



ArtSuite

Efeitos e molduras para fotos!



ÍNDICE

- Sobre o programa
- Instalação para Windows
- Instalação para Mac
- Ativação do programa
- Como funciona
 - ◊ Área de trabalho
 - ◊ Utilizando o programa
 - ◊ Texto e marca d'água
 - ◊ Opções
 - ◊ Processamento em lote
 - ◊ Imprimir a imagem
 - ◊ Preto e branco
 - ◊ Mudança de cor
 - ◊ Misturador de canais
 - ◊ Textura
 - ◊ Glamour
 - ◊ Duas chaves
 - ◊ Efeito de meio-tom
 - ◊ Listras coloridas
 - ◊ Arte glitch
 - ◊ Clássica
 - ◊ Padrão
 - ◊ Traçados
 - ◊ Arranhões
 - ◊ Página dobrada
 - ◊ Quadrados
 - ◊ Irregular
 - ◊ Aerosol
 - ◊ Artística
 - ◊ Glacial
 - ◊ Corte artístico
 - ◊ Passe-partout
 - ◊ Vinheta
 - ◊ Pintada à mão
 - ◊ Criar pacotes de molduras personalizados
- Exemplos
 - ◊ Fazendo suas próprias molduras
 - ◊ Catedral de Berlim
- Os programas de AKVIS

AKVIS ARTSUITE 19.5 | EFEITOS E MOLDURAS PARA FOTOS

AKVIS ArtSuite é uma coleção de efeitos para decoração das fotos.

Decore uma foto para dar-lhe um olhar original e festivo!

Você pode precisar dele em muitas ocasiões: ao criar um cartão postal para os seus amigos, fazendo um álbum do feriado, uma imagem de fundo personalizado, ou apenas brincar com suas imagens "de arte".

AKVIS ArtSuite oferece vários efeitos básicos que permitem a criação de **um número infinito de versões efeito**.



Os efeitos são agrupados da seguinte forma: Molduras e Efeitos.

► **Molduras de ArtSuite:**

As molduras de foto (efeitos de borda) permitem gerar uma moldura para a sua foto.

Adicione elegância e estilo à sua imagem usando [a moldura clássica com escultura em madeira](#) Ou crie uma imagem engraçada adicionando alguns [sapos alegres](#).

Amostras de molduras que vêm com ArtSuite podem ser facilmente adaptadas para a sua fotografia em particular. Selecione uma cor para a moldura, escolha a sua forma, seu estilo, brilho e intensidade do efeito de borda aplicada.



Você pode adicionar a moldura [Passe-Partout](#), criar um quadro com [bordas irregulares](#), [arranhado superfície](#), o efeito da [página dobrada](#), ou à sua imagem um aspecto retro, adicionando [vinheta](#).

Crie seus próprios quadros originais! Salvar um padrão quadrado ou retangular como um arquivo gráfico e usá-lo para gerar uma moldura original. O resultado pode ser espantoso!



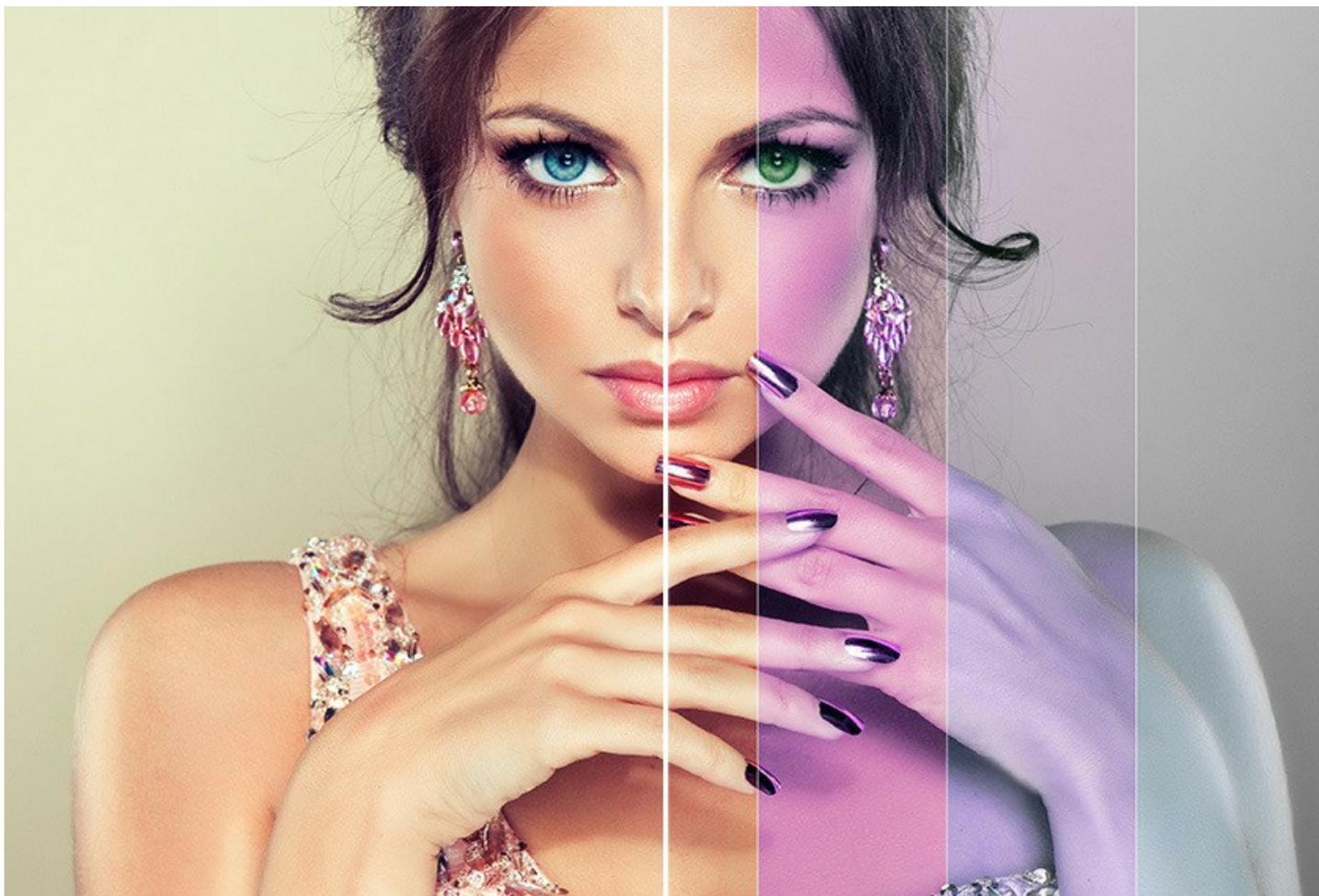
Com ArtSuite não é apenas possível a criação de quadros de amostras, mas também [Molduras pintadas à mão](#) — imagens de alta qualidade, com buracos de qualquer forma, para colocar fotos. Alguns desses molduras estão incluídos em ArtSuite, e o adicional [conjunto das molduras gratuito](#) está disponível para usar sem custo.



Oferecemos adicionais [pacotes temáticos](#) de molduras pintadas à mão prontas para usar: *Pacote de casamento e de bebê*, as coleções para cada estação do ano, *Pacote de Halloween e de horror*, *Horóscopo chinês* e *Pacote de Natal*, *Pacote de São Valentim*, *Pacote de esportes*, *Mundo dos piratas*, *Segredos de mulher*, *Comunhão e Confirmação*, e outros.

► Efeitos de ArtSuite:

Efeitos artísticos permitem experimentar com fotos - converter uma foto numa [imagem preto e branco](#), conseqüentemente, adicionar uma máscara de cor para ele; [substituir cores](#) numa imagem, [aplicar uma textura](#) (escolhido na Biblioteca de texturas ou uma textura criada pelo usuário) para que a imagem parece desenhado numa tela, parede de tijolos de papel, papelão ondulado, etc. Dê um toque artístico às suas fotos!



Pode transformar uma foto numa [imagem meio-tom](#) dando a ela uma aparência de revista em quadrinhos retrô, adicionar um toque de [glamour](#) para o retrato, criar um efeito de [listras coloridas](#) ou aplicar a técnica moderna [arte glitch](#).

Faça suas fotos parecerem mais sofisticadas!



O software inclui um conjunto de **predefinições de AKVIS** e permite salvar suas configurações favoritas (com um padrão de textura) como uma predefinição (em um arquivo .arts).

AKVIS ArtSuite é fácil de usar e aprender, tem uma interface simples e intuitiva. A janela do programa mostra as imagens **Antes** e **Depois** para comparação. Você pode passar de uma janela a outra com apenas um clique na imagem.

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

A função **Processamento em lote** permite aplicar as mesmas alterações a uma série de imagens, reduzindo assim o tempo de trabalho e aumentando a produtividade.

AKVIS ArtSuite é disponível em **duas versões**: como um **plugin** (modulo externo) e como um programa **standalone** (aplicação autonoma).

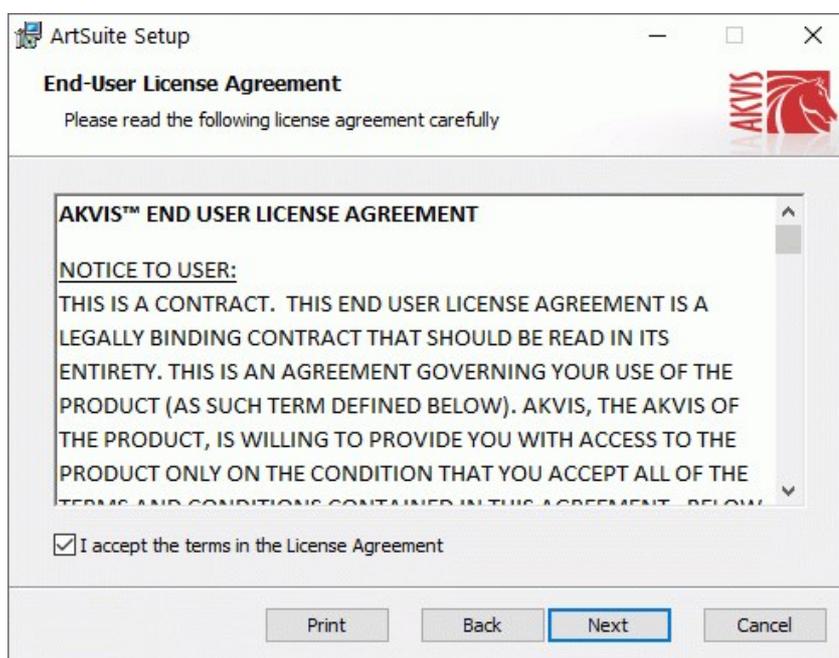
O plugin é compatível com os softwares de retoque de fotos [AliveColors](#), Adobe Photoshop, Adobe Photoshop Elements, Corel PaintShop Pro, etc.

Veja a pagina [verificar a compatibilidade](#) para mais informações.

INSTALAÇÃO

Para instalar o programa (por exemplo **AKVIS ArtSuite**) em Windows realiza as ações seguintes:

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

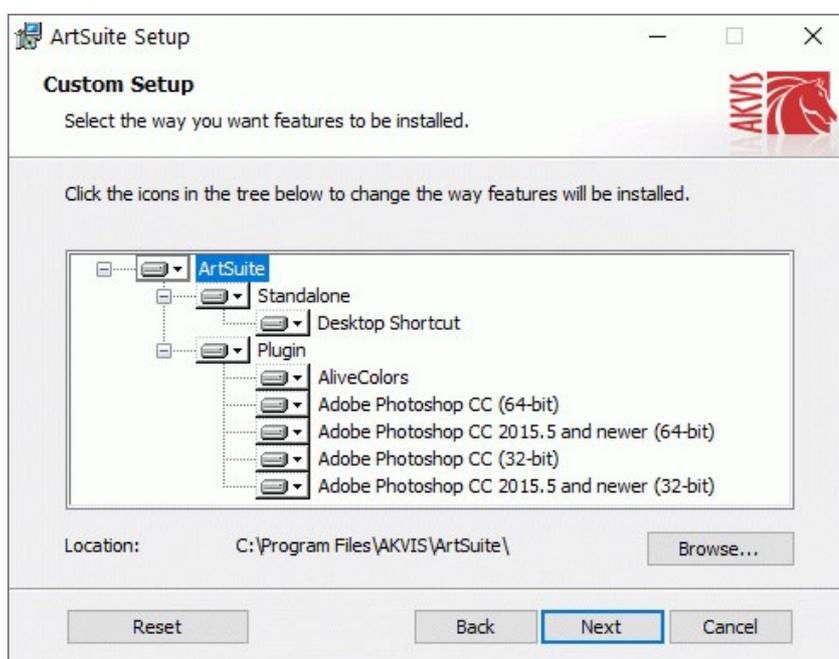


- Para instalar **a versão do plugin** selecione o editor (ou editores) de imagens na lista.

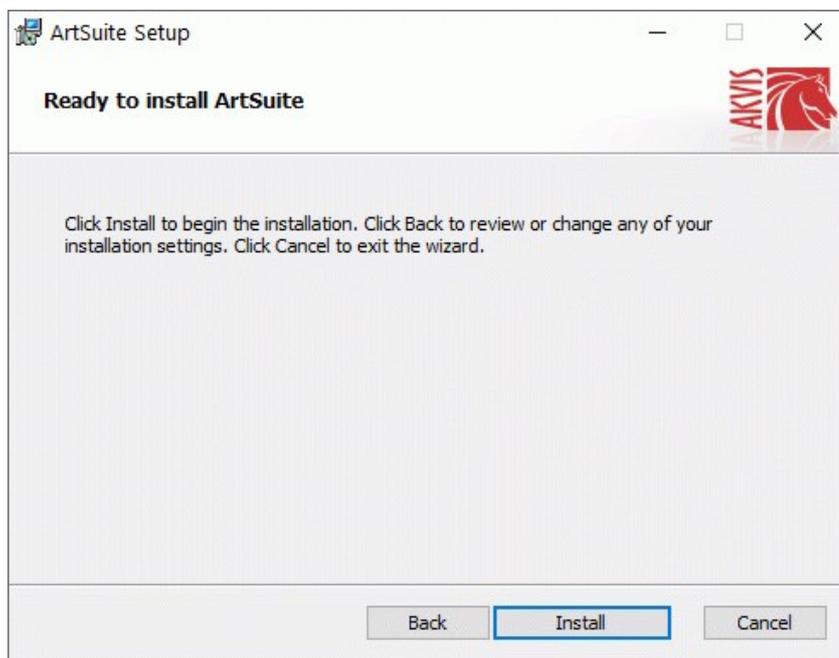
Para instalar **a versão independente** do ArtSuite active a caixa de diálogo **Standalone**.

Para criar um atalho para o programa no desktop active o componente **Criar atalho em Área de trabalho**.

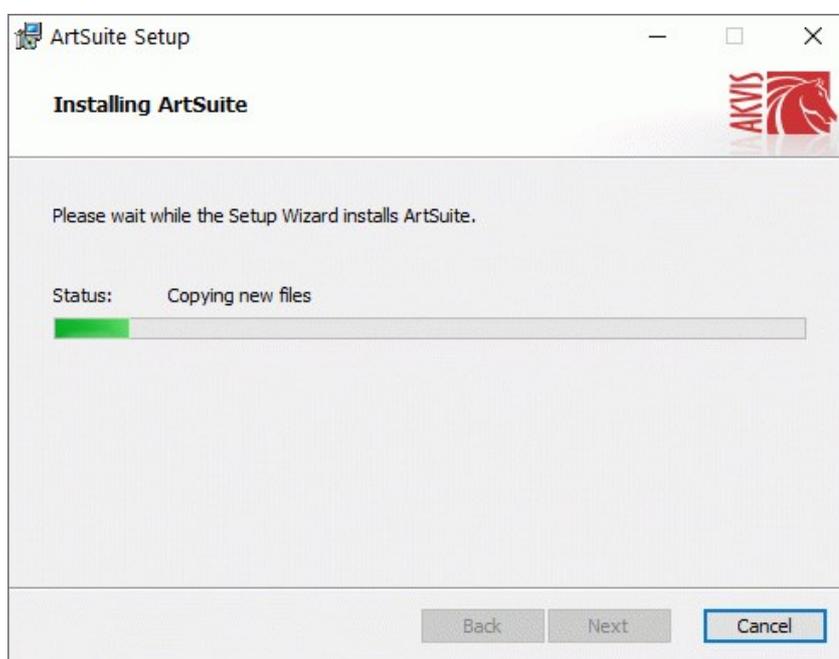
Pressione o botão **Seguinte**.



- Pressione o botão **Instalar**.

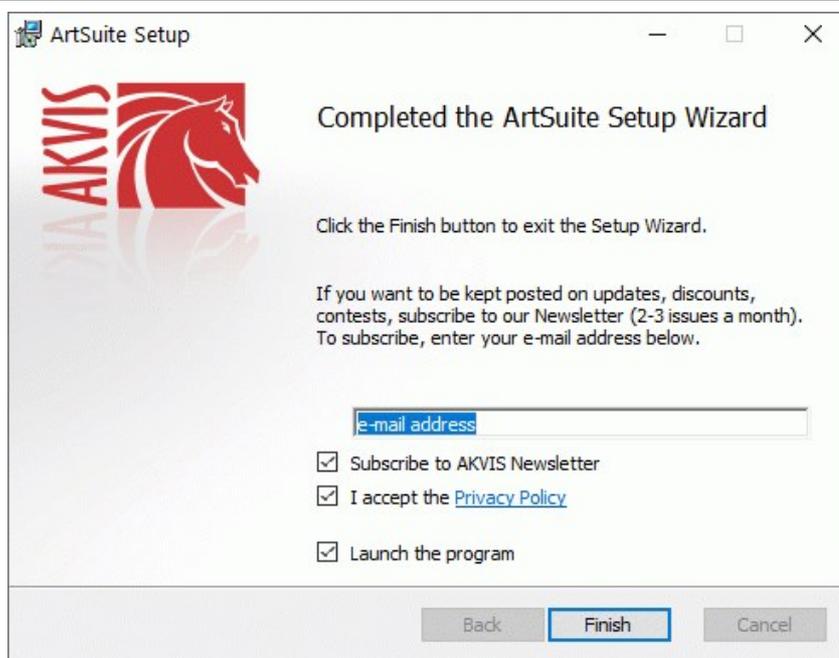


- A instalação começa.



- O processo de instalação é terminado.

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



- Clicar o botão **Concluir** para saída do programa da instalação.

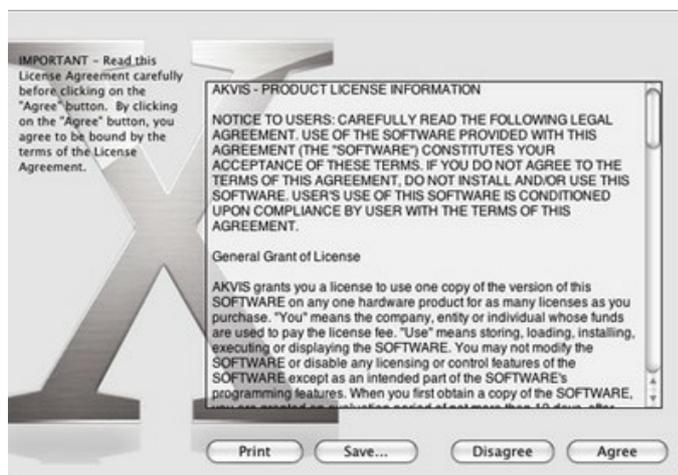
Depois de instalação do plugin **AKVIS ArtSuite**, vai ver em menu dos *Filtros/Efeitos* de editor uma nova fôlha **AKVIS - ArtSuite**. Por exemplo em Photoshop: **Filtros -> AKVIS -> ArtSuite**. Use este comando para iniciar o plugin no editor.

INSTALAÇÃO

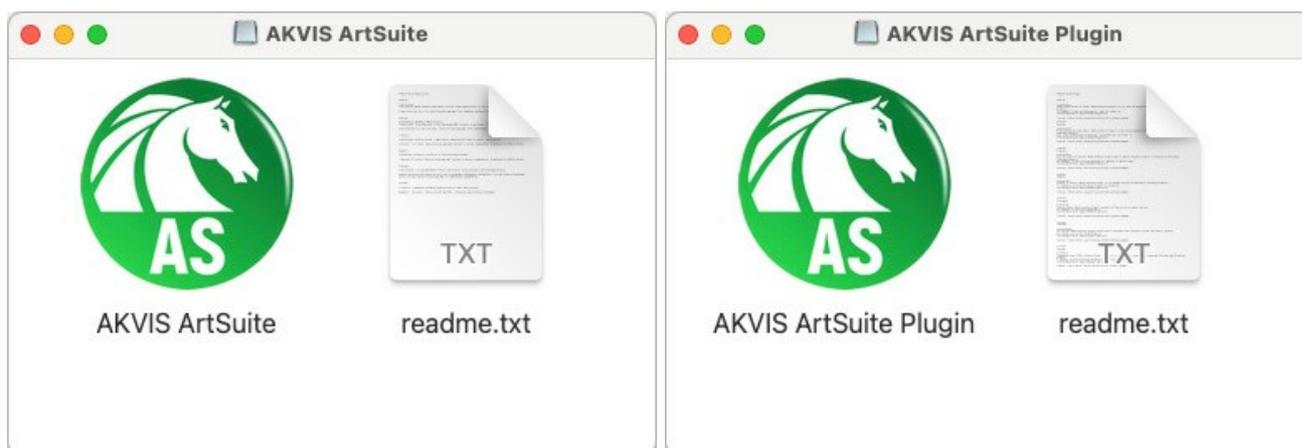
Para instalar o programa (por exemplo **AKVIS ArtSuite**) realiza as ações seguintes:

- Abra o disco virtual **dmg**:
 - **akvis-artsuite-app.dmg** para instalar a versão **Standalone** (independente)
 - **akvis-artsuite-plugin.dmg** para instalar o **Plugin** em editores de imagem.
- Verá um texto de acordo, chamado **Acordo da licença**.

Em caso de consentimento com **Acordo da licença** clique no botão **Aceitar**.



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



- Para instalar a versão **standalone** arraste a aplicação **AKVIS ArtSuite** na pasta **Aplicações**.

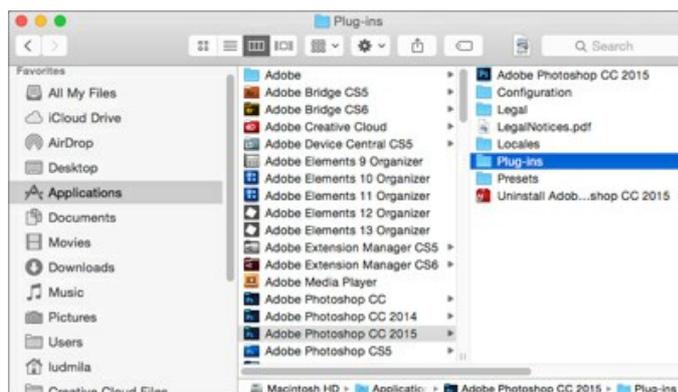
Para instalar a versão **plugin** arraste a pasta de **AKVIS ArtSuite Plugin** na pasta de **Plug-ins** de seu editor gráfico.

Por exemplo:

se você usar **Photoshop CC 2021, CC 2020, CC 2019, CC 2018, CC 2017, CC 2015.5**, copiá-lo no **Biblioteca/Suporte de Aplicação/Adobe/Plug-Ins/CC**,

se você usar **Photoshop CC 2015** copiá-lo no: **Aplicações/Adobe Photoshop CC 2015/Plug-ins**,

se você usar **Photoshop CS6** copiá-lo no: **Aplicações/Adobe Photoshop CS6/Plug-ins**.



Depois de instalação do programa **AKVIS ArtSuite**, vai ver em menu dos Filtros/Efeitos de editor uma nova fôlha **AKVIS** ->

ArtSuite.

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

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

COMO ATIVAR UM PROGRAMA AKVIS

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

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

Faça o download e instale o programa [AKVIS ArtSuite](#). [Leia as instruções de instalação aqui](#).

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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.

Digite seu nome e o número de série do programa.

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

Conexão direta:

Recomendamos fazer a ativação pela conexão direta.

Nesta etapa o computador deve estar conectado à Internet.

Clique no botão **ATIVAR**.

O registo é finalizado!

Ativação por e-mail:

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

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

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

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

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

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

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

- ◊ No **Windows 7, Windows 8, Windows 10**:

Users\Public\Documents\AKVIS;

- ◊ No **Mac**:

Users/Shared/AKVIS.

O registo será finalizado!

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.

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

ÁREA DE TRABALHO

AKVIS ArtSuite pode trabalhar como um programa **standalone** (autônomo) bem como um **plugin** para editor de foto.

Para abrir a versão autônoma of AKVIS ArtSuite siga as instruções abaixo:

Standalone é um programa autônomo, você pode abri-lo clicando no ícone do programa.

Para começar a versão autônoma, execute o programa diretamente:

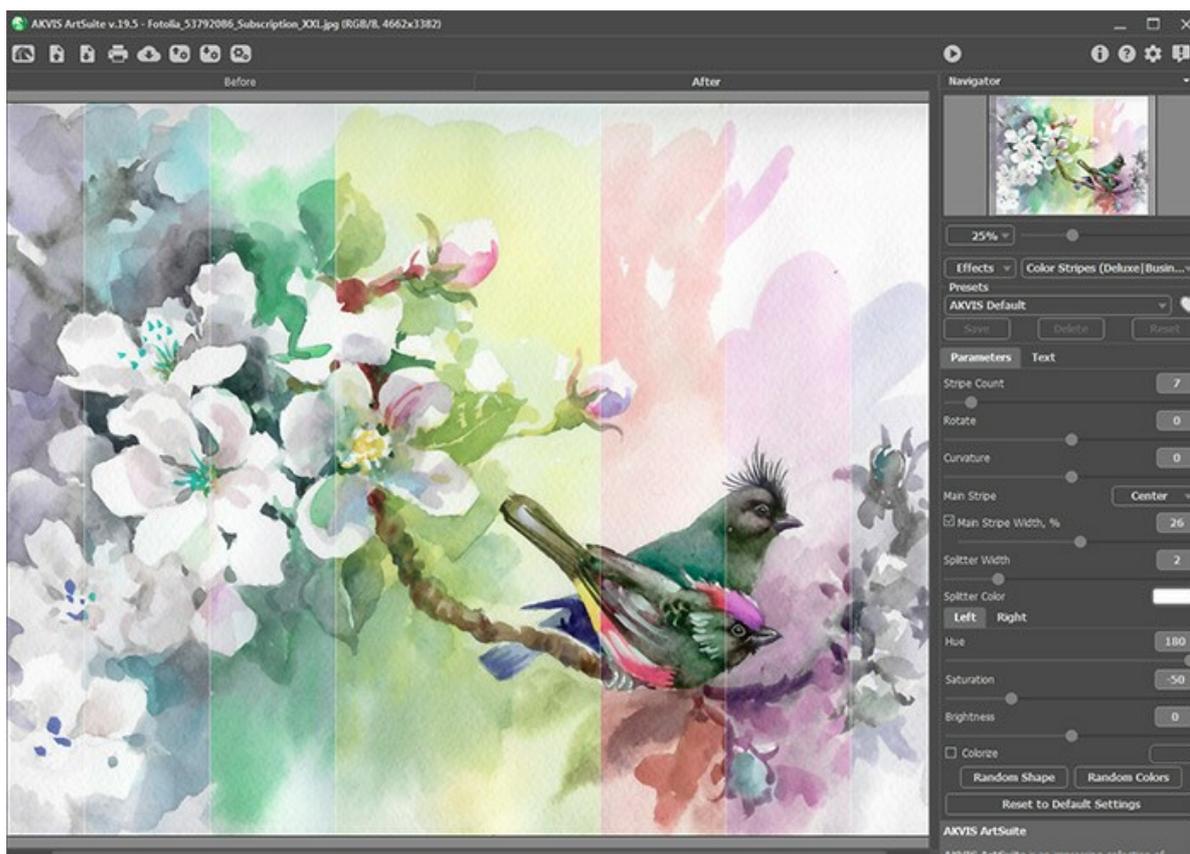
Em um computador **Windows** - selecione-o no menu **Iniciar** ou use o atalho do programa.

Em um computador **Mac** - inicie o programa da pasta **Aplicações**.

Plugin é um módulo adicional para um **editor de foto**, por exemplo, para Photoshop.

Para chamar o plugin, selecioná-lo a partir de filtros do seu programa de edição de imagem.

Área de trabalho do **AKVIS ArtSuite** parece assim:



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

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

Na parte superior da janela do programa você pode ver o **Painel de controle**.

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

O botão  (somente na versão standalone) permite abrir a imagem para o processamento. A tecla de atalho para o comando é **Ctrl + O** no Windows, **⌘ + O** no Mac.

Na versão autônoma um clique direito do mouse neste botão exibe a lista de arquivos recentes. Você pode [alterar o número de documentos recentes](#) a serem exibidos na caixa de diálogo **Opções** do programa.

O botão  (somente na versão standalone) permite salvar a imagem para o disco. A tecla de atalho é **Ctrl + S** no Windows, **⌘ + S** no Mac.

O botão  (somente na versão standalone) permite **imprimir a imagem**. A tecla de atalho é **Ctrl + P** no Windows, **⌘ + P** no Mac.

O botão  permite a publicação de imagens do programa nos serviços sociais.

O botão  permite salvar seus ajustes como um ajuste predefinido em um arquivo ***.arts**.

O botão  permite carregar o preset salva anteriormente (***.arts**).

- O botão  /  habilita e desabilita a exibição de seleções (apenas para o efeito **Arte glitch**).
- O botão  (somente na versão autônoma) abre a caixa de diálogo **Processamento em lote**.
- O botão  inicia a aplicação do efeito/moldura escolhido para a imagem. Use teclas de atalho: **Ctrl+R** no Windows, **⌘+R** no Mac.
- O botão  (somente na versão plugin) aplica os resultados e fecha a janela do plugin ArtSuite. A tecla de atalho é **Ctrl+S** no Windows, **⌘+S** no Mac.
- O botão  busca informações sobre o programa.
- O botão  chama arquivos de ajuda para o programa. A tecla de atalho para o comando é **F1**.
- O botão  chama a caixa de **Opções**.
- O botão  abre a janela que mostra as últimas notícias sobre ArtSuite.

Mover e dimensionar a imagem deve ser feito na janela de navegação — **Navegador**. No **Navegador** você pode ver a cópia reduzida da imagem. Um quadro circunda a parte da imagem visível na **Janela de imagem**; a área fora do quadro será sombreada. O quadro pode ser arrastado para exibir uma parte diferente da imagem. Para mover o quadro, colocar o cursor dentro do quadro, pressione o botão esquerdo do mouse e enquanto mantém-o pressionado.



Além disso, você pode mover a imagem na **Janela de imagem** com as barras de rolagem ou mantendo pressionada a barra de espaço e, em seguida, pressionando o botão esquerdo do mouse e movendo-o. A roda de rolagem do mouse pode mover a imagem para cima e para baixo e exploração **Ctrl** no Windows, **⌘** no Mac – e, ao mesmo tempo, usando a roda de rolagem irá mover a imagem para a esquerda e para a direita. Mantendo a tecla **Alt** no Windows, **Option** no Mac irá dimensionar a imagem. Clique com o botão direito do mouse na barra de rolagem para ativar o menu de navegação rápida.

Também é possível inserir um novo coeficiente de escala no campo apropriado. Os coeficientes de escalas usados mais frequentemente podem ser encontrados na janela de opções apresentadas.

Você também pode dimensionar a imagem usando teclas de atalho: **+** e **Ctrl++** no Windows, **⌘++** no Mac para aumentar a escala da imagem, **-** e **Ctrl+-** no Windows, **⌘+-** no Mac para diminuir a escala da imagem.

Sob o **Navegador** há um **Painel de ajustes** onde você pode selecionar **Moldura/Efeito**, escolher uma **Predefinição** e ajustar os parâmetros.

Sob o **Painel de ajustes** você pode ver **Descrição de parâmetros** e o botão sobre o qual passa o cursor. Puede elegir dónde se mostrarán las dicas u ocultarlas en **Opções**.

UTILIZANDO O PROGRAMA

AKVIS ArtSuite pode trabalhar como um **programa standalone** (autônomo) e como um **plugin** em editores de imagens.

Siga as instruções abaixo para adicionar uma moldura/efeito à imagem com **AKVIS ArtSuite**.

Passo 1. Abra uma imagem para editar.

