



# MultiBrush

**Retoque fotográfico**



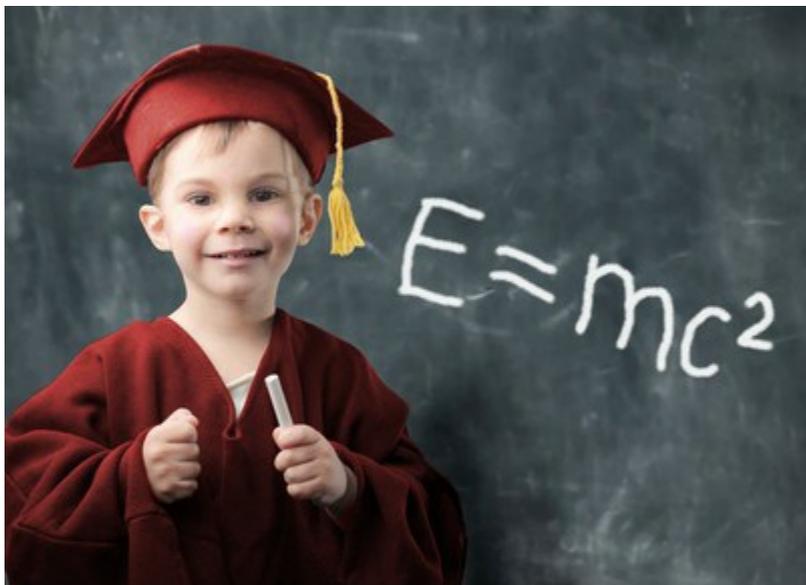
## ÍNDICE

- Aplicación
- Instalación en Windows
- Instalación en Mac
- Cómo activar el programa
- Comparación de licencias
- Área de trabajo
- Como utilizar el programa
- Crear una nueva imagen
- Opciones
- Teclas de atajo
- Imprimir la imagen
- Barra de herramientas
- Color
- Muestras
- Historia
- Capas
- Canales
- Pincel de color
- **Lápiz de color**
- Aerosol
- Borrador
- Pincel histórico
- Támpon de clonar
- Pincel camaleón
- Desenfocar
- Enfocar
- Dedo
- Aclarar
- Oscurecer
- Saturación
- Pincel al óleo
- Rodillo
- Rotulador
- Barra de tiza
- Lápiz artístico
- Aerosol artístico
- Borrador artístico
- Alineación
- Selección
- Recortar
- Mover
- Transformar
- Texto
- Cuentagotas
- Mano
- Zoom
- Cambiar el color de ojos
- Retoque del retrato
- **El tercero está de más**
- El otro yo
- Programas de AKVIS

## HERRAMIENTAS DE RETOQUE Y DIBUJO

**AKVIS MultiBrush** es un software para edición de imágenes, útil, rico en características y fácil de usar, la solución "todo en uno" para mejorar retratos, restaurar fotos dañadas, dibujar detalles divertidos en una foto o crear una pintura.

Hay dos conjuntos de las herramientas: los pinceles **Estándar** (para retocar) y **Artísticos** (para pintar).



### Mejorar retratos in modo fácil

Con una colección de pinceles, AKVIS MultiBrush ayuda a los artistas, fotógrafos y usuarios caseros a mejorar sus retratos, retocar imágenes y eliminar objetos no deseados en fotos digitales.

Disponible como un programa independiente o como un plugin para Adobe Photoshop, AKVIS MultiBrush elimina arrugas, cicatrices, arañazos y mejora las imperfecciones de la piel en los retratos de la forma más natural. Puntos, manchas y polvo son fáciles de ocultar y eliminar.

### Corrigir y retocar imágenes

El **Pincel camaleón** soluciona los problemas de la piel y elimina polvo, puntos y arañazos sin que afecte a la textura, luminosidad o colores del fondo. Este pincel único es similar al Pincel Corrector de Adobe, ofrece todavía más flexibilidad y opciones de personalización.

### Impresionantes collages artísticos

El modo de **Clonación artística** de **Pincel camaleón** convierte al AKVIS MultiBrush en algo verdaderamente único. Este innovador modo hace posible clonar partes de una foto de forma realmente elegante. Muestra, ajusta y replica partes para multiplicarlas en la imagen y crea impresionantes collages con poco esfuerzo.

### Preserva la imagen original

Hay muchas más herramientas en AKVIS MultiBrush para retocar y mejorar retratos, restaurar fotos dañadas, y crear collages artísticos y composiciones. Todas las herramientas de retoque existentes en MultiBrush ofrece ajustes automáticos para preservar la gama de color y tono de la imagen original, la textura y el brillo, la luminosidad y las sombras. Como resultado, la parte restaurada de la imagen o el objeto clonado se mezclan en el fondo original a la perfección con apariencia completamente natural.



### Estudio de un artista - Herramientas de pintura

El programa ofrece una paleta de **pinceles artísticos** con herramientas **Pincel al óleo**, **Rodillo**, **Rotulador**, **Barra de tiza**, **Lápiz artístico**, **Aerosol artístico** y **Borrador artístico**.

Con estas herramientas maravillosas que imitan el trabajo de los pinceles reales se puede decorar una foto o crear una nueva pintura al óleo o con

---

tiza.

### Capas y canales

El programa le permite editar una imagen en capas. Hay dos tipos de capas: capas raster para las herramientas estándar y capas artísticas para las herramientas de la paleta artística.

Las versiones Deluxe y Business de Multibrush permiten editar una imagen por sus canales.

### Compatibilidad: retoque avanzado y herramientas de corrección para todos!

**AKVIS MultiBrush** hace la herramienta de corrección avanzada disponible como una aplicación independiente (**standalone**) y como un **plugin** para Adobe Photoshop y Photoshop Elements, Corel Paint Shop Pro y PhotoImpact, Corel Photo-Paint, y muchos más soportando plugins de Photoshop en plataformas Windows y Mac.

## INSTALACIÓN DEL SOFTWARE DE AKVIS

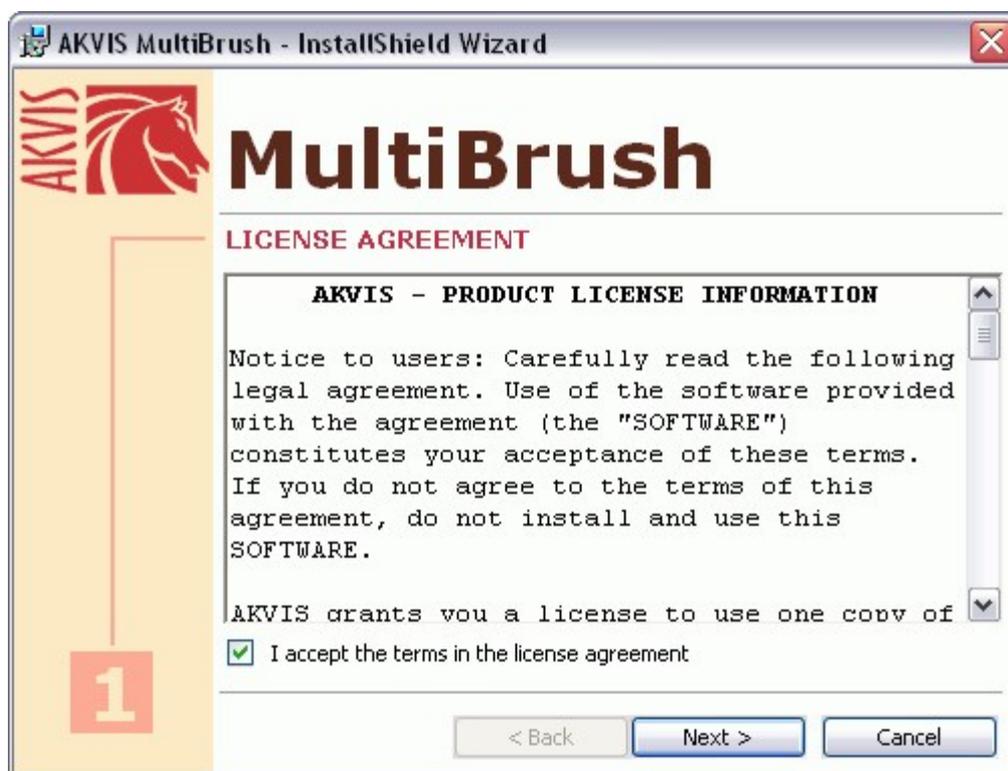
**¡Atención!** Hay que tener los derechos de administrador para instalar el programa en su ordenador.

Antes de instalar un plugin de AKVIS, asegúrese, por favor, de que el editor de fotos está cerrado.

Siga las instrucciones para instalar el programa en Windows:

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

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



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

### Consejos:

Si la lista no contiene su programa, active el componente  **Directorio de plugins** y seleccione la carpeta para guardar sus plugins y filtros, por ejemplo, **C:\Míos plugins**. En este caso seleccione esta carpeta como la carpeta de Plugins en la configuración de su editor de fotos.

O copie el archivo **8bf** desde la carpeta de AKVIS en la carpeta Plugins del editor.

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

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

Apriete el botón **Siguiente**.



- Pulse el botón **Instalar**.



- La instalación comienza.



- La instalación está terminada. Puede suscribirse a la lista de Noticias de AKVIS para recibir información sobre las nuevas versiones, concursos y descuentos (1-2 ediciones por mes). Para eso introduzca su dirección de correo electrónico en el campo:



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

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

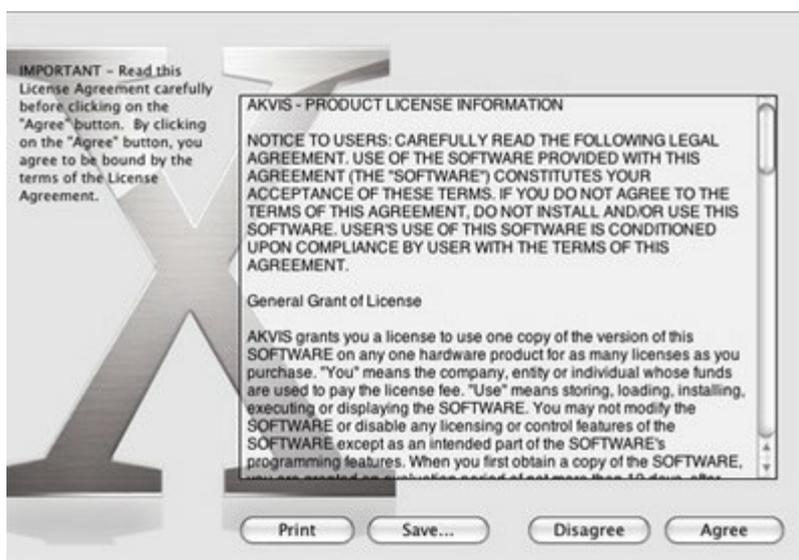
Después de la instalación del plugin **AKVIS MultiBrush**, verá un punto nuevo en el menú **Filtro/Efectos** de su programa de retoque fotográfico: **AKVIS -> MultiBrush**. Por favor, use este comando para iniciar el plugin en el editor.

## INSTALACIÓN DEL SOFTWARE DE AKVIS

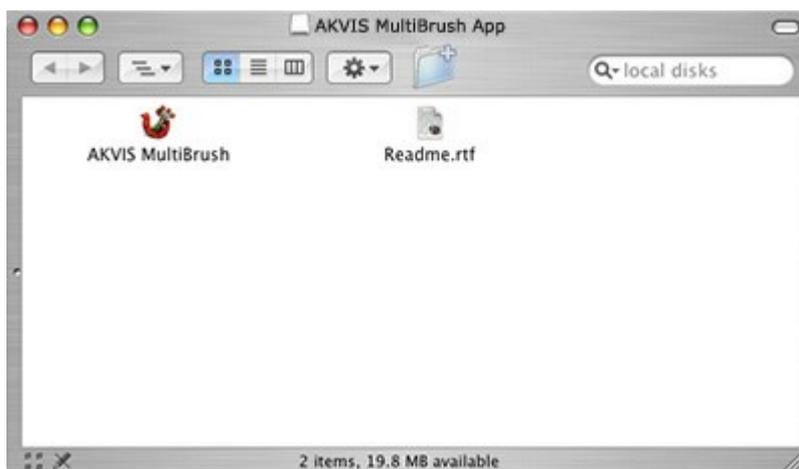
**¡Atención!** Hay que tener los derechos de administrador para instalar el programa en su ordenador. Antes de instalar un pluin de AKVIS, asegúrase, por favor, de que el editor de fotos está cerrado.

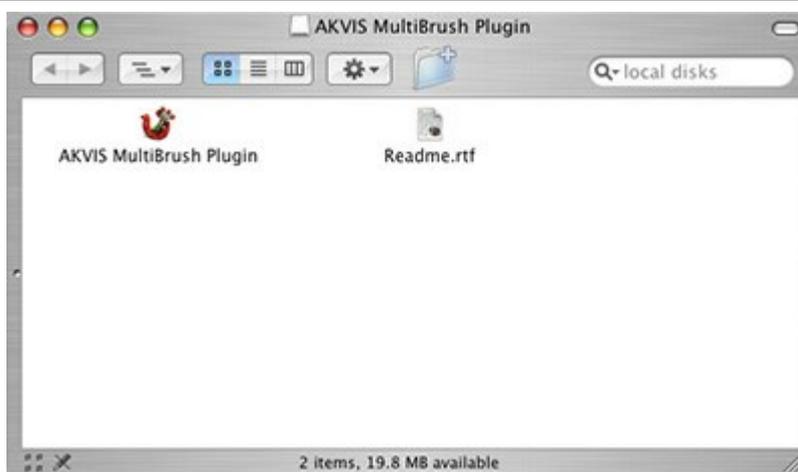
Siga las instrucciones para instalar el programa:

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



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





- Ponga la aplicación **AKVIS MultiBrush** en la carpeta **Aplicaciones**.

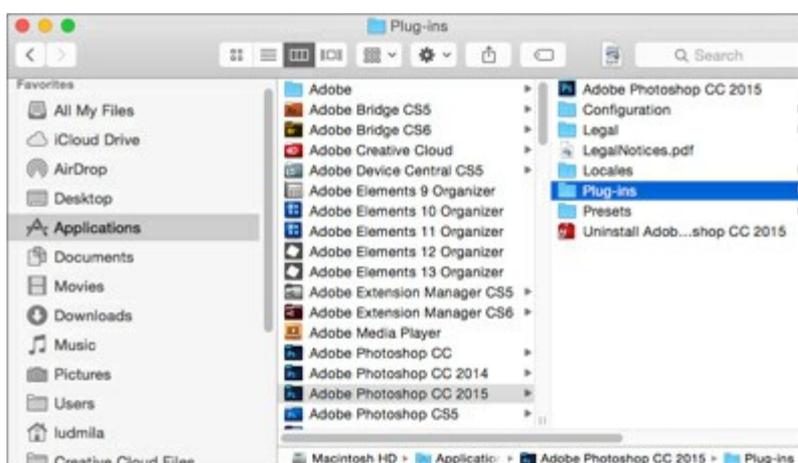
Ponga la carpeta **AKVIS MultiBrush Plugin** en la carpeta **Plugins** de su editor de fotos.

Por ejemplo:

si usa **Photoshop CS6** mueva el plugin en **Aplicaciones/Adobe Photoshop CS6/Plugins**,

si usa **Photoshop CC 2015** - aquí: **Aplicaciones/Adobe Photoshop CC 2015/Plugins**.

si usa **Photoshop CC 2015.5**, cópielo en **Librería/Application Support/Adobe/PlugIns/CC**.



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

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

## CÓMO ACTIVAR LOS PROGRAMAS DE AKVIS

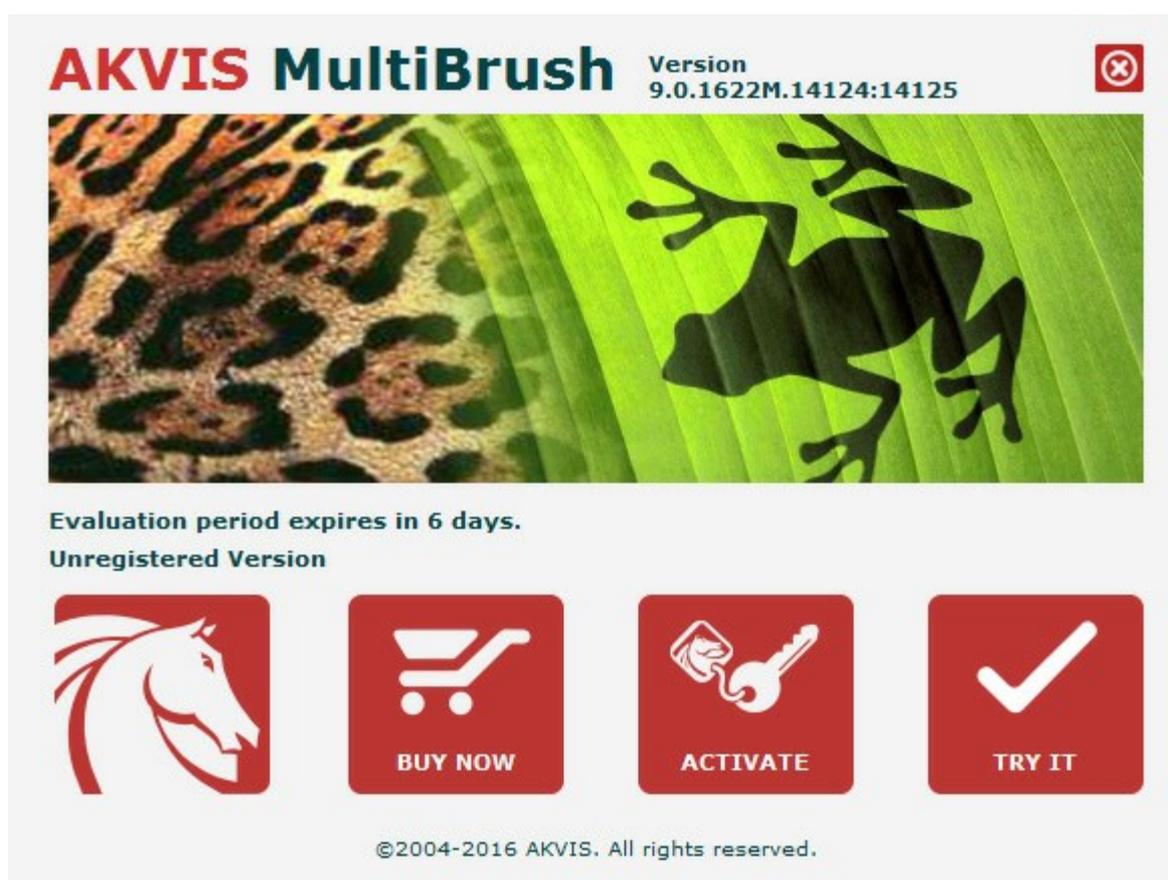
**¡Atención!** Durante el proceso de activación su ordenador debe estar conectado a Internet.

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

Introduzca su nombre y el número de serie.

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

#### **Conexión directa:**

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

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

Presione en **ACTIVAR**.

La activación se ha completado.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Users\Public\Documents\AKVIS;

- ◊ En **Windows XP**:

Documents and Settings\All Users\Documents\AKVIS;

- ◊ En **Mac OS X**:

Users/Shared/AKVIS.

La activación está completado.



**AKVIS MultiBrush** Version 9.0.1625.14129-r

License: **Business (Lifetime)**  
Licensed to: **John Smith**  
Free updates to new versions till: **2018-12-31**

UPGRADE      ACTIVATE      TRY IT

©2004-2016 AKVIS. All rights reserved.

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

## HERRAMIENTAS DE RETOQUE Y DIBUJO

Comparación de licencias:	Home (Plugin)	Home (Standalone)	Home Deluxe (Plugin+Standalone)	Business (Plugin+Standalone)
<b>Objetivo</b>				
<i>non-comercial</i>	✓	✓	✓	✓
<i>comercial</i>	—	—	—	✓
<b>Edición</b>				
<b>Plugin</b> 🖱️	✓	—	✓	✓
<b>Standalone</b> 🔄	—	✓	✓	✓
<b>Funciones</b>				
Barra de herramientas:				
Pinceles estándar	✓	✓	✓	✓
Pinceles artísticos	✓	✓	✓	✓
Herramientas comunes	✓	✓	✓	✓
Paletas:				
Color	✓	✓	✓	✓
Muestras	✓	✓	✓	✓
Capas	✓	✓	✓	✓
Historia	—	—	✓	✓
Canales	—	—	✓	✓
<b>Características adicionales:</b>				
Guardar/cargar proyectos (* .akvis)	—	✓	🔄	🔄
Compartir	✓	✓	✓	✓
Imprimir	—	✓	🔄	🔄
EXIF, IPTC	—	✓	🔄	🔄
<b>Espacio de color</b>				
RGB	✓	✓	✓	✓
CMYK	✓	✓	✓	✓
Lab	✓	✓	✓	✓
Grayscale	✓	✓	✓	✓
8 / 16 bits	✓	✓	✓	✓
32 bits	✓	✓	✓	✓
<b>Formato de imagen</b>				

---

AKVIS	✓	✓	✓	✓
TIFF	✓	✓	✓	✓
JPEG	✓	✓	✓	✓
BMP	✓	✓	✓	✓
PNG	✓	✓	✓	✓
RAW	✓	✓	✓	✓
DNG	✓	✓	✓	✓
PSD	✓	✓	✓	✓
<b>OS</b>				
Windows	✓	✓	✓	✓
Mac OS X	✓	✓	✓	✓
<b>10-días de prueba</b>	✓	✓	✓	✓
<b>Precio</b>	<b>€ 39</b>	<b>€ 39</b>	<b>€ 50</b>	<b>€ 69</b>

## FORMATO DE AKVIS

Puede utilizar el formato **AKVIS** que le permite sin pérdida guardar un trabajo en un archivo.

Haga clic en  y seleccione **AKVIS Document (\*.akvis)** en la lista de **Formato**. Para cargar el archivo haga clic en .

El archivo de **AKVIS** contiene esta información: el estado actual, todas las capas (*raster*, *artísticas*, *de texto*) y grupos, con sus propiedades, y los puntos de control si fueron creados (en la paleta *Historia*).

El formato de **AKVIS** ofrece oportunidades útiles para trabajar con archivos:

1. guardar una estructura de documento (capas, sus grupos y propiedades);
2. guardar capas artísticas y capas de texto sin rasterización;
3. guardar los puntos de control (la posibilidad de volver a un estado anterior) - para las versiones *Deluxe/Business*;
4. guardar una selección;
5. guardar las líneas guía;
6. guardar la imagen original (creando un punto de control o una copia de la capa de fondo).

Le recomendamos que utilice el formato de **AKVIS** para guardar un borrador y finalizar más tarde o para guardar una copia de seguridad.

Puede guardar el resultado final utilizando **JPG**, **TIFF**, **PNG**, para poder compartirlo.

## ÁREA DE TRABAJO

**AKVIS MultiBrush** puede funcionar independientemente como un **programa autónomo** lo mismo que como **plugin** en su editor de imágenes preferido.

*Standalone* es un programa independiente, se puede abrirlo haciendo clic en el ícono del programa.

Para iniciar el programa independiente, ejecute el programa directamente:

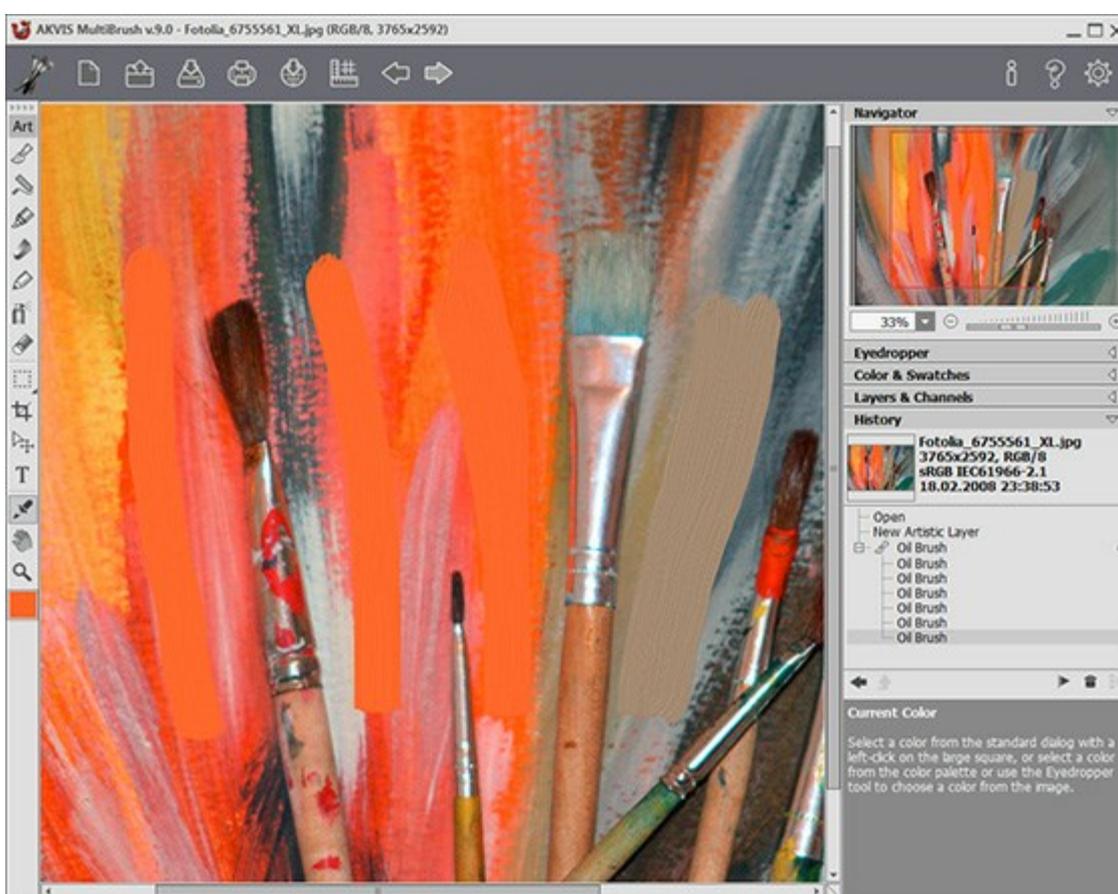
En un ordenador con Windows - seleccione el programa desde el menú **Inicio** o utilice el acceso directo del programa.

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

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

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

En Windows la ventana principal del programa **AKVIS MultiBrush** se ve así:



Área de trabajo de AKVIS MultiBrush

La parte izquierda de la ventana principal del programa **AKVIS MultiBrush** está ocupada por la **Ventana de imagen**. Un clic derecho en la **Ventana de imagen** muestra los parámetros de la herramienta seleccionada.

En la parte superior de la ventana se encuentra el **Panel de control**, que contiene – de izquierda a derecha – los siguientes botones:

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

El botón  (sólo presente en la versión independiente) le permite crear **una nueva imagen**.

El botón  (sólo presente en la versión independiente) le permite abrir una imagen para procesarla.

- El botón  (sólo presente en la versión independiente) le permite guardar la imagen en el disco duro.
- El botón  (sólo presente en la versión independiente) le permite imprimir la imagen.
- El botón  permite publicar imágenes del programa en los servicios sociales: Twitter, Flickr, Google+, Dropbox.
- El botón  muestra/oculta el menú de [herramientas de alineación](#) (reglas, líneas guía, cuadrículas).
- El botón  anula los comandos últimos seguidos. Es posible anular una acción usando las teclas de atajo `Ctrl+Z` (`⌘+Z` en Macintosh).
- El botón  vuelva los comandos anulados . Para rehacer una acción apriete las teclas `Ctrl+Y` (`⌘+Y` en Macintosh).
- El botón  (sólo en la versión plug-in) le permite aplicar el resultado del tratamiento. Cuando se hace clic sobre este botón, los cambios son aplicados a la imagen y se cierra la ventana del programa **AKVIS MultiBrush**.
- El botón  abre una ventana con información acerca del programa.
- El botón  muestra los contenidos de Ayuda del programa.
- El botón  abre el cuadro de diálogo [Opciones](#).

A la izquierda de la **Ventana de imagen** hay la [Barra de herramientas](#). Los pinceles se agrupan en grupos: **Estándar** (disponibles cuando se trabaja con una capa raster) y **Artísticos** (disponibles para una capa artístico).

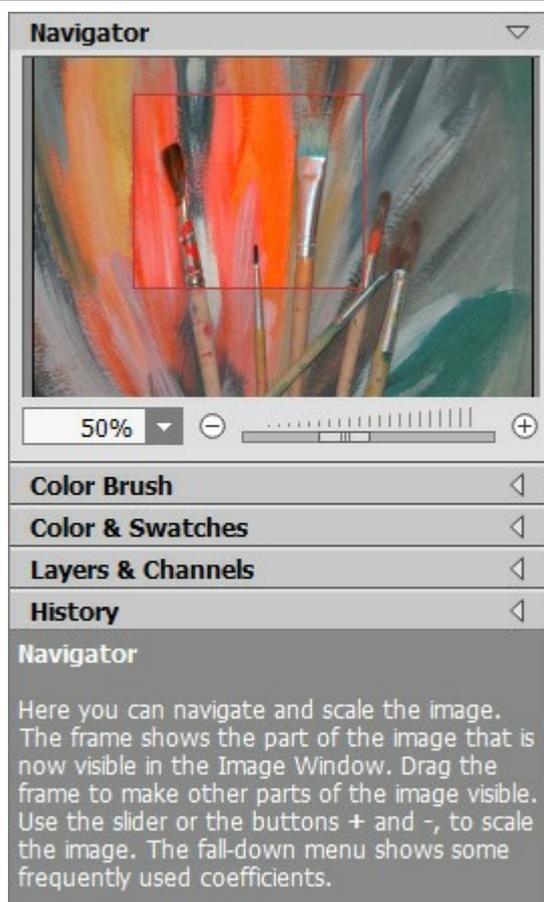
Para activar una herramienta, haga clic en el botón correspondiente. Los parámetros de esta herramienta se mostrarán en el **Panel de ajustes** o en una ventana que se abrirá al hacer clic con el botón derecho del ratón sobre la ventana de la imagen.

