AliveColors
Графический редактор

ОГЛАВЛЕНИЕ

- Работа с программой
  - Установка на Windows
  - Установка на Mac
  - Установка на Linux
  - Пробный период
  - Активация
  - Рабочая область
  - Работа с программой
  - Создание нового изображения
  - Формат AKVIS
  - Цветовые режимы
  - Изменение размеров изображения
  - Работа с графическим планшетом
  - Пакетная обработка
  - Конвертация файлов
  - Печать изображений
  - Настройки программы
  - Горячие клавиши
- Панели
  - Навигатор
  - Панель инструментов
  - Слои
  - — Эффекты слоя
  - — Маска слоя
  - — Обтравочная маска
  - — Режимы наложения
  - — Смешивание по яркости
  - Каналы
  - Выделение
  - История
  - Цвет
  - Образцы
  - Цветовой круг
  - Операции
  - Информация о файле
- Регулировки
  - Уровни
  - Кривые
  - Яркость/Контраст
  - Экспозиция
  - Мягкая насыщенность
  - Оттенок/Насыщенность
  - Фотофильтр
  - Цветовой баланс
  - Выборочная цветокоррекция
  - Поиск цвета (3D LUT)
  - — Редактор LUT
  - Инверсия цвета
  - Порог
  - Постеризация
  - Черно-белое
  - Карта градиента
  - Обесцвечивание
  - Подобрать цвет
  - Замена цвета
  - Выравнивание яркости

- Эффекты
  - Художественные
  - — Комикс
  - — Полутоновый узор
  - — Линогравюра
  - — Перо и чернила
  - — Карандаш
  - — Ксерокопия
  - — Трафарет
  - — Рваные края
  - Размытие
  - Штрихи
  - Преобразование каналов
  - Комбинирование
  - Искажение
  - Падающая тень
  - Эффект гламура
  - Глитч-арт
  - Высокие частоты
  - Коррекция дисторсии
  - Шум
  - Загнутый уголок
  - Пикселизация
  - Тени и Блики
  - Резкость
  - Заливка текстурой
  - Два ключа
  - Встроенные плагины
  - Внешние плагины
- Встроенные плагины
  - AirBrush
  - Enhancer
  - HDRFactory
  - LightShop
  - MakeUp
  - NatureArt
  - Neon
  - Noise Buster
  - Points
  - SmartMask
- AI модули
  - Удаление JPEG артефактов
  - Удаление размытия
  - Удаление шума
  - Увеличение изображения
- Инструменты выделения
  - Базовые инструменты выделения
  - Волшебная палочка
  - Быстрое выделение
  - Выделение объекта
  - Выделение предмета
  - Выделение по цвету
  - Уточнение краев
  - Модификация выделения
  - Команды работы с выделением
- Стандартные кисти
  - Цветная кисть
  - Цветной карандаш

    - Спрей
    - Перекрашивающая кисть
    - Текстурная кисть
    - Ластик
    - Кисть возврата
    - Заливка
    - Заливка градиентом
    - Штамп
    - Кисть-хамелеон
    - Размытие
    - Резкость
    - Размазывание
    - Осветление
    - Затемнение
    - Насыщенность
    - Расширенные настройки
- Инструменты ретуши
    - Тонирующая кисть
    - Корректор
    - Коррекция красных глаз
    - Отбеливание зубов
- Инструменты деформации
    - Растяжение
    - Смещение
    - Расширение
    - Сжатие
    - Скручивание
    - Восстановление
- FX кисти
    - Пух
    - Волосы
    - Щетина
    - Нити
    - Вуаль
    - Дым
    - Вспышка
    - Энергия
- Художественные кисти
    - Масляная кисть
    - Валик
    - Фломастер
    - Мелок
    - Художественный карандаш
    - Арт-спрей
    - Размазывающая кисть
- Текст
    - Текст
    - Текст по контуру
- Векторные инструменты
    - Создание фигур
    - Редактирование фигур
    - Заливка фигур
    - Обводка фигур
- Общие инструменты
    - Разметка
    - Перемещение
    - Кадрирование
    - Кадрирование перспективы

    - Трансформация
    - Пипетка
    - Рука
    - Лупа
- Обработка RAW файлов
    - Основные
    - Тоновые кривые
    - Детализация
    - HSL/Градации серого
    - Коррекция оптических искажений
    - Работа с пресетами

КАК РАБОТАТЬ С ПРОГРАММОЙ

AliveColors — идеальное решение для детальной обработки и ретуши фотографий, улучшения качества плохих снимков, стилизации изображений, рисования.

Широкий выбор инструментов, эффектов и регулировок программы **AliveColors** поможет качественно отредактировать готовые фотографии или создать картину с нуля.

Для расширения возможностей редактора можно подключать к нему **плагины AKVIS**.

Воспользуйтесь учебником по работе с программой!

Установка на Windows
Установка на Mac
Установка на Linux
Пробный период
Активация
Рабочая область
Работа с программой
Создание нового документа
Формат AKVIS
Цветовые режимы
Изменение размеров изображения
Работа с графическим планшетом
Пакетная обработка файлов
Конвертация файлов
Печать изображений
Настройки программы
Горячие клавиши

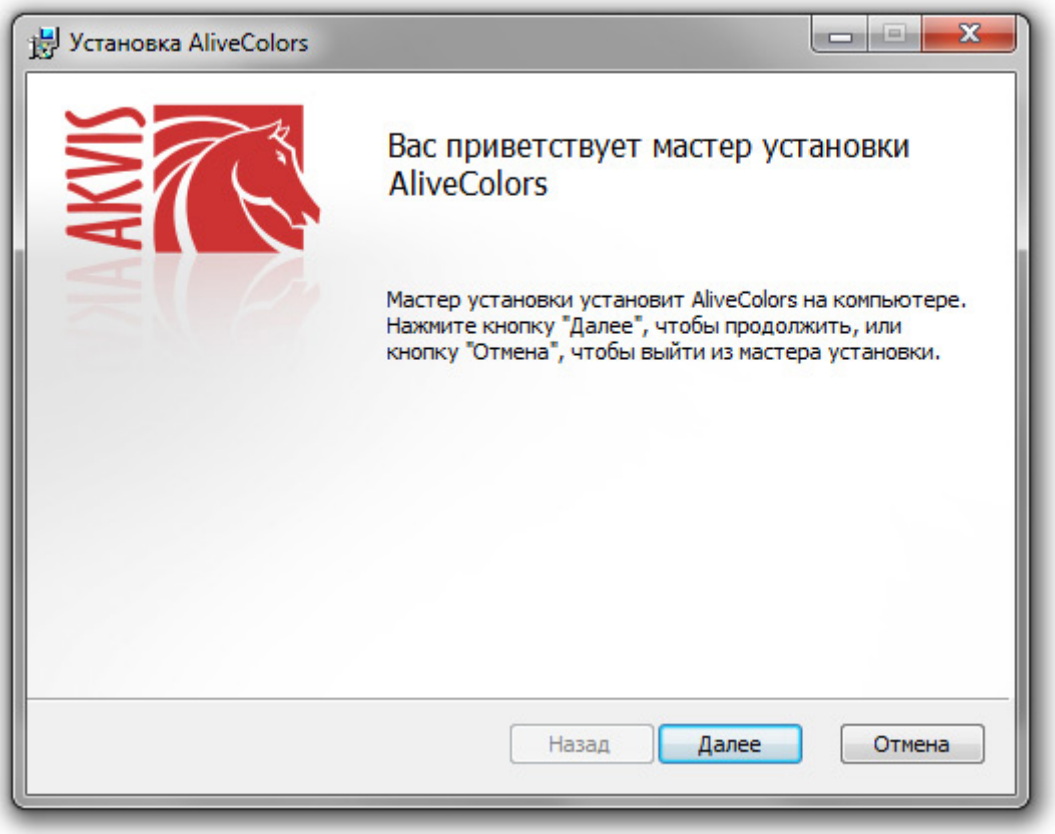
ИНСТРУКЦИЯ ПО УСТАНОВКЕ ALIVECOLORS НА WINDOWS

Графический редактор **AliveColors** совместим с 64-разрядными системами Windows, Mac, Linux.

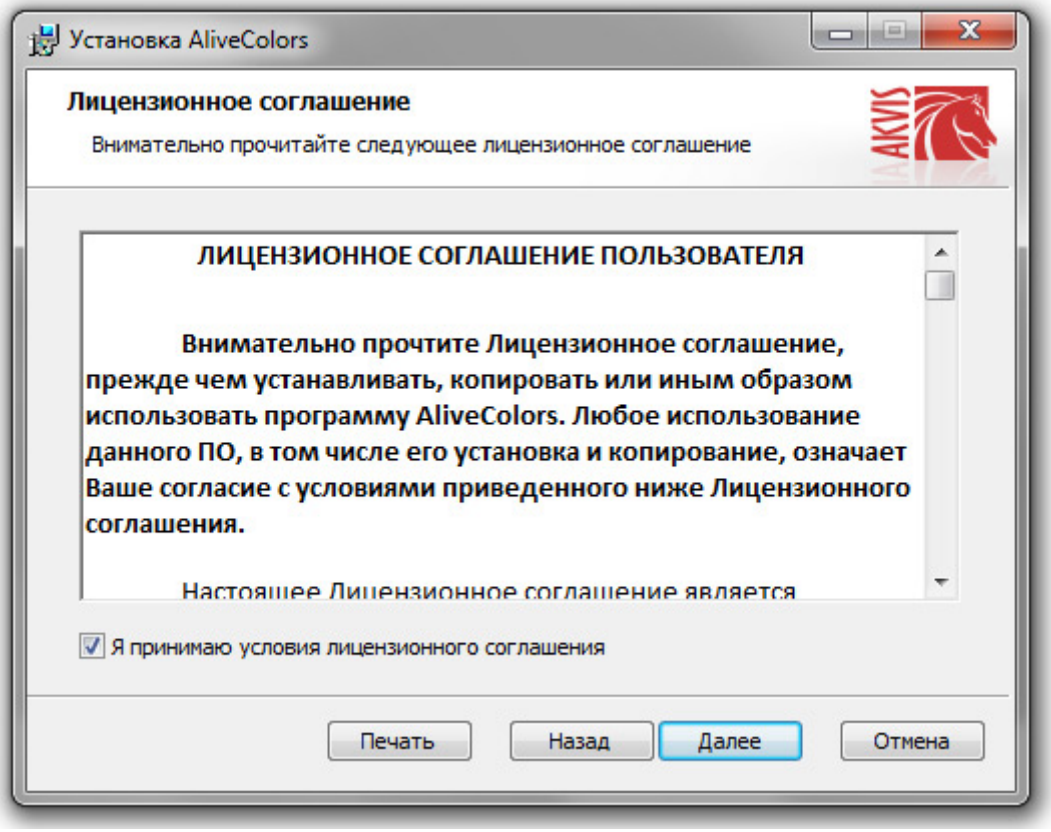
Следуйте инструкции, чтобы установить **AliveColors** на **Windows**.

Для установки программы необходимо обладать правами администратора.

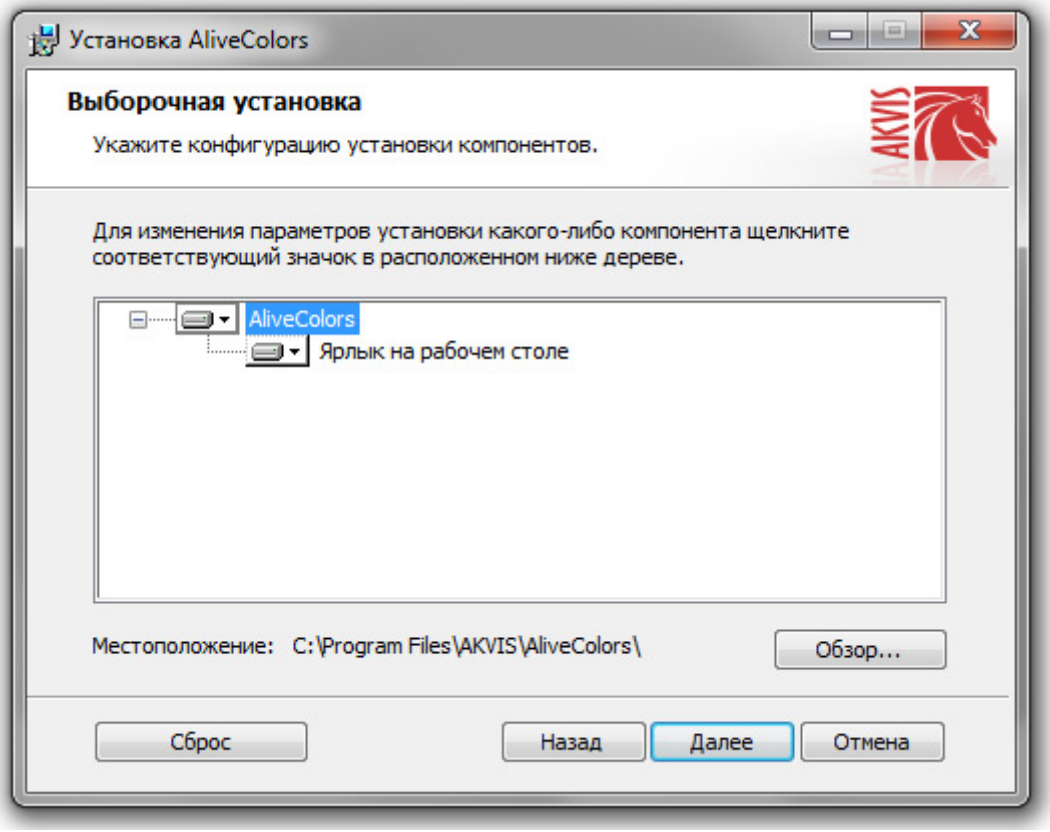
1. Запустите установочный файл **alivecolors-setup.exe**.
2. Выберите свой язык и нажмите кнопку **Установить**, чтобы начать процесс установки.
3. Нажмите **Далее**.