- Se você estiver trabalhando com a versão standalone:

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

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

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

- Se estiver trabalhando com o plugin:

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

Execute o plugin **AKVIS ArtSuite**. Para esta ação no editor de imagens:

No **AliveColors**: Efeitos -> AKVIS -> ArtSuite;

no **Adobe Photoshop**: Filter -> AKVIS -> ArtSuite;

no **Corel PaintShop Pro**: Efeitos -> Plugins -> AKVIS -> ArtSuite;

no **Corel Photo-Paint**: Efeitos -> AKVIS -> ArtSuite.

Atenção! Algumas molduras têm **Transparência**. Se você trabalha com tal molduras, começar por desbloquear a imagem, fazendo uma cópia desta camada. Se você não seguir essas etapas, o resultado de **AKVIS ArtSuite** não será visível.

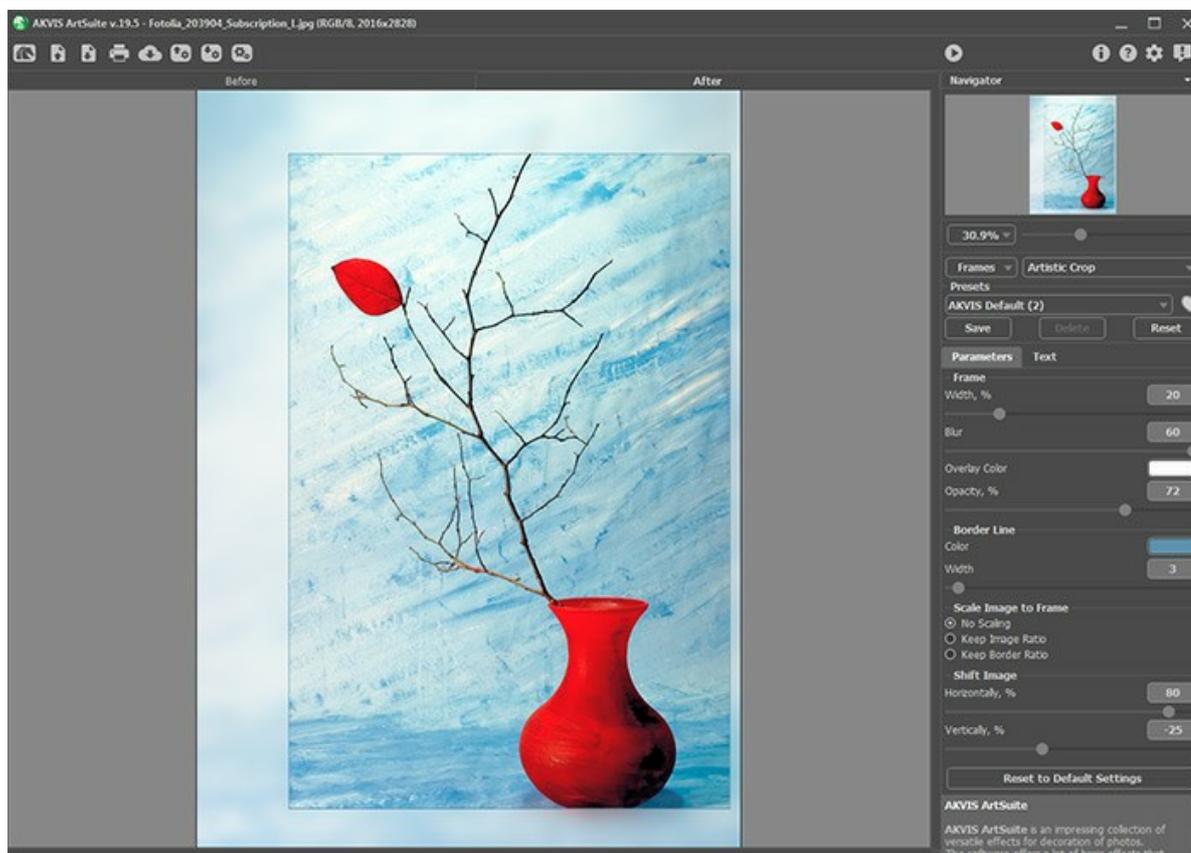


Passo 2. Seleccione **Efeitos** o **Molduras** e escolha um efeito do menu **Painel de ajustes**. Você pode aplicar uma das **Predefinições de AKVIS** ou ajustar as configurações de acordo com sua preferência.

Passo 3. A imagem será processada automaticamente. Se quiser, você pode desativar a caixa **Execução automática** na caixa de diálogo **Opções** (chamada pressionando o botão ). Em seguida, o processo será iniciado manualmente pressionando o botão . É melhor não usar o modo de **Execução automática** em computadores mais lentos.

Para comparar a imagem original com o resultado você pode simplesmente colocar o cursor sobre a imagem na janela **Visão antecipada** e dar um clique com o botão esquerdo do mouse para alternar entre a imagem original — **Antes** e o resultado — **Depois**.

Ajuste os parâmetros da moldura/efeito.



Passo 4. Você pode adicionar texto, marca d'água ou logotipo para a imagem na aba **Texto**. Mude para a aba **Texto** e habilite uma das opções: **Texto** ou **Imagem**.

Passo 5. É possível salvar os ajustes que você gostar como ajuste predefinido e usá-los no futuro. Para salvar seus ajustes como um ajuste predefinido, vá até a lista dos ajustes predefinidos, e insira um nome para os seus ajustes predefinidos e pressione o botão **Salvar**.

Se você mudar os valores dos parâmetros, você poderá sempre voltar ao ajuste padrão do preset clicando em **Reiniciar**.

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

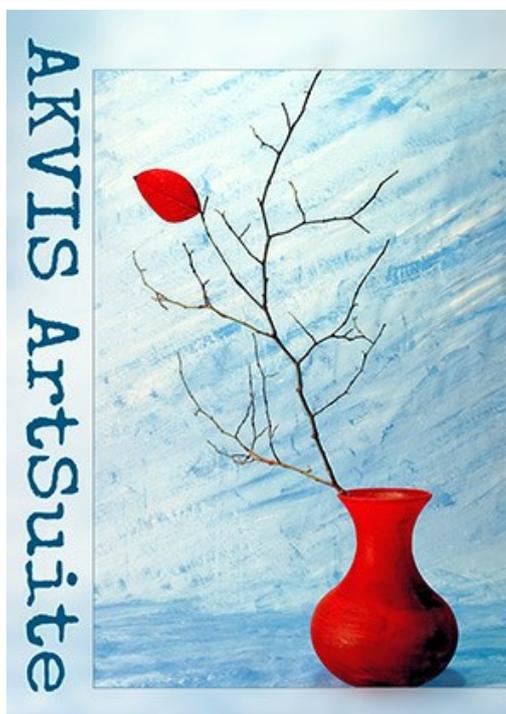
O ícone   ao lado do campo **Predefinições** adiciona a predefinição selecionada a **Favoritos** ou remove-a deste grupo de predefinições.

Para exportar uns arquivos ajustes predefinidos em um arquivo separado com a extensão **.arts**, pressione o botão .

Para carregar um preset anteriormente salvo, pressione o botão .

Passo 6. Você pode compartilhar sua obra de arte clicando no . Este botão permite publicar a imagem do programa nas redes sociais.

Na versão autônoma você também pode [imprimir](#) a imagem com .



Passo 7. Salve a imagem processada.

- Se você estiver trabalhando com o a edição standalone:

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

- Se você trabalha com o plugin:

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

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

ADICIONAR TEXTO OU MARCA D'ÁGUA

No programa **AKVIS ArtSuite** você pode personalizar seu desenho com uma assinatura, criar um cartão de saudação, adicionar uma imagem de clip-art, insirir um logotipo ou uma marca d'água.

Escolha a aba **Texto** e ative um dos modos: **Texto** ou **Imagem**.

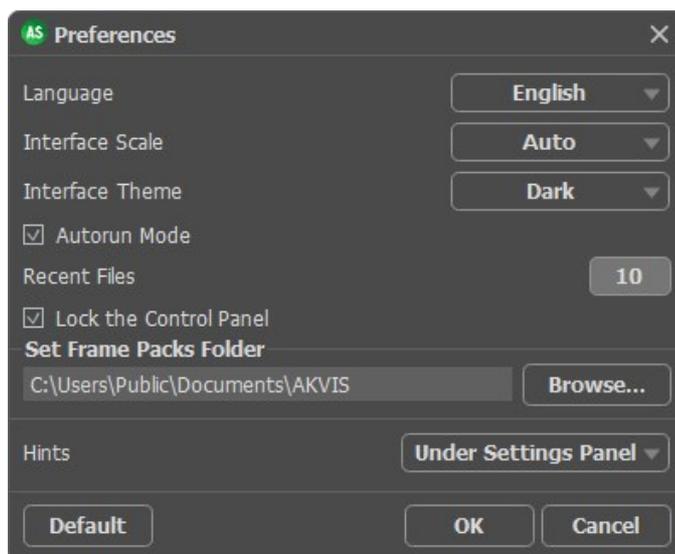


Adicionar texto

Saiba mais sobre as configurações da aba **Texto**..

DIÁLOGO "OPÇÕES"

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



- **Idioma.** Para mudar o idioma da interface, selecione outro idioma na lista suspensa.
- **Escala da interface.** Escolha o tamanho dos elementos da interface. Quando definido em Auto, a escala do espaço de trabalho do programa irá adaptar-se automaticamente para a resolução de tela.
- **Tema da interface: Claro ou Escuro.** Selecione o estilo da interface do programa.
- **Execução automática.** Se esta caixa estiver marcada, quaisquer alterações a imagem serão atualizadas automaticamente. Não recomendamos usar este modo com o efeito de **Textura** ou a moldura **Glacial**.

Este modo **não** é ativado quando usando uma moldura **Pintada a mão**. Você deve pressionar o botão  para ver as alterações aplicadas.

- **Documentos recentes** (somente na versão standalone). Para abrir a lista das imagens recentemente abertas, clique com o botão direito do mouse no . Máximo: 30 ficheiros.
- **Bloquear o Painel de controle.** Se a caixa é selecionada, o painel superior é sempre visível. Quando a caixa é desativada, é possível ocultar/mostrar o **Painel de controle** clicando no pequeno botão triangular (no meio do painel). O painel minimizado será mostrado ao mover o cursor sobre ele.
- **Pasta por pacotes de molduras** (somente na versão standalone). Por uma moldura **Pintada à mão**. Por padrão, esta é a pasta AKVIS na pasta Documentos compartilhados, mas você pode escolher outra pasta.
- **Descrição de parâmetros.** É possível ver dicas para o parâmetro e o botão sobre o qual passa o cursor. Você pode escolher como mostrar as dicas:

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

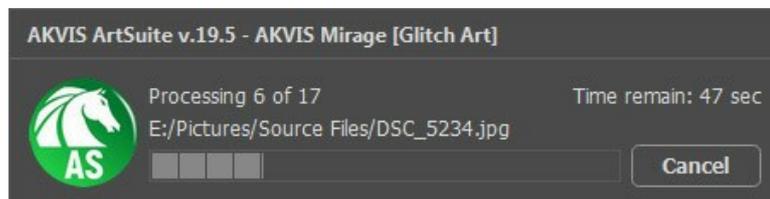
Para salvar as mudanças efetuadas na janela **Opções** pressione **OK**.

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

PROCESSAMENTO EM LOTE

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

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



Se você usa o programa autônomo, leia o [tutorial](#).

Também pode usar o [processamento em lote](#) com o **plug-in do ArtSuite**.

PLUGIN PARA PHOTOSHOP

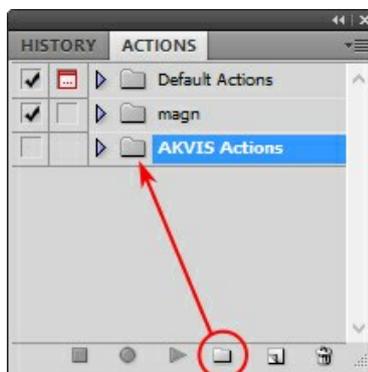
A opção **processamento em lote** permite a aplicação automática do programa em um grupo de arquivos.

Passo 1. Em seu disco rígido, crie duas pastas: "source-files" e "result-files".

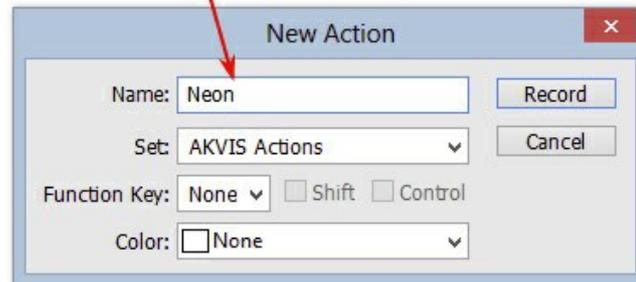
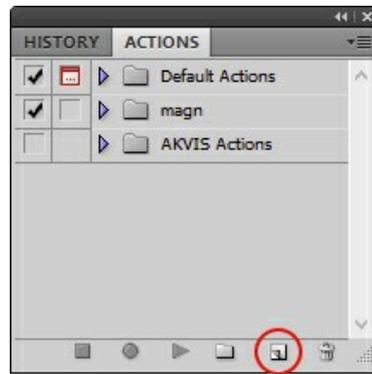
Passo 2. Escolha uma das imagens da pasta "source-files" e abra em **Adobe Photoshop**.



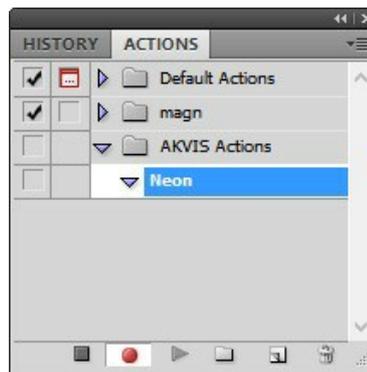
Passo 3. Abra a paleta **Ação** e clique no botão **Novo Conjunto**. Aparecerá uma janela onde você vai colocar o nome para seu novo conjunto de ações, por exemplo **AKVIS Actions**.



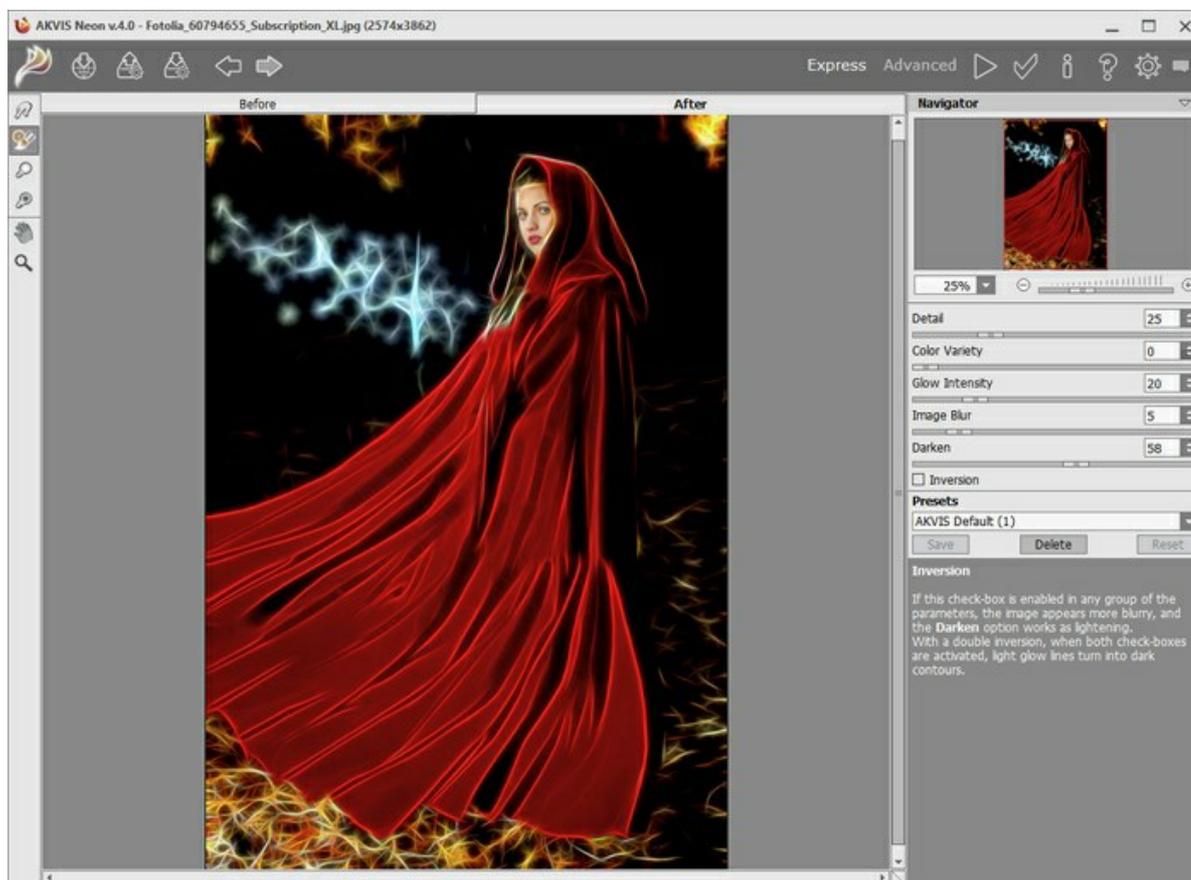
Passo 4. Na parte inferior da paleta pressione o ícone **Criar Nova Ação**. Aparecerá uma janela e no campo nome coloque o nome da ação, por exemplo **Neon**.



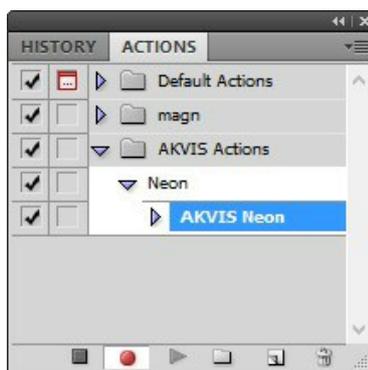
Pressione o ícone Gravar na parte inferior da paleta, e iniciará a gravação da ação.



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

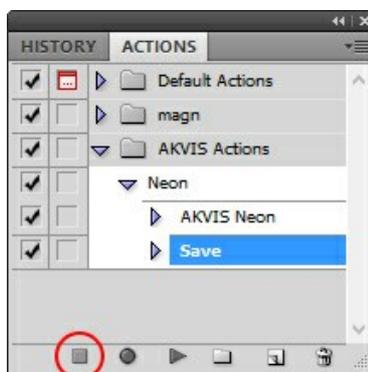


Passo 6. Aplique o resultado clicando no botão .



Passo 7. No menu clique em **Arquivo**, selecione **Salvar Como** e salve a imagem dentro da pasta "result-files".

Passo 8. Pare a gravação da ação por pressionar o ícone **Pare** na parte inferior da paleta **Ações**.



Passo 9. Feche a imagem e delete o arquivo que tínhamos acabado de salvar dentro da pasta "result-files".

Passo 10. A ação está criada, podemos prosseguir com o processamento em lote das imagens do vídeo. No menu do editor clique em **Arquivo** e selecione o comando **Automatizar -> Lote**.

Passo 11. Quando aparecer a janela **Lote** determine as configurações.

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

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

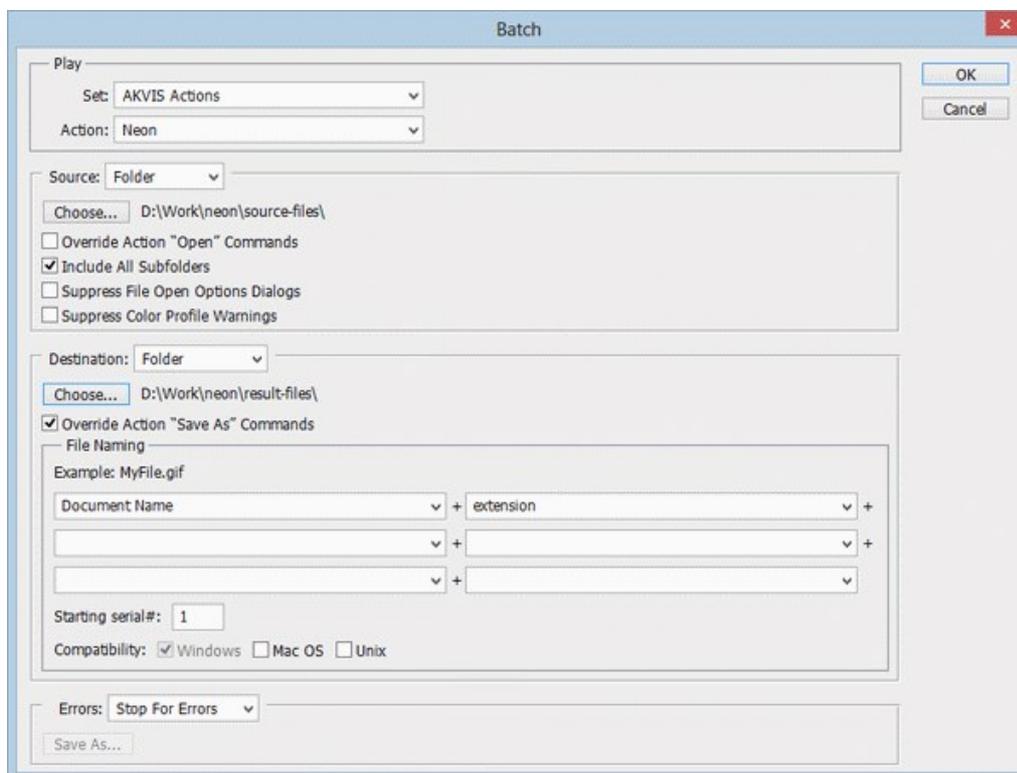
Como não gravamos o comando 'abrir arquivo' dentro da ação, a opção Cancelar Ação do Comando "Abrir" deve

ser desabilitada.

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

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

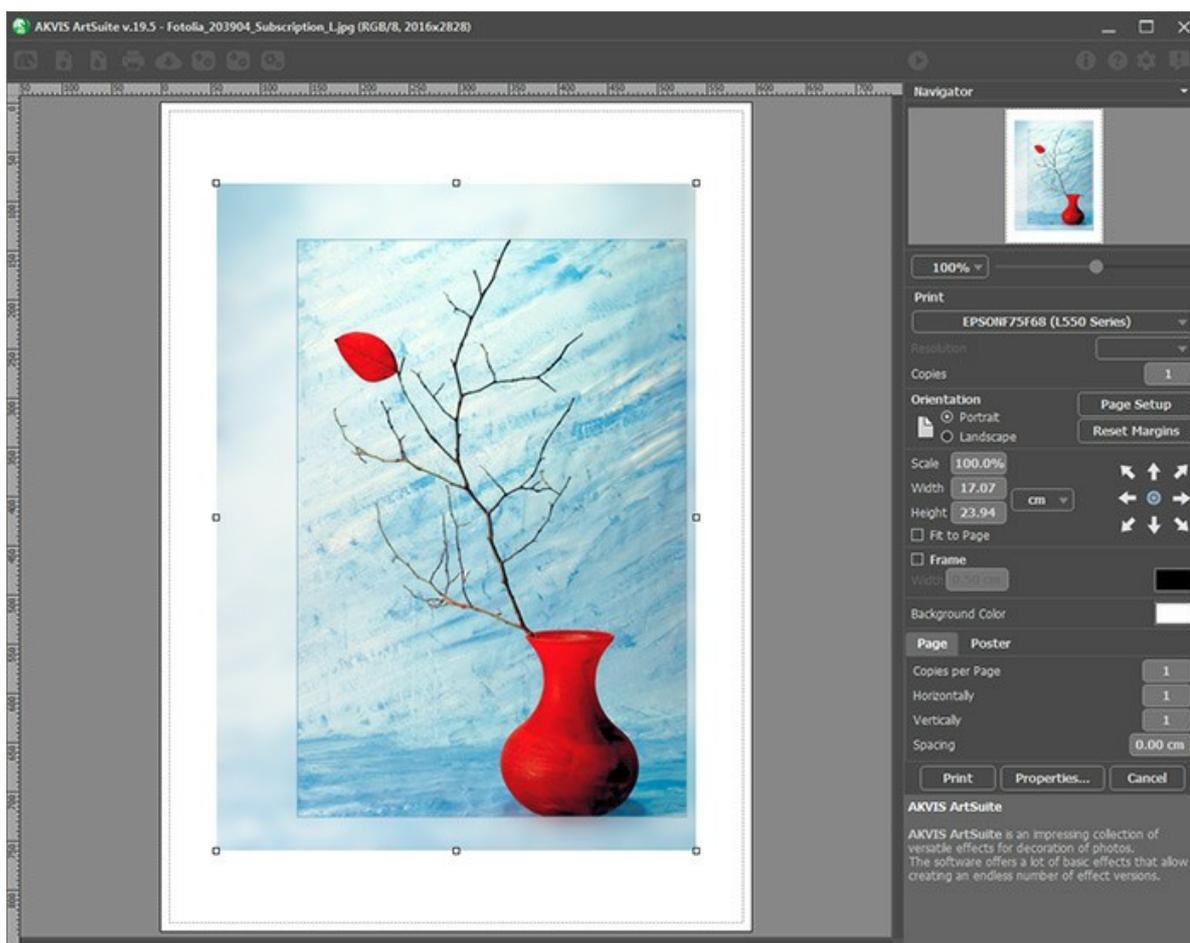
Na seção **Nomeando Arquivo**, a estrutura da nomenclatura das imagens que será renomeada já está configurado. Em caso de não alterar os nomes selecione o primeiro campo **Nome do Documento** e extensão no segundo.



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

IMPRIMIR A IMAGEM

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



Opções de impressão no AKVIS ArtSuite

Ajuste os parâmetros que aparecem no Painel de ajustes:

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

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

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

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

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

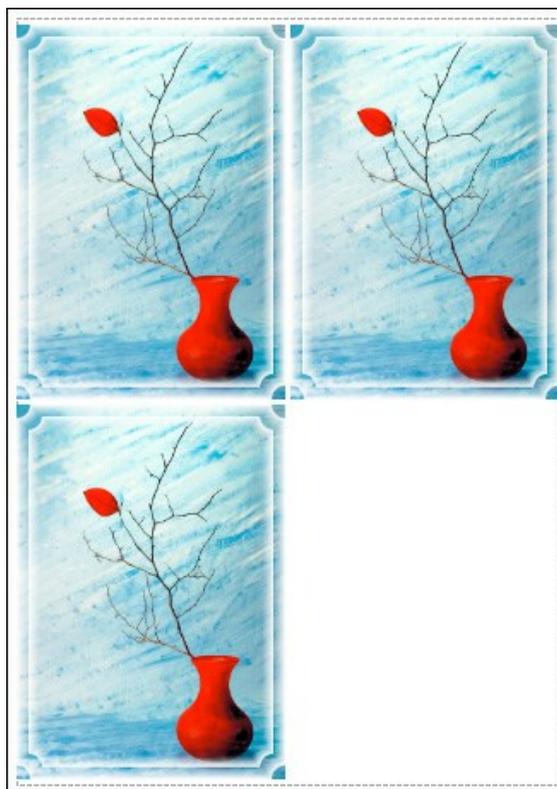
Para ajustar o tamanho da imagem para o tamanho do papel, selecione **Ajustar à página**.

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

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

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

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



Impressão da página

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

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



Impressão do poster

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

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

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

PRETO E BRANCO

O efeito de **Preto e branco** converte uma imagem colorida em tons de cinza e (se necessário) pode adicionar um tom de cor (por exemplo, um tom de sépia).



Foto colorida



O resultado depois da aplicacao do efeito P&B

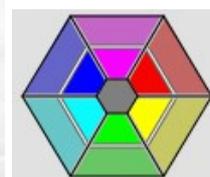
Controles dos efeitos:

Misturador de cor cinza. O hexágono consiste em 6 seções, cada um tendo uma cor e um controle. Use o controle para escurecer ou clarear os tons de cinza que correspondem as cores da imagem original e que estão próximas a cor de seção. Quanto mais próximo o controle do centro, o mais escuro o tom e vice-versa, o mais longe do centro, o mais leve o tom.

A configuração padrão podem ser restauradas com um clique no botão esquerdo sobre o hexágono cinzento no centro.

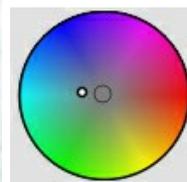


Conversão P&B em parâmetros padrão

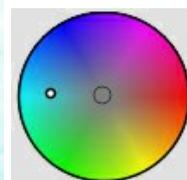


Ajustar a P&B conversão usando os controles deslizantes

Tom. Escolha uma cor sobre o círculo gradiente para adicionar um tom de cor na imagem. Por padrão, o controle está no centro do círculo gradiente e a imagem tem tons de cinza. Você pode definir um tom com um clique do botão esquerdo sobre o círculo gradiente; o controle irá mover o ponto definido. O controle também regula a saturação de tom – quanto mais longe do centro, mais saturada é a tonalidade de cor.



A conversão de preto e branco usando os controles deslizantes de ajuste



Aumentando a saturação

Coloração (0-100). Este parâmetro mistura a imagem em tons de cinza resultante com um original. Por padrão, o valor definido é 0, que significa que não há nenhuma mistura. Se você aumentar o valor, a imagem original torna-se mais visível através da imagem em tons de cinza, adicionando cores originais a ela.



Coloração = 25

MUDANÇA DE COR

O efeito de **Mudança de cor** muda cores em uma imagem com o consequente ajuste de saturação e luminosidade.

Abaixo está um exemplo de aplicação de efeitos. A cor azul foi substituída pela cor vermelha, as outras cores permaneceram as mesmas.

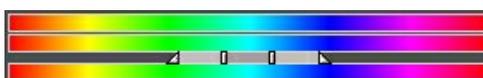


Imagem original



A mudança de cor para a cor azul

O efeito tem os seguintes controles que são representados por um **gradiente de linhas**:



A **linha do meio do gradiente** define **a área de aplicação de efeitos**.

A área de aplicação do efeito (a(s) cor(es) que serão mudadas) é definida por um gradiente de linhas com 4 controles deslizantes: dois exterior e dois interiores.

As cores entre os controles deslizantes interiores serão afetadas por completo. As cores entre os controles interiores e os controles exteriores irão mudar menos (quanto mais longe do controle deslizante interior, mais fraca é a influência de efeito). As cores de fora dos controles deslizantes exteriores permaneceram as mesmas.



Mova os controles deslizantes para alterar a área de aplicação de efeitos. Para ativar esta aplicação, coloque o cursor em cima de um dos controles deslizantes, clique com o botão esquerdo do mouse sobre ele e arraste-o para a posição requerida na linha.



Para mover todos os 4 controles deslizantes de uma vez, posicionar o cursor no meio dos controles deslizantes interiores, clique com o botão esquerdo do mouse sobre ele e, mantendo o botão esquerdo do mouse pressionado, mova os controles deslizantes para a posição requerida.



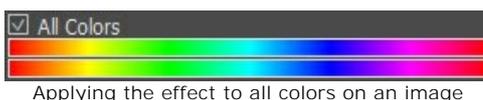
A **linha superior do gradiente** regula **a mudança de cor**. Posicionar o cursor na a linha de gradiente, clique com o botão esquerdo do mouse sobre ele e, mantendo o botão esquerdo do mouse pressionado, mova o controle deslizante para a esquerda/direita, de modo tal, que as cores necessárias fiquem acima da área de aplicação de efeitos.



A **linha inferior do gradiente** mostra **o resultado da mudança de cores**.

Comparando o linha do meio com a linha inferior do gradiente podemos ver quais as cores afetadas e como elas serão mudadas.

Todas as cores. Quando a caixa de seleção está habilitada, todas as cores da imagem são afetadas pela mudança. Neste caso são exibidas apenas duas linhas de gradientes: a inferior mostra o intervalo de cores original, enquanto a linha de gradiente superior ajusta a mudança de cor.



O parâmetro de **Saturação** (-50..50) altera a intensidade das cores de imagem. Os valores do parâmetro variam entre -50 (escala de cinza) para 50 (cores brilhantes). Por padrão, o parâmetro é definido como 0.

O parâmetro de **Luminosidade** (-50..50) muda a luminosidade geral da imagem, tornando-o escuro ou claro.

MI STURADOR DE CANAIS

Este efeito processa a imagem (alterando seus tons de cor, saturação, contraste, luminosidade, etc.) usando três canais: Vermelho, Verde e Azul.



Imagem original



Misturador de canais

Cada canal é representado por uma escala com um controle triangular.

O parâmetro pode ser ajustado da seguinte forma:

Movendo o triângulo para a direita/esquerda aumenta/reduz o componente de cor correspondente em cada ponto de imagem.