Debajo de las herramientas, en la **Barra de herramientas**, está la casilla de color con el color actual. Haga clic en esta casilla para abrir el cuadro de diálogo **Seleccionar color** y cambiar el color.

En la parte derecha de la ventana del programa se encuentran las siguientes secciones:

1. **Navegador**;
2. Opciones de herramientas;
3. Paletas **Color** y **Muestras**;
4. Paletas **Capas** y **Canales**;
5. Paleta **Historia**;
6. Descripción de parámetros.

Puede ocultar/mostrar una sección haciendo clic en su título.



Navegador

Navegue y modifique la escala de la imagen usando la ventana **Navegador**. En el **Navegador** usted puede ver la copia reducida de la imagen. El recuadro muestra la parte de la imagen que es visible en esos momentos en la **Ventana de imagen**; las áreas que se hayan fuera de este recuadro no son visibles. Arrastre el recuadro clickando en él con el botón izquierdo del ratón y manteniéndolo presionado para hacer visibles otras partes de la imagen. Para mover el recuadro, lleve el cursor hacia dentro del mismo, presione el botón izquierdo del ratón y, manteniéndolo presionado, mueva el recuadro en la ventana de navegación.

Para desplazar la imagen en la **Ventana de imagen** puede presionar la barra espaciadora en el teclado y arrastrar la imagen manteniendo presionado el botón izquierdo del ratón y moviendo el cursor. Use el botón de rueda del ratón para mover la imagen hacia arriba/hacia abajo: o, manteniendo la tecla **Ctrl** (**⌘** en Macintosh) presionada, para mover la imagen hacia la izquierda/hacia la derecha: o, manteniendo la tecla **Alt** (**Opción** en Macintosh) presionada, para modificar la escala de la imagen. Haga un clic derecho en la barra de desplazamiento para activar el menú rápido de navegación.

Use el control deslizante o los botones **+** y **-**, para modificar la escala de la imagen en la **Ventana de imagen**. Cuando hace clic en el botón **+** o mueve el control deslizante a la derecha, la escala de la imagen se incrementa. Cuando hace clic en el botón **-** o mueve el control deslizante a la izquierda, la escala de imagen se reduce.

También puede cambiar la escala de la imagen introduciendo un nuevo porcentaje en el campo de escala y presionando la tecla **Enter** (Win: **Intro**, Mac: **Retorno**). El menú emergente muestra algunos porcentajes usados frecuentemente.

Puede usar teclas de acceso rápido para cambiar la escala de la imagen, **+** y **Ctrl++** (**⌘++** en Macintosh) para aumentar la escala de la imagen, y **-** y **Ctrl+-** (**⌘+-** en Macintosh) para reducir la escala.

Debajo del **Navegador** está el **Panel de ajustes** con las opciones de la herramienta seleccionada y con las paletas: **Color** y **Muestras** (se agrupan), **Capas** y **Canales** (también se agrupan) y **Historia**. Para abrir una paleta, haga clic en su título. Para reorganizar las paletas en un grupo haga clic en el título de la

---

paleta y arrastrela con el botón izquierdo pulsado. Las paletas **Historia** y **Canales** están disponibles sólo en las versiones [Home Deluxe](#) y [Business](#).

Debajo del **Panel de ajustes** se puede ver la descripción del parámetro y del botón sobre cual pasa con el cursor.

## CÓMO TRABAJAR CON EL PROGRAMA

**AKVIS MultiBrush** puede funcionar de manera independiente como un **programa autónomo**, lo mismo que como **plug-in** en su editor de imágenes preferido.

Siga las instrucciones siguientes:

**Paso 1.** Abra una imagen o crear [una nueva imagen](#).

- Si trabaja con la versión independiente del programa:

Lance el programa **AKVIS MultiBrush**.

El cuadro de diálogo **Abrir imagen** aparece si hace doble clic en el área de trabajo vacío del programa o si hace clic en el botón  en el **Panel de control**. Puede también arrastrar la imagen al área de trabajo del programa. El programa soporta los formatos de archivo **BMP**, **JPEG**, **PNG**, **TIFF**, **PSD** y **AKVIS**.

- Si trabaja con el plugin:

Abra su editor de fotos. El plugin es compatible con Adobe Photoshop, Adobe Photoshop Elements, Corel Paint Shop Pro, y muchos [otros editores de imágenes](#).

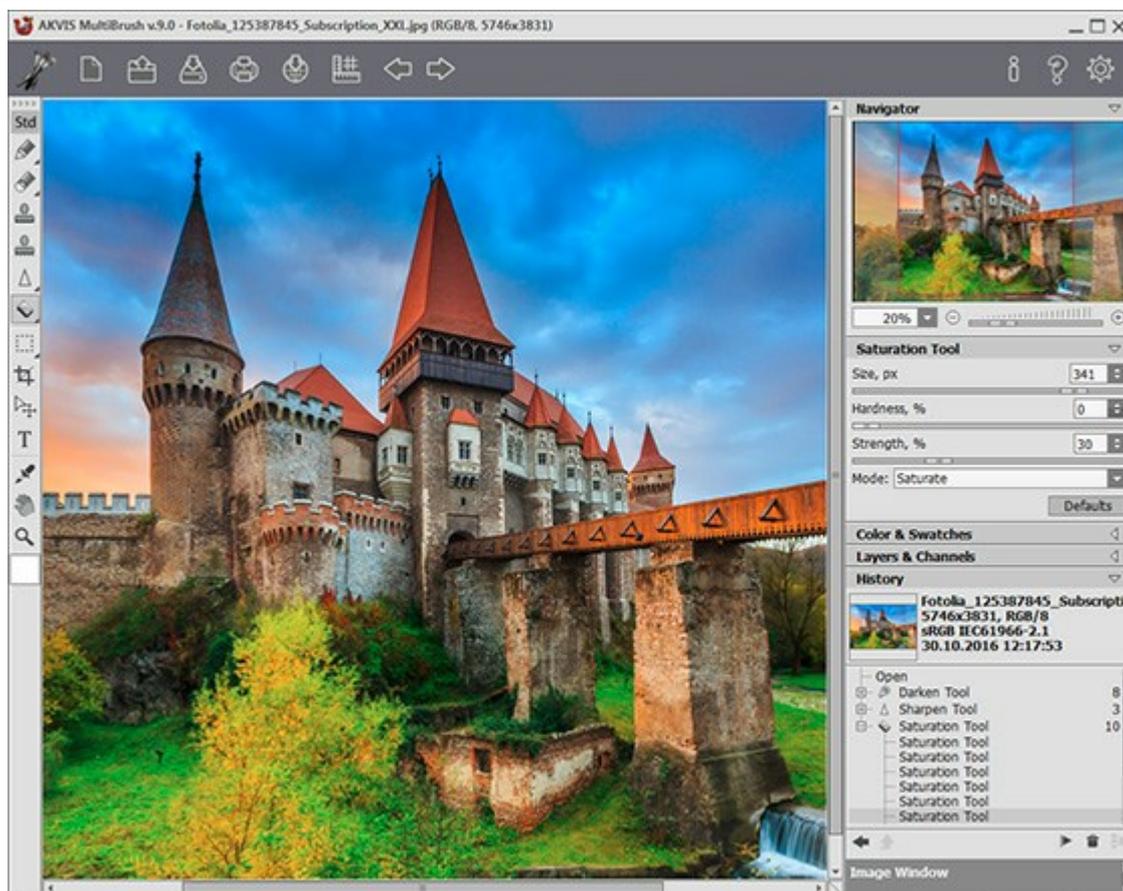
Abra una imagen en su editor llamando el comando **Archivo -> Abrir** o utilizando la combinación de teclas **Ctrl+O** (**⌘+O** en Macintosh).

Llame al plugin **AKVIS MultiBrush**. En **Adobe Photoshop** seleccione al menú **Filtro** la opción **AKVIS** y posteriormente la opción **MultiBrush: Filtro -> AKVIS -> MultiBrush**; en **Paint Shop Pro** seleccione **Efectos -> Plugins -> AKVIS -> MultiBrush**; en **Corel Photo-Paint** seleccione **Efectos -> AKVIS -> MultiBrush**.



Ventana principal de AKVIS MultiBrush

**Paso 2.** Use las herramientas de la [Barra de herramientas](#) para tratar la imagen.



Tratar la imagen

**Paso 3.** Usted puede compartir su obra de arte haciendo clic en . Este botón abre la lista de los servicios donde se puede publicar la imagen: Twitter, Flickr, Google+, Dropbox.

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

**Paso 4.** Guarde la imagen procesada.

- Si trabaja con la versión independiente:

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

- Si trabaja con el plugin:

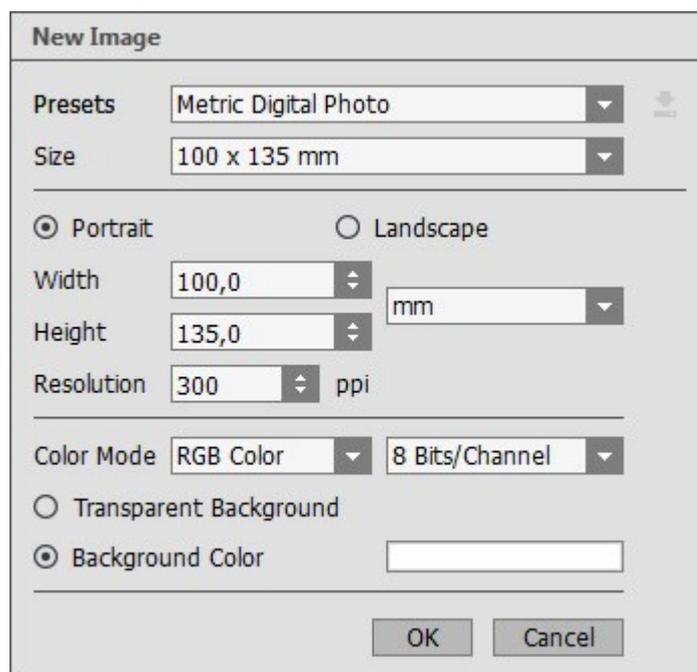
Haga clic en el botón  para aplicar el resultado y cerrar la ventana del plugin. El plugin **AKVIS MultiBrush** se cerrará y la imagen aparecerá en el área de trabajo de su editor de imágenes.

Llame al cuadro de diálogo **Guardar como** utilizando el comando **Archivo -> Guardar como**, introduzca un nombre para el archivo, elija el formato e indique la carpeta de destino.

**Nota:** Utilice el [formato de AKVIS](#) para poder seguir trabajando con un archivo multicapa con todos los puntos de control y todas las capas (raster, artísticas, de texto) sin rasterización. Puede guardar el resultado final utilizando los formatos JPG, TIFF, PNG para poder compartirlo.

## CREAR UNA IMAGEN NUEVA

Esta es la ventana del cuadro de diálogo **Imagen nueva**:



Ventana "Imagen nueva"

El menú desplegable **Presets** (predeterminados) contiene los tipos de archivo estándar que se utilizan para imprimir o trabajar en Internet. El menú **Tamaño** muestra los tamaños disponibles para cada uno de los predeterminados. El resto de los parámetros de dichos archivos se configurará automáticamente. Por norma general, los predeterminados tendrán una orientación vertical (**Retrato**) y el **Color de fondo** del documento será blanco.

Cualquier modificación realizada en los parámetros de un predeterminado hará que su nombre en el menú desplegable cambie a **Personalizado** y que a su lado se active el botón **Guardar predeterminado personalizado** . Pulse este botón para guardar la configuración actual. A los predeterminados se les asignará automáticamente un nombre que es posible modificar introduciendo cualquier combinación de letras y números en el campo iluminado. Tras pulsar la tecla **Intro**, en la lista aparecerá el nuevo predeterminado. Para eliminar un predeterminado de usuario, basta con seleccionarlo y pulsar el botón **Eliminar predeterminado personalizado** .

Existen dos orientaciones posibles para los documentos: **Retrato** (vertical) y **Álbum** (horizontal). En la orientación horizontal, la anchura de la imagen es mayor que la altura, mientras que en la orientación vertical, su altura es mayor que la anchura.

El tamaño de los documentos se puede ajustar manualmente a través de los campos **Anchura** y **Altura**. Las unidades se enumeran en una lista desplegable (píxeles, pulgadas, centímetros, milímetros, puntos y picas).

El parámetro **Resolución** hace referencia a la densidad de píxeles en una imagen (nivel de detalle) y calcula el número de píxeles por pulgada (ppp).

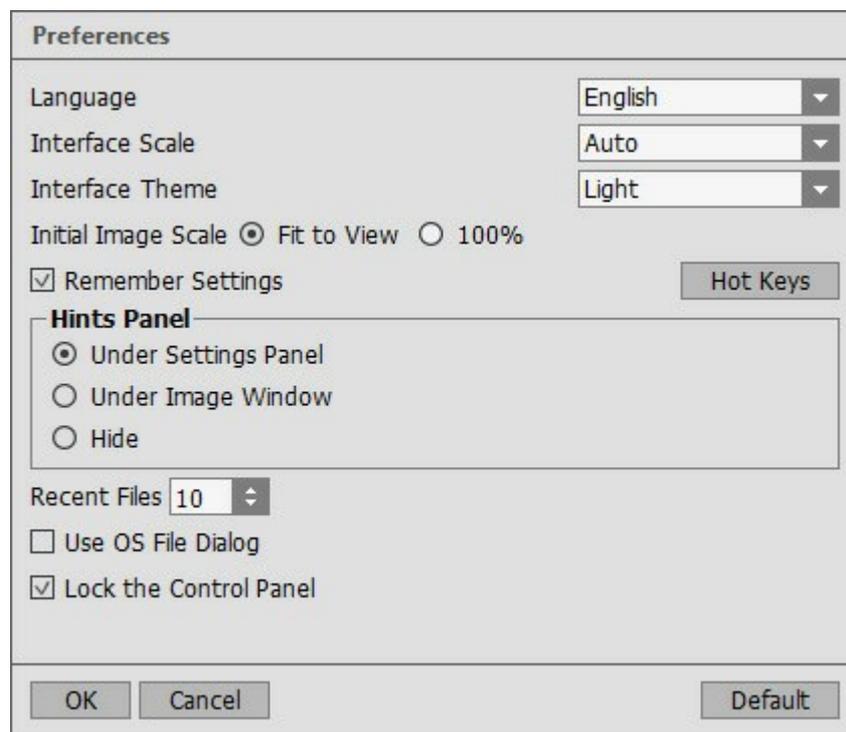
En el **Modo color** es posible elegir uno de los siguientes esquemas de color: escala de grises, RGB, CMYK y Lab. Los modos difieren en la manera en la que administran el color. Una vez definido el modo de color, es preciso elegir la profundidad del mismo a partir de la lista adyacente: 8 bits/canal, 16 bits/canal o 32 bits/canal.

---

La opción **Fondo transparente** aplica un fondo transparente a la imagen, mientras que la opción **Color de fondo** permite rellenar la imagen con un color de fondo opaco (el valor predeterminado es blanco). El color se **selecciona a partir del cuadro de diálogo Seccionar color**, que se activa haciendo doble clic sobre la barra de color adyacente.

## OPCIONES

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



- **Idioma.** Cambie el idioma del programa seleccionando el idioma preferido de la lista desplegable.
- **Escala de la interfaz.** Elija el tamaño de los elementos de la interfaz. Cuando se establece en **Auto**, la escala del espacio de trabajo del programa automáticamente se adaptará a la resolución de la pantalla.
- **Tema de la interfaz: Claro u Oscuro.** Seleccione el estilo de la interfaz del programa.
- **Escala inicial de imagen.** Este parámetro define la forma en que la imagen se escala en la **Ventana de imagen** después de abrir. El parámetro puede tomar uno de dos valores:
  - **Ajustar a ventana.** La escala se ajusta de modo que la imagen sea totalmente visible en la **Ventana de imagen**;
  - si la opción **100%** está activada, la imagen no cambia su escala. Generalmente, cuando la escala = 100%, sólo una parte de la imagen está visible.
- La casilla **Recordar los últimos ajustes.** Active la casilla para que el programa al iniciar use la configuración últimamente aplicada.
- **Teclas de atajo.** Puede configurar [teclas rápidas](#) para las herramientas y acciones.
- **Descripción de parámetros.** Al pasar sobre los parámetros y los botones con el cursor se puede ver una breve descripción de ellos en el campo **Descripción**. Usted puede elegir cómo las sugerencias se muestran seleccionando una de las opciones:
  - **Debajo de la ventana de imagen.** Muestra las sugerencias en la ventana principal, debajo de la imagen. Este modo es útil si no hay suficiente espacio en el Panel de ajustes.
  - **Debajo el Panel de ajustes.** Seleccione esta opción para mostrar las sugerencias en la parte inferior del Panel de ajustes.
  - **Ocultar.** Utilice esta opción si Usted no necesita los consejos.
- **Documentos recientes** (disponible solamente en la versión standalone). El número de archivos recientes que se muestran cuando hace clic derecho en . El número máximo: 30 archivos.
- **Diálogo Abrir/Guardar nativo del sistema operativo** (disponible solamente en la versión standalone). Puede activar esta casilla, si desea utilizar el diálogo estándar de su sistema operativo. Por defecto, se utiliza el cuadro de diálogo Abrir/Guardar de AKVIS.
- **Bloquear el Panel de control.** Deshabilita la posibilidad de ocultar/mostrar el Panel de control. Si la casilla está seleccionada, el Panel de control es siempre visible. Cuando la casilla está desactivada, puede esconder/mostrar el panel superior haciendo clic en el pequeño botón triangular (en la mitad

del panel). El panel minimizado se mostrará al mover el cursor sobre este.

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

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

## TECLAS DE ATAJO

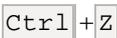
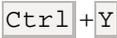
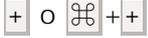
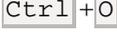
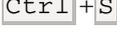
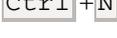
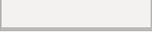
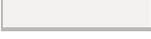
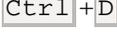
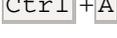
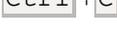
Algunas operaciones son más fácil y rápido de ejecutar usando las **teclas de atajo** en el teclado. Para activar una herramienta de la Barra de herramientas, puede hacer clic en el icono correspondiente con el ratón o puede utilizar combinaciones de teclas. Este último método puede aumentar su productividad.

Cómo personalizar las teclas rápidas en MultiBrush:

Haga clic en  para abrir el cuadro de diálogo **Opciones**.

Haga clic en el botón **Teclas de atajo**.

La siguiente es una lista de teclas de acceso rápido que trabajan en **AKVIS MultiBrush**.

Windows	Mac OS X	
		<b>Paso atrás</b>
		<b>Paso adelante</b>
		<b>Aumentar la escala</b>
		<b>Reducir la escala</b>
		<b>Abrir una imagen</b>
		<b>Guardar la imagen</b>
		<b>Crear una nueva imagen</b>
		<b>Imprimir la imagen</b>
		<b>Ayuda</b>
		<b>Cambiar rápidamente entre grupos en la Barra de herramientas</b>
		<b>Desplazarse por la imagen (cuando la barra espaciadora se mantiene pulsada la herramienta <b>Mano</b> es activa)</b>
		<b>Anular la selección</b>
		<b>Seleccionar todo</b>
		<b>Invertir la selección</b>
		<b>Copiar en el portapapeles</b>
		<b>Pegar desde el portapapeles</b>
		<b>Alternar entre las <b>herramientas de selección</b></b>
		<b>Recortar</b>
		<b>Mover</b>
		<b>Texto</b>
		<b>Cuentagotas</b>
		<b>Mano</b>
		<b>Zoom</b>

**Pinceles Std:**

B	B	<b>Pincel de color</b>
P	P	<b>Lápiz de color</b>
A	A	<b>Aerosol</b>
E	E	Alternar entre las herramientas <b>Borrador</b> y <b>Pincel histórico</b>
S	S	<b>Támpon de clonar</b>
H	H	<b>Pincel camaleón</b>
R	R	Alternar entre las herramientas <b>Desenfocar</b> , <b>Enfocar</b> y <b>Dedo</b>
L	L	Alternar entre las herramientas <b>Aclarar</b> , <b>Oscurecer</b> y <b>Saturación</b>

**Pinceles Art:**

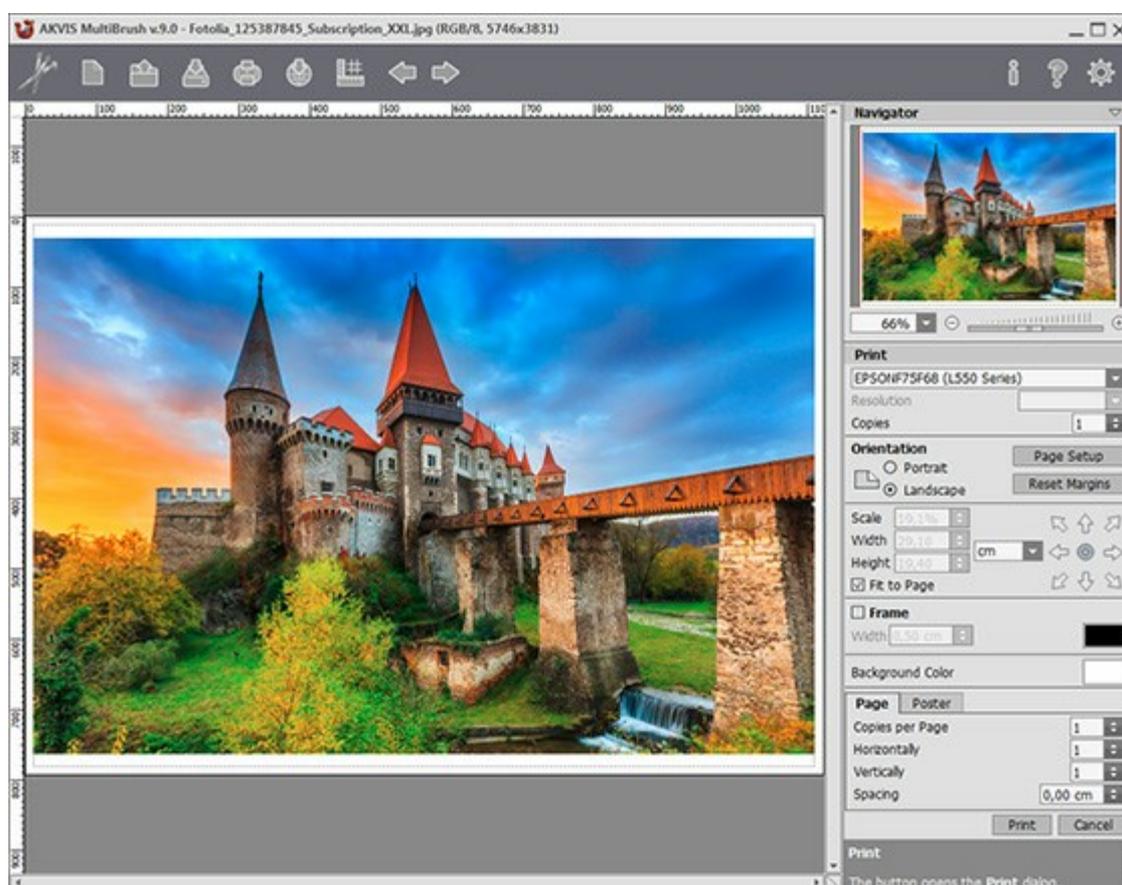
B	B	<b>Pincel al óleo</b>
R	R	<b>Rodillo</b>
F	F	<b>Rotulador</b>
C	C	<b>Barra de tiza</b>
P	P	<b>Lápiz artístico</b>
A	A	<b>Aerosol artístico</b>
E	E	<b>Borrador artístico</b>

**Opciones de las herramientas:**

[ y ]	[ y ]	Cambiar el tamaño de la herramienta (reducir y aumentar - 5 px)
Alt + D	Opción + D	Restablecer ajustes predeterminados
Mayús + clic	⇧ + clic	Dibujar una línea recta (sólo en una capa raster)

## DIÁLOGO IMPRIMIR

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



Opciones de impresión en AKVIS MultiBrush

Ajuste los parámetros que aparecen en el Panel de ajustes:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

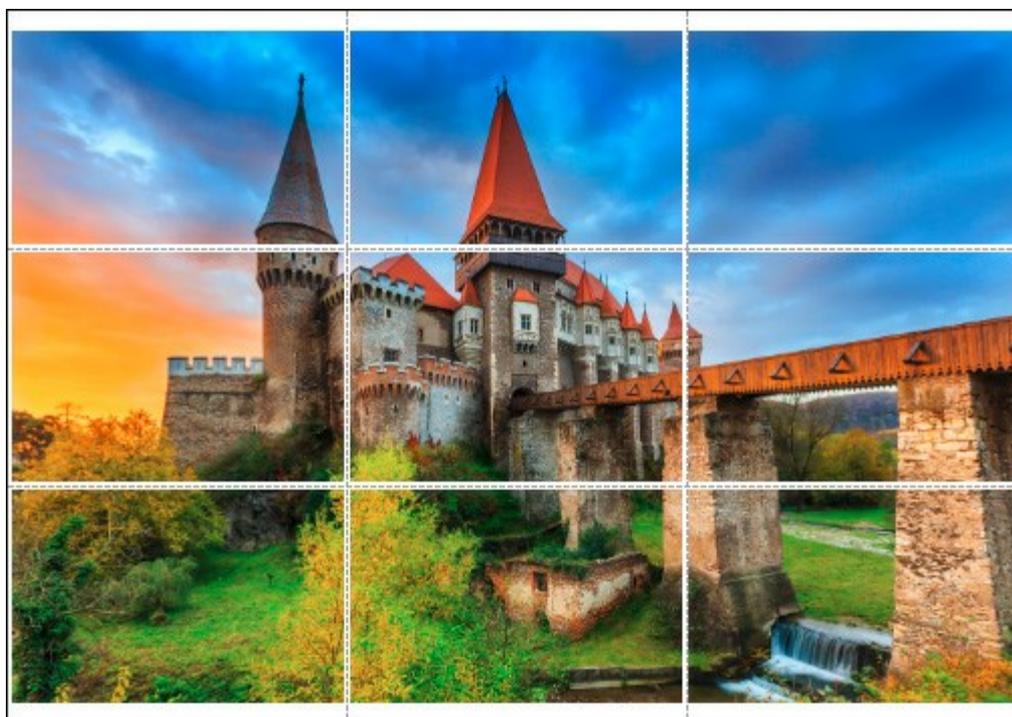
En la pestaña **Página** puede ajustar la impresión de múltiples copias de la imagen en una sola hoja.



Página

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

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



Poster

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

---

márgenes.

- **Mostrar números.** Si la casilla de verificación está activada, un número ordinal de cada parte, por una columna y una fila, se imprimirá en los márgenes.

Para imprimir la imagen con los parámetros elegidos pulse el botón **Imprimir**.

Para cancelar la impresión haga clic en **Anular**.

---

## BARRA DE HERRAMIENTAS

La **Barra de herramientas** contiene herramientas, que pueden ser usadas para editar imágenes. Pulse sobre el botón correspondiente para seleccionar las herramientas para pintar, retocar, editar el tono y otras. Los pinceles se agrupan en grupos: **Estándar** (disponibles cuando se trabaja con una capa raster) y **Artísticos** (disponibles para una capa artístico). Para cambiar entre los grupos use la tecla de acceso rápido **Q** o el botón **Std/Art** en la parte superior de la barra de herramientas. Abajo, en la parte izquierda, algunas herramientas adicionales son siempre visibles.

Los parámetros para la herramienta seleccionada aparecerán en el **Panel de ajustes**. Pulsando el botón derecho del ratón en la **Ventana de imagen** también aparecerán los parámetros de la herramienta seleccionada.

Los botones marcados con un pequeño triángulo contienen un submenú de herramientas similares, que pueden ser seleccionadas bien pulsando el botón derecho del ratón o bien sosteniendo el botón izquierdo del ratón sobre la herramienta deseada. Una vez abierto el menú seleccione la herramienta deseada pulsando el botón izquierdo del ratón sobre ella.



Barra de herramientas

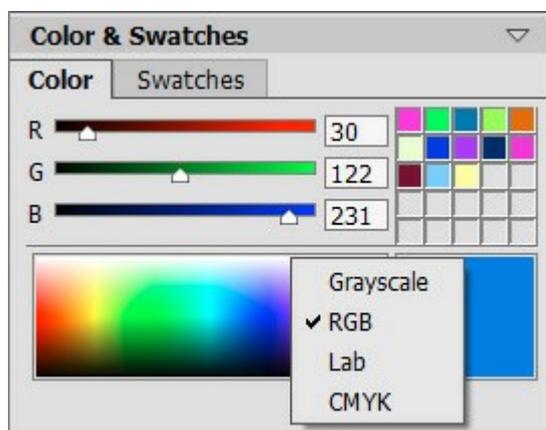


Submenú

Debajo de las herramientas está la casilla de color con el color actual. Haga clic en esta casilla para abrir el cuadro de diálogo **Seleccionar color** y cambiar el color.