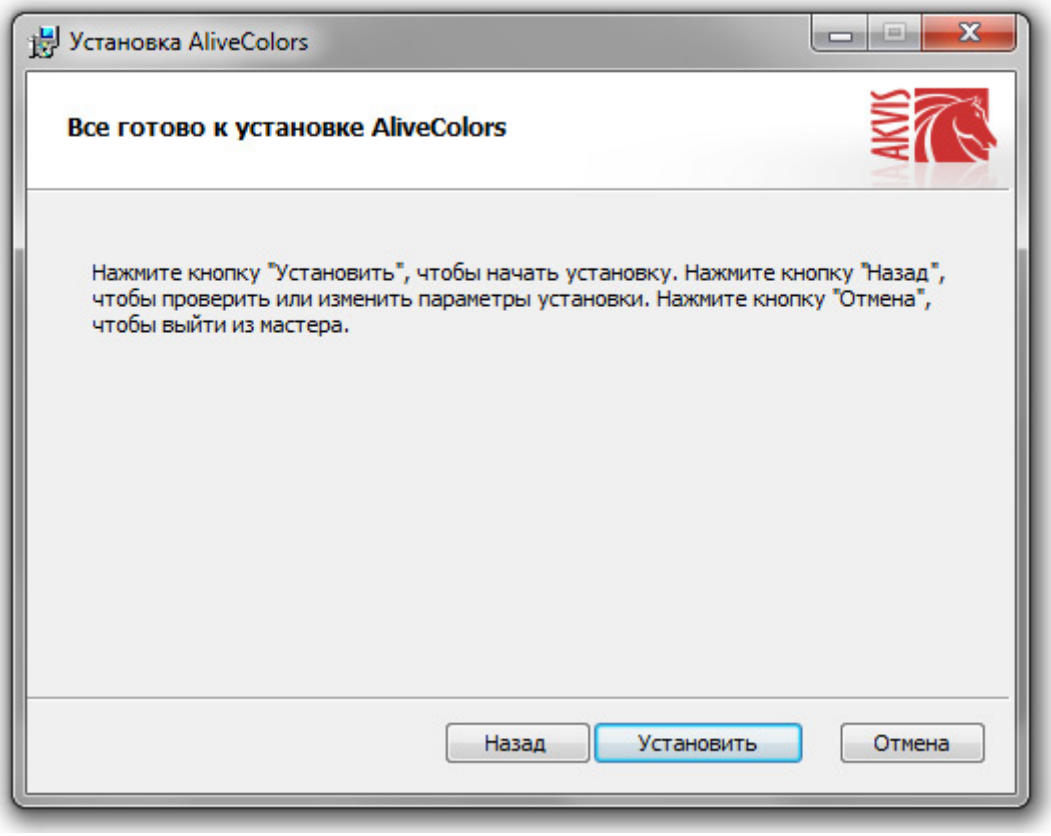
4. Для продолжения процесса установки вам необходимо прочитать и принять **Лицензионное соглашение**. Установите флажок *«Я принимаю условия лицензионного соглашения»* и нажмите **Далее**.



5. Выберите диск для установки программы.



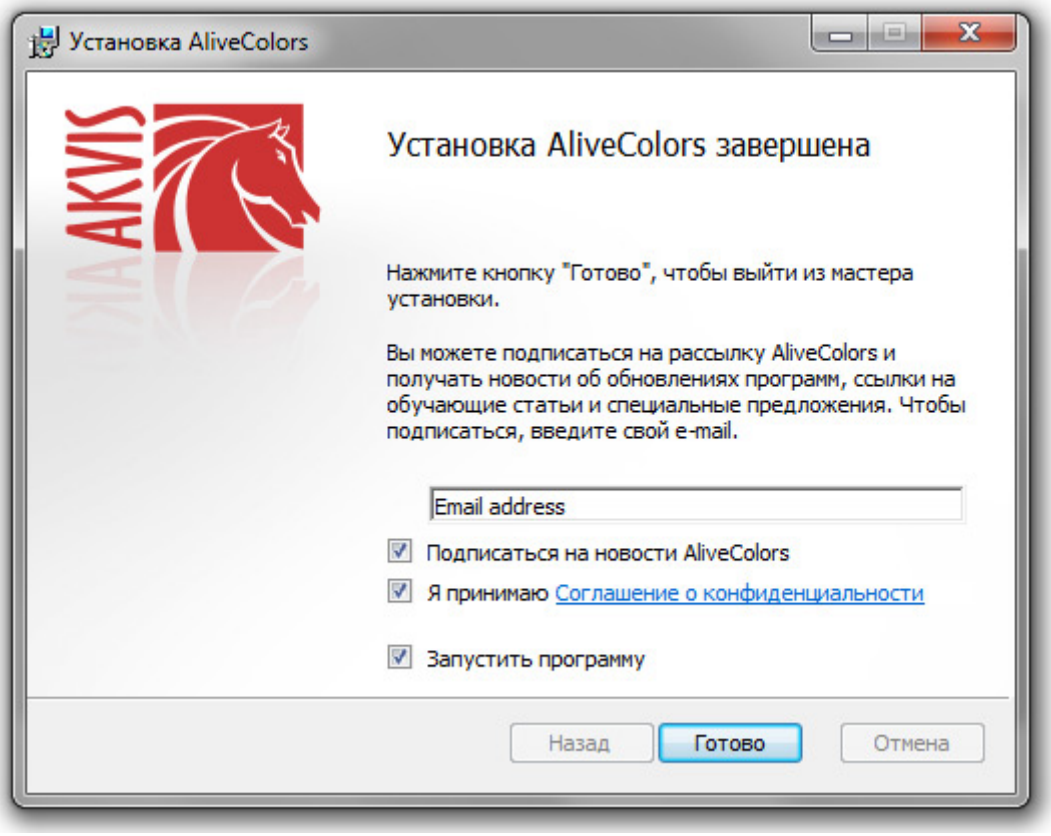
6. Нажмите кнопку **Установить**.



7. Установка завершена.

   Можно подписаться на рассылку AliveColors и получать новости об обновлениях программы, ссылки на обучающие статьи и специальные предложения. Для этого введите свой адрес e-mail и подтвердите согласие с политикой конфиденциальности.

8. Нажмите **Готово** для выхода из программы установки.



После установки AliveColors вы увидите новую строку в меню **Пуск** и ярлык на рабочем столе.

Для оптимальной работы AI модулей необходимы библиотеки CUDA. При запуске редактора будет предложено установить их, если компьютер соответствует требованиям. Также файл установки можно получить по ссылке.

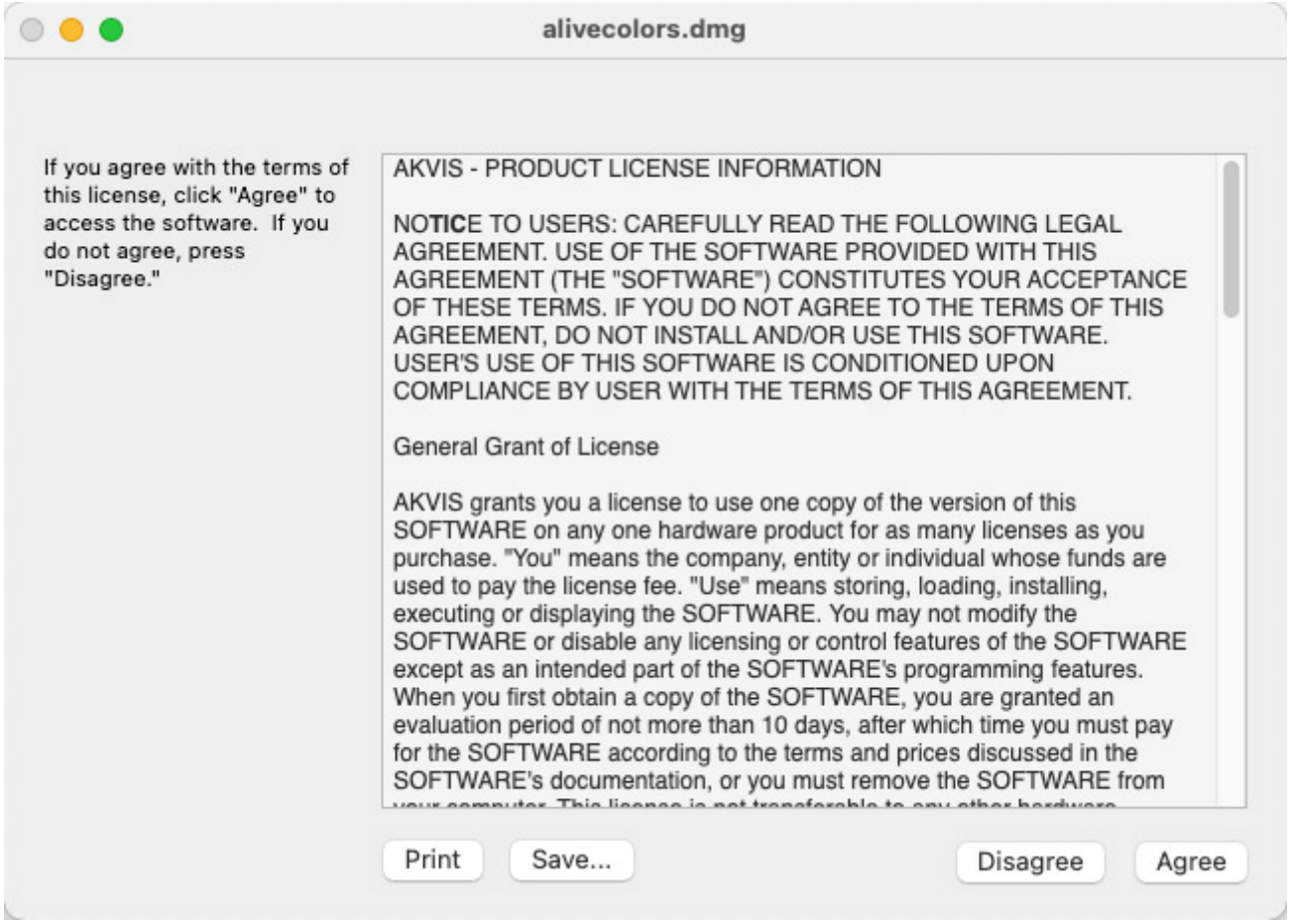
ИНСТРУКЦИЯ ПО УСТАНОВКЕ ALIVECOLORS НА MAC

Графический редактор **AliveColors** совместим с 64-разрядными системами Windows, Mac, Linux.

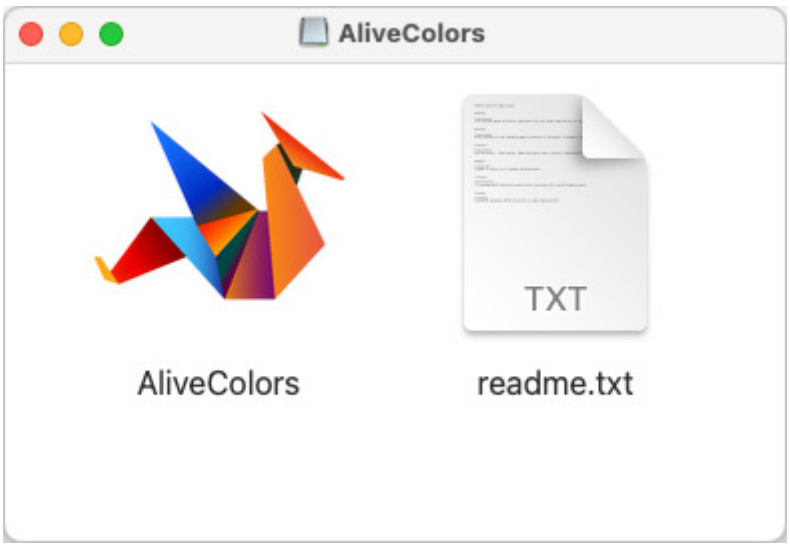
Следуйте инструкции, чтобы установить **AliveColors** на **Mac**.

Для установки программы необходимо обладать правами администратора.

1. Откройте виртуальный диск dmg: **alivecolors.dmg**
2. Ознакомьтесь с **Лицензионным соглашением** и нажмите кнопку **Agree**.



3. Откроется окно **Finder** с приложением AliveColors.



4. Для установки AliveColors перетащите приложение в папку **Applications** (или любую другую папку).

Запустите программу двойным щелчком мыши по иконке в Finder.

УСТАНОВКА НА LINUX

Графический редактор **AliveColors** совместим с 64-разрядными системами Windows, Mac, Linux.

Ниже вы найдете инструкцию, как установить **AliveColors** на **Linux** (требуется подключение к Интернет).
Если компьютер не подключен к Интернет, следуйте этой инструкции.

> **Примечание:** Редактор изображений AliveColors совместим только с **64-битным** ядром Linux версии 5.x или более поздней. Узнать версию ядра можно с помощью команды **uname -srm**.

Установка **AliveColors** возможна для разных дистрибутивов Linux:

- ► пакет DEB: Debian/Ubuntu/Astra Linux,
- ► пакет RPM: Red Hat/CentOS/Fedora/РЕД ОС/Rosa Linux
- ► дистрибутивы ALT Linux
- ► дистрибутив openSUSE

Также можно установить **AliveColors** с помощью Flatpak

Установка в системах на основе **Debian** (например, Astra Linux).

> **Примечание:** Для установки программы необходимы разрешения apt-install или apt-get.

1. Запустить терминал.
2. Создать каталог для хранения ключей:

```
sudo mkdir -p /usr/share/keyrings
```

3. Скачать ключ, которым подписан репозиторий:

```
curl -fsSL https://akvis.com/akvis.gpg | sudo tee /usr/share/keyrings/akvis.gpg >/dev/null
```

или

```
wget -O - https://akvis.com/akvis.gpg | sudo tee /usr/share/keyrings/akvis.gpg >/dev/null
```

4. Добавить репозиторий в список, где система ищет пакеты для установки:

```
echo 'deb [arch-=i386 signed-by=/usr/share/keyrings/akvis.gpg] https://akvis-deb.sfo2.cdn.digitaloceanspaces.com akvis non-free' | sudo tee /etc/apt/sources.list.d/akvis.list
```

5. Обновить список известных пакетов:

```
sudo apt-get update
```

6. Начать установку редактора AliveColors:

```
sudo apt-get install alivecolors
```

Согласиться на скачивание и установку необходимых пакетов (qt-akvis, akvis-alivecolors-bin, akvis-alivecolors-presets, akvis-alivecolors-framepack, akvis-hdrfactory-akf, akvis-makeup-akf, akvis-natureart-akf, akvis-smartmask-akf).

