

# **Retoque de imagens**





# ÍNDICE

- Sobre o programa
- Instalação para Windows
- Instalação para Mac
- Ativação do programa
- Comparação das licenças
- Área de trabalho
- Utilizando o programa
- Criação de uma nova imagem
- Opções
- Teclas de atalho
- Imprimir a imagem
- Barra de ferramentas
- Cor
- Amostras
- Histórico
- Camadas
- Canais
- Pincel de cor
- Lápis de cor
- Borrifador
- Apagador
- Pincel histórico
- Clone
- Pincel-camaleão
- Desfocar
- Nitidez
- Borrar
- Iluminar
- Escurecer
- Saturação
- Pincel para óleo
- Rolo
- Marcador
- Giz
- Lápis artístico
- Borrifador artístico
- Apagador artístico
- Alinhamento
- Seleção
- Recortar
- Mover
- Transformar
- Texto
- Conta-gotas
- Mão
- Zoom
- Mudando a cor dos olhos
- Edição de retratos
- Um estranho no ninho
- Alter ego
- Os programas de AKVIS

#### FERRAMENTAS DE RETOQUE E DESENHO

**AKVIS MultiBrush** é um software de edição de imagem, rico em recursos úteis e fácil de usar. MultiBrush é a solução "tudo-em-um" para melhorar retratos, restaurar fotos danificadas, desenhar detalhes engraçados em uma foto ou criar uma pintura.

O programa propõe dois conjuntos de ferramentas: os pincéis Standard (para retocar) e Artísticos (para pintar).



#### Repare retratos com facilidade

AKVIS MultiBrush facilita o **retoque de fotos e a correção de retratos** n o Windows e Mac. Apresentando uma coleção de pincéis de restauração e aprimoramento, bem como ferramentas de clonagem e carimbos, AKVIS MultiBrush auxilia artistas, fotógrafos e usuários domésticos no reparo de retratos, retoque de fotografias e remoção de objetos indesejados em imagens digitais.

Disponível como produto independente ou como plug-in para o Adobe Photoshop, AKVIS MultiBrush remove dobras, marcas, riscos, e corrige imperfeições da pele em retratos de forma natural. Pontos, manchas e poeira são fáceis de selecionar e remover.

#### Restaure e retoque imagens

O **Pincel-camaleão** corrige problemas de pele e remove poeira, pontos ou riscos sem afetar a textura, iluminação ou cores do fundo. Este pincel singular é similar ao Adobe Healing Brush, proporcionando, contudo, maior flexibilidade e mais opções de personalização.

#### **Colagens impressionantes**

O modo **Clonagem artística** do **Pincel-camaleão** torna o programa MultiBrush realmente único. Este modo inovador torna possível clonar partes de uma imagem de maneira inteligente. Selecione e ajuste partes, aplicando-as múltiplas vezes através da imagem, criando colagens impressionantes com um mínimo de esforço.

#### Preserve a imagem original

Existem muitas outras ferramentas no AKVIS MultiBrush para retocar e aprimorar retratos, restaurar fotos riscadas e criar colagens e composições artísticas. Todas as ferramentas de retoque encontradas no MultiBrush possuem ajustes automáticos para preservar cor e amplitude tonal, textura e



brilho, luzes e sombras do original. Como resultado, a parte restaurada da imagem ou o objeto clonado mistura-se ao fundo imperceptivelmente e de maneira absolutamente natural.



foto ou criar uma pintura a óleo ou giz.

# Estúdio de um artista - Ferramentas de pintura

AKVIS MultiBrush não só pode ser usado para editar fotos, mas também adicionar vários efeitos criativos e até mesmo criar uma pintura. O programa inclui **pincéis artísticos** - um conjunto de ferramentas criativas: **Pincel para óleo, Rolo**, **Marcador**, **Lápis artístico** e outros.

Com essas ferramentas maravilhosas que imitam o trabalho de pincéis reais, você pode decorar uma

#### Paletas adicionais

Com o software você pode editar os canais de uma imagem e trabalhar com as camadas, essas opções abrem possibilidades ilimitadas do processamento de fotos digitais. Um dos recursos mais úteis do MultiBrush é o controle total da história, com a capacidade de salvar o estado de uma imagem (pontos de controle).

#### Compatibilidade: ferramentas de correção e retoque avançadas para todos!

AKVIS MultiBrush e suas ferramentas avançadas de restauração estão disponíveis tanto de forma isolada (standalone) quanto para os usuários de editores de imagens como Adobe Photoshop e Photoshop Elements, Corel Paint Shop Pro e PhotoImpact, Corel Photo-Paint, e muitos outros com suporte à arquitetura de plugin do Adobe Photoshop nas plataformas Windows e Mac.

# INSTALAÇÃO

Atenção! É necessário ter os direitos do administrador para instalação os programas.

Antes de instalação o plugin é necessário fechar o editor de imagens.

Para instalar o programa realiza as ações seguintes:

- Execute o arquivo **exe**.
- Selecione o idioma e clique no botão Next.
- Leia o Acordo da licença. Ative a caixa de seleção "I accept the agreement" e clique no botão Next.

🛃 AKVIS MultiB	rush - InstallShield Wizard 🛛 🛛 🔀
	MultiBrush
	LICENSE AGREEMENT
	AKVIS - PRODUCT LICENSE INFORMATION
	Notice to users: Carefully read the following legal agreement. Use of the software provided with the agreement (the "SOFTWARE") constitutes your acceptance of these terms. If you do not agree to the terms of this agreement, do not install and use this SOFTWARE.
	AKVIS grants vou a license to use one copy of I accept the terms in the license agreement
<b>_</b>	< Back Next > Cancel

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

#### Dica:

Se seu editor de foto não está na lista, ative o componente **Custom Plugins Directory** (Directório de Plugins) e escolhe a pasta onde você guarda todos os plugins e filtros, por exemplo, C:\Meus plugins. Neste caso você deve definir esta pasta como a pasta de plugins nas configurações do seu editor de foto.

Ou copie o arquivo **8bf** da pasta AKVIS para a pasta de Plugins do editor.

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

Para criar um atalho para o programa no desktop ative o componente **Shortcut on Desktop** (Criar atalho no desktop).

Pressione o botão Next.

🛃 AKVIS MultiB	rush - InstallShield Wizard 🛛 🛛 🔀
	MultiBrush
	SELECT FEATURES TO INSTALL
	<ul> <li>Standalone</li> <li>Shortcut on Desktop</li> <li>Plugin</li> <li>Adobe Photoshop 6</li> <li>Adobe Photoshop CS2</li> <li>Corel Paint Shop Pro X2</li> <li>Custom Plugins Directory</li> </ul>
2	Install to: C:\Program Files\Jasc Software Inc\Paint Shop Pro 7\Plugins\ Change
	Help < Back Next > Cancel

Pressione o botão Install.

🛃 AKVIS MultiB	rush - InstallShield Wizard 🛛 🔀
	MultiBrush
	Click Install to begin the installation.
	If you want to review or change any of your installation settings, click Back. Click Cancel to exit the wizard.
3	< Back Install Cancel

• A instalação começa.

🛃 AKVIS MultiB	rush - InstallShield Wizard 📃 🖃 🔀
	MultiBrush
	Please wait while the InstallShield Wizard installs AKVIS MultiBrush. This may take several minutes.
	Status:
4	
	< Back Next > Cancel

• O processo de instalação é terminado. Você pode subscrever-se a lista de novidades de AKVIS.

🛃 AKVIS MultiBi	rush - InstallShield Wizard 🛛 🛛 🔯
	MultiBrush
	The InstallShield Wizard has successfully installed AKVIS MultiBrush. Click Finish to exit the wizard.
	If you want to be kept posted on updates, discounts, contests, subscribe to our Newsletter (2-3 issues a month). To subscribe to the newsletter, enter your e-mail address below.
	e-mail address
5	< Back Finish Cancel

• Cliquar o botão Finish para saida do programa da instalação.

Depois de instalação do plugin AKVIS MultiBrush, vai ver em menu dos *Filtros/Efeitos* de editor uma nova fôlha AKVIS - MultiBrush. Por exemplo em Photoshop: Filtros -> AKVIS -> MultiBrush. Please use this command to launch the plugin in the editor.

# INSTALAÇÃO

Atenção! É necessário ter os direitos do administrador para instalação os programas.

Antes de instalação o plugin é necessário fechar o editor de imagens.

Para instalar o programa realiza as ações seguintes:

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

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

before clicking on the "Agree" button. By clicking on the "Agree" button, you agree to be bound by the terms of the License	AKVIS - PRODUCT LICENSE INFORMATION NOTICE TO USERS: CAREFULLY READ THE FOLLOWING LEGAL AGREEMENT, USE OF THE SOFTWARE PROVIDED WITH THIS AGREEMENT (THE "SOFTWARE") CONSTITUTES YOUR	0
Agreement.	TERMS OF THIS AGREEMENT, DO NOT INSTALL AND/OR USE THIS SOFTWARE, USER'S USE OF THIS SOFTWARE IS CONDITIONED UPON COMPLIANCE BY USER WITH THE TERMS OF THIS AGREEMENT. General Grant of License	
	AKVIS grants you a license to use one copy of the version of this SOFTWARE on any one hardware product for as many licenses as you purchase. "You" means the company, entity or individual whose funds are used to pay the license fee. "Use" means storing, loading, installing, executing or displaying the SOFTWARE. You may not modify the SOFTWARE or disable any licensing or control features of the	

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





• Para instalar a versão standalone arraste a aplicação AKVIS MultiBrush na pasta Aplicações.

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

Por exemplo:

se você usar Photoshop CS6, mova o plugin em Aplicações/Adobe Photoshop CS6/Plugins,

se você usar Photoshop CC 2015 - aqui: Aplicações/Adobe Photoshop CC 2015/Plugins.

se você usar Photoshop CC 2015.5, copiá-lo no Biblioteca/Suporte de Aplicação/Adobe/Plug-Ins/CC.



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

A versão autônoma é executado por clique duplo sobre ele.

#### COMO ATIVAR UM PROGRAMA AKVIS

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

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

Faça o download e instale o programa AKVIS MultiBrush. Leia as instruções de instalação aqui.

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

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



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

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

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

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

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

Quando o pagamento é efetuado, você receberá um número de série para o programa no seu endereço de

e-mail em poucos minutos.

Clique no botão ATIVAR para iniciar o processo de ativação.

<u>.</u>	ACTI	VATION	
Customer Name:	John Smith		
Serial Number (Key):	1234-5678-9012		
	<ul> <li>Direct connection</li> </ul>	n to the activation server	
	○ Send a request l	by e-mail	
	er? <u>Restore it here</u> .		
Lost your serial numb			
Lost your serial numb	Contact us.		

Digite seu nome e o número de série do programa.

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

#### Conexão direta:

Recomendamos fazer a ativação pela conexão direta.

Nesta etapa o computador deve estar conectado à Internet.

Clique no botão ATIVAR.

O registo é finalizado!

#### Ativação por e-mail:

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

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

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

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

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

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

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

• No Windows Vista, Windows 7, Windows 8, Windows 10:

Users\Public\Documents\AKVIS;

• No Windows XP:

Documents and Settings\All Users\Documents\AKVIS;

• No Mac OS X:

Users/Shared/AKVIS.

O registo será finalizado!



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

## FERRAMENTAS DE RETOQUE E DESENHO

Comparação das licenças:	Home (Plugin)	Home (Standalone)	Home Deluxe (Plugin+Standalone)	Business (Plugin+Standalone)
Propósito				
non-comercial	$\checkmark$	$\checkmark$	$\checkmark$	$\checkmark$
comercial	-	-	-	$\checkmark$
Edição				
Plugin 🛶	$\checkmark$	-	$\checkmark$	$\checkmark$
Standalone 🔱	_	$\checkmark$	$\checkmark$	$\checkmark$
Recursos				
Barra de ferramentas:				
Pincéis standard	$\checkmark$	$\checkmark$	$\checkmark$	$\checkmark$
Pincéis artísticos	$\checkmark$	$\checkmark$	$\checkmark$	$\checkmark$
Ferramentas comuns	$\checkmark$	$\checkmark$	$\checkmark$	$\checkmark$
Paletas:				
Cor	$\checkmark$	$\checkmark$	$\checkmark$	$\checkmark$
Amostras	$\checkmark$	$\checkmark$	$\checkmark$	$\checkmark$
Camadas	$\checkmark$	$\checkmark$	$\checkmark$	$\checkmark$
Histórico	-	-	$\checkmark$	$\checkmark$
Canais	_	_	$\checkmark$	$\checkmark$
Características adicionais:				
Salvar/carregar projetos (*.akvis)	-	$\checkmark$	V	$\mathbf{v}$
Compartilhar	$\checkmark$	$\checkmark$	$\checkmark$	$\checkmark$
Imprimir	-	$\checkmark$	<b>V</b>	V
EXIF, IPTC	-	$\checkmark$	<b>V</b>	V
Espaço de cores				·
RGB	$\checkmark$	$\checkmark$	$\checkmark$	$\checkmark$
СМҮК	$\checkmark$	$\checkmark$	$\checkmark$	$\checkmark$
Lab	$\checkmark$	$\checkmark$	$\checkmark$	$\checkmark$
Grayscale	$\checkmark$	$\checkmark$	$\checkmark$	$\checkmark$
8 / 16 bits	$\checkmark$	$\checkmark$	$\checkmark$	$\checkmark$
32 bits	$\checkmark$	$\checkmark$	$\checkmark$	$\checkmark$

Formatos de imagens

AKVIS	$\checkmark$	$\checkmark$	$\checkmark$	$\checkmark$
TIFF	$\checkmark$	$\checkmark$	$\checkmark$	$\checkmark$
JPEG	$\checkmark$	$\checkmark$	$\checkmark$	$\checkmark$
BMP	$\checkmark$	$\checkmark$	$\checkmark$	$\checkmark$
PNG	$\checkmark$	$\checkmark$	$\checkmark$	$\checkmark$
RAW	$\checkmark$	$\checkmark$	$\checkmark$	$\checkmark$
DNG	$\checkmark$	$\checkmark$	$\checkmark$	$\checkmark$
PSD	$\checkmark$	$\checkmark$	$\checkmark$	$\checkmark$
OS				
Windows	$\checkmark$	$\checkmark$	$\checkmark$	$\checkmark$
Mac OS X	$\checkmark$	$\checkmark$	$\checkmark$	$\checkmark$
10 dias de prova	$\checkmark$	$\checkmark$	$\checkmark$	$\checkmark$
Preço	\$ 49	\$ 49	\$ 65	\$ 89

#### FORMATO DE AKVIS

Você pode usar o formato AKVIS especial que permite salvar um rascunho de trabalho do projeto em um arquivo.

Clique em AKVIS Document (\*.akvis) na lista de Formato. Para carregar o arquivo clique em

O formato de **AKVIS contém o estado da imagem no momento em que foi salva, todas as camadas (***raster*, *artísticas* e *de texto*) e grupos, com suas propriedades, e pontos de controle criados manualmente (na paleta *Histórico*).

#### O formato de **AKVIS proporciona oportunidades úteis para trabalhar com arquivos:**

- 1. salvar uma estrutura de documento (camadas, seus grupos e propriedades);
- 2. salvar camadas artísticas e de texto sem rasterização;
- 3. salvar os pontos de controle (a possibilidade de reverter para um estado anterior) para as versões Deluxe/Business;
- 4. salvar uma seleção;
- 5. salvar as guias;
- 6. salvar a imagem original (criando um ponto de controle ou uma cópia da camada de fundo).

Recomendamos que você use o formato de **AKVIS** para salvar um rascunho ou uma cópia de backup. Você pode salvar o resultado final usando **JPG**, **TIFF**, **PNG**, para poder compartilhá-lo.

# ÁREA DE TRABALHO

AKVIS MultiBrush pode trabalhar independentemente como um programa autônomo bem como um plugin para editor de foto.

Standalone é uma aplicação autônoma, você pode abri-lo clicando no ícone do programa.

Para começar a versão autônoma, execute o programa diretamente:

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

Em um computador Macintosh - inicie o programa da pasta Aplicações.

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

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

A janela do programa **AKVIS MultiBrush** parece assim:



Área de Trabalho do AKVIS MultiBrush

A parte esquerda da janela do AKVIS MultiBrush é pega pela Janela de imagem. Clicando no botão direito do mouse na Janela de imagem também chama as configurações da ferramenta selecionada.