Aumentando o componente de cor vermelha em cada ponto de imagem



Reduzindo o componente de cor vermelha em cada ponto de imagem

Ampliar/reduzir. Clique com o botão esquerdo do mouse no canto do triângulo e mover o cursor para ou do centro do triângulo. Aumentando ou reduzindo o tamanho do triângulo, voce pode fortalecer ou enfraquecer este componente de cor. A cor é reforçada ou enfraquecida apenas nos pontos onde já existia, outros pontos da imagem permanecem inalterados.



Cor Vermelha aumentando o canal vermelho



Cor Vermelha reduzindo o canal vermelho

Alterando a cor do triângulo. Para ativar esta função, clique com o botão esquerdo do mouse sobre o círculo branco no vértice do triângulo e arraste-o para outro vértice. Por exemplo, se nós alterarmos as cores do triângulo do canal vermelho para azul, os componentes de cor vermelha em cada ponto do canal ficaram azuis.



Imagem original



Substituindo uma cor em um canal

Alterando a cor do triângulo para dois sectores de cor. Para ativar esta função, clique com o botão esquerdo do mouse sobre o círculo branco no vértice do triângulo e arraste-o para um dos lados do triângulo. Por exemplo, se o triângulo do canal Verde consiste em setores azuis e vermelhos, o novo valor do componente de cor verde é calculado como uma soma dos componentes de azuis e vermelhos. Outros componentes de cor não serão alterado.



Imagem original



Substituindo uma cor em um canal

Alterando a cor do triângulo para três sectores de cor. Para ativar esta função, clique com o botão esquerdo do mouse sobre o círculo branco no vértice do triângulo e arraste-o no sentido do meio do triângulo. Por exemplo, se o triângulo no canal azul consiste em três seções de cor, o novo valor do componente azul para cada ponto da imagem é calculado como uma soma dessas seções de três cores. Outros componentes de cor na imagem (nesse caso, vermelho e verde), não serão alterado.



Imagem original



Substituindo uma cor em um canal

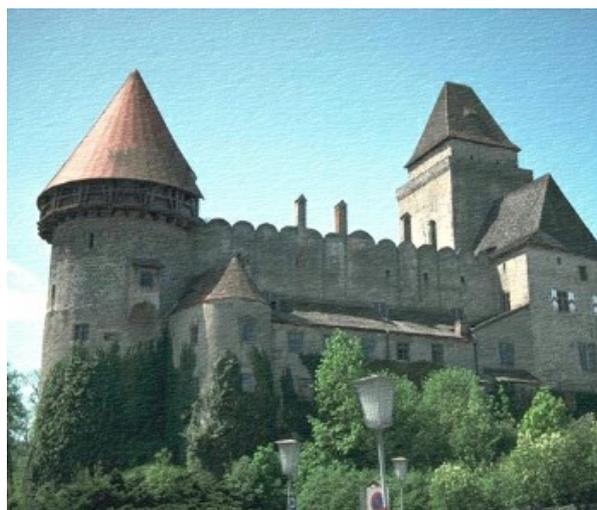
Atenção! O controle do triângulo não mostra o resultado. Ele só mostra a forma como os pontos neste canal serão calculados.

TEXTURA

O efeito de **Textura** imita uma imagem sobre uma superfície irregular, tal como papel, parede de tijolos, revestimento metálico ou cerâmica, etc.



Imagem original



Efeito de Textura

O processo pode ser dividido em duas fases:

- Ajuste das propriedades da textura.
- Ajuste dos parâmetros de aplicação da textura.

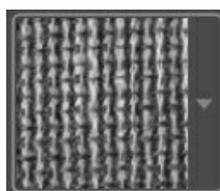
É possível ajustar as seguintes **propriedades da textura**:

Textura. Selecione um grupo e uma textura da **Biblioteca de textura**.

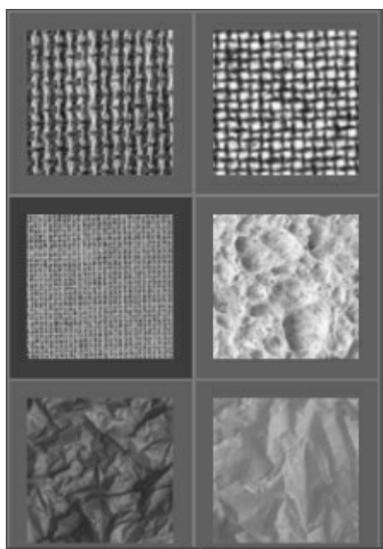


O programa vem com uma rica coleção de texturas. As estampas mais adequadas para este efeito podem ser encontrados na pasta **Superfície**.

A textura selecionada (atual) é visível em na caixa de amostra.



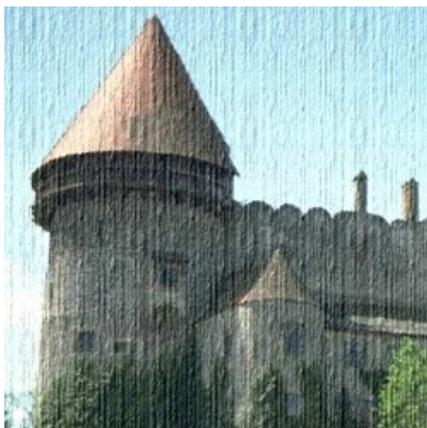
Para abrir a Biblioteca com todas as texturas do grupo selecionado clique na caixa de amostra.



Nota: É possível aplicar suas próprias texturas (imagens JPEG, BMP, TIFF, PNG).

Para carregar sua própria textura para ArtSuite selecione **<Textura do usuário>...** na lista.

Escala (10-400). O parâmetro define o tamanho da estampa a ser repetida. Por padrão, a escala é definida como 100%. Quanto maior o valor do parâmetro, maior será o valor da estampa.



Escala = 20%



Escala = 200%

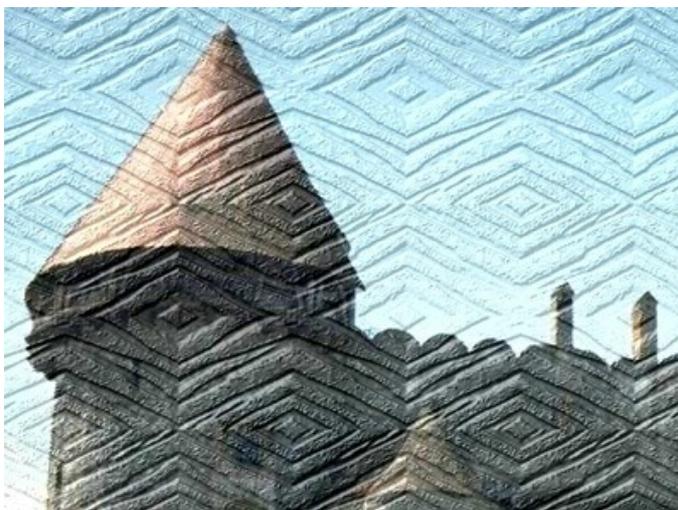
São as seguintes as opções que definem a forma como a textura é gerada:

Repetição. Quando esta opção é selecionada, a textura é gerada pela simples repetição da estampa determinada.



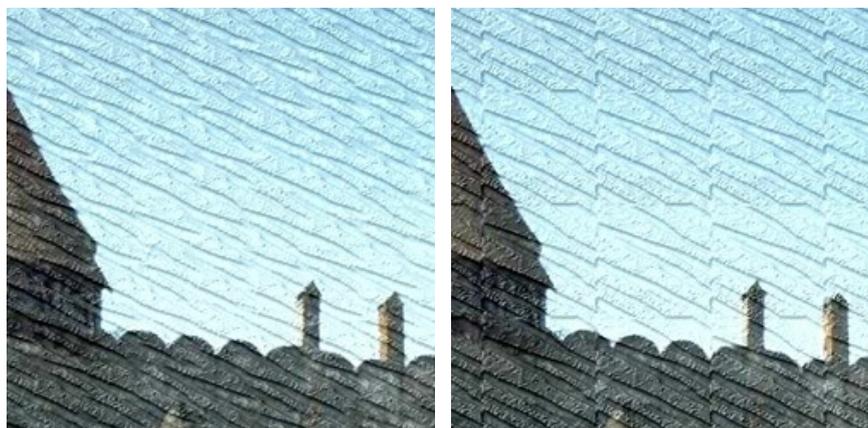
Repetição

Reflexão. Quando esta opção é selecionada, a textura é gerada pela repetição da determinada estampa. A diferença do modo de Repetição é que as extremidades dos padrões são unidos como se fosse um reflexo no espelho.



Reflexão

Alinhamento. Esta opção ajuda quando a textura inicial tem uma estampa desigual. Se aplicarmos a textura, como é, veremos junções da textura. Para evitar isso, nós devemos ativar a opção de **Alinhamento**.

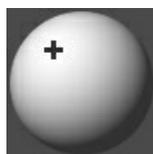


Alinhamento

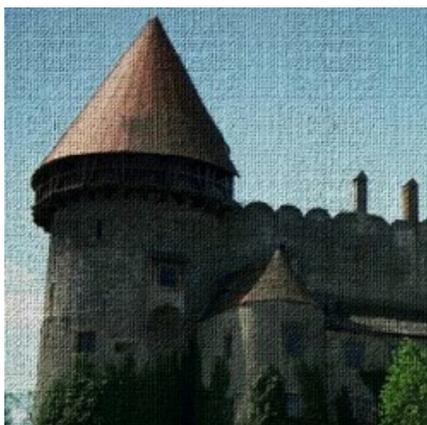
Outra opção

É possível ajustar os seguintes **parâmetros de aplicação da textura**:

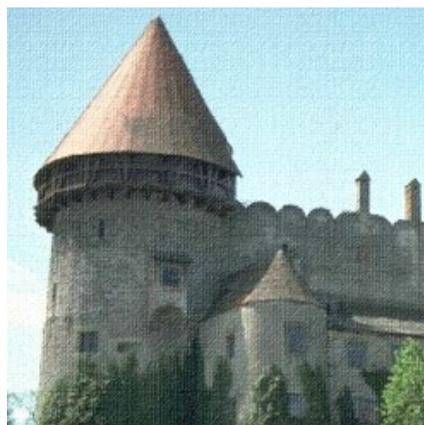
Fonte de luz. Use o ponto na bola para definir a provável fonte de luz durante a texturização. A posição da fonte de luz influencia a quebra automática da textura. Para alterar a posição da fonte de luz, clique com o botão esquerdo do mouse no ponto indicado na bola.



Brilho (0-150). Este parâmetro muda o brilho da textura. O brilho da textura original é 90. Quanto maior o valor do parâmetro, mais brilhante a textura será. Como resultado, a imagem será mais clara.

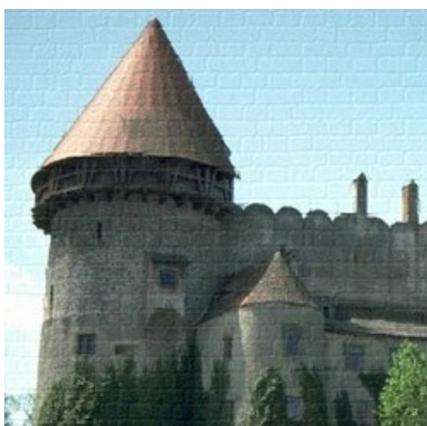


Brilho = 10

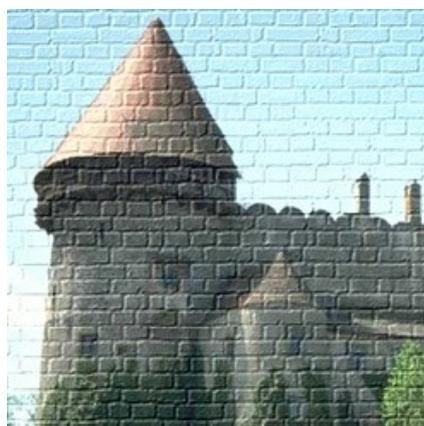


Brilho = 90

Relevo (0-150). Este parâmetro afeta o relevo da textura. A 0, a textura é plana. Se você aumentar o valor do parâmetro, o relevo da textura será mais destacado.



Relevo = 30



Relevo = 150

Textura revelada (0-40). O parâmetro define em que medida a textura é revelada através da imagem. Quanto maior o valor, mais nítida a textura fica e menos visível fica da imagem original. Quanto maior valor do parâmetro maior será a influência do parâmetro de **brilho** e o **contraste** de textura.



Textura revelada = 10



Textura revelada = 35

Distorção (0-50). Este parâmetro define a clareza da imagem resultante. Quanto maior o valor do parâmetro mais distorcida e borrada as imagens serão.



Distorção = 5



Distorção = 50

Dica: A maior parte do tempo de processamento é tomada pela primeira fase (geração da textura). Portanto, é recomendável ajustar as propriedades da textura primeiro. Em seguida, você pode tentar configurações diferentes para os parâmetros de aplicação da textura.

EFEITO DE GLAMOUR

Glamour é tudo o que está na moda luxuosa e elegante. Se você chamar uma mulher de glamourosa, você dá a ela um elogio especial, mostrando a atenção para a sua beleza, charme ou magnetismo sexual.

Glamour significa também um estilo especial em fotografia, que presta muita atenção na aparência do modelo. A pele deve ser suave e pura. O efeito de glamour esconde defeitos de pele, reduz as pequenas rugas e torna o modelo de aparência perfeita.

Toda mulher quer se sentir charmosa e atraente, especialmente sobre as fotos que são mantidas em álbuns de fotos durante anos.

O efeito de glamour, que processa a pele e esconde os defeitos, foi desenvolvido especialmente para as mulheres.

Agora você pode adicionar uma nota de glamour à sua imagem. Não só as estrelas de filme podem ser glamourosas!



Imagem Original



Resultado

O efeito tem os seguintes controles:

Cores. Este campo inclui um conjunto de cores que será usada para processar uma imagem.



Conjunto de cores

Este conjunto tem 6 quadrados de cor. Por padrão, esses quadrados de cor estão vazios. Se você iniciar o processamento da imagem com a configurações padrão, não haverá nenhuma alteração.

Clicando sobre um quadrado vazio o ponteiro será transformado em um conta-gotas, escolha uma cor da imagem com um clique no botão esquerdo. Este quadrado exibirá a cor escolhida.

Para alterar a cor do quadrado, clique com o botão esquerdo do mouse sobre ela e escolha outra cor de sua imagem.

Para excluir uma cor e limpar o quadrado, clique com o botão direito do mouse sobre o quadrado. O quadrado irá retornar para o Estado padrão.

Nota: O botão **Retorna para o Estado Padrã** (Reset to Default Settings) permite recuperar as configurações padrão dos parâmetros.

O parâmetro **Limite** (0-20) define cores que serão utilizados para processamento. No valor mínimo do parâmetro apenas as cores do conjunto de cores estão envolvidas no processo. Se você aumentar o valor do parâmetro, as cores semelhantes às cores do conjunto serão alteradas. Quanto maior o valor do parâmetro, mais as cores serão alteradas. O parâmetro **Suavidade** (1-100) suaviza e desfoca a imagem, reduzindo o contraste de cores entre os pixels vizinhos.



Suavidade = 10



Suavidade = 75

DUAS CHAVES

Este efeito permite transformar uma imagem (alterar cores, substituir cores, ajustar o contraste e brilho, etc.) usando duas cores principais (cor chave-preta, cor chave-branca).



Imagem original:
Cor chave-preta (0,0,0),
Cor chave-branca (255,255,255)



Resultado:
Cor chave-preta (49,10,98),
Cor chave-branca (242,255,172)

O efeito tem os seguintes controles que são representados por duas caixas de cor:



Original cor-chave

A cor que servirá como a cor chave-preta é definida na caixa de cor superior; a cor chave-branca é definida na caixa inferior. Por padrão, as cores correspondentes são escolhidas e sua imagem está no seu estado original.

Como definir as outras cores principais:

- Clique na caixa de cor (o ponteiro se transforma em um conta-gotas), escolha a cor desejada na imagem com um clique do botão esquerdo do mouse. A caixa de cor mudará sua cor para aquela selecionada.
- Clique duas vezes na caixa de cor para abrir o **Diálogo de Seleção de Cores Padrão** (Standard Color Selection Dialog).



Novas cores principais definidas

Como resultado, todas as cores mais escuras do que a cor chave-preta serão deslocadas para a cor preta; todas as cores mais claras que a cor chave-branco serão deslocadas para a cor branca.

Você também pode definir apenas uma cor chave (chave-preto ou chave -branco). Se você definir apenas a cor chave-preta, as cores escuras serão deslocadas para a cor preta, enquanto não irão alterar as cores de luz.

Por favor note que quanto mais clara for a cor chave-preta, mais escura que a imagem será; e que quanto mais escura de cor chave-branca, mais clara será a imagem.

Nota: Se você não quiser alterar as graduações de cor em sua imagem, use como a cor-chave, a cor cinzenta (neste caso os componentes de cor (verde, vermelho e azul) são iguais).



Imagem original:
Cor chave-preta (0,0,0),
Cor chave-branca (255,255,255)



Resultado:
Cor chave-preta (50,50,50),
Cor chave-branca (220,220,220)

EFEITO DE MEIO-TOM

O efeito **Meio-tom** transforma uma foto em uma imagem meio-tom dando a ela uma aparência de revista em quadrinhos retrô. A imagem é representada por pontos em um padrão específico. Esta técnica é amplamente usada para criar designs e cartazes com estilo sensacionais e para serigrafia.



Imagem original



Imagem meio-tom

Ajuste os parâmetros do efeito:

Posterização (0-30). A associação de pixels com cores semelhantes. Em valores mais altos desse parâmetro, menos cores são usadas e a imagem fica mais uniforme e plana.



Posterização = 5



Posterização = 30

Grade. Escolha um gráfico de layout dos elementos da grade regular:

Retangular - os pontos estão localizados diretamente nos nodos da grade.

Triangular - três pontos adjacentes criam um triângulo regular.

Linear - a imagem é exibida em linhas não uniformes.



Grade retangular

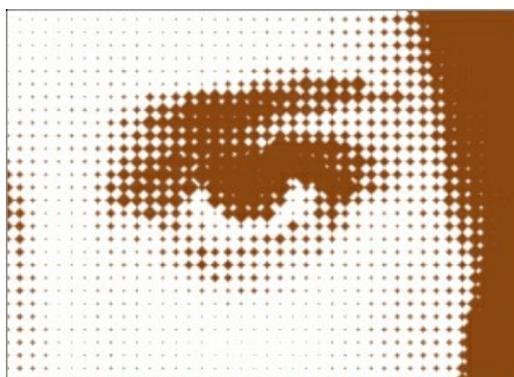


Grade triangular

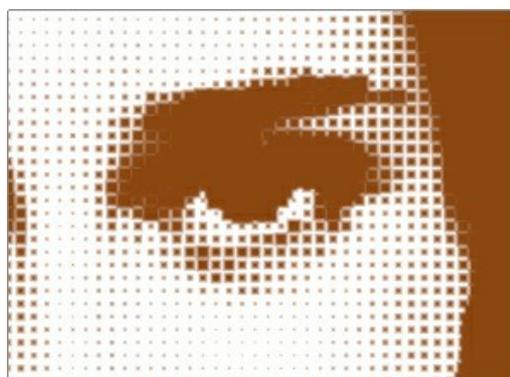


Grade linear

Padrão. Selecione uma forma para o elemento: **Círculo**, **Quadrado**, **Losango**, **Linha horizontal**, **Linha vertical**.

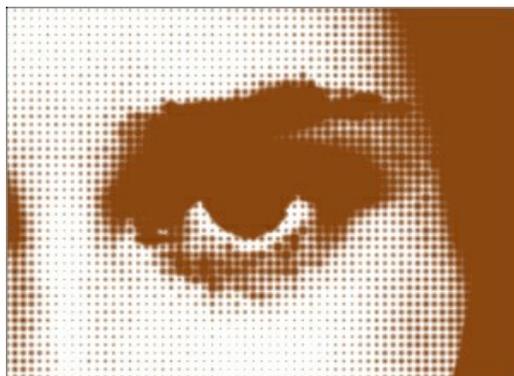


Padrão de losangos

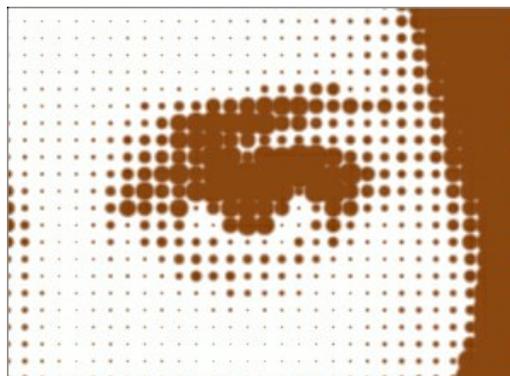


Padrão de quadrados

Intervalo (5-100) é um espaço entre os elementos. Quanto menor o valor do parâmetro, mais denso os pontos serão.

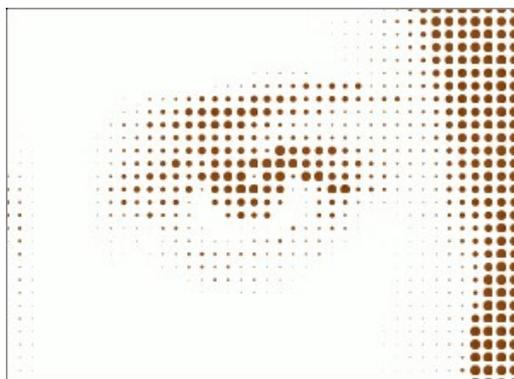


Intervalo = 12

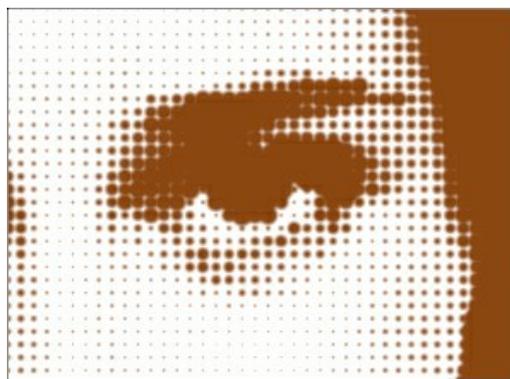


Intervalo = 25

Tamanho (1-100) é um tamanho máximo de um ponto. Isso depende da suavidade dos pixels de fonte: os pontos escuros são desenhados em seu tamanho, os pontos claros são exibidos com diâmetro menor. Os elementos maiores podem mesclar em áreas pintadas.

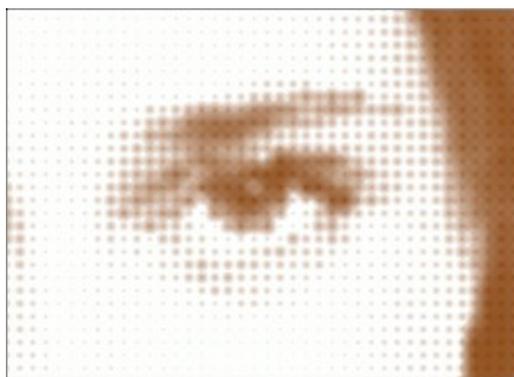


Tamanho = 7

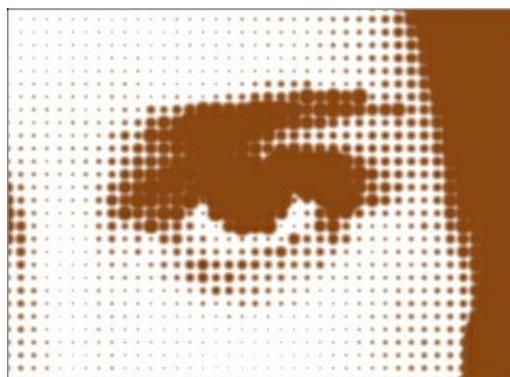


Tamanho = 20

Brilho (0-100) define a intensidade e opacidade dos pontos.



Brilho = 20



Brilho = 70

Imagem de uma cor. Por padrão, esta caixa de seleção é desativada e a imagem é desenhada com as cores da imagem original. Quando a caixa de seleção for ativada, todos os pontos são pintados com a cor escolhida. Clique no quadrado e selecione uma cor utilizando o diálogo **Selecionar cor**.

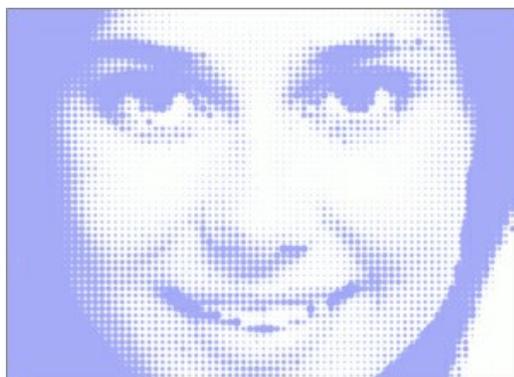


Imagem meio-tom de uma só cor



Imagem meio-tom em cores

LISTRAS COLORIDAS

O efeito **Listras coloridas** permite dividir a imagem nas áreas separadas com propriedades de cor diferentes.

Atenção! Este efeito só está disponível para as licenças [Home Deluxe e Business](#).



Resultado: Efeito de listras coloridas

Parâmetros do efeito:

Número de listras (3-50). O parâmetro define o número das listras nas quais a imagem será dividida.



Número de listras = 3



Número de listras = 15

Rotação (-90..90). O parâmetro gira as listras ao longo do eixo y.



Rotação = 0 (no rotation)



Rotação = 50 (to the right)

Curvatura (-10..10). Este parâmetro regula o grau de curvatura das listras.



Curvatura = 0 (no curvature)



Curvatura = -10

Listra principal. Você pode ajustar a posição da área sem efeito:



Lado esquerdo



Centro



Lado direito

Largura da listra principal (1-50). Quando a caixa de verificação está ativada, você pode definir o tamanho da área sem efeito (como uma porcentagem da largura da imagem). Quando a caixa de verificação está desativada, todas as listras têm a mesma largura.



Largura da listra principal = 30%



Largura da listra principal = 50%

Largura do separador (0-10). A largura das linhas divisórias.



Largura do separador = 0



Largura do separador = 10

Cor do separador. A cor das linhas divisórias.



Linhas amarelas



Linhas vermelhas

Usando as abas **Esquerdo** e **Direito**, você pode regular os parâmetros das listras adjacentes à listra principal.

Matiz (-180..180). O parâmetro permite ajustar o tom.



Matiz = -162



Matiz = 78

Saturação (-100..100). O parâmetro altera a intensidade das cores da imagem (de tons cinzentos neutros a matizes altamente saturadas).



Saturação = -100



Saturação = 100

Brilho (-100..100). O parâmetro altera o brilho da imagem. Nos valores mais altos, os pontos da imagem ficam mais claros. Nos valores mais baixos, os pontos da imagem ficam mais escuros.



Brilho = -100



Brilho = 100

Colorir. A caixa de seleção permite recolorir a imagem usando os tons da cor especificada. Clique na placa de cores para selecionar uma cor.



A caixa de verificação Colorir está desativada



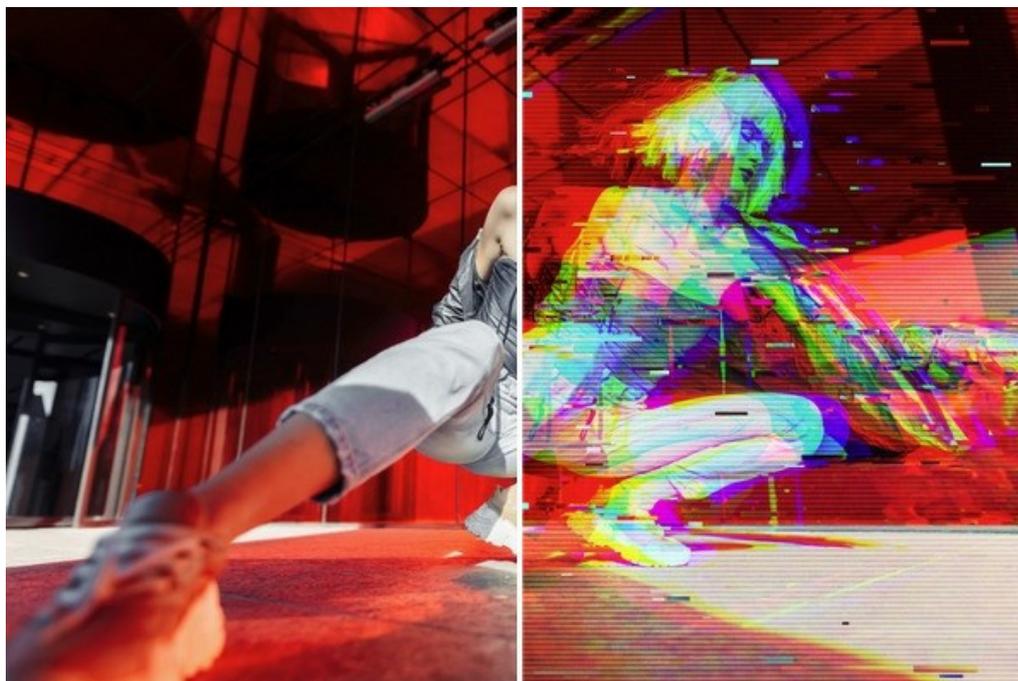
A caixa de verificação Colorir está ativada (Cor rosa)

Você pode usar os botões **Forma aleatória** e **Cores aleatórias** para gerar uma variação de efeito aleatório.

ARTE GLITCH

Arte glitch adiciona ruído digital e imita a distorção da imagem. Na realidade tais interferências aparecem por causa de erros na reprodução de gravações digitais, falhas técnicas ou danos físicos de um dispositivo. Muitas obras de arte contemporâneas foram criadas com o uso dessa técnica visual. Com ArtSuite é fácil aplicar falhas caóticas e hipnotizantes às imagens.

Atenção! Este efeito está disponível apenas para licenças [Home Deluxe e Business](#) licenças.



Efeito de arte glitch

Os parâmetros do efeito são apresentados em duas abas: **Interferências** e **Listras e deslocamentos**.

Aba **Interferências**

Mudança de canal. Os parâmetros desse grupo separam e deslocam os componentes de cor da imagem, formando contornos de cores adicionais (o chamado efeito anaglifo 3D).

Vermelho. Mudança do canal vermelho.

Verde. Mudança do canal verde.

Azul. Mudança do canal azul.



Canal vermelho



Canal verde



Canal azul

Mudança nos canais por 10

Linhas de varredura. As linhas raster que simulam um efeito de ruído de TV antiga.

Modo de mesclagem: **Sobreposição** ou **Luz suave**. O modo afeta o grau de contraste entre as linhas e a imagem.



Sobreposição



Luz suave

Espessura. A espessura das linhas de varredura.



Espessura = 1



Espessura = 10

Nitidez. A nitidez das bordas das linhas.



Nitidez = 0



Nitidez = 50

Intensidade. O grau de visibilidade das linhas. Em 0 não há efeito de linha de varredura.



Intensidade = 10



Intensidade = 80

Ruído. A adição de ruído digital e granulação de filme à imagem.

Força. O grau de visibilidade do ruído.



Força = 10



Força = 90

Aba Listras e deslocamentos

Você pode adicionar áreas retangulares (listras) à imagem e alterá-las dinamicamente.

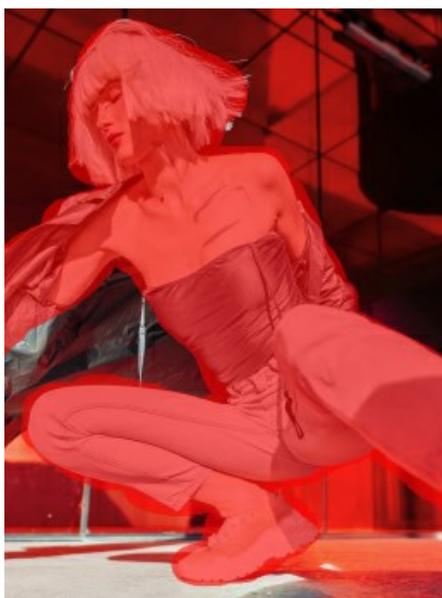
A **Ferramenta de exclusão**  permite indicar áreas onde não haverá listras, protegendo a parte selecionada do efeito.

Use a ferramenta **Borracha**  para editar a seleção (zona de proteção).

Você pode ativar/desativar a visualização da seleção usando  /  no **Painel de controle**.