7. Установка завершена.

Запустить редактор через терминал или ярлык программы.

8. Для автоматического обновления используется команда:

```
sudo apt-get upgrade
```

для удаления редактора:

```
sudo apt-get remove alivecolors --autoremove
```

Установка в системах на основе **RPM** (например, РЕД ОС).

1. Запустить терминал.
2. Зарегистрировать ключ, которым подписан репозиторий

```
sudo rpm --import https://akvis.com/akvis.asc
```

3. Добавить репозиторий в систему

```
sudo wget -O /etc/yum.repos.d/akvis.repo https://akvis.com/akvis.repo
```

4. Обновить список пакетов

при использовании менеджера пакетов **dnf**:

```
sudo dnf update
```

при использовании менеджера пакетов **yum**:

```
sudo yum update
```

5. Установить редактор AliveColors

при использовании менеджера пакетов **dnf**:

```
sudo dnf install alivecolors
```

при использовании менеджера пакетов **yum**:

```
sudo yum install alivecolors
```

6. Установка завершена.

Запустить редактор через терминал или ярлык программы.

7. Для автоматического обновления

при использовании менеджера пакетов **dnf**:

```
sudo dnf upgrade
```

при использовании менеджера пакетов **yum**:

```
sudo yum upgrade
```

8. Для удаления редактора

при использовании менеджера пакетов **dnf**:

```
sudo dnf remove alivecolors
```

при использовании менеджера пакетов **yum**:

```
sudo yum remove alivecolors
```

Установка в системе **ALT Linux**.

Примечание: Для установки программы необходимы разрешения apt-install или apt-get.

1. Запустить терминал.
2. Войти как root-пользователь:

```
su -
```

3. Добавить репозиторий в систему:

```
apt-get install akvis-repo
```

4. Обновить список известных пакетов:

```
apt-get update
```

5. Установить редактор AliveColors:

```
apt-get install alivecolors
```

6. Установка завершена.

   Запустить редактор через терминал или ярлык программы.

7. Для автоматического обновления используется команда:

```
apt-get dist-upgrade
```

для удаления редактора:

```
apt-get remove alivecolors
```

Установка в системе **openSUSE**.

1. Запустить терминал.
2. Войти как root-пользователь.
3. Добавить ключ, которым подписан репозиторий

```
rpm --import http://akvis.com/akvis.asc
```

4. Добавить репозиторий в систему

```
zypper ar -r https://akvis.com/akvis.repo akvis
```

5. Обновить список пакетов:

```
zypper ref
```

6. Установить редактор AliveColors:

```
zypper install alivecolors
```

7. Установка завершена.

   Запустить редактор через терминал или ярлык программы.

8. Для автоматического обновления используется команда:

   ```
   zypper update
   ```

   для удаления редактора:

   ```
   zypper remove alivecolors
   ```

Установка с помощью **Flatpak**.

1. Запустить терминал.
2. Добавить репозиторий Flathub:

   ```
   sudo flatpak remote-add --if-not-exists flathub https://flathub.org/repo/flathub.flatpakrepo
   ```

3. Добавить репозиторий AKVIS:

   ```
   sudo flatpak remote-add --if-not-exists akvis --from https://akvis-
   flatpak.sfo3.cdn.digitaloceanspaces.com/com.akvis.flatpakrepo
   ```

4. Установить редактор AliveColors:

   ```
   sudo flatpak install -y akvis com.akvis.alivecolors
   ```

5. Установка завершена.

   Запустить редактор через ярлык программы или терминал

   ```
   flatpak run com.akvis.alivecolors
   ```

6. Для обновления всех установленных флатпаков используется команда:

   ```
   sudo flatpak update -y
   ```

   для удаления редактора:

   ```
   sudo flatpak remove -y com.akvis.alivecolors
   ```

Для правильного отображения интерфейса программы рекомендуется установить композитный менеджер Compton или Picom.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРОБНОЙ ВЕРСИИ ALIVECOLORS

Скачать установочный файл и установить редактор **AliveColors**.

При запуске незарегистрированной версии программы появляется окно **О программе**.

Нажмите кнопку **Попробовать**, чтобы запустить пробную версию редактора **AliveColors**.

В течение 10-дневного пробного периода можно пользоваться всеми функциями программы бесплатно и **без регистрации**.

В окне **О программе** отображается количество дней до окончания пробного периода.

По истечении ознакомительного срока кнопка **Попробовать** станет неактивна. Чтобы продолжить использование продукта, необходимо активировать программу.

AliveColors
версия 5.0.2980.22057-r (64bit)
AliveColors
Пробный период истек!
Незарегистрированная версия
КУПИТЬ
АКТИВИРОВАТЬ
FREE
ПОПРОБОВАТЬ
© 2017-2022 AKVIS. Все права защищены

АКТИВАЦИЯ ПРОГРАММЫ ALIVECOLORS

После загрузки **AliveColors** запустите установочный файл и следуйте инструкции по установке.

В течение 10-дневного пробного периода можно пользоваться всеми функциями программы бесплатно и **без регистрации**.

Чтобы продолжить использование продукта по истечении ознакомительного срока, необходимо активировать программу.

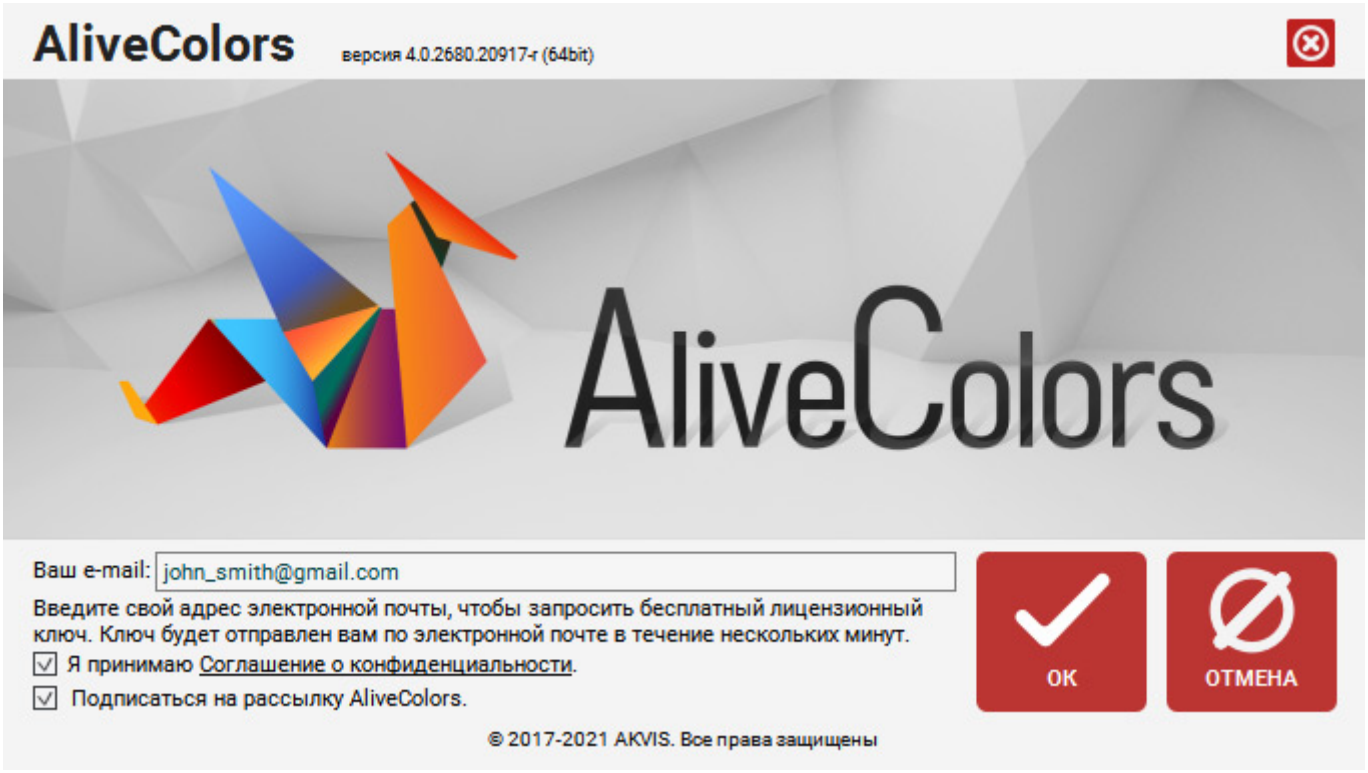
> **Внимание:** Метод активации, описанный ниже, требует подключения к интернету. Если это невозможно, мы предлагаем вам альтернативное решение.

► Версия FREE

Для активации бесплатной версии AliveColors выполните следующие действия:

1. При запуске незарегистрированной версии программы появляется окно **О программе**. Нажмите кнопку **FREE**.

2. Введите свой действующий адрес электронной почты в поле **Ваш e-mail**, установите флажки в полях *Я принимаю Политику конфиденциальности*, *Подписаться на рассылку AliveColors* и нажмите **ОК**.



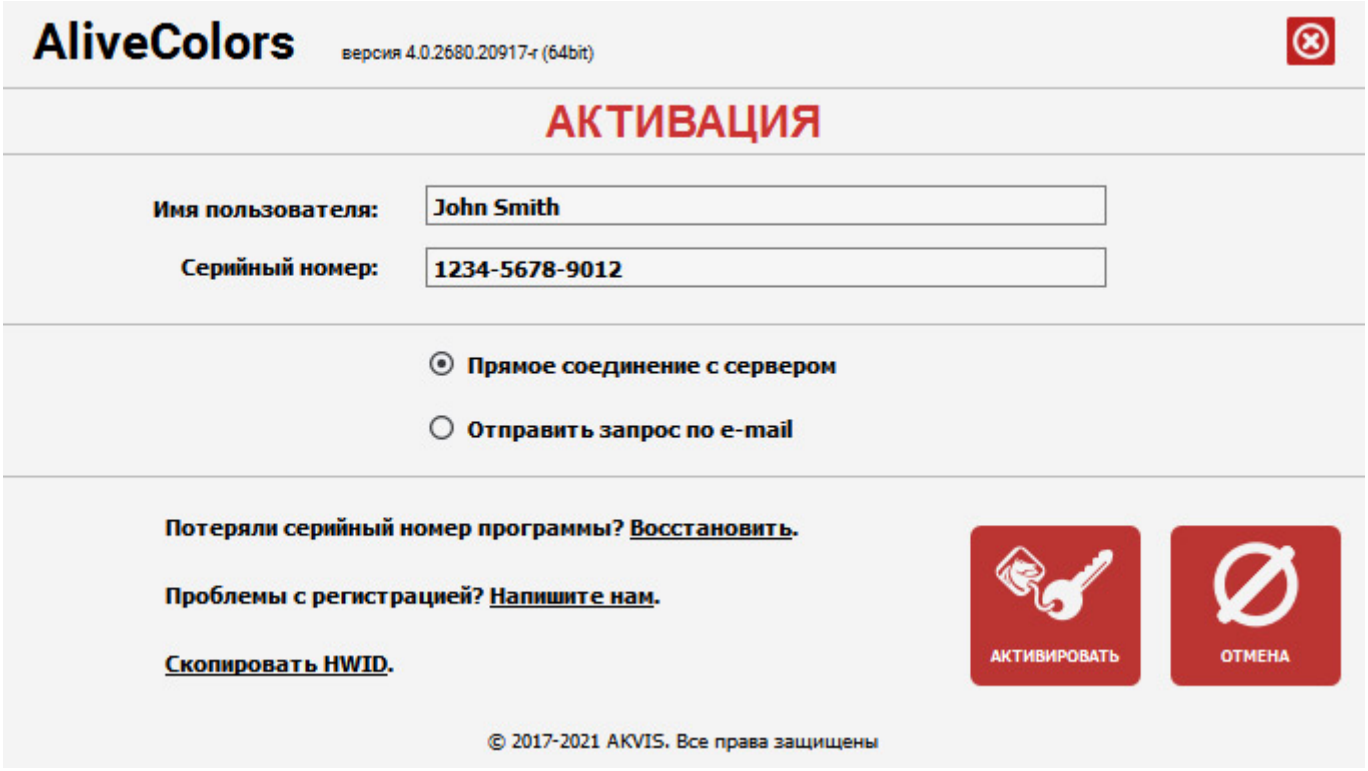
Кроме того, вы можете запросить серийный номер прямо из Кабинета пользователя, нажав кнопку **Лицензионный ключ для AliveColors**.

3. Лицензионный ключ будет отправлен на указанный адрес электронной почты. Вы будете подписаны на новостную рассылку AliveColors.

   Внимание: Если вы отмените подписку, ваш бесплатный ключ будет немедленно деактивирован!

4. Откройте программу еще раз и нажмите **АКТИВИРОВАТЬ**.
5. Введите свое имя и лицензионный ключ (серийный номер), указанный в письме.

   Внимание! Длина имени пользователя на кириллице не должна превышать 32 символа.



1. Выберите опцию **Прямое соединение с сервером** и нажмите **АКТИВИРОВАТЬ**.
   Активация программы завершена!

► Бессрочная лицензия

1. При запуске незарегистрированной версии программы появляется окно **О программе**.
2. Нажмите **АКТИВИРОВАТЬ**.
3. Введите свое имя и лицензионный ключ (серийный номер), который вы получили после покупки лицензии.
4. Выберите опцию **Прямое соединение с сервером** и нажмите **АКТИВИРОВАТЬ**.
   Активация программы завершена!

Активация без подключения к интернету

Если ваш компьютер не подключен к интернету, выполните следующие действия для активации программы:

1. Нажмите **АКТИВИРОВАТЬ**.
2. Введите свое имя и лицензионный ключ (серийный номер).
3. Выберите опцию **Отправить запрос по e-mail** и нажмите **АКТИВИРОВАТЬ**.
4. Программа создаст сообщение со всей необходимой информацией.
5. Переместите сообщение активации на компьютер, подключенный к интернету, например, с помощью USB-накопителя. Отправьте нам запрос активации без изменений по адресу activate@akvis.com.
6. На основе этой информации мы сгенерируем лицензионный файл (**AliveColors.lic**) и отправим его на ваш адрес электронной почты.