Na parte mais alta da janela pode se vê o Painel de controle com os seguintes botões:

O botão 🥻 abre a página Web do AKVIS MultiBrush.

O botão 🌇 (somente na versão autônoma) permite criando uma nova imagem. A tecla de atalho

para o comando é Ctrl +N (光+N no Macintosh).

O botão (somente na versão autônoma) permite abrir uma imagem para processar. A tecla de atalho para o comando é Ctrl + ( ( + o no Macintosh).

O botão 🖾 (somente na versão autônoma) permite salvar imagens para o disco. A tecla de atalho
para o comando é Ctrl +s (光 +s no Macintosh).
O botão 🕞 (somente na versão autônoma) permite imprimir a imagem. A tecla de atalho para o
comando é Ctrl + P (光 + P no Macintosh).
O botão 🏟 permite a publicação de imagens do programa nos serviços sociais: Twitter, Flickr,
Google+, Dropbox.
O botão 🗱 mostra/esconde o menu das ferramentas de alinhamento (guias, réguas, grades).
O botão 🦛 cancela a última operação. È possível cancelar várias operações sucessivamente. A
tecla de atalho para o comando é $Ctrl + z$ ( $\mathbb{H} + z$ no Macintosh).
O botão 📦 retorna a última operação cancelada. É possível retornar várias operações sucessivas.
A tecla de atalho para o comando é Ctrl +Y (H +Y no Macintosh).
O botão 💓 (somente na versão plug-in) permite aplicar o resultado da conversão. Quando o botão
é clicado, as mudanças são aplicadas á imagem e a janela AKVIS MultiBrush fecha.
O botão 📔 mostra informações sobre o programa.
O botão 🗑 abre os arquivos de ajuda do programa.
O botão 👸 chama a Opções da caixa de Diálogo.

Para a esquerda da Janela de imagem há uma Barra de ferramentas. Os pincéis são agrupados em conjuntos de conveniência: Standard (o grupo está disponível quando se trabalha com uma camada raster) e Artísticos (disponível para uma camada artística). Pressione a tecla de atalho Q para alternar rapidamente entre os conjuntos.

Os parâmetros para a ferramenta selecionada aparecerão no **Painel de ajustes**. Clicando no botão direito do mouse na **Janela de imagem também chama as configurações da ferramenta selecionada**.

Sob as ferramentas é a caixa com a cor atual. Para alterar a cor da ferramenta, clique no quadrado e selecione uma cor utilizando o diálogo Selecionar cor.

No lado direito da janela do programa você pode ver estas seções:

- 1. Navegador;
- 2. Opções de ferramentas;
- 3. Paletas Cor e Amostras;
- 4. Paletas Camadas e Canais;
- 5. Paleta Histórico;
- 6. Dicas.

Você pode ocultar/mostrar uma seção, clicando em seu título.

Navigator	$\bigtriangledown$
	•
Color Brush	4
Color & Swatches	4
Layers & Channels	4
History	4
Navigator Here you can navigate and scale the image The frame shows the part of the image the now visible in the Image Window. Drag the frame to make other parts of the image vis Use the slider or the buttons + and -, to s the image. The fall-down menu shows som frequently used coefficients.	at is sible. cale ne

Navegador

Navegue e escale a imagem usando a janela **Navegador**. Na janela de navegação pode se ver uma cópia da imagem reduzida. A moldura vermelha mostra a parte da imagem que agora esta visível na Janela de imagem; a área do lado de fora da moldura estará sombreada. Arraste a moldura para tornar visíveis outras partes da imagem. Para mover a moldura traga o cursor para dentro da moldura, pressione o botão esquerdo do mouse e mantenha-o pressionado, mexa a moldura na janela **Navegador**.

Para rolar a imagem na Janela de imagem pressione a barra de espaço no teclado e arraste a imagem com o botão esquerdo do mouse. Use a roda de rolagem do mouse para mover a imagem para cima e para baixo, mantendo a tecla de controle Ctrl pressionada – para a esquerda/e direita, mantendo a tecla Alt pressionada – meça a imagem. Clique direito na barra de rolagem para ativar o rápido menu de navegação.

Use o cursor ou o botão  $\oplus$  e  $\bigcirc$ , para medir a imagem na Janela de imagem. Quando clicar no botão  $\oplus$  ou mover o cursor para a direita, a escala da imagem aumenta. Quando clicar no botão  $\bigcirc$  ou mover o cursor para a esquerda, a escala da imagem se reduz.

A escala da imagem também pode ser mudada entrando com um novo coeficiente dentro do campo da escala e pressionando o botão Enter (Return no Macintosh). O cair do menu mostra alguns coeficientes frequentemente usados.

A tecla de atalho pode ser usada para modificar a escala da imagem + e Ctrl ++ (\mathbb{H} ++ no Macintosh) para aumentar a escala da imagem - e Ctrl +- (\mathbb{H} +- no Macintosh) para reduzir a escala.

Sob o Navegador há um Painel de ajustes com as opções da ferramenta selecionada e com as paletas: Cor e Amostras (agrupadas), Camadas e Canais (agrupadas) e Histórico. Para alterar a ordem das paletas de um grupo, clique sobre o título de uma paleta e arraste-o com o botão esquerdo pressionado. As paletas Histórico e Canais estão disponíveis em versões Home Deluxe e Business.

Sob o **Painel de ajustes você pode ver dicas para o parâmetro e o botão sobre o qual passa o cursor.** Marque a caixa **Mostrar Dicas** em **Opções** liga e desliga dicas.

#### UTILIZANDO O PROGRAMA

AKVIS MultiBrush pode trabalhar independentemente como um programa autônomo (standalone) e como um plugin para um editor de fotos.

Siga as ordens abaixo:

Passo 1. Abra uma imagem no software.

- Se você trabalha com a edição autônoma:

Execute a edição autônoma de AKVIS MultiBrush.

A caixa de diálogo Selecione arquivo para abrir aparece se você der duplo clique na área de trabalho vazia do programa ou se você clicar no botão in painel de controle. Você pode

arrastar a imagem exigida então na área de trabalho do programa. O programa suporta os formatos de arquivos BMP, JPEG, PNG, TIFF, PSD e AKVIS.

- Se você trabalha com o plugin:

Execute um editor de imagem. O plugin é compatível com Adobe Photoshop, Adobe Photoshop Elements, Corel PaintShop Pro e outros editores de imagem.

Abra uma figura em seu editor de imagem usando o comando **Arquivo -> Abrir** ou use a **combinação de teclas** Ctrl + 0 ( $\mathbb{H} + 0$  no Macintosh).

Chame o plugin AKVIS MultiBrush. Para esta ação no editor de imagens Adobe Photoshop selecione no menu Filtro -> AKVIS -> MultiBrush; no Paint Shop Pro selecione no menu o item Efeitos -> Plugins -> AKVIS -> MultiBrush; no Corel Photo-Paint selecione no menu o item Efeitos -> AKVIS -> MultiBrush.



**AKVIS MultiBrush** 

**Passo 2.** Use as ferramentas editar na Barra de ferramentas para processar a imagem (para saber como usar as ferramentas de edição com mais detalhes, veja este exemplo).



Processar a imagem

Passo 3. Você pode compartilhar sua obra de arte clicando no 🥻 A. Este botão permite publicar a imagem do programa nas redes sociais: Twitter, Flickr, Google+, Dropbox.

Na versão autônoma você também pode imprimir sua pintura a óleo com

Passo 4. Salve a imagem processada.

- Se você trabalha com a edição autônoma:

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

- Se você trabalha com o plugin:

🖉 para aplicar o resultado e fechar a janela do plugin. O AKVIS Pressione o botão 👔

MultiBrush plugin fechará e a figura aparecerá na área de trabalho do editor de fotos.

Chame a caixa de diálogo Salvar como usando o comando Arquivo -> Salvar Como. Entre um nome para o arquivo, escolha o formato e indique a pasta de destino.

Nota: Use o formato de AKVIS para poder continuar a trabalhar com um arquivo de multi-camada com todos os pontos de controle e todas as camadas (raster, artísticas e de texto) sem rasterização. Você pode salvar o resultado final usando JPG, TIFF, PNG, para poder compartilhá-lo.

#### CRIANDO UMA NOVA IMAGEM

Esta é a Nova imagem da janela de diálogo:

New Image						
Presets	Metric Digita	l Phot	:0		•	
Size	100 x 135 mm					
O Portrait		0	Landscap	e		
Width	100,0	÷				
Height	135,0	÷	mm			
Resolution	300 ‡	ppi				
Color Mode	RGB Color	-	8 Bits/C	hannel	-	
O Transpar	ent Backgrou	nd				
Backgrou	und Color					
			OK	Cance	el	

Nova imagem

O menu suspenso programado contém os tipos de arquivos padrão que são utilizados na impressão ou trabalhos na internet. O menu Tamanho (Size) mostra o tamanho disponível para esta programação. Todos os outros parâmetros de predefinição serão configurados automaticamente. Normalmente, a predefinição terá uma orientação de Retrato, e a Cor de fundo do documento será branca.

Quaisquer alterações feitas a uma predefinição de parâmetros mudará o nome no menu drop-down para **Personalizar** e o botão **Salvar personalizado predefinido e** próximo a ele ficará ativo. Pressione este

botão para salvar as configurações atuais. À programação será automaticamente atribuído um nome, que pode ser alterado no campo iluminar, por entrar em qualquer combinação de letras e números. Depois de pressionar Enter uma nova programação aparecerá na lista. Qualquer utilizador predefinido pode ser excluído, selecionando-o e pressionando o botão **Excluir predefinição personalizada** 

Existem duas orientações possíveis para um documento - Retrato e Paisagem. Em uma imagem, a paisagem é orientada horizontalmente (largura é maior que a altura), enquanto o retrato é orientado verticalmente (altura é maior que a largura).

O tamanho do documento pode ser configurado manualmente no campos Largura e Altura. Unidades estão listadas em uma lista suspensa (pixels, polegadas, centímetros, milímetros, pontos, e pica).

O parâmetro de **Resolução** especifica a densidade de pixels de uma imagem (nível de detalhe) e calcula o número de pixels por polegada (ppi).

Em **Modo de cor você pode escolher entre um dos seguintes esquemas de cores: tons de cinza, RGB,** CMYK e Lab. Os modos de cor diferem em como lidar com eles. Depois que o modelo de cor tenha sido definido, escolha a profundidade de cor na lista ao lado: 8 Bits/canal, 16 Bits/canal ou 32 bits/canal.

A opção de Fundo transparente atribui um fundo transparente para a imagem, enquanto a opção Cor de fundo permite que a imagem possa ser preenchida com uma cor de fundo opaca (o padrão é branco). A cor é selecionada na caixa de diálogo Selecionar cor, que é ativada por um clique duplo na barra de cores adjacentes.

# **OPÇÕES**

O botão 📸 chama as **Opções** da caixa de diálogo que parece assim:

Preferences				
Language	English			
Interface Scale	Auto			
Interface Theme	Light 🔹			
Initial Image Scale $\odot$ Fit to View $\bigcirc$ 100%				
☑ Remember Settings	Hot Keys			
Hints Panel Under Settings Panel Under Image Window Hide				
Recent Files 10 🗘				
Use OS File Dialog				
☑ Lock the Control Panel				
OK Cancel	Default			

- Idioma. Selecione um idioma na lista drop-down e pressione OK.
- Escala da interface. Escolha o tamanho dos elementos da interface. Quando definido em Auto, a escala do espaço de trabalho do programa irá adaptar-se automaticamente para a resolução de tela.
- Tema da interface: Claro ou Escuro. Selecione o estilo da interface do programa.
- Escala inicial da imagem. Este parâmetro define a forma como a imagem é dimensionada na Janela de imagem depois da aberta. O parâmetro pode assumir um dos dois valores:

- ampliação da imagem Ajustar à visão. O tamanho ajusta-se para que a imagem seja completamente visível na Janela de imagem;

se a opção 100% é selecionada, a imagem não escala. Geralmente, quando a escala = 100%, somente parte da imagem será visível.

- Lembrar parâmetros. Quando essa caixa é selecionada, as mudanças feitas às configurações preservam-se.
- Teclas de atalho. Clique neste botão para abrir a caixa de diálogo onde você pode configurar teclas de atalho para as ferramentas e operações.
- Descrição de parámetros. Você pode escolher como mostrar as dicas:
  - Embaixo da janela de imagem.
  - Embaixo do Painel de ajustes.
  - Ocultar.
- Usar a caixa de diálogo OS para abrir/salvar (somente na versão standalone). A possibilidade de usar o diálogo abrir/salvar do sistema operativo (padrão a caixa de diálogo AKVIS).
- Bloquear o Painel de controle. Se a caixa é selecionada, o painel superior é sempre visível. Quando a caixa é desativada, é possível ocultar/mostrar o Painel de controle clicando no pequeno botão triângular (no meio do painel). O painel minimizado será mostrado ao mover o cursor sobre ele.

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

Clique no botão Padrão para restaurar os valores padrão.

#### TECLAS DE ATALHO

Algumas operações são mais simples e rápidas com as teclas de atalho. Para ativar uma ferramenta, você pode clicar no ícone correspondente ou pode usar as combinações de teclas. Você também pode aumentar sua produtividade utilizando as teclas de atalho.

Você pode configurar teclas de atalho para as ferramentas e operações no AKVIS MultiBrush.

Clique no botão 👸 para abrir a caixa de diálogo **Opções**.

Clique no botão Teclas de atalho para abrir a caixa de diálogo com as teclas rápidas.

Selecione um elemento (comando/ferramenta) para alterar. Dê um clique duplo na caixa para editar.

Você pode usar até 4 combinações para cada comando/ferramenta.

Por padrão, o programa AKVIS MultiBrush usa estas teclas de atalho:

Windows	Mac OS X	
Ctrl + Z	₩ + Z	Desfazer
Ctrl+Y	₩ + Y	Refazer
+ OU Ctrl ++	+ ou \#++	Aumentar a escala
- OU Ctrl+-	- ou	Reduzir a escala
Ctrl+0	₩+0	Abrir imagem
Ctrl+S	₩ + S	Salvar imagem
Ctrl+N	₩ + N	Criando uma nova imagem
Ctrl+P	₩ + P	Imprimir
F1	F1	Ajuda
Q	Q	Alternar rapidamente entre os conjuntos
		Rolar a imagem (com o botão esquerdo do mouse)
Ctrl+D	₩ + D	Desmarcar
Ctrl +A	₩ + A	Selecionar todos
Ctrl + Shift + I	₩+û+I	Inverter seleção
Ctrl+C	₩ + C	Copiar <b>na área de transferencia</b>
Ctrl+V	#+V	Colar da área de transferência
V	V	Alternar rapidamente entre as ferramentas de seleção
Alt +C	Option +C	Recortar
Μ	Μ	Mover
Т	Т	Texto
I	I	Conta-gotas

Alt +H	Option + H	Mão
Z	Z	Zoom
		Pincéis standard:
В	В	Pincel de cor
P	P	Lápis de cor
A	A	Borrifador
Ε	Ε	Alternar rapidamente entre Apagador e Pincel histórico
S	S	Clone
Н	Н	Pincel-camaleão
R	R	Alternar rapidamente entre Desfocar, Nitidez e Borrar
L	L	Alternar rapidamente entre Iluminar, Escurecer e Saturação
		Pincéis artísticos:
В	В	Pincel para óleo
R	R	Rolo
F	F	Marcador
С	C	Giz
P	P	Lápis artístico
A	A	Borrifador artístico
Ε	Ε	Apagador artístico
		Opções de ferramentas:
[ e ]	[ e ]	Diminuir/aumentar o tamanho da ferramenta
Alt +D	Option + D	Redefinir a ferramenta para as configurações padrão
		Outras:
Shift +clique		Desenhar uma linha reta

#### IMPRIMIR A IMAGEM

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



Opções de impressão no AKVIS MultiBrush

Ajuste os parâmetros que aparecem no Painel de ajustes:

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

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

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

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

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

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

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

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

Selecione a Cor de fundo clicando na placa de cores.