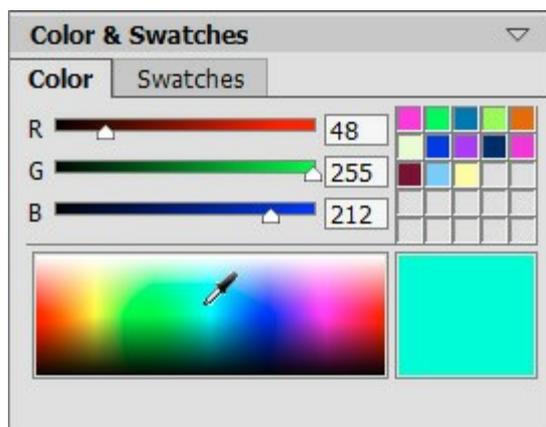
## PALETA COLOR

El color actual seleccionado en la paleta de **Color** se visualiza sobre un ancho cuadrado en la esquina. Pulsando el botón izquierdo del ratón sobre el cuadrado se abre el menú de diálogo estándar **Seleccionar color**. Pulsando el botón derecho sobre la misma caja se abre un menú de modelos de color disponibles: Escala de grises, RGB, CMYK y Lab.



Modelos de color

Moviendo las barras deslizantes o introduciendo valores numéricos en los campos, puede cambiar los valores individuales de color en el color seleccionado. La parte inferior de la paleta es una pequeña barra espectral – si mueve el cursor sobre ella el cursor aparecerá con forma de cuentagotas. Para elegir un color simplemente pulse el cuentagotas sobre la barra.

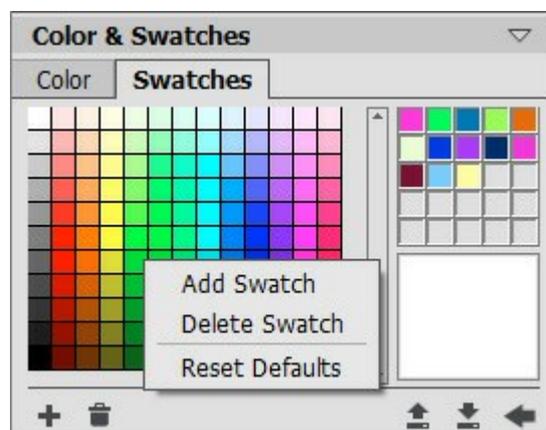


Paleta Color

Los cuadrados situados en la parte superior derecha de la paleta son usados para guardar los colores utilizados más frecuentemente. Para añadir un color, pulse dos veces el botón izquierdo del ratón sobre una caja y luego seleccione uno de los colores de la caja de diálogo de color. Para cambiar el color principal a ese en una caja, pulse el botón izquierdo del ratón sobre una caja. Para eliminar el color de una caja, pulse el botón derecho sobre ella.

## PALETA DE MUESTRAS

La paleta de **Muestras** contiene una colección de los colores usados más frecuentemente. Seleccione un color de la colección pulsando el botón izquierdo del ratón, y será seleccionado como el color principal. Presione el botón derecho del ratón para acceder a las configuraciones de la paleta, que duplicará las funciones de los botones en la parte inferior de la paleta.



Muestras

Los botones de la parte inferior de la paleta tienen las siguientes funciones:

El botón **Añadir muestra**  añade el color actual a la colección de Muestras.

El botón **Eliminar muestra**  permite eliminar un color. Puede también soltarlo en la papelera.

El botón **Cargar desde archivo**  carga una colección de Muestras guardada (los archivos guardados como muestras, finalizan en **.swatches**) para poder ser utilizados de nuevo).

El botón **Guardar en archivo**  abre un diálogo donde las muestras pueden ser guardadas.

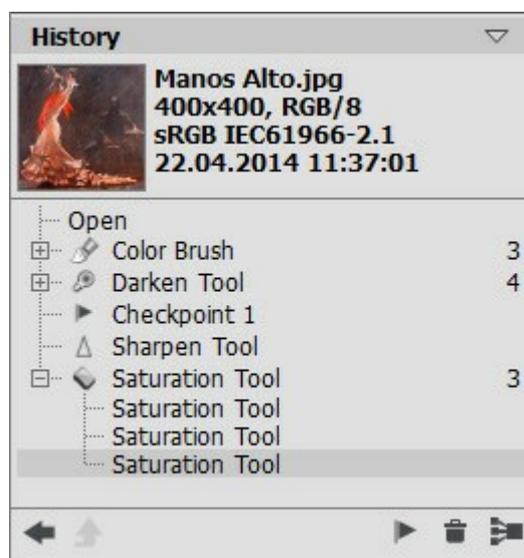
El botón **Ajustes por defecto**  restablece la colección de muestras a sus parámetros o ajustes originales.

## PALETA HISTORIA

La paleta **Historia** está disponible solamente en las versiones [Home Deluxe](#) y [Business](#).

La paleta **Historia** muestra la lista de todos los cambios hechos en un archivo. Pulsando sobre un punto de la lista, puede volver el archivo a un estadio anterior.

En la parte superior de la paleta, cerca de una miniatura de la imagen, está la información sobre el archivo: su nombre, tamaño (en píxeles), modo de color, perfil, y fecha de creación.



La historia de los cambios

La historia de los cambios está dispuesta de forma lineal. Esto significa que si vuelve a alguno de los estadios intermedios y aplica una acción, todas las acciones de la lista posteriores a él serán eliminadas permanentemente, excepto para los puntos de control (que serán colocados en la parte superior de la lista). Seleccionando **Abrir** de la lista, el archivo vuelve a su estado inicial (al que tenía antes de que se aplicasen los cambios).

Todos los cambios realizados se muestran con su icono correspondiente. Cualquiera de las sucesivas modificaciones realizadas con la misma herramienta (dos o más) son organizadas en un grupo; el número de elementos de un grupo aparece mediante un número gris a la derecha del icono. La lista de elementos de un grupo puede eliminarse y reabrirse presionando el signo "+" situado a la izquierda del nombre de la herramienta.

Los siguientes botones están en la parte inferior de la paleta **Historia**:

El botón **Deshacer/Rehacer estado**  y  alterna entre dos estados en la lista. En contraste con los botones  y  que permiten mover un paso hacia atrás o hacia adelante en el listado, este botón permite restaurar el historial después del último cambio. Utilice este botón si desea restaurar la historia después de los comandos **Eliminar estados**  o **Cerrar grupo** .

El botón **Salir de modo**  está activo únicamente en el modo **Clonación artística**. Permite abandonar sin aplicar los cambios.

Estadios individuales en un listado pueden ser preservados utilizando puntos de control, con el botón **Crear un punto de control** . Cada punto de control que es añadido recibe un nombre en sucesión (Punto de control 1, Punto de control 2, etc). El punto de control ya no tiene la historia de ese elemento pero conserva el cambio realizado.

Para cambiar el nombre de un punto de control pulse dos veces el botón izquierdo del ratón sobre el nombre del punto de control, introduzca un nuevo nombre y presione **Enter** (Win: **Intro**, Mac: **Retorno**).

Presionando el botón **Eliminar estados**  todos los estadios situados debajo de la acción seleccionada serán eliminados y todos los puntos de control serán trasladados a la parte superior del listado. Si presiona este botón mientras selecciona un punto de control, el punto de control será

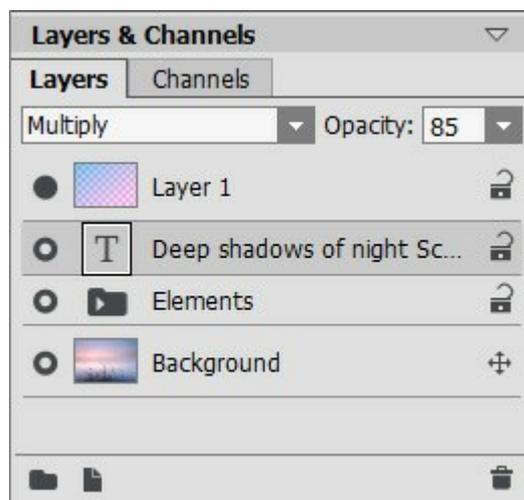
---

borrado.

El botón **Cerrar grupo**  cierra o colapsa el listado de un grupo y lo combina en un solo estado, eliminando la historia individual de cada elemento. Después de presionar este botón los elementos individuales del grupo no se pueden editar.

## PALETA CAPAS

La paleta **Capas** permite trabajar con capas (conjuntos de píxeles que se pueden editar por separado) y grupos de capas.



Capas

La paleta contiene una lista de capas para la imagen actual.

La capa activa (editable) aparecerá en la lista con un fondo gris oscuro. Para elegir otra capa, basta con hacer clic sobre su nombre.

Para seleccionar algunas capas, haga clic con **Ctrl**. Para seleccionar todas las capas entre las capas activa y elegida, haga clic en la capa seleccionada con **Shift** (**Mayús**).

Para cambiar el nombre de una capa, haga doble clic en el nombre, introduzca un nuevo nombre y pulse **Enter** (**Intro**).

A la izquierda de la miniatura de la capa está presente un indicador de visibilidad **●/○** que se puede utilizar para ocultar o mostrar la capa. No puede utilizar las herramientas en una capa invisible.

**Nota 1:** Las capas en un grupo sólo son visibles si la visibilidad del grupo se activa (independientemente de la visibilidad de las capas individuales).

**Nota 2:** Cuando un archivo se guarda en un formato que no es compatible con las capas, las capas invisibles se descartan.

Las capas son **raster** (estándar) o **artísticas**. Cada tipo de las capas tiene su propio conjunto de las herramientas (**Std** o **Art** en la Barra de herramientas). Una capa artística está marcada con **Art** en su lado derecho (ver la captura de pantalla anterior). Además, hay una capa de **texto** que se utiliza para añadir un texto. Es necesario rasterizar una capa **artística/de texto** para utilizar las herramientas **Std**.

Puede cambiar el orden de las capas - haga clic en el botón derecho del mouse y mueva la capa arriba o abajo.

Haga clic en una capa para abrir un menú de comandos. El contenido del menú depende del tipo de capa y el número de capas seleccionadas.



**Opciones de fusión** abre el menú de [opciones de fusión](#).

**Propiedades de la capa** abre un menú separado con los [parámetros de una capa artística](#).

**Duplicar** copia la capa o el grupo seleccionado.

**Eliminar** elimina la capa o el grupo seleccionado (= )

**Rasterizar capa** convierte cualquier capa a una capa ordinaria (raster).

**Agrupar capas** combina las capas seleccionadas en un grupo (= )

**Desagrupar capas** separa rápidamente las capas del grupo.

**Mostrar/Ocultar** activa/desactiva la visualización de los contenidos de las capas/grupos.

**Combinar grupo** combina todas las capas visibles en un grupo de una sola capa. La nueva capa aparece en la lista en lugar del grupo.

**Combinar visibles** combina todas las capas visibles en una capa.

**Combinar todas** combina todas las capas en una capa, descartando las capas invisibles.

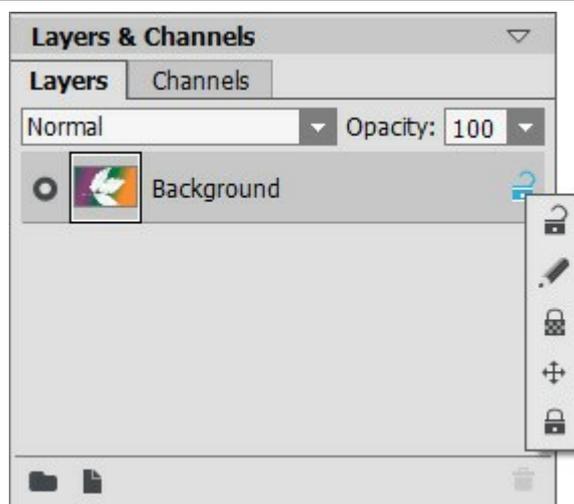
**Traer al frente** mueve la capa seleccionada a la parte superior de la lista.

**Hacia adelante** intercambia la posición entre la capa seleccionada y la capa más arriba.

**Hacia atrás** intercambia la posición entre la capa seleccionada y la capa abajo.

**Enviar detrás** mueve la capa seleccionada a la parte inferior de la lista.

A la derecha del nombre de una capa es un icono de bloqueo. Haga clic en este icono para abrir un menú con los botones que representan las variantes de protección de la capa de los cambios.



Menu de bloqueo

**Desbloquear**  - este icono significa que la capa está en un estado desbloqueado (disponible para cambios).

**Bloquear píxeles de imagen**  protege los píxeles opacos en varias capas de cualquier cambio de las herramientas.

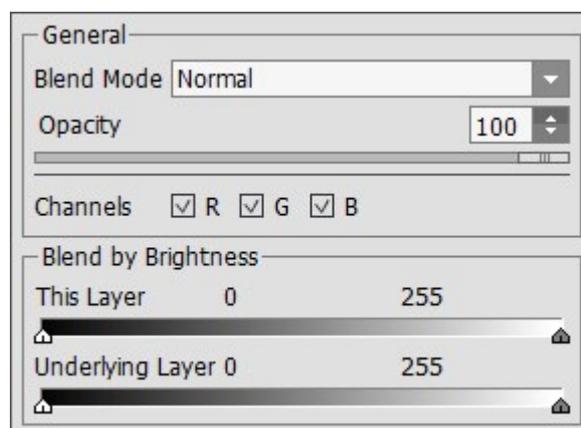
**Bloquear transparencia**  (sólo para capas raster) evita cambios a los píxeles transparentes de una capa.

**Bloquear posición**  protege una capa de ser movida.

**Bloquear todas**  impide cualquier cambio a una capa.

Haga doble clic en la miniatura de una capa se abre el menú **Opciones de fusión**. Cierre el menú pulsando la tecla **Esc** (sin cambios) o haciendo clic fuera de la ventana de menú (los cambios se guardan).

Este es el menú **Opciones de fusión**:



**Modo de fusión** ofrece métodos para combinar los píxeles de esta capa con los de la capa inferior ([más...](#)).

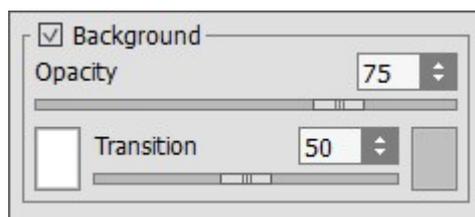
**Opacidad** (0-100) afecta a la visibilidad de otras capas por debajo de la capa seleccionada. Si una capa tiene una opacidad de 0%, será completamente transparente (no visible). Un valor intermedio de la opacidad ofrece la permeabilidad parcial de los píxeles en esta capa. Las áreas transparentes están mostrados como un tablero de ajedrez.

Para otros modos de mezcla la **Opacidad** coadyuva en la formación de una imagen mezclada.

**Canales** permite controlar los canales de color independientes. Al hacer clic en una casilla de verificación determina qué canales de color estarán involucrados.

**Fusión por brillo** se utiliza para controlar la visibilidad de los píxeles de la capa activa y de la capa inferior con base en su brillo ([más...](#)).

Haga clic en **Art** en una capa artística en la lista para abrir el menú de **Propiedades de la capa**:



Puede activar la casilla de verificación **Capa de fondo** para llenar la capa con un color.

**Opacidad** (1-100) controla cuánto el color de fondo se mezcla con los colores de los píxeles en las capas subyacentes.

**Transición** (0-100) define la relación de los colores en un relleno de fondo.

Para cambiar el color coloque el cursor sobre el rectángulo de color y seleccione un color utilizando el cuadro de diálogo **Seleccionar color**.

Los botones de la parte inferior de la paleta tienen las siguientes funciones:

El botón **Nuevo grupo**  combina múltiples capas en un conjunto.

Al hacer clic en este botón de la paleta **Capas**, los elementos se crearán con el nombre Grupo 1, Grupo 2, etc., cada uno con un icono de carpeta . Al mover una carpeta es posible trasladar a la vez todas las capas de su interior.

Para añadir una capa a un grupo, arrástrela a la carpeta oportuna manteniendo pulsado el botón izquierdo del ratón. El proceso para quitar una capa de un grupo es similar. Si se arrastra la carpeta hasta el botón  de la parte inferior de la paleta, se creará una copia de dicha carpeta con sus capas.

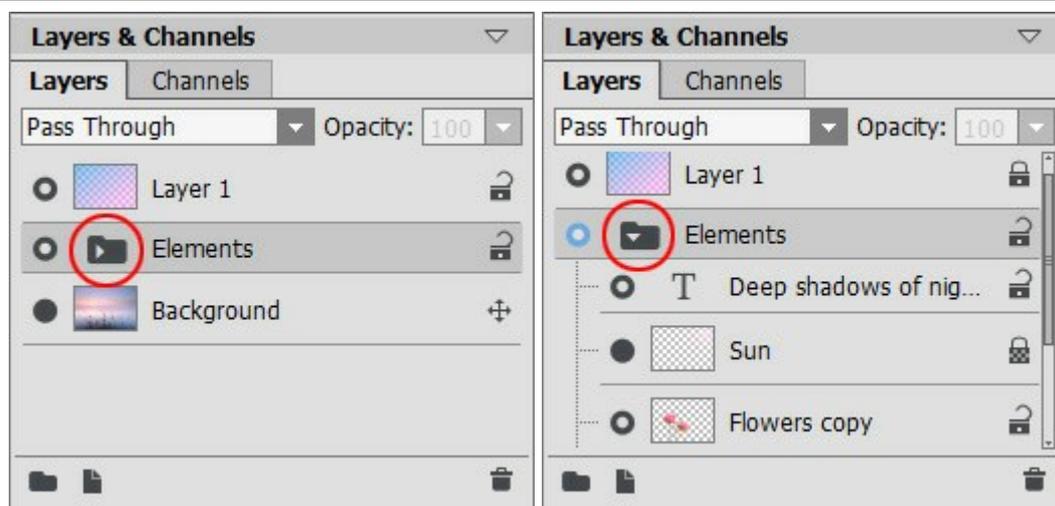
Para agrupar múltiples capas a la vez, selecciónelas y pulse este botón . Las capas se combinarán automáticamente en un nuevo grupo.

Para cambiar el nombre de un grupo, basta con hacer doble clic sobre él, introducir un nombre nuevo y pulsar la tecla **Enter** (Intro).

Al hacer doble clic sobre el triángulo  del grupo de capas es posible abrir o cerrar dicho grupo. Cuando un grupo está abierto , sus capas se pueden mover, borrar o editar individualmente.

A los grupos de capas es posible aplicarles un **modo de fusión**. Cuando se selecciona la opción **Atravesar** a partir de la lista desplegable de modos de fusión, las capas de un grupo interactúan las unas con las otras y con las capas inferiores de la forma habitual, es decir, como si no estuviesen agrupadas.

En cambio, si se seleccionan otros modos de fusión, el grupo se comporta como si todas las capas que lo componen hubiesen sido combinadas en una única capa, la cual interactúa con las capas que no pertenecen al grupo en función del modo de fusión seleccionado. En dicho caso, los modos de fusión de las capas individuales de un grupo solo serían válidos dentro de ese grupo y no afectarían a las capas externas al mismo.



Grupo cerrado

Grupo abierto

El botón **Nueva capa**  crea una nueva capa encima de la capa activa o en el grupo activo. Si se arrastra una capa (o grupo) hasta este botón manteniendo pulsado el botón izquierdo del ratón y, a continuación, este último se libera, se creará una copia de la referida capa (o grupo). Al crear una capa nueva, aparecerá un menú desplegable desde el que es posible seleccionar el tipo de capa (raster o artística).

El botón **Eliminar**  elimina la capa o grupo seleccionado. Cuando un grupo es arrastrado hasta este botón, se procederá a la eliminación del referido grupo y de todo su contenido. Si se selecciona un grupo y, a continuación, se pulsa el botón, es posible borrar el grupo con o sin su contenido.

**Nota:** Es imposible eliminar todas las capas.

## MODOS DE FUSIÓN

Los modos de fusión permiten mezclar el color y el brillo de las **capas** de una imagen. A continuación se muestra un ejemplo de lo que puede lograrse cuando la combinación de dos capas:

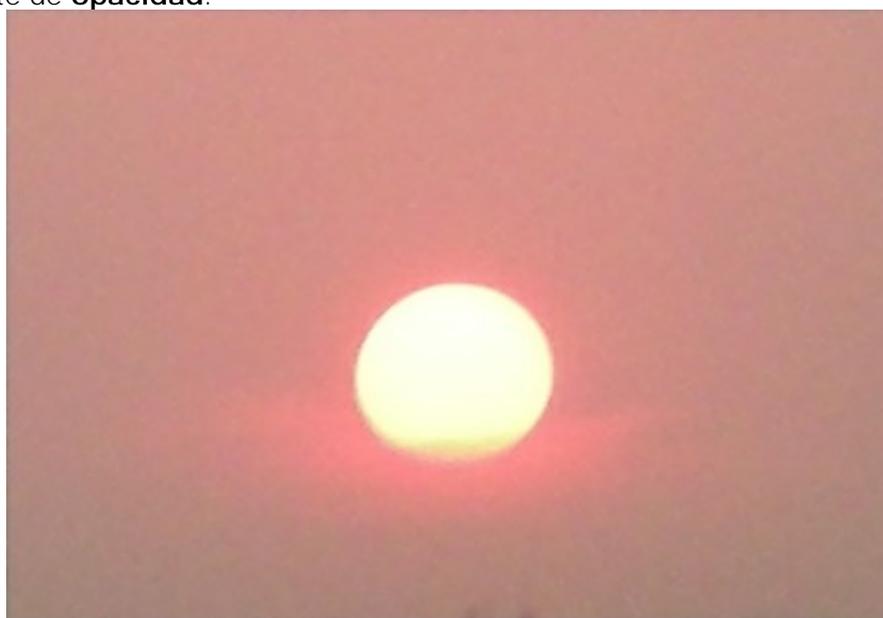


El programa cuenta con 16 modos de mezcla. Cada capa se establece en **Normal** de manera predeterminada.

A modo de fusión puede ser elegido para un **conjunto (grupo) de capas**. Si **Atravesar** se elige de la lista desplegable de modo de mezcla, a continuación, las capas de un grupo van a interactuar entre sí y con las capas por debajo de la forma habitual, como si no se agrupan. Si se elige otro modo de fusión el conjunto se comporta como si las capas se han fusionado en una sola capa, que interactúa con las capas externas del grupo basado en el modo de mezcla elegida. En este caso los modos de mezcla aplicados a capas individuales dentro de un conjunto sólo son válidos dentro del grupo y no afectan a las capas de fuera del grupo.

### Modos básicos

**Normal.** No hay interacción y se produce entre el activo y la capa inferior, es decir, todos los píxeles de la capa superior se muestran como de costumbre. Mezclando en este modo sólo se puede lograr mediante el ajuste de **opacidad**.

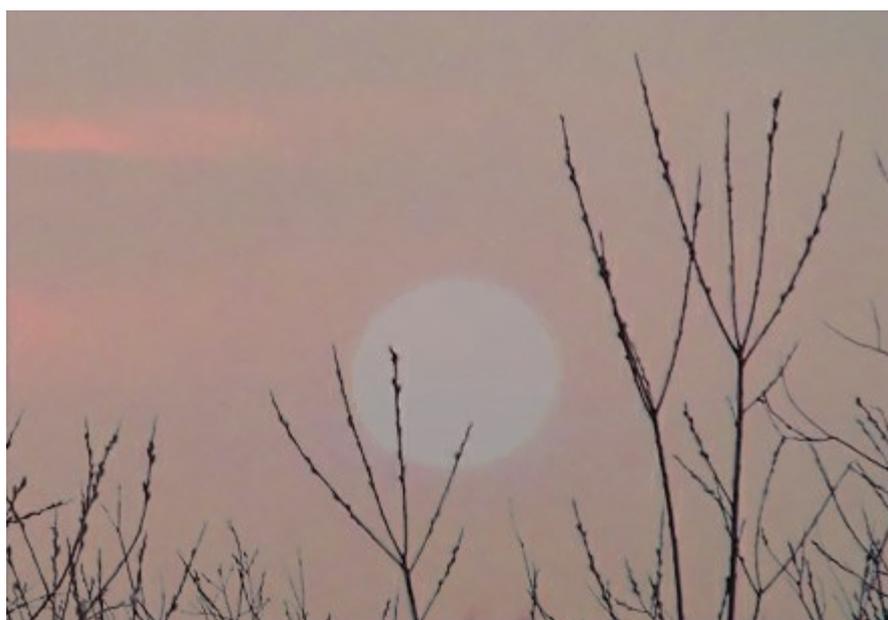


**Disolver.** Esto funciona cuando la **opacidad** es menor del 100%. La reducción de la opacidad oculta al azar píxeles en la capa superior, mientras que los píxeles de la planta baja se muestran en su lugar.



### Modos de oscurecer

**Oscurecer.** En este modo, la capa superior parece ser más oscura que el color de la capa inferior. Los píxeles oscuros en la capa superior se mantienen sin cambios, mientras que el color blanco será transparente. La imagen resultante se deriva de los valores de los píxeles brillantes menos para cada canal.



**Multiplicar.** La capa superior se oscurece la capa inferior. Los colores se combinan de tal manera para que se conviertan en más densa. La imagen se oscurece. El color blanco será transparente. Este modo se puede utilizar para restaurar fotos descoloridas o sobreexpuestas, imponer las sombras, o imitar a un marcador o rotulador.



**Subexponer color.** En este modo, el contraste se incrementa mediante la mezcla de los píxeles más oscuros en la capa inferior con el color de la capa superior. Los píxeles blancos en la capa se vuelven transparentes. Las sombras en este modo son más intensos que en **Multiplicar**. A menudo se utiliza para aumentar la saturación en las zonas de luz, vidrios polarizados, piedras preciosas, al subrayar los detalles de collages, y para imitar el efecto de la quemadura en una imagen.

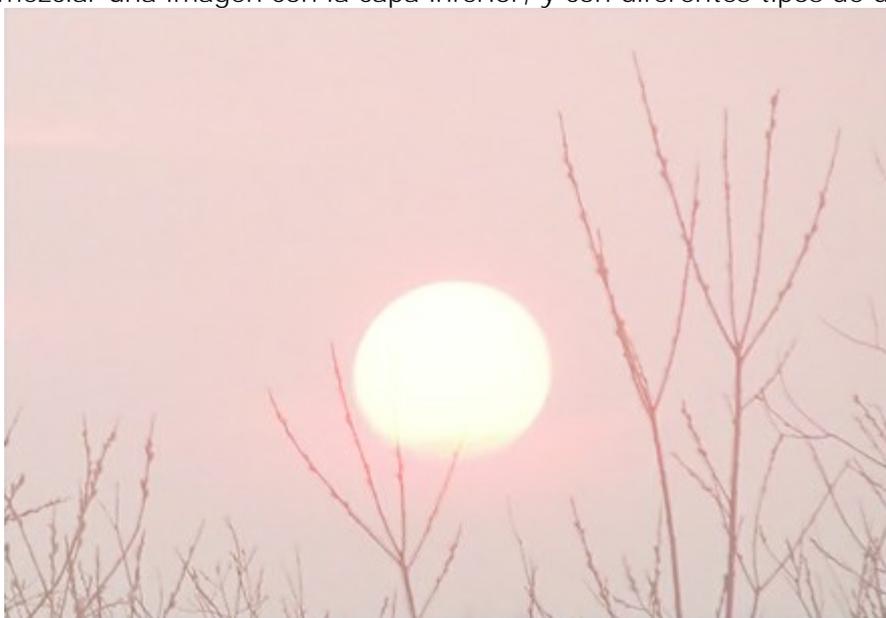


#### Modos de iluminar

**Aclarar.** En este modo las áreas más brillantes de la capa superior sustituyen las áreas más oscuras de la capa inferior. Los píxeles más brillantes en la capa superior se mantendrán sin cambios, mientras que los píxeles negros se vuelven transparentes. El resultado se basa en los valores de píxeles más brillantes de ambas capas.



**Trama.** La capa superior ilumina la inferior, dependiendo de su brillo. El color negro en la capa superior se vuelve transparente. Este modo se puede utilizar para iluminar imágenes oscuras, simular resplandor, para mezclar una imagen con la capa inferior, y con diferentes tipos de deslumbramiento.



**Sobreexponer color.** En este modo de la imagen en la capa inferior se iluminó por la disminución de contraste basado en el color de la capa superior. El color negro en la capa superior se vuelve transparente. El efecto sobre las zonas de luz es aún más fuerte que en el modo de **Trama**. Este modo se puede utilizar para crear destellos brillantes y para que coincida con el contraste de una imagen con el fondo.