7. Сохраните файл AliveColors.lic (не открывайте его!) на свой компьютер, где вы хотите активировать программу, в папке **AKVIS** в общих документах:

   Windows: C:\Users\Public\Documents\AKVIS;
   Mac: /Users/Shared/AKVIS;
   Linux: /var/lib/AKVIS.

Активация программы завершена!

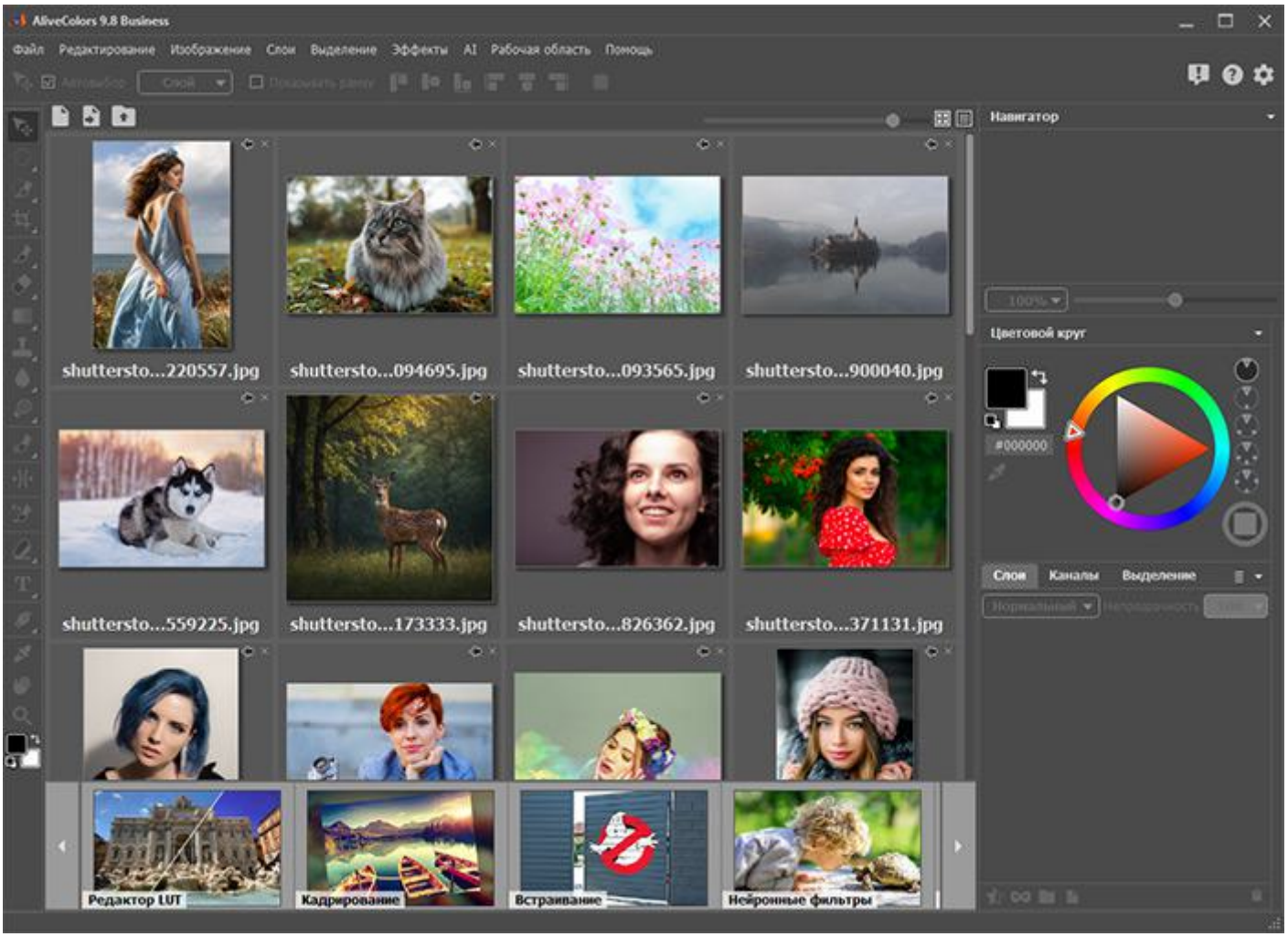
ОПИСАНИЕ РАБОЧЕЙ ОБЛАСТИ

Графический редактор **AliveColors** предлагает широкие возможности для детальной обработки и ретуши фотографий, коррекции и стилизации изображений, рисования.

Узнайте больше о рабочей области редактора, посмотрев видеоурок.

Запустить программу **AliveColors**.

Сразу после запуска рабочая область редактора выглядит следующим образом:



Стартовый экран программы AliveColors

Центральную область программы занимает **Стартовый экран**.

В верхней части экрана располагаются следующие элементы управления:

- при нажатии кнопки будет открыт диалог создания нового документа.
- при нажатии будет создан новый документ из содержимого буфера обмена.
- при нажатии появится диалог открытия файла, где можно выбрать изображение с диска.

Центральную область стартового экрана занимает список последних открытых документов. Он может быть в виде миниатюр или текстового списка.

Размер миниатюр последних открытых изображений можно изменять с помощью движка в верхней части стартового экрана.

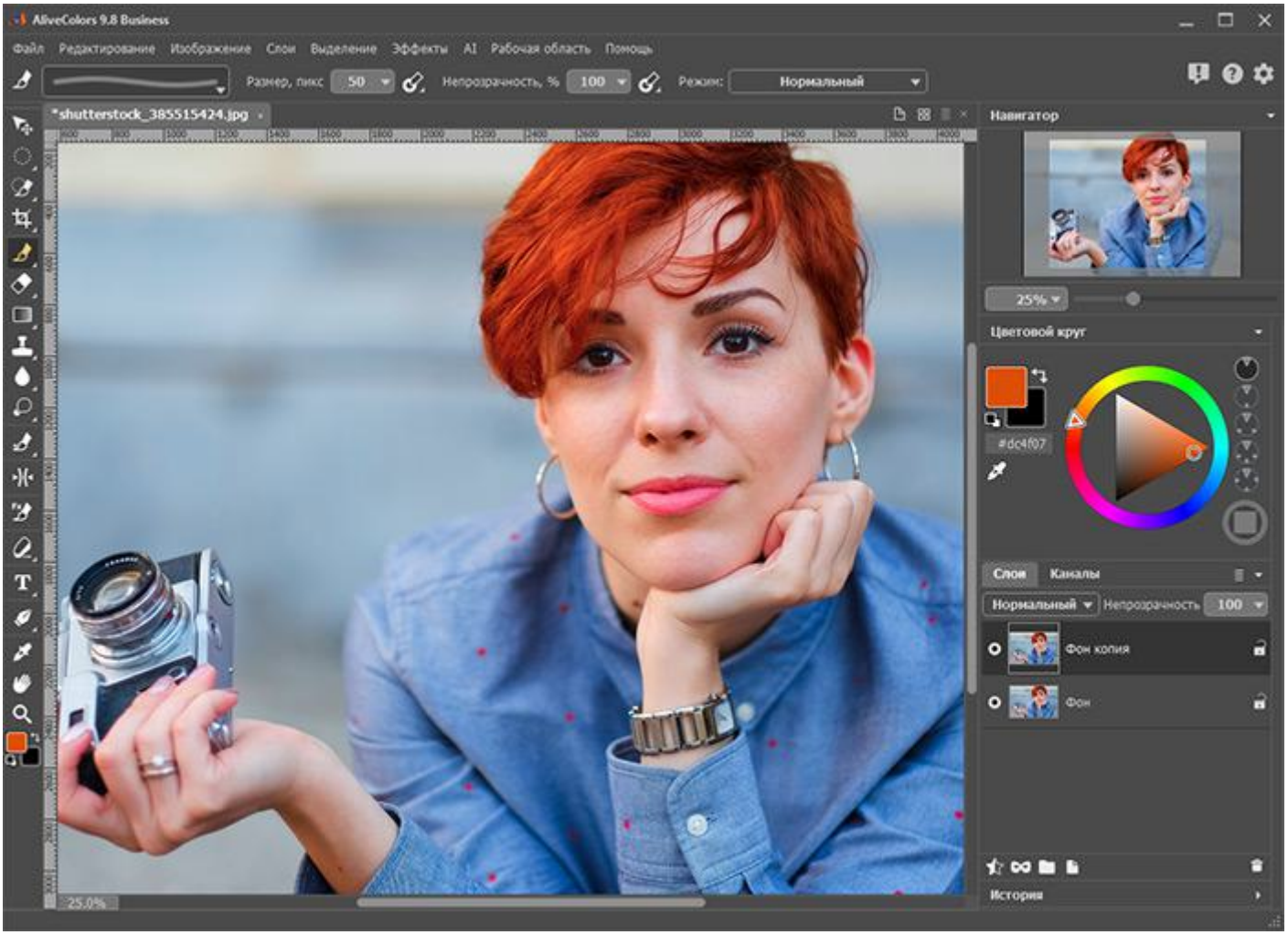
При нажатии кнопки рядом с нужным изображением она примет вид , а изображение будет зафиксировано в списке и не пропадет при открытии других изображений. При повторном нажатии фиксация спадет.

При нажатии кнопки рядом с изображением можно удалить его из списка.

В нижней части стартового экрана располагается **Учебная лента**, в которой можно найти ссылки на уроки по работе с редактором.

> **Примечание.** Включить и выключить отображение Стартового экрана и Учебной ленты можно в настройках редактора.

После открытия изображения рабочая область редактора будет выглядеть следующим образом:

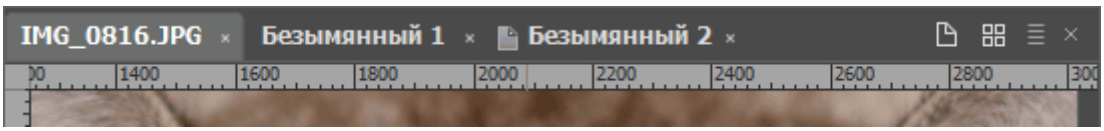


Рабочая область программы AliveColors

Элементы окна программы:

Центральную часть окна программы **AliveColors** занимает **Окно изображения**.

В программе может быть открыто одновременно несколько изображений. Каждое изображение отображается в виде закладки над **Окном изображения**. Переключаться между изображениями можно щелчком мыши по названию в закладке.



Закладки открытых изображений

Справа от закладок открытых изображений располагаются следующие кнопки:

- предназначена для создания нового изображения;
- показывает ленту с миниатюрами открытых в программе изображений;
- показывает список открытых в программе изображений;
- закрывает активное изображение.

Щелчком правой кнопки мыши по панели с закладками изображений вызывается контекстное меню с командами.

В верхней части окна программы расположена **Панель управления** со следующими меню:

Меню **Файл** предназначено для основной работы с документами. С его помощью можно открыть, сохранить, распечатать, закрыть изображение и выйти из программы.

С помощью команд **Автоматизации** можно выполнить обработку группы файлов.

Команда **Настройки...** вызывает диалоговое окно настроек программы.

Меню **Редактирование** предназначено для редактирования содержимого документа и истории изменений.

Меню **Изображение** позволяет изменить масштаб, размер, цветовой режим и профиль выбранного изображения. Здесь же можно найти команды для тоновой и цветовой коррекции фотографии.

Назначить профиль. Команда заменяет профиль на выбранный, не трогая данных. Визуально изображение изменится, но данные в каждой точке останутся прежними.
Преобразовать в профиль. Команда заменяет профиль на выбранный, данные пересчитываются, но визуально изображение не меняется.

Меню **Слои** содержит команды для работы со слоями.

Меню **Выделение** содержит команды для создания и работы с выделением.

Меню **Эффекты** содержит набор эффектов для улучшения и стилизации фотографий. Здесь же можно найти список встроенных и подключенных внешних плагинов.

Меню **AI** содержит нейронные фильтры, предназначенные для улучшения изображений.

Меню **Рабочая область** управляет внешним видом программы. Содержит следующие команды и меню:

Изменить рабочую область - позволяет отредактировать вид рабочей области.

Меню Панели определяет какие панели будут отображаться в окне программы.

Команды Разметки используются для более удобного перемещения и выравнивания слоев и объектов.

Меню **Помощь** содержит информацию о программе. Включает следующие команды:

Справка. Открывает справочные материалы по работе с программой (клавиша F1).

О программе. Предназначена для вызова сведений о текущей версии и лицензии программы.

Активация. Предназначена для активации программы или изменения типа лицензии.

Новости. Открывает в окне браузера страницу сайта с информацией о последних обновлениях программы.

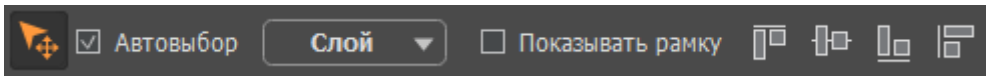
Техподдержка. Предназначена для связи со службой технической поддержки пользователей.

Сайт программы. Открывает в окне браузера домашнюю страницу программы.

Подписаться на рассылку. Предоставляет возможность подписаться на рассылку новостей.

О плагинах. Выбрав в списке название установленного внешнего плагина, можно получить сведения о версии и состоянии лицензии.

Ниже Панели управления располагается **Панель опций**, которая содержит параметры активного инструмента.



Панель параметров инструмента Перемещение

На панели располагаются основные параметры инструмента. Отобразить все параметры текущего инструмента можно нажатием иконки инструмента в левой части панели опций или щелчком правой кнопки мыши в **Окне изображения**.

В правой части Панели опций располагаются следующие кнопки:

Кнопка вызывает панель оповещений со свежими новостями о программе.

Кнопка открывает справочные материалы по работе с программой.

Кнопка вызывает диалоговое окно Настроек программы.

В программе есть еще несколько панелей, каждая из которых имеет свое назначение: Навигатор, Панель инструментов, Цвет, Образцы, Цветовой круг, История, Операции, Слои, Каналы, Выделение и Информация о файле.