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



Impressão da página

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

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



#### Impressão do poster

- Páginas. Se a caixa de seleção estiver ativada, você pode especificar o número máximo das páginas em que a imagem será dividida. A escala da imagem se ajusta a este número das folhas. Se a caixa de seleção é desativada, o programa automaticamente seleciona o número ideal das páginas de acordo com o tamanho real da imagem (escala = 100%).
- Margens de adesivo. Se a caixa de seleção estiver ativada, você pode ajustar a largura do preenchimento para ligação de folhas. As margens serão adicionados para a parte direita e inferior de cada seção.

- Linhas de corte. Ative a caixa de seleção para exibir as marcas de cortes nas margens.
- Mostrar números. Se a caixa de seleção estiver ativada, nas margens será impresso um número de ordem de cada seção, por uma coluna e uma linha.

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

#### BARRA DE FERRAMENTAS

A Barra de ferramentas contém um conjunto de ferramentas que são usadas para editar imagens - as ferramentas para pintura, retoque, tonificação, etc. Para selecionar uma ferramenta clique no botão correspondente.

Os pincéis são agrupados em conjuntos de conveniência: Standard (o grupo está disponível quando se trabalha com uma camada raster) e **Artísticos** (para uma camada artística). Para alternar rapidamente entre os conjuntos das ferramentas, pressione a tecla de atalho Q ou use o botão *Std/Art* na parte superior da barra de ferramentas. Ao alternar entre os conjuntos do painel, apenas um grupo é visível em um momento. As setas na parte superior do painel permitem que você exiba os dois grupos ao mesmo tempo. Abaixo, na parte esquerda, algumas ferramentas adicionais são sempre visíveis.

Os parâmetros para a ferramenta selecionada aparecerão no Painel de ajustes. Clicando no botão direito do mouse na Janela de imagem também chama as configurações da ferramenta selecionada. Quando você pressiona o botão **Padrão** (ou usa o atalho Alt+D), a ferramenta será redefinida para a configuração padrão.

Botões marcados com um pequeno triângulo contém um submenu de ferramentas adicionais, que são selecionados clicando com o botão direito do mouse ou clicando e segurando o botão esquerdo do mouse sobre a ferramenta desejada. Depois que o menu abre, selecione a ferramenta desejada ao clicando com o botão esquerdo do mouse sobre ele.



4444

Sob as ferramentas é a caixa com a cor atual. Para alterar a cor da ferramenta, clique no quadrado e selecione uma cor utilizando o diálogo Selecionar cor.

#### PALETA COR

A cor atualmente selecionada na paleta de **Cor é mostrada em um quadrado no canto inferior direito. Clicar** no quadrado abre o diálogo padrão **Selecionar cor**. Clicar com o botão direito no mesmo local abre um menu contendo os modos de cor disponíveis: Escala de cinza, RGB, CMYK e Lab.



Modos de cor

Movendo os controles deslizantes ou entrando valores numéricos nos campos, pode-se alterar os valores individuais dos componentes da cor selecionada. Na parte inferior da paleta há uma pequena barra espectral posicionar o cursor sobre a barra transforma-o em um conta-gotas. Para selecionar uma cor, basta clicar com o conta-gotas na barra.



Paleta Cor

Os quadrados (caixas) na área superior direita da paleta são utilizados para armazenar cores usadas com frequência. Para adicionar uma cor na mini-paleta, seleccione a cor e arraste-a na caixa com o botão esquerdo. Para alterar a cor principal para aquela armazenada em uma caixa, clique na caixa. Para remover a cor armazenada em uma caixa, dê um clique com o botão direito sobre a mesma.

#### PALETA AMOSTRAS

A paleta **Amostras** contém um conjunto de cores utilizadas com frequência. Selecione uma cor a partir da coleção clicando com o botão esquerdo do mouse, e esta se tornará a cor principal. Clique com o botão direito para acessar os ajustes da paleta, que reproduzem as funções dos botões na parte de baixo da paleta.



Conjunto de cores

Os botões na parte de baixo da paleta têm as seguintes funções:

O botão Adicionar amostra 🛖 adiciona a cor atual ao conjunto de amostras.

Para excluir uma cor arraste-a para o cesto 音 ou selecione Apagar amostra a partir do menu.

O botão Carregar do arquivo arrega um conjunto de amostras salvo (arquivos com extensão .swatches) para que possam ser novamente utilizados.

O botão Salvar para o arquivo 💽 abre um diálogo que permite salvar amostras.

O botão Restaurar padrões 🛶 restaura o conjunto de amostras aos ajustes originais.

## PALETA HISTÓRICO

A paleta Histórico está disponível apenas nas versões Home Deluxe e Business.

A paleta **Histórico** apresenta a lista de todas as alterações feitas em um arquivo. Clicando em um item da lista, você pode reverter o arquivo a um estado prévio.

No alto da paleta, próximo a uma miniatura da imagem, encontram-se as informações do arquivo: nome, tamanho (em pixels), modo de cor, perfil, e data e hora de criação.



Histórico de alterações

O histórico de alterações encontra-se arranjado de maneira linear. Isto significa que se você retornar a qualquer estado intermediário e aplicar uma ação, todas as ações posteriores na lista serão permanentemente removidas, exceto pelos pontos de controle (que serão colocados no topo da lista). Selecionar **Abrir** na lista retorna o arquivo a seu estado inicial (antes de qualquer alteração).

Todas as alterações feitas são mostradas com seus ícones correspondentes. Quaisquer alterações sucessivas feitas pela mesma ferramenta (duas ou mais) são reunidas em um grupo; o número de elementos em um grupo é mostrado por um número em cinza à direita do ícone. A lista de elementos em um grupo pode ser contraída e expandida clicando-se no "+" à esquerda do nome da ferramenta.

Os seguintes botões encontram-se na parte de baixo da paleta Histórico:

O botão Desfazer/Refazer 🕢 e 📦 alterna entre dois estados da lista. Em contraste aos botões

e m, que permitem retroceder/avançar um passo na lista, esse botão permite restaurar o

histórico após a última alteração. Utilize esse botão se você quiser restaurar o histórico após os comandos Apagar a ou Reunir grupo a.

O botão Abandonar modo  $\mathbf{A}$  é ativo apenas no modo **Clonagem artística**. Permite sair do modo sem aplicar as alterações.

Estados individuais na lista podem ser preservados utilizando-se pontos de controle, com o botão **Criar ponto de controle ()**. Cada ponto de controle adicionado recebe um nome em ordem crescente (Ponto de controle 1, Ponto de controle 2, etc). O ponto de controle não possui mais o histórico daquele elemento, mas retém a alteração feita.

Para renomear um ponto de controle, dê um duplo clique no nome, entre um novo valor e pressione Enter (Macintosh: Return).

Pressionando-se o botão Apagar estados into do selecionado serão removidos, e todos os pontos de controle serão trazidos para o topo da lista. Se o botão for pressionado enquanto um ponto de controle estiver selecionado, este será excluído.

O botão **Reunir grupo** reúne a lista em um grupo e a combina em um único estado, removendo o histórico individual de cada elemento. Após este botão ser pressionado, elementos individuais em um grupo não podem ser editados.

#### PALETA CAMADAS

A paleta **Camadas** permite trabalhar com camadas (conjuntos de pixels que podem ser editados separadamente) e grupos de camadas.



Paleta Camadas

A paleta contém uma lista de camadas. Até que uma imagem é aberta no programa ou um novo documento foi criado, esta lista estará vazia. A camada ativa (editável) será destacada em cinza na lista. Para escolher uma outra camada, clique no seu nome ou na miniatura. Para selecionar várias camadas, clique sobre elas, mantendo a tecla Ctrl pressionada. Para selecionar todas as camadas entre as camadas ativas e escolhido, enquanto que a camada ativa é realçado, clique sobre a camada escolhida, mantendo a tecla Shift pressionada. Para renomear uma camada, clique com o botão esquerdo duas vezes no nome da camada ao lado da sua miniatura, em seguida, digite um novo nome e pressione Enter.

À esquerda da miniatura de uma camada existe um indicador de visibilidade (, que pode ser usado temporariamente para ocultar ou exibir o conteúdo de uma camada. Ferramentas de edição não podem ser usadas em uma camada quando a visibilidade é desligada. Para alternar a visibilidade de uma camada clique com botão esquerdo do mouse sobre o indicador.

Nota 1: As camadas em um grupo só são visíveis se que a visibilidade do grupo é ativada (independentemente da visibilidade das camadas individuais).

Nota 2: Quando um arquivo é salvo em um formato que não suporta camadas, as camadas invisíveis são descartadas.

Uma camada pode ser **raster** ou **artística**. Ambos os tipos de camadas tem seu próprio conjunto de ferramentas (*Std* ou *Art* na barra de ferramentas). Uma camada artística será marcado *Art* em seu lado direito. Além disso, existe uma camada de texto. Você precisa rasterizar uma camada *artística/de texto* para usar os ferramentas *Std*.

A ordem das camadas podem ser alteradas arrastando-os para cima ou para baixo mantendo-se pressionado o botão direito do mouse.

Clicando no botão direito do mouse sobre uma camada abre um menu de comandos. O conteúdo do menu pode variar dependendo do tipo da camada e o número de camadas selecionadas.

Blending Options
Layer Properties
Duplicate
Delete
Ungroup Layers
Hide
Rasterize Layer
Merge Group
Merge Visible
Merge All
Bring to Front
Bring Forward
Send Backward
Send to Back

Opções de mistura abre o menu de opções de mistura.

Propriedades da camada abre um menu de parâmetros para uma camada artística.

Duplicar cópias de uma camada ou grupo selecionado.

Apagar apaga a camada ou grupo selecionado (análogo ao 👘).

Rasterizar camada converte qualquer camada em uma camada usual (raster).

Agrupar camadas combina camadas selecionadas em um grupo (análogo 📄).

Desagrupar camadas rapidamente separa as camadas do grupo selecionado.

Mostrar/Ocultar ativa/desativa a exibição do conteúdo das camadas/grupos.

Mesclar grupo mescla todas as camadas visíveis em um grupo de uma camada. A nova camada vai aparecer na lista no lugar do grupo.

Mesclar visíveis combina todas as camadas visíveis em uma camada.

Mesclar todas combina todas as camadas visíveis, em uma camada, descartando as invisíveis.

Trazer para o topo move a camada selecionada para o topo da lista.

Trazer para a frente troca lugares entre a camada selecionada e a camada acima dela.

Enviar para trás troca lugares entre a camada selecionada e a camada abaixo dela.

Enviar para o final move a camada selecionada para o final da lista.

À direita do nome de uma camada tem um ícone de cadeado. Clique no ícone para abrir um menu com os botões que representam vários níveis de proteção das camadas contra alterações.


Menu Bloqueio

**Desbloquear a** - este ícone significa que a camada está num estado desbloqueado (disponível para modificação).

Bloquear pixels de imagem *p*rotege, em uma camada, os pixels opacos, de todas as alterações por ferramentas de desenho ou de edição.

Bloquear pixels transparentes filmede alterações aos pixels transparentes em uma camada raster.

Bloquear posição 👍 impede uma camada de ser movida.

Bloquear tudo 🔒 impede qualquer alteração em uma camada.

Duplo clique na miniatura de uma camada abre o menu **Opções de mistura**. Feche o menu pressionando Esc (alterações serão ignoradas) ou clicando fora da janela do menu (alterações serão salvas).

O menu **Opções de mistura** tem a aparência abaixo:

- General		
Opacity		100 ÷
Channels V R V G V B		
Blend by Brightness		
This Layer 0	255	
ය Underlying Layer 0	255	۵
A		۵

Modo de mistura fornece maneiras de misturar os pixels em uma camada com os da camada abaixo dela.

**Opacidade** (0-100) afeta a visibilidade de outras camadas abaixo da camada selecionada. Se uma camada tem uma opacidade de 0%, ela será totalmente transparente (invisível). Um valor intermediário de opacidade resultará em permeabilidade parcial dos pixels nessa camada. Na opacidade 100% apenas os pixels nessa camada são visíveis. Áreas transparentes e translúcidas são preenchidas com um padrão xadrez.

Para outros modos de mistura diferentes do normal, a **Opacidade** afeta na medida em que eles estão envolvidos na formação de uma imagem mista.

Modo Canais controla canais de cor independente. Clicar na caixa de seleção determinará quais os

canais de cores es	tarão envo	lvidos quand	lo se mis	sturai	rarem as	camad	as.				
Mistura de brilho	controla a	visibilidade	dos pixe	els na	camada	ativa e	e nas	camadas	abaixo	com	base
no seu brilho.											

Se você clicar sobre a palavra *Art* em uma camada artística da lista, o menu **Proriedades das camadas** será aberto:

Deackground	75 🗧
Transition	50 \$

Ativar a caixa de seleção Fundo preenche a camada com uma cor.

**Opacidade** (1-100) - controla quanto a cor de fundo será misturado com as cores dos pixels das camadas subjacentes.

**Transição** (0-100) controla a relação de cores em um preenchimento de fundo. Quanto maior o valor para este parâmetro, mais dominante será a primeira cor. Para alterar a cor, clique na placa de cores e escolha uma cor na janela **Selecionar cor**.

Os botões na parte inferior da paleta são usados como segue:

O botão **Novo grupo** permite combinar múltiplas camadas em um único conjunto. Ao clicar neste botão na paleta **Camadas**, os elementos criados serão chamados Grupo 1, Grupo 2, etc, cada uma com um ícone de pasta . Ao mover uma pasta que você pode mover todas as camadas dentro dela.

Para adicionar uma camada de um grupo, arraste-o para a pasta mantendo pressionado o botão esquerdo do mouse e solte-o quando se estiver em cima da pasta. Você pode remover uma camada de um grupo de modo similar. Se você arrastar a pasta para o botão na parte inferior da paleta, uma cópia da pasta junto com suas sub-camadas será criada.

Para agrupar várias camadas de uma só vez, selecione-as e pressione o botão. As camadas serão automaticamente combinadas em um novo grupo.

Para renomear um grupo, basta clicar duas vezes sobre seu nome, digite um novo nome e pressione Enter.

Se um grupo não está vazio (contém camadas), um triângulo **m** aparecerá nele. Clicando duas vezes sobre o triângulo lhe permite abrir ou fechar o grupo. Quando um grupo é aberto **m**, suas camadas constituintes podem ser movidas, excluídos ou editados individualmente.

Um modo de mistura pode ser selecionado para um grupo de camadas. Se **Passar através** for selecionado a partir da mistura de modos de lista drop-down, então camadas de um grupo irão interagir umas com as outras e as camadas abaixo destas da maneira usual - como se elas não estivessem agrupadas. Quando outros modos de mistura são usadas, o grupo se comporta como se todas as camadas dentro dela tenham sido combinadas dentro de uma camada, a qual interage com as camadas de fora do grupo com base no modo de mistura escolhido. Neste caso, os modos de mistura de camadas individuais dentro de um grupo são válidas apenas dentro desse grupo, e não tem efeito sobre as camadas exteriores do grupo.

Layers &	& Channels	$\bigtriangledown$	Layers &	& Channels		$\bigtriangledown$
Layers	Channels		Layers	Channels		
Pass Thre	ough 🗸	Opacity: 100	Pass Thre	ough	Opacity: 1	00 -
0	Layer 1	3	0	Layer 1		
0	Elements	<b>1</b>	0	Elements		9
•	Background	÷	0	T Deep	shadows of nig	3
			-•	Sun		
			- 0 [	Selower	s copy	2
		<b></b>				Î
	Grupo Fecha	ado		Grupo	Aberto	

O botão Nova camada cria uma nova camada acima da camada ativa ou no grupo ativo. Se você arrastar uma camada (ou grupo) para este botão enquanto segura pressionado o botão esquerdo do mouse e, em seguida, soltar o botão esquerdo do mouse, uma cópia da camada (ou grupo) será criado. Quando você cria uma nova camada um menu pop-up será exibida, onde você

pode escolher o tipo de camada, raster ou artístico. O botão Apagar 👕 elimina a camada ou grupo selecionado. Quando um grupo é arrastado para este

botão, o grupo, juntamente com todo o seu conteúdo, será apagado. Se um grupo é selecionado e, o botão é pressionado, é possível eliminar o grupo, com ou sem o seu conteúdo (a sua escolha).

Nota: É impossível apagar todas as camadas.