Efeito em toda a imagem



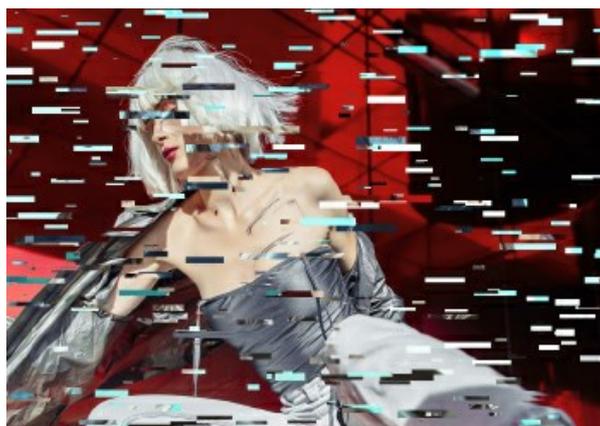
Área excluída



Listras fora da seleção

Tamanho e posição. Um grupo de parâmetros responsáveis pela geometria das listras.

Altura mín/máx. A gama de variações da altura das listras.



Altura mín/máx = 1/10



Altura mín/máx = 70/120

Comprimento mín/máx. A gama de variações do comprimento das listras.



Comprimento mín/máx = 20/30



Comprimento mín/máx = 190/200

Deslocamento. A quantidade de deslocamento (para listras simples e invertidas).



Deslocamento = 0



Deslocamento = 25

Mudanças simples. O número de listras criadas por retângulos deslocados.



Mudanças simples = 40



Mudanças simples = 80

Alongamentos simples. O número de listras formadas pelo alongamento de retângulos.

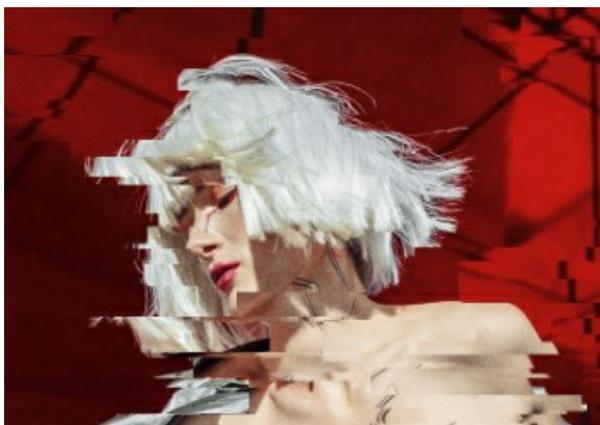


Alongamentos simples = 40



Alongamentos simples = 80

Alongamento mín/máx. A gama de variações do comprimento dos alongamentos.



Alongamento mín/máx = 12/12



Alongamento mín/máx = 12/20

Mudanças invertidas. O número de listras com inversão de cores.



Mudanças invertidas = 40



Mudanças invertidas = 80

A caixa de seleção **Vertical** ativa os efeitos verticais em vez dos horizontais.



A caixa Vertical está desativada



A caixa Vertical está ativada

O botão **Semente aleatória** gera uma distribuição diferente de listras na imagem.



Distribuição de listras diferente

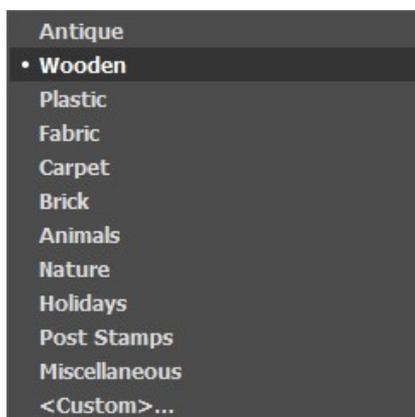
MOLDURA CLÁSSICA

A **Moldura clássica** enfeita as fotos no estilo clássico. O programa oferece uma biblioteca de textura com molduras diferentes (desde os clássicos para tecido, tijolo e mesmo do mundo animal). Você também pode carregar sua própria textura para gerar um quadro.



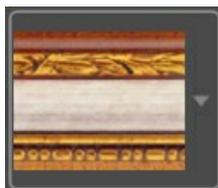
O Painel de ajustes oferece os seguintes parâmetros para esta moldura:

Textura. Selecione um grupo e uma textura da **Biblioteca de textura**.

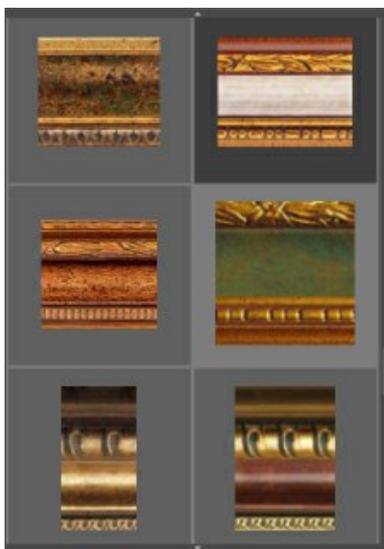


O programa vem com uma rica coleção de texturas. Texturas para um **moldura clássica** são encontrados na seção **Clássicas** na lista da Biblioteca. Aqui você pode encontrar uma pasta com armações de madeira clássicas, bem como as pastas com texturas animais (difusão de pavões, pele de leopardo, etc.), tijolos, elementos festivo.

A textura selecionada (atual) é visível em na caixa de amostra.



Para abrir a Biblioteca com todas as texturas do grupo selecionado (por exemplo, *Madeira*) clique na caixa de amostra.



Nota: É possível aplicar suas próprias texturas (imagens JPEG, BMP, TIFF, PNG).

Para carregar sua própria textura para ArtSuite selecione **<Textura do usuário>...** na lista.

Ajuste os seguintes parâmetros para esta moldura digital:

Largura da moldura (0-100%). Este parâmetro define a largura da moldura. Em 0% não há nenhuma moldura, em 100% a largura da moldura fica em $\frac{1}{4}$ da menor dimensão da imagem (largura ou altura). Por exemplo, para uma imagem de 600 x 800 pixel, a moldura de largura 100% é calculada da seguinte forma: $\frac{1}{4}$ da menor dimensão (600 px) que é igual a 150 pixels.



Largura da moldura = 30%



Largura da moldura = 70%

Imagem de escala para moldura. Quando a caixa de seleção Imagem de escala para Moldura é habilitada, a imagem é dimensionada para se ajustar ao moldura. Quando a caixa de seleção está desativada, há a sobreposição da imagem nas bordas.

Atenção! Uma parte da imagem será cortada para manter a relação de aspecto.



A caixa Imagem de escala para moldura não seleccionada



A caixa Imagem de escala para moldura seleccionada

Brilho da textura (0-200%). Este parâmetro muda o brilho da textura original. O brilho da textura original é igual a 100%. Para escurecer o quadro, defina o valor do parâmetro inferior a 100%; para clarear o quadro, defina um valor superior a 100%.



Brilho da textura = 50%



Brilho da textura = 130%

Giro de texture verticalmente . Quando o botão está habilitado a textura é orientada para a linha horizontal, que é de cima para baixo. Como resultado as bordas interna e externa são invertidas.

Botão Giro de texture
verticalmente desabilitadoBotão Giro de texture
verticalmente habilitado

Se a textura original não é perfeita, as junções são visíveis e o quadro é desigual. Para suavizar as junções use os botões: **Inverter textura para alinhar**  e **Brilho médio** . Estes botões podem ser usadas separadamente ou em conjunto.

Inverter textura para alinhar , junta texturas tendo em conta seu brilho – a extremidade brilhante é alinhada com a outra extremidade brilhante, e a extremidade escura é alinhada com a outra extremidade escura. As texturas são espelhadas de forma a alcançar uma transição suave.

A caixa de seleção **Brilho médio**  suaviza as articulações da textura visíveis pela média de seu brilho.

Vamos pegar uma textura tendo brilho desigual - a parte esquerda da textura é mais brilhante do que à direita.



Se você gerar um quadro usando esta textura com os dois botões (Inverter textura para alinhar e Brilho médio) desabilitadas, você terá a seguinte imagem:

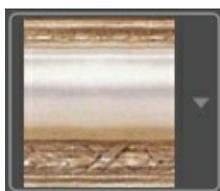


Botão Inverter textura para alinhar habilitado



Botões Brilho médio e Inverter textura para alinhar habilitados

Vamos dar mais um exemplo para mostrar como funcionam os parâmetros de **Brilho médio** e **Inverter textura para alinhar**. Pegamos a seguinte textura:



Botões desabilitados



Botão Inverter textura para alinhar habilitado



Botão Brilho Médio habilitado

Neste caso é suficiente habilitar o botão **Brilho médio** para alcançar um bom resultado.

A aba **Efeito 3D**

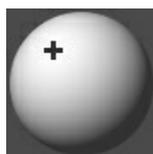
Ative a caixa de seleção **Aplicar efeito 3D** para dar á moldura uma aparência 3D.



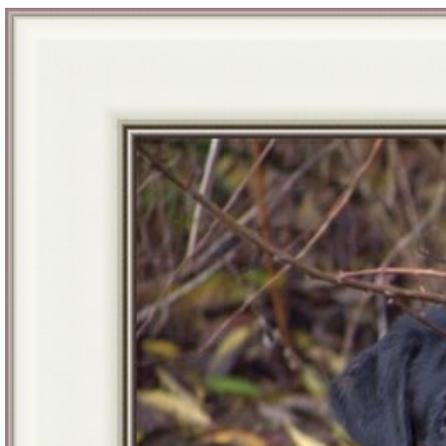
Efeito 3D

Parâmetros do efeito:

Fonte de luz. Use o punhal na bola para definir a provável fonte de luz que afeta a aparência da sombra.



Volume (0-100). Este parâmetro afeta a profundidade da moldura da imagem. Em 0 a textura é plana.



Volume = 20



Volume = 100

Transição da suavidade (-50..50). O parâmetro ajusta a suavidade da borda entre a parte convexa e o bisel.



Transição da suavidade = -50

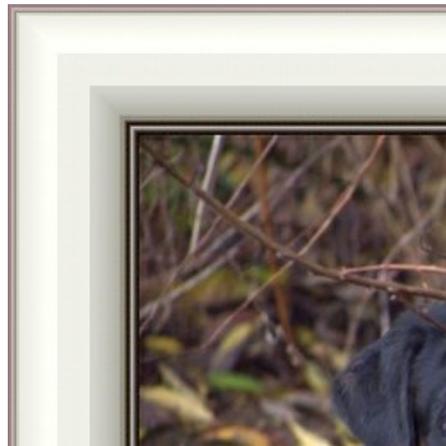


Transição da suavidade = 50

Largura do bisel (0-100). Este parâmetro define o tamanho do bisel.



Largura do bisel = 35



Largura do bisel = 75

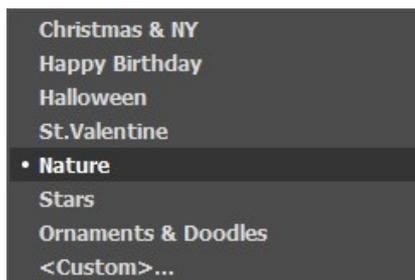
PADRÃO

A moldura **Padrão** é formado por padrões regulares gerados ao longo do perímetro da imagem. Como um padrão que você pode ter da amostra da **Biblioteca de textura** ou seus próprios objetos em um fundo transparente.



O **Painel de ajustes** oferece os seguintes parâmetros para esta moldura:

Textura. Selecione um grupo e uma textura da **Biblioteca de textura**.



O programa vem com uma rica coleção de texturas. Padrões para um **moldura do padrão** são encontrados na seção **Padrões** na lista da Biblioteca de textura.

A textura selecionada (atual) é visível em na caixa de amostra.



Para abrir a Biblioteca com todas as texturas do grupo selecionado (por exemplo, *Natureza*) clique na caixa de amostra.



Nota: É possível aplicar suas próprias texturas (imagens JPEG, BMP, TIFF, PNG).

Recomendamos usar uma imagem PNG com um objeto em um fundo transparente.

Para carregar sua própria textura para ArtSuite selecione **<Textura do usuário>...** na lista.

Ajuste os seguintes parâmetros para esta moldura digital:

Largura da moldura (0-100%). Este parâmetro define a largura da moldura. Em 0% não é armação, em 100% a largura da moldura faz com que um quarto do tamanho mínimo da imagem (como a sua largura ou altura). Por exemplo, para uma imagem 600 x 800 pixels de largura 100% do quadro é calculado da seguinte forma: 1/4 do tamanho mínimo (600 px) é de 150 pixels.

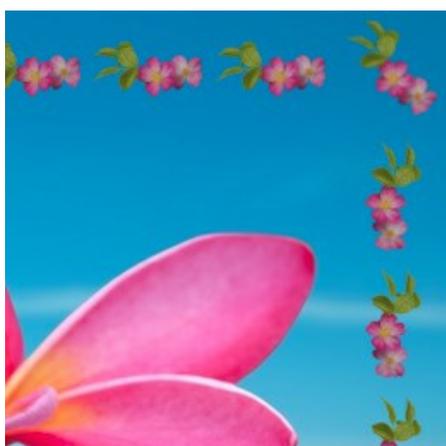


Largura da moldura = 30%

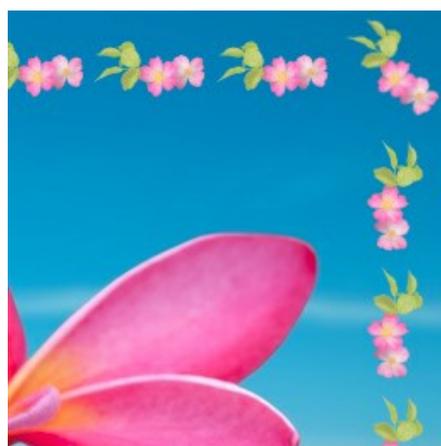


Largura da moldura = 80%

Brilho da textura (0-200%). Este parâmetro permite alterar o brilho da textura original. O brilho da textura original é igual a 100%. Para escurecer o quadro, defina o valor do parâmetro inferior a 100%, para clarear o quadro, defina um valor superior a 100%.



Brilho da textura = 50%

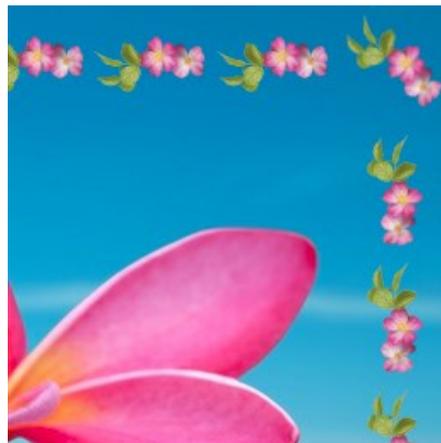


Brilho da textura = 200%

Giro de texture verticalmente . Quando o botão está habilitado a textura é orientada para a linha horizontal, que é de cima para baixo.

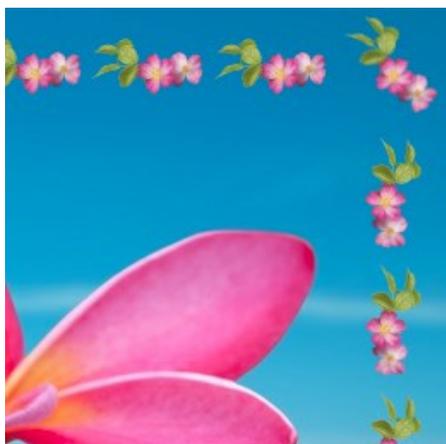


Botão Giro de texture verticalmente desabilitado

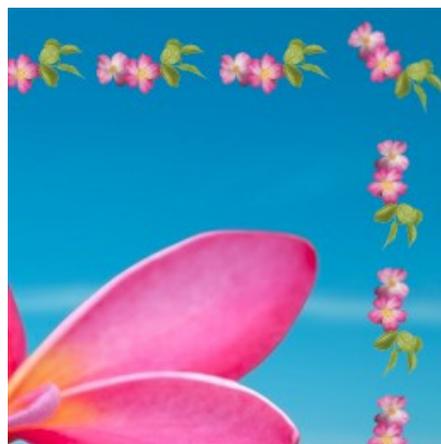


Botão Giro de texture verticalmente habilitado

Giro de texture horizontalmente . Quando o botão está habilitado a textura é orientada para a linha vertical, que é da direita para a esquerda.



Botão Giro de texture horizontalmente desabilitado



Botão Giro de texture horizontalmente habilitado

Existem **diversas variantes de textura lay-out** nos cantos e nos lados da moldura.

Sem rotação (o botão **Volta da textura**  é desativado).



A textura gira nos cantos e nas laterais (os botões **Volta da textura**  e **Volta da textura em cantos**  estão habilitados).



A textura gira sobre os lados, mas não nos cantos (o botão **Volta da textura**  é seleccionado quando o botão **Volta da textura em cantos**  é desativado).



Escalar para moldura. Quando a caixa de seleção escala da imagem para quadro é ativado, a imagem é redimensionada para caber na moldura. Quando a caixa de seleção estiver desativada, o quadro sobrepõe fronteiras na imagem.

Cor da moldura. Este parâmetro define a cor da armação sob o padrão (este parâmetro pode ser definida somente se a caixa de seleção **Escalar para moldura** estiver habilitado. Para seleccionar uma cor, clique duas vezes sobre a placa de cor e selecione uma cor no **diálogo de seleção da cor para o padrão**.



A caixa Imagem de escala para moldura não seleccionada



A caixa Imagem de escala para moldura seleccionada e o amarelo é definido como a cor de fundo

Transparente. Quando a caixa de seleção transparente está habilitado o padrão é desenhado sobre um fundo transparente. Pode ser útil em uma imagem com várias camadas para usar a camada inferior (s) como a cor de fundo para o padrão.



A caixa Transparente seleccionada

Padrões aleatórios. Quando a caixa de seleção está habilitada, a moldura de padrão é gerada com os objetos selecionados aleatoriamente.



Moldura criada com o uso de quatro padrões aleatórios

Número (2-20). O número dos padrões retirados da Biblioteca de texturas para criar uma moldura.



Número = 2



Número = 10

Semente aleatória (0-9999). Este é o número inicial para o gerador de números aleatórios. Cada número corresponde a um determinado conjunto e distribuição dos padrões.



Moldura de padrões aleatórios

MOLDURA TRAÇADOS

A moldura **Traçados** é composta por linhas retas traçadas na borda da imagem. A largura do moldura, bem como a largura, o número e o comprimento dos traços pode ser definida no **Painel de ajustes**.



O **Painel de ajustes** oferece os seguintes parâmetros para esta moldura:

Cor da moldura. Este parâmetro define a cor dos traços que formam a moldura da imagem. Selecione uma cor clicando duas vezes a caixa de cor e escolhendo uma cor na caixa **Selecionar cor**.



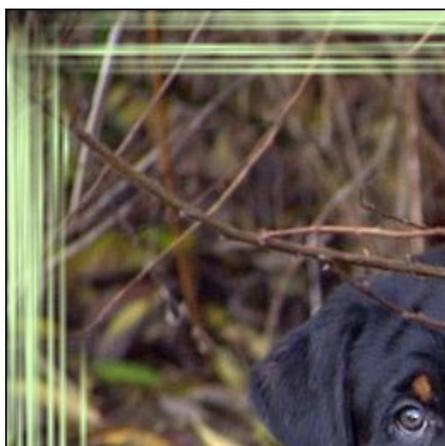
A cor verde claro foi selecionada

Transparente. Quando a caixa de seleção **Transparente** é ativada, a imagem no âmbito da moldura fica transparente. Este recurso pode ser usado em uma imagem com várias camadas; desta forma, a imagem na camada inferior é visível e serve como uma moldura.

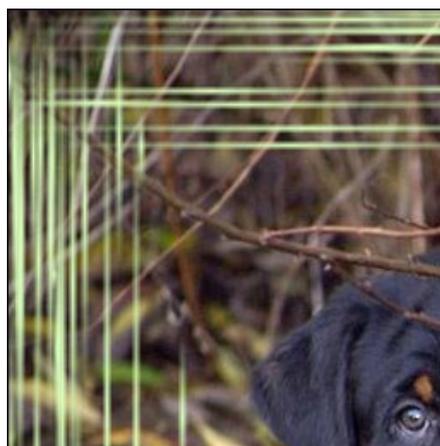


A caixa de seleção "Transparente" ativada

Largura da moldura (0-100%). Este parâmetro define a largura da moldura em que será afetada pelos traços. Em 0% não há nenhuma moldura, em 100% a largura da moldura fica em 1/4 da menor dimensão da imagem (largura ou altura). Por exemplo, para uma imagem de 600 x 800 pixel, a largura da moldura em 100% é calculada da seguinte forma: 1/4 da menor dimensão (600 px) que é igual a 150 pixels.

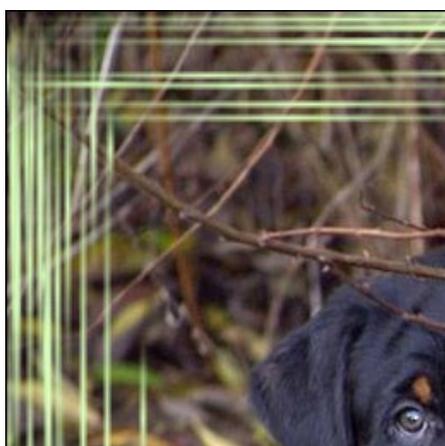


Largura da moldura = 40%

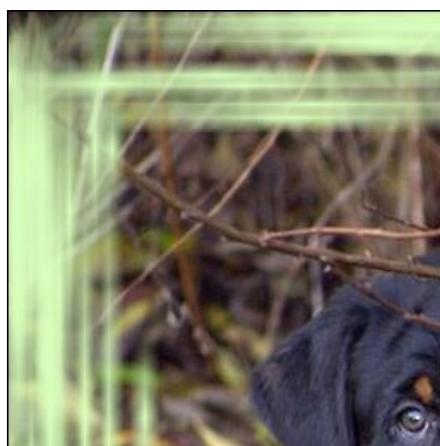


Largura da moldura = 90%

Largura do traço (1-10%). Este parâmetro define a largura dos traços em percentual de 1/4 da menor dimensão da imagem (largura ou altura). Quanto maior o valor do parâmetro, mais grossos os traços; se os traços são extremamente grossos, eles se mesclagem e terão a aparência de uma linha espessa.

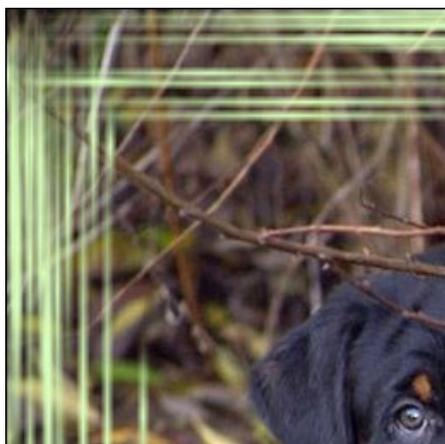


Largura do traço = 2%

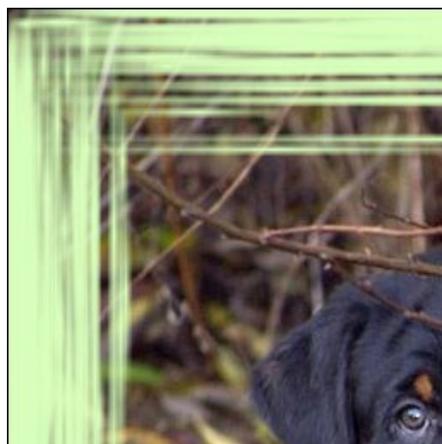


Largura do traço = 7%

Número de traços (1-300). Este parâmetro define o número de traços desenhados em cada lado da imagem. Quanto maior o valor, maior a quantidade de traços desenhados em cada lado da imagem.

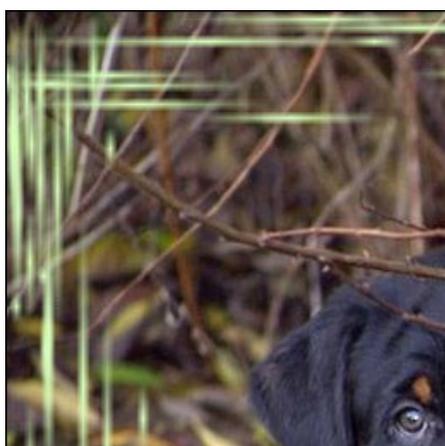


Número de traços = 30

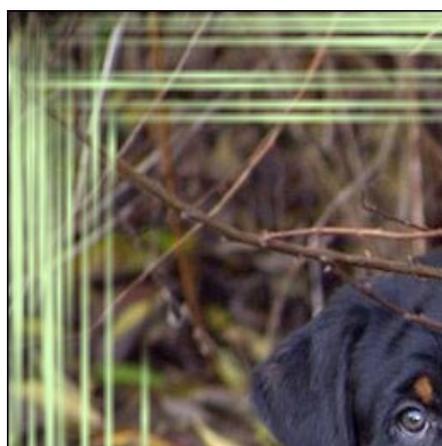


Número de traços = 150

Comprimento do traço (1-100%). Este parâmetro define o comprimento máximo dos traços desenhados. O comprimento do traço é calculado em percentagem do comprimento do lado ao longo do qual ele é desenhado. Por exemplo, se o comprimento do lado é de 800 pixel e o valor do parâmetro do comprimento do traço é de 50%, o comprimento máximo dos traços desenhados é de 400 pixels.

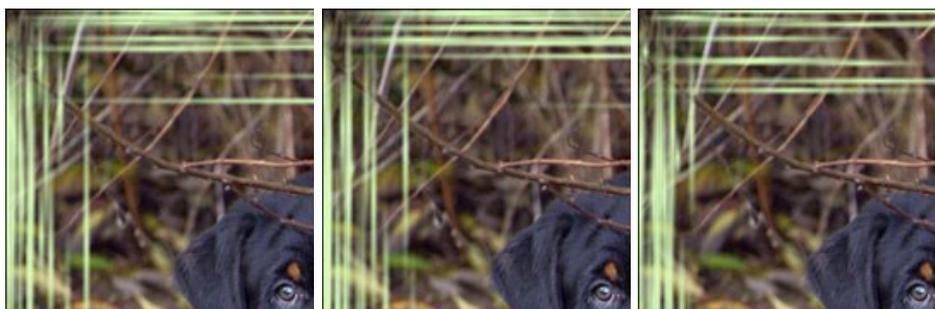


Comprimento do traço = 20%



Comprimento do traço = 50%

Semente aleatória (0-9999). Este é o número inicial para o gerador de números aleatórios que define a distribuição dos traços. Cada número corresponde a uma determinada distribuição de traços (desde que todos os outros parâmetros permaneçam inalterados).



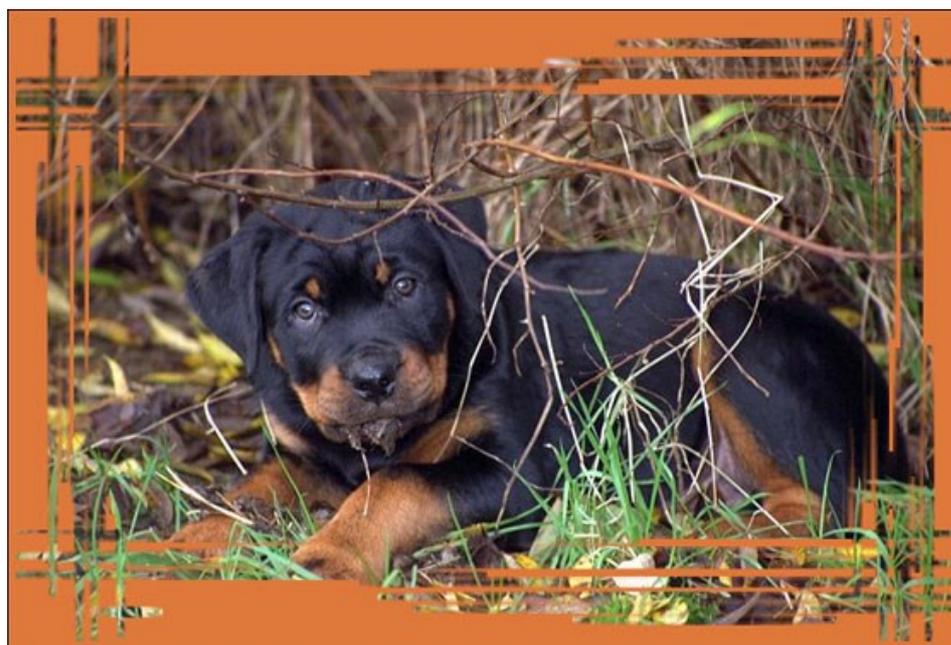
ARRANHÕES

A moldura **Arranhões** representa um quadro de cor com uma superfície arranhada, através da qual a imagem original pode ser vista. A largura da moldura, bem como a largura, o número e o comprimento dos arranhões pode ser definida no **Painel de ajustes**.



O **Painel de ajustes** oferece os seguintes parâmetros para esta moldura:

Cor da moldura. Este parâmetro define a cor dos arranhões que formam a moldura da imagem. Selecione uma cor clicando duas vezes na caixa de cor e escolhendo uma cor na caixa **Selecionar cor**.



Cor seleccionada

Transparente. Quando a caixa de seleção **Transparente** é ativada, a imagem no âmbito da moldura fica transparente. Este recurso pode ser usado em uma imagem com várias camadas; desta forma, a imagem na camada inferior é visível e serve como uma moldura.



A caixa de seleção "Transparente" ativada

Largura da moldura (0-100%). Este parâmetro define a largura da moldura em que será afetada pelos traços. Em 0% não há nenhuma moldura, em 100% a largura da moldura fica em 1/4 da menor dimensão da imagem (largura ou altura). Por exemplo, para uma imagem de 600 x 800 pixel, a largura da moldura em 100% é calculada da seguinte forma: 1/4 da menor dimensão (600 px) que é igual a 150 pixels.



Largura da moldura = 40%

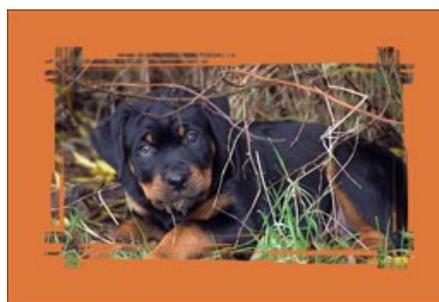


Largura da moldura = 90%

Largura da borda (0-100%). Este parâmetro define a largura da moldura externa sem traços. Em 0% não há nenhuma moldura, em 100% a largura da moldura fica em 1/4 da menor dimensão da imagem (largura ou altura). Por exemplo, para uma imagem de 600 x 800 pixel, a largura da moldura em 100% é calculada da seguinte forma: 1/4 da menor dimensão (600 px) que é igual a 150 pixels.

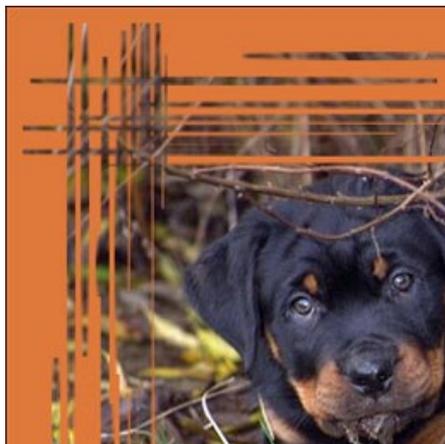


Largura da borda = 0%

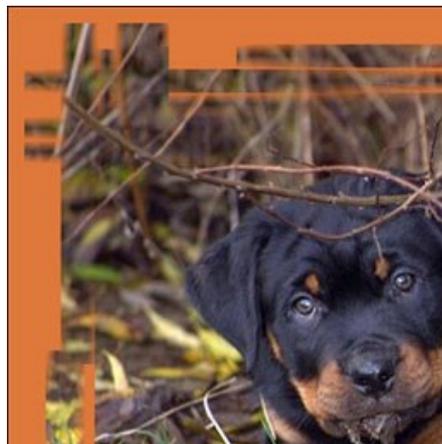


Largura da borda = 100%

Largura do arranhão (1-10%). Este parâmetro define a largura dos arranhões em percentual de 1/4 da menor dimensão da imagem (largura ou altura). Quanto maior o valor do parâmetro, mais grossos os arranhão; se os traços são extremamente grossos, eles se mesclam e terão a aparência de uma linha espessa.