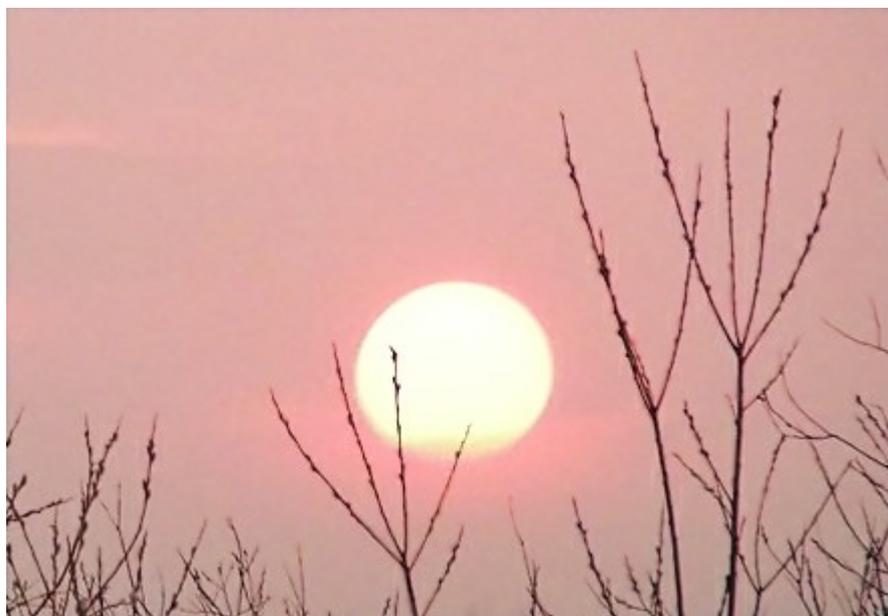


**Sobreexposición lineal.** Funciona como **Sobreexponer color** con menos efectos.

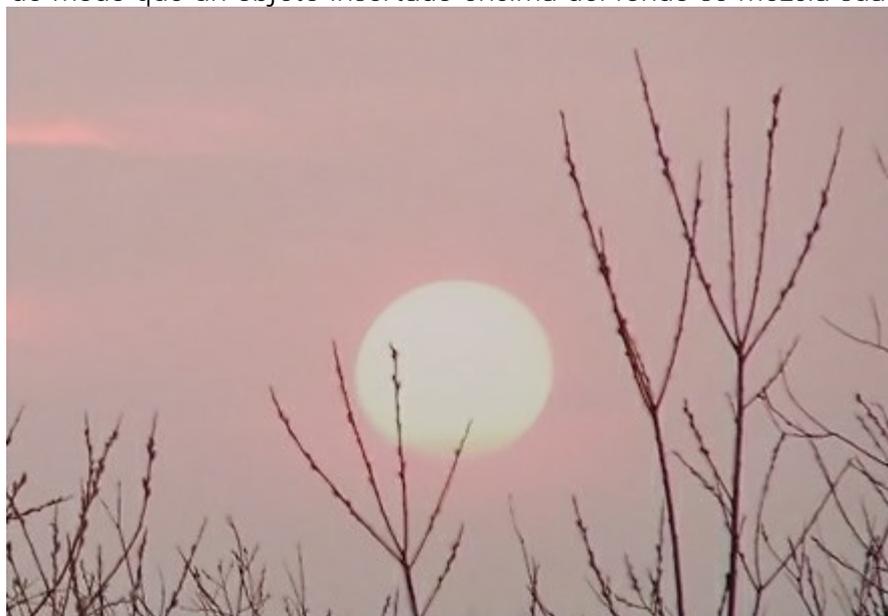


### Modos de contraste

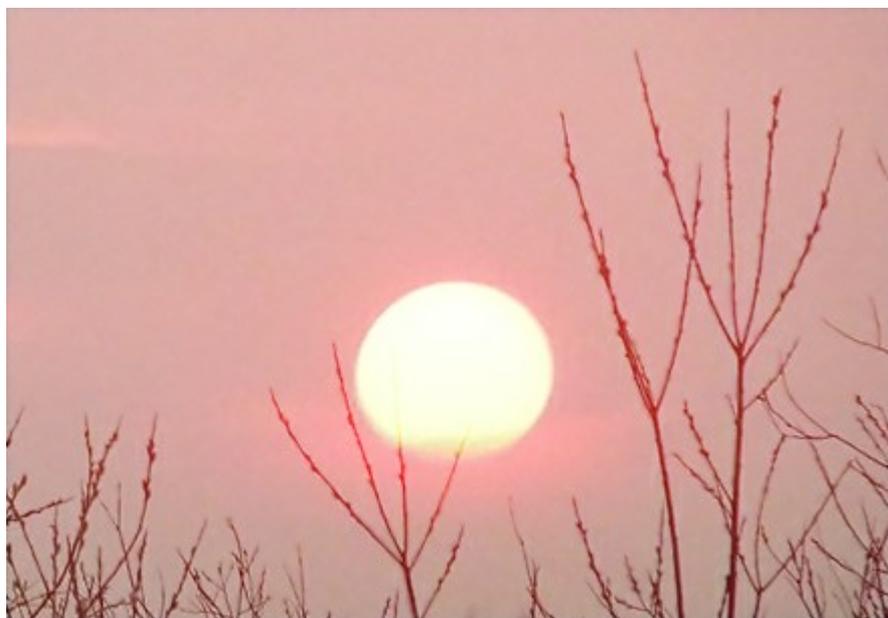
**Superponer.** Este modo combina los efectos de los modos de **Multiplicar** y **Trama**, la mezcla de la capa superior con la inferior. El resultado depende de la luminosidad de los píxeles de las capas de mezcla: si los píxeles de la capa inferior son más oscuros que los de la capa superior, la imagen se vuelve más oscura (**Multiplicar**), si son más ligeros que los de la capa superior, la imagen es más ligera (**Trama**). Es muy adecuado para la mejora de bajo contraste detalle y la superposición de textura en una imagen. Si el color de la capa superior es de color gris (50%) no habrá ningún efecto.



**Luz suave.** La imagen se aclara en función del brillo de la capa superior. Si los píxeles de la capa superior son más brillantes que neutra (50%) gris de la imagen se iluminó; si son más oscuro que el gris neutro, y luego se oscurece la capa inferior. Si la capa superior es de color gris neutro (exactamente el 50%), no hay ningún efecto. Este modo es útil para ajustar los tonos de un fondo al hacer un collage, de modo que un objeto insertado encima del fondo se mezcla suavemente con ella.

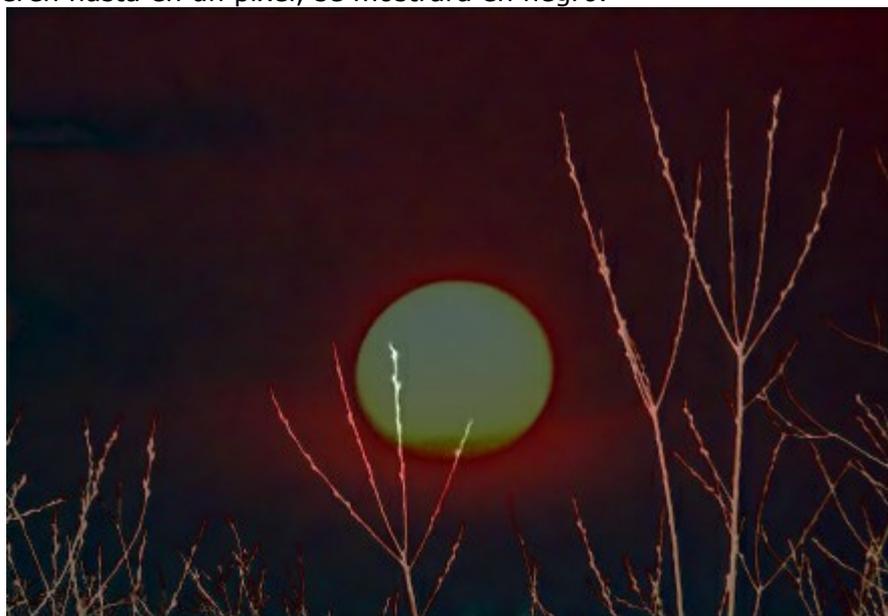


**Luz fuerte.** Al igual que en la modalidad anterior, la imagen se oscurecerá (Multiplicar) si los píxeles de la capa superior son más oscuras (más oscuro que el gris neutro), e iluminado (Trama), si los píxeles son más ligeros (más claro que el gris neutro). El contraste de colores es mayor que en el modo de luz suave. Si la capa superior es de color gris neutro (exactamente el 50%), no hay ningún efecto. Este modo es útil para hacer la textura de fondo de la capa inferior visible en la capa superior.



### Modos comparativos

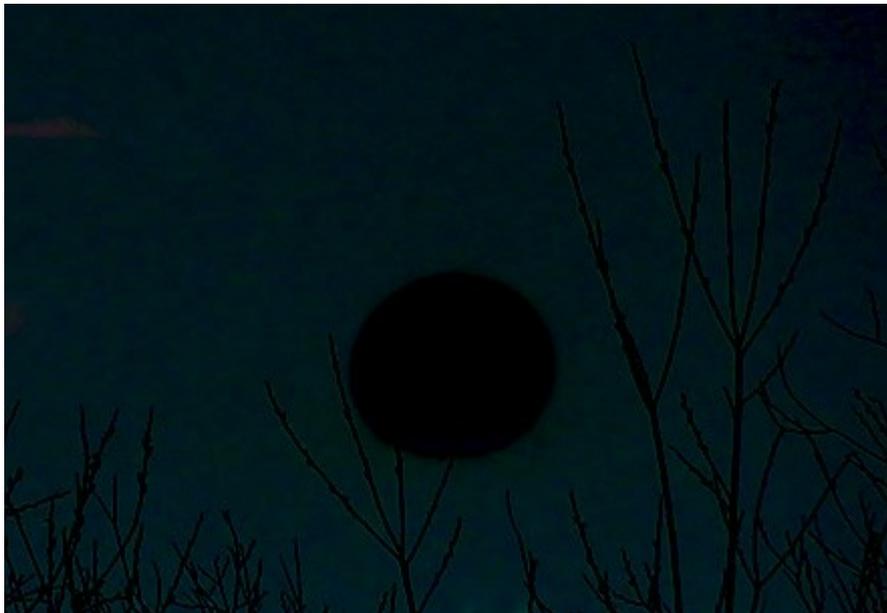
**Diferencia.** Este modo muestra la diferencia tonal entre el contenido de dos capas. Los colores se invierten en función del brillo de los píxeles de las capas superior e inferior. Si el color de la capa superior es de color blanco los colores de la capa inferior se invierten, si es negro hay ningún cambio. Si las capas combinadas no son demasiado oscuras o claras y están suficientemente saturadas, algunos efectos interesantes se producen. Este modo también se puede utilizar para comparar dos imágenes - si difieren hasta en un píxel, se mostrará en negro.



**Exclusión.** Similar a la modalidad anterior. La inversión de color se determina por el brillo de los píxeles en las capas superior e inferior. Los píxeles de colores intermedios se muestran en gris, reduciendo el contraste. El fusionar con el blanco invierte los colores de la capa inferior, la mezcla con negro no tiene efecto. Este modo es útil para lograr diversos efectos.



**Sustraer.** En este modo, el color del píxel final se determina por la diferencia entre los valores de color de los píxeles en las capas. Si el resultado de la resta es negativo, el píxel se convierte en negro.



**Dividir.** El color resultante se obtiene dividiendo los valores del color de los píxeles inferiores por los valores del color de los píxeles superiores. Si aplicamos a la imagen su copia, se volverá completamente blanco.



## FUSIÓN POR BRILLO

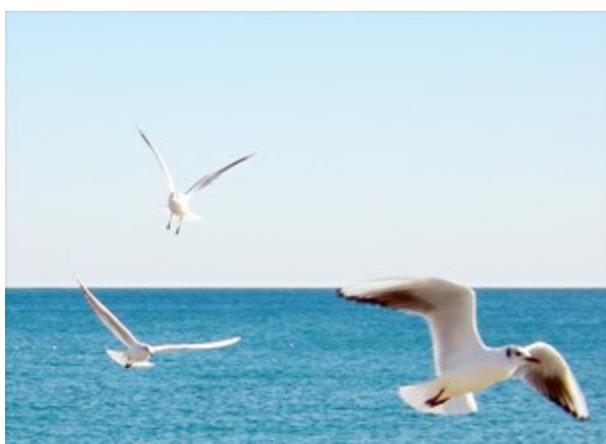
Las **opciones de fusión** de las capas se dividen en dos grupos de parámetros: **General** y **Fusión por brillo** (avanzado).

La opción **Fusión por brillo** se utiliza para controlar la visibilidad de los píxeles de la capa activa (esta capa) y de la capa inferior (capa subyacente) con base en su brillo. Cada escala dispone de dos controles deslizantes. En el control deslizante situado más a la izquierda, un píxel tiene un brillo de 0 (negro), mientras que el situado más a la derecha tiene un brillo de 255.

Los píxeles cuyo brillo recaiga dentro de los valores de los dos controles deslizantes se mostrarán (para la capa superior) y se ocultarán (para la capa inferior). Los controles deslizantes ocultarán los píxeles sin eliminarlos.

En caso de que un control deslizante se desplace mientras se mantiene pulsada la tecla **Ctrl**, este se dividirá en dos partes que se pueden mover independientemente la una de la otra. Los controles deslizantes divididos sirven para establecer el intervalo tonal entre los píxeles visibles e invisibles, de manera que es posible obtener un efecto más tenue con un cambio de color suave.

Las acciones de la capa activa (**Esta capa**):



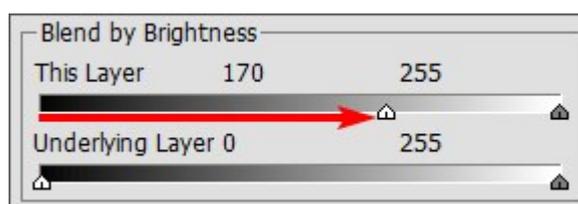
Capa superior (esta capa)



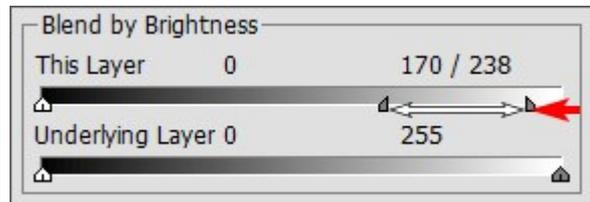
Capa inferior



Mover el cursor izquierdo para ocultar los píxeles oscuros con brillo menor

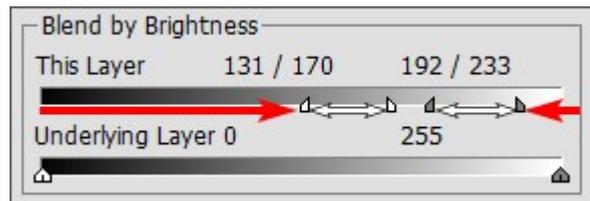


Capa activa:  
Los píxeles están ocultos 0-170  
Los píxeles están visibles 170-255



Capa activa:  
 Los píxeles están visibles 0-170  
 Transición 170-238  
 Los píxeles están ocultos 238-255

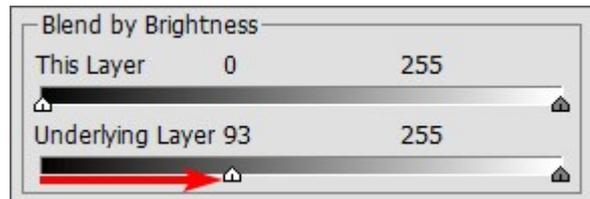
Mover el cursor derecho para ocultar los píxeles claros con brillo mayor



Capa activa:  
 Los píxeles están ocultos 0-131  
 Transición 131-170  
 Los píxeles están visibles 170-192  
 Transición 192-233  
 Los píxeles están ocultos 233-255

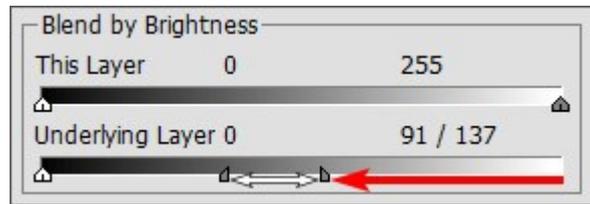
Mostrar sólo los píxeles con valores de brillo dentro del rango entre los cursors

Las acciones en la capa inferior (**Capa subyacente**):



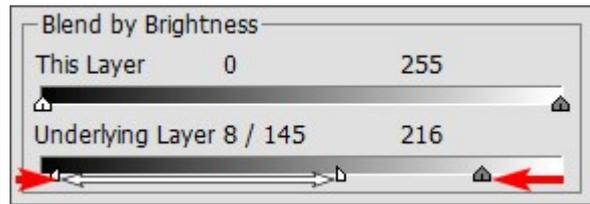
Capa inferior:  
 Los píxeles están visibles 0-93  
 Los píxeles están ocultos 93-255

Mover el cursor izquierdo para hacer los píxeles más oscuros de la capa inferior visibles en la capa superior si su brillo es menor que el valor especificado



Capa inferior:  
 Los píxeles están ocultos 0-91  
 Transición 91-137  
 Los píxeles están visibles 137-255

Mover el cursor derecho para hacer los píxeles más claros de la capa inferior visibles en la capa superior si su brillo es mayor que el valor especificado



Capa inferior:  
 Los píxeles están visibles 0-8  
 Transición 8-145  
 Los píxeles están ocultos 145-216  
 Los píxeles están visibles 216-255

Mover los cursores para el centro para hacer los píxeles de la capa inferior visibles en la capa superior (con los valores de brillo en el intervalo marcado)

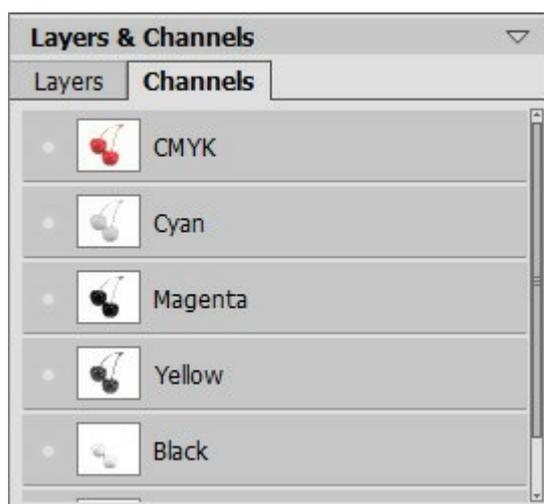
## PALETA CANALES

La paleta **Canales** está disponible solamente en las versiones [Home Deluxe](#) y [Business](#).

Esta paleta permite ver y editar la imagen en canales independientes. Un canal es una imagen de **semitonos** que contiene información sobre el brillo de los colores que la componen.

La lista de canales incluye: 1) la imagen compuesta (RGB, CMYK, Lab o Escala de grises), 2) los canales independientes del modo de color (por ejemplo, para RGB: Rojo, Verde, Azul), 3) la transparencia de la capa raster actual (canal alfa) y 4) el canal de la selección actual.

A la izquierda del nombre de cada canal está presente un indicador de visibilidad y una miniatura que muestra todos los cambios realizados en dicho canal.



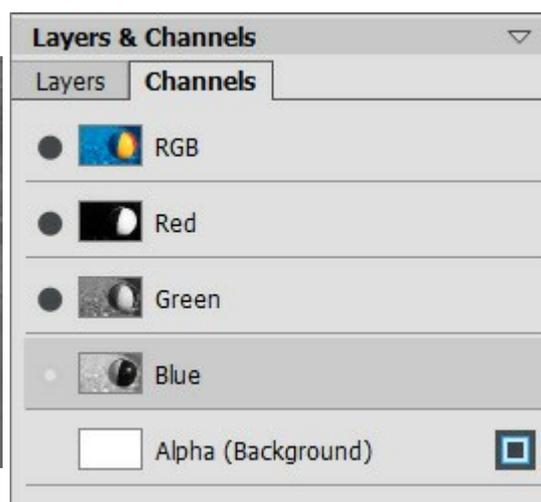
Canales CMYK

El canal activo (editable) aparecerá resaltado en la lista con un fondo gris oscuro. Para elegir otro canal, basta con hacer clic sobre su nombre.

Al seleccionar uno de los canales que componen una imagen (por ejemplo, el azul en RGB), esta se visualiza en la **Ventana de imagen** en modo escala de grises.



Canal azul es visible



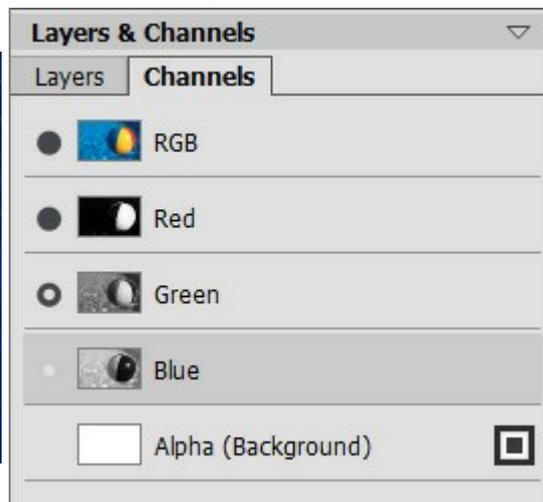
Canal azul es editable

El indicador de visibilidad situado al lado de cada canal inactivo señala que dicho canal se muestra en la **Ventana de imagen** pero no es editable.

En caso de que varios canales sean visibles, entonces la imagen se **visualizará** en colores.



Canales azul y verde son visibles

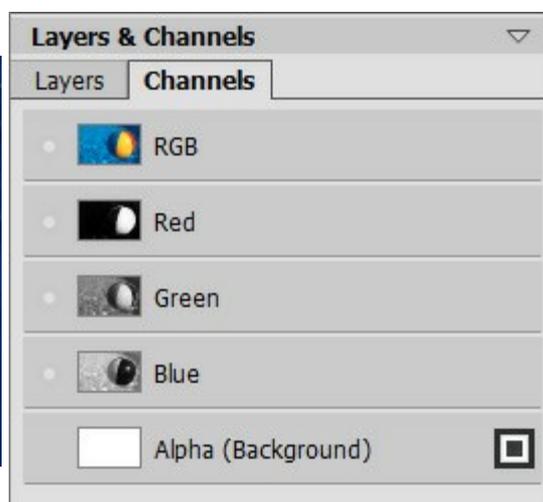
Canal azul es editable  
Canal verde es visible pero no se puede editar

Al seleccionar el canal compuesto, todos los canales que lo conforman se muestran visibles y activos.

La imagen compuesta siempre se sitúa en la parte superior de la lista y aparece seleccionada por defecto.



Imagen compuesta RGB

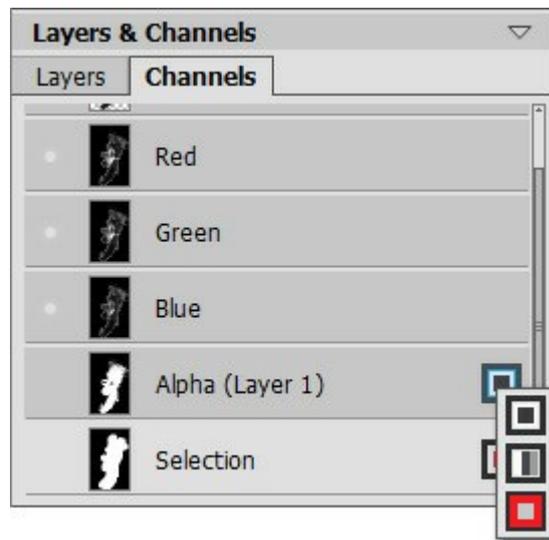


Todos los canales RGB son editables

Para editar un canal es preciso utilizar las herramientas de dibujo habituales. Pintar con color blanco en un canal se traducirá en un 100 % de intensidad del color correspondiente. Las diferentes tonalidades de color se traducirán en variaciones en la intensidad del mismo. El pincel negro eliminará por completo un canal de color.

En el canal Alfa, por defecto, las zonas opacas se muestran de color blanco, las zonas transparentes en negro y las semitransparentes en gris.

Es posible ajustar el modo de presentación del canal alfa a partir del menú desplegable: **Escala de grises**, **Trimap** y **En rojo**.



Modos de visualización del canal alfa



Imagen original RGB

Escala de grises:  
las zonas transparentes - en negro,  
las zonas opacas - en blanco



Trimap:  
las zonas transparentes - en negro,  
las zonas opacas - en blanco



En rojo:  
las zonas transparentes se muestran  
de color rojo

Para el canal de Selección puede cambiar entre 6 modos de visualización: **Escala de grises**, **Trimap**, **En rojo**, **Rojo invertido**, **Fondo negro** y **Fondo blanco**.

## PINCEL DE COLOR

El **Pincel de color**  se usa para dibujar líneas de forma libre con bordes suaves. Con el pincel puede dibujar o una línea clara, nítida, o una línea difusa, borrosa, pero los bordes siempre serán suaves.

Ajuste los parámetros de la herramienta en el **Panel de ajustes**. Para cambiar un parámetro, introduzca el valor numérico en el campo del parámetro y presione **Enter** (Win: **Intro**, Mac: **Retorno**) o ajuste la barra deslizante.

**Tamaño** (1-1000). El tamaño máximo de la punta del pincel (en píxeles).

**Dureza** (0-100). La cantidad de desenfoque del borde externo. Cuanto más alto es el valor de este parámetro, más duro es el borde del pincel. En casi 100%, el pincel dibuja casi tan duro como un lápiz; mientras que en un valor más bajo la transición del borde al fondo se procesa más suavemente.

### Nacimiento del gigante blanco (el círculo muestra el tamaño del pincel = 160)



Dureza = 60%



Dureza = 15%

**Modo de fusión.** Define cómo se mezclan las pinceladas con el fondo. El programa propone [16 modos de fusión](#).



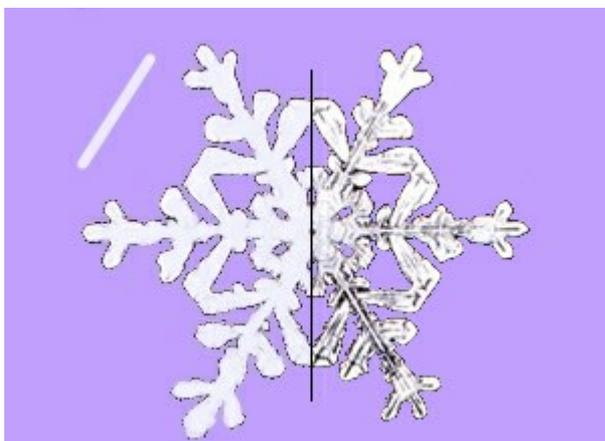
Modo: Trama



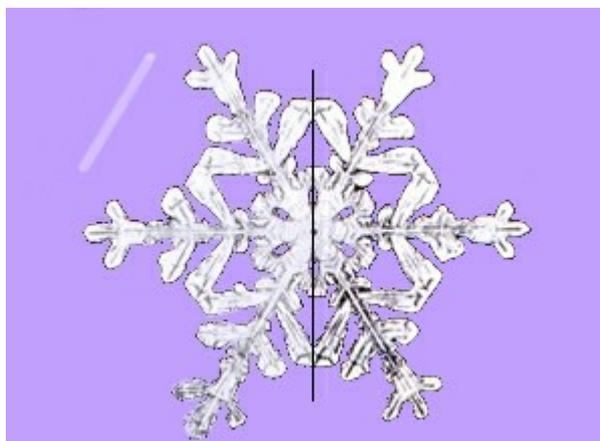
Modo: Superponer

**Opacidad** (1-100). Opacidad de las pinceladas en relación al color del fondo. Este parámetro ajusta la opacidad del color en el cual el pincel dibuja. Mientras que si disminuye el valor, la línea palidece y su interacción con el fondo aumenta.

### Coloreando un copo de nieve con el color blanco (Tamaño = 6, Dureza = 85%)



Opacidad = 90%



Opacidad = 40%

**Espaciado (5-200).** Distribución de los puntos que forman la línea. Aumentar este parámetro crea una línea que se compone de una serie de círculos, la distancia entre los círculos depende del valor de este parámetro.

### Dibujando con espaciado



Espaciado = 65



Espaciado = 70 y 104

**Forma (1-100).** La compresión de la punta del pincel. En valor = 1 el pincel aparece como una línea, en 100 es un círculo y en valores intermedios es una elipse.



Forma de la punta = 40



Forma de la punta = 85

**Ángulo (0-180).** El ángulo de rotación del pincel.



Ángulo = 62



Ángulo = 62 y Ángulo = 95

**Ruido.** Esta casilla de verificación añade ruido a los bordes suaves del pincel.

#### Adición de nieve a una rama

(Dureza = 0%, Opacidad = 100%, Espaciado = 30)



Sin "Ruido"



Con "Ruido"

El color del pincel se cambia en las paletas **Color/Muestras**. Para cambiar el color del pincel coloque el cursor sobre la banda espectral (el cursor toma la forma de un cuentagotas) y haga clic en el color deseado, o haga clic en el cuadrado y seleccione un color utilizando el cuadro de diálogo **Seleccionar color**. En algunos casos puede ser más conveniente cambiar el color manualmente, lo que puede hacerse ajustando los controles deslizantes.

Para dibujar una línea recta, seleccione un punto de partida con el botón izquierdo del ratón, y luego, manteniendo pulsado **Mayús**, mueva el cursor hasta el punto final y suelte **Mayús**. Si no suelta la tecla **Mayús**, se dibujará una nueva línea cada vez que pulse el ratón sobre la imagen.

## LÁPIZ DE COLOR

El **Lápiz de color**  se usa para dibujar líneas de forma libre con bordes duros.