#### MODOS DE MISTURA

Modos de mistura permitem que você misture a cor e o brilho das camadas da imagem. Abaixo está um exemplo do que pode ser alcançado quando se combina duas camadas:



O programa possui 16 modos de mistura. Cada camada é definida como Normal por padrão.

Um modo de mistura pode ser escolhido por um conjunto (grupo) de camadas. A **Passar através** é escolhida a partir da lista de misturas abaixo, em seguida camadasde um grupo irão interagir umas com as outras e as camadas abaixo de forma habitual, como se elas não fossem agrupadas. Se um outro modo de mistura é escolhido, o conjunto se comporta como se as camadas fossem fundidas em uma camada que interage com as camadas fora do grupo escolhido, com base no modo de mistura. Neste caso, os modos de mistura aplicados em camadas individuais dentro de um conjunto, são válidos apenas dentro do grupo e não afetam a camada externa do grupo.

#### Modos básicos

**Normal**. Não houve interação ocorrida entre a população ativa e da camada inferior, ou seja, todos os pixels na camada superior são exibidos como de costume. Misturando-se deste modo, só pode ser alcançada pelo ajuste de opacidade.



**Dissolver**. Isso funciona quando a opacidade é inferior a 100%. Reduzir a opacidade aleatoriamente esconde pixels na camada superior, e os pixels de nível inferior são mostrados em seu lugar.



#### Modos de escurecer

**Escurecer**. Neste modo, a camada superior parece ser de cor mais escura do que a camada inferior. Pixels escuros na camada superior permanecerão inalterados, enquanto a cor branca será transparente. A imagem resultante é derivada dos valores de pixel menos brilhantes(mais claros) para cada canal.



**Multiplicar.** A camada superior escurece a camada inferior. As cores são combinadas de modo que elas se tornem mais densas. A imagem escurece. A cor branca vai se tornar transparente. Este modo pode ser usado para restaurar fotos desbotadas ou superexpostas, aplicar sombras, ou imitar um marcador com ponta de feltro.



**Superexposição de cores**. Neste modo, o contraste é maior misturando os pixels mais escuros na parte inferior da camada com a cor da camada superior. Pixels brancos (claros) na camada irão se tornar transparentes. Sombras nesta modalidade são mais intensas do que em **Multiplicar**. É frequentemente usada para aumentar a saturação em áreas de luz, vidros fumês, pedras preciosas, sublinhando detalhes de colagens e para imitar o efeito "queimado" em uma imagem.



#### Modos de esclarecer

**Clarear.** Neste modo, as áreas mais luminosas da camada superior substituirão áreas escuras na camada inferior. Pixels mais brilhantes sobre a camada superior, permanecerão inalterados, enquanto pixels escuros ficarão transparentes. O resultado é baseado em valores pixel mais claros de duas camadas.



**Divisão**. A camada superior ilumina a inferior, dependendo de seu brilho. A cor preta sobre a camada superior se torna transparente. Este modo pode ser usado para iluminar as imagens escuras, simular brilho, para combinar uma imagem com a camada inferior, e com diferentes tipos de brilho.



**Subexposição de cores**. Neste modo a imagem na camada mais baixa está iluminada, diminuindo o contraste com base na cor da camada superior. A cor preta sobre a camada superior se torna transparente. O efeito sobre as áreas de luz é mais forte do que o modo **Divisão**. Este modo pode ser usado para criar flashes luminosos e para combinar o contraste de uma imagem com o fundo.



Subexposição linear. Funciona como Subexposição de cores com menos efeito.



#### Modos de contraste

**Sobreposição**. Este modo combina os efeitos de **Multiplicar** e **Divisão**, misturando-se a camada superior com a inferior. O resultado depende do brilho dos pixels em camadas misturadas: se os pixels da camada inferior são mais escuros do que os da camada superior, a imagem fica mais escura (**Multiplicar**), se eles são mais claros que os da camada superior, a imagem é mais clara (**Divisão**). É bem adequado para melhorar detalhes de baixo contraste e sobreposição de textura em uma imagem. Se a cor da camada superior for cinza (50%) não haverá nenhum efeito.



Luz suave. A imagem é iluminada com base no brilho da camada superior. Se os pixels na camada superior são neutros (50%) de cinza da imagem é clareada, se eles forem escuros teremos um cinza neutro e em seguida, a camada inferior é escurecida. Se a camada superior é cinza neutro (exatamente 50%), não há efeito. Este modo é útil para ajustar os tons de um fundo ao fazer uma colagem, de modo que um objeto inserido acima do fundo delicadamente irá se misturar com ele.



Luz intensa. Semelhante ao modo anterior, a imagem é escurecida (Multiplicar), se os pixels na camada superior são mais escuros (mais escuro que cinzento neutro), e iluminado (**Divisão**) se os pixels são mais claros (mais claro que o cinza neutro). O contraste de cores é maior do que no modo Luz suave. Se a camada superior é cinza neutro (exatamente 50%), não há efeito. Este modo é útil para fazer a textura de fundo da camada inferior visível na camada superior.



## Modos comparativos

**Diferença**. Este modo mostra a diferença de tons entre o conteúdo de duas camadas. As cores são invertidas no brilho dos pixels nas camadas superiores e inferiores. Se a cor da camada superior é branca as cores da camada inferior são invertidas, se ela for preta não haverá mudança. Se as camadas combinadas não forem muito claras ou escuras e forem suficientemente saturadas, alguns efeitos interessantes podem surgir. Este modo também pode ser usado para comparar duas imagens - se elas diferirem mesmo por um pixel, serão exibidas em preto.



**Exclusão**. Semelhante ao modo anterior, a inversão de cor é determinada pelo brilho dos pixels nas camadas superiores e inferiores. Pixels de cores intermediárias serão mostrados em cinza, reduzindo o contraste. A mesclagem com branco inverte as cores da camada inferior, misturando com o preto não tem efeito. Este modo é útil para alcançar vários efeitos.



Subtrair. Neste modo a cor final de pixel é determinada pela diferença entre os valores de cor dos pixels nas camadas. Se o resultado da subtração é negativo, o pixel torna-se preto.



Dividir. A cor resultante é obtido dividindo os valores de cor dos pixels da camada inferior dos valores de cor dos pixels superiores. Se aplicarmos à imagem sua cópia, se transforma completamente branca.



#### MISTURA DE BRILHO

As camadas **Opções de mistura são organizadas em dois grupos de parâmetros: Geral** e pela **Mistura de brilho (avançado).** 

Mistura de brilho é usada para controlar a visibilidade de pixels na camada ativa (Esta camada = This Layer) e inferior (Camada subjacente = Underlying Layer) com base na sua luminosidade. Cada escala tem duas barras. Na barra à esquerda de um pixel tem um brilho de 0 (preto), na extrema direita um brilho de 255.

Estes pixels cujo brilho caem dentro dos valores entre as duas barras serão exibidos (para a camada superior) e ocultos (para a camada inferior). Ocultar barra de pixels sem removê-las.

Se o controle deslizante é movido, mantendo a tecla Ctrl pressionada o cursor será dividido em duas partes, que podem então ser movidas de forma independente uma da outra. Barras divididas definem o intervalo de tons entre os pixels visíveis e invisíveis, assim você pode conseguir um efeito mais sutil, com uma mudança de cores suaves.

Ações na camada ativa (Esta camada):



Camada superior (esta)

Camada inferior



Mover o controle esquerdo para esconder pixels escuros com um brilho mais baixo



Movendo o controle direita para esconder os pixels claros com maior brilho



Movendo os controles deslizantes para o meio revelam-se apenas pixels com valores de brilho dentro do intervalo entre as barras

Ações na camada inferior (Camada subjacente):



Mover o controle esquerdo para fazes os **pixels mais escuras da camada inferior visíveis** na camada superior, se o seu brilho **é menor do que o valor especificado** 



Mover o controle esquerdo para fazes os **pixels mais claros da camada inferior visíveis** na camada superior, se o seu brilho **é mais do que o valor especificado** 



Movendo os controles deslizantes para o centro faz com que os pixels da camada inferior fiquem visíveis na camada superior, cujos valores de brilho estão fora da escala marcada pela barra

#### PALETA DE CANAIS

A paleta Canais está disponível apenas para a licença Home Deluxe e Business.

Esta paleta permite ver e editar a imagem em canais separados. Um canal é uma imagem de meio-tom que contém as informações de brilho das cores componentes.

A lista de canais contém: 1) a imagem composta (RGB, CMYK, Lab ou Escala de cinza), 2) os canais em separado do modo de cor (por exemplo, para RGB: Vermelho, Verde, Azul), 3) a transparência da camada raster atual (canal alfa) e 4) o canal da seleção atual.

À esquerda do nome de um canal existe um indicador de visibilidade e uma miniatura que mostra todas as alterações feitas com este canal.



Canais CMYK (Ciano, Magenta, Amarelo, Preto)

O canal ativo (editável) será destacado com um fundo cinzento escuro na lista. Para selecionar outro canal clique no seu nome.

Ao selecionar um dos canais componentes, por exemplo, azul em RGB, a imagem aparece em tons de cinza na janela de imagem.



Canal azul é visível

Canal azul é editável

O indicador de visibilidade perto do canal inativo significa que este canal é mostrado na janela de imagem, mas não é editável.

Se vários canais estiverem visíveis, a imagem aparece em cores.



Canais azul e verde são visíveis

Se você selecionar o canal composto, todos os canais componentes tornam-se visíveis e ativos. A imagem composta é sempre localizada na parte superior da lista e é selecionada por padrão.

	Layers & Channels $\bigtriangledown$
and the second	Layers Channels
	RGB
	Red
	Green
	Blue
	Alpha (Background)

Imagem composta RGB

Todos os canais RGB são editáveis

Para editar um canal, use as ferramentas de desenho. Pintando na cor branca um canal irá resultar em 100% de intensidade da cor correspondente. Diferentes tons de cor resultam em maior ou menor intensidade de cor. O pincel preto irá remover completamente um canal de cor.

No canal Alfa, por padrão, áreas opacas são mostrados em branco, as áreas transparentes em preto, e áreas semi-transparente na cor cinza.

É possível ajustar o modo de exibição para o canal alfa no menu instantâneo: Escala de cinza, Trimap, Em vermelho.

Canal azul é editável Canal verde é visível, mas não editável

Layers 8	& Channels	$\bigtriangledown$
Layers	Channels	
ġ	Red	^
Ŋ	Green	
÷ ĝ	Blue	=
3	Alpha (Layer 1)	
1	Selection	

Modos de visualização do canal alfa



Imagem original RGB



Escala de cinza: áreas pretas são transparentes, brancas são opacas



Trimap: áreas pretas são transparentes, áreas de cinza são semitransparentes, brancas são opacas



Em vermelho: áreas transparentes são mostradas em vermelho

Para o canal de Seleção é possível alternar entre 6 modos de visualização: Escala de cinza, Trimap, Em vermelho, Vermelho invertido, Fundo preto e Fundo branco.

# PINCEL DE COR

Utiliza-se o **Pincel de cor** para desenhar linhas à mão livre com bordas suaves. Com o pincel pode-se desenhar tanto linhas claras quanto borradas, mas sempre de forma suave. Pressione para acesso rápido a esta ferramenta.

Os parâmetros da ferramenta serão mostrados em uma caixa flutuante sobre uma imagem (clicando com o botão direito do mouse) e também no **Painel de ajustes**. Para alterar o valor de um parâmetro, ajuste o controle deslizante ou entre um valor numérico na caixa próxima ao parâmetro e pressione Enter (Macintosh: Return).

Tamanho (1-1000). A largura máxima (em pixels) com que a linha pode ser desenhada com o pincel. Dureza (0-100). A quantidade de indefinição da borda exterior. Quanto mais alto o valor do parâmetro, mais definida se torna a borda do pincel. Próximo dos 100%, o pincel desenhará de maneira quase tão definida quanto um lápis; enquanto que em valores mais baixos a transição da borda para o fundo se processará mais suavemente.



Dureza = 60%

Dureza = 15%

Modo de mistura. Define como as pinceladas se misturam com o fundo. O programa propõe 16 modos de mistura.



Modo: Divisão

Modo: Sobreposição

**Opacidade (1-100).** A opacidade da pincelada em relação à cor de fundo. Este parâmetro ajusta a opacidade da cor com que o pincel desenha: conforme o valor decresce, a linha se torna mais transparente, e sua interação com o fundo se torna mais forte.

Colorindo um floco de neve com um pincel branco (Tamanho = 6, Dureza = 85%)



Opacidade = 90%

Opacidade = 40%

**Espaçamento entre pontos** (5-200). Distribuição dos elementos com os quais a linha é composta. Aumentar este parâmetro cria uma linha composta de uma série de círculos, com a distância entre os círculos dependendo do valor do parâmetro.



Espaçamento entre pontos = 65

#### Desenhando com espaços

Espaçamento entre pontos = 70 e 104

Aspecto (1-100). A compressão da ponta do pincel. Em 1 o pincel é achatado em uma linha, a 100 é um círculo, e em valores intermediários, é uma elipse. Quanto menor o valor do Aspecto maior é a elipse, ao longo do ângulo especificado pelo parâmetro **Ângulo**.



Aspecto = 40

Aspecto = 85

Ângulo (0-180). O ângulo de rotação do pincel.



 $\hat{A}$ ngulo = 62

 $\hat{A}$ ngulo = 62 e 95

Caixa de seleção **Ruído**. Adiciona ruído a um pincel de bordas suaves. Em um menor valor de **Dureza** e maior valor de **Espaçamento entre pontos**, mais ruído poderá ser obtido.

Aparência de neve em um galho



Caixa de seleção "Ruído" desativada

Caixa de seleção "Ruído" ativada

A cor do pincel é alterada na paleta Cor/Amostras. Para alterar a cor do pincel coloque o cursor sobre o espectro de cores (o cursor transforma-se num conta-gotas) e clique na cor desejada, ou clique no quadrado e selecione uma cor utilizando o diálogo padrão Selecionar cor. Em alguns casos pode ser mais conveniente alterar a cor manualmente, o que pode ser feito ajustando-se os controles deslizantes.

Para desenhar uma linha reta, especifique o ponto inicial com o botão esquerdo do mouse e, mantendo o Shift pressionado, clique no ponto final desejado para a linha, soltando então o Shift. Se o Shift for mantido pressionado, uma nova linha será desenhada para cada ponto onde o mouse for clicado.

# LÁPIS DE COR

O Lápis de cor p é utilizado para desenhar linhas à mão livre com bordas abruptas. O lápis cria linhas com limites definidos, que não se mesclam com o fundo. Pressione P para acesso rápido a esta ferramenta.

Os parâmetros da ferramenta serão mostrados em uma caixa flutuante sobre uma imagem (clicando com o botão direito do mouse) e também no Painel de ajustes. Para alterar o valor de um parâmetro, ajuste o controle deslizante ou entre um valor numérico na caixa próxima ao parâmetro e pressione Enter (Macintosh: Return).

Tamanho (1-1000). A largura máxima (em pixels) da linha pode ser desenhada com o pincel. Modo de mistura. Define como os traços do lápis se misturam com o fundo. O programa propõe 16 modos de mistura.



Modo: Normal

Modo: Sobreposição

Opacidade (1-100). A opacidade do traço em relação à cor de fundo. Este parâmetro ajusta a opacidade da cor com que o lápis desenha: conforme o valor decresce, a linha se torna mais transparente, e sua interação com o fundo se torna mais forte.

## Pintando a forma de uma bailarina com o lápis

Opacidade = 80%

Opacidade = 20%

**Espaçamento entre pontos** (5-200). Distribuição dos elementos com os quais a linha é composta. Aumentar este parâmetro cria uma linha composta de uma série de círculos, com a distância entre os círculos dependendo do valor do parâmetro.

## Desenhando com espaços



Espaçamento entre pontos = 5

Espaçamento entre pontos = 91 e 100

Aspecto (1-100). A compressão da ponta da ferramenta. Em 1 o pincel é achatado em uma linha, a 100 é um círculo, e em valores intermediários, é uma elipse. Quanto menor o valor do Aspecto maior é a elipse, ao longo do ângulo especificado pelo parâmetro **Ângulo**.

Aplicação de pintura de guerra no rosto de um nativo



Aspecto = 30

Aspecto = 80

Ângulo (0-180). O ângulo de rotação da ferramenta.