При выборе регулировки или эффекта будет отображаться **Панель настроек** с параметрами выбранного фильтра.

На панели **Подсказка** отображается краткое описание панелей, инструментов и параметров, на которые наводится курсор мыши.

Эти панели можно устанавливать в произвольное место экрана, объединять друг с другом, масштабировать и сворачивать. Место объединения панелей подсвечивается желтым цветом.

РАБОТА С ПРОГРАММОЙ

AliveColors предлагает широкие возможности для детальной обработки и ретуши фотографий, коррекции и стилизации изображений, рисования.

Стартовые возможности программы зависят от типа лицензии. Во время ознакомительного периода можно попробовать все варианты и выбрать наиболее подходящий.

Основные этапы работы с программой:

Шаг 1. Запустить программу **AliveColors**.

Шаг 2. Открыть изображение (файл в формате TIFF, BMP, JPEG, PNG, RAW, SVG, PSD, WEBP, TGA или AKVIS) или создать новый документ.

Диалоговое окно можно вызвать нажатием кнопки **Открыть документ** в окне стартового экрана, командой **Файл -> Открыть** или нажатием клавиш Ctrl+O на Windows, ⌘+O на Mac.

Кроме того, можно перетащить ярлык изображения в окно программы. При перетаскивании в уже открытый в программе документ изображение будет добавлено как новый слой.

С помощью команды **Загрузить файлы в слои** в меню **Файл -> Автоматизация** можно загрузить несколько выбранных файлов с диска в один документ отдельными слоями.

Найти изображение, которое недавно уже открывалось в программе, можно на стартовом экране или в меню **Файл -> Последние открытые**.

Окно программы AliveColors

В программе может быть открыто несколько изображений. Обработка всех открытых изображений может выполняться одновременно, даже с использованием одинаковых фильтров.

Шаг 3. Отрегулировать тоновые и цветовые характеристики изображения с помощью корректировок, представленных в меню **Изображение -> Регулировки**.

Шаг 4. С помощью инструментов на Панели инструментов обработать изображение.

Шаг 5. Применить к изображению эффекты и фильтры, используя пункт главного меню Эффекты.

Обработка изображения в программе

Шаг 6. Сохранить получившееся изображение, выбрав команду **Файл -> Сохранить как** или нажатием клавиш Ctrl+Shift+S на Windows, ⌘+⇧+S на Mac.

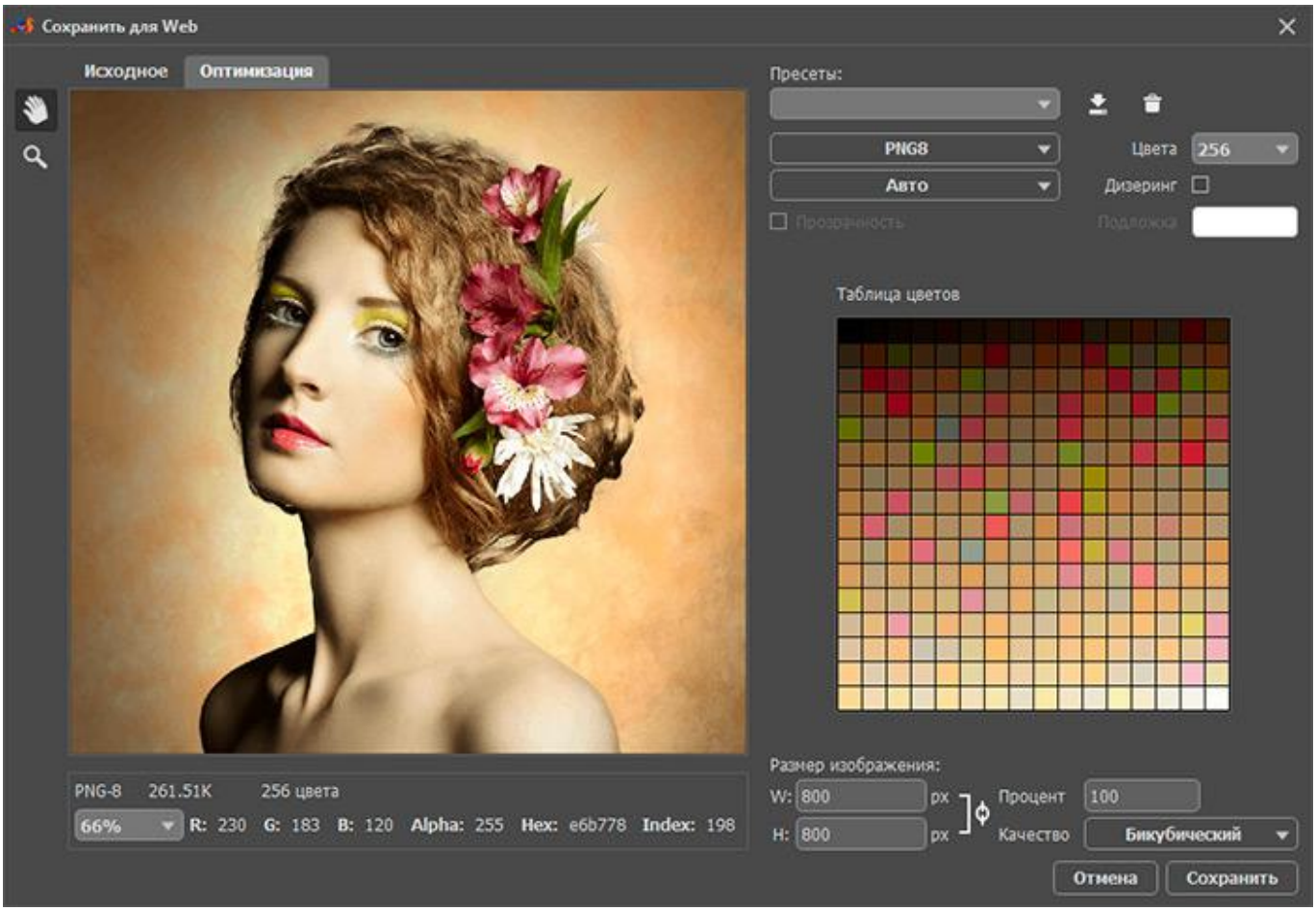
В диалоговом окне **Сохранить изображение** ввести имя файла, указать формат (TIFF, BMP, JPEG, PNG, TGA, SVG, WEBP, PDF, PSD или AKVIS) и выбрать каталог, в который необходимо сохранить файл.

> **Примечание.** Чтобы иметь возможность продолжить работу с многослойным файлом, где сохранены контрольные точки, все виды слоев, созданные выделения и маски, используйте формат AKVIS. Конечный результат можно сохранять в любом формате.

При выборе команды **Файл -> Сохранить** или нажатием клавиш Ctrl+S на Windows, ⌘+S на Mac обработанное изображение заменит исходный файл на диске.

Можно сохранить каждый слой документа в отдельный файл, используя функцию **Файл -> Сохранить слои в файлы**. При сохранении выбрать местоположение, имя файлов и нужный формат.

С помощью команды **Файл -> Сохранить для Web** можно подготовить и сохранить изображение для размещения в интернете. Диалоговое окно позволяет подобрать оптимальный формат, качество и размер файла.



Сохранить для Web

Шаг 7. Чтобы распечатать получившееся изображение необходимо выбрать команду **Файл -> Печать** или использовать сочетание клавиш Ctrl+P на Windows, ⌘+P на Mac.

Шаг 8. Закрыть активное изображение:

- нажатием кнопки ☒ на закладке изображения или справа от закладок открытых изображений;

- выбрав команду панели управления **Файл -> Закрыть**;

- нажатием комбинации клавиш Ctrl+W на Windows, ⌘+W на Mac.

Шаг 9. Закрыть окно программы:

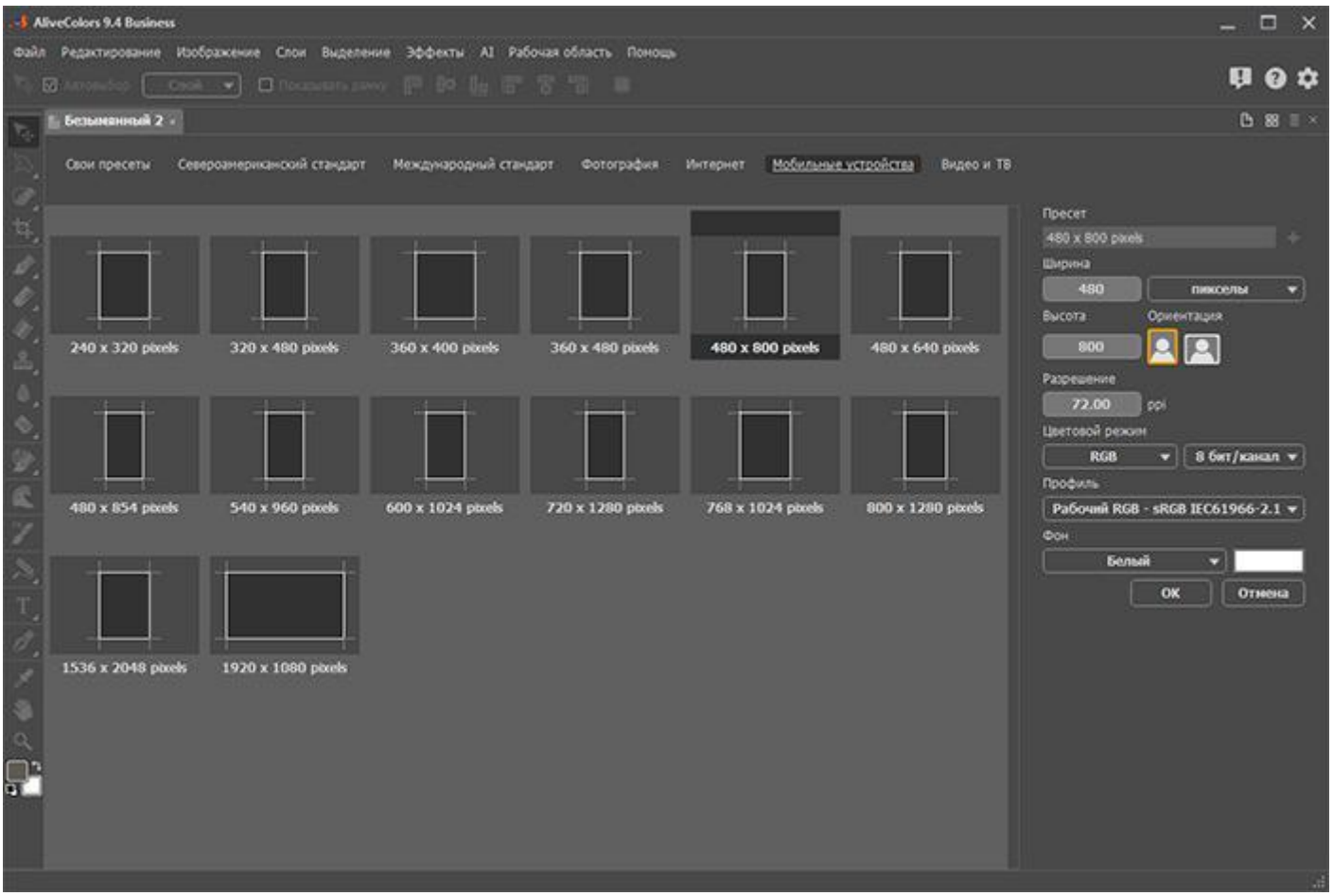
- нажатием крестика в правом верхнем углу программы;

- выбрав команду **Файл -> Выход** на Панели управления;

- комбинацией клавиш Ctrl+Q на Windows, ⌘+Q на Mac.

СОЗДАНИЕ НОВОГО ИЗОБРАЖЕНИЯ

Графический редактор **AliveColors** позволяет создавать новые изображения с нуля. Диалог создания нового изображения открывается с помощью команды **Файл -> Новый...**, кнопкой на **Стартовом экране** или комбинацией клавиш Ctrl+N на Windows, ⌘+N на Mac.



Диалог создания нового изображения

Выбрать одну из групп пресетов:

Свои пресеты,
Североамериканский стандарт,
Международный стандарт,
Фотография,
Интернет,
Мобильные устройства,
Видео и ТВ.

После выбора группы пресетов в центральном поле отобразится список пресетов. Выбрать понравившийся пресет и при необходимости настроить следующие параметры:

Размеры документа можно задать вручную в полях **Ширина** и **Высота**.

В выпадающем списке **Единицы** приведены единицы измерения (пикселы, дюймы, сантиметры и т.д.).

Параметр **Разрешение** задаёт плотность точек изображения (уровень детализации) и исчисляется количеством пикселов на дюйм (ppi).

Ориентация. Указать одну из возможных ориентаций документа - **Портрет** или **Альбом** . При **портретной** ориентации лист расположен вертикально (высота больше ширины), при **альбомной** – горизонтально (ширина больше высоты).

В выпадающем списке **Цветовой режим** можно выбрать одну из доступных цветовых схем: Оттенки серого (Grayscale), RGB, CMYK и Lab. Режимы отличаются способом создания цвета. После того как определена цветовая модель, из списка рядом выбрать глубину цвета: 8 бит на канал, 16 бит на канал или 32 бита на канал.

В выпадающем списке **Профиль** выбрать цветовой профиль для создаваемого документа.

С помощью выпадающего списка **Фон** задать цвет фонового слоя. При выборе пункта **Другой** цвет фона задается в диалоге выбора цвета, который вызывается при клике мышью по цветовому полю.

Чтобы сохранить настройки как новый пресет нужно нажать кнопку **Сохранить пресет** . В поле рядом появится его имя (по умолчанию состоит из выбранного размера документа, цветового режима и глубины), которое можно изменить, введя в поле любую комбинацию букв и цифр. После нажатия клавиши `Enter` новый пресет появится в центральном окне в группе **Свои пресеты**.

Любой пользовательский пресет можно удалить, выбрав его из списка и нажав на кнопку **Удалить пресет** .

При нажатии кнопки **ОК** будет создан новый документ с выбранными параметрами.

При нажатии кнопки **Отмена** диалоговое окно закроется без создания документа.