Ajuste los parámetros de la herramienta en el **Panel de ajustes**. Para cambiar un parámetro, introduzca el valor numérico en el campo del parámetro y presione **Enter** (Win: **Intro**, Mac: **Retorno**) o ajuste la barra deslizante.

**Tamaño** (1-1000). El tamaño máximo de la punta del pincel (en píxeles).

**Modo de fusión**. Define cómo se mezclan las pinceladas con el fondo. El programa propone [16 modos de fusión](#).



Modo: Normal



Modo: Superponer

**Opacidad** (1-100). Opacidad de las pinceladas en relación al color del fondo. Este parámetro ajusta la opacidad del color en el cual el lápiz dibuja. Mientras que si disminuye el valor, la línea palidece y su interacción con el fondo aumenta.

### Pintando una bailarina con el Lápiz



Opacidad = 80%



Opacidad = 20%

**Espaciado** (5-200). Distribución de los puntos que forman la línea. Aumentar este parámetro crea una línea que se compone de una serie de círculos, la distancia entre los círculos depende del valor de este parámetro.

### Dibujando con espaciado



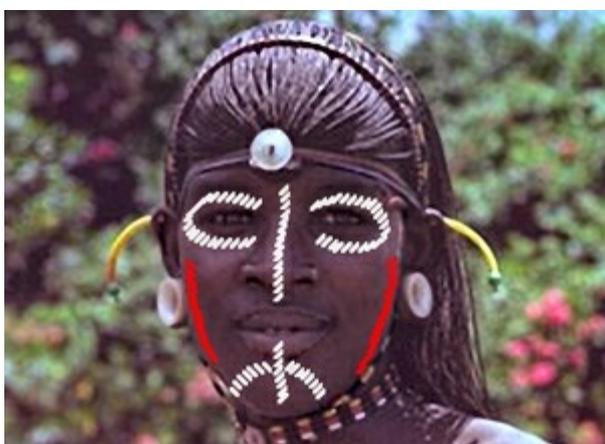
Espaciado = 5



Espaciado = 91 y 100

**Forma (1-100).** La compresión de la punta de la herramienta. En valor = 1 el pincel aparece como una línea, en 100 es un círculo y en valores intermedios es una elipse.

### Pintando la cara con los colores y símbolos de la guerra



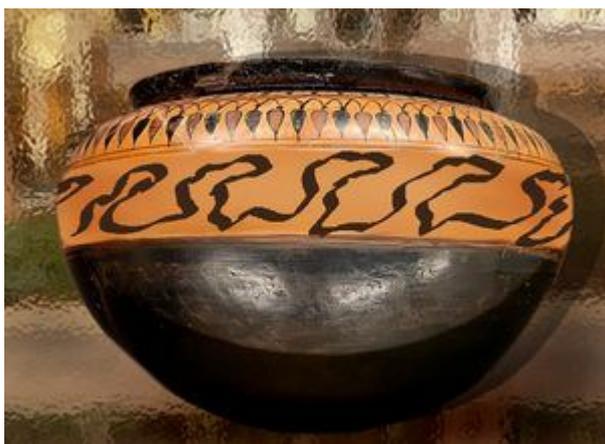
Forma de la punta = 30



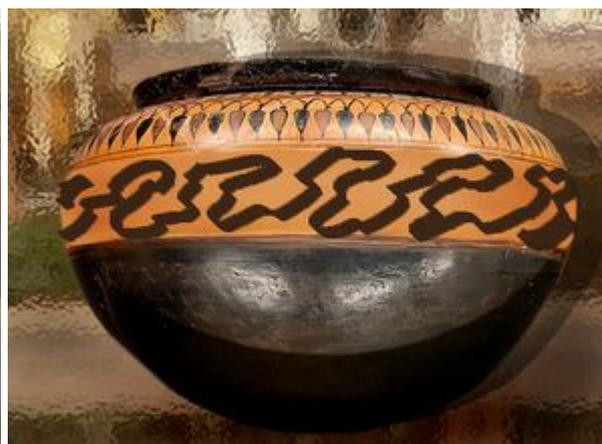
Forma de la punta = 80

**Ángulo (0-180).** El ángulo de rotación del pincel.

### Patrón en un florero



Ángulo = 30



Ángulo = 140

El color del lápiz se cambia en las paletas **Color/Muestras**. Para cambiar el color del pincel coloque el cursor sobre la banda espectral (el cursor toma la forma de un cuentagotas) y haga clic en el color deseado, o haga clic en el cuadrado y seleccione un color utilizando el cuadro de diálogo **Seleccionar color**. En algunos casos puede ser más conveniente cambiar el color manualmente, lo que puede hacerse ajustando los controles deslizantes.

---

Para dibujar una línea recta, seleccione un punto de partida con el botón izquierdo del ratón, y luego, manteniendo pulsado **Mayús**, mueva el cursor hasta el punto final y suelte **Mayús**. Si no suelta la tecla **Mayús**, se dibujará una nueva línea cada vez que pulse el ratón sobre la imagen.

## AEROSOL

El **Aerosol**  imita la pulverización de pintura en una imagen.

Ajuste los parámetros de la herramienta:

**Tamaño** (10-1000). La anchura máxima de una línea que puede ser dibujada con la herramienta (en píxeles).

**Opacidad** (1-100). Este parámetro ajusta la opacidad del color en relación al color del fondo.

### Adición de las pecas de la cara de un niño

(Tamaño = 55, Densidad de gotas = 5, Tamaño de la gota = 4)



Opacidad = 24%



Opacidad = 55%

**Densidad de gotas** (1-100). La cantidad de gotas en un trazo del pincel.

### Cambio de la densidad

(Tamaño = 175, Opacidad = 100%, Tamaño de la gota = 9)



Densidad de gotas = 10



Densidad de gotas = 65

**Tamaño de la gota** (1-50). El diámetro de una gota.

### Nevada

(Tamaño = 400, Opacidad = 100%, Densidad de gotas = 1)



Tamaño de la gota = 5



Tamaño de la gota = 30

**Intensidad** (1-100). La intensidad del color en un trazo de la herramienta.

### Añadiendo rubor a las mejillas

(Diameter = 52, Opacidad = 100%, Densidad de gotas = 100, Tamaño de la gota = 1)



Intensidad = 5



Intensidad = 70

El color se cambia en las paletas **Color/Muestras**. Para cambiar el color del pincel coloque el cursor sobre la banda espectral (el cursor toma la forma de un cuentagotas) y haga clic en el color deseado, o haga clic en el cuadrado y seleccione un color utilizando el cuadro de diálogo **Seleccionar color**. En algunos casos puede ser más conveniente cambiar el color manualmente, lo que puede hacerse ajustando los controles deslizantes.

Para dibujar una línea recta, seleccione un punto de partida con el botón izquierdo del ratón, y luego, manteniendo pulsado **Mayús**, mueva el cursor hasta el punto final y suelte **Mayús**. Si no suelta la tecla **Mayús**, se dibujará una nueva línea cada vez que pulse el ratón sobre la imagen.

## BORRADOR

El **Borrador**  es una herramienta que altera la transparencia de una imagen. Las secciones procesadas son mostradas como áreas transparentes, con un tablero de ajedrez de fondo.

**¡Atención!** Al guardar su archivo, no se recomienda de elegir los formatos que no admiten transparencia (**JPEG**), por que las áreas transparentes se sustituirán por el color blanco. Para mantener la transparencia, utilice el formato **PNG**.

Ajuste los parámetros de la herramienta en el **Panel de ajustes**. Para cambiar un parámetro, introduzca el valor numérico en el campo del parámetro y presione **Enter** (Win: **Intro**, Mac: **Retorno**) o ajuste la barra deslizante.

**Tamaño** (1-1000). El tamaño máximo de la punta del pincel (en píxeles).

**Dureza** (0-100). La cantidad de desenfoque del borde externo. Cuanto más alto es el valor de este parámetro, más duro es el borde del pincel. En casi 100%, el borde entre la zona borrada y el fondo será más distinto; mientras que en un valor más bajo la transición del borde al fondo se procesa más suavemente.

Quitar una parte de la imagen con el Borrador



Dureza = 100%

Dureza = 20%

**Fuerza** (1-100). La intensidad del efecto de borrar. Cuando incrementamos el valor de este parámetro, el grado de transparencia que deja el pincel también aumenta.

Quitar el cuadro con el Borrador



Fuerza = 100%

Fuerza = 45%

**Muestra de color.** Cuando la casilla de verificación está desactivada, la herramienta elimina los píxeles de todos los colores. Active la casilla de verificación para borrar particulares colores de fondo. Al hacer clic con el borrador, que tome como modelo el color.

**Tolerancia** (1-100). Este parámetro se activa cuando la casilla **Muestra de color** está activada. Permite ajustar (reducir o ampliar) un área para eliminar. A valores bajos la herramienta elimina

colores similares al píxel donde se hace clic. Cuanto más alto sea el valor, mayor será la gama de colores para borrar.



Muestra de color está desactivada



Muestra de color está activada

Para borrar una línea recta, seleccione un punto de partida con el botón izquierdo del ratón, y luego, manteniendo pulsado **Mayús**, mueva el cursor hasta el punto final y suelte **Mayús**. Si no suelta la tecla **Mayús**, se dibujará una nueva línea cada vez que pulse el ratón sobre la imagen.

## PINCEL HISTÓRICO

El **Pincel histórico**  vuelve la zona tratada de imagen a su estado original. A la diferencia del **Borrador**, el **Pincel histórico** elimina todos los efectos, pero no afecta al fondo.

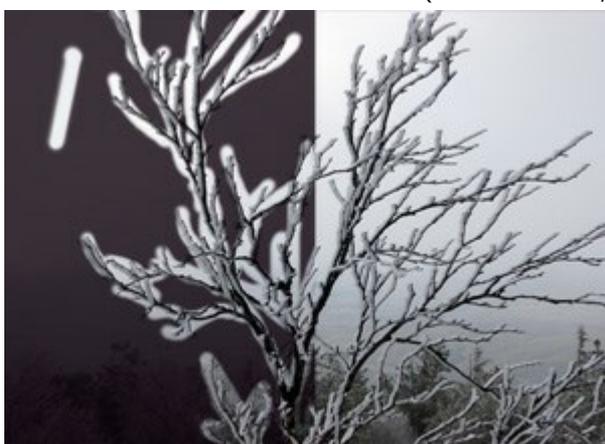
Ajuste los parámetros de la herramienta en el **Panel de ajustes**. Para **cambiar un parámetro**, introduzca el valor numérico en el campo del parámetro y presione **Enter** (Win: **Intro**, Mac: **Retorno**) o ajuste la barra deslizante.

**Tamaño** (1-1000). La anchura máxima de una línea que puede ser dibujada con el pincel (en píxeles).

**Dureza** (0-100). La cantidad de desenfoque del borde externo. Cuanto más alto es el valor de este parámetro, más duro es el borde del pincel. En casi 100%, el borde entre la zona restaurada y el fondo será más distinto; mientras que en un valor más bajo la transición del borde al fondo se procesa más suavemente.

### Restaurar las ramas pintadas

(Tamaño = 100, Fuerza = 100%)



Dureza = 20%



Dureza = 100%

**Fuerza** (1-100). El grado de la restauración de la zona. Cuando incrementamos el valor de este parámetro, el grado de restauración también aumenta. Al valor de 100%, todos los efectos en la zona tratada son quitados.

### Eliminar el polvo de un espejo



Fuerza = 50%



Fuerza = 100%

## TÁMPON DE CLONAR

La herramienta **Támpon de clonar**  puede clonar una parte de una imagen procedente de un lugar e introducirla en otro mientras se mantienen la paleta de colores original, sombras, texturas, iluminación y otras características de la parte clonada.

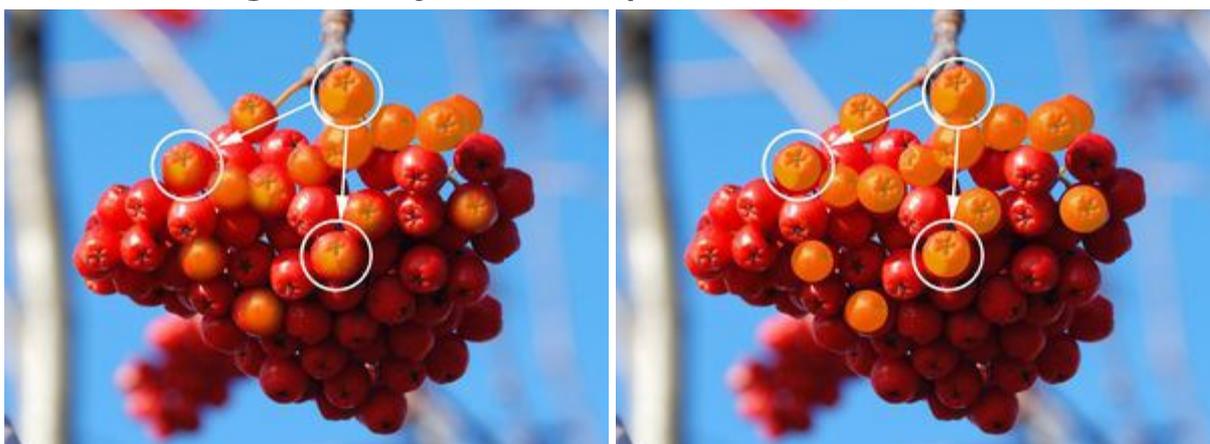
Para clonar un objeto, primero seleccione el área que va a ser clonada - hacer esto en primer lugar manteniendo pulsada **Alt** (**Opción** en Macintosh) y, a continuación, haga clic en la zona a clonar. Una vez definido el punto de referencia, coloque el cursor sobre el área donde desea colocar el clon. Presione el botón izquierdo del ratón para aplicar el clon. Cuando presione el botón izquierdo del ratón, el cursor con forma de cruz aparecerá sobre la imagen original, identificando los fragmentos originales.

Ajuste los parámetros de la herramienta en el **Panel de ajustes**. Para cambiar un parámetro, introduzca el valor numérico en el campo del parámetro y presione **Enter** (Win: **Intro**, Mac: **Retorno**) o ajuste la barra deslizante.

**Tamaño** (1-1000). El diámetro máximo de la fuente usada para clonar (en píxeles).

**Dureza** (0-100). El grado de nitidez de los bordes del fragmento. Cuanto mayor es el valor de este parámetro, menor es el borde y la interacción con el fondo, por lo que la nitidez es mayor. En valores cercanos al 100% la nitidez es mayor mientras que en valores bajos, el borde se confunde con el fondo de manera más suave.

### Clonando grosellas rojas con el Támpon de clonar del mismo diámetro



Dureza = 30%

Dureza = 100%

**Modo de fusión**. Define el fragmento clonado se mezcla con el fondo. El programa propone **16 modos de fusión**.

### Utilizando diferentes modos de fusión



Modo: Normal

Modo: Superponer

**Opacidad** (1-100). La opacidad del fragmento en relación con el fondo. Este parámetro afecta a la opacidad del fragmento donde es estampado: a valores más bajos, el fragmento aparece más pálido

y su interacción con el fondo es mayor.

### Clonando huevos de cristal (Ejemplo de Gun Legler)



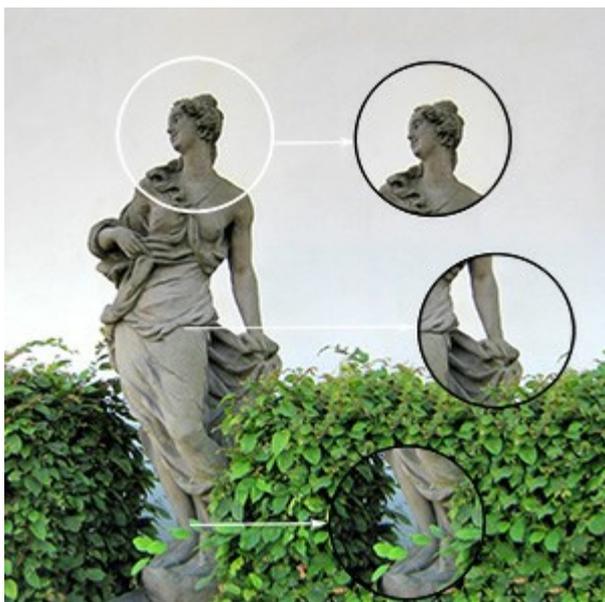
Opacidad del Clon = 40%



Opacidad del Clon = 100%

La casilla **Alineado**. Este parámetro establece el método de clonación. Cuando la casilla está activada se crea un clon a partir de un área: en este caso, cada nueva línea dibuja información procedente del área relevante alrededor del punto fuente. Cuando la casilla está desactivada, cada vez que se presiona el botón del ratón, un cursor con forma de cruz aparecerá sobre la zona original, y nuevas líneas crearán un clon procedente únicamente de esa zona.

### Métodos de clonación



La casilla "Alineado" está activada



La casilla "Alineado" está desactivada

Active la casilla **Reflejar horizontalmente** para reflejar el fragmento clonado invirtiendo los lados izquierdo y derecho.

Active la casilla **Reflejar verticalmente** para reflejar el fragmento clonado girando la imagen hacia abajo.

### Reflejar el fragmento clonado



Imagen original



Utilizando el Támpon de clonar



Reflejar horizontalmente



Reflejar verticalmente

Escala (20-400%). El tamaño del fragmento clonado en relación de aspecto original.

**Escalar fragmento**



Escala = 20%



Escala = 110%

## PINCEL CAMALEÓN

El **Pincel camaleón**  copia un fragmento de una imagen desde una parte a otra respetando la paleta de colores, tono, textura, iluminación y otras características del fondo, a las cuales se aplica el clon. A diferencia de la herramienta **Támpon de clonar**, esta preserva las características de la imagen subyacente.

### Clonando mientras mantiene la iluminación del fondo (Ejemplo de Gun Legler)



Fragmento sobre fondo oscuro



Fragmento sobre fondo claro

### Clonando huevos de cristal (Ejemplo de Gun Legler)



La imagen original del huevo de cristal



Dos clones del huevo de cristal

Para clonar un objeto primero elija **Pincel camaleón** en la izquierda, y seleccione una fuente de imagen manteniendo pulsada **Alt** (**Opción** en Macintosh), y haga clic en el botón izquierdo del ratón sobre la zona en la que seleccionará el fragmento clonado. Una vez que el punto de referencia está definido, mueva el cursor a otro lugar. Para colocar el fragmento clonado, presione el botón izquierdo del ratón. Cuando suelte el botón izquierdo del ratón, un cursor con forma de cruz aparecerá sobre la zona original (sobre la zona de la fuente), para indicar de donde procede el fragmento clonado.

Ajuste los parámetros de la herramienta en el **Panel de ajustes**. Para cambiar un parámetro, introduzca el valor numérico en el campo del parámetro y presione **Enter** (Win: **Intro**, Mac: **Retorno**) o ajuste la barra deslizante.

**Tamaño** (1-1000). Diámetro de la zona fuente, de la zona de la cual procede el fragmento clonado (en píxeles).

La casilla **Alineado**. Este parámetro establece el método de clonación. Cuando la casilla está activada se crea un clon a partir de un área: en este caso, cada nueva línea dibuja información procedente del área relevante alrededor del punto fuente. Cuando la casilla está desactivada, cada vez que se presiona el botón del ratón, un cursor con forma de cruz aparecerá sobre la zona original, y nuevas líneas crearán un clon procedente únicamente de esa zona.

Active la casilla **Reflejar horizontalmente** para reflejar el fragmento clonado invirtiendo los lados izquierdo y derecho.

Active la casilla **Reflejar verticalmente** para reflejar el fragmento clonado girando la imagen hacia abajo.

**Escala (20-400%)**. El tamaño del fragmento clonado en relación de aspecto original.

La casilla **Clonación artística** desactiva temporalmente el examen de los píxeles vecinos al aplicar un fragmento clonado. En este modo se puede cambiar el tamaño del pincel, elegir una nueva fuente desde la cual copiar un clon, eliminar partes procedentes de una zona clonada, etc. Para eliminar un parte del clon, presione la tecla **Ctrl** en el teclado (**⌘** en Macintosh) y, manteniéndola presionada, dibuje sobre la zona. Esto es útil cuando clone una imagen grande o cuando cree un clon desde distintas partes de una imagen.

Después de presionar  el clon se creará.

## DESENFOCAR

La herramienta **Desenfocar**  reduce la nitidez de la zona tratada reduciendo el contraste entre los píxeles vecinos.

Ajuste los parámetros de la herramienta en el **Panel de ajustes**. Para cambiar un parámetro, introduzca el valor numérico en el campo del parámetro y presione **Enter** (Win: **Intro**, Mac: **Retorno**) o ajuste la barra deslizante.

**Tamaño** (1-200). El diámetro de la punta del pincel (en píxeles).

**Dureza** (0-100). La anchura del borde exterior del pincel, donde el efecto de borroso no es fuerte. Cuanto más alto es el valor, tanto más ancha es el área interior del pincel, donde el efecto está aplicado completamente.

### Desenfocar del centro de la lupa

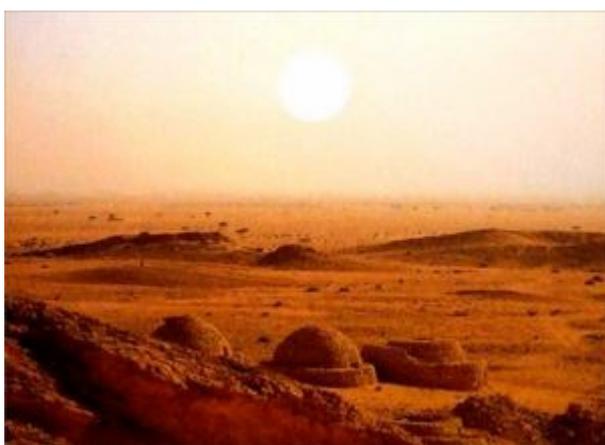


Dureza = 10%



Dureza = 80%

**Radio** (0.1-5.0). Intensidad del efecto. Este parámetro especifica el ámbito en el que se buscan puntos para desenfocar. Cuanto más alto es el valor, tanto más grande es la zona de desenfoque.



Radio = 1.5



Radio = 4.0

Para dibujar una línea recta, seleccione un punto de partida con el botón izquierdo del ratón, y luego, manteniendo pulsado **Mayús**, mueva el cursor hasta el punto final y suelte **Mayús**. Si no suelta la tecla **Mayús**, se dibujará una nueva línea cada vez que pulse el ratón sobre la imagen.

## ENFOCAR

La herramienta **Enfocar**  mejora la nitidez de una imagen incrementando el contraste de color entre píxeles.

Ajuste los parámetros de la herramienta en el **Panel de ajustes**. Para cambiar un parámetro, introduzca el valor numérico en el campo del parámetro y presione **Enter** (Win: **Intro**, Mac: **Retorno**) o ajuste la barra deslizante.

**Tamaño** (1-500). El tamaño de la punta del pincel (en píxeles).

**Dureza** (0-100). La anchura del borde exterior de la herramienta, donde se aplica parcialmente el enfoque. Con valores más altos, la nitidez se incrementa en el interior de la zona tratada.



Dureza = 30%



Dureza = 95%

**Contraste** (1-250). El valor o cantidad de contraste entre píxeles. Para un valor del 100% el contraste se incrementa 2 veces, para el 200% se incrementa 4 veces, etc.

### Cambiando la nitidez ajustando el Contraste



Contraste = 20%



Contraste = 210%

**Radio** (0.1-20.0). El grado de nitidez del borde. Este parámetro especifica el número de los píxeles vecinos que están afectados por la nitidez de un píxel. Mientras que el valor se incrementa, la intensidad de la transición entre los colores se incrementa también.

**Aumentando la claridad mediante el ajuste de la cantidad de nitidez del borde**



Radio = 3.0



Radio = 18.0

Para aumentar la nitidez a lo largo de una línea recta, seleccione un punto de partida con el botón izquierdo del ratón, y luego, manteniendo pulsado **Mayús**, mueva el cursor hasta el punto final y suelte **Mayús**. Si no suelta la tecla **Mayús**, se dibujará una nueva línea cada vez que pulse el ratón sobre la imagen.

## DEDO

El **Dedo**  desplaza píxeles, como un dedo que pasa por una pintura húmeda.

Ajuste los parámetros de la herramienta en el **Panel de ajustes**. Para cambiar un parámetro, introduzca el valor numérico en el campo del parámetro y presione **Enter** (Win: **Intro**, Mac: **Retorno**) o ajuste la barra deslizable.

**Tamaño** (1-300). El tamaño de la punta del pincel (en píxeles).

**Dureza** (0-100). La intensidad del efecto de emborronar. Cuanto más alto es el valor de este parámetro, más duro y más claro es el borde de la zona emborronada. Mientras que en un valor más bajo la transición del borde al fondo se procesa más suavemente.

### Niño con pelo rizado



Dureza = 10%



Dureza = 90%

**Fuerza** (1-100). La longitud de los colores emborronados. Cuanto más alto es el valor de este parámetro, tanto más largo es el trazo. Al valor de 100%, el color del primer elemento se utiliza a lo largo de toda línea.

### Colmillos de vampiro



Fuerza = 30%



Fuerza = 60%

**Usar color** (0-100). Utilizando el color seleccionado al principio de cada trazo. Cuanto más alto es el valor, más brillante el color al principio del trazo. Si este parámetro se ajusta a cero el trazo se aplica de la manera normal (sin el color primario).

El color se selecciona en las paletas **Color/Muestras**. Para seleccionar un color, coloque el cursor sobre la banda espectral (el cursor toma la forma de un cuentagotas) y haga clic en el color deseado, o haga clic en el cuadrado y seleccione un color utilizando el cuadro de diálogo **Seleccionar color**. En algunos casos puede ser más conveniente cambiar el color manualmente, lo que puede hacerse ajustando los controles deslizantes.

### Aparición de una llama



Usar color = 20



Usar color = 75

Para emborronar un color en una línea recta, seleccione un punto de partida con el botón izquierdo del ratón, y luego, manteniendo pulsado **Mayús**, mueva el cursor hasta el punto final y suelte **Mayús**. Si no suelta la tecla **Mayús**, se dibujará una nueva línea cada vez que pulse el ratón sobre la imagen.

## ACLARAR

El pincel **Aclarar**  regula la exposición del área tratada de modo que el área se aclara. El efecto se incrementa con cada pincelada.

Ajuste los parámetros de la herramienta en el **Panel de ajustes**. Para cambiar un parámetro, introduzca el valor numérico en el campo del parámetro y presione **Enter** (Win: **Intro**, Mac: **Retorno**) o ajuste la barra deslizante.

**Tamaño** (1-1000). El tamaño de la punta del pincel (en píxeles).

**Dureza** (0-100). La cantidad de desenfoque del borde externo. Cuanto más alto es el valor de este parámetro, más duro es el borde del pincel. En casi 100%, el borde entre la zona tratada y el fondo será más distinto; mientras que en un valor más bajo la transición del borde al fondo se procesa más suavemente.

### Aclarar la gradación de colores del cielo

(el círculo muestra el diámetro real del pincel)



Dureza = 80%



Dureza = 40%

**Fuerza** (1-100). La intensidad del efecto de aclarar. Cuando incrementamos el valor de este parámetro, la luminosidad se aumenta.



Fuerza = 20%



Fuerza = 95%

El menú desplegable **Gama** contiene tres métodos de tratamiento de píxeles:

**Sombras.** Las áreas oscuras se procesan de manera más fuerte.

**Medios tonos.** Las áreas oscuras y claras se procesan de la misma manera.

**Luces.** Las áreas claras se procesan de manera más fuerte.

### Aclarar utilizando varios métodos



Sombras

Medios tonos

Luces

Para aclarar una línea recta, seleccione un punto de partida con el botón izquierdo del ratón, y luego, manteniendo pulsado **Mayús**, mueva el cursor hasta el punto final y suelte **Mayús**. Si no suelta la tecla **Mayús**, se dibujará una nueva línea cada vez que pulse el ratón sobre la imagen.

## OSCURECER

El pincel **Oscurecer**  regula la exposición del área tratada de modo que el área se oscurece. El efecto se incrementa con cada pincelada.

Ajuste los parámetros de la herramienta en el **Panel de ajustes**. Para cambiar un parámetro, introduzca el valor numérico en el campo del parámetro y presione **Enter** (Win: **Intro**, Mac: **Retorno**) o ajuste la barra deslizante.

**Tamaño** (1-1000). El tamaño de la punta del pincel (en píxeles).

**Dureza** (0-100). La cantidad de desenfoque del borde externo. Cuanto más alto es el valor de este parámetro, más duro es el borde del pincel. En casi 100%, el borde entre la zona tratada y el fondo será más distinto; mientras que en un valor más bajo la transición del borde al fondo se procesa más suavemente.

### Hacer "madurar" los arándanos rojos



Dureza = 40%



Dureza = 95%

**Fuerza** (1-100). La intensidad del efecto de oscurecer. Cuando incrementamos el valor de este parámetro, la luminosidad se reduce.



Fuerza = 30%



Fuerza = 95%

El menú desplegable **Gama** contiene tres métodos de tratamiento de píxeles:

**Sombras.** Las áreas oscuras se procesan de manera más fuerte.

**Medios tonos.** Las áreas oscuras y claras se procesan de la misma manera.

**Luces.** Las áreas claras se procesan de manera más fuerte.

### Oscurecer utilizando varios métodos:



Sombras

Medios tonos

Luces

Para oscurecer una línea recta, seleccione un punto de partida con el botón izquierdo del ratón, y luego, manteniendo pulsado **Mayús**, mueva el cursor hasta el punto final y suelte **Mayús**. Si no suelta la tecla **Mayús**, se dibujará una nueva línea cada vez que pulse el ratón sobre la imagen.