# Padrão em um vaso

 $\hat{A}$ ngulo = 30

Ângulo = 140

A cor da ferramenta é ajustada na paleta Cor/Amostras. Para escolher uma cor coloque o cursor sobre o espectro de cores (o cursor transforma-se num conta-gotas) e clique na cor desejada, ou clique no quadrado e selecione uma cor utilizando o diálogo padrão Selecionar cor. Em alguns casos pode ser preferível selecionar a cor manualmente, ajustando-se os controles deslizantes.

Para desenhar uma linha reta, especifique o ponto inicial com o botão esquerdo do mouse e, mantendo o Shift pressionado, clique no ponto final desejado para a linha, soltando então o Shift. Se o Shift for mantido pressionado, uma nova linha será desenhada para cada ponto onde o mouse for clicado.

# BORRIFADOR

A ferramenta **Borrifador** imita a pulverização de tinta no papel. Não se aplica tinta em uma camada contínua, mas sim como gotículas dispersas ao longo do curso. Pressione A para acessar rapidamente esta ferramenta.

Os parâmetros da ferramenta serão mostrados em uma caixa flutuante sobre uma imagem (clicando com o botão direito do mouse) e também no Painel de ajustes. Para alterar o valor de um parâmetro, ajuste o controle deslizante ou entre um valor numérico na caixa próxima ao parâmetro e pressione Enter (Macintosh: Return).

Tamanho (10-1000). A largura máxima de uma linha feita com o pincel (em pixels).

**Opacidade** (1-100). A permeabilidade das pinceladas em relação à cor de fundo. Este parâmetro ajusta a opacidade da tinta aplicada à imagem: em cores com valores mais baixos se torna mais leve e interage mais com a cor de fundo.

Revelando sardas no rosto de uma criança



Opacidade = 24%

Opacidade = 55%

**Densidade de gotas** (1-100). A quantidade de pontos em um traçado. Em valores mais elevados deste parâmetro, o spray se torna mais denso.

#### Pulverização com densidade variável

(Tamanho = 175, Opacidade = 100%, Tamanho de gota = 9)



Densidade de gotas = 10

Densidade de gotas = 65

Tamanho da gota (1-50). Diâmetro de gotas individuais. Gotas maiores irão se fundir, formando uma linha irregular com arestas.

A chegada do inverno (Tamanho = 400, Opacidade = 100%, Densidade de gotas = 1)



Tamanho da gota = 5

Tamanho da gota = 30

Intensidade (1-100). A intensidade da queda de cor em um único traçado. Como as gotas são pulverizadas, sua interação com o outro aumenta. Quanto menor o valor desse parâmetro, mais pálida a cor da tinta.



Adicionando cor (rubor) nas bochechas de uma menina (Tamanho = 52, Opacidade = 100%, Densidade de gotas = 100, Tamanho da Gota = 1)

Intensidade = 5

Intensidade = 70

A cor da ferramenta é alterada na paleta Cor/Amostras. Para alterar a cor do pincel coloque o cursor sobre o espectro de cores (o cursor transforma-se num conta-gotas) e clique na cor desejada, ou clique no quadrado e selecione uma cor utilizando o diálogo padrão Selecionar cor. Em alguns casos pode ser mais conveniente alterar a cor manualmente, o que pode ser feito ajustando-se os controles deslizantes.

Para desenhar uma linha reta, especifique o ponto inicial com o botão esquerdo do mouse e, mantendo o Shift pressionado, clique no ponto final desejado para a linha, soltando então o Shift. Se o Shift for mantido pressionado, uma nova linha será desenhada para cada ponto onde o mouse for clicado.

# APAGADOR

O Apagador imagem. Setores processado são exibidos como áreas transparentes, com um fundo xadrez. Pressione E para alternar rapidamente entre Apagador e Pincel histórico.

Atenção! Ao salvar seu arquivo, não escolha formatos que não possuam suporte à transparência (JPEG), pois as áreas transparentes serão substituídas pela cor branca.

Os parâmetros da ferramenta serão mostrados em uma caixa flutuante sobre uma imagem (clicando com o botão direito do mouse) e também no **Painel de ajustes**. Para alterar o valor de um parâmetro, ajuste o controle deslizante ou entre um valor numérico na caixa próxima ao parâmetro e pressione Enter (Macintosh: Return).

Tamanho (1-1000). A largura máxima (em pixels) da linha transparente que o apagador deixa para trás.

**Dureza** (0-100). A quantidade de indefinição da borda exterior. Quanto mais alto o valor do parâmetro, mais definida se torna a borda do pincel. Próximo dos 100%, a borda entre áreas apagadas e não apagadas será mais distinta; em valores mais baixos o limite entre tais áreas será mais suave.



#### Removendo parte do desenho com o apagador

Dureza = 100%

Dureza = 20%

**Força** (1-100). A quantidade de influência sobre a imagem. Com o aumento do valor deste parâmetro, o grau de transparência deixada pelo pincel aumenta.



Força = 100%

Força = 45%

Amostra de cor. Quando a caixa de seleção está desativada, a ferramenta remove pixels de todas as cores. Ative a caixa de seleção para apagar cores específicas de fundo. Quando você clica com a borracha, ele amostras da cor e usa-lo.

**Tolerância** (1-100). Este parâmetro torna-se ativo quando a caixa de seleção **Amostra de cor** está habilitada. Permite ajustar (reduzir ou ampliar) a área para remover. Em baixos valores, a ferramenta exclui cores semelhantes a cor no ponto de clique. Quanto maior o valor, maior é a gama de cores pere apagar.



Caixa de seleção está desativada

Caixa de seleção está ativada

Para apagar uma linha reta, selecione o ponto inicial com o botão esquerdo do mouse e, mantendo o Shift pressionado, clique no ponto final desejado para a linha, soltando então o Shift. Se o Shift for mantido pressionado, uma nova linha será desenhada para cada ponto onde o mouse for clicado.

# **PINCEL HISTÓRICO**

O Pincel histórico 🔯 retorna uma área de uma imagem à sua condição original, onde outra ferramenta

tenha sido aplicada. A diferença entre as ferramentas Apagador e o Pincel histórico é que a última não afeta o fundo. Pressione E para alternar rapidamente entre Apagador e Pincel histórico.

Os parâmetros da ferramenta serão mostrados em uma caixa flutuante sobre uma imagem (clicando com o botão direito do mouse) e também no Painel de ajustes. Para alterar o valor de um parâmetro, ajuste o controle deslizante ou entre um valor numérico na caixa próxima ao parâmetro e pressione Enter (Macintosh: Return).

Tamanho (1-1000). A largura máxima (em pixels) com que a linha pode ser traçada com o pincel. Dureza (0-100). O grau de indefinição das bordas do pincel. Quanto mais alto o valor do parâmetro, mais definida se torna a borda do pincel. Próximo dos 100%, o limite entre a borda do pincel e o fundo será mais distinta; em valores mais baixos a transição entre tais áreas será mais suave.

Recuperação dos galhos cobertos pela pintura com o Pincel histórico



Dureza = 20%

Dureza = 100%

Força (1-100). O grau de restauração do estado original. Em valores mais baixos haverá menor restauração e maior mistura com o efeito; em valores próximos a 100% a condição original será restaurada de maneira mais completa.



# Removendo a poeira de um espelho

Força = 50%

Força = 100%

# CLONE

A ferramenta Clone 🙍 consegue clonar um pedaço de uma imagem de um local noutro enquanto mantém

a paleta de cor original, sombras, texturas, iluminação e outras características da parte clonada. Pressione s para acesso rápido a esta ferramenta.

Para clonar um objeto, primeiro selecione a área a ser clonada - mantendo pressionando Alt (Option no Macintosh), e clicando na área a partir da qual o clone será tirado. Clique com o botão esquerdo para aplicar o clone. Quando você clicar com o botão esquerdo um cursor em forma de cruz aparecerá sobre a imagem-fonte, identificando o fragmento original.

Os parâmetros da ferramenta serão mostrados em uma caixa flutuante sobre uma imagem (clicando com o botão direito do mouse) e também no Painel de ajustes. Para alterar o valor de um parâmetro, ajuste o controle deslizante ou entre um valor numérico na caixa próxima ao parâmetro e pressione Enter (Macintosh: Return).

Tamanho (1-1000). O diâmetro máximo (em pixels) da fonte usada para a clonagem. Dureza (0-100). O grau de indefinição das bordas do fragmento. Quanto mais alto o valor do parâmetro, menor a interação da borda com o fundo. Próximo dos 100%, a borda entre o fragmento e a imagem será mais distinta; em valores mais baixos a transição entre tais áreas será mais suave.



#### Clonando frutas vermelhas com clone do mesmo diâmetro

Dureza = 30%

Dureza = 100%

**Modo de mistura**. Define como como o fragmento clonado se mistura com o fundo. O programa propõe 16 modos de mistura.



## Clonagem com diferentes modos de mistura

Modo: Normal

Modo: Sobreposição

**Opacidade** (1-100). A opacidade do fragmento em relação ao fundo. Este parâmetro ajusta a opacidade do fragmento no local onde este for estampado: em valores mais baixos, o fragmento é mais transparente e sua interação com o fundo é maior.

Clonando ovos de vidro (exemplo por Gun Legler)

Opacidade do clone = 40%

Opacidade do clone = 100%

A caixa de seleção **Alinhado** determina como o fragmento é clonado. Quando a caixa é ativada, um clone único será criado utilizando-se informação em torno da fonte selecionada: neste caso, cada vez que o botão esquerdo do mouse é pressionado um clone será criado a partir da área relevante. Quando desativada, a cada vez que o botão do mouse é solto o cursor retorna à fonte, e novos clones são criados desta mesma área.

#### Métodos de clonagem



Caixa de seleção "Alinhado" ativada

Caixa de seleção "Alinhado" desativada

Ativando a caixa **Espelhar horizontalmente** permite espelhar o clone ao longo do eixo x, ou seja, trocando os lados esquerdo e direito.

Ativando a caixa Espelhar verticalmente permite espelhar o clone ao longo do eixo y (de cabeça para baixo).

#### Espelhando o clone



Imagem original

Utilizando a ferramenta Clone



Espelhar horizontalmente

Espelhar verticalmente

Escala (20-400%). O tamanho do clone em relação ao fragmento original.





Escala = 20%

Escala = 110%

# **PINCEL-CAMALEÃO**

O Pincel-camaleão 🧟 copia um fragmento de uma imagem de um local para outro respeitando a paleta de cores, tom, textura, iluminação e outras características do fundo ao qual o clone é aplicado. Diferentemente da ferramenta Clone, esta ferramenta preserva as características da imagem subjacente. Pressione H para acesso rápido a esta ferramenta.



Clonando e mantendo a iluminação do fundo (exemplo por Gun Legler)



Fragmento sobre um fundo escuro

Fragmento sobre um fundo iluminado



Clonando ovos de vidro (examplo por Gun Legler)

A imagem original do ovo de cristal

Dois clones do ovo de cristal

Para clonar um objeto, primeiramente escolha o Pincel-camaleão à esquerda e selecione uma imagem de origem pressionando Alt (Option no Macintosh), e clicando o botão esquerdo do mouse sobre a área a partir da qual o fragmento clonado será selecionado. Uma vez que o ponto de referência esteja definido, mova o cursor para outro local. Para aplicar o fragmento clonado pressione o botão esquerdo do mouse. Quando o botão esquerdo for solto, um cursor em forma de cruz aparecerá sobre a área de origem, para indicar o ponto a partir do gual o fragmento é selecionado.

Os parâmetros da ferramenta serão mostrados em uma caixa flutuante sobre uma imagem (clicando com o botão direito do mouse) e também no Painel de ajustes. Para alterar o valor de um parâmetro, ajuste o controle deslizante ou entre um valor numérico na caixa próxima ao parâmetro e pressione Enter (Macintosh: Return).

Tamanho (1-1000). O diâmetro (em pixels) da fonte usada para a clonagem.

A caixa de seleção **Alinhado** determina o método de clonagem. Quando a caixa é ativada, um clone único será criado utilizando-se informação em torno da fonte selecionada: neste caso, cada vez que o botão esquerdo do mouse é pressionado um clone será criado a partir da área relevante. Quando desativada, a cada vez que o botão do mouse é solto o cursor retorna à fonte, e novos clones são criados desta mesma área.

Ativando a caixa **Espelhar horizontalmente** permite espelhar o clone ao longo do eixo x, ou seja, trocando os lados esquerdo e direito.

Ativando a caixa Espelhar verticalmente permite espelhar o clone ao longo do eixo y (de cabeça para baixo).

Escala (20-400%). O tamanho do clone em relação ao fragmento original.

A caixa de seleção **Clonagem artística** desabilita temporariamente as considerações acerca dos pixels vizinhos ao aplicar um fragmento clonado. Neste modo você pode alterar o tamanho do pincel, escolher uma nova fonte a partir da qual copiar um clone, remover partes de uma área clonada, etc. Para remover uma parte do clone, pressione a tecla Ctrl no teclado (H no Macintosh) e, mantendo-a pressionada, desenhe sobre a área. Isto é útil ao clonar a partir de uma imagem grande, ou ao criar um clone a partir de partes diferentes de uma imagem. O clone será processado após

ser pressionado.

# DESFOCAR

A ferramenta **Desfocar**  $\land$  reduz a nitidez de uma imagem diminuindo o contraste entres as cores de pixels vizinhos. Pressione R para alternar rapidamente entre **Desfocar**, **Nitidez**, **Borrar**.

Os parâmetros da ferramenta serão mostrados em uma caixa flutuante sobre uma imagem (clicando com o botão direito do mouse) e também no **Painel de ajustes** (se essa opção for selecionada em Opções). Para alterar o valor de um parâmetro, ajuste o controle deslizante ou entre um valor numérico na caixa próxima ao parâmetro e pressione Enter (Macintosh: Return).

Tamanho (1-200). O diâmetro do pincel em pixels.

**Dureza** (0-100). A largura da borda externa da ferramenta, onde a imagem é parcialmente desfocada. Quanto mais alto o valor do parâmetro, maior a área dentro do pincel onde a desfocagem é aplicada completamente.



# Desfocagem do centro da lupa

Dureza = 10%

Dureza = 80%

**Raio** (0.1-5.0). Intensidade do efeito sobre uma imagem. Este parâmetro especifica a área onde pontos são procurados para a desfocagem: em valores mais altos o raio de desfocagem é maior.





Raio = 4.0

Para desfocar uma imagem seguindo uma linha reta, clique com o botão esquerdo para selecionar um ponto de partida e, mantendo o Shift pressionado, mova o cursor até o ponto final e clique com o botão esquerdo. Se o Shift não é solto, uma nova linha será traçada até cada ponto onde o mouse for clicado.
# NITIDEZ

A ferramenta **Nitidez** nelhora a clareza de uma imagem aumentando o contraste de cor entre pixels. Pressione R para alternar rapidamente entre **Desfocar**, **Nitidez**, **Borrar**.

Os parâmetros da ferramenta serão mostrados em uma caixa flutuante sobre uma imagem (clicando com o botão direito do mouse) e também no **Painel de ajustes**. Para alterar o valor de um parâmetro, ajuste o controle deslizante ou entre um valor numérico na caixa próxima ao parâmetro e pressione Enter (Macintosh: Return).

Tamanho (1-500). O diâmetro (em pixels) da ferramenta Nitidez.

**Dureza** (0-100). A largura da borda externa da ferramenta, onde a nitidez é parcialmente aplicada. Em valores mais altos a quantidade de nitidez aplicada na área interna da ferramenta é aumentada.



Dureza = 30%

Dureza = 95%

**Contraste (1-250).** A quantidade de contraste entre pixels. Em 100%, o contraste é aumentado em 2 vezes, em 200% em 4 vezes, etc.



## Alterando a nitidez através do ajuste do contraste

Contraste = 20%

Contraste = 210%

**Raio** (0.1-20.0). O grau de nitidez da borda. Este parâmetro especifica o número de pixels vizinhos que são afetados pela nitidez de um pixel. Quando o valor é aumentado, a intensidade da transição entre cores cresce.