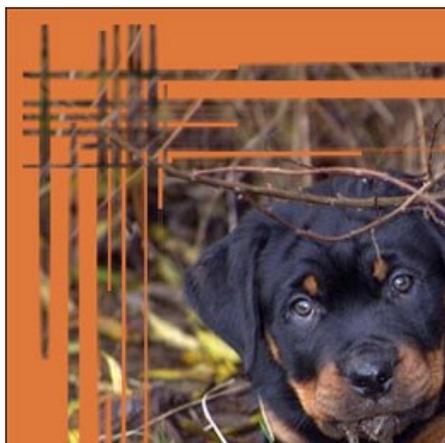


Largura do arranhão = 2%

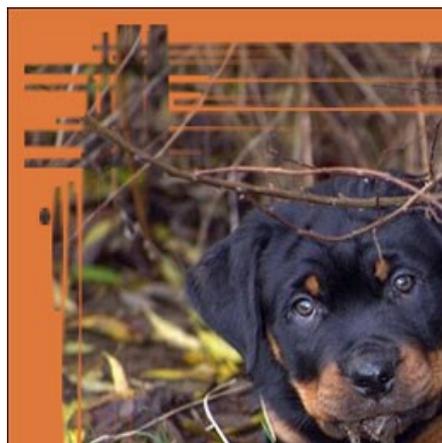


Largura do arranhão = 7%

Número de arranhões (1-300). Este parâmetro define o número de arranhões desenhados em cada lado da imagem. Quanto maior o valor, maior a quantidade de arranhões desenhados em cada lado da imagem.

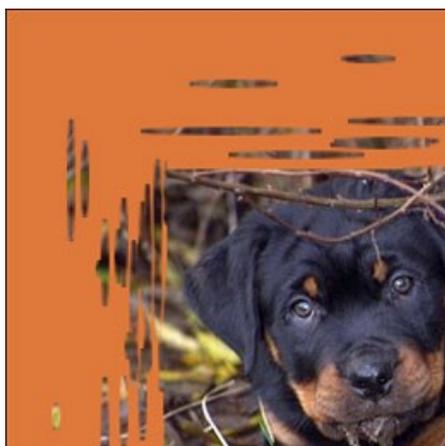


Número de arranhões = 20



Número de arranhões = 70

Comprimento do arranhões (0-100%). Este parâmetro define o comprimento máximo dos arranhões desenhados. O comprimento do arranhão é calculado em percentagem do comprimento do lado ao longo do qual ele é desenhado. Por exemplo, se o comprimento do lado é de 800 pixel e o valor do parâmetro do comprimento do arranhão é de 50%, o comprimento máximo dos arranhões desenhados é de 400 pixels.

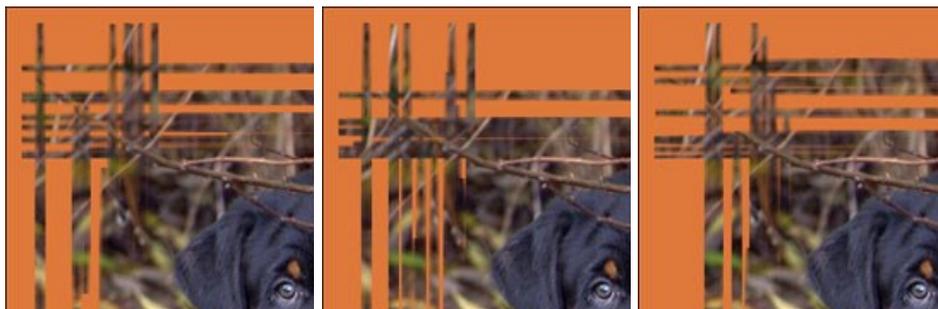


Comprimento do arranhões = 10%



Comprimento do arranhões = 40%

Semente aleatória (0-9999). Este é o número inicial para o gerador de números aleatórios que define a distribuição dos traços. Cada número corresponde a uma determinada distribuição de traços (desde que todos os outros parâmetros permaneçam inalterados).



PÁGINA DOBRADA

O efeito de **Página dobrada** cria uma ondulação de página em uma imagem. A cor da ondulação, sua forma e o nível de torsão são ajustados no **Painel de ajuste**.



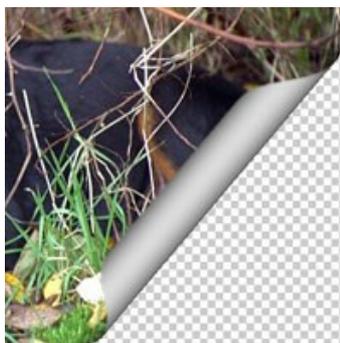
O **Painel de ajustes** oferece os seguintes parâmetros para o efeito de **Página dobrada**:

Cor de fundo. Na caixa de cor, a **Cor de fundo** permite definir a cor da área sob a ondulação. Duplo-clique sobre a caixa de cor para escolher uma cor na caixa **Selecionar cor**.



A cor verde foi selecionada

Transparente. Quando a caixa de seleção **Transparente** é ativada, a área sob a ondulação torna-se transparente. Este recurso pode ser usado em uma imagem com várias camadas; desta forma, por exemplo, outra foto pode ser visível na ondulação de página.



Caixa de seleção "Transparente" habilitada

Cor da ondulação. A caixa decor permite definir a cor da parte inferior da ondulação. Clique duas vezes sobre a caixa de cor da ondulação para escolher uma cor entre as cores na caixa **Selecionar cor**.



O amarelo foi selecionado para a parte inferior de ondulação da página

Torsão (0-100%). Este parâmetro define o nível de torção da ondulação. Quanto maior o valor, mais torcidas será a ondulação.



Torsão = 60%



Torsão = 90%

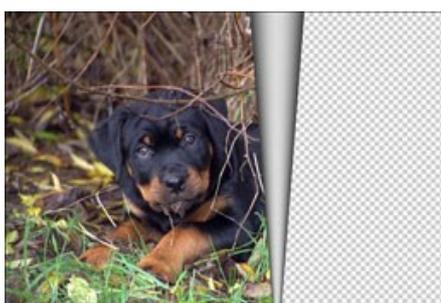
Obliquidade (0-100%). Este parâmetro define a forma da ondulação. Em valores de 1 a 49 o canto da imagem ondula para formar um cone (o vértice estará em uma das extremidade); em 50 o canto ondula para formar um cilindro; e em valores de 51 a 100 ele forma um cone novamente, mas o vértice estará na extremidade oposta.



Obliquidade = 10

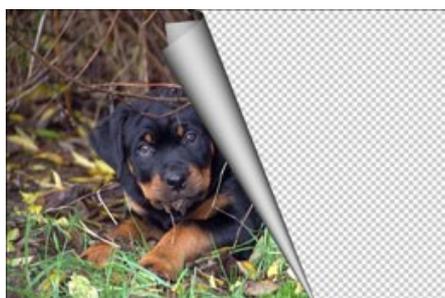


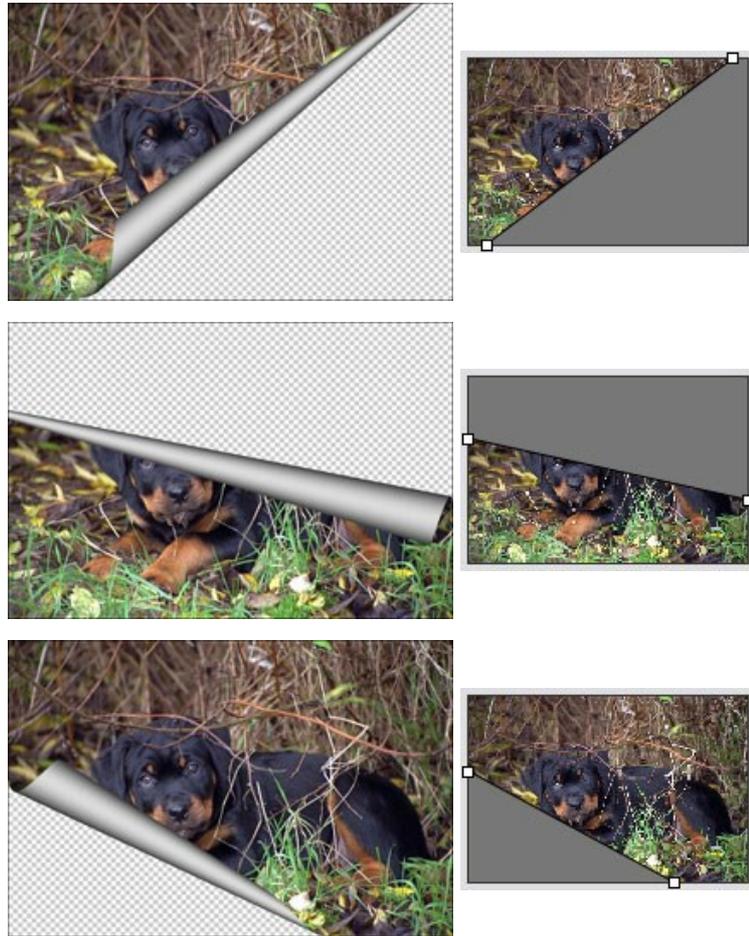
Obliquidade = 50



Obliquidade = 90

Uma **linha com marcadores em ambas as extremidades** define os cantos a serem ondulados, a posição da linha de ondulação e a direção da ondulação. Use os marcadores para definir a posição da linha. Para mover um marcador, clique o cursor sobre ele, pressione o botão esquerdo do mouse e arraste o marcador para uma nova posição. É impossível ondular mais da metade da imagem.





Gradiente (0-100%). Este parâmetro adiciona volume a ondulação, ajustando o contraste de tons médios.



Gradiente = 20%

Gradiente = 50%

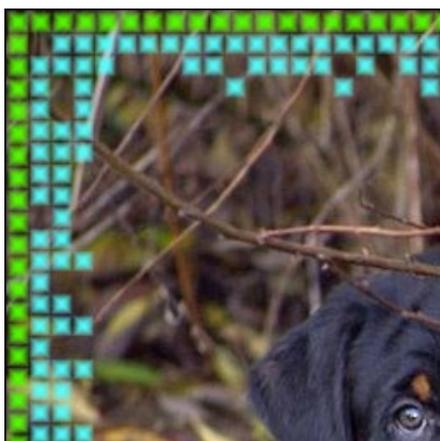
Gradiente = 100%

QUADRADOS

A moldura **Quadrados** representa um quadro de imagem feito de ladrilhos quadrados. A largura, a quantidade, a cor dos mosaicos e opacidade das suas arestas são definidas no **Painel de ajustes**.

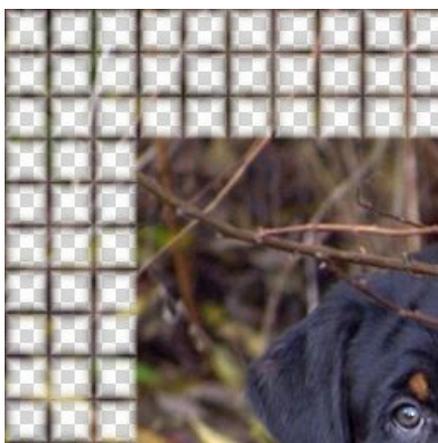


A moldura de **Quadrados** é composto por duas partes: **Quadrados externos** - sobre a imagem abaixo, ela é composta de ladrilhos verdes e **Quadrados internos** - azulejos azuis.



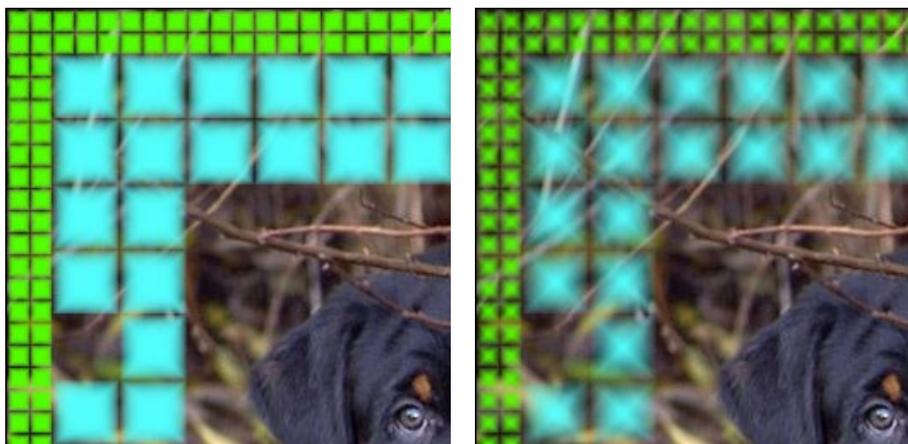
O **Painel de ajustes** oferece os seguintes parâmetros para esta moldura.

Transparente. Quando a caixa de seleção é ativada, a imagem debaixo da moldura fica transparente. Este recurso pode ser usado em uma imagem com várias camadas; desta forma, a imagem na camada inferior é visível e serve como uma moldura.



Caixa de seleção "Transparente" ativada

Gradiente de cor (0-100%). Este parâmetro altera a opacidade das bordas dos ladrilhos. Em 0% as bordas dos mosaicos são sólidas, se você aumentar o valor do parâmetro a transparência das bordas aumenta, e a aparência dos ladrilhos será mais tridimensional.

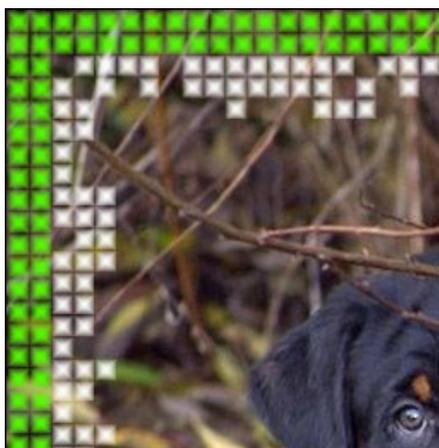


Gradiente de cor = 5%

Gradiente de cor = 40%

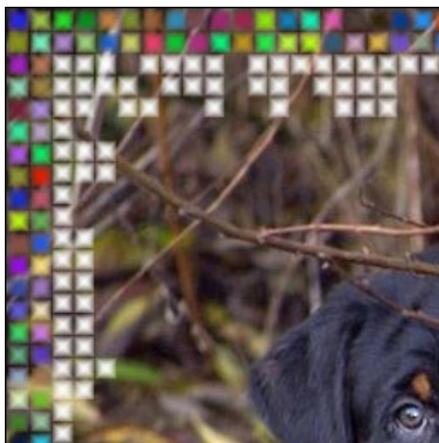
Parâmetros dos **Quadrados externos**:

Cor dos quadrados. Na caixa de cor, **Cores dos quadrados** define a cor dos mosaicos exteriores. Selecione uma cor clicando duas vezes na caixa de cor e escolha uma cor na caixa **Selecionar cor**.



A cor verde foi selecionada

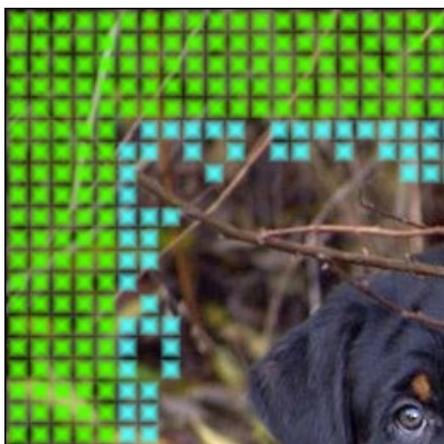
Cores aleatórias. Quando caixa de seleção está habilitada, o quadro externo é formado por mosaicos heterogênea.



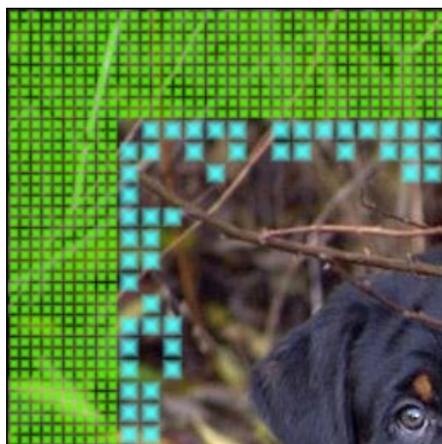
A caixa "Cores aleatórias" seleccionada

Largura da moldura exterior (0-100%). Este parâmetro define a largura dos quadrados do exterior. Em 0% o quadrado externo não é desenhado (aparece somente o quadro interior); em 100%, a largura do quadrado será de 1/4 da menor dimensão da imagem (largura ou altura).

Número de quadrados (0-20). Este parâmetro define o número máximo de quadrados que o quadro externo irá conter dentro da largura definida. Em 0 o quadro externo será não desenhado.



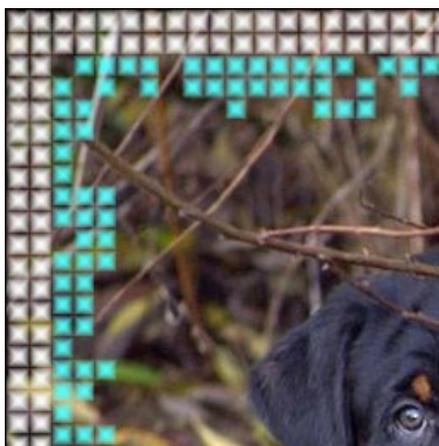
Largura da moldura exterior = 50%,
Número de quadrados = 5



Largura da moldura exterior = 50%,
Número de quadrados = 10

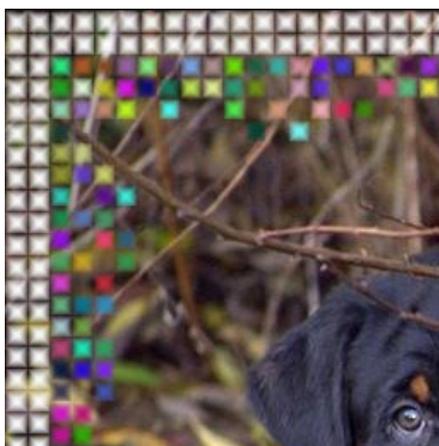
Parâmetros dos Quadrados internos:

Cor dos quadrados. A caixa de cor define a cor dos mosaicos interiores. Selecione uma cor clicando duas vezes na caixa de cor e escolha uma cor na caixa **Selecionar cor**.



A cor azul foi selecionada

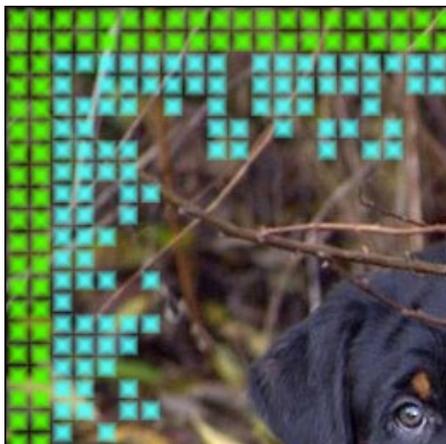
Cores aleatórias. Quando caixa de seleção de está habilitada, o quadro interno é formado por mosaicos heterogêneos.



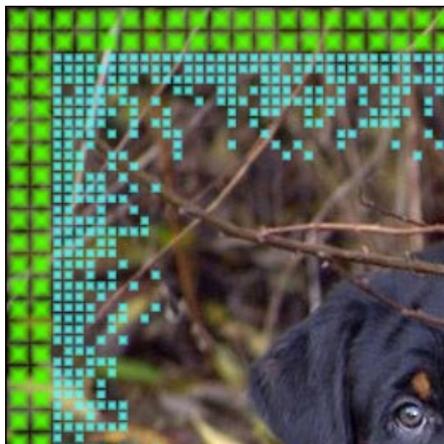
A caixa "Cores aleatórias" seleccionada

Largura da moldura interior (0-100%). Este parâmetro define a largura dos quadrados do interior. Em 0% o quadrado interno não é desenhado (aparece somente o quadro exterior); em 100%, a largura do quadrado será de 1/4 da menor dimensão da imagem (largura ou altura).

Número máximo de quadrados (0-20). Este parâmetro define o número máximo de quadrados que o quadro interno irá conter dentro da largura definida. Em 0 o quadro externo será não desenhado. Um valor do parâmetro > 0 o número de quadrados em cada linha é definido de forma aleatória e varia de 0 para o número máximo estabelecido.

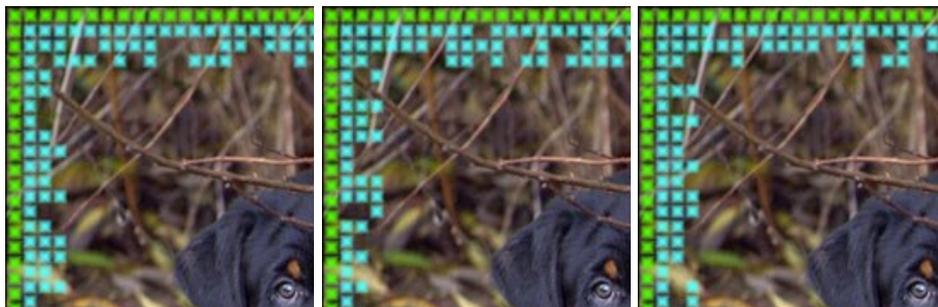


Largura da moldura interior = 50%,
Número máximo de quadrados = 5



Largura da moldura interior = 50%,
Número máximo de quadrados = 10

Semente aleatória (0-9999). Este é o número inicial para o gerador de números aleatórios que define a distribuição das peças na fronteira interior do quadro. Cada número corresponde a uma determinada distribuição de azulejos (desde que todos os outros parâmetros de permaneçam inalterados).



MOLDURA IRREGULAR

A **Moldura irregular** é uma moldura composta por partículas aleatórias que criam um efeito de bordas irregulares.

A largura e a cor do moldura, o grau da fusão pode ser definida no **Painel de ajustes**.



O **Painel de ajustes** oferece os seguintes parâmetros para esta moldura.

Cor da moldura. Este parâmetro define a cor dos arranhões que formam a moldura da imagem. Selecione uma cor clicando duas vezes a caixa de cor e escolhendo uma cor na caixa **Selecionar cor**.



A cor de rosa

Transparente. Quando a caixa de seleção **Transparente** é ativada, a imagem no âmbito da moldura fica transparente. Este recurso pode ser usado em uma imagem com várias camadas; desta forma, a imagem na camada inferior é visível e serve como uma moldura.



Caixa de seleção "Transparente" ativada

Largura da moldura (0-100%). Este parâmetro define a largura da moldura em que será afetada pelos traços. Em 0% não há nenhuma moldura, em 100% a largura da moldura fica em 1/4 da menor dimensão da imagem (largura ou altura). Por exemplo, para uma imagem de 600 x 800 pixel, a largura da moldura em 100% é calculada da seguinte forma: 1/4 da menor dimensão (600 px) que é igual a 150 pixels.

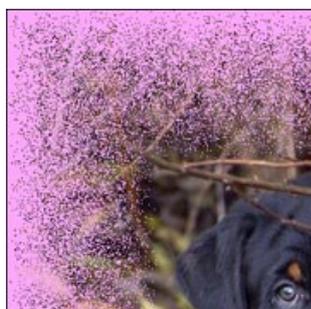


Largura da moldura = 15%

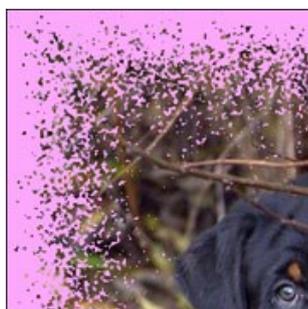


Largura da moldura = 100%

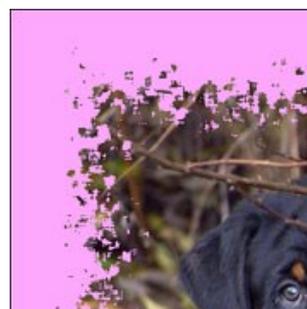
Grau da fusão (0-8). Este parâmetro define o nível de fusão de partículas na borda interna da moldura. No **Grau da fusão = 0**, a moldura é constituída por pequenas partículas aleatória; à medida que aumenta o valor, as partículas ficam maiores e se fundem para formar uma moldura irregular.



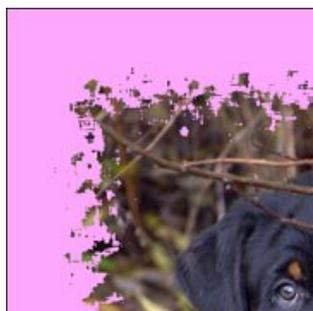
Grau da fusão = 0



Grau da fusão = 1



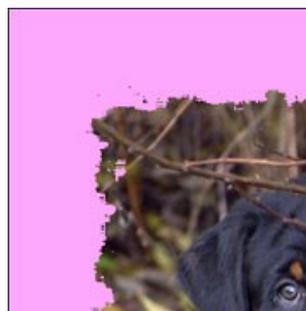
Grau da fusão = 3



Grau da fusão = 4

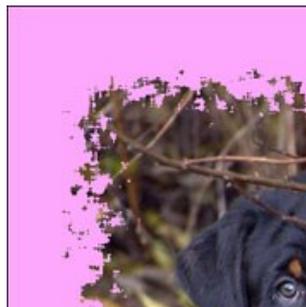
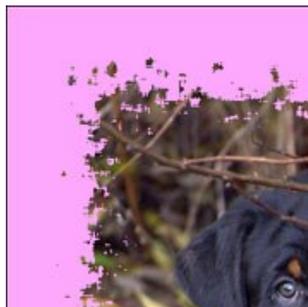
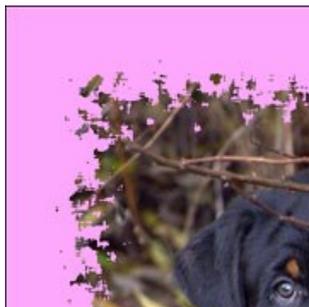


Grau da fusão = 6



Grau da fusão = 8

Semente aleatória (0-9999). Este é o número inicial para o gerador de números aleatórios que define a distribuição dos traços. Cada número corresponde a uma determinada distribuição de traços (desde que todos os outros parâmetros permaneçam inalterados).



Cor da borda. O parâmetro determina a cor do brilho na borda interna do quadro. É possível criar um efeito de sombra escolhendo uma cor escura. Para alterar a cor, clique na placa colorida e selecione uma nova na caixa de diálogo Seleccionar cor.



Cor da borda = Roxo



Cor da borda = Branco



Cor da borda = Roxo claro

Intensidade de brilho (0-100). O parâmetro especifica a largura e o brilho do efeito de resplendor.



Intensidade de brilho = 0



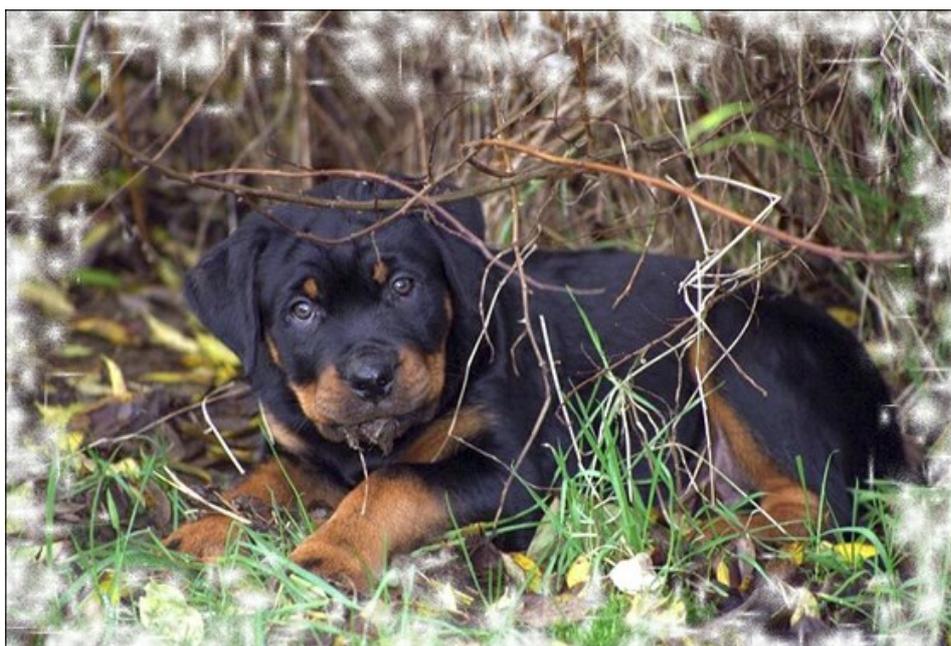
Intensidade de brilho = 40



Intensidade de brilho = 90

AEROSOL

A moldura **Aerosol** cria um efeito de tinta pulverizada nas bordas da imagem. A largura e a cor do moldura pode ser definida no **Painel de ajustes**.



O **Painel de ajustes** oferece os seguintes parâmetros para esta moldura:

Cor da moldura. Este parâmetro define a cor dos arranhões que formam a moldura da imagem. Selecione uma cor clicando duas vezes a caixa de cor e escolhendo uma cor na caixa **Selecionar cor**.



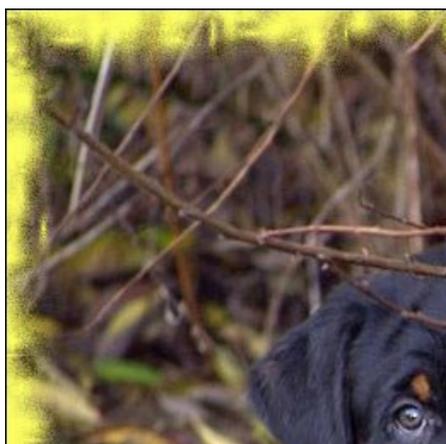
A cor amarela foi selecionada

Transparente. Quando a caixa de seleção **Transparente** é ativada, a imagem no âmbito da moldura fica transparente. Este recurso pode ser usado em uma imagem com várias camadas; desta forma, a imagem na camada inferior é visível e serve como uma moldura.

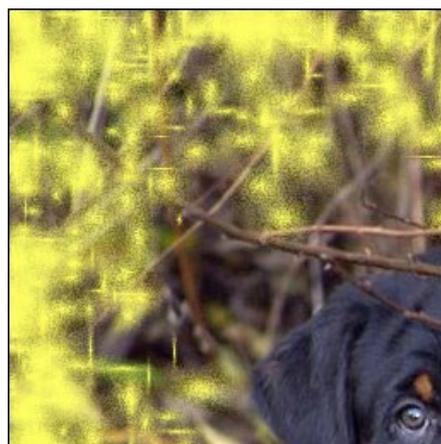


Caixa de seleção "Transparente" ativada

Largura da moldura (0-100%). Este parâmetro define a largura da moldura em que será afetada pelos traços. Em 0% não há nenhuma moldura, em 100% a largura da moldura fica em 1/4 da menor dimensão da imagem (largura ou altura). Por exemplo, para uma imagem de 600 x 800 pixel, a largura da moldura em 100% é calculada da seguinte forma: 1/4 da menor dimensão (600 px) que é igual a 150 pixels.

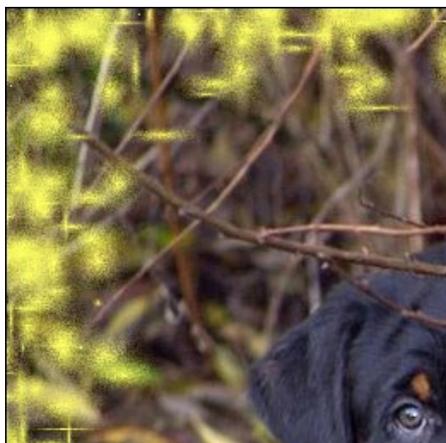


Largura da moldura = 30%

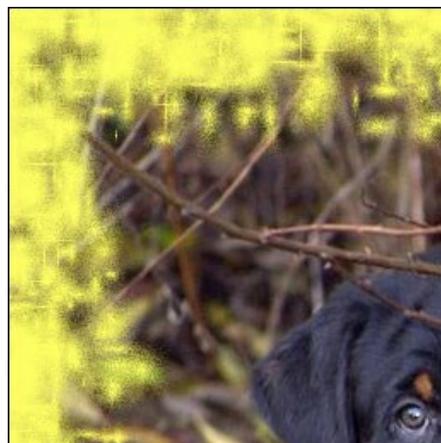


Largura da moldura = 100%

Densidade (0-200). Este parâmetro define a densidade da pulverização. Quanto maior o valor do parâmetro, mais densa é a pulverização. A pulverização começa nas bordas, pois a densidade da borda exterior é maior.

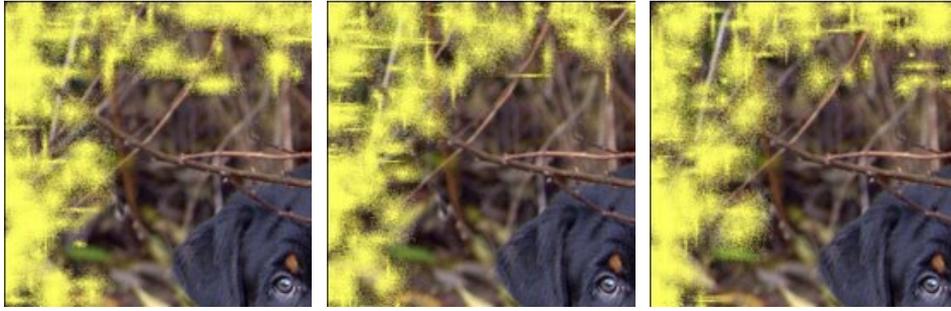


Densidade = 40



Densidade = 120

Semente aleatória (0-9999). Este é o número inicial para o gerador de números aleatórios que define a distribuição dos traços. Cada número corresponde a uma determinada distribuição de traços (desde que todos os outros parâmetros permaneçam inalterados).