## SATURACIÓN

La herramienta **Saturación**  colorea una imagen mediante el cambio de la saturación y el contraste de los píxeles vecinos (contiguos). La herramienta funciona de dos modos: en modo **Saturar** los colores se saturan, es decir, son más intensos; en modo **Desaturar** los colores se vuelven menos saturados, más pálidos, menos intensos.



Modo Saturar



Modo Desaturar

Ajuste los parámetros de la herramienta en el **Panel de ajustes**. Para cambiar un parámetro, introduzca el valor numérico en el campo del parámetro y presione **Enter** (Win: **Intro**, Mac: **Retorno**) o ajuste la barra deslizante.

**Tamaño** (1-1000). El tamaño de la punta del pincel (en píxeles).

**Dureza** (0-100). La suavidad del borde de la herramienta, donde se aplica el efecto parcialmente. Cuanto más altos son los valores, la frontera entre las zonas tratadas y las zonas sin tratar son más claras, más nítidas; con valores más bajos la transición entre estas áreas se transforma más suavemente.

### Influencia del parámetro en un arco iris



Dureza = 10%



Dureza = 85%

**Fuerza** (1-100). La intensidad del efecto. Cuanto más alto sea el valor, más intenso será el cambio.

### Cambiando el color



Fuerza = 10%



Fuerza = 80%

Para cambiar la saturación en una línea recta, seleccione un punto de partida con el botón izquierdo del ratón, y luego, manteniendo pulsado **Mayús**, mueva el cursor hasta el punto final y suelte **Mayús**. Si no suelta la tecla **Mayús**, se dibujará una nueva línea cada vez que pulse el ratón sobre la imagen.

## PINCEL AL ÓLEO

El **Pincel al óleo**  permite pintar con óleo.

Ajuste los parámetros de la herramienta:

**Tamaño** (3-150). La anchura máxima de una línea que puede ser dibujada con el pincel (en píxeles).  
**Relieve** (0-100). El parámetro le da volumen a las pinceladas.

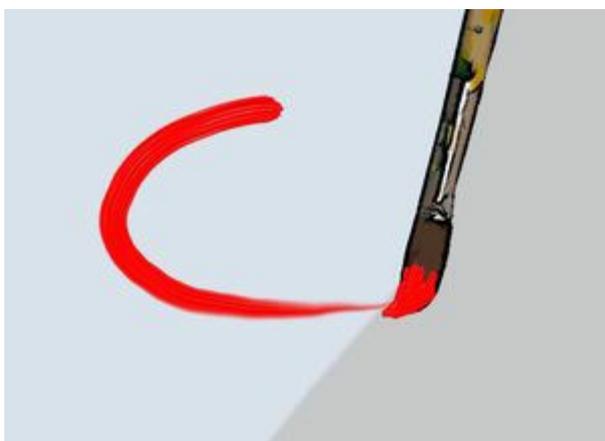


Relieve = 15



Relieve = 70

**Reserva de tinta** (0-100). La longitud de las líneas pintadas.

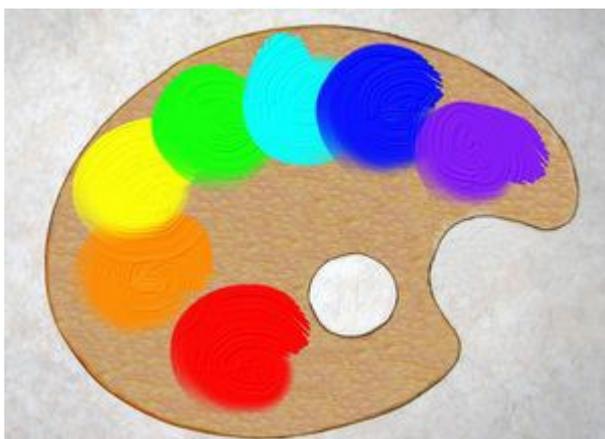


Reserva de tinta = 10

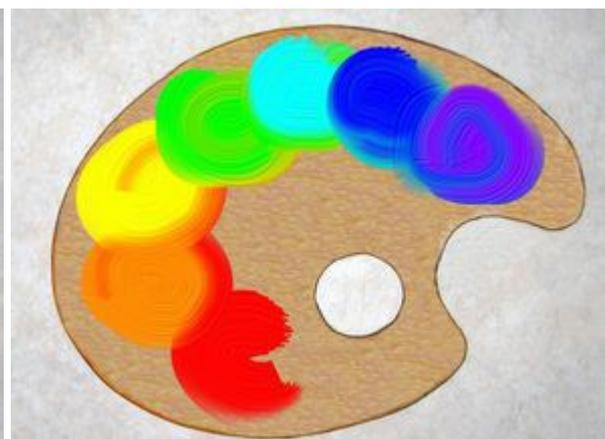


Reserva de tinta = 60

**Mezclar colores**. Esta casilla define el modo como la herramienta se aplica la pintura: con o sin la mezcla de los colores.



No mezclar colores



Mezclar colores

---

El color se cambia en las paletas **Color/Muestras**. Para cambiar el color del pincel coloque el cursor sobre la banda espectral (el cursor toma la forma de un cuentagotas) y haga clic en el color deseado, o haga clic en el cuadrado y seleccione un color utilizando el cuadro de diálogo **Seleccionar color**. En algunos casos puede ser más conveniente cambiar el color manualmente, lo que puede hacerse ajustando los controles deslizantes.

## RODILLO

El **Rodillo**  simula la pintura con rodillo.

Ajuste los parámetros de la herramienta:

**Tamaño** (10-200). La anchura máxima de una línea que puede ser dibujada con la herramienta (en píxeles).

**Relleno** (0-100). La densidad de la pintura en un trazo.

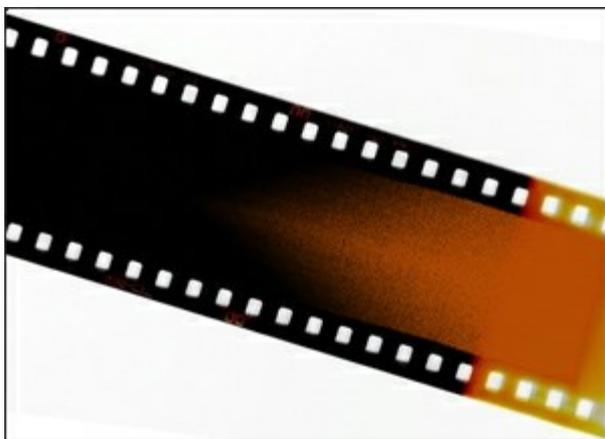


Relleno = 10

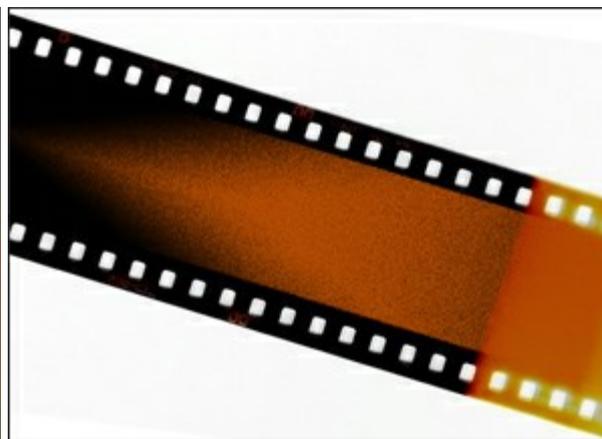


Relleno = 60

**Reserva de tinta** (0-100). La longitud de las líneas pintadas.



Reserva de tinta = 3



Reserva de tinta = 12

**Mezclar colores**. Esta casilla define el modo como la herramienta se aplica la pintura: con o sin la mezcla de los colores.



No mezclar colores



Mezclar colores

El color se cambia en las paletas **Color/Muestras**. Para cambiar el color de la herramienta coloque el cursor sobre la banda espectral (el cursor toma la forma de un cuentagotas) y haga clic en el color deseado, o haga clic en el cuadrado y seleccione un color utilizando el cuadro de diálogo **Seleccionar color**. En algunos casos puede ser más conveniente cambiar el color manualmente, lo que puede hacerse ajustando los controles deslizantes.

## ROTULADOR

El **Rotulador**  es una herramienta especial que constantemente fluye pintura.

Ajuste los parámetros de la herramienta:

**Tamaño** (3-100). La anchura máxima de una línea que puede ser dibujada con la herramienta (en píxeles).

**Relleno** (0-100). La densidad de la tinta en un trazo.



Relleno = 20



Relleno = 100

El color se cambia en las paletas **Color/Muestras**. Para cambiar el color de la herramienta coloque el cursor sobre la banda espectral (el cursor toma la forma de un cuentagotas) y haga clic en el color deseado, o haga clic en el cuadrado y seleccione un color utilizando el cuadro de diálogo **Seleccionar color**. En algunos casos puede ser más conveniente cambiar el color manualmente, lo que puede hacerse ajustando los controles deslizantes.

## BARRA DE TIZA

El **Barra de tiza**  dibuja líneas suaves con los bordes porosos.

Ajuste los parámetros de la herramienta:

**Tamaño** (3-200). La anchura máxima de una línea que puede ser dibujada con la herramienta (en píxeles).

**Fuerza** (0-100). La intensidad del efecto.



Fuerza = 5



Fuerza = 95

Puede elegir el color de la herramienta en las paletas **Color/Muestras**. Para cambiar el color coloque el cursor sobre la banda espectral (el cursor toma la forma de un cuentagotas) y haga clic en el color deseado, o haga clic en el cuadrado y seleccione un color utilizando el cuadro de diálogo **Seleccionar color**. En algunos casos puede ser más conveniente cambiar el color manualmente, lo que puede hacerse ajustando los controles deslizantes.

## LÁPIZ ARTÍSTICO

El **Lápiz artístico**  dibuja líneas con bordes claros y aplica la pintura sin relieve.

Ajuste los parámetros de la herramienta:

**Tamaño** (3-50). La anchura máxima de una línea que puede ser dibujada con la herramienta (en píxeles).

**Relleno** (0-100). La densidad de la tinta en un trazo.



Relleno = 10



Relleno = 80

**Inclinación** (0-100). Imita la inclinación del lápiz.

### Trazos del Lápiz artístico

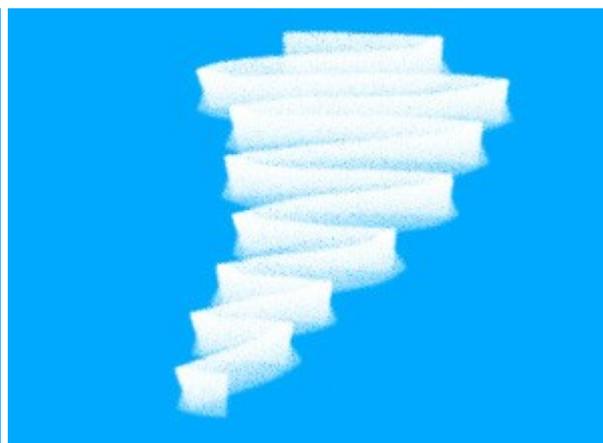


Inclinación = 30



Inclinación = 80

**Grano** (0-100). Añade el ruido a los trazos de lápiz, hace que las líneas menos densas. El efecto es visible en los valores bajos del parámetro **Relleno**.



---

Grano = 30

Grano = 100

Puede elegir el color de la herramienta en las paletas **Color/Muestras**. Para cambiar el color coloque el cursor sobre la banda espectral (el cursor toma la forma de un cuentagotas) y haga clic en el color deseado, o haga clic en el cuadrado y seleccione un color utilizando el cuadro de diálogo **Seleccionar color**. En algunos casos puede ser más conveniente cambiar el color manualmente, lo que puede hacerse ajustando los controles deslizantes.

## AEROSOL ARTÍSTICO

El **Aerosol artístico**  simula la pintura con spay o aerosol sobre una imagen.

Ajuste los parámetros de la herramienta:

**Tamaño** (10-300). La anchura máxima de una línea que puede ser dibujada con la herramienta (en píxeles).

**Densidad de gotas** (1-100). La cantidad de gotas en un trazo del pincel.



Densidad de gotas = 10



Densidad de gotas = 55

**Tamaño de la gota** (1-50). El diámetro de una gota.



Tamaño de la gota = 6



Tamaño de la gota = 20

Puede elegir el color en las paletas **Color/Muestras**. Para cambiar el color coloque el cursor sobre la banda espectral (el cursor toma la forma de un cuentagotas) y haga clic en el color deseado, o haga clic en el cuadrado y seleccione un color utilizando el cuadro de diálogo **Seleccionar color**. En algunos casos puede ser más conveniente cambiar el color manualmente, lo que puede hacerse ajustando los controles deslizantes.

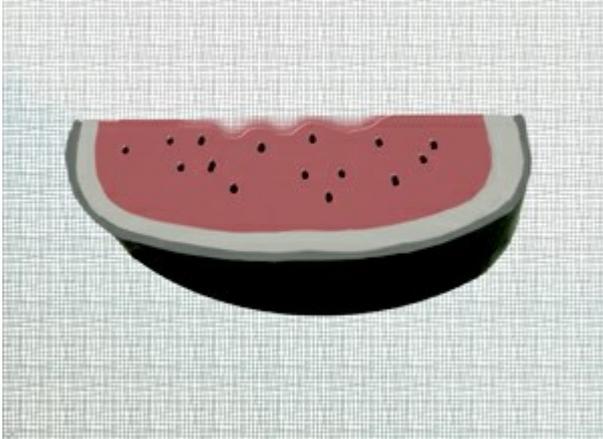
## BORRADOR ARTÍSTICO

El **Borrador artístico**  borra las áreas en la capa artística. Esta herramienta cambia la transparencia de píxeles y elimina el relieve de la pintura.

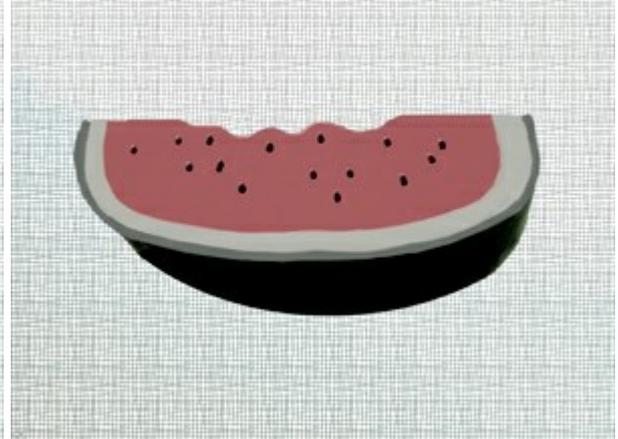
Ajuste los parámetros de la herramienta:

**Tamaño** (1-300). La anchura máxima de una línea que puede ser dibujada con la herramienta (en píxeles).

**Fuerza** (0-100). La intensidad del efecto.



Fuerza = 20

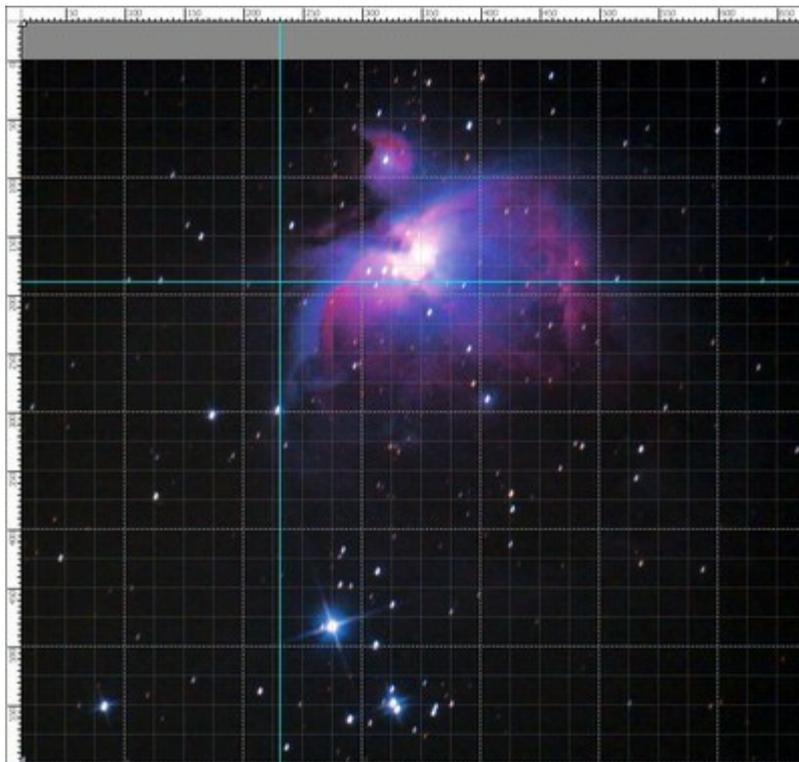


Fuerza = 100

## HERRAMIENTAS DE ALINEACIÓN

Use las herramientas de alineación para mover y ajustar de forma precisa la posición de los objetos (capas). Las **reglas** aparecen a lo largo de los bordes de la ventana de imagen. Las **líneas guía** (también las de la **cuadrícula**) son líneas horizontales y verticales de apoyo que no se imprimen, y se muestran sobre la imagen (no aparecerán en el resultado final).

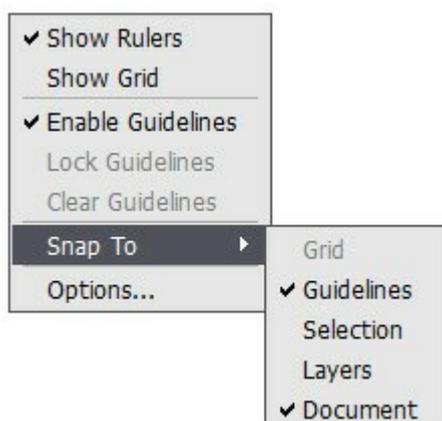
Para crear una línea guía horizontal o vertical, arrastre desde la regla correspondiente. Puede mover las líneas guía con la herramienta **Mover**  (el cursor se transformará en un ).



Líneas guía

Para eliminar la guía, arrástrela fuera de la ventana de imagen.

Haga clic en el botón  en el panel superior para abrir el menú de las herramientas de alineación:



**Mostrar las reglas.** En caso de estar seleccionada esta opción, se pueden ver las reglas a lo largo de los bordes de la ventana de imagen. Haga clic con el botón derecho del ratón sobre una regla para seleccionar las unidades de medida (píxeles, pulgadas, centímetros, etc.)

Las marcas en las reglas indican la posición del cursor.

Para cambiar el origen (cero), ponga el cursor sobre la intersección de las reglas en la esquina superior izquierda de la ventana de imagen y arrastre diagonalmente al punto deseado de la imagen. Para restaurar el origen predeterminado, haga doble clic en esta esquina.

**Mostrar la cuadrícula.** Cuando se activa esta opción, la cuadrícula aparece sobre la imagen. El punto de origen de la cuadrícula depende del origen en las reglas.

**Habilitar las líneas guía.** Al activar esta opción, se muestran las líneas guía. Cuando se desactiva, no aparecen las líneas guía, no se pueden crear y no se pueden usar para alinear.

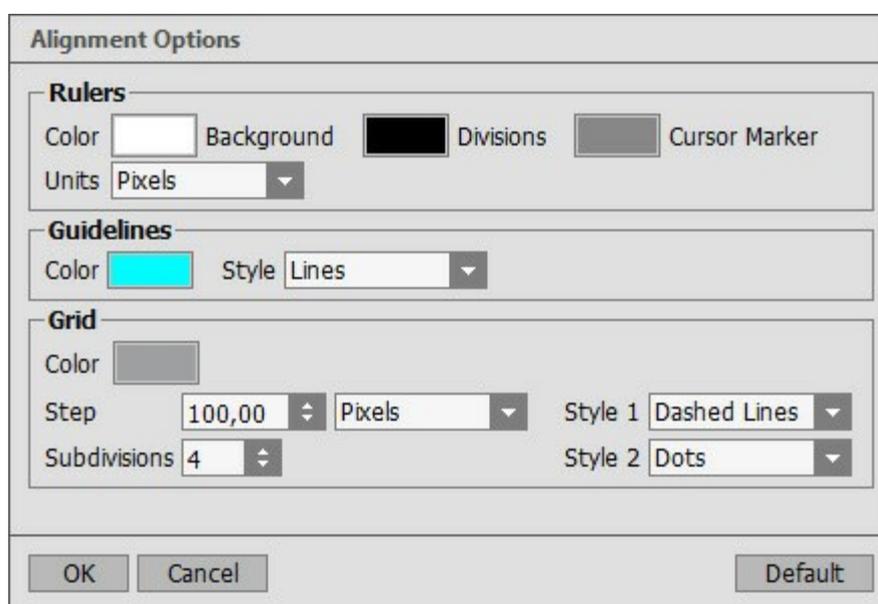
**Bloquear las líneas guía.** Cuando se activa esta opción, las guías no se pueden desplazar.

**Borrar las líneas guía.** Este comando elimina todas las líneas guía.

**Alinear a.** Esta característica ayuda, al moverlo, a situar con precisión el objeto que se "pega" al extremo de un elemento seleccionado. Puede especificar elementos a los que alinearse (deben ser visibles).

- Cuadrícula;
- Líneas guía;
- Selección;
- Capas;
- Documento.

**Opciones.** Este comando abre el cuadro de diálogo que permite ajustar las opciones de visualización de las herramientas de alineación.



Hay tres grupos de las preferencias:

#### Reglas:

**Color.** Se puede cambiar el color de cada elemento de las reglas haciendo clic en el correspondiente cuadro de color:

- Fondo.
- Divisiones.
- Marca de cursor.

Aquí se pueden cambiar las **Unidades** de medida, tanto en la lista desplegable, como haciendo clic derecho con el ratón en una regla.

#### Líneas guía:

Se puede cambiar el **Color** de las líneas haciendo clic en el cuadro de color.

El **Estilo** define una opción de visualización por pantalla de las líneas guía (**líneas, líneas punteadas, puntos**).

#### Cuadrícula:

La cuadrícula consta de líneas principales y líneas adicionales (subdivisiones).

---

Para cambiar el **Color** de las líneas haga clic en el cuadro de color.

**Paso** ajusta el espacio de la cuadrícula entre las líneas principales. Puede cambiar las unidades para este ajuste.

**Subdivisiones** define el espacio para las líneas adicionales.

Se puede ajustar un modo de visualización de las líneas de la cuadrícula (**líneas**, **líneas punteadas**, **puntos**).

Hay dos listas desplegables para cada tipo de línea: para las líneas principales se usa el **Estilo 1**; para las líneas de subdivisión, el **Estilo 2**.

## HERRAMIENTAS DE SELECCIÓN

Herramientas de selección permite seleccionar un área de edición en una imagen. Puede mover el contorno de selección en la imagen - coloque el cursor  dentro del área seleccionada y arrastre.

Use la tecla  para acceder rápidamente las herramientas de selección y alternar entre ellos.



Selección

Herramientas de selección:

**Selección rectangular**  permite seleccionar áreas rectangulares y cuadradas. Arrastre sobre el área que desea seleccionar.

**Selección elíptica**  permite seleccionar áreas elípticas o circulares.

**Lazo**  permite crear selecciones de forma libre. Arrastre para dibujar un borde de selección a mano alzada.

**Lazo polygonal**  permite crear una selección a mano alzada de segmentos rectos. Para cerrar el contorno de selección, coloque el cursor sobre el punto inicial o haga doble clic en el punto final.

Comandos:

- **Anular la selección** + (Windows) o + (Macintosh).
- **Seleccionar todo** + (Windows) o + (Macintosh).
- **Invertir la selección** ++ (Windows) or ++ (Macintosh).

Use la tecla  para hacer un cuadrado o un círculo y para dibujar una línea perfectamente vertical/horizontal.

Las opciones de herramientas se muestran en el Panel de ajustes y en una ventana que se abrirá al hacer clic con el botón derecho sobre la imagen:

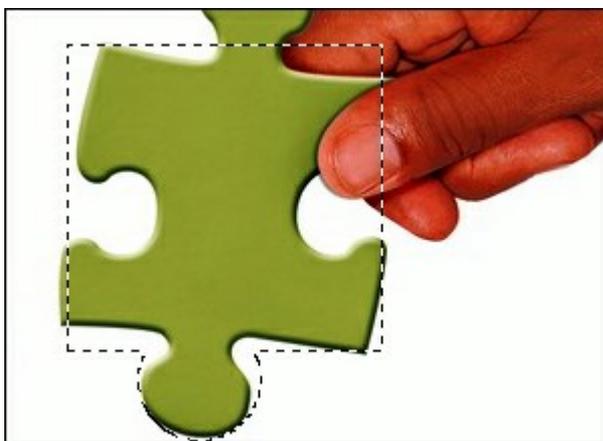
**Modo de selección** define el resultado de la interacción de selecciones:

**Nueva selección** . En este modo una nueva selección será creado (la selección anterior desaparece).

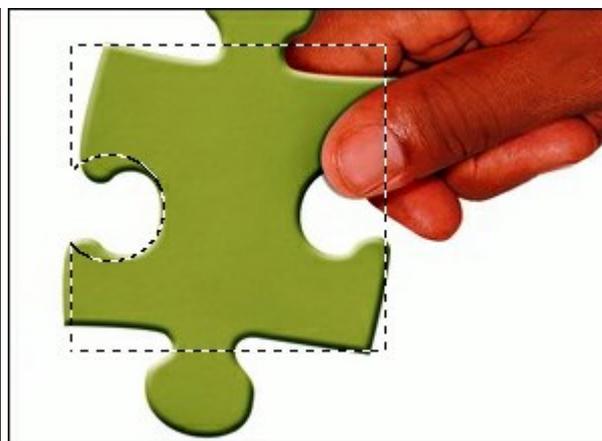
**Añadir a la selección** . Este modo aumenta la selección con los nuevos fragmentos.

**Restar de la selección** . En este modo puede eliminar algunas partes de la selección.

**Intersección de las selecciones** . Este modo le permite mantener sólo el área de intersección de las selecciones.

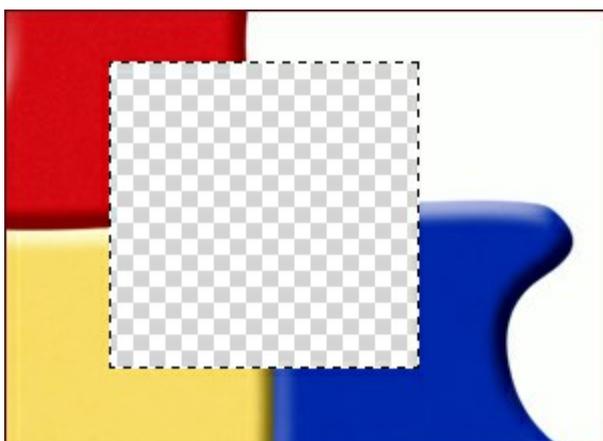


Añadir a la selección

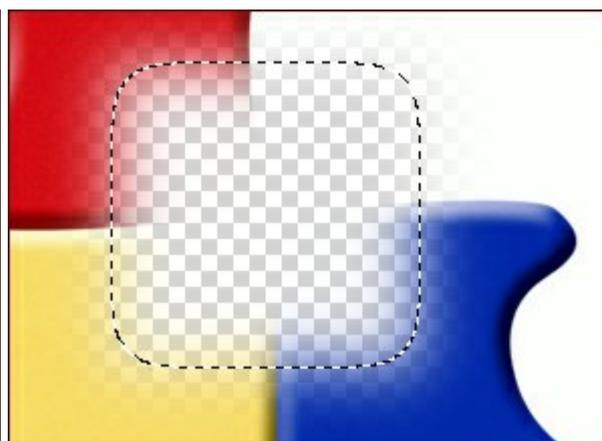


Restar de la selección

**Difuminar.** El parámetro permite difuminar los bordes de la selección.

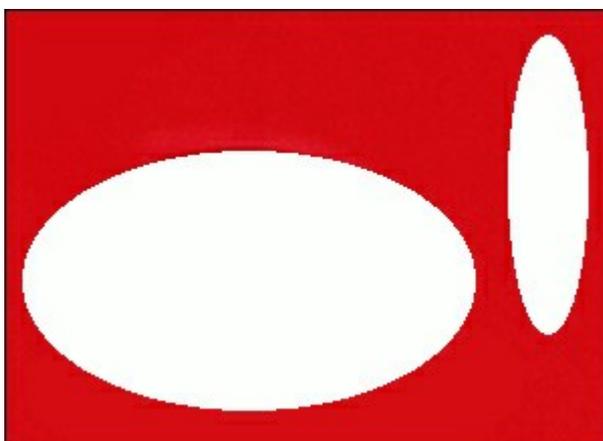
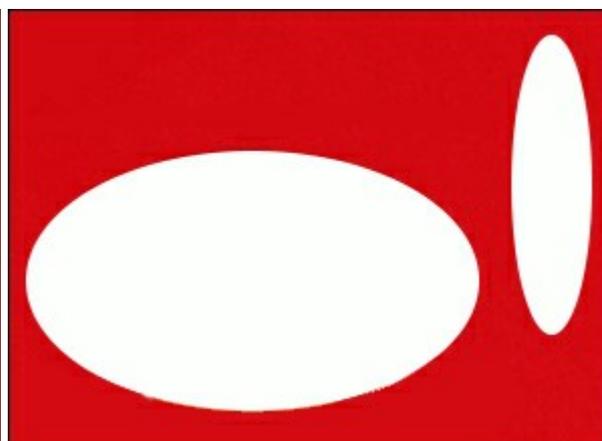


Difuminar = 0

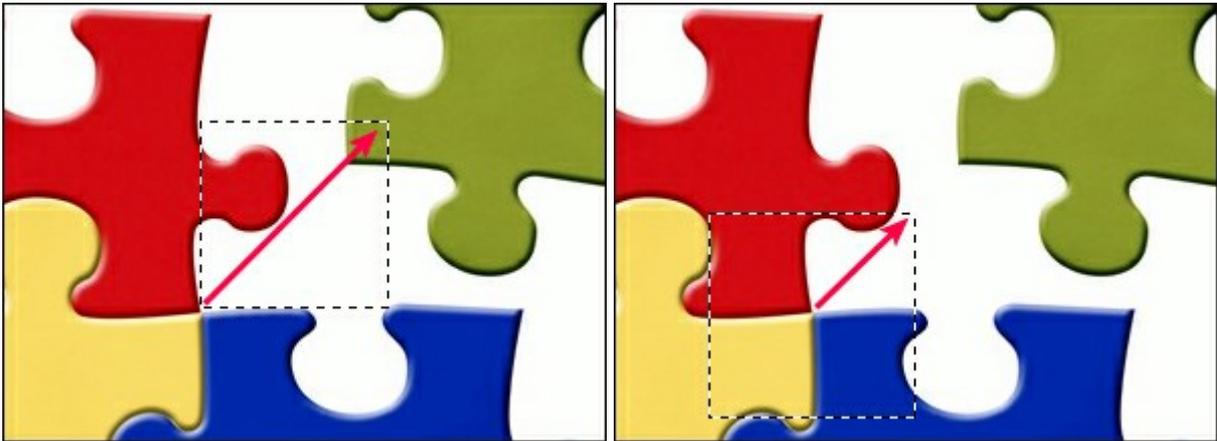


Difuminar = 15

**Suavizar.** Esta casilla de verificación suaviza los bordes dentados de la selección. Active esta opción *antes* de crear una selección.