## Aumentando a clareza através do ajuste da quantidade de nitidez da borda



Raio = 3.0

Raio = 18.0

Para aumentar a nitidez seguindo uma linha reta, selecione um ponto de partida com o botão esquerdo do mouse e, enquanto mantém o <u>Shift</u> pressionado, mova o cursor para o ponto final e solte o <u>Shift</u>. Se o Shift não for solto, uma nova linha será desenhada a cada vez que o mouse for clicado sobre a imagem.

# BORRAR

A ferramenta **Borrar**  $\overrightarrow{pred}$  mistura cores através do deslocamento de pixels, como um dedo passando sobre tinta molhada. Pressione  $\mathbb{R}$  para alternar rapidamente entre **Desfocar**, **Nitidez**, **Borrar**.

Os parâmetros da ferramenta serão mostrados em uma caixa flutuante sobre uma imagem (clicando com o botão direito do mouse) e também no **Painel de ajustes**. Para alterar o valor de um parâmetro, ajuste o controle deslizante ou entre um valor numérico na caixa próxima ao parâmetro e pressione Enter (Macintosh: Return).

Tamanho (1-300). A largura máxima de uma linha traçada pela ferramenta (em pixels).

**Dureza** (0-100). O grau com que a ferramenta mancha. Em valores mais altos, maior será a mancha provocada pela linha, e maior a definição das bordas do esfregaço; em valores mais baixos a transição entre os limites da linha e o fundo será mais suave.



#### Garoto cabeça de espanador

Dureza = 10%

Dureza = 90%

**Força** (1-100). O comprimento das cores de uma pincelada. Quanto mais alto o valor deste parâmetro, mais a cor será manchada. Quando Força = 100% a cor do primeiro elemento é usada por toda a linha.



Força = 30%

Força = 60%

Usar cor. Um modo onde cores primárias são aplicadas no início de cada pincelda. Quanto maior o valor, mais brilhante a cor no início do curso. Se esse parâmetro for definido para zero o curso será aplicado de forma normal (sem usar a cor primária).

A cor principal pode ser selecionada na paleta **Cor/Amostras**. Para escolher uma cor coloque o cursor sobre o espectro de cores (o cursor transforma-se num conta-gotas) e clique na cor **desejada**, ou selecione uma cor utilizando o diálogo padrão Selecionar cor. Em alguns casos pode ser preferível selecionar a cor manualmente, ajustando-se os controles deslizantes.

### A aparência de uma chama



Usar cor = 20

Usar cor = 75

Para espalhar cor seguindo uma linha reta, selecione um ponto de partida com o botão esquerdo do mouse e, enquanto mantém o shift pressionado, mova o cursor para o ponto final e solte o shift. Se o shift não for solto, uma nova linha será desenhada a cada vez que o mouse for clicado sobre a imagem.

## ILUMINAR

A ferramenta Iluminar o tonaliza uma imagem aumentando o brilho das cores. Cada pincelada aplicada aumenta o efeito de iluminação. Pressione para alternar rapidamente entre Iluminar, Escurecer, Saturação.

Os parâmetros da ferramenta serão mostrados em uma caixa flutuante sobre uma imagem (clicando com o botão direito do mouse) e também no **Painel de ajustes**. Para alterar o valor de um parâmetro, ajuste o controle deslizante ou entre um valor numérico na caixa próxima ao parâmetro e pressione Enter (Macintosh: Return).

Tamanho (1-1000). Largura da ferramenta.

**Dureza** (0-100). O grau de suavidade da borda da ferramenta. Quanto maior o valor, mais nítida a borda da ferramenta. Em 100% há uma transição brusca entre as áreas afetada e não afetada; em valores mais baixos a transição entre tais áreas é mais suave.

Usando iluminar para suavizar a transição das cores do céu (O círculo mostra o tamanho real do pincel)



Dureza = 80%

Dureza = 40%

**Força** (1-100). Quantidade de iluminação aplicada a uma imagem. Quando Força = 100% o máximo de iluminação é aplicado à imagem.



Força = 20%

Força = 95%

O menu drop-down Escopo contém três formas de processar pixels:

Sombras. Áreas escuras são mais afetadas que áreas mais iluminadas. Meios-tons. O pincel afeta igualmente áreas claras e escuras. Claros. Áreas iluminadas da imagem são mais afetadas que áreas escuras.

# I luminar aplicado a uma imagem em escopos diferentes



Sombras

Meios-tons

Claros

Para iluminar uma área em linha reta, selecione um ponto de partida com o botão esquerdo do mouse e, enquanto mantém o <u>Shift</u> pressionado, mova o cursor para o ponto final e solte o <u>Shift</u>. Se o <u>Shift</u> não for solto, uma nova linha será desenhada a cada vez que o mouse for clicado sobre a imagem.

# ESCURECER

A ferramenta **Escurecer b** tonaliza uma imagem diminuindo o brilho das cores. O efeito é acentuado a cada pincelada. Pressione **L** para alternar rapidamente entre **Huminar**, **Escurecer**, **Saturação**.

Os parâmetros da ferramenta serão mostrados em uma caixa flutuante sobre uma imagem (clicando com o botão direito do mouse) e também no Painel de ajustes. Para alterar o valor de um parâmetro, ajuste o controle deslizante ou entre um valor numérico na caixa próxima ao parâmetro e pressione Enter (Macintosh: Return).

Tamanho (1-1000). Largura da ferramenta.

**Dureza** (0-100). O grau de suavidade da borda da ferramenta. Quanto maior o valor, mais nítida a borda da ferramenta. Em 100% a fronteira entre as áreas escurecida e não tratada é mais distinta; em valores mais baixos a transição entre tais áreas é mais suave.



"Amadurecendo" oxicocos

Dureza = 40%

Dureza = 95%

**Força** (1-100). O quanto a imagem é escurecida. Com um valor de Força próximo de 100% as cores são escurecidas quase ao máximo.



Força = 30%

Força = 95%

O menu drop-down Escopo provê três métodos para escurecer uma imagem:

Sombras. Áreas escuras são mais afetadas que áreas iluminadas. Meios-tons. Áreas claras e escuras são processadas igualmente. Claros. Áreas iluminadas da imagem são mais afetadas que áreas escuras.

Escurecendo uma imagem em diferentes escopos



Sombras

Meios-tons

Claros

Para escurecer uma área em linha reta, selecione um ponto de partida para a linha clicando com o botão esquerdo do mouse sobre o ponto desejado e, enquanto mantém o Shift pressionado, mova o cursor para o ponto final desejado e solte o Shift. Se o Shift não for solto, novas linhas serão desenhadas até cada ponto onde o mouse for clicado.

# SATURAÇÃO

A ferramenta Saturação 🔊 tonaliza uma imagem alterando a saturação e contraste de pixels vizinhos. A

ferramenta funciona em dois modos: em modo **Saturar** as cores se tornam mais saturadas, em modo **Dessaturar** as cores se tornam menos saturadas. Pressione **L** para alternar rapidamente entre **Huminar**, **Escurecer**, **Saturação**.



Modo Saturar

Modo Dessaturar

Os parâmetros da ferramenta serão mostrados em uma caixa flutuante sobre uma imagem (clicando com o botão direito do mouse) e também no Painel de ajustes. Para alterar o valor de um parâmetro, ajuste o controle deslizante ou entre um valor numérico na caixa próxima ao parâmetro e pressione Enter (Macintosh: Return).

Tamanho (1-1000). Tamanho da ferramenta.

**Dureza** (0-100). O grau de suavidade da borda da ferramenta, onde o efeito é aplicado parcialmente. Em valores mais altos a fronteira entre áreas tratadas e não tratadas é mais distinta; em valores mais baixos a transição entre tais áreas é mais suave.



# Influência de uma borda de pincel em um arco-íris

Dureza = 10%

Dureza = 85%

Força (1-100). A força do efeito. Quanto maior o valor, mais forte a alteração.

Mudando as cores



Força = 10%

Força = 80%

Para alterar a saturação em linha reta, selecione um ponto de partida para a linha clicando com o botão esquerdo do mouse e, enquanto mantém o Shift pressionado, mova o cursor para o ponto final desejado e solte o Shift. Se o Shift não for solto, novas linhas serão desenhadas até cada ponto onde o mouse for clicado.

# PINCEL PARA ÓLEO

O **Pincel para óleo** foi desenvolvida para imitar a pintura a óleo, com pinceladas em relevo. A densidade da tinta varia ao longo da linha. Pressione **B** para acesso rápido a esta ferramenta.

Os parâmetros da ferramenta serão mostrados em uma caixa flutuante sobre uma imagem (clicando com o botão direito do mouse) e também no Painel de ajustes. Para alterar o valor de um parâmetro, ajuste o controle deslizante ou entre um valor numérico na caixa próxima ao parâmetro e pressione Enter (Macintosh: Return).

Tamanho (3-150). A largura máxima da linha que pode ser obtido pelo pincel (em pixels). Relevo (0-100). O destaque dos detalhes. À medida que este parâmetro é aumentado, o padrão deixado por pêlos do pincel na tinta é mais acentuada e o impacto do relevo é mais forte.



Relevo = 15

Relevo = 70

**Limitação da pintura** (0-100). O comprimento das linhas pintadas. Quando a tinta acabar, o pincel deixa sobre a superfície uma levantada, desvanecendo-se a pintura.



Limitação da pintura = 10

Limitação da pintura = 60

**Mistura de cores.** A caixa de verificação define o estado da pintura em quando aplicada pelo pincel. Quando esta opção for ativada, as pinceladas vão se misturar, como se a pintura estivesse molhada. Se a opção for desativada, a tinta irá se comportar como se estivesse secando, e as pinceladas não se misturam.



"Mistura de cores" desativada

"Mistura de cores" ativada

A cor da pintura é definida através na paleta de Cor ou na paleta Amostras. Para escolher uma cor diferente levar o cursor do mouse sobre a barra espectral (o cursor tomará a forma de uma pipeta) e clique na cor desejada ou duplo-clique sobre o quadrado e escolha uma cor na caixa de diálogo Selecionar cor. Em alguns casos, selecionar uma cor é mais conveniente do que selecionar manualmente os componentes de uma cor através dos controles deslizantes.

# ROLO

O **Rolo** simula a pintura com rolo. A pincel de folhas lisas, cursos poroso. A densidade da tinta varia ao longo do comprimento da linha. Pressione  $\mathbb{R}$  para acesso rápido a esta ferramenta.

Os parâmetros da ferramenta serão mostrados em uma caixa flutuante sobre uma imagem (clicando com o botão direito do mouse) e também no Painel de ajustes. Para alterar o valor de um parâmetro, ajuste o controle deslizante ou entre um valor numérico na caixa próxima ao parâmetro e pressione Enter (Macintosh: Return).

Tamanho (10-200). A largura máxima da linha que pode ser obtido pelo pincel (em pixels). Preenchimento (0-100). A densidade de tinta em um único golpe de lápis. Quando cursos são pintadas uma sobre a outra, a tinta torna-se mais densa. Em valores mais baixos deste parâmetro,

pintadas uma sobre a outra, a tinta torna-se mais densa. Em valores mais baixos deste parâmetro, são aplicados finas camadas, mais transparentes. Quando o parâmetro é definido para 100%, o lápis desenha traços da densidade total da cor escolhida.



Preenchimento = 10

Preenchimento = 60

**Limitação da pintura** (0-100). O comprimento das linhas pintadas. Quando a tinta acabar, o pincel deixa sobre a superfície uma levantada, desvanecendo-se a pintura.



Limitação da pintura = 3

Limitação da pintura = 12

**Mistura de cores**. A caixa de verificação define o estado da pintura em quando aplicada pelo pincel. Quando esta opção for ativada, as pinceladas vão se misturar, como se a pintura estivesse molhada. Se a opção for desativada, a tinta irá se comportar como se estivesse secando, e as pinceladas não se misturam.



"Mistura de cores" desativada

"Mistura de cores" ativada

A cor da pintura é definida através na paleta de Cor ou na paleta Amostras. Para escolher uma cor diferente levar o cursor do mouse sobre a barra espectral (o cursor tomará a forma de uma pipeta) e clique na cor desejada ou duplo-clique sobre o quadrado e escolha uma cor na caixa de diálogo Selecionar cor. Em alguns casos, selecionar uma cor é mais conveniente do que selecionar manualmente os componentes de uma cor através dos controles deslizantes.

### MARCADOR

O Marcador  $\swarrow$  é uma ferramenta especial, com constante fluxo de tinta. Desenha linhas lisas, elegantes, translúcidas. Pressione  $\mathbb{F}$  para acesso rápido a esta ferramenta.

Os parâmetros da ferramenta serão mostrados em uma caixa flutuante sobre uma imagem (clicando com o botão direito do mouse) e também no Painel de ajustes. Para alterar o valor de um parâmetro, ajuste o controle deslizante ou entre um valor numérico na caixa próxima ao parâmetro e pressione Enter (Macintosh: Return).

Tamanho (3-100). A largura máxima da linha que pode ser obtido pelo pincel (em pixels).

**Preenchimento** (0-100). A densidade de tinta em um único golpe de lápis. Quando cursos são pintadas uma sobre a outra, a tinta torna-se mais densa. Em valores mais baixos deste parâmetro, são aplicados finas camadas, mais transparentes. Quando o parâmetro é definido para 100%, o lápis desenha traços da densidade total da cor escolhida.



Preenchimento = 20

Preenchimento = 100

A cor é definida através na paleta de Cor ou na paleta Amostras. Para escolher uma cor diferente levar o cursor do mouse sobre a barra espectral (o cursor tomará a forma de uma pipeta) e clique na cor desejada ou duplo-clique sobre o quadrado e escolha uma cor na caixa de diálogo Selecionar cor. Em alguns casos, selecionar uma cor é mais conveniente do que selecionar manualmente os componentes de uma cor através dos controles deslizantes.

# GIZ

O Giz 🔊 desenha linhas suaves e textura com bordas porosas. Pressione c para acesso rápido a esta ferramenta.

Os parâmetros da ferramenta serão mostrados em uma caixa flutuante sobre uma imagem (clicando com o botão direito do mouse) e também no Painel de ajustes. Para alterar o valor de um parâmetro, ajuste o controle deslizante ou entre um valor numérico na caixa próxima ao parâmetro e pressione Enter (Macintosh: Return).

Tamanho (3-200). A largura máxima da linha que pode ser obtido pelo pincel (em pixels). **Força** (0-100). A quantidade de influência sobre a imagem.







A cor é definida através na paleta de Cor ou na paleta Amostras. Para escolher uma cor diferente levar o cursor do mouse sobre a barra espectral (o cursor tomará a forma de uma pipeta) e clique na cor desejada ou duplo-clique sobre o quadrado e escolha uma cor na caixa de diálogo Selecionar cor. Em alguns casos, selecionar uma cor é mais conveniente do que selecionar manualmente os componentes de uma cor através dos controles deslizantes.

# LÁPIS ARTÍSTICO

O **Lápis artístico** desenha linhas com bordas nítidas e aplica tinta suavemente (sem relevo). Pressione  $\mathbf{p}$  para acesso rápido a esta ferramenta.

Os parâmetros da ferramenta serão mostrados em uma caixa flutuante sobre uma imagem (clicando com o botão direito do mouse) e também no Painel de ajustes. Para alterar o valor de um parâmetro, ajuste o controle deslizante ou entre um valor numérico na caixa próxima ao parâmetro e pressione Enter (Macintosh: Return).

Tamanho (3-50). A largura máxima de uma linha traçada pela ferramenta (em pixels).

**Preenchimento** (0-100). A densidade de tinta em um único golpe de lápis. Quando cursos são pintadas uma sobre a outra, a tinta torna-se mais densa. Em valores mais baixos deste parâmetro, são aplicados finas camadas, mais transparentes. Quando o parâmetro é definido para 100%, o lápis desenha traços da densidade total da cor escolhida.



Preenchimento = 10

Preenchimento = 80

**Lápis inclinado** (0-100). Imita um lápis inclinado: a pressão sobre uma extremidade da linha é enfraquecida. A forte inclinação do lápis, maior diferença entre as bordas.

# Traços do Lápis artístico



Lápis inclinado = 30

Lápis inclinado = 80

**Granularidade** (0-100). Adiciona ruído para os traços de lápis, faz as linhas menos densas. O efeito é visível nos baixos valores do parâmetro **Preenchimento**.