MOLDURA ARTÍSTICA

A **Moldura artística** com bordas transparentes pode dar a qualquer foto uma aparência elegante e festiva.



O **Painel de ajustes** oferece os seguintes parâmetros para esta moldura:

Cor da moldura. Este parâmetro define a cor dos arranhões que formam a moldura da imagem. Selecione uma cor clicando duas vezes a caixa de cor e escolhendo uma cor na caixa **Selecionar cor**.



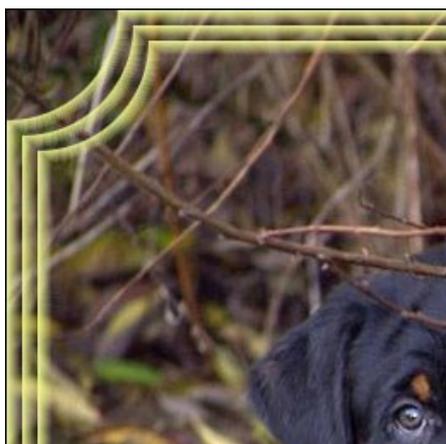
A cor amarela foi selecionada

Transparente. Quando a caixa de seleção **Transparente** é ativada, a imagem no âmbito da moldura fica transparente. Este recurso pode ser usado em uma imagem com várias camadas; desta forma, a imagem sobre a última camada é visível e serve como um quadro.

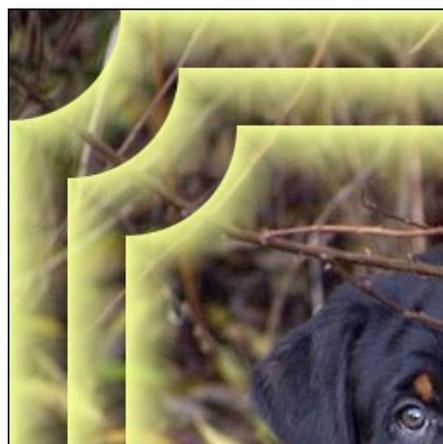


Caixa de seleção "Transparente" ativada

Largura da moldura (0-100%). Este parâmetro define a largura da moldura incluindo o número de submolduras. Em 0% não há nenhuma moldura, em 100% a largura da moldura fica em 1/4 da menor dimensão da imagem (largura ou altura). Por exemplo, para uma imagem de 600 x 800 pixel, a largura da moldura em 100% é calculada da seguinte forma: 1/4 da menor dimensão (600 px) que é igual a 150 pixels.

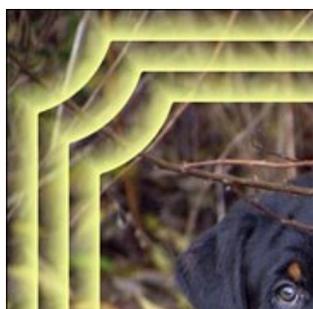


Largura da moldura = 20%

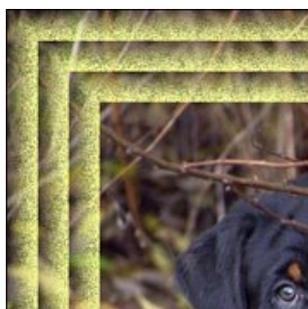


Largura da moldura = 80%

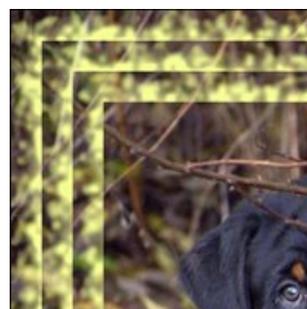
A moldura artística tem três Tipos de moldura: **Suave**, **Granulada** e **Com manchas**.



Suave

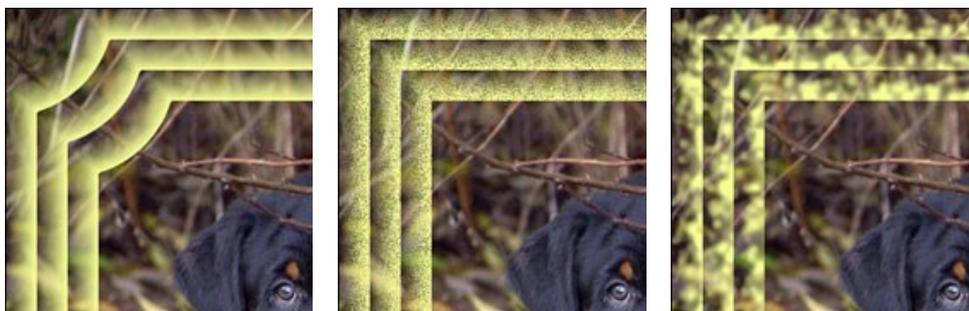


Granulada



Com manchas

Gradiente inverso. Este parâmetro define a orientação da diminuição da cor – tanto para dentro (quando a caixa de seleção do Gradiente inverso está habilitado) quanto para fora da imagem (quando a caixa de seleção está desabilitada).

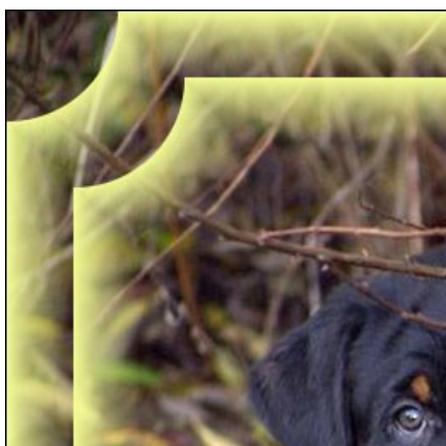


A caixa "Gradiente inverso" não seleccionada

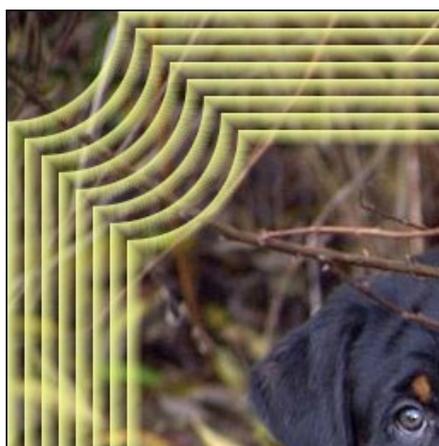


A caixa "Gradiente inverso" seleccionada

Número de submolduras (0-10). Este parâmetro define o número de submolduras que se encaixam na largura da moldura.

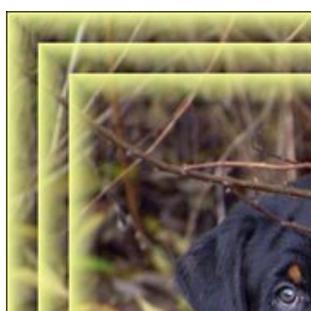


Número de submolduras = 2

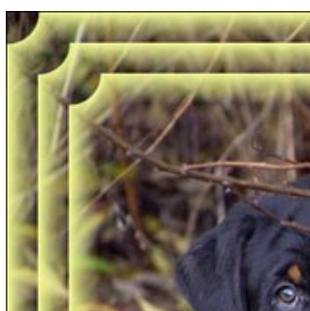


Número de submolduras = 8

Raio do círculo (0-100%). Este parâmetro define o raio do corte do canto. Em 0% não há nenhum corte do canto; em 100% o corte do canto fica em 1/4 do tamanho mínimo da imagem (largura ou altura).



Raio do círculo = 0%



Raio do círculo = 20%



Raio do círculo = 80%

MOLDURA GLACIAL

A **Moldura glacial** imita cristais de gelo que aparecem na janela, quando um painel de vidro é exposto a temperaturas abaixo do congelamento. Aplique este efeito para adicionar algum efeito de Inverno a sua imagem.

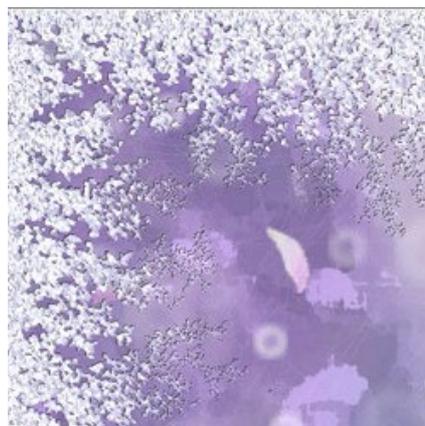


O Painel de ajustes oferece os seguintes parâmetros para esta moldura:

Simetria. Quando esta caixa de seleção estiver habilitada, o padrão de efeito glacial é simétrico. Você pode desabilitar a caixa de seleção para obter um padrão diferente, mas isto aumentará o tempo de processamento.



A caixa "Simetria" seleccionada



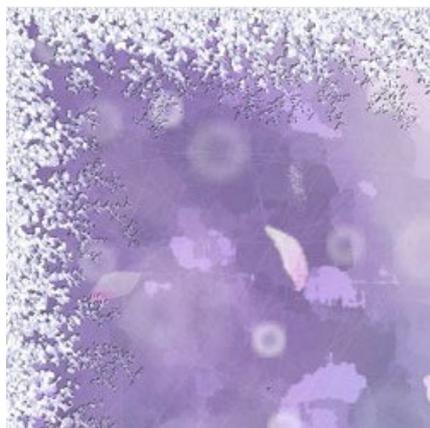
A caixa "Simetria" não seleccionada

Cor do gelo. Este parâmetro define a cor dos cristais de gelos que formam a moldura da imagem. Selecione uma cor clicando duas vezes a caixa de cor e escolhendo uma cor na na caixa Seleccionar cor.



Cor do gelo: rosa

Largura (10-100%). Este parâmetro define a área da imagem em que será aplicados os cristais de gelo. Em 100% a largura da moldura fica em 1/4 da menor dimensão da imagem (largura ou altura).



Largura = 20%



Largura = 75%

Nível de congelamento (1-10). Este parâmetro define a intensidade do frio. Em 1 o quadro está congelado suavemente, em 10 o congelamento é mais intenso.

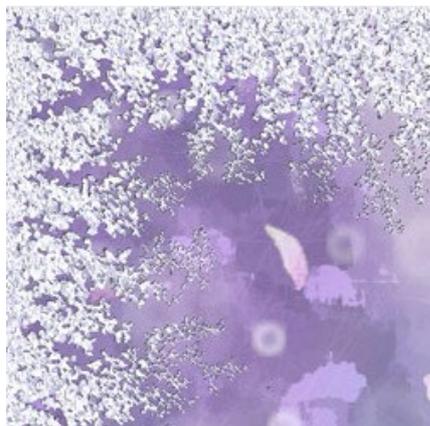


Nível de congelamento = 1

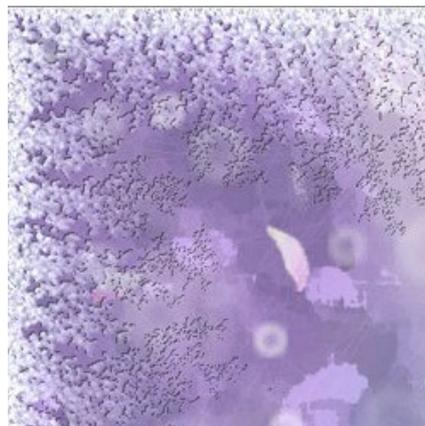


Nível de congelamento = 10

Derretimento (0-100). Este parâmetro define o estado do gelo - quanto maior o valor do parâmetro mais derretido será o gelo aplicado.

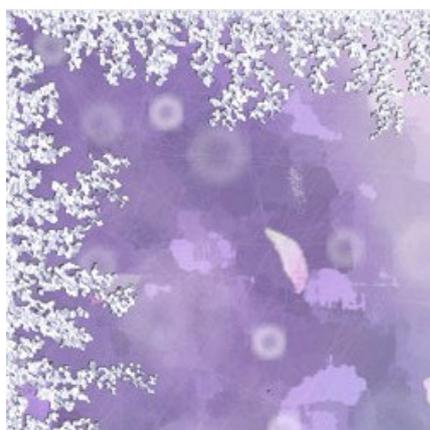


Derretimento = 0%



Derretimento = 80%

Densidade do gelo (1-50). Este parâmetro define a densidade do efeito glacial. Os valores do parâmetro variam entre 1 e 50. Quanto maior o valor do parâmetro, mais denso é o efeito glacial. O "congelamento" começa na borda da imagem, portanto o efeito glacial na fronteira externa é mais denso que na fronteira interna.

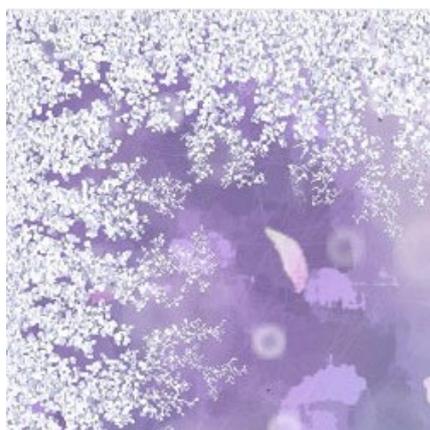


Densidade do gelo = 2

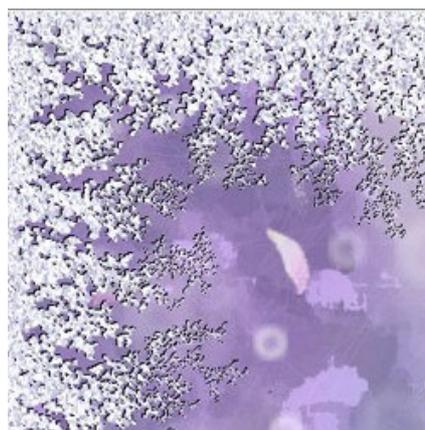


Densidade do gelo = 15

Sombra (0-100%). Este parâmetro define o tamanho da sombra das projeções do efeito glacial. Em 0, não há nenhuma sombra. Se você aumentar o valor, aumenta o tamanho das sombras. Altos valores do parâmetro dão volume ao quadro.

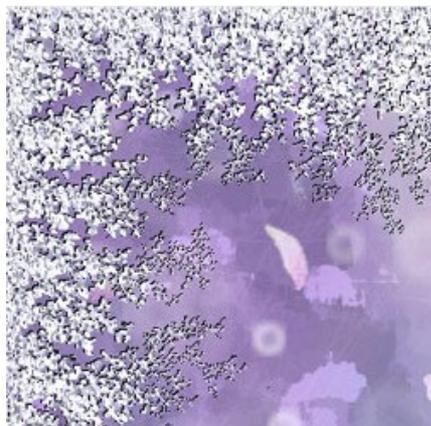


Sombra = 0%

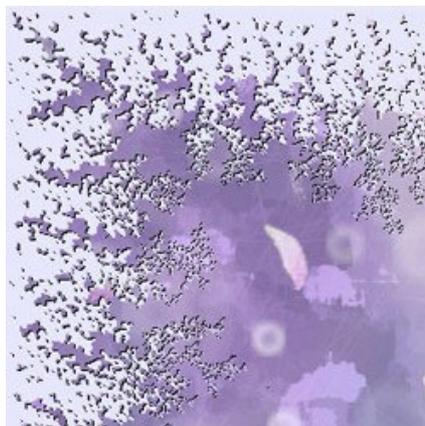


Sombra = 100%

Homogeneidade (1-200). Este parâmetro define o valor de tons de cores usado quando gerando o efeito glacial. Quanto maior o valor do parâmetro menor será o número de sombras geradas, e o efeito parecerá mais liso.

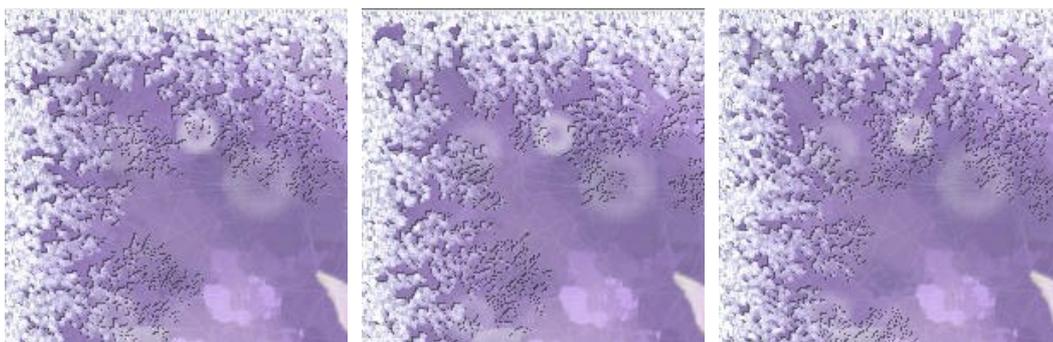


Homogeneidade = 50



Homogeneidade = 200

Padrão (0-9999). Cada valor deste parâmetro corresponde a uma combinação exclusiva de cristais de gelo. O valor definido é o número inicial para o gerador de números aleatórios que cria um padrão de efeito glacial exclusivo no quadro.



CORTE ARTÍSTICO

O efeito **Corte artístico** acentua uma certa parte de uma imagem, desfocando o resto. O foco da atenção é deslocado para esta parte, a fotografia é vista sob uma nova luz.

Trabalhando com a **Corte artístico** envolve dois processos:

1. Criação de quadros.
2. Ajuste da imagem na moldura.



Quadro. O quadro é criado a partir de uma parte da imagem original. Ajustar os parâmetros para o quadro:

Largura (0-100%). Este parâmetro define a largura da moldura. Em 0% não há nenhuma estrutura em tudo, em 100% o quadro ocupa a maior parte da imagem.



Largura = 15%

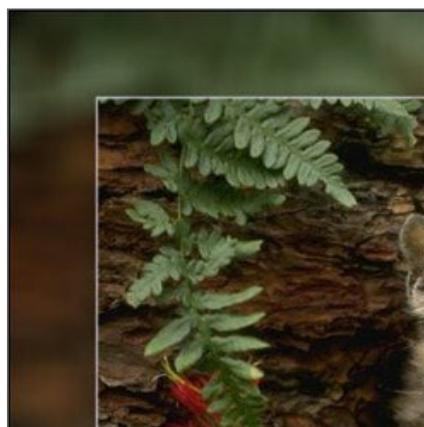


Largura = 50%

Desfoque (0-60). Definir a intensidade de desfoque de imagem. Quanto maior o valor, mais o quadro será borrado. Em 0 o quadro não é de todo borrado.



Desfoque = 5



Desfoque = 30

Cor da moldura. Escolha a cor queirá se sobrepor ao quadro. Clique na placa de cor e selecione uma cor na caixa **Selecionar cor**.

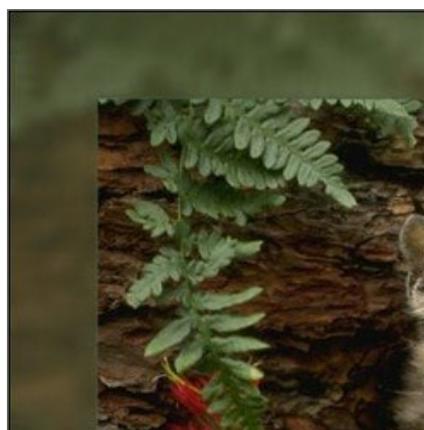


A cor verde

Opacidade (0-100%). Este parâmetro ajusta a opacidade da sobreposição de cores. Os valores do parâmetro variam entre 0 e 100%. Opacidade = 100% corresponde à máxima de enchimento do quadro com a cor de sobreposição. Com 0% de todas as cores são as mesmas que na imagem original.



Opacidade = 10%



Opacidade = 90%

Linha de fronteira. É a linha de separação entre o quadro ea imagem. Ajuste os parâmetros para a linha de fronteira:

Largura (0-100). Este parâmetro define a largura da linha de separação em pixels. Em 0 não há nenhuma linha de fronteira.



Largura = 5



Largura = 20

Cor. Clique na placa de cores para selecionar uma cor para a linha de fronteira.

Ajuste da imagem na moldura.

A imagem pode ser escalada e deslocada em relação ao quadro.

O parâmetro **Imagem de escala para moldura**. Define a forma como a imagem será dimensionada para o quadro, se escalado em todas.

Nenhum escala. A imagem não está dimensionada para o quadro. Desta forma, você pode acentuar uma determinada parte da imagem.



"Nenhuma escala"

Manter relação da imagem. A imagem é dimensionada mantendo a proporção da imagem original.



"Manter relação da imagem"

Manter a proporção das bordas. A imagem é dimensionada de tal forma que a largura resumida dos lados horizontal é igual à largura resumida dos lados verticais. Neste caso, uma pequena parte da imagem (seja em altura ou em largura) é cortada.



"Manter a proporção das bordas"

Deslocamento de imagem. Este parâmetro define a posição da imagem na moldura. A imagem pode ser deslocada horizontalmente e verticalmente:

Horizontalmente. Em valores inferiores a 0, a imagem muda para a esquerda; em valores acima de 0, as mudanças de imagens para a direita.

Verticalmente. Em valores inferiores a 0, a imagem muda para baixo, em valores acima de 0, desloca a imagem para cima.



Deslocamento de imagem

Os valores do parâmetro variam entre -100% e 100%. Por padrão, os parâmetros são definidos como 0, que é a imagem está no centro do quadro.

Também é possível mudar a imagem no quadro usando o cursor do mouse:

Pressione a tecla **Ctrl** no teclado e você vai ver uma moldura pontilhada. Coloque o cursor dentro da moldura pontilhada, pressione o botão esquerdo do mouse e, mantendo-o pressionado, arraste o quadro. Os parâmetros da imagem Shift será recalculada em conformidade, a imagem será processada automaticamente.

PASSE-PARTOUT

O efeito **Passe-Partout** permite que você aplique um tapete ou um cartão para a montagem de suas fotos digitais. Tal moldura cria margens em torno da imagem aumentando o seu apelo visual.

Usando ele em conjunto com o **Moldura clássica** tem um impacto verdadeiramente poderoso num espectador. As opções da moldura são mostradas em uma guia separada.

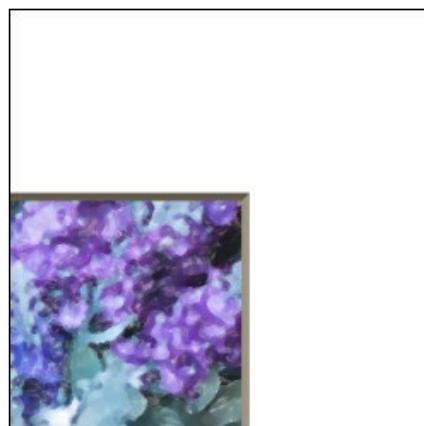


Ajustar os parâmetros do efeito:

Tamanho (0-100). O parâmetro altera o tamanho do passe-partout.

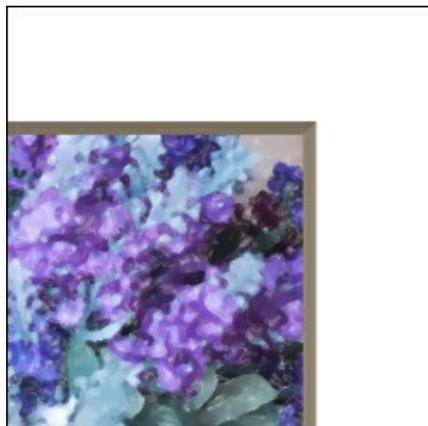


Tamanho = 20

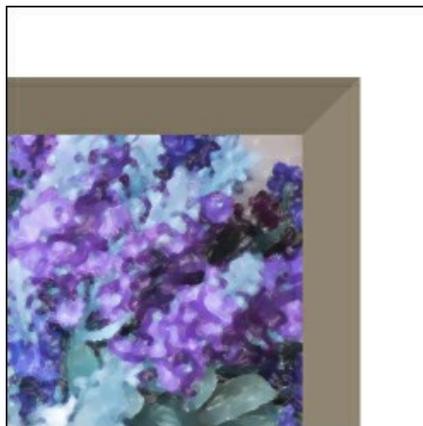


Tamanho = 60

Profundidade de bisel (0-100). O parâmetro define a espessura da linha de corte de borda (em % da largura do passe-partout geral).

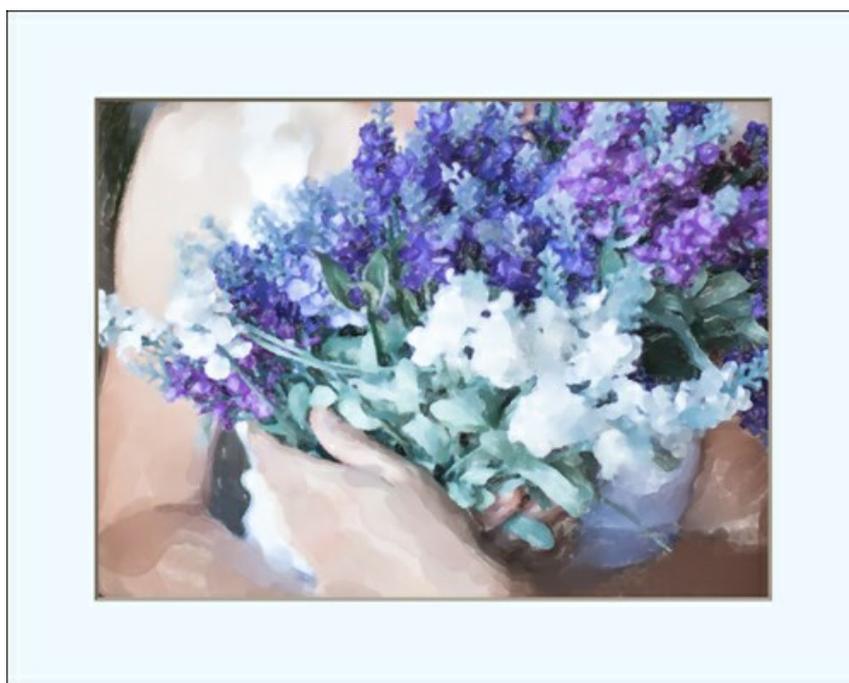


Profundidade de bisel = 10

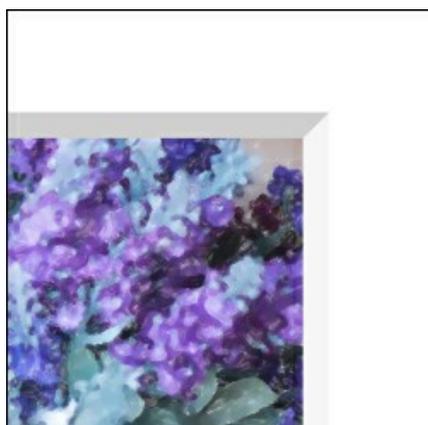


Profundidade de bisel = 45

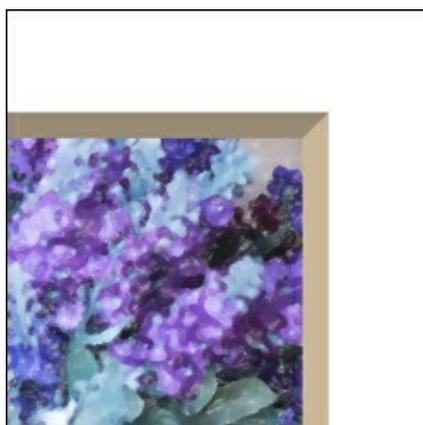
Cor. Você pode selecionar a cor do tapete e chanfro na paleta de cores.



Azul



Bisel branco



Bisel bege

Escala da imagem para moldura. Quando a caixa de seleção está habilitada, a imagem é redimensionada para caber na moldura. Quando a opção estiver desabilitada, o quadro se aplica sobre a imagem.

Atenção! Uma parte da imagem será cortada para manter a proporção.



Escala da imagem para moldura
com caixa de seleção desabilitada

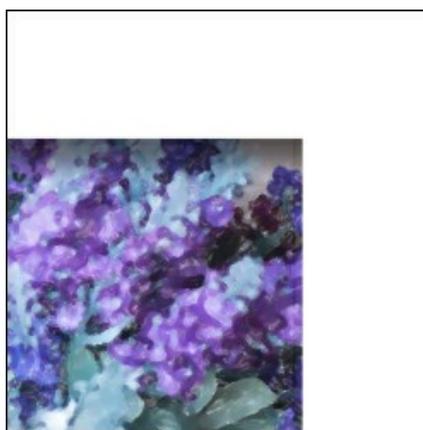


Escala da imagem para moldura
com caixa de seleção habilitada

Inclinação. Você pode definir o lado do chanfro escolhendo uma das opções: **Exterior** ou **Interior**.

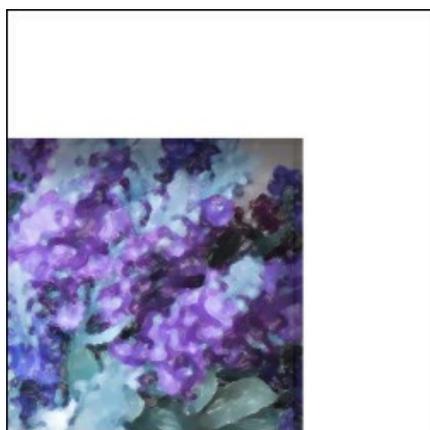


Inclinação externa



Inclinação interna

Sombras (1-100). O parâmetro ajusta a intensidade da sombra na borda interna do passe-partout.

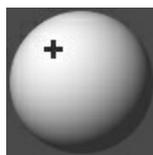


Sombras = 40



Sombras = 100

Fonte de Luz. Mover o marcador na bola para definir a provável fonte de luz que afeta a aparência da sombra.



Chanfro (0-100). O parâmetro altera o tamanho da borda inclinada nos cantos.



Chanfro = 10



Chanfro = 50

Você pode alterar o format do chanfro:

Redondo. O canto interno tem uma forma arredondada.

Borda. O canto interno tem uma forma quadrada.



Chanfro direto



Redondo



Borda



Redondo + Borda

VINHETA

O efeito de **Vinheta** permite escurecer ou clarear as bordas de uma imagem ajudando a chamar a atenção para a parte central da imagem. O efeito cria interesse visual e adiciona elegância de vintage às suas imagens. Os parâmetros do efeito são ajustados no **Painel de ajustes**.



Ajustar os parâmetros do efeito:

Cor da moldura. Use a placa colorida para ajustar a cor da vinheta. Clique na placa colorida para selecionar uma nova cor na caixa de diálogo padrão.



Vinheta azul e oval

Transparência. Ative a caixa de verificação para fazer a vinheta transparente.



Transparent Vignette

Tamanho (1-100). O parâmetro altera o tamanho da área afetada.



Tamanho = 20



Tamanho = 90

Opacidade (1-100). O parâmetro define a transparência da vinheta. Em 100% a vinheta é completamente opaca.



Opacidade = 50



Opacidade = 100

Forma (100..100). O parâmetro afeta o arredondamento das bordas e muda a parte central da imagem de um retângulo (em valores negativos) para um círculo (em valores positivos).



Forma = -80



Forma = 80

Transição suave (0-100). O parâmetro ajusta a suavidade da fronteira entre a vinheta e a parte central. Aumentar o valor, aumenta o efeito de desvanecimento.

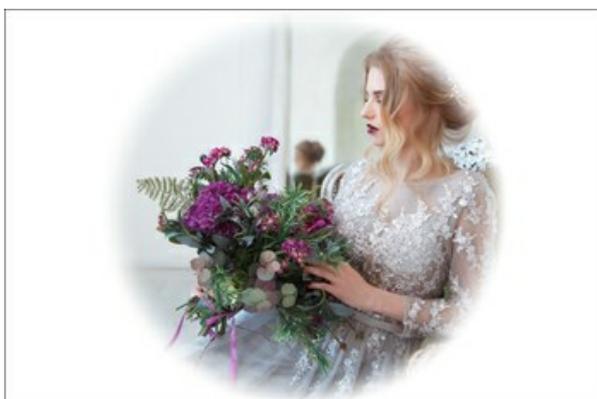


Transição suave = 0

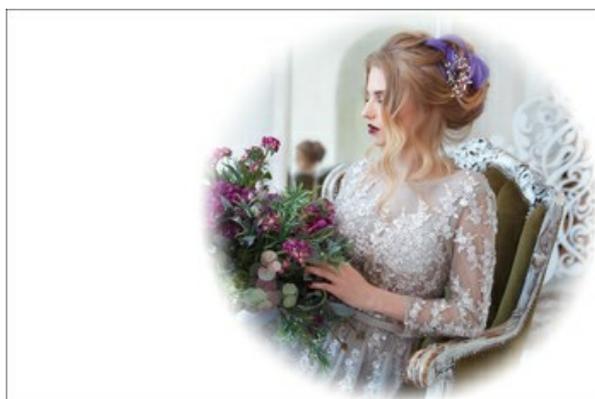


Transição suave = 20

Posição. Mova o marcador branco para deslocar a vinheta. Você pode ver as coordenadas atuais do centro nos campos X e Y.