Casilla **Suavizar** está desactivadaCasilla **Suavizar** está habilitada

**Desde el centro.** Esta casilla permite crear una selección (un rectángulo o un elipse) usando un punto de inicio, donde está el cursor, como centro. De lo contrario, una selección aparece de una esquina a la otra.

Casilla **Desde el centro** está desactivadaCasilla **Desde el centro** está habilitada

**Estilo.** Puede especificar un tamaño de una selección:

**Normal.** El tamaño de una selección se determina al arrastrar.

**Tamaño fijo.** Esta opción le permite crear una selección con las dimensiones exactas (la altura y la anchura, en píxeles).

**Proporción fija.** Define una proporción entre la altura y la anchura de una selección.

## RECORTAR

La herramienta **Recortar**  permite cortar una imagen. Ayuda a eliminar zonas no deseadas, mejorar el enfoque o hacer un cuadrado a partir de un rectángulo y viceversa. Puede usar las teclas de acceso rápido **Alt** + **C**.

Seleccione la zona que desee mantener y arrastre el ratón al tiempo que mantiene pulsado el botón izquierdo. Aparecerá un marco rectangular sobre la imagen y se mostrarán las opciones de la herramienta en el Panel de ajustes. Se cortará todo aquello que esté fuera del marco.



Zona para recortar

Para cambiar el tamaño del área, arrastre los marcadores situados en los lados y las esquinas del marco. Para reducir las proporciones, mantenga pulsada la tecla **Mayús** (**Shift**).

Para mover el marco, sitúe el cursor  dentro del marco y arrástrelo.

Para rotar la zona, coloque el cursor fuera del marco  y moverlo con el botón izquierdo del ratón. Si pulsa la tecla **Alt**, se modificará en 5 grados el ángulo de rotación.

Los marcadores azules en el marco indican dónde será la parte superior de la imagen recortada.

Si el marco está más allá de la imagen, el área vacía se llenará con un fondo transparente.

Para eliminar las zonas que rodean el marco, pulse **OK** en las opciones de la herramienta o utilice la tecla **Intro** (**Enter**).

Para cancelar la selección, pulse **Anular** o utilice la tecla **Esc**.

Opciones de la herramienta:

La herramienta dispone de dos modos de funcionamiento:

**Suprimir.** Se eliminarán las áreas que están fuera del marco.

**Ocultar.** Se ocultarán las áreas que están fuera del marco pero seguirán estando accesibles. Este modo permite corregir posteriormente el área recortada. Puede mover la parte visible con la herramienta **Mover** .

Opción **Suprimir**Opción **Ocultar**

**Zona exterior.** La casilla ayuda a visualizar mejor las áreas que están dentro y fuera del marco de recorte. Si la casilla está habilitada, aparecerán resaltadas las partes exteriores con un color seleccionado.



Casilla está desactivada



Casilla está habilitada

Ajuste las opciones de visualización de la zona exterior:

**Color.** Haga clic en el cuadro de color para cambiar el color.



Rosado



Blanco

**Opacidad.** El parámetro define la transparencia del color.



Opacidad = 15



Opacidad = 60

## MOVER

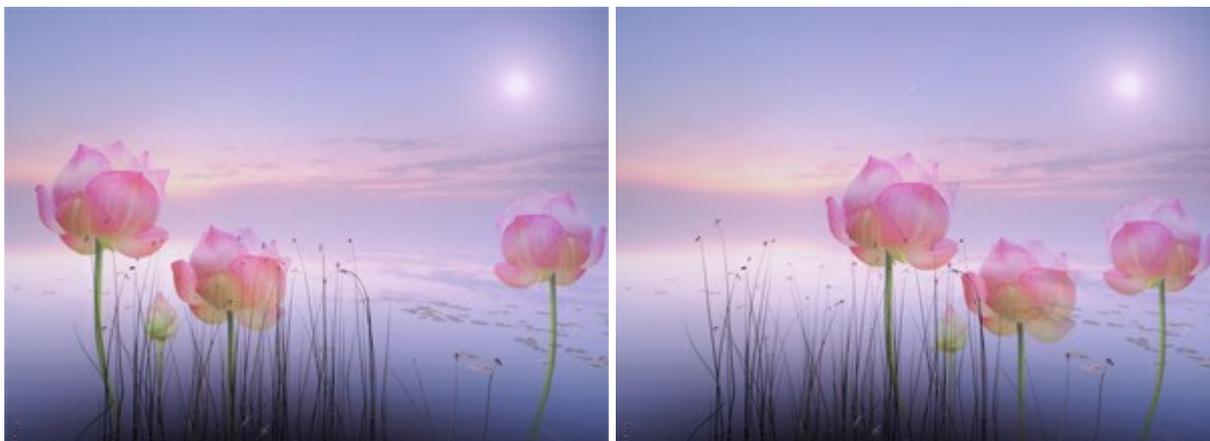
La herramienta **Mover**  permite arrastrar un objeto (capa) con solo mantener pulsado el botón izquierdo del ratón. La tecla de acceso rápido de la herramienta es **M**.



Mover objetos

Opciones de la herramienta:

La casilla **Selección automática** permite seleccionar automáticamente una capa o un grupo al hacer clic en el objeto en cuestión. Utilice esta función cuando trabaje con un documento con varias capas. No es necesario seleccionar la capa manualmente en la paleta **Capas**.



Todas las flores se colocan en diferentes capas agrupadas.  
 Seleccionar y desplazar la capa (una flor) o el grupo (todas las flores):  
 Selección automática de una capa                      Selección automática de un grupo

La casilla **Mostrar límites** permite mostrar u ocultar los bordes del objeto móvil.



Opción **Mostrar límites** está habilitada

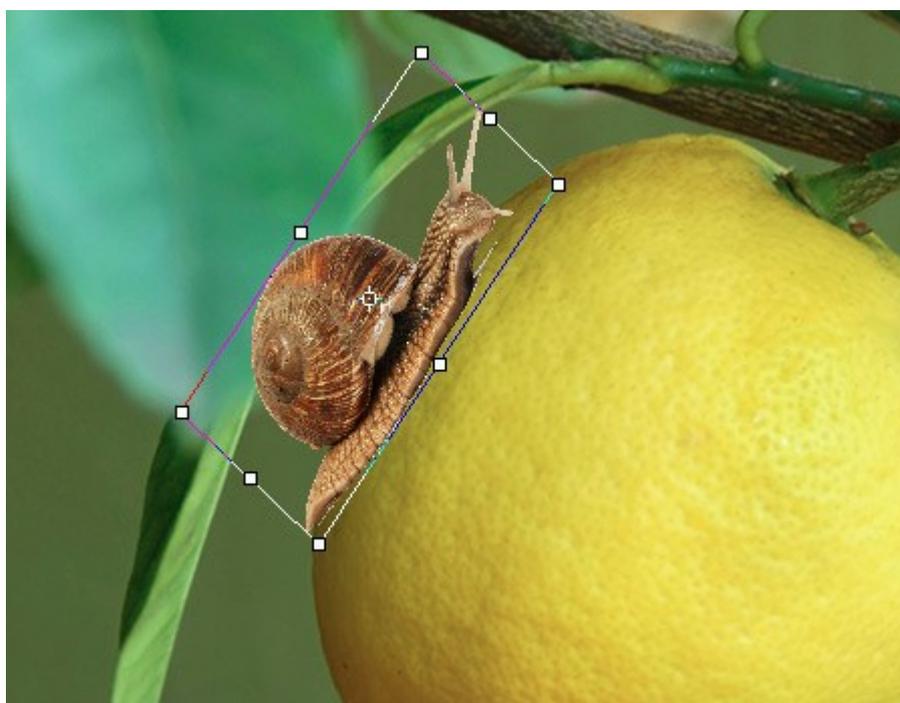


Opción **Mostrar límites** está desactivada

Con la herramienta **Mover**  se puede también [transformar un objeto](#).

## TRANSFORMACIÓN DE OBJETOS

Con la herramienta **Mover**  se puede transformar una capa o un área seleccionada. Los parámetros de transformación aparecen en el Panel de ajustes al hacer clic en el marco sobre del objeto.



Transformación del objeto

Opciones de la transformación:

**Mover.** Puede cambiar la posición del objeto horizontalmente (**X**) y verticalmente (**Y**). El parámetro utiliza las coordenadas (en píxeles) del punto superior izquierdo del cuadro o del punto central (si está activado el signo ). Normalmente, el punto central está fijo, pero puede moverlo a otro lugar.

Sitúe el cursor  dentro del marco y arrastre el objeto. Si lleva el cursor al punto central, obtendrá un puntero con un círculo . Ahora puede mover el punto central únicamente.

**Modificar escala.** Puede ajustar el tamaño del objeto en anchura (**A**) y altura (**Al**) (en porcentaje). Arrastre uno de los ocho marcadores cuadrados del marco para aumentar o reducir el tamaño. El cursor se convertirá en una flecha de doble dirección .

Utilice la tecla **Mayús** o pulse el signo entre  **A** y **Al** para reducir las proporciones del objeto. Si el signo está desactivado , las proporciones pueden cambiar.

**Girar.** Puede girar el objeto. Para cambiar el centro de rotación, mueva el punto central del objeto. Fuera del marco el cursor se convierte en una flecha redondeada de doble dirección . Si mantiene pulsado el botón izquierdo del ratón, girará el objeto en el sentido de las agujas del reloj o en sentido contrario a estas. Si pulsa la tecla **Alt**, se modificará en cinco grados el ángulo de rotación.

Puede especificar un grado de rotación en el Panel de ajustes en el campo **Á** (ángulo).

**Desviar.** Puede cambiar algunas partes del objeto en relación con las demás. Cuando lleve el cursor al marco, mostrará el siguiente aspecto . Púselo y arrástrelo para transformar el objeto.

También puede introducir los valores en los campos **H** (desviación horizontal) y **V** (desviación vertical) del Panel de ajustes.

Haga clic en el botón **Restablecer punto central** para volver a situar el punto central en la posición predeterminada.

---

Para aplicar los cambios, pulse **OK** en las opciones de la herramienta. Para cancelar la selección, pulse **Anular** o utilice la tecla **Esc**.

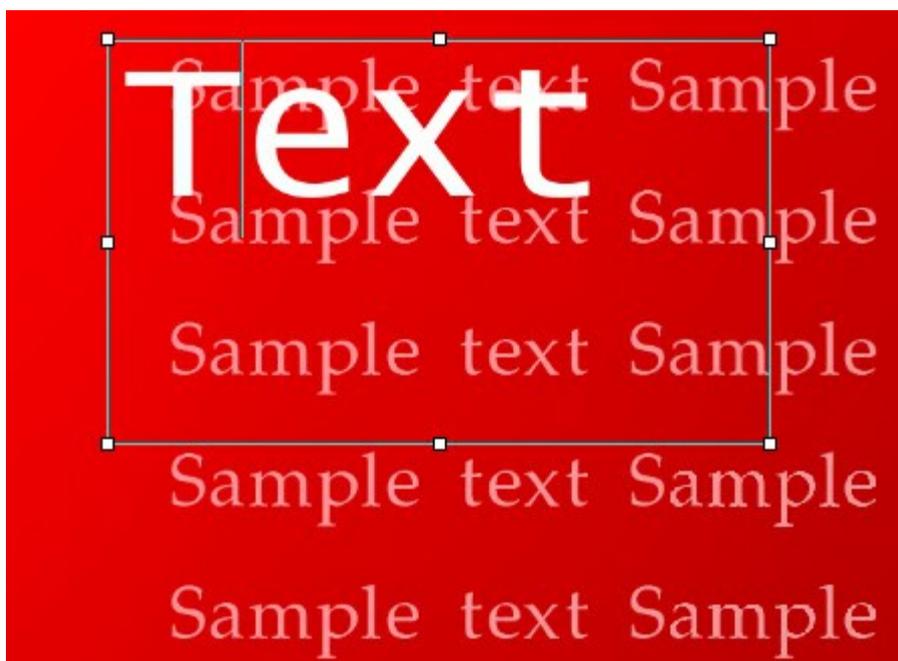
## TEXT

La herramienta **Texto**  permite añadir texto a una imagen. La tecla de acceso rápido de la herramienta es .

Al introducir texto, aparece en una capa de texto especial. Puede convertir esta capa en una normal con el comando **Rasterizar capa**. Tras la rasterización del texto no podrá cambiarlo ni modificar el formato.

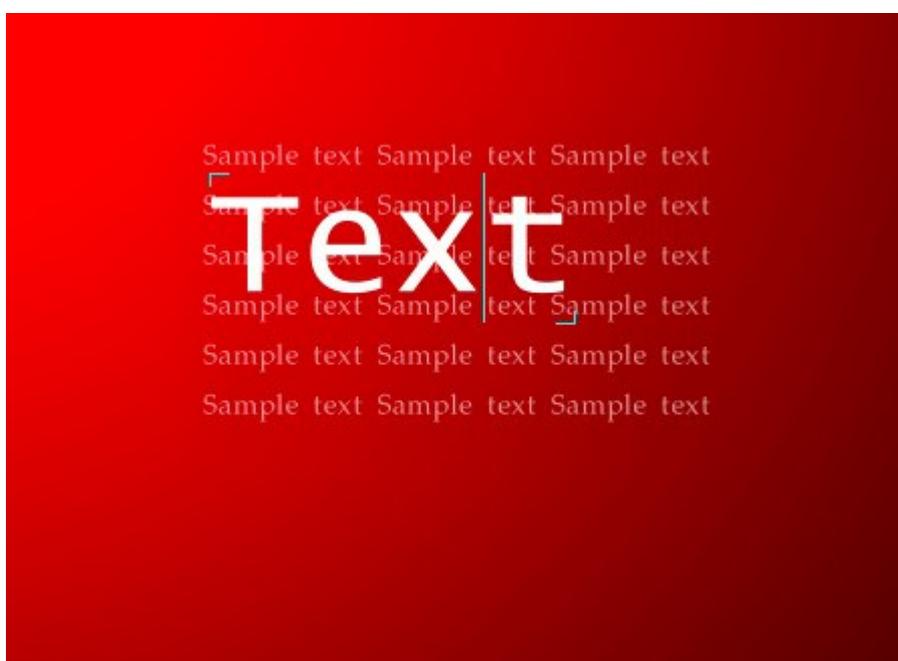
Existen dos modos de añadir texto: como un bloque de texto (en límites) o como una línea de texto independiente.

Arrastre el cursor mientras mantiene pulsado el botón izquierdo del ratón. Aparecerá el cuadro donde podrá escribir el texto. Para cambiar el tamaño del área, arrastre los marcadores del marco. Mantenga pulsada la tecla  para reducir las proporciones. Para mover el bloque, sitúe el cursor fuera  y arrástrelo.



Bloque de texto

Otro modo de añadir texto consiste en hacer clic con la herramienta en una imagen y comenzar a escribir. En este caso las líneas de texto no están limitados en longitud.



## Texto independiente

Independientemente del modo, puede iniciar una nueva línea con la tecla **Intro**.

Para aplicar texto, pulse **OK** en el Panel de ajustes o seleccione otra herramienta en la barra de herramientas. Para cancelar, pulse **Anular** o utilice la tecla **Esc**.

Las opciones de formato aparecerán en el **Panel de ajustes**. Puede aplicarlas a los caracteres seleccionados o a todo el texto.

**Fuente.** La lista desplegable contiene una colección de fuentes del sistema que pueden ser utilizadas al escribir el texto.

**Estilo.** La lista contiene diferentes variaciones de la fuente elegida. (Normal, **Negrita**, *Cursiva*, **Negrita cursiva**).

**Tamaño.** El parámetro establece el tamaño de los caracteres.

**Ajustes de texto:**

 - TODO EN MAYÚSCULAS

 - todo en minúsculas

 - Capitalizar (Letras Iniciales En Mayúsculas)

 - Subíndice

 - Superíndice

 - Subrayado

 - Tachado

**Color.** El color actual se muestra en el cuadro de color. Haga clic en el cuadro y seleccione un nuevo color.

**Alineación:**

 - Alinear a la izquierda

 - Centrar texto

 - Alinear a la derecha

 - Justificar

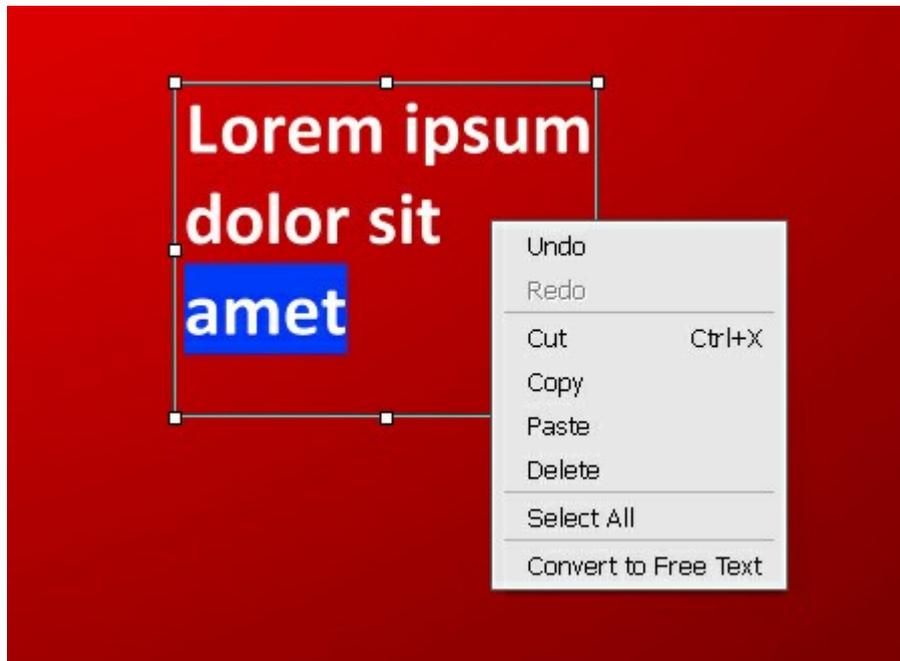
**Márgenes.** Puede ajustar el espacio entre el texto y el cuadro delimitador (en píxeles):

 - Margen izquierdo

 - Margen derecho

 - En primera línea

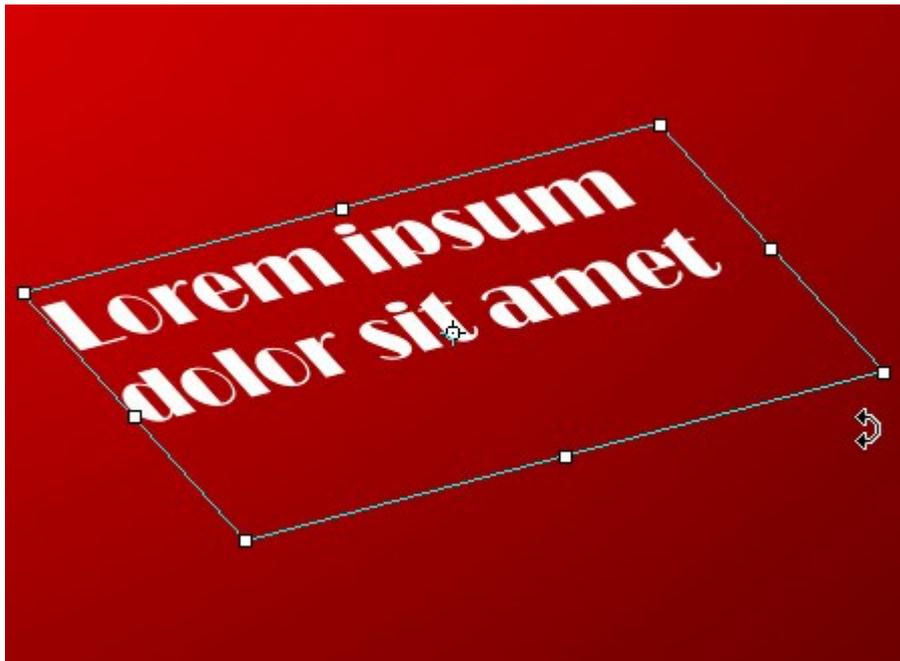
Si hace clic con el botón derecho del ratón en el texto, se abrirá un menú con los comandos estándar.



- **Deshacer.** El comando le permite deshacer un último cambio.
- **Rehacer.** El comando le permite aplicar otra vez un cambio deshecho.
- **Cortar.** El comando elimina el fragmento seleccionado y lo lleva a un portapapeles.
- **Copiar.** El comando duplica el fragmento seleccionado en el portapapeles.
- **Pegar.** El comando permite insertar datos desde el portapapeles.
- **Borrar.** El comando elimina el fragmento seleccionado sin guardarlo en el portapapeles.
- **Seleccionar todo.** El comando selecciona todo el texto de esta capa.
- **Convertir a bloque de texto/Convertir a texto independiente.** El comando cambia el tipo de texto.

Puede transformar el bloque de texto con la tecla **ctrl** presionada. Es importante diferenciar esta modalidad del cambio del cuadro.

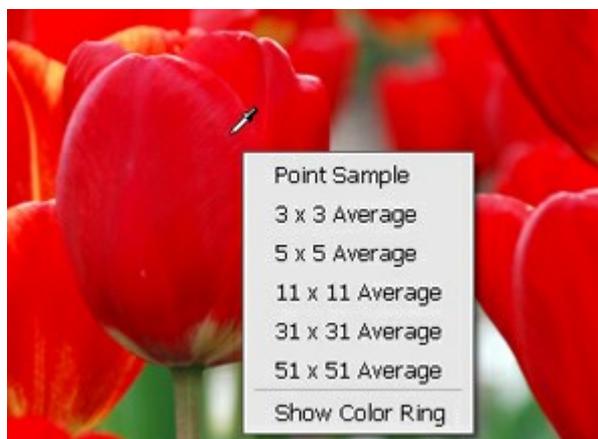
También es posible [transformar texto](#) con la herramienta **Mover** .



Transformación de texto

## CUENTAGOTAS

La herramienta **Cuentagotas**  toma un color desde la imagen. El color seleccionado por un clic del **ratón**, se convierte en el principal color de la paleta **Color**. Si arrastra el cursor manteniendo pulsado **Mayús**, selecciona el color medio de los píxeles a lo largo del trayecto del cursor.

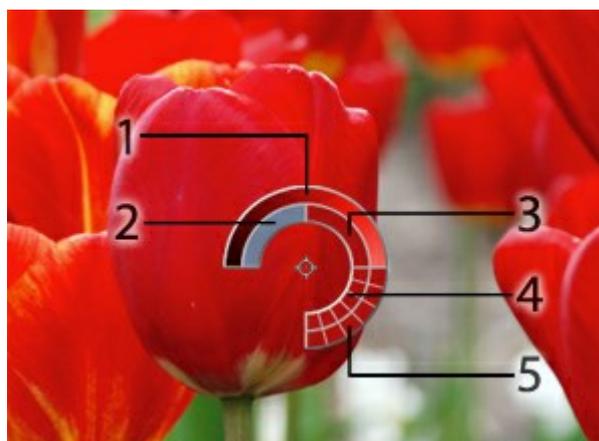


Menú Tamaño de la muestra

Los ajustes de la herramienta pueden cambiarse en el **Panel de ajustes**. Para cambiar un valor de **parámetro**, introduzca un valor numérico en la caja situada junto al parámetro y presione **Enter** (Win: **Intro**, Mac: **Retorno**) o ajusta la barra. Para abrir el menú **Tamaño de la muestra**, haga clic en la imagen con el botón derecho.

**Tamaño de la muestra** (1-51). El número de píxeles alrededor de la punta del Cuentagotas que se utilizan para promediar el color seleccionado. Al valor mínimo, el área alrededor de la punta del Cuentagotas se reduce a un píxel. Un mayor valor del parámetro puede ser usado en las fotos con mucho ruido de color (píxeles rojos y azules aleatorios sobre un fondo monótono).

La casilla **Mostrar el círculo de colores**. Si la opción está activada, el cursor de la herramienta se muestra como un círculo de colores con 5 sectores con la información acerca de colores en esta área.



1. El color actual se encuentra en el centro de la línea, a la izquierda es +30% del color negro, a la derecha es +30% del blanco.
2. El color último seleccionado.
3. El color actual del píxel donde está el cursor.
4. Los colores de los píxeles adyacentes.
5. Los colores promedios de las zonas de 3x3, 5x5, 11x11, 31x31, 51x51, 101x101 px (alrededor de la punta del cuentagotas).

---

Esta opción le ayuda a seleccionar los colores con más precisión. Si es difícil coger un color deseado, se puede ver tonos adyacentes en el círculo y seleccione el color aquí con presione la tecla `Ctrl`.

## MANO

La herramienta **Mano**  mueve la imagen en la ventana cuando la imagen no cabe en la ventana en la escala presente. Para mover la imagen, hay que presionar este botón, colocar el cursor sobre la imagen, pulsar el botón izquierdo y, manteniéndolo pulsado, mover la imagen en la ventana.

Al hacer doble clic en el icono de la herramienta  en la Barra de herramientas hace que la imagen adaptarse a la **Ventana de la imagen**.

Para desplazarse por la imagen en la **Ventana de imagen** hay que pulsar la barra espaciadora en el teclado y arrastrar la imagen con el botón izquierdo del ratón.



Mover la imagen con la Mano

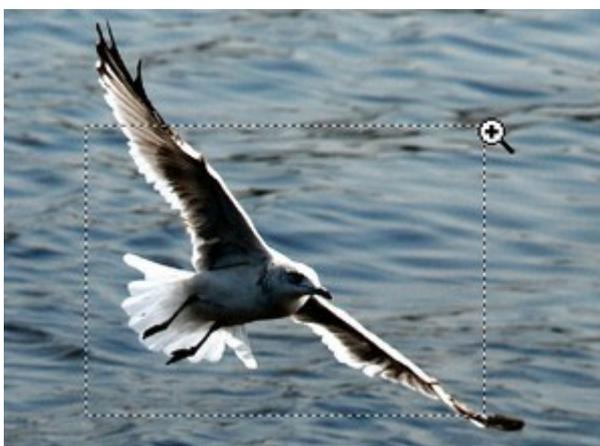
## ZOOM

La herramienta **Zoom**  cambia la escala de imagen. Para aumentar la escala, pulse el botón y haga clic sobre la imagen en la ventana de AKVIS MultiBrush. Para reducir la escala de imagen, haga clic izquierdo sobre la imagen con tecla **Alt** presionada.

Al hacer doble clic en el icono de la herramienta  hace que la escala de la imagen al 100% (tamaño real).

Puede utilizar las teclas de atajo: **+** y **Ctrl++** (**⌘++** en Macintosh) para aumentar la escala, **-** y **Ctrl+-** (**⌘+-** on Macintosh) para disminuir la escala.

También es posible aumentar la escala del área seleccionada. Para eso pulse en  y seleccione un área rectangular. Cuando el área rectangular es seleccionado, la escala de imagen se cambiará de modo que la parte seleccionada llena toda la ventana.



Aumentar la escala del área seleccionada

## CÓMO CAMBIAR EL COLOR DE OJOS

**AKVIS MultiBrush** no es solo una herramienta de dibujo, sino también un estilista mágico que puede cambiar su apariencia con dos trazos de pincel. En este tutorial compartiremos el secreto de cómo hacer que una fotografía "se luzca" haciendo que la persona en un retrato sea aún más agradable a la vista.