РАБОТА С ФОРМАТОМ AKVIS

В программе предусмотрен особый формат **AKVIS**, который позволяет сохранить рабочий проект в виде файла.

Чтобы сохранить документ в формате **.akvis**, в главном меню программы нужно выбрать команду **Файл -> Сохранить как**. В открывшемся диалоговом окне выбрать папку для сохранения, ввести имя файла и из списка **Тип файла** выбрать **AKVIS Document (*.akvis)**.

Для загрузки файла используется команда **Файл -> Открыть**.

В файл формата **AKVIS** запоминается состояние документа в момент сохранения, все слои (растровые, текстовые, векторные, корректирующие) и группы слоёв, их свойства, маски и выделения, контрольные точки, которые создавались в процессе работы (панель **История**).

Формат **AKVIS** предоставляет широкие возможности работы с файлами:

1. Сохранение структуры документа (организация слоёв и групп);
2. Сохранение текстовых, корректирующих и векторных слоёв без растеризации;
3. Сохранение масок и эффектов слоев в структуре документа;
4. Сохранение контрольных точек;
5. Сохранение всех выделений из одноименной панели.

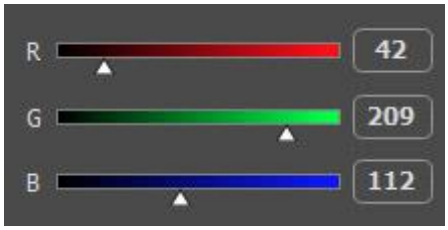
Рекомендуем использовать формат **AKVIS** для создания чернового варианта или запасной копии документа.
Финальный результат можно сохранить в формате **JPG**, **TIFF**, **BMP**, **PNG** или **WEBP**.

ЦВЕТОВЫЕ РЕЖИМЫ

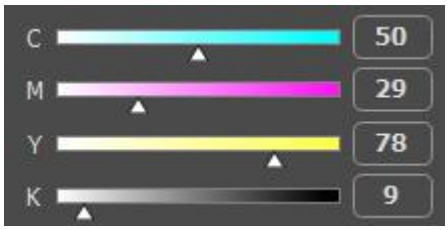
В программе **AliveColors** можно изменить цветовое пространство и глубину цветов изображения. Список доступных цветовых режимов можно найти в меню **Изображение -> Режим**.

Всего в программе доступно 4 цветовых режима:

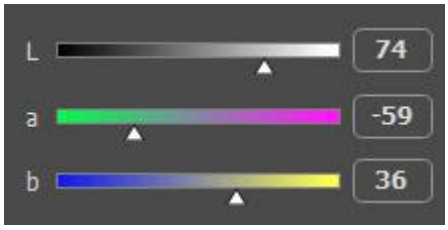
Режим RGB является стандартной цветовой моделью. Изображение состоит из трёх цветов или каналов: красного (**R**ed), зеленого (**G**reen) и синего (**B**lue). Цвет каждого пиксела получается в результате смешивания разного количества этих трех основных цветов. Например, если значение каждого из каналов равно нулю, получится чистый черный цвет.



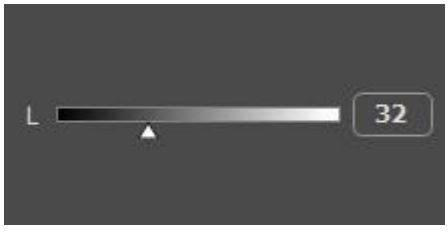
Режим CMYK предназначен для подготовки изображения к печати. В данном режиме изображение состоит из 4 компонентов: голубого (**C**yan), пурпурного (**M**agenta), желтого (**Y**ellow) и черного (blac**K**). Цвет пиксела на изображении описывается значениями каждой из четырех цветовых компонент (от 0 до 100%). Чем меньше их значение, тем светлее цвет.



Режим Lab. Данная цветовая модель основана на восприятии цвета человеческим глазом. Компонент яркости **L** может находится в диапазоне от 0 до 100, цветовые компоненты **a** (от зеленого до пурпурного) и **b** (от синего до желтого) могут принимать значения от -128 до 127.



Режим градаций серого. В данном режиме для воспроизведения изображения используются различные оттенки серого цвета. При переводе изображения в режим градаций серого будет доступен только один цветовой канал - оттенки серого. В 8-битных изображениях может содержаться до 256 различных оттенков серого.



Также в этом меню можно выбрать глубину цветов изображения: **8 бит/канал**, **16 бит/канал** и **32 бита/канал**.

Например, чтобы показать цвета на экране, в режиме RGB используются три цвета или канала. В изображениях, содержащих *8 бит на канал*, каждый канал может принимать одно из 256 значений (2^8 = 256). Таким образом, три канала позволяют воспроизводить до 256^3 = 16,8 миллионов цветов.

Соответственно, в изображениях, содержащих *16 бит на канал* и *32 бита на канал*, каждый пиксел может принимать еще больше различных значений и, следовательно, увеличивается число доступных оттенков цветов.

ИЗМЕНЕНИЕ РАЗМЕРОВ ИЗОБРАЖЕНИЯ

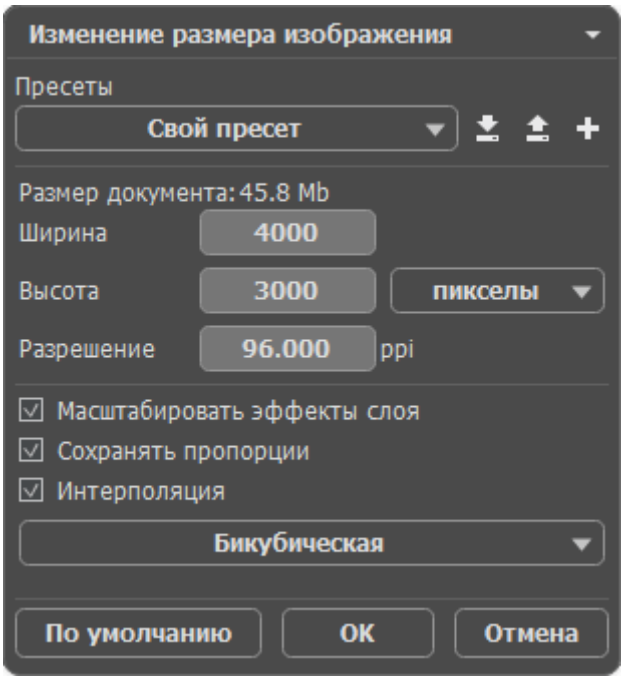
В данном разделе учебника рассматриваются способы изменения размера изображения в программе AliveColors. Также вы можете посмотреть видеоурок.

Настройки изменения размера можно сохранить, используя блок **Пресеты**. Все доступные пресеты можно найти в выпадающем списке. При любом изменении параметров название пресета сбрасывается на **Свой пресет**, а рядом со списком появляется кнопка **Сохранить пресет** , которую необходимо нажать, чтобы записать текущие настройки параметров. Пресету автоматически присвоится имя, которое можно изменить, введя в подсвеченное поле любую комбинацию букв и цифр. После нажатия клавиши `Enter` новый пресет появится в выпадающем списке. Любой созданный пресет можно удалить из списка нажатием кнопки **Удалить пресет** .

При нажатии кнопки пользовательские пресеты можно сохранить на диск в файл с расширением *.presets*. Нажатием кнопки можно загрузить пресеты с диска.

Изменение размера изображения

Изменить величину сторон изображения до нужных размеров можно с помощью команды **Изображение -> Размер изображения**.



Окно изменения размера изображения

- Размеры текущего документа изменяются с помощью полей **Ширина** и **Высота**. При изменении значений в этих полях изображение будет отмасштабировано до заданных размеров. Единицы измерения приведены в выпадающем списке (пиксели, дюймы, сантиметры, миллиметры, пункты, цицеро и проценты).
- Параметр **Разрешение** задаёт плотность точек изображения (уровень детализации) и исчисляется количеством пикселей на дюйм (ppi).
- Чек-бокс **Масштабировать эффекты слоя**. При активном чек-боксе добавленные эффекты слоя будут масштабироваться вместе с изображением. При неактивном - останутся исходных размеров.
- Чек-бокс **Сохранение пропорций**. При активном чек-боксе изменение одного из размеров изображения (ширины или высоты) автоматически изменяет второй размер таким образом, чтобы соотношение сторон изображения осталось прежним.

- Чек-бокс **Интерполяция**. При активном чек-боксе можно менять размеры и разрешение изображения независимо друг от друга, тем самым изменяя общее число пикселей в изображении.

  При неактивном чек-боксе можно менять либо размеры изображения, либо его разрешение - программа автоматически изменит оставшееся значение так, чтобы сохранить общее количество пикселей.

- При активном чек-боксе Интерполяция в выпадающем списке выбрать **алгоритм интерполяции**, который определяет, каким образом удаляются или добавляются пиксели изображения при изменении размера.

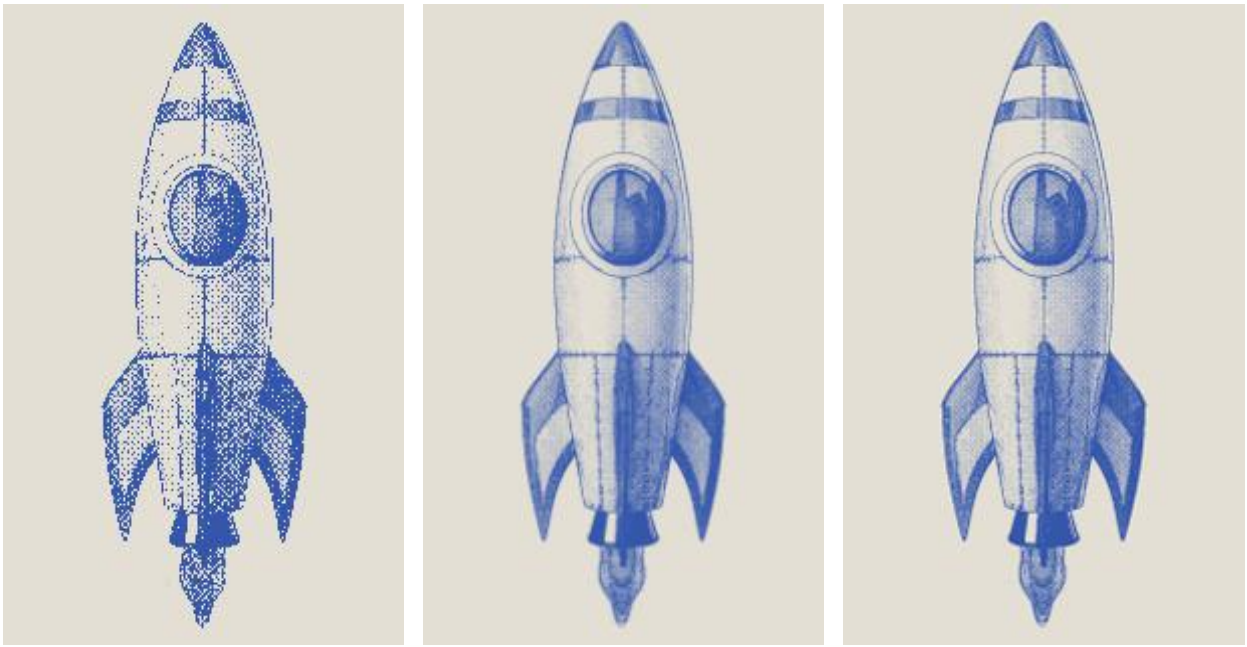
  Алгоритмы интерполяции:

  по соседним точкам - быстрый, но менее точный метод;

  билинейная интерполяция - оптимальный метод, выдающий среднее качество;

  бикубическая интерполяция - самый точный метод, но более медленный.

Уменьшение изображения (с использованием интерполяции)



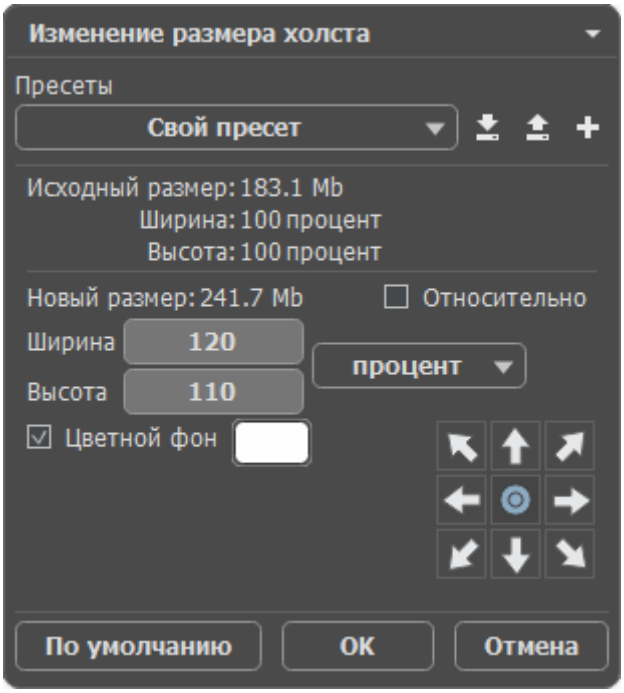
По соседним точкам Билинейная Бикубическая

Для изменения размеров изображения необходимо нажать кнопку **ОК**, для выхода из диалога без принятия изменений - кнопку **Отмена**.

Изменение размера холста

Холст - это рабочее пространство, на котором лежат слои изображения и которое имеет определенный размер. Данная функция изменяет размер документа за счет изменения размеров холста.

Диалог изменения размеров холста текущего изображения вызывается командой **Изображение -> Размер холста**.



Окно изменения размера холста

- В блоке **Исходный размер** будут указаны размер изображения в мегабайтах, а также ширина и высота изображения в выбранных единицах измерения.
- В блоке **Новый размер** можно изменить размеры документа с помощью полей **Ширина** и **Высота**. При увеличении размеров по краям изображения добавляются поля, увеличивающие текущий размер изображения до заданного. При уменьшении размера холста края изображения скрываются. Единицы измерения приведены в выпадающем списке (пиксели, дюймы, сантиметры, миллиметры, пункты, пайки и проценты).
- Чек-бокс **Относительно**. При неактивном чек-боксе в полях **Ширина** и **Высота** указываются новые размеры холста, при активном - величины, на которые должен измениться размер холста относительно текущих размеров. При задании положительных значений холст будет увеличиваться, при задании отрицательных - уменьшаться.
- **Положение** изображения на холсте с измененными размерами задается с помощью восьми стрелок. Центральная точка указывает положение изображения на холсте.
- При активном чек-боксе **Цветной фон** можно задать цвет добавляемых участков холста. Диалог **Выбрать цвет** вызывается щелчком левой кнопки мыши по цветовой пластине. При неактивном чек-боксе холст будет дополняться прозрачным фоном.