Sem mudança



Mudança para a direita

MOLDURAS PINTADAS À MÃO

Molduras pintadas à mão oferecem imagens com uma ou mais áreas de forma diferentes. Um fragmento de foto pode ser colocado nessas áreas transparentes para fazer uma foto emoldurada.



Estas molduras foram feitas por artistas profissionais. Eles foram pintadas à mão especialmente para AKVIS ArtSuite. Além disso, eles podem ser usados em [AKVIS Frames](#) (software grátis).

Atenção! **Molduras pintadas à mão** estão disponíveis somente na versão autônoma do ArtSuite.

Um pacote livre de molduras pintadas à mão estão incluídas no programa, mas se isso não for suficiente, você pode comprar [pacotes de molduras com temas diferentes](#) (pacotes de quadros para casamento, quadros com temas de viagem, etc.). Cada pacote de molduras é um arquivo zip. Não abra o arquivo você mesmo. Copie para uma pasta. Isso só funcionará em ArtSuite/Frames.

Além disso, você pode criar e usar [suas próprias molduras](#).

O uso de **Molduras pintadas à mão** é um pouco diferente que o uso de outras molduras e efeitos no programa. Além de escolher uma moldura, você pode trabalhar com várias imagens. Na Biblioteca e os pacotes de molduras adicionais são molduras em que você pode inserir duas imagens, sem a necessidade de recortar ou outra edição que consome muito tempo.



Siga estes passos para adicionar uma foto a uma **moldura pintada à mão**:

Passo 1. Abra a fonte da imagem: pressione o botão  no **Painel de controle** e escolha uma ou mais imagens.

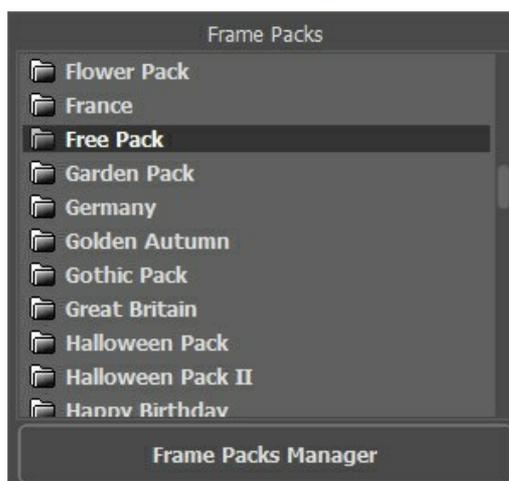
As miniaturas das imagens enviadas são exibidas na **Janela de imagem**. A imagem escolhida também é mostrada na **Janela de imagem** em **Molduras pintadas à mão**.



A imagem ativa (a que você está usando atualmente) é descrita com uma linha de cinza. Para escolher outra imagem simplesmente à esquerda, clique nele.

Se muitas imagens são abertas, elas podem ser removidas: escolha as imagens desnecessárias e pressione o botão  Excluir ou .

Passo 2. Selecione um pacote de molduras na lista.



Na lista você pode ver todos os pacotes de marcos.

Quando você seleciona um pacote, uma moldura do pacote torna-se visível na caixa de amostra.



Para abrir a Biblioteca com todas as molduras do pacote selecionado clique na caixa de amostra.

Clique no quadro desejado na **Biblioteca** com o botão esquerdo do mouse para selecioná-lo.

Dica: Você também pode usar **suas próprias molduras**. Eles devem primeiro ser [preparado e salvado](#) em qualquer pasta em seu computador. A armação pode ser feita a partir **de qualquer imagem**. Pode ter uma ou mais áreas transparentes de qualquer forma. Ele deve ser salvo **no formato PNG**.

Para carregar a sua própria moldura de **AKVIS ArtSuite**, selecione **<Textura do usuário>...** na lista e escolha uma moldura (uma imagem PNG com uma área transparente).

Passo 3. O programa irá automaticamente escolher a primeira imagem da fonte na janela de imagens para colocar na moldura.



Se a moldura tem mais de uma área para fotos e a ordem padrão das imagens (que é escolhido automaticamente) no quadro não é tão desejado (a imagem não está na área correta), você pode alterá-lo manualmente:



Escolha uma imagem na **janela de fonte de imagens** e, em seguida, enquanto pressionando e segurando o botão esquerdo do mouse, arraste a imagem desejada para o quadro.

Você também pode colocar uma imagem em uma área. Basta dar um duplo clique com o botão esquerdo do mouse.

Nota: Transferência de fotos para uma moldura clicando duas vezes é mais útil quando o quadro tem apenas uma área. Se houver mais de uma área, o programa vai escolher uma foto com base na sua proporção em relação à área. Por exemplo, fotos horizontais (que têm maior largura que a altura), serão colocadas em superfícies horizontais, etc.

Passo 4. Para alterar o tamanho, a posição e o ângulo de rotação da imagem em relação a cada quadro:



Para reposicionar uma imagem no frame, coloque o cursor dentro da área selecionada e dê um clique com o botão esquerdo (a forma do cursor vai mudar para as setas perpendicular bilateral ) em seguida, mantendo o botão esquerdo do mouse pressionado, arraste o cursor.

Para redimensionar uma imagem no quadro, coloque o cursor para a borda da caixa de seleção (o cursor mudará a forma para uma seta bilateral ) e depois pressione e segure o botão esquerdo do mouse, arrastar o cursor para aumentar ou diminuir o tamanho da imagem.

Para girar uma imagem, posicione o cursor perto de um marcador de canto da caixa de seleção (o cursor vai mudar para a forma elíptica de setas duplas ) e, pressione o botão esquerdo do mouse e, mantendo-o detido, mover o cursor.

Para modelos transparentes de um buraco a opção **Cortar bordas** está disponível. Clique em  ao lado da amostra do modelo e, em seguida, execute o processamento de imagem usando  para tornar a moldura mais densa e opaca.

Passo 5. Quando todos os ajustes para as imagens são feitas, pressione o botão  para iniciar o processamento.

Passo 6. Para salvar o resultado final aperte o botão  e na janela de diálogo **Salvar como** digite um nome para o arquivo, selecione o tipo de arquivo (TIFF, BMP, JPEG ou PNG) e escolha uma pasta na qual deseja salvar o arquivo.

Atenção! Quando se trabalha com um quadro, as fotos originais são convertidas para o formato deste quadro. Portanto, se o formato da moldura é RGB / 8, as fotos serão convertidas para esse formato também. Tenha isso em mente ao criar seus próprios quadros.

Nota: [Pacotes adicionais temáticos de molduras](#) (paga) deve ser registrado!

[Leia as instruções para registrar um pacote de molduras.](#)

COMO INSTALAR E REGISTRAR PACOTES DE MOLDURAS

Com **AKVIS ArtSuite** (Standalone) você pode não só fazer uma moldura a partir de amostras, mas também usar **Molduras pintadas à mão** - imagens de alta qualidade com furos de qualquer forma, no qual colocar fotos.



Um set de alguns molduras predefinidos está incluído no **AKVIS ArtSuite**. Além disso, pode também baixar o [pacote de molduras livre](#) (30 quadros grátis) e [pacotes adicionais temáticos](#) (por exemplo, um pacote de moldura do casamento, quadros com uma viagem de férias ou tema, etc).

Você pode comprar uma licença de um **pacote de molduras** através da loja online da AKVIS.

Para **encomendar um pacote de molduras** acesse uma [pagina de pacote](#), onde você verá todos os pacotes disponíveis de molduras.

Cada embalagem é **totalmente** representada como miniaturas. Ao visitar uma página de pacote de molduras por exemplo, o "pacote casamento"), você pode ver todos os quadros que você estaria interessado, portanto, você não estará comprando um porco "em um" poke, mas os quadros que você precisa.

Você também encontrará links diretos para compra de pacotes de molduras.

Depois de uma encomenda tiver sido paga, um link para o pacote (.zip). Será enviado, juntamente com um número de licença para registrar o pacote.

Como instalar um pacote de molduras no programa ArtSuite:

Passo 1. Baixe o pacote de molduras.

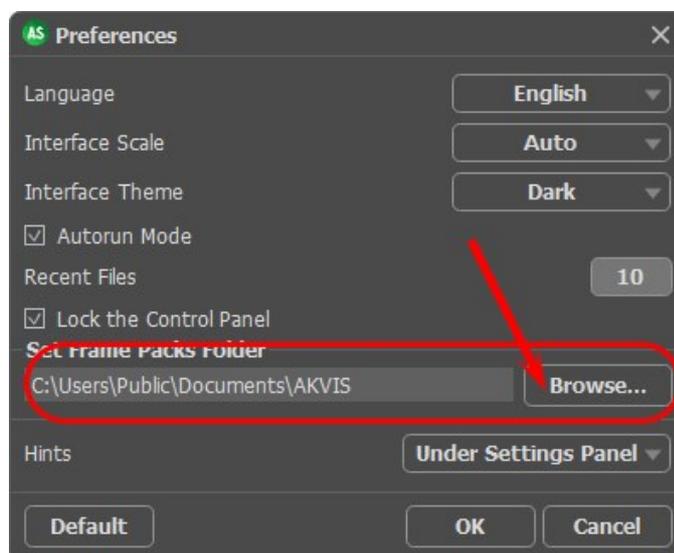
Passo 2. O arquivo .zip (**não descompactá-lo!**) devem ser copiado para uma pasta que foi selecionada nas **Opções** do programa.

Por padrão, esta é a pasta AKVIS na pasta Documentos compartilhados

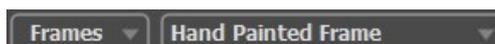
Windows 10/8.1/8/7: Users\Public\Documents\AKVIS

Mac: Users/Shared/AKVIS

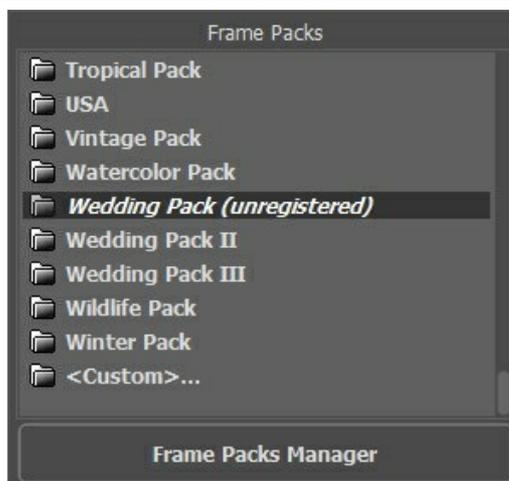
Você pode escolher outra pasta nas **Opções** do ArtSuite!



Passo 3. No Painel de ajustes seleccione: **Molduras - Pintada à mão**.



Passo 4. Você verá todos os pacotes de molduras em uma lista.



Pacote padrão (Default Pack) - estes quadros são incluídos para livre com o programa e não necessitam de registo para uso. Além disso, um **conjunto gratuito** (30 molduras encantadores para cada ocasião) está disponível no **Pacote livre** para download sem custo e sem registo.

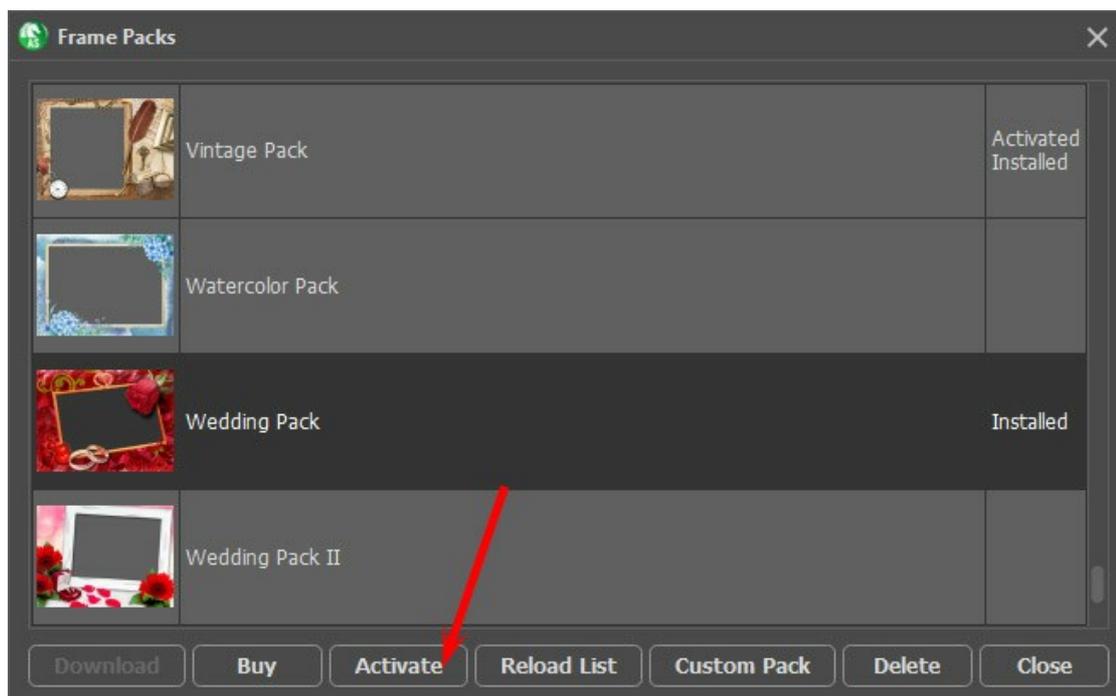
Os **pacotes temáticos** deve ser **registrado** com um número de licença (código de registo). Somente após este ter sido feito é possível usar os quadros com o programa.

Como registrar um pacote de molduras:

As molduras estarão disponíveis para usar somente após a ativação. Cada pacote de quadros deve ser registrado separadamente com seu número apropriado.

Passo 1. Abra o **Gerenciador de pacotes de molduras**.

Passo 2. Escolha o pacote na lista e clique em **Ativar**.



Passo 3. Na janela de ativação digite o seu nome eo número de série (chave de registo) que recebeu após a compra do pacote.

Escolha um método de ativação - por conexão direta com o servidor de ativação ou por e-mail. Recomendamos o registo por conexão direta, uma vez que é mais conveniente. Para registrar-se utilizar este método o computador deve estar conectado à 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.](#)

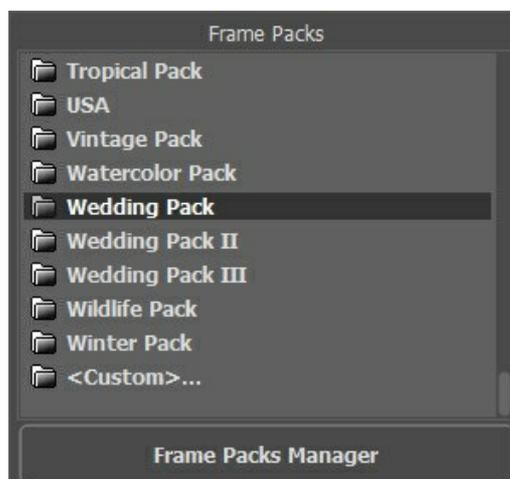
[Copy HWID.](#)




© 2007-2021 AKVIS. All rights reserved.

Passo 4. Clique no botão **ATIVAR**.

O registro é completo! O indicador "*não registrado*" ao lado do nome do pacote desapareceu. Repita o procedimento para todos os pacotes. Agora você pode usar as molduras!

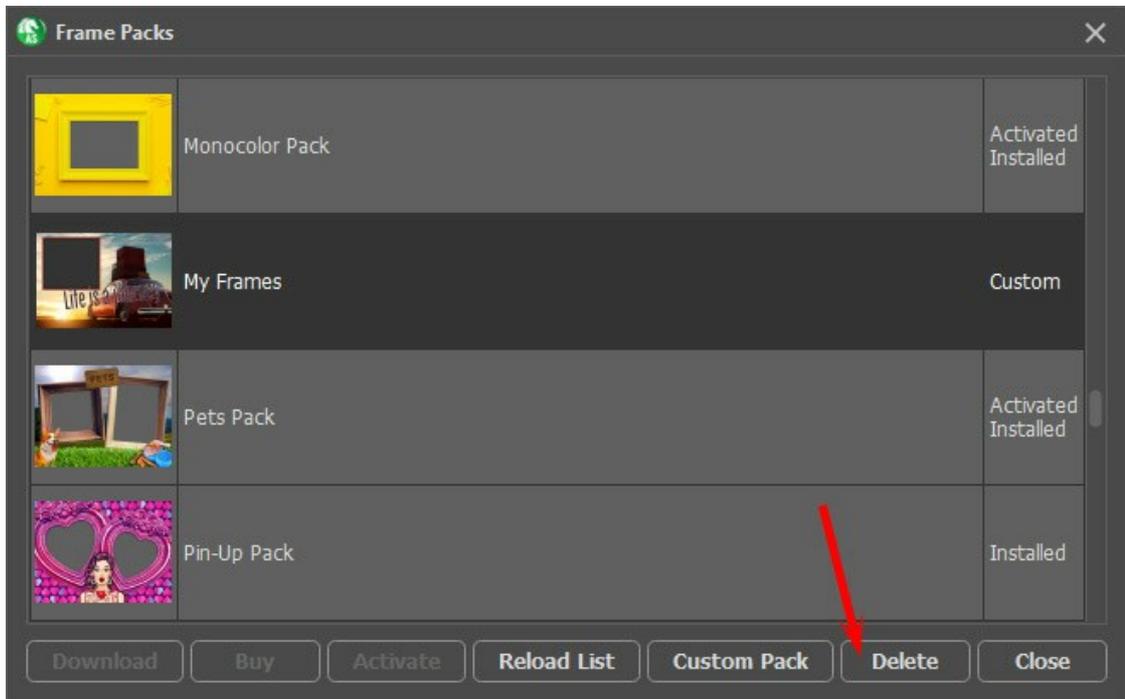


Como excluir um pacote de molduras em AKVIS ArtSuite:

Você pode apagar os pacotes de AKVIS e pacotes de molduras personalizadas.

Passo 1. Abra o **Gerenciador de pacotes de molduras**.

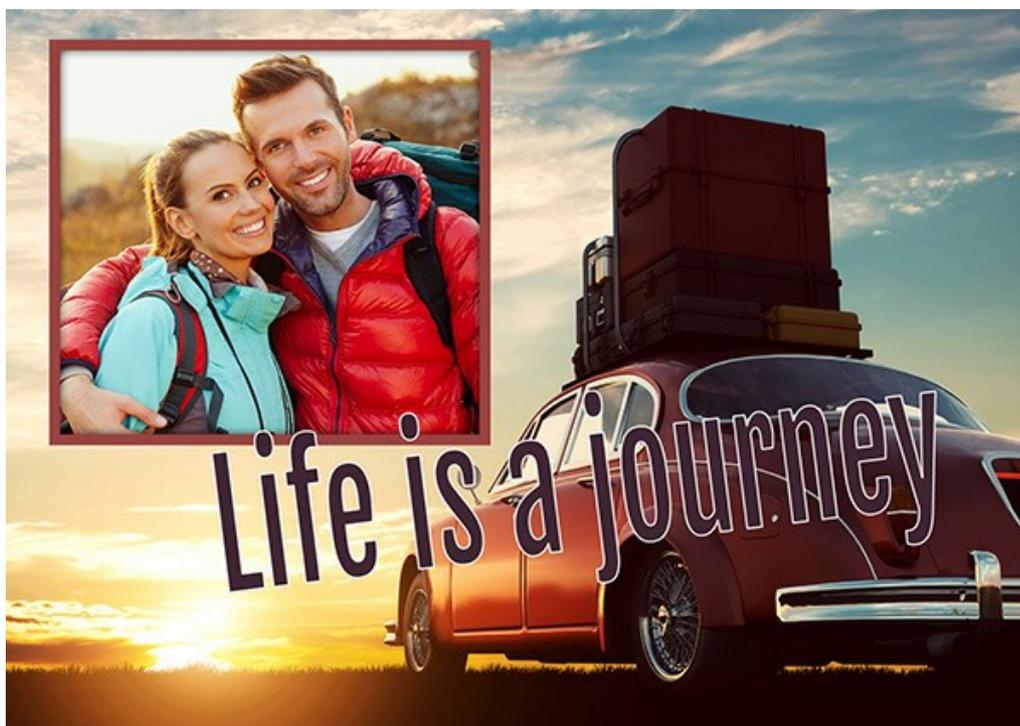
Passo 2. Escolha o pacote de molduras na lista e clique em **Apagar**.



CRIAR PACOTES DE MOLDURAS PERSONALIZADOS

Além das [molduras pintadas à mão](#) disponíveis na Biblioteca ArtSuite e dos [pacotes de molduras temáticos](#) disponíveis para download, você pode criar sua própria coleção de molduras.

Aprenda a criar molduras personalizadas para **AKVIS ArtSuite** com el uso do editor de imagens **AliveColors**. Você pode usar qualquer programa que permita usar seleções e transparência.



Moldura personalizada

Criar molduras

Passo 1. No editor de gráficos **AliveColors** abra uma imagem que você deseja transformar numa moldura (**File -> Open**).

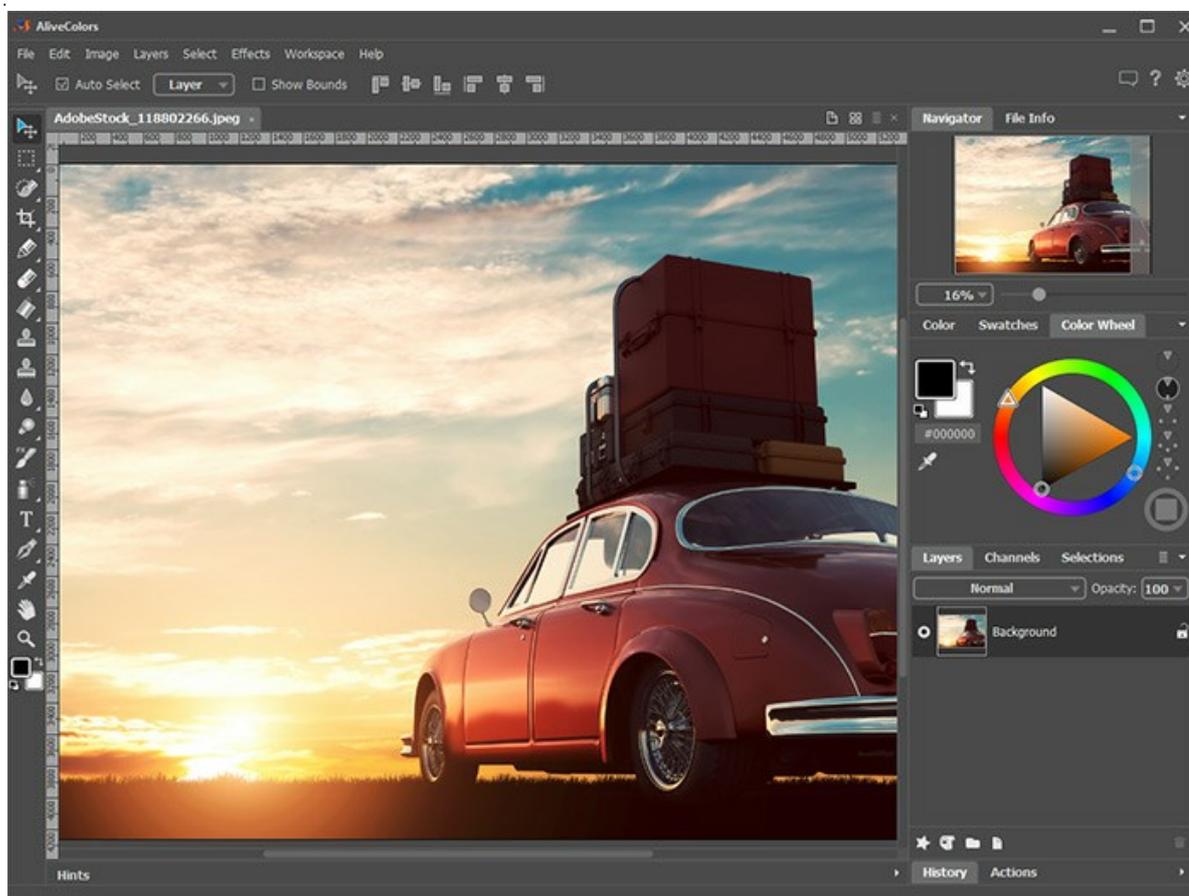
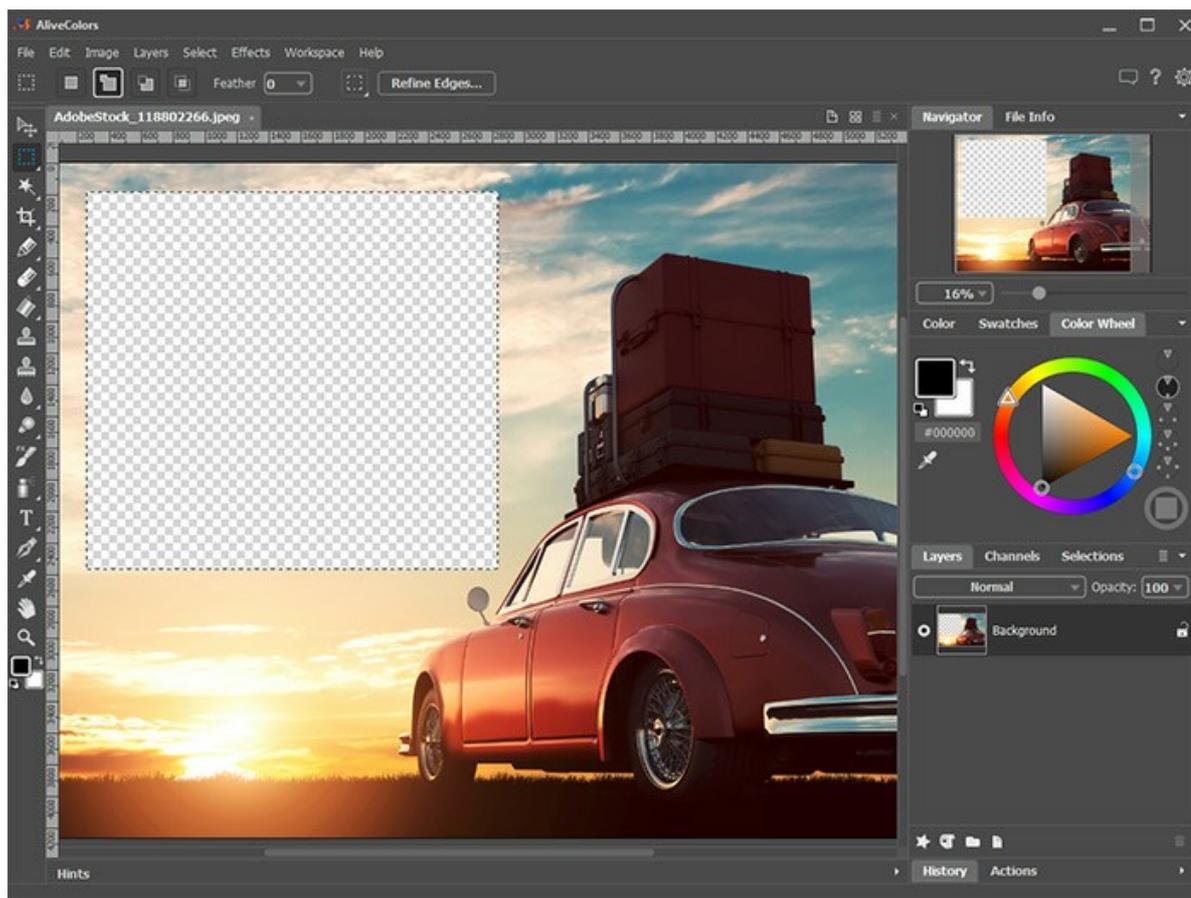


Imagem no AliveColors

Passo 2. Crie um buraco para uma foto na moldura.

Escolha uma das ferramentas de seleção, por exemplo, **Rectangular Selection** , crie uma seleção na imagem e exclua a área selecionada com a tecla **Delete** ou com o comando **Edit -> Erase**.

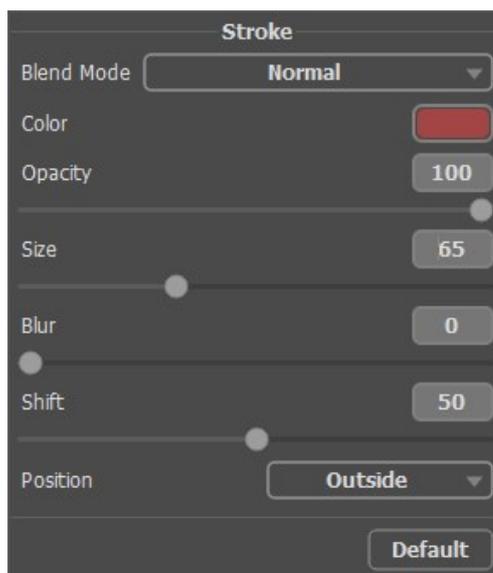


Buraco para foto

Nota: Para fazer vários buracos para várias fotos na moldura, crie novas seleções no modo **Add**  e exclua todos os fragmentos.

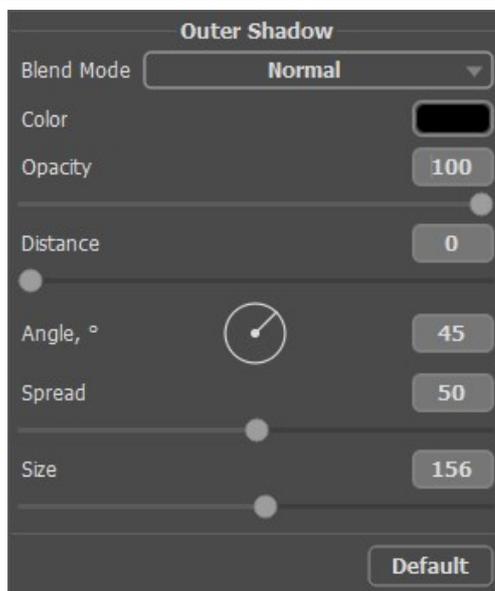
Remova a seleção com o comando **Select -> Deselect** ou pressionando **Ctrl + D**.

Passo 3. Desenhe uma moldura colorida ao redor do buraco. Para fazer isso, adicione o efeito de camada **Stroke** (**Layers -> Layer Effects**) com as seguintes configurações:



Efeito de camada Stroke

Para adicionar um volume, aplique o efeito de camada **Outer Shadow** e ajuste os parâmetros:



Efeito de camada Outer Shadow

Passo 4. Se você quiser, pode adicionar uma inscrição adequada à moldura usando a ferramenta **Text**  e organizar ela usando os efeitos de camada.



Moldura pronta para uso

Salve a moldura numa pasta especialmente criada. Selecione o formato **PNG** e verifique, se a transparência está ativada!

Da mesma maneira, crie as outras molduras e salve como arquivos **PNG** nessa pasta.