Granularidade = 30

Granularidade = 100

A cor é definida através na paleta de Cor ou na paleta Amostras. Para escolher uma cor diferente levar o cursor do mouse sobre a barra espectral (o cursor tomará a forma de uma pipeta) e clique na cor desejada ou duplo-clique sobre o quadrado e escolha uma cor na caixa de diálogo Selecionar cor. Em alguns casos, selecionar uma cor é mais conveniente do que selecionar manualmente os componentes de uma cor através dos controles deslizantes.

# **BORRIFADOR ARTÍSTICO**

O **Borrifador artístico** simula pintura em spray. Não se aplica tinta em uma linha contínua, mas sim em gotas, levantado, dispersas ao longo do curso. Pressione A para acesso rápido a esta ferramenta.

Os parâmetros da ferramenta serão mostrados em uma caixa flutuante sobre uma imagem (clicando com o botão direito do mouse) e também no Painel de ajustes. Para alterar o valor de um parâmetro, ajuste o controle deslizante ou entre um valor numérico na caixa próxima ao parâmetro e pressione Enter (Macintosh: Return).

Tamanho (10-300). A largura máxima de uma linha traçada pela ferramenta (em pixels). Densidade de gotas (1-100). A quantidade de pontos em um traçado. Em valores mais elevados deste parâmetro, o spray se torna mais denso.



#### Semente de papoula bagel

Densidade de gotas = 10

Densidade de gotas = 55

Tamanho da gota (1-50). Diâmetro de gotas individuais. Gotas maiores irão se fundir, formando uma linha irregular com arestas.



# Bolhas aéreas em um aquário

Tamanho da gota = 20

A cor da pintura é definida através na paleta de Cor ou na paleta Amostras. Para escolher uma cor diferente levar o cursor do mouse sobre a barra espectral (o cursor tomará a forma de uma pipeta) e clique na cor desejada ou duplo-clique sobre o quadrado e escolha uma cor na caixa de diálogo Selecionar cor. Em alguns casos, selecionar uma cor é mais conveniente do que selecionar manualmente os componentes de uma cor através dos controles deslizantes.

Tamanho da gota = 6

# **APAGADOR ARTÍSTICO**

O **Apagador artístico** apaga a imagem sobre a camada selecionada. Esta ferramenta altera a transparência de um pixel de imagens e elimina o relevo da pintura. Pressione E para acesso rápido a esta ferramenta.

Os parâmetros da ferramenta serão mostrados em uma caixa flutuante sobre uma imagem (clicando com o botão direito do mouse) e também no Painel de ajustes. Para alterar o valor de um parâmetro, ajuste o controle deslizante ou entre um valor numérico na caixa próxima ao parâmetro e pressione Enter (Macintosh: Return).

Tamanho (1-300). A largura máxima (em pixels) da linha transparente que o apagador deixa para trás.

**Força** (0-100). A quantidade de influência sobre a imagem. Com o aumento do valor deste parâmetro, o grau de transparência deixada pelo pincel aumenta.



#### Aparamento das bordas utilizando o Apagador

Força = 20

Forca = 100

### FERRAMENTAS DE ALINHAMENTO

Use as ferramentas de alinhamento para mover e posicionar com precisão os objetos em camadas. A **réguas** são mostradas em toda a borda da janela de imagem. As guias, assim como a grade, são linhas de suporte horizontais e verticais não-imprimíveis que são exibidas sobre a imagem, ou seja, elas não aparecerão no resultado final.

Para criar uma guia horizontal e vertical arraste a partir de uma régua correspondente. Você pode mover as guias com a ferramenta Mover , o cursor se transformará em .





Para remover a guia, arraste-a para fora da janela de imagem.

Clique no botão 📴 no painel superior para abrir o menu de ferramentas de alinhamento:



**Mostrar réguas**. Quando essa opção é verificada, você pode ver as réguas ao longo das margens da janela de imagem. Clique com o botão direito do mouse em uma régua para selecionar as unidades de medida (pixels, polegadas, centímetros, etc.).

As marcas sobre as réguas indicam a posição do cursor.

Para alterar a origem (zero), coloque o cursor sobre a intersecção das réguas no canto superior esquerdo da janela de imagem e arraste na diagonal até o ponto desejado na imagem. Para restaurar a origem padrão, clique duas vezes nesse canto.

Mostrar grade. Quando esta opção estiver marcada, a grade aparece sobre a imagem. O ponto de origem das grades varia de acordo com a origem das réguas.

Habilitar guias. Quando esta opção estiver marcada, as guias são mostradas. Quando a opção estiver desativada, as guias não são exibidas, não podem ser criadas e não podem ser movidas.

Bloquear guias. Quando essa opção é verificada, é impossível reposicionar as guias.

Limpar guias. Quando essa opção é verificada, todas as guias criadas são excluídas.

Ajustar a. Esse recurso ajuda a posicionar com precisão o objeto que se agarra, durante o movimento, à borda de um elemento selecionado. Você pode especificar os elementos a que se agarrar (eles devem estar visíveis).

- Grade;
- Guias;
- Seleção;
- Camadas;
- Documento.

**Opções.** Este comando abre a caixa de diálogo com as opções de exibição das ferramentas de alinhamento.

Color Background	Divisi	ions Cursor Mark	ker
Guidelines			
Color Style Lines	M		
Color			
Step 100,00 ¢ Pb	cels	Style 1 Dashed Line	s 🗸
Subdivisions 4 🛟		Style 2 Dots	-

Há três grupos das preferências:

## Réguas:

Defina uma **Cor para cada elemento das réguas** que pode ser alterado clicando no quadro da cor correspondente:

- Fundo.
- Seções.
- Marcador de cursor.

As **Unidades** de medida podem ser alteradas aqui, na lista suspensa, ou **através de um clique** com o botão direito do mouse em uma régua.

Guias:

**Cor** das guis podem ser selecionado clicando no quadrado de cor.

Estilo define uma opção de exibição para as guias (linhas, linhas tracejadas, pontos).

Grade:

A grade é composta das linhas principais e das linhas adicionais (subdivisões).

Selecione a **Cor** das linhas da grade clicando no quadrado de cor.

Passo ajusta a definir o espaçamento entre as principais linhas da grade. Você pode alterar as unidades para essa opção.

Subdivisões - esta opção define o espaçamento para as linhas menores.

Você pode ajustar uma opção de exibição para as linhas de grade (linhas, linhas tracejadas, pontos).

Existem duas listas suspensas para cada tipo de linha: a **Estilo 1 é usada** para as principais linhas; a **Estilo 2, para as linhas de subdivisão.** 

# FERRAMENTAS DE SELEÇÃO

As ferramentas de seleção permitem especificar uma área de edição em uma imagem. A área selecionada é marcada por um contorno pontilhado. As ferramentas artísticas e de retoque funcionam somente na seleção. Você pode mover o contorno da seleção na imagem – posicione o cursor  $b_{rr}$  dentro da área

#### selecionada e arraste-a.

Pressione v para acessar rapidamente as ferramentas de seleção e alternar entre eles.



#### Ferramentas de seleção

A ferramenta **Seleção retangular** permite selecionar áreas retangulares e quadradas. Arraste a área que você deseja selecionar com o botão esquerdo do mouse.

A ferramenta Seleção elíptica permite selecionar áreas elípticas ou circulares.

A ferramenta Laço permitem criar seleções à mão livre. Arraste para desenhar uma linha da

seleção próximo de um objeto. Ao soltar o botão esquerdo do mouse, o contorno será fechado e o ponto final será conectado ao ponto inicial.

A ferramenta Laço poligonal permite criar uma seleção à mão livre a partir dos segmentos

retos. Mova o cursor e clique com o botão esquerdo do mouse em cada ponto, o programa desenhará automaticamente uma linha reta entre dois pontos. Para fechar o contorno, traga o cursor para o primeiro ponto ou clique duas vezes no ponto final.

Comandos:

- **Desmarcar** Ctrl+D (Windows) ou  $\mathbb{H}$ +D (Macintosh).
- Selecionar todos Ctrl + A (Windows) ou H + A (Macintosh).
- **Inverter seleção** Ctrl + Shift + I (Windows) ou  $\mathbb{H} + \hat{r} + I$  (Macintosh).

Mantenha a tecla Shift para criar um quadrado ou um círculo e para desenhar uma linha perfeitamente vertical/horizontal.

As opções das ferramentas serão mostradas no Painel de ajustes e em uma caixa flutuante sobre uma imagem (com o botão direito do mouse):

O Modo de seleção define o resultado da interação de seleções:

**Nova seleção** . Nesse modo uma nova seleção será criada. Se houver áreas selecionadas na imagem, elas serão desmarcadas.

Adicionar à seleção 🔚. A área de seleção será aumentada, adicionando novos fragmentos.

**Subtrair da seleção** . Você pode remover as áreas não desejadas da seleção, ativando esse modo.

**Interseção de seleções .** Este modo permite manter apenas a área da intersecção entre seleções.



Adicionar

Subtrair

Difusão permite esfumar as bordas da seleção.



A caixa Suavizar suaviza as bordas entalhadas da seleção. Habilite essa opção antes de criar uma seleção.



Caixa de seleção desativada

Caixa de seleção ativada

A caixa **A partir do centro permite criar uma seleção (um retângulo ou** uma elipse) usando um ponto inicial, onde o cursor está, como um centro. Caso contrário, as seleções são criadas a partir de um canto.



Caixa de seleção desativada

Caixa de seleção ativada

Estilo. Você pode especificar um tamanho de uma seleção:

Normal. O tamanho de uma seleção é determinado ao arrastar o cursor. Tamanho fixo. Essa opção permite que você crie uma seleção com dimensões exatas. Proporção fixa. A relação da altura e largura de uma seleção permanece fixa.

# RECORTAR

A ferramenta **Recortar indesejadas**, para melhorar o foco, ou fazer um quadrado a partir de um **retângulo ou, o contrário.** Para acesso rápido a esta ferramenta pressione Alt+C.

Selecione a área que deseja manter, arraste-a pressionando o botão esquerdo do mouse. Aparecerá um quadro retangular sobre a imagem e as opções da ferramenta serão exibidas no Painel de ajustes. Todas as partes externas do quadro serão cortadas.



Área para recortar

Você pode alterar o tamanho da área, arrastando os marcadores sobre os lados e os ângulos do quadro delimitador. Para restringir as proporções da imagem mantenha pressionada a tecla Shift.

Para mover o quadro, coloque o cursor hat dentro dele e arraste.

Para girar a área, coloque o cursor f fora do quadro, e mova-o com o botão esquerdo do mouse. Se você pressionar Alt, o ângulo de rotação vai mudar em 5 graus.

Os marcadores azuis no quadro indicam onde será a parte superior da imagem recortada.

Para remover as áreas ao redor do quadro pressione OK, nas opções da ferramenta, ou tecla Enter. Para cancelar uma seleção, pressione Cancelar ou pressione a tecla Esc.

#### Opções da ferramenta:

O recurso pode funcionar em dois modos:

Excluir. As áreas externas do quadro delimitador serão excluídas.

**Ocultar**. As áreas externas do quadro ficarão ocultas, mas ainda permanecerão acessíveis. Este modo permite que você corrija a área cortada posteriormente; você pode mover a parte visível com a ferramenta **Mover**  $[]_{++}$ .



Excluir

Ocultar

A caixa de seleção **Área externa** ajuda a visualizar melhor as áreas dentro e fora do quadro da área cortada. Se a caixa de seleção estiver habilitada, as partes de fora são realçadas na cor selecionada.



Caixa de seleção desativada

Caixa de seleção ativada

Você pode configurar as opções de visualização para a área externa: cor e opacidade.

Cor. Clique no quadrado de cor para abrir a caixa de diálogo Selecionar cor.



Rosa

Branca

**Opacidade**. O parâmetro define a transparência da cor de destaque.



Opacidade = 15

Opacidade = 60

## MOVER

A ferramenta **Mover** permite que você arraste um objeto em sobreposição pressionando o botão esquerdo do mouse. A tecla de atalho para a ferramenta é M.



Movendo objetos

#### Opções da ferramenta:

A caixa de verificação Auto-seleção permite selecionar automaticamente uma sobreposição ou um grupo ao clicar no objeto. Use esse recurso quando estiver trabalhando com um documento de várias sobreposições. Não é necessário selecionar manualmente a sobreposição na paleta Camadas.



Seleção automática da camada

Seleção automática do grupo

Mostrar limites. Esta opção permite mostrar ou ocultar as bordas do objeto em movimento.



Caixa de seleção ativada

Caixa de seleção desativada

Além disso, com a ferramenta Mover by é possível transformar um objeto.

# TRANSFORMAÇÃO DE OBJETOS

Utilizando a ferramenta **Mover i** é possível transformar um objeto. Os parâmetros de transformação aparecem no Painel de ajustes ao clicar em uma caixa delimitadora de um objeto.



Transformação do objeto

#### Opções de transformação:

**Mover.** Você pode mudar a posição do objeto horizontalmente (X) e verticalmente (Y). O parâmetro usa as coordenadas (em pixels) do ponto superior esquerdo da caixa delimitadora ou do ponto central (caso o sinal esteja o ativado). Normalmente o ponto central é fixo, mas você pode movê-lo para um local diferente.

Coloque o cursor dentro da caixa delimitadora e arraste o objeto. Se você levar o cursor para o ponto central, você terá um ponteiro com um círculo , agora você pode mover somente o ponto central.

**Escala.** Você pode ajustar o tamanho do objeto na largura (L) e altura (A) em porcentagem. Arraste um dos oito marcadores quadrados no quadro para aumentar ou reduzir o tamanho do objeto. O cursor irá transformar em uma seta de dois lados  $\leftrightarrow \bullet$ .

Use a tecla Shift ou pressione o sinal dentre L e A para restringir as proporções do objeto. Se o sinal estiver desativado de as proporções podem mudar.

**Girar. Você pode girar o objeto. O centro de rotação pode ser mudado** movendo o ponto central do objeto. Fora do quadro delimitador o cursor se transforma em uma seta de dois lados arredondada **A. Para girar o objeto no sentido horário ou anti-horário, mantenha o botão** esquerdo do mouse progrimando. Se verá progrimar **a l** 

pressionado. Se você pressionar Alt, o ângulo de rotação vai mudar em cinco graus.

É possível especificar um grau de rotação no painel de configurações para o campo (ângulo).

Inclinar. Você pode mudar algumas partes do objeto em relação a outros. Será como levar o cursor para o quadro  $\rightarrow$ . Pressione e arraste o mouse para transformar o objeto. Você também pode inserir os valores no Painel de ajustes nos campos H (inclinação horizontal) e V (inclinação vertical).

Clique no botão Restaurar ponto central para restaurar o ponto central em sua posição padrão.

Pressione **OK para aplicar as alterações. Para cancelar uma transformação, pressione Cancelar** ou a tecla Esc.

# ΤΕΧΤΟ

A ferramenta **Texto** T permite adicionar texto a uma imagem. A tecla de atalho para a ferramenta é T.

Quando você insere um texto, ele aparece em uma camada *de texto* especial. Você pode converter esta camada em raster através do comando **Rasterizar camada**. Após a rasterização de texto você não poderá mudar ou reformatá-lo.

Existem duas modos de adicionar texto: como um bloco de texto (na caixa delimitadora) ou como uma linha independente.

Arraste o cursor pressionando o botão esquerdo do mouse; a caixa delimitadora será exibida onde você inserir o texto. Você pode alterar o tamanho da caixa de bloco arrastando os marcadores no quadro. Mantenha pressionada a tecla Shift para limitar as proporções. Para mover o bloco, coloque o cursor para fora teraste.



Bloco de texto

Como alternativa, você pode adicionar um texto, clicando com a ferramenta em uma imagem; basta começar a digitar. Neste caso, as linhas de texto não são limitadas em tamanho.



Texto independiente

Para iniciar uma nova linha clique em Enter.

Pressione **OK** para aplicar texto. Para cancelar, clique em **Cancelar** ou a tecla **Esc**.

As opções de formatação serão exibidas no Painel de ajustes. Você pode aplicá-las nos caracteres selecionados ou no texto inteiro.