> **Примечание**. Цветные области добавляются только к нижнему слою, остальные слои изображения будут дополнены прозрачными участками.

Размер холста увеличен

Для изменения размеров холста нужно нажать кнопку **ОК**, для выхода из диалога без принятия изменений - кнопку **Отмена**.

РАБОТА С ГРАФИЧЕСКИМ ПЛАНШЕТОМ

Редактор **AliveColors** позволяет использовать графический планшет для создания или редактирования изображений. При работе с графическим планшетом можно управлять изменением параметров инструмента рисования с помощью нажима, наклона или вращения пера.

Также пером можно управлять функциями редактора (выбор инструмента, цвета, изменение параметров и т.д.) как обычной мышью.

Рассмотрим работу с графическим планшетом на примере инструмента **Цветная кисть** .

Основные настройки инструмента показываются на **Панели опций** над Окном изображения. Полный список параметров вызывается нажатием иконки инструмента на Панели опций или щелчком правой кнопки мыши по изображению.

Для параметров инструмента, которыми можно управлять с помощью пера, доступна кнопка с выпадающим меню. При нажатии левой кнопкой мыши происходит включение/выключение привязки к выбранной функции пера, при нажатии правой или продолжительном удерживании левой кнопкой мыши раскрывается выпадающий список, где можно выбрать, какая функция пера будет соответствовать данному параметру кисти:

- **Нажим** - изменение параметра привязано к изменению нажима пера;
- **Поворот** - изменение параметра привязано к вращению пера вокруг своей оси;
- **Наклон** - изменение параметра привязано к изменению наклона пера.

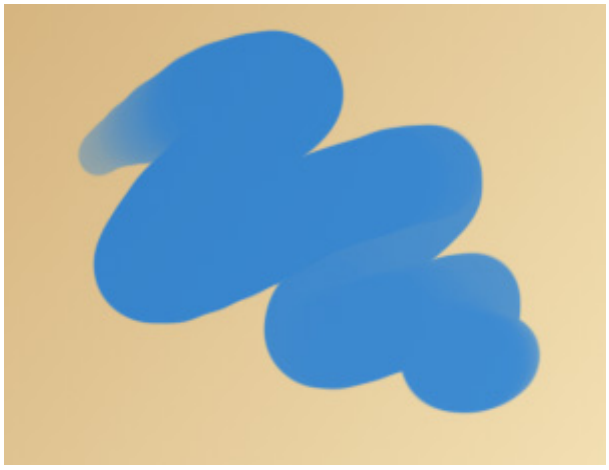
Рассмотрим случай привязки размера кисти к нажиму пера. При слабом нажиме пера получим тонкий штрих, при сильном нажиме - широкий, но не превышающий заданного размера кисти.

Тонкий штрих

Широкий штрих

Можно привязать несколько параметров инструмента к одной функции пера. Рассмотрим случай привязки к нажиму пера изменения параметров кисти **Размер** и **Непрозрачность**. При слабом нажиме получим тонкий прозрачный штрих, при сильном - широкую непрозрачную линию. Толщина и непрозрачность проведенной линии не будут превышать заданных значений параметров инструмента при любом нажиме пера.

Тонкий прозрачный штрих



Широкая непрозрачная линия

При нажатии кнопки **По умолчанию** в параметрах кисти все значения будут возвращены к исходным.

ПАКЕТНАЯ ОБРАБОТКА ФОТОГРАФИЙ

В программе **AliveColors** существует возможность редактирования серии фотографий с помощью **пакетной обработки файлов**.

Посмотрите наш видеоурок, чтобы узнать, как автоматизировать процесс обработки изображений.

При пакетной обработке требуется вначале создать в программе **операцию**, а затем применить ее к папке с фотографиями.

Пакетная обработка может быть очень полезна и сэкономит много времени, если для редактирования серии фотографий требуется к каждой из них применить одни и те же настройки редактора.

> **Примечание.** Не все команды редактора могут быть записаны в операцию.

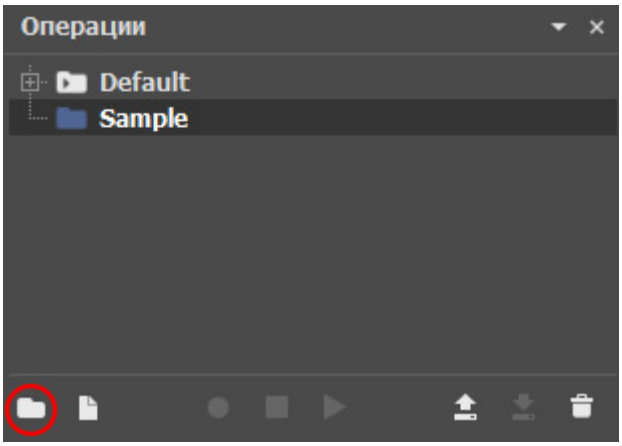
Чтобы произвести обработку пакета фотографий, необходимо выполнить следующие действия:

Шаг 1. Создать две папки, например, "Source Files" и "Result Files". В папку "Source Files" поместить все фотографии, нуждающиеся в обработке. В папку "Result Files" будут сохраняться отредактированные фотографии.

Шаг 2. Открыть в редакторе **AliveColors** одну из исходных фотографий. Она нужна для подбора значений параметров фильтров и создания операции.

Одна из фотографий

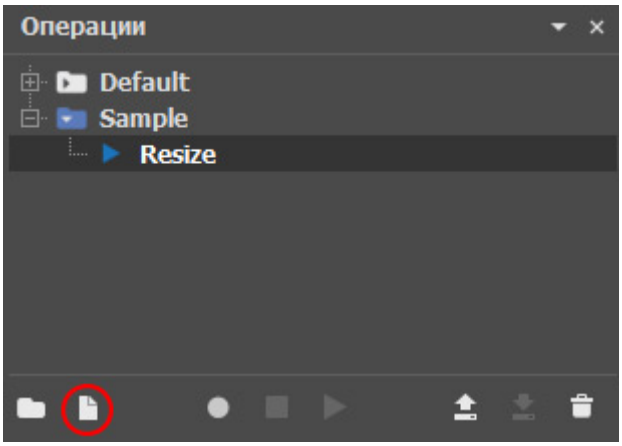
Шаг 3. На панели Операции нажать кнопку **Новый набор** и задать имя для нового набора операций - к примеру, **Sample**. Имя становится доступным для редактирования по двойному клику мыши.



Панель Операции

Примечание. Новый набор можно не создавать, а выбрать уже имеющийся.

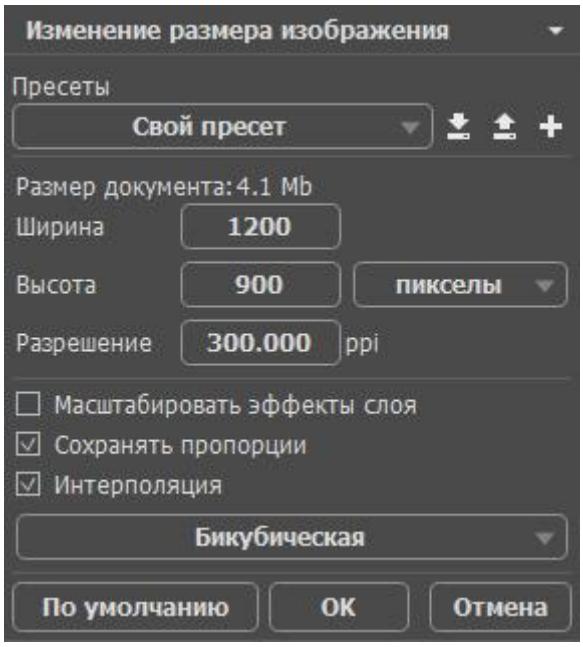
Шаг 4. Теперь необходимо создать новую операцию. Нажать на кнопку **Новая операция** и указать ее имя - например, **Resize**.



Создание новой операции

После нажатия на кнопку **Запись** операция сразу же начнет записываться.

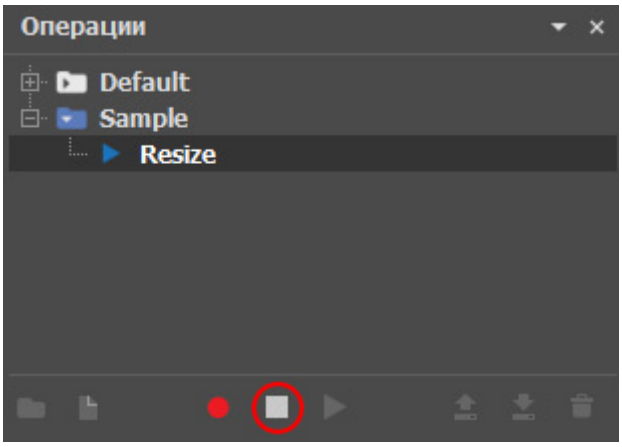
Шаг 5. Вызвать диалоговое окно **Изменение размера изображения** (Изображение -> Размер изображения) и настроить параметры.



Изменение размеров изображения

Нажать на кнопку **OK**. Диалоговое окно закроется, в окне редактора отобразится отредактированная фотография.

Шаг 6. Остановить запись экшена, нажав на кнопку **Стоп** ■ внизу панели **Операции**.



Остановка записи операции

Шаг 7. Операция создана, теперь можно переходить к пакетной обработке фотографий. В меню **Файл** редактора выбрать команду **Автоматизация -> Пакетная обработка** и в открывшейся закладке задать нужные настройки.

Поле **Источник** служит для указания папки с файлами, требующими обработки.

Поле **Результат** служит для указания места хранения обработанных файлов.

При отмеченном чек-боксе **Включая подкаталоги** будет произведена обработка всех вложенных подкаталогов (с сохранением структуры данных).

В списке **Сохранить как** выбрать расширение готовых фотографий.

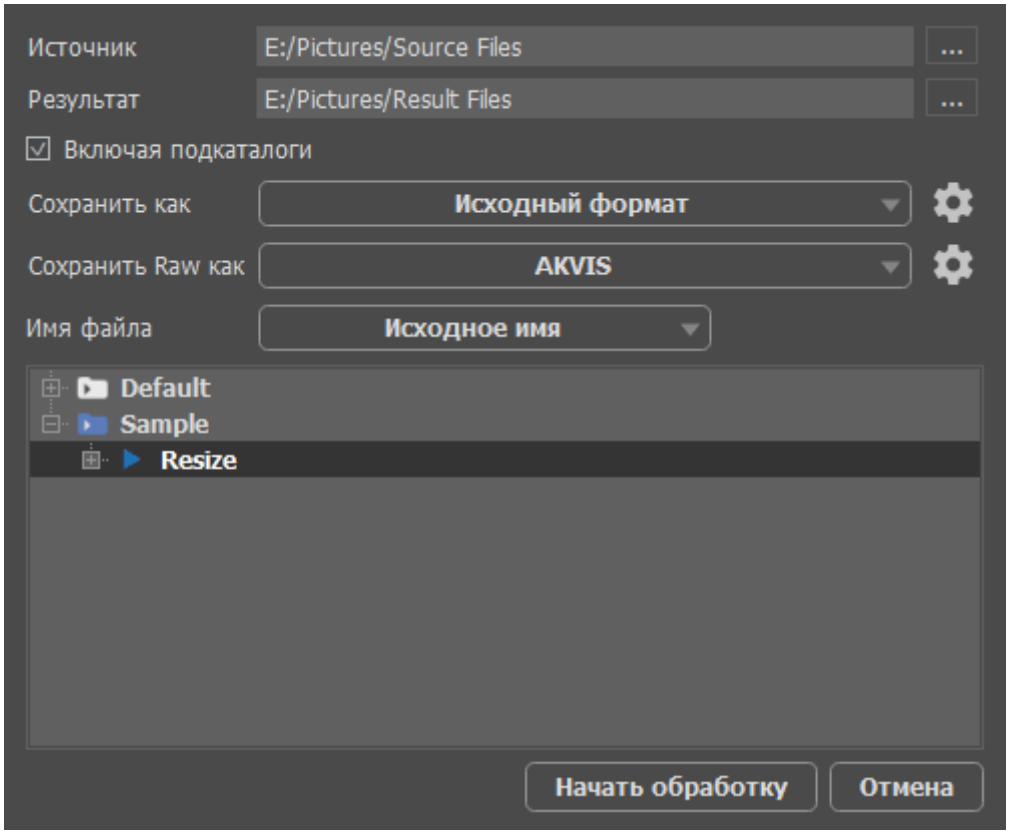
В списке **Сохранить RAW как** выбрать расширение для сохранения обработанных RAW файлов.

При нажатии кнопки вызывается диалоговое окно, где можно настроить параметры сохранения для выбранного формата файла.

С помощью параметра **Имя файла** выбрать способ задания имени для обработанных файлов:

Исходное имя - обработанный файл сохранится под оригинальным именем.
Добавить суффикс - к оригинальному имени будет приписан набор символов, указанный в поле рядом.
Новое имя - имена всех файлов будут заменены на заданное имя с добавлением порядкового номера.

Из списка операций выбрать группу **"Sample"**, а затем только что созданную операцию **"Resize"**.



Закладка Пакетная обработка

Шаг 8. После нажатия кнопки **Начать обработку** редактор **AliveColors** друг за другом обработает все фотографии из папки "Source Files" и сохранит их в папку "Result Files".