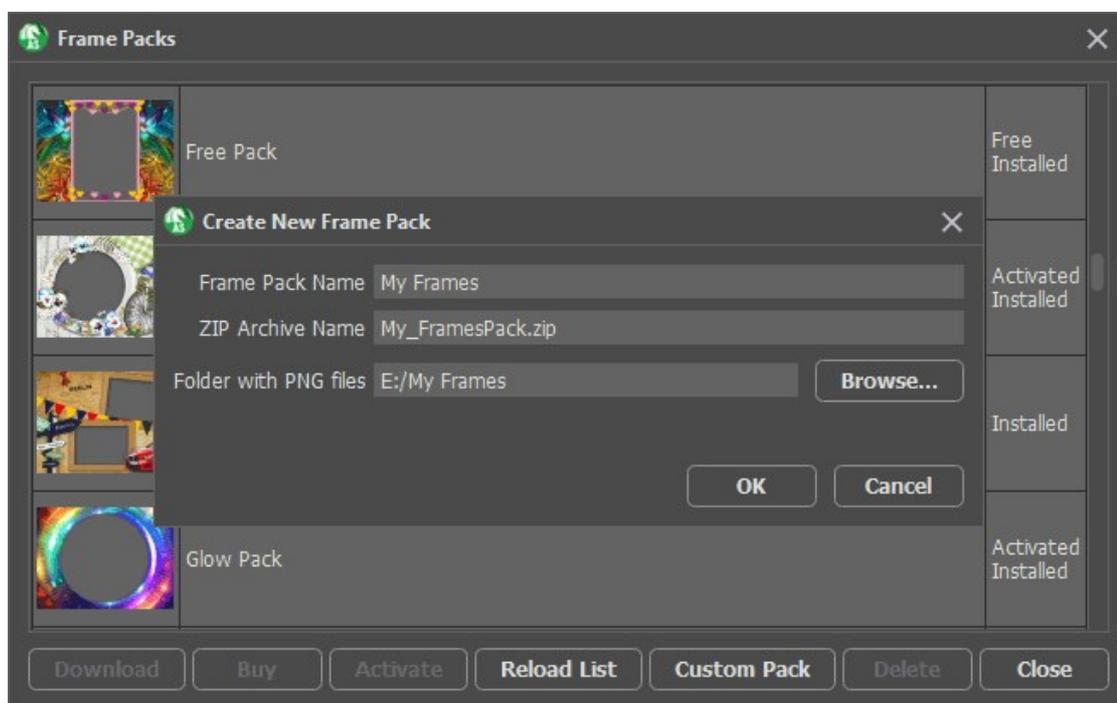
Criar um pacote

É possível criar e usar pacotes de molduras apenas na versão standalone de [AKVIS ArtSuite](#) ou no programa livre [AKVIS Frames](#).

Passo 5. Execute **AKVIS ArtSuite**.

Escolha **Molduras -> Pintada à mão** e clique em **Gerenciador de pacotes de molduras**. Na janela que aparece, clique no botão **Pacote personalizado**.

No primeiro campo da caixa de diálogo, insira um nome para o grupo de molduras, por exemplo, *Minhas molduras*. Depois clique em **Escolher...** e selecione sua nova pasta com molduras. Clique **OK**.



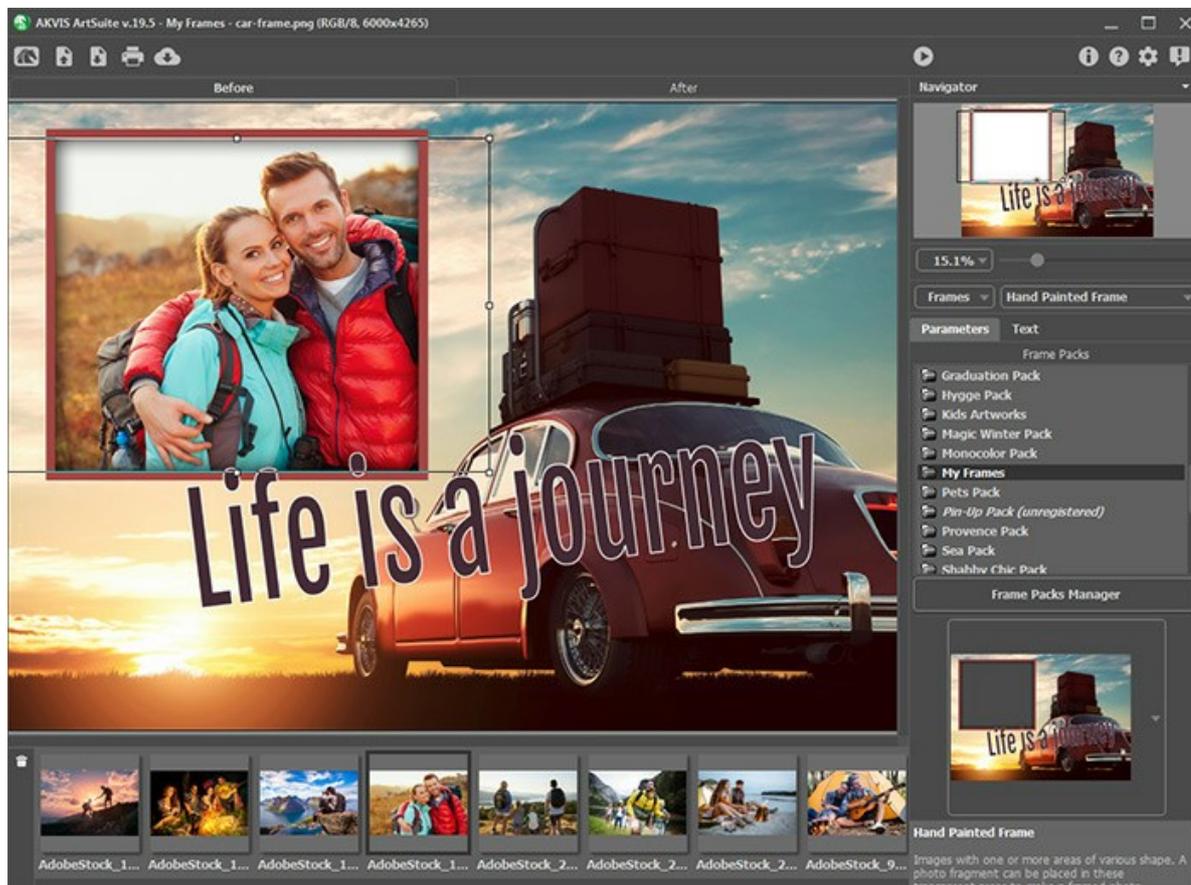
Criar um pacote

Agora você tem sua própria coleção de molduras que está sempre disponível para uso no programa ArtSuite!

Decorar fotos

Passo 6. Na lista dos pacotes selecione **Minhas molduras**. Um das suas novas molduras será exibida na janela de visualização quadrada na parte inferior do Painel de ajustes. Clique para abrir uma lista com todas as molduras do conjunto. Selecione a moldura desejada com um clique do mouse.

No Painel de controle, clique em  e selecione fotos para tratamento. As miniaturas das imagens são exibidas na janela principal. A primeira imagem será automaticamente colocada na moldura. Clique duas vezes na miniatura para escolher outra foto.



Adicionar fotos

Passo 7. Ajuste a posição da foto na moldura para obter o melhor resultado. Em seguida, inicie o processamento da imagem com .

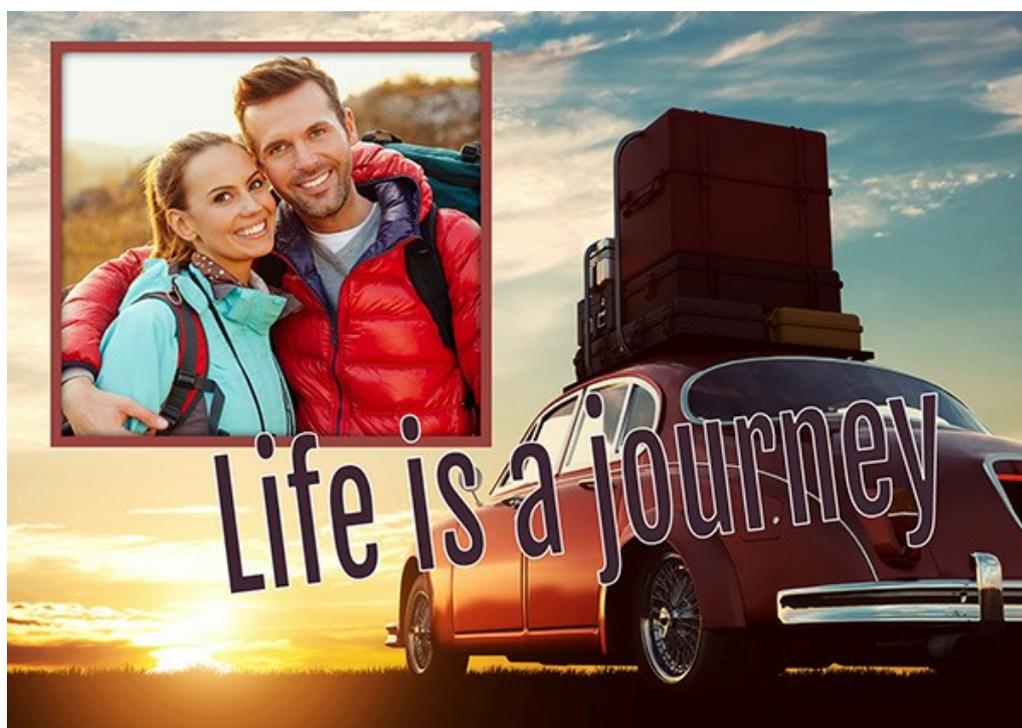


Foto na moldura

Você pode salvar o resultado usando  e imprimir com .

FAZENDO SUAS PROPRIAS MOLDURAS

A autora desse tutorial é **Irina Vesnina**.

Com o **AKVIS ArtSuite** você pode criar suas próprias molduras, optando por uma moldura clássica ou por um padrão.



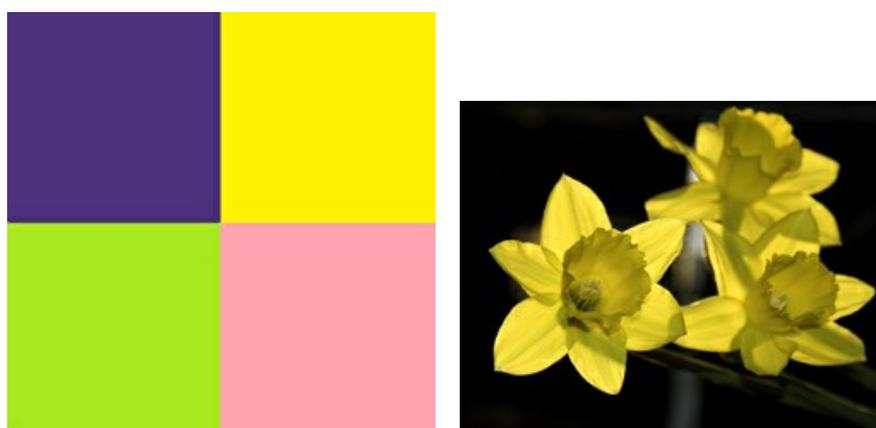
Imagem original

Amostra para a moldura

Resultado

Moldura clássica

Passo 1. Prepare a imagem que você quer usar como moldura. Uma imagem de qualquer tamanho, podendo usar imagens nos seguintes formatos: **JPEG, BMP, TIFF** ou **PNG**.



Amostra de texturas

Passo 2. No **AKVIS ArtSuite** (versão autônoma). Abra uma imagem, da que você quer fazer uma moldura, dando duplo clique na área em branco ou pressionando  no **Painel de controle**.

Passo 3. Selecione o tipo **Moldura clássica** no **Painel de ajustes**.

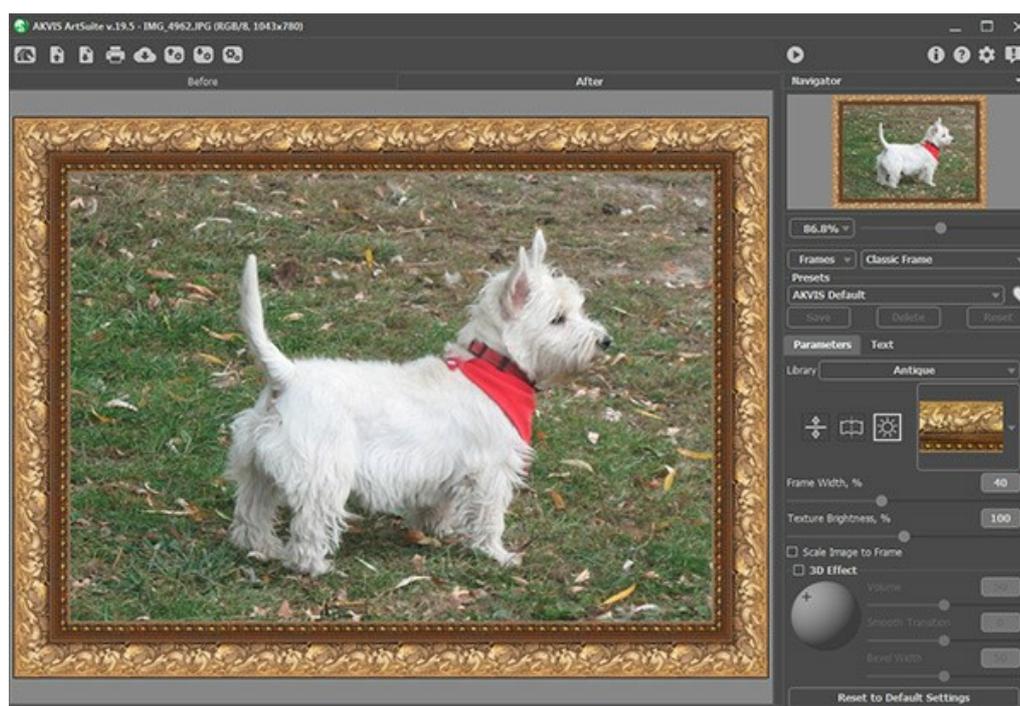


Imagem original no AKVIS ArtSuite

A **Biblioteca** contém uma rica coleção de texturas e padrões agrupados em conjuntos.

Para carregar sua própria textura no ArtSuite, selecione **<Textura do usuário>...** na lista.

Isso irá abrir uma caixa de dialogo para carregar sua própria textura.

Passo 4. Use as configurações para redimensionar, espelhar a textura, ajustar o brilho, ou inverter a moldura verticalmente para mudar a aparência da moldura.

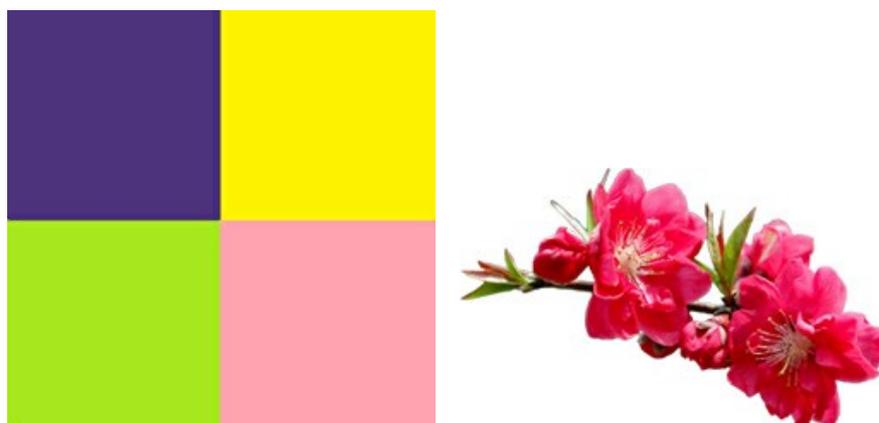
Aqui está o resultado:



Variações da moldura

Moldura de padrões

Passo 1. Prepare a imagem que você irá usar para a moldura. Para melhores resultados, use uma imagem quadrada no formato **PNG** com um fundo transparente. Se você não tiver tais imagens você pode escolher qualquer outra, tais como:



Amostras de imagens

Passo 2. Abra o **AKVIS ArtSuite** (versão autônoma). Abra a imagem que você queria usar na moldura com um duplo clique na área em branco do aplicativo ou clicando em  no **Painel de controle**.

Passo 3. Escolha o tipo de moldura **Padrão** no **Painel de ajustes**.

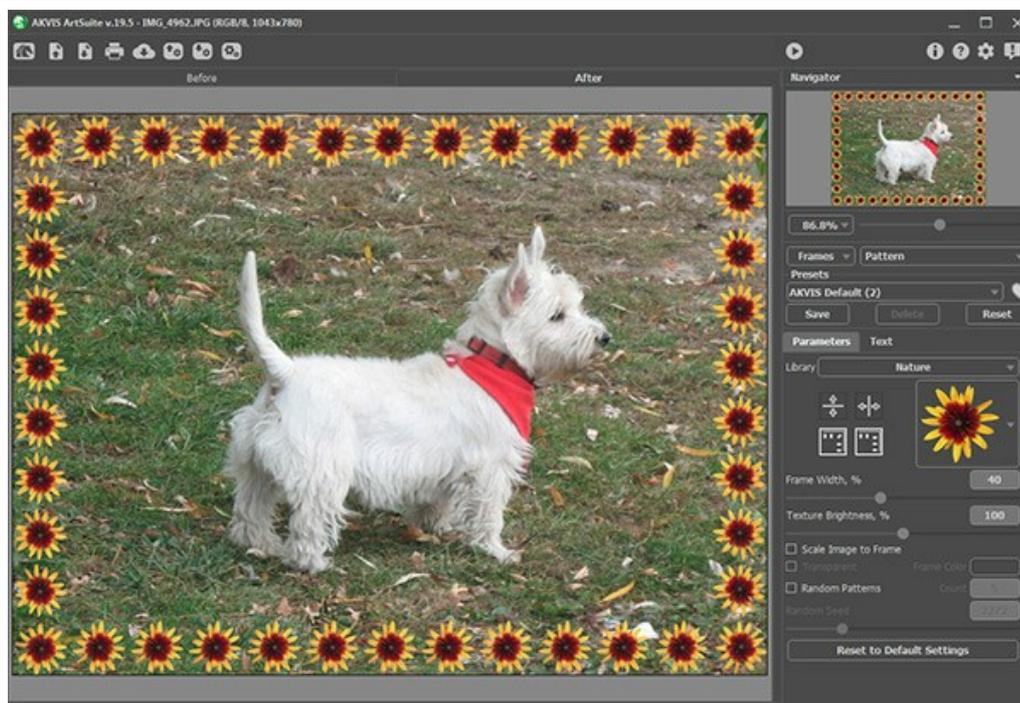


Imagem original no AKVIS ArtSuite

Para carregar sua própria textura no ArtSuite, selecione **<Textura do usuário>...** na lista da Biblioteca.

Isso irá abrir uma caixa de diálogo para carregar sua própria textura.

Passo 4. Ajuste as configurações para girar a textura, adicionar uma cor à moldura, ou ajustar o brilho, mudando a aparência da moldura.

Aqui está o resultado.



Variações da moldura

CATEDRAL DE BERLIM

O autor deste tutorial é **Valentina Aynagos**.

Berlim é uma das metrópoles mais excitantes da Europa. Eu nunca estou entediada de andar nas ruas desta cidade, onde as modernas construções arquitetônicas e de alta tecnologia são vizinhas de impressionantes catedrais do século XIX e os palácios que representa a glória da Prússia.

Eu tirei essa foto da Catedral de Berlim, em novembro um dia sombrio. Achei a composição boa o suficiente para fazer um cartão postal de fora para compartilhar com meus amigos lá em casa. Esta catedral foi construída em 1894, então eu perguntei como ele podia olhar em cartões-postais no final do século XIX. Então, eu também criei uma versão "retro" do meu cartão postal.

Eu usei o **AliveColors** e as versões do plugin **AKVIS Sketch** e **AKVIS ArtSuite**.



Imagem original

Resultado

Passo 1. Abra a foto no seu programa de edição de foto.

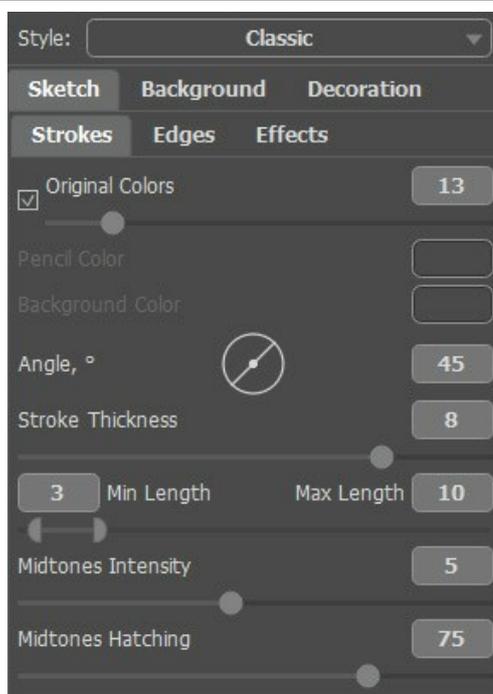


Photo of the Berlin Cathedral

Passo 2. Minha câmera digital é bastante simples e as fotos nem sempre saem bem. Assim eu ajustei-o com o comando **Image -> Adjustment -> Curves**. Se você tiver uma boa foto você não precisa fazer esse passo.

Passo 3. Então eu chamei o plugin **AKVIS Sketch: Efeitos -> AKVIS -> Sketch**.

Passo 4. Eu ajustei os parâmetros como segue:



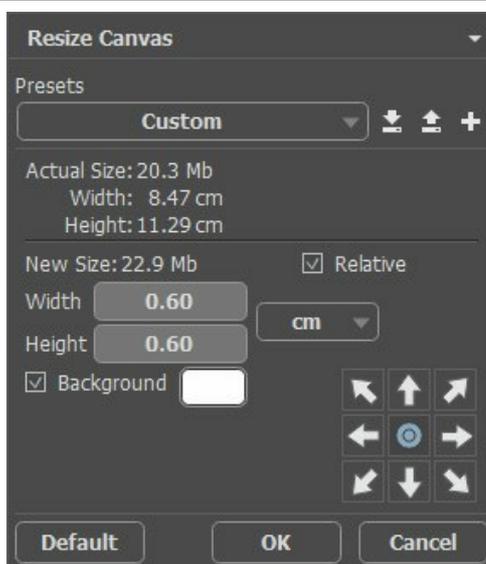
Settings

e clicar no botão  para processar toda a imagem, em seguida, clicar no botão  para aplicar o resultado e fechar o plugin.



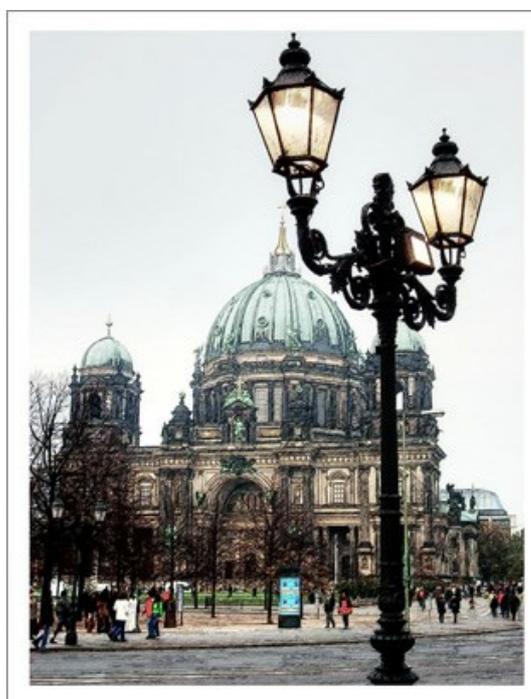
O desenho a lápis resultou da foto

Passo 5. Eu aumentei o tamanho da tela de 0,6 centímetros com o comando **Image -> Canvas Size** para adicionar uma simples moldura para a imagem, de modo que parece um cartão postal.



A caixa de diálogo Tamanho da tela

Aqui está o resultado:

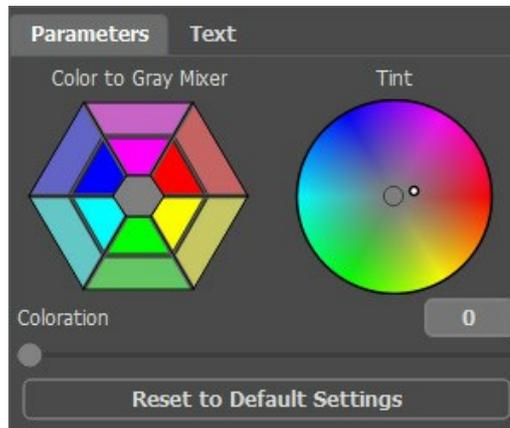


Adicionar uma simples moldura para a imagem

Passo 6. Eu queria criar uma versão retro do meu cartão-postal, digamos, de Berlim, em 1908, por exemplo. Para este efeito, eu usei AKVIS ArtSuite: **Efeitos -> AKVIS -> ArtSuite.**

Eu seleccionei **Efeitos** no menu drop-down e o efeito **Preto e branco**. Então me mudei para o ponto sobre o círculo para a direita para adicionar um tom vermelho com a foto de imitar a técnica de sépia. Eu também mudei um pouco o controle de cor vermelha sobre a **Misturador de cor cinza** para clarear os tons.

Dica: Use o modo de **execução automática** do programa (este modo está ativo por padrão) para observar as mudanças de uma vez. Ele vai lhe poupar tempo ao escolher para fora do tom. Caso contrário, você terá que pressionar cada vez .



Imitação da técnica de sépia

Passo 7. Pressione o botão  para aplicar o resultado e fechar o plugin.

Eu também adicionei uma inscrição "**Berlin 1908**". Bem, a foto foi tirada cerca de 100 anos mais tarde, mas espero, que os berlinenses me perdoe por essa liberdade.



Uma cartão postal retro

OS PROGRAMAS DE AKVIS

[AKVIS AirBrush – Técnica de aerografia em suas fotos](#)

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



[AKVIS Artifact Remover AI – Restauração de imagens comprimidas em JPEG](#)

AKVIS Artifact Remover AI usa algoritmos de inteligência artificial para remover artefatos de compactação JPEG e restaurar a qualidade original das imagens compactadas. O programa está disponível gratuitamente. Será muito útil para usuários domésticos e profissionais. [Mais...](#)



[AKVIS ArtSuite – Efeitos e molduras para fotos](#)

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



AKVIS ArtWork – Coleção de técnicas de pintura e desenho

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



AKVIS Chameleon – Colagens e montagens de fotos

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



AKVIS Charcoal – Desenhos a carvão e giz

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



AKVIS Coloriage – Coloração de fotos em preto e branco

AKVIS Coloriage é um programa para manipulação com cores da imagem: coloração das fotos em preto e branco, mudança os cores de fotografias coloridas. Basta fazer somente alguns traços de lápis. O programa identifica as limites do objecto, cobre o objecto com as cores indicadas levando em conta a iluminação, sombras do objecto original. [Mais...](#)



AKVIS Decorator – Alterando texturas e cores

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



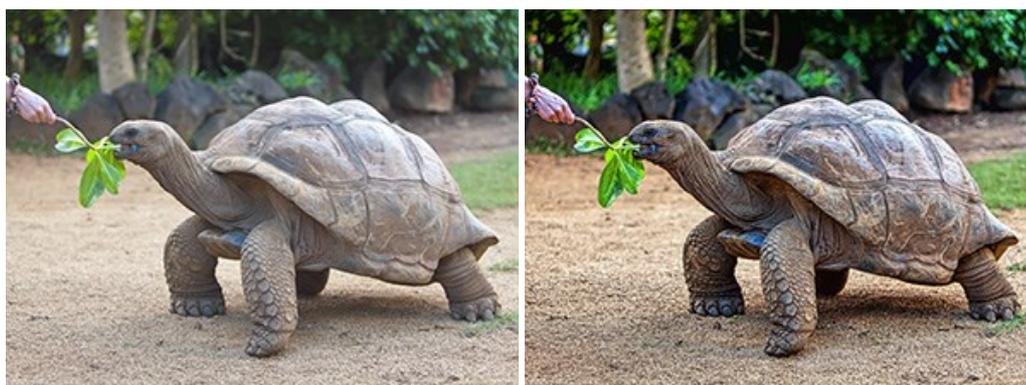
AKVIS Draw – Efeito de desenho a lápis

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



AKVIS Enhancer – Reforço dos detalhes

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



AKVIS Explosion – Efeitos fabulosos de explosão e destruição

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



AKVIS Frames – Decore suas fotos com molduras

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



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

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



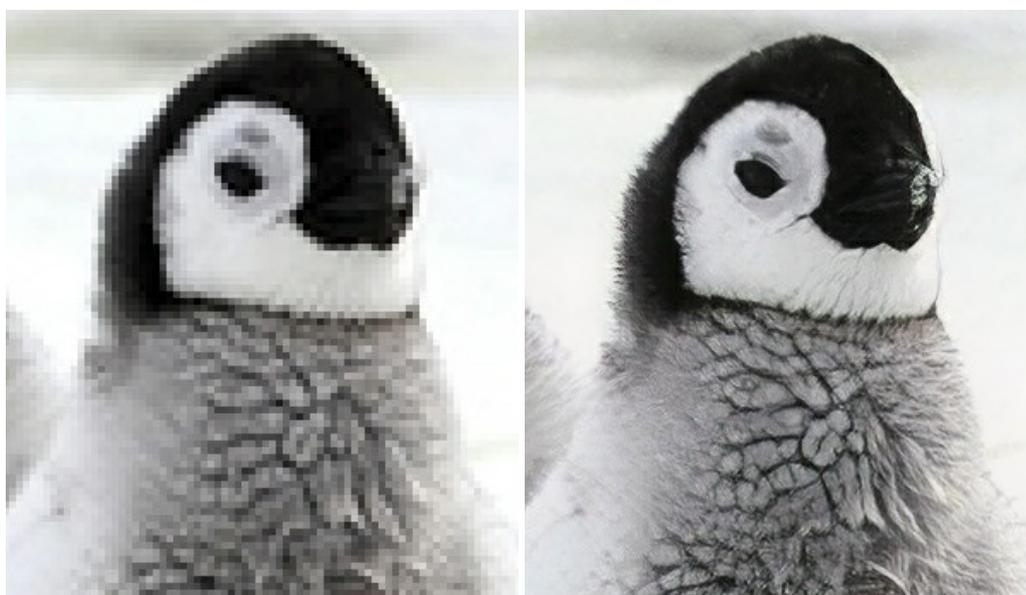
AKVIS LightShop – Efeitos de luz e estrelas

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



AKVIS Magnifier AI – Redimensione imagens sem perda de qualidade

AKVIS Magnifier AI permite redimensionar imagens automaticamente e rapidamente sem perda de qualidade. Usando algoritmos baseados em redes neurais, Magnifier AI amplia imagens digitais a alta resolução para a produção de impressões grandes. [Mais...](#)



AKVIS MakeUp – Retocar as suas fotos!

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



AKVIS NatureArt – Efeitos naturais em fotos digitais

AKVIS NatureArt é uma excelente ferramenta para imitar a beleza dos fenômenos naturais em suas fotos digitais. O

programa inclui vários efeitos: [Chuva](#)



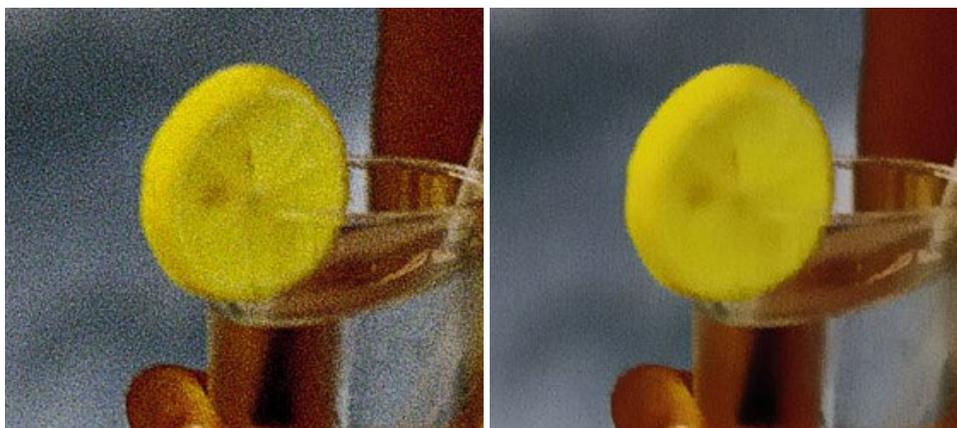
[AKVIS Neon – Pinturas brilhantes a partir de fotos](#)

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



[AKVIS Noise Buster – Programa de redução de ruído](#)

AKVIS Noise Buster é um programa para supressão de ruídos em imagens digitais e scaneadas. O software reduz ambos os tipos de ruído - de iluminação e de cor - em imagens sem estragar os outros aspectos da fotografia. [Mais...](#)



AKVIS OilPaint – Efeito de pintura a óleo

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



AKVIS Pastel – Pintura a pastel de uma foto

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



AKVIS Points – Efeito de pontilhismo para suas fotos

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



AKVIS Refocus AI – Efeitos de nitidez e desfoque

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



AKVIS Retoucher – Restauração de imagens

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



AKVIS Sketch – Converta fotos em desenhos a lápis

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



AKVIS SmartMask – Ganhe tempo em seleções complexas

AKVIS SmartMask é uma ferramenta de seleção que poupa seu tempo e é divertida para usar. Nunca antes houve uma seleção tão simples! O software permite selecionar objetos de imagens e remover fundos. [Mais...](#)



AKVIS Watercolor – Pintura aquarela de foto

AKVIS Watercolor faz facilmente a foto parecer com a pintura da aquarela brilhante e emocionante. O software transforma imagens comuns nas obras de arte de aquarela incrivelmente realísticas. [Mais...](#)