Cada uno nace con un color de ojos único. ¡Pero a las jóvenes les gusta experimentar con diferentes estilos! No es tan difícil.



Foto de una niña

Resultado

**Paso 1.** Abra una fotografía en **AKVIS MultiBrush**.

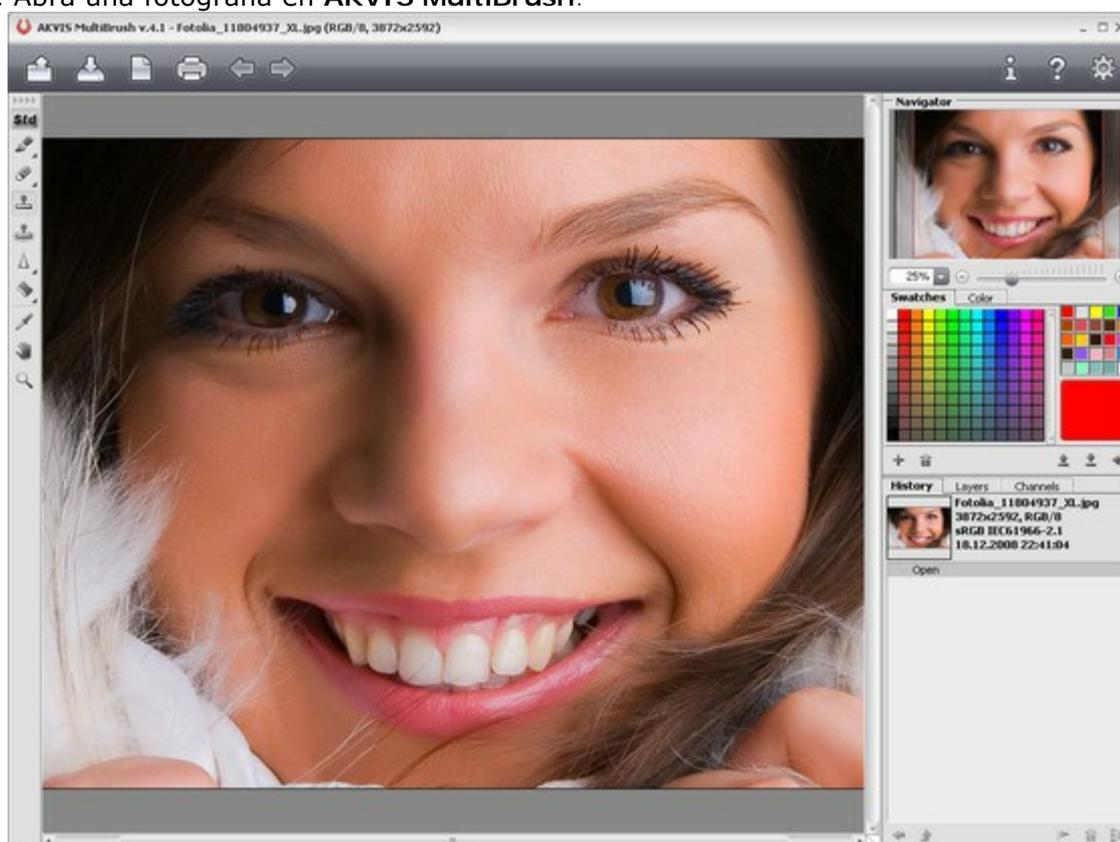
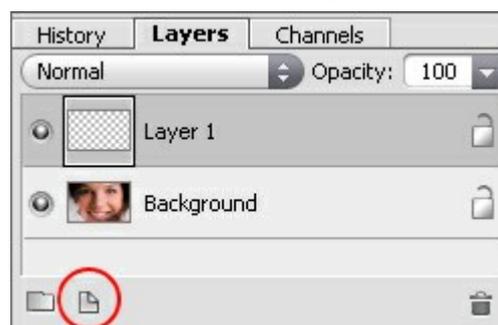


Imagen original

**Paso 2.** Cree una nueva capa por encima de la imagen presionando el botón .



Paleta Capas

**Paso 3.** Elija la herramienta **Pincel de color**  y pinte el iris con el color deseado.



Pintura color nuevo

**Paso 4.** En la configuración de la paleta **Capas**, establezca el parámetro de **Opacidad** de la capa superior entre 20 y 30%.



Cambiar la Opacidad

Siéntase libre para experimentar. Usted puede cambiar el color de ojos sin tener que comprar lentes de contacto caros:





Incluso algo así:



## RETOQUE DEL RETRATO

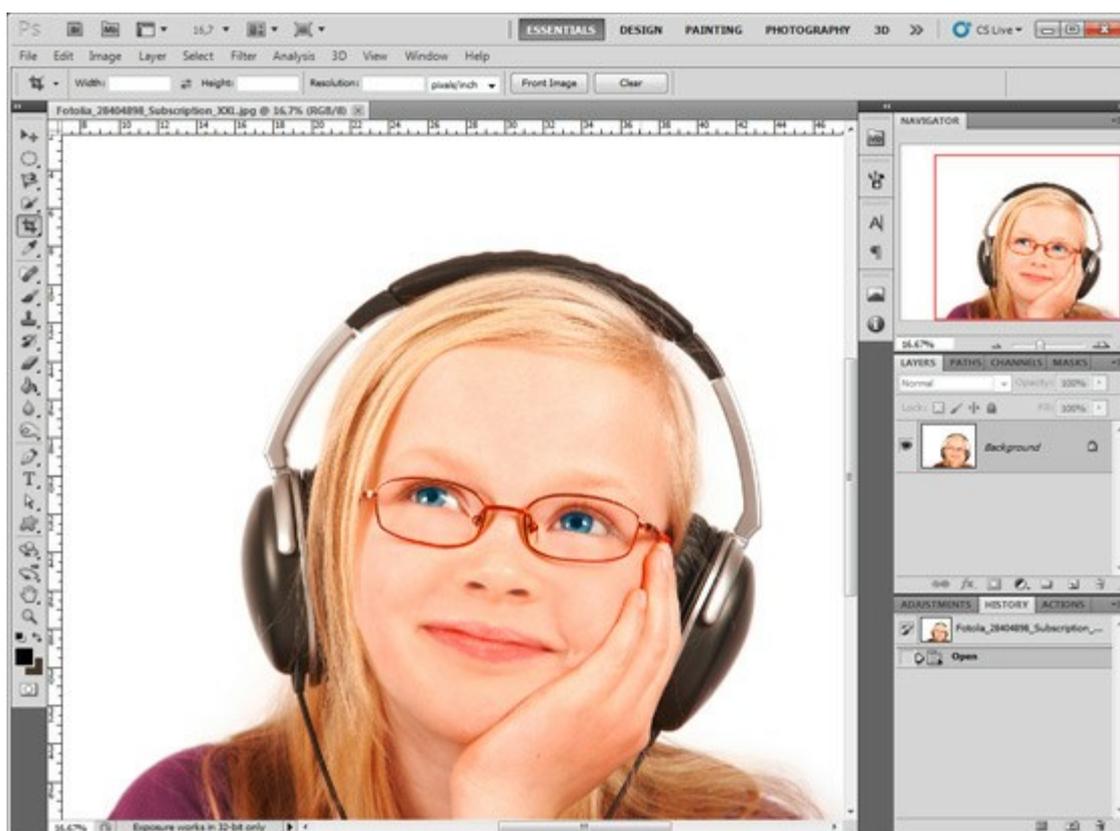
**AKVIS MultiBrush** ayuda a retocar fotos y mejorar retratos. El programa elimina objetos no deseados de las imágenes digitales.

Vamos a tratar de ver cómo esta chica se ve sin las gafas.



**Paso 1.** Abra la imagen en su programa de retoque fotográfico y llame el plugin **AKVIS MultiBrush**.

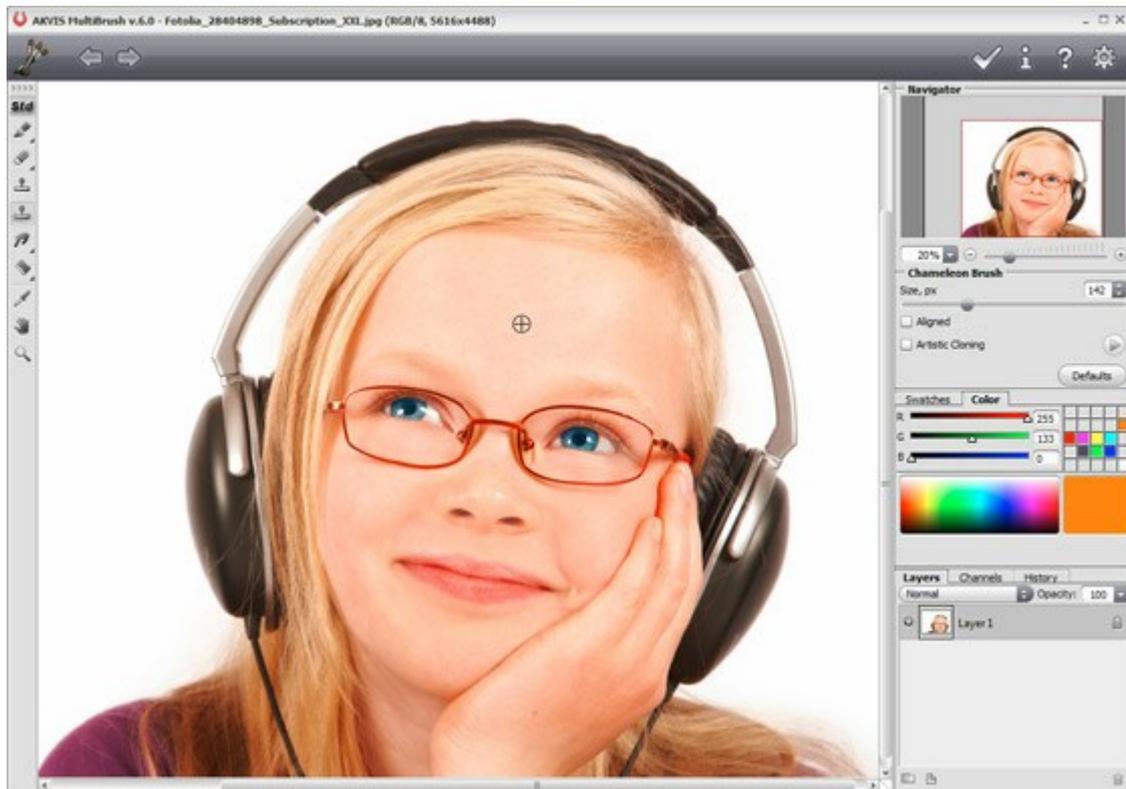
También puede usar la versión independiente de **MultiBrush** y lograr los mismos resultados.



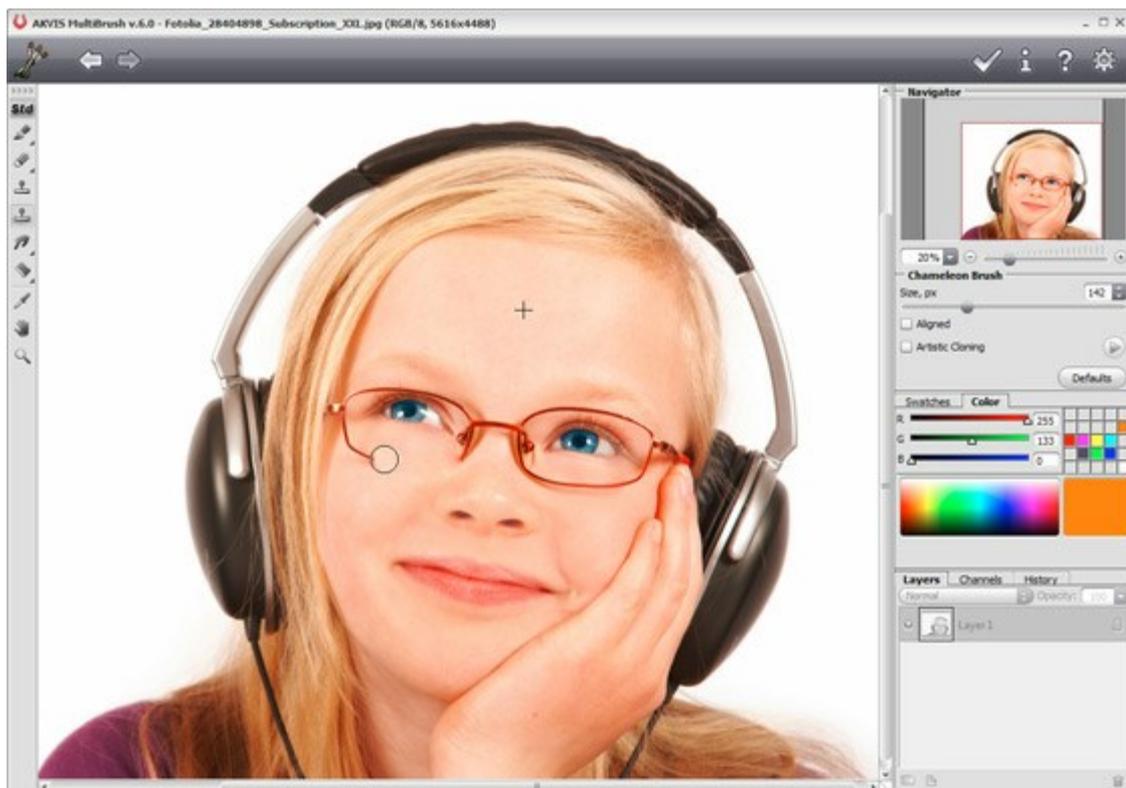
**Paso 2.** Seleccione el **Pincel camaleón**  y ajuste el tamaño de la herramienta.

**Paso 3.** Desactive la casilla **Alineado** de modo que cada vez que Usted aplica la herramienta, la muestra está tomada del mismo punto de arranque.

**Paso 4.** Indique un área para clonar. Haga clic en la imagen con la tecla **Alt** (**Opción** en Macintosh) para tomar una muestra, por ejemplo, en la frente de la chica.



**Paso 5.** Aplique la herramienta sobre la armadura de las gafas.



**Paso 6.** Hara clic en  para aplicar el resultado del retoque y cerrar la ventana del plugin MultiBrush.



También, puede utilizar este método para quitar pequeños defectos, tales como pecas, cicatrices, lunares y arrugas.

Haga clic en la imagen para ver una versión más grande en otra ventana.





## EL TERCERO ESTÁ DE MÁS

Vamos a quitar el papagayo que mira indiscretamente a los enamorados que se besan. No es complicado, porque el fondo es vago y no hay detalles importantes. Sólo la rama es un poco más difícil a restaurar.



**Paso 1.** Abra la imagen en su editor de fotos. Puede también utilizar la versión independiente (standalone) de **AKVIS MultiBrush**.



**Paso 2.** Llame el plugin **AKVIS MultiBrush** en Photoshop. Para eso vaya al menú **Filtro**, seleccione la opción **AKVIS** y posteriormente la opción **MultiBrush**: **Filtro -> AKVIS -> MultiBrush**.

**Paso 3.** Active la herramienta **Pincel camaleón**  en la **Barra de herramientas**.

Quitaremos el papagayo de más usando el modo **Clonación artística** del **Pincel camaleón**. En este modo se puede cambiar el tamaño del pincel, elegir una nueva fuente desde la cual copiar un clon, eliminar partes procedentes de una zona clonada, etc.

El programa no fusionará el área reproducida con el fondo hasta que usted sale del modo.

Para usar este modo active la casilla **Clonación artística** en el **Panel de ajustes**.

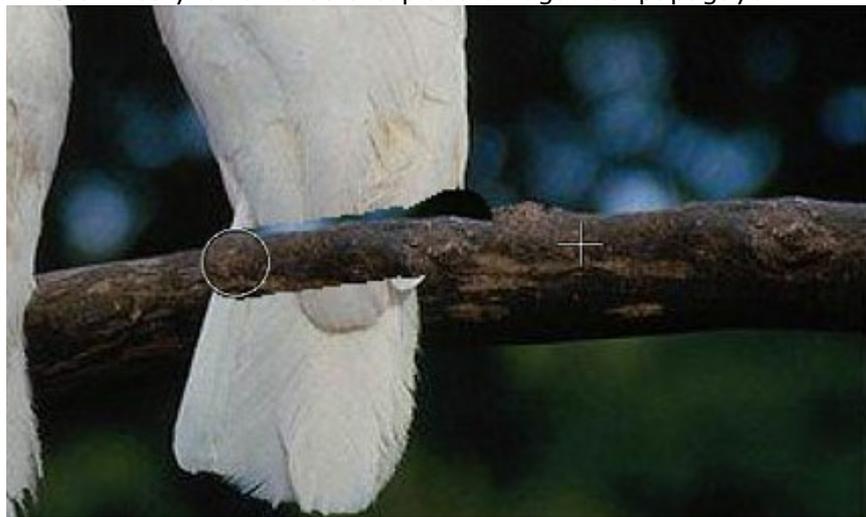
**Paso 4.** Comenzamos a quitar el papagayo substituyéndolo por los fragmentos apropiados de la imagen.

En primer lugar clonamos la rama.

Indicamos la zona para reproducir presionando la tecla **Alt** (**Opción** en Macintosh) y clicando con el botón izquierdo sobre la rama a la derecha del papagayo.



**Paso 5.** Trace la primera línea y la rama será copiada al lugar del papagayo.



Indicamos la segunda fuente un poco más bajo que la primera y seguimos reproduciendo la rama hasta que se restaure totalmente.

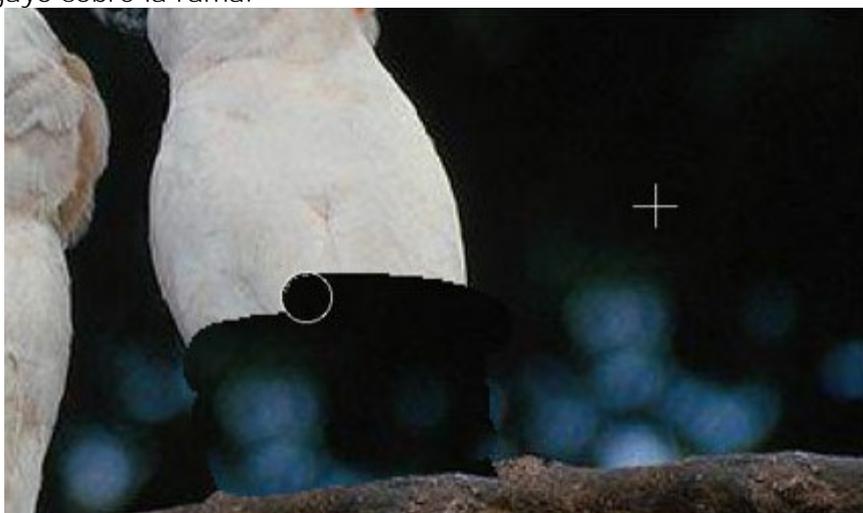


**Paso 6.** Ahora quitamos la cola del papagayo. Indicamos la zona para reproducción más bajo que la rama y reemplazamos el papagayo con ella.



Si, al reproducir un fragmento, hizo un error, puede utilizar el comando  para anular el cambio. La otra manera es de presionar la tecla `Ctrl` en el teclado (`⌘` en Macintosh) y, manteniéndola presionada, dibujar sobre la zona.

**Paso 7.** Ahora clonamos la parte superior del cuerpo del papagayo. Reproducimos el fragmento a la derecha del papagayo sobre la rama.



**Paso 8.** Retoque las imperfecciones sobre la rama. El papagayo de más ha sido quitado, la rama ha sido restaurada, pero los bordes del área reproducida han quedado visibles. Ahora dejamos el modo **Clonación artística** presionando el botón .

El programa tratará los bordes del área reproducida de manera que el clon se fusione con el fondo. El papagayo ha desaparecido sin dejar rastro.



## EL OTRO YO

La autora de este ejemplo es **Gun Legler**. Ella usó la versión plugin de **AKVIS MultiBrush** con **Paint Shop Pro**. Con la versión independiente de **Multibrush** usted puede lograr los mismos resultados que en este ejemplo.

Gun Legler aplicó el **AKVIS MultiBrush** plugin para añadir una imagen clonada de la modelo de la imagen original. Cuando un clon o duplicado del objeto especificado se ajusta a un segundo plano, la imagen resultante tiene una gama de colores diferentes y la luminosidad.



Para lograr el mismo resultado siga las instrucciones:

**Paso 1.** Abra la imagen original en su editor de imágenes y llame **AKVIS MultiBrush**, llamando al comando:

en Paint Shop Pro: **Efectos -> Plugins -> AKVIS -> MultiBrush**;  
 en Photoshop: **Filtro -> AKVIS -> MultiBrush**.

**Paso 2.** Seleccione la herramienta **Pincel camaleón**  de la **Barra de herramientas** y ajuste el tamaño del pincel.

**Paso 3.** Active la casilla **Alineado** de modo que cada vez que se aplica la marca en los modelos se toman en secuencia en relación con el punto de origen. Por lo tanto, no es necesario para clonar a la chica de un solo clic.

**Paso 4.** Mantenga la tecla **Alt** pulsada, especificando el punto de partida para la clonación en la cara de la joven.

**Paso 5.** Mueva el cursor a la esquina superior derecha y clone la cara de la joven.

**Paso 6.** Pulse el botón  en el **Panel de control** para aplicar el resultado.

## PROGRAMAS DE AKVIS

### AKVIS Sketch Video Classic – Convertir Vídeo en dibujos animados

(Windows | Mac OS X)

**AKVIS Sketch Video Classic** es un plugin para After Effects y Premiere Pro que permite convertir los videos en dibujos animados, en blanco y negro o en color. ¡Aplique efectos de dibujos animados fácilmente con el plugin Sketch Video Classic! [Más...](#)



### AKVIS AirBrush – Técnica de la aerografía en sus fotos

(Windows | Mac OS X)

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

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



### AKVIS ArtSuite – Efectos y marcos para decorar fotos

(Windows | Mac OS X)

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



### AKVIS ArtWork — Colección completa de técnicas de pintura

(Windows | Mac OS X)

**AKVIS ArtWork** imita varias técnicas de pintura. El programa ofrece la técnica de pintura al óleo, acuarela, gouache, pastel, la técnica de pluma y tinta, de cómics y linograbado. ¡Convierta sus fotos en obras de arte! [Más...](#)



## AKVIS Chameleon — Montaje fotográfico

(Windows | Mac OS X)

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



## AKVIS Charcoal — Dibujos al carboncillo y tiza

(Windows | Mac OS X)

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



## AKVIS Coloriage — Añada colores a fotos en blanco y negro

(Windows | Mac OS X)

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





### AKVIS Decorator — Aplique nueva textura y color

(Windows | Mac OS X)

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



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

(Windows | Mac OS X)

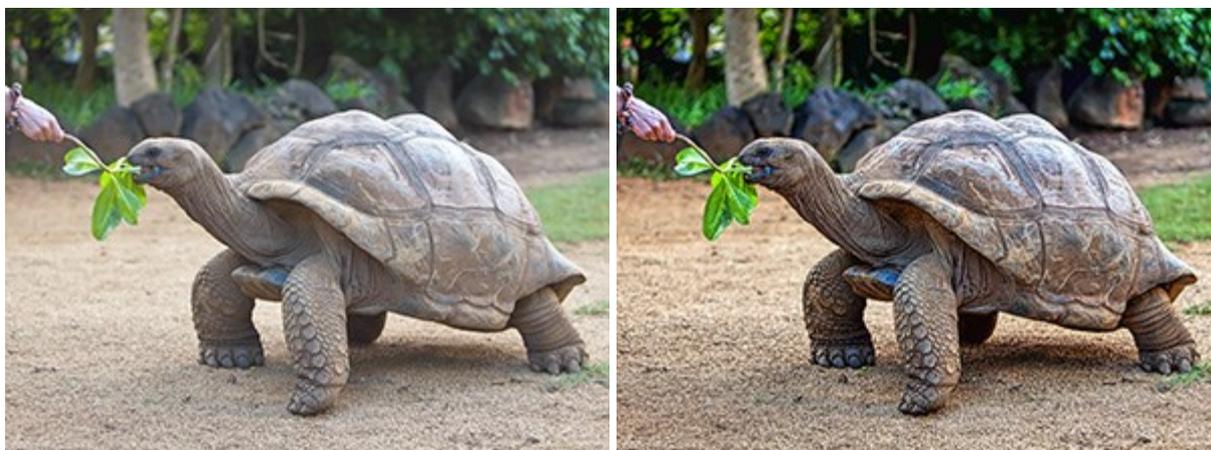
**AKVIS Draw** permite convertir fotografías a dibujos a lápiz, creando obras de arte. El programa reproduce creativamente los trazos imitando la visión de un artista. ¡Haga que sus trabajos parezcan realizados a mano! [Más...](#)



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

(Windows | Mac OS X)

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



## AKVIS Frames — Decore sus fotos con marcos

(Windows | Mac OS X)

**AKVIS Frames** es un software gratuito de edición de fotos, diseñado para trabajar con los [paquetes de marcos de AKVIS](#). ¡Usando este programa, es fácil decorar sus fotos con marcos exclusivos! [Más...](#)



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

(Windows | Mac OS X)

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



### AKVIS LightShop — Efectos de luz y estrellas

(Windows | Mac OS X)

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



### AKVIS Magnifier — Cambie el tamaño de imágenes sin pérdida de calidad

(Windows | Mac OS X)

**AKVIS Magnifier** permite cambiar el tamaño de imágenes de forma automática y rápida sin pérdida de calidad. El software propone algoritmos avanzados que permiten ampliar fotos digitales a extra alta resolución para la producción de impresiones de gran tamaño. [Más...](#)



### AKVIS MakeUp — Retoque de retratos fotográficos

(Windows | Mac OS X)

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



### AKVIS MultiBrush — Herramientas de retoque y dibujo

(Windows | Mac OS X)

**AKVIS MultiBrush** es la solución completa para mejorar retratos, restaurar fotos dañadas, dibujar detalles divertidos y eliminar objetos no deseados en fotos digitales. El programa está equipado con la colección de pinceles para solucionar y mejorar, herramientas de clonado y estampación. [Más...](#)



## AKVIS NatureArt — Fenómenos naturales en sus fotos

(Windows | Mac OS X)

**AKVIS NatureArt** es una excelente herramienta para imitar la belleza de los fenómenos naturales en sus fotos digitales.

Si una imagen se ve un poco aburrido, puede añadir la lluvia o la nieve, los nubes o el sol. Puede manipular los elementos del efecto para lograr el resultado deseado. [Más...](#)



## AKVIS Neon — Dibujos brillantes a partir de fotos

(Windows | Mac OS X)

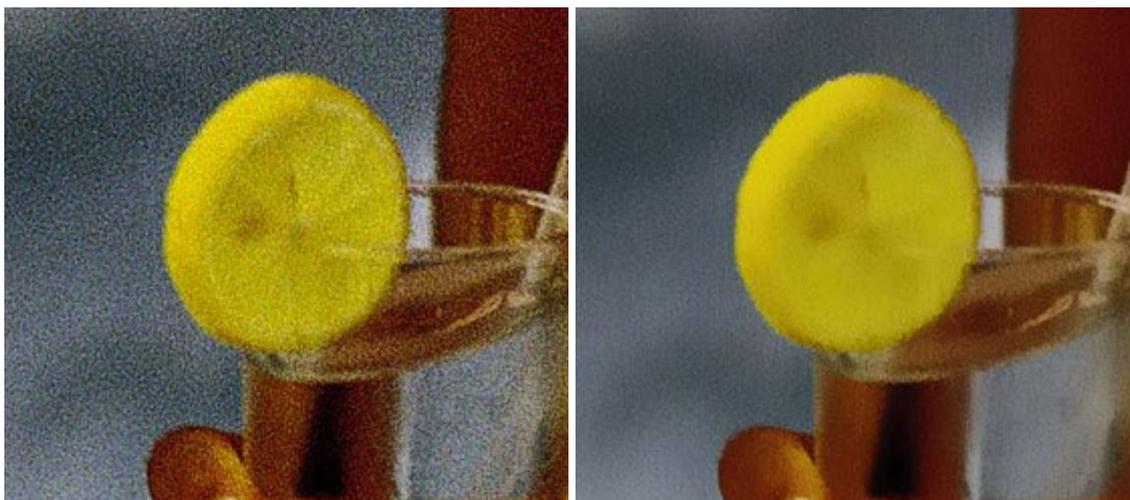
**AKVIS Neon** permite crear efectos increíbles de líneas brillantes de luz. El software transforma una foto en un dibujo de neón que parece hecho con tinta luminiscente. [Más...](#)



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

(Windows | Mac OS X)

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



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

(Windows | Mac OS X)

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



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

(Windows | Mac OS X)

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



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

(Windows | Mac OS X)

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



## AKVIS Refocus — Efectos de enfoque y desenfoco

(Windows | Mac OS X)

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



## AKVIS Retoucher — Restauración de imágenes

(Windows | Mac OS X)

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



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

(Windows | Mac OS X)

**AKVIS Sketch** transforma fotografías en dibujos a lápiz o acuarela. El programa permite crear dibujos en color y blanco y negro dado que imita la técnica del lápiz de grafito y de color y la de carbonilla y acuarela. [Más...](#)



## AKVIS SmartMask — Selección y extracción de objetos en un clic

(Windows | Mac OS X)

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



## AKVIS Watercolor — Efecto acuarela para sus fotos

(Windows | Mac OS X)

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