Fonte. A lista contém as fontes do sistema que podem ser utilizadas quando você digita um texto. Estilo. A lista contém diferentes variações da fonte escolhida (Normal, Negrito, Itálico, Negrito itálico)

Tamanho. O parâmetro define o tamanho dos caracteres (em pontos). **Configurações de texto**:

TT - TODAS EM MAIÚSCULAS
tt - todas em minúsculas
$T_{T}$ - Capitalizar (Iniciais Maiúsculas)
T <sub>1</sub> - Subscrito
T <sup>1</sup> - Sobrescrito
T - Sublinhado
T - Tachado

Cor. Clique no quadrado de cor para abrir a caixa de diálogo Selecionar cor. **Opções de alinhamento**:



**Opções de margens**. Você pode ajustar o espaço entre o texto ea caixa delimitadora (em pixels):



- $\equiv$  | · Recuar a direita
- 늘 Recuar primeira linha

Clique com o botão direito do mouse no texto para abrir um menu de comandos padrão.



- Desfazer. O comando permite desfazer uma última alteração.
- Refazer. O comando permite aplicar novamente uma alteração anteriormente desfeita.
- Cortar. O comando remove o fragmento selecionado e leva-o para a área de transferência.
- Copiar. O comando duplica o fragmento selecionado para a área de transferência.
- Colar. O comando permite inserir dados da área de transferência.
- Apagar. O comando remove o fragmento selecionado sem salvá-lo na área de transferência.
- Selecionar todo. O comando seleciona o texto inteiro nesta camada.
- Converter para bloco de texto/Converter para texto independiente. O comando altera o tipo de texto.

Você pode transformar o bloco de texto com a tecla Ctrl pressionada. É importante diferenciar este modo de alteração da caixa delimitadora.
# Também, é possível transformar texto com a ferramenta Mover



Transformación de texto

# CONTA-GOTAS

A ferramenta Conta-gotas 💉 escolhe uma cor a partir de uma imagem. Pressione I para acesso rápido

a esta ferramenta.

A cor, selecionada por um clique do mouse, se torna a cor principal na paleta **Cor. Se você continuar a** desenha com o **Conta-gotas pressionado você poderá ver uma alteração dinâmica na cor. Mover o Conta-Gotas** mantendo pressionado **Shift** seleciona cor uniformemente por todos os pixels no caminho do cursor.

Ajuste as opções da ferramenta no Painel de ajustes ou em uma caixa flutuante sobre uma imagem (com o botão direito do mouse).



Opções do Conta-gotas

**Tamanho da amostra** (1-51). O número de pixels ao redor da ponta do conta-gotas que serão considerados para a cor média selecionada. Em valores mínimos, a área ao redor da ponta do conta-gotas é reduzida a um pixel. Um valor mais alto do parâmetro pode ser usado em fotos com muito ruído de cores (pixels aleatórios vermelhos e azuis sobre fundo homogêneo).

**Mostrar círculo de cor**. Se a opção está ativada, o cursor do conta-gotas é apresentado como um círculo de cor com 5 setores que mostra as informações sobre as cores nessa área.



1. Linha gradiente com a cor atual no centro, no lado esquerdo com +30% em preto, e no lado direito, +30% em branco.

2. A cor anterior seleccionado.

3. A cor atual do pixel onde o cursor está.

4. Cores dos pixels nas proximidades.

5. Cores médias de áreas de 3x3, 5x5, 11x11, 31x31, 51x51, 101x101 px (próximo da ponta do conta-gotas).

Este recurso inteligente ajuda-o a selecionar as cores de modo mais preciso. Se for difícil obter uma determinada cor, é possível ver as tintas próximas no **Círculo de cor** e selecionar a cor no círculo ao pressionar a tecla Ctrl.

# MÃO

A ferramenta Mão 🔊 é desenhada para rolar a área exibida da imagem se, na escala escolhida, a imagem

toda não cabe na janela. Para mover a imagem você deve pressionar este botão, colocar o cursor sobre a imagem, pressionar o botão esquerdo e, mantendo-o pressionado, mover a imagem na janela. Pressione Alt +H para acesso rápido a esta ferramenta.

Dê um clique duplo no ícone 🔊, na barra de ferramentas, para ajustar a imagem à janela de imagem.

Para rolar a imagem na Janela de imagem você pode também pressionar a barra de espaços no teclado e arrastar a imagem com o botão esquerdo do mouse.



Rolagem da área exibida

## ZOOM

A ferramenta **Zoom**  $\bigcirc$  é desenhada para alterar a escala da imagem. Pressione  $\boxed{z}$  para acesso rápido a esta ferramenta.

Para aumentar a escala, pressione o botão e clique com o botão esquerdo na imagem na janela AKVIS MultiBrush. Para diminuir a escala, clique com o botão esquerdo com tecla Alt pressionada.

**Dê um clique duplo no ícone**, na barra de ferramentas, para fazer a escala de imagem a 100% (o tamanho real).

Você pode utilizar-se de atalhos de teclado para alterar a escala: + e Ctrl++ (光++ no Macintosh) aumentam o zoom, - e Ctrl+- (光+- no Macintosh) diminuem o zoom.

É ainda possível aumentar a escala para uma área selecionada. Para tanto, pressione área retangular. Quando a área retangular é selecionada, a escala da imagem será alterada de forma que a parte selecionada da imagem preencha toda a janela.



Aumentar a escala da área selecionada

## MUDANDO A COR DOS OLHOS

AKVIS MultiBrush não é apenas uma ferramenta de desenho, mas um estilista mágico que pode mudar sua aparência com duas pinceladas. Neste tutorial, vamos compartilhar um segredo de como fazer uma fotografia "destacar-se" para tornar o assunto em um retrato ainda mais agradável aos olhos.

Cada um de nós nascemos com uma única cor dos olhos. Mas as garotas gostam de experimentar aparências diferentes! Não é tão difícil.





Foto de uma garota Passo 1. Abra uma foto com AKVIS MultiBrush.

Depois de processamento com MultiBrush



Imagem original Passo 2. Crie uma nova camada acima da imagem (com o **botão)**.



Passo 3. Escolha a cor da ferramenta Pincel i e pinte a cor desejada sobre a íris.



Pintando a nova cor

Passo 4. Sob as definições para a paleta de Camadas, mude o parâmetro Opacidade da camada superior para entre 20 e 30%.



Mudando a Opacidade

Sinta-se livre para experimentar, você pode mudar a cor dos olhos, sem comprar lentes caras:



Mesmo algo como isto:



# **EDIÇÃO DE RETRATOS**

O **AKVIS MultiBrush** ajuda você a retocar fotos e melhorar retratos. Ele remove objetos indesejados de fotos digitais.

Vamos tentar ver como essa menina fica sem os óculos.



**Passo 1**. Abra a foto em seu editor de fotografia. Você também pode abrir a foto na versão autônoma do MultiBrush e alcançar os mesmos resultados como neste exemplo.



Passo 2. Chame o plugin AKVIS MultiBrush. No Adobe Photoshop, você deve selecionar o item de menu Filtro -> AKVIS -> MultiBrush, no Corel (Jasc) Paint Shop Pro - o item de menu Efeitos -> Plugins -> AKVIS -> MultiBrush e no Corel Photo-Paint - o item do menu Efeitos -> AKVIS -> MultiBrush.

**Passo 3.** Selecione a ferramenta **Pincel-camaleão** na **Barra de ferramentas pressione o botão** e defina um tamanho pequeno de pincel.

Passo 4. Desative a caixa de seleção Alinhado de modo que, toda vez que você aplicar a escova, o padrão é tirado de um mesmo ponto de partida.

Passo 5. Pressione a tecla Alt (Option no Macintosh) e use o botão esquerdo do mouse para pegar a amostra da testa da menina, que será a área de origem.



Passo 6. Aplique o pincel nos traçados da armação do óculos.



Passo 7. Pressione o botão o no Painel de controle para aplicar o resultado do retoque e feche a janela do plugin.



Você também pode usar esse método para remover pequenos defeitos, como sardas, cicatrizes, marcas de nascença e até rugas.

Clique em qualquer imagem para ver uma versão ampliada em uma nova janela.





#### UM ESTRANHO NO NI NHO

Vamos remover o papagaio estranho que indiscretamente olha para os namorados se beijando. É muito fácil pois fundo está turvo e não há detalhes importantes. A única coisa que requer algum esforço é a remoção do galho onde o papagaio está sentado.



Passo 1. Abra a foto em seu editor de fotografia. Você também pode abrir a foto na versão autônoma do MultiBrush e alcançar os mesmos resultados, como neste exemplo.



Passo 2. Chame o plugin AKVIS MultiBrush. Para este efeito, no Adobe Photoshop seleccionar Filtro -> AKVIS -> MultiBrush, no Corel Paint Shop Pro - o item de menu Efeitos -> Plugins -> AKVIS -> MultiBrush; no Corel Photo-Paint selecionar o comando Efeitos -> AKVIS -> MultiBrush.

Passo 3. Removeremos o papagaio estranho usando o modo de **Clonagem artística** do **Pincel**camaleão

Neste modo, você pode alterar o tamanho do pincel, indicar uma outra fonte para a clonagem e fazer um clone de diferentes partes da imagem. O programa não irá fundir a área clonada com o fundo até que você saia do modo.

**Passo 4.** Começaremos removendo o papagaio, substituindo-o com os fragmentos de imagem apropriados. Primeiro vamos clonar o galho. Ajustaremos a fonte para a clonagem, pressionando a tecla Alt (Option no Macintosh) e com o botão esquerdo do mouse clicamos sobre o galho à direita do papagaio.



Passo 5. Desenhe uma primeira linha e o galho será copiado para o local onde o papagaio costumava sentar-se.



Montaremos a segunda fonte de clonagem um pouco menor do que a primeira e continuaremos a clonagem do galho até que esteja completamente restaurado.



**Passo 6.** Agora removeremos a cauda do papagaio. Definiremos a fonte de clonagem na parte inferior do galho e clonaremos no lugar do papagaio.



Se você cometeu um erro quando clonava um fragmento, você pode usar o botão i para cancelar a última operação.

Passo 7. Agora clonaremos a parte superior do corpo do papagaio. Clonaremos o fragmento à direita do papagaio na parte superior, acima do galho.



Passo 8. Retoque pequenas imperfeições no galho usando o carimbo. O papagaio é removido, o galho é restaurado, mas as bordas da área clonada ainda são visíveis. Agora iniciaremos o processo apertando o botão ().

O programa processará as bordas da área clonada de tal forma que o clone se fundirá com o fundo. O papagaio estranho desapareceu sem deixar rastros.



# ALTER EGO

O autor deste exemplo é Gun Legler. Ela usou a versão do plugin com Jasc Paint Shop Pro 7.

Você pode utilizar a **versão autônoma** do MultiBrush e alcançar os mesmos resultados, como neste exemplo.

Gun Legler aplicou o plugin **AKVIS MultiBrush** para adicionar uma imagem clonada da menina à imagem original. Quando um clone do objeto especificado é ajustado para o fundo, a imagem resultante possui uma gama de cores diferentes e leveza (Suavidade).



Para alcançar o mesmo resultado, siga as instruções:

**Passo 1.** Abra a imagem original em seu editor de fotos e busque o **AKVIS MultiBrush** usando o comando:

no Paint Shop Pro: **Efeitos -> Plugins -> AKVIS -> MultiBrush**; no Adobe Photoshop: **Filtro -> AKVIS -> MultiBrush**.

Passo 2. Selecione o Pincel-camaleão 🔔 da Barra de ferramentas e ajuste o tamanho do

mesmo (pincel) (foi a ferramenta Clone no versões antigas v.1-3 do programa).

Passo 3. Ative a caixa de seleção Alinhado de modo que, toda vez que você aplica o carimbo, os padrões são tomados (pegos) em seqüência sobre o ponto de origem. Portanto, você não precisa clonar a menina em um traçado.

**Passo 4.** Mantendo a tecla Alt pressionada, especifique o ponto de partida para a clonagem no rosto da menina.

Passo 5. Mova o cursor para o canto superior direito e clone o rosto da menina.

Passo 6. Pressione o botão M no Painel de controle para aplicar o resultado.

#### **OS PROGRAMAS DE AKVIS**

#### **AKVIS Sketch Video Classic – Transformar vídeo em desenhos animados**

(Windows | Mac OS X)

AKVIS Sketch Video Classic é um plugin para o After Effects e o Premiere Pro que converte vídeos em desenhos animados, em preto e branco ou em cores. Aplique os efeitos de desenhos animados facilmente com o plugin de Sketch Vídeo Classic! Mais...



#### AKVIS AirBrush — Técnica de aerografia em suas fotos

(Windows | Mac OS X)

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



#### AKVIS ArtSuite — Efeitos e molduras para fotos

(Windows | Mac OS X)

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



# AKVIS ArtWork — Coleção de técnicas de pintura e desenho

(Windows | Mac OS X)

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



#### **AKVIS Chameleon – Colagens e montagens de fotos**

(Windows | Mac OS X)

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



#### AKVIS Charcoal — Desenhos a carvão e giz

#### (Windows | Mac OS X)

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



## AKVIS Coloriage — Coloração de fotos em preto e branco

(Windows | Mac OS X)

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



#### AKVIS Decorator — Alterando texturas e cores

(Windows | Mac OS X)

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



## AKVIS Draw — Efeito de desenho a lápis

(Windows | Mac OS X)

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



## **AKVIS Enhancer – Reforço dos detalhes**

(Windows | Mac OS X)

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



#### **AKVIS Frames – Decore suas fotos com molduras**

(Windows | Mac OS X)

**AKVIS Frames** é software gratuito de edição de fotos, projetado para usar os pacotes de molduras de AKVIS. Usando este programa você pode facilmente decorar suas fotos com molduras exclusivas! Mais...



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

(Windows | Mac OS X)

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



#### **AKVIS LightShop** – **Efeitos de luz e estrelas**

#### (Windows | Mac OS X)

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



## **AKVIS Magnifier — Redimensione imagens sem perda de qualidade**

(Windows | Mac OS X)

**AKVIS Magnifier** permite redimensionar imagens sem perda perceptível de qualidade. Se você tem pequenas fotos que precisa ampliar, por exemplo, para imprimir em uma boa resolução, é uma ferramenta para você! Mais...



## AKVIS MakeUp — Retocar as suas fotos!

#### (Windows | Mac OS X)

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



## AKVIS MultiBrush — Ferramentas de retoque e desenho

#### (Windows | Mac OS X)

AKVIS MultiBrush è uma coleção de pincéis de restauração e aprimoramento, bem como ferramentas de clonagem e carimbos. O software auxilia artistas, fotógrafos e usuários domésticos no reparo de retratos, retoque de fotografias e remoção de objetos indesejados em imagens digitais. Mais...



#### AKVIS NatureArt — Efeitos naturais em fotos digitais

(Windows | Mac OS X)

**AKVIS NatureArt** é uma excelente ferramenta para imitar a beleza dos fenômenos naturais em suas fotos digitais. Se uma imagem vê-se um pouco aburrido, pode acrescentar a chuva ou a neve, os nuvens ou o sol. Pode manipular os elementos do efeito para conseguir o resultado desejado. Mais...



# **AKVIS Neon — Pinturas brilhantes a partir de fotos**

(Windows | Mac OS X)

AKVIS Neon permite criar efeitos impressionantes com linhas brilhantes de luz. O software transforma uma

foto em um desenho de néon que parece feito com tinta luminescente. Mais...



# AKVIS Noise Buster — Programa de redução de ruído

(Windows | Mac OS X)

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



#### AKVIS OilPaint — Efeito de pintura a óleo

(Windows | Mac OS X)

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



#### AKVIS Pastel — Pintura a pastel de uma foto

(Windows | Mac OS X)

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



#### **AKVIS Points – Efeito de pontilhismo para suas fotos**

(Windows | Mac OS X)

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



#### AKVIS Refocus — Efeitos de nitidez e desfoque

(Windows | Mac OS X)

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



## AKVIS Retoucher — Restauração de imagens

(Windows | Mac OS X)

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



## AKVIS Sketch – Converter fotos em desenhos a lápis

(Windows | Mac OS X)

**AKVIS Sketch** é um programa para converter fotos em desenhos. O método eficaz permite criar desenhos a cor e preto e branco que imita a técnica do lápis de grafite e lápis de cor, lápis de carvão e pinturas a aquarelas. Mais...





AKVIS SmartMask — Ganhe tempo em seleções complexas

(Windows | Mac OS X)

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



#### **AKVIS Watercolor – Pintura aquarela de foto**

(Windows | Mac OS X)

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