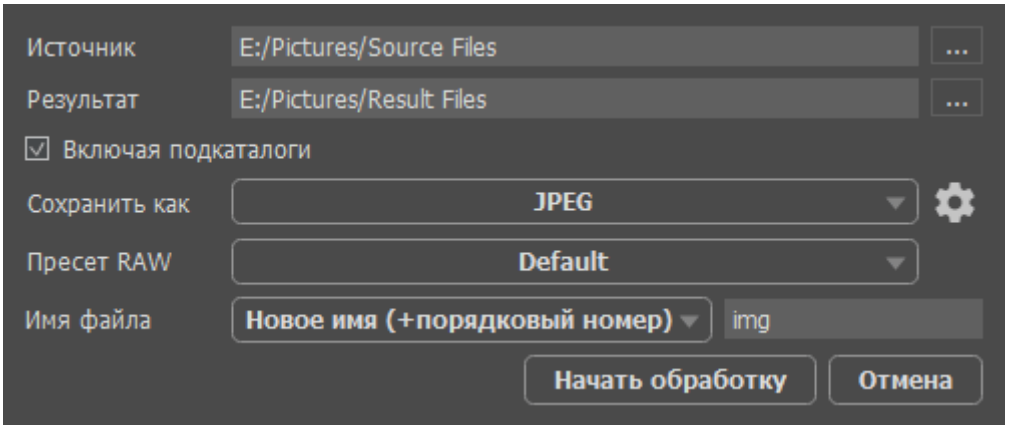
Чтобы прервать обработку, необходимо закрыть вкладку **Пакетная обработка**.

Примечание. Пакетная обработка не блокирует интерфейс программы, поэтому параллельно с ее выполнением можно заниматься редактированием других изображений.

КОНВЕРТАЦИЯ ФАЙЛОВ

В программе **AliveColors** существует возможность конвертации группы файлов из одного формата в другой.

Преобразование файлов происходит при помощи команды **Файл -> Автоматизация -> Конвертация**.



Закладка конвертации

Параметры конвертации:

Поле **Источник** служит для указания папки с исходными файлами.

Поле **Результат** служит для указания места хранения обработанных файлов.

При отмеченном чек-боксе **Включая подкаталоги** будет произведена обработка всех вложенных подкаталогов (с сохранением структуры данных).

В списке **Сохранить как** выбрать нужный формат файлов.

При нажатии кнопки вызывается диалоговое окно, где можно настроить параметры сохранения для выбранного формата файла.

В списке **Пресет RAW** можно выбрать один из пресетов для обработки RAW файлов при конвертации. Создать новые пресеты можно в режиме **Обработка RAW**.

С помощью параметра **Имя файла** выбрать способ задания имени для обработанных файлов:

Исходное имя - обработанный файл сохранится под оригинальным именем.
Добавить суффикс - к оригинальному имени будет приписан набор символов, указанный в поле рядом.
Новое имя - имена всех файлов будут заменены на заданное имя с добавлением порядкового номера.

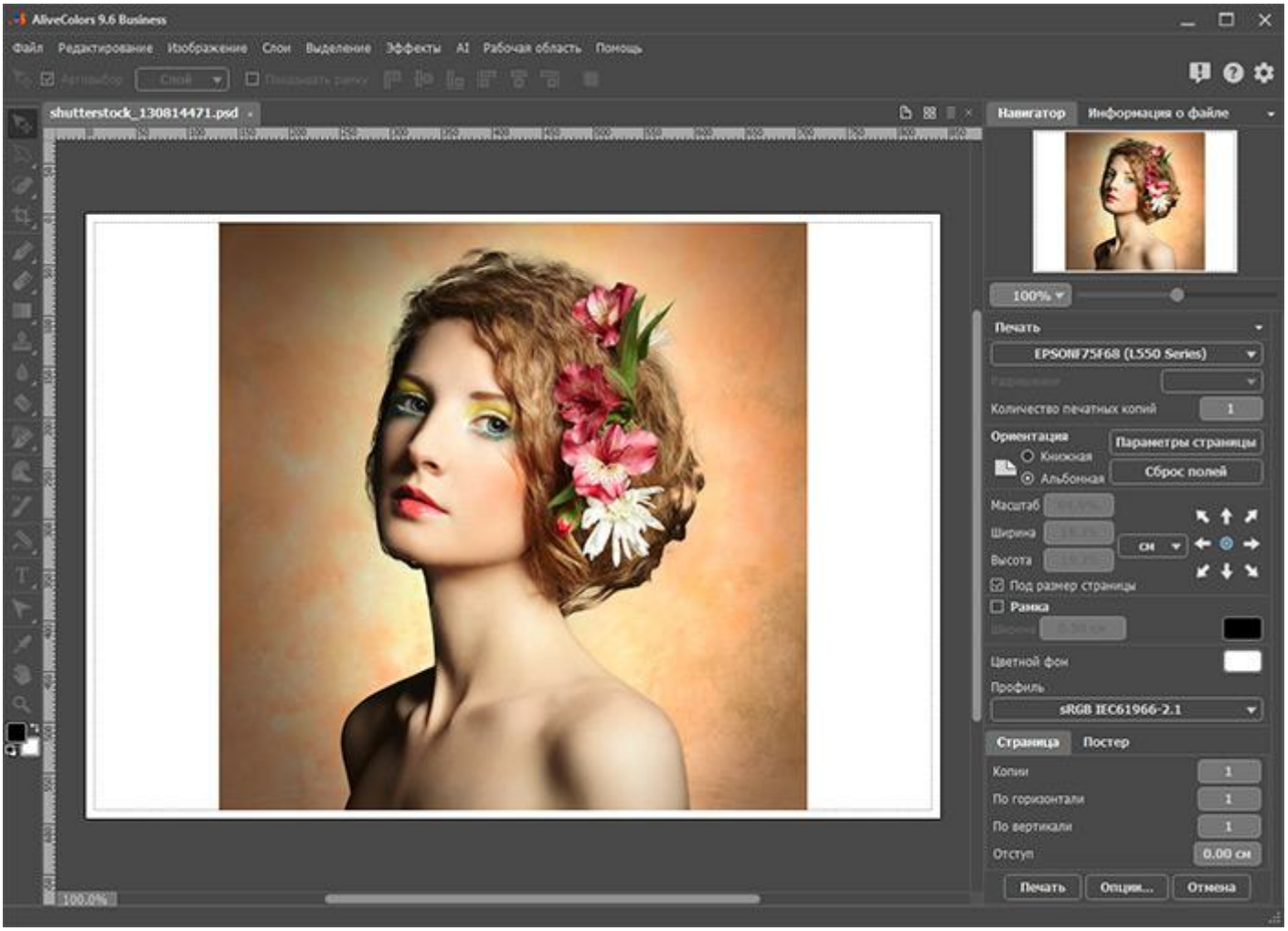
После нажатия кнопки **Начать обработку** редактор **AliveColors** друг за другом обработает все фотографии из папки, указанной в поле **Источник** и сохранит их в папку, указанную в поле **Результат** с выбранным форматом.

Чтобы прервать обработку, необходимо закрыть вкладку **Конвертация**.

Примечание. Конвертация файлов не блокирует интерфейс программы, поэтому параллельно с ее выполнением можно заниматься редактированием других изображений.

ПЕЧАТЬ ИЗОБРАЖЕНИЙ

Режим **Печать** отвечает за подготовку изображений к распечатке на принтере. Перейти в режим печати можно с помощью команды **Файл -> Печать** или нажатием клавиш Ctrl+P на Windows, ⌘+P на Mac.



Режим печати

Настроить печать выбранной фотографии можно с помощью параметров на **Панели настроек**:

В первом блоке из списка доступных принтеров выбрать нужный и указать необходимое разрешение, а также задать количество печатных копий.

В блоке **Ориентация страницы** задать положение листа при печати: **Книжная** - лист расположен вертикально или **Альбомная** - лист расположен горизонтально.

При нажатии на кнопку **Параметры страницы** открывается диалоговое окно, в котором можно выбрать размер и ориентацию бумаги при печати, а также задать ширину полей печати.

Нажатием кнопки **Сброс полей** можно вернуть полям страницы исходные размеры.

В следующем блоке можно настроить размер изображения для печати с помощью параметров **Масштаб**, **Ширина**, **Высота** и **Под размер страницы**. Они не влияют на изображение, а только на его печатную копию. Изменить размер печатной копии можно либо указав **Масштаб** изображения в %, либо задав новые значения для параметров **Ширина** и **Высота**.

Чтобы распечатать изображение во всю страницу, следует выбрать чек-бокс **Под размер страницы**. Если чек-бокс неактивен, то положение картинки можно задать с помощью стрелок справа или перетаскиванием мышью.

В блоке **Рамка** можно задать ширину и цвет рамки вокруг изображения.

В блоке **Цветной фон** с помощью цветовой пластины можно вызвать стандартный диалог выбора цвета и задать цвет страницы.

Профиль. В выпадающем списке выбрать профиль, в который будут преобразованы данные перед подачей на устройство вывода.

В закладке **Страница** можно настроить расположение одной или нескольких копий изображения на одной странице.

Печать страницы

- С помощью параметра **Копии** указать количество копий обработанной фотографии на одной странице.
- Параметрами **По горизонтали** и **По вертикали** задать количество столбцов и строк для размещения фотографий.
- С помощью параметра **Отступ** задать ширину отступа между копиями фотографий.

На вкладке **Постер** можно настроить печать одного изображения на нескольких страницах для последующего объединения в одно большое полотно.

Печать постера

- Чек-бокс **Страницы**. При активном чек-боксе в поле справа можно задать количество страниц, на которое будет поделена фотография. Масштаб изображения изменится, чтобы максимально заполнить все страницы. При неактивном - программа автоматически подберет оптимальное число листов в соответствии с фактическим размером изображения (масштаб = 100%).
- Чек-бокс **Поля для клея**. При активном чек-боксе в поле справа можно задать ширину отступов для склеивания листов. Отступы будут оставлены с правого и нижнего краев при печати страницы.
- Чек-бокс **Нумерация страниц**. При активном чек-боксе на полях страницы будет напечатан номер ее позиции в столбце и строке.
- Чек-бокс **Линии отреза**. При активном чек-боксе на полях страниц будут напечатаны линии, по которым можно отрезать лишние части распечатанных листов.

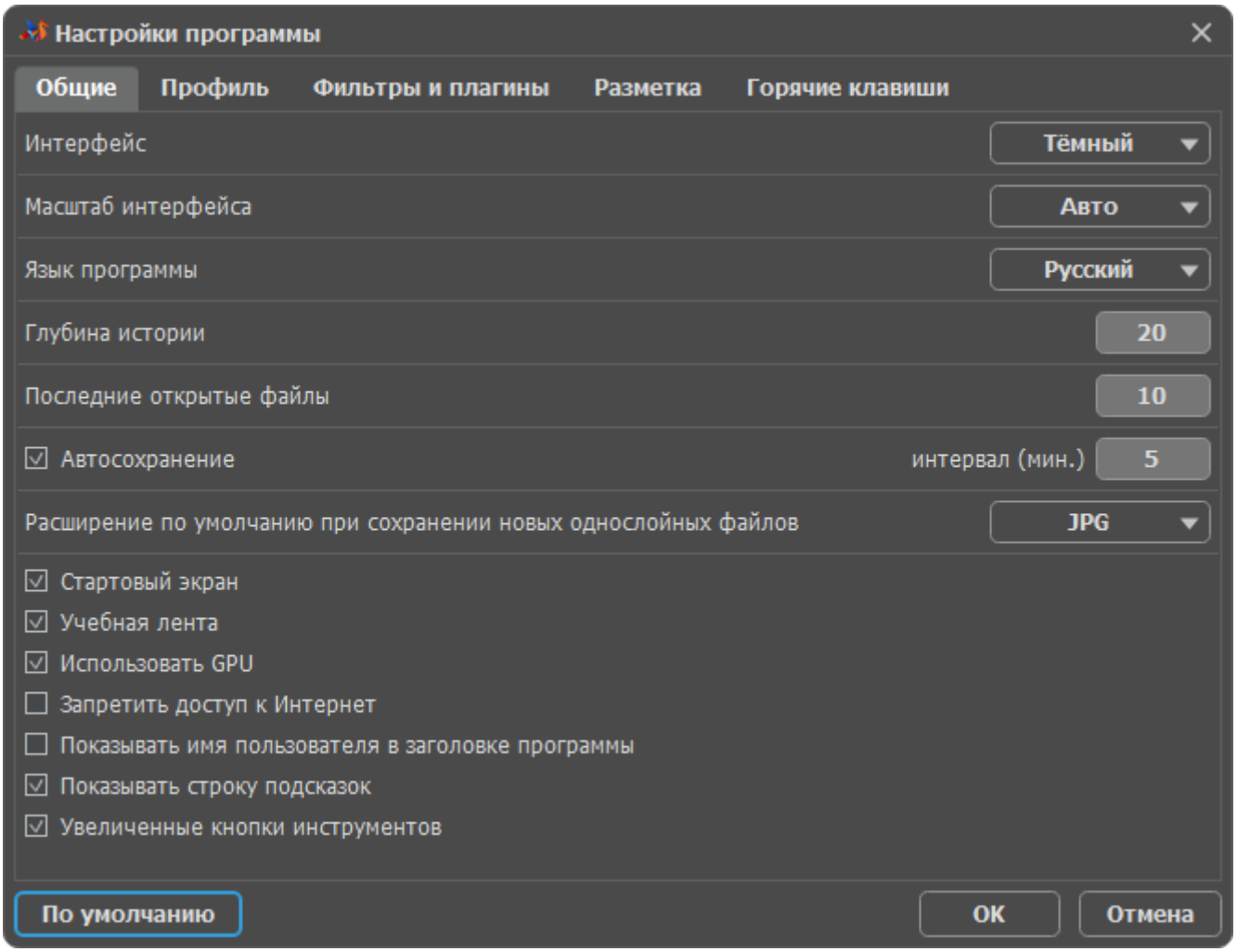
Для печати изображения с учетом настроенных параметров нажать на кнопку **Печать**. Для выхода из режима печати нажать на кнопку **Отмена**.

При нажатии кнопки **Опции...** будет открыт системный диалог, где можно произвести расширенную настройку и отправить документ на печать.

НАСТРОЙКИ ПРОГРАММЫ

Диалог изменения настроек программы вызывается кнопкой ⚙ в правом верхнем углу программы или командой **Файл -> Настройки** и содержит несколько вкладок с различными параметрами:

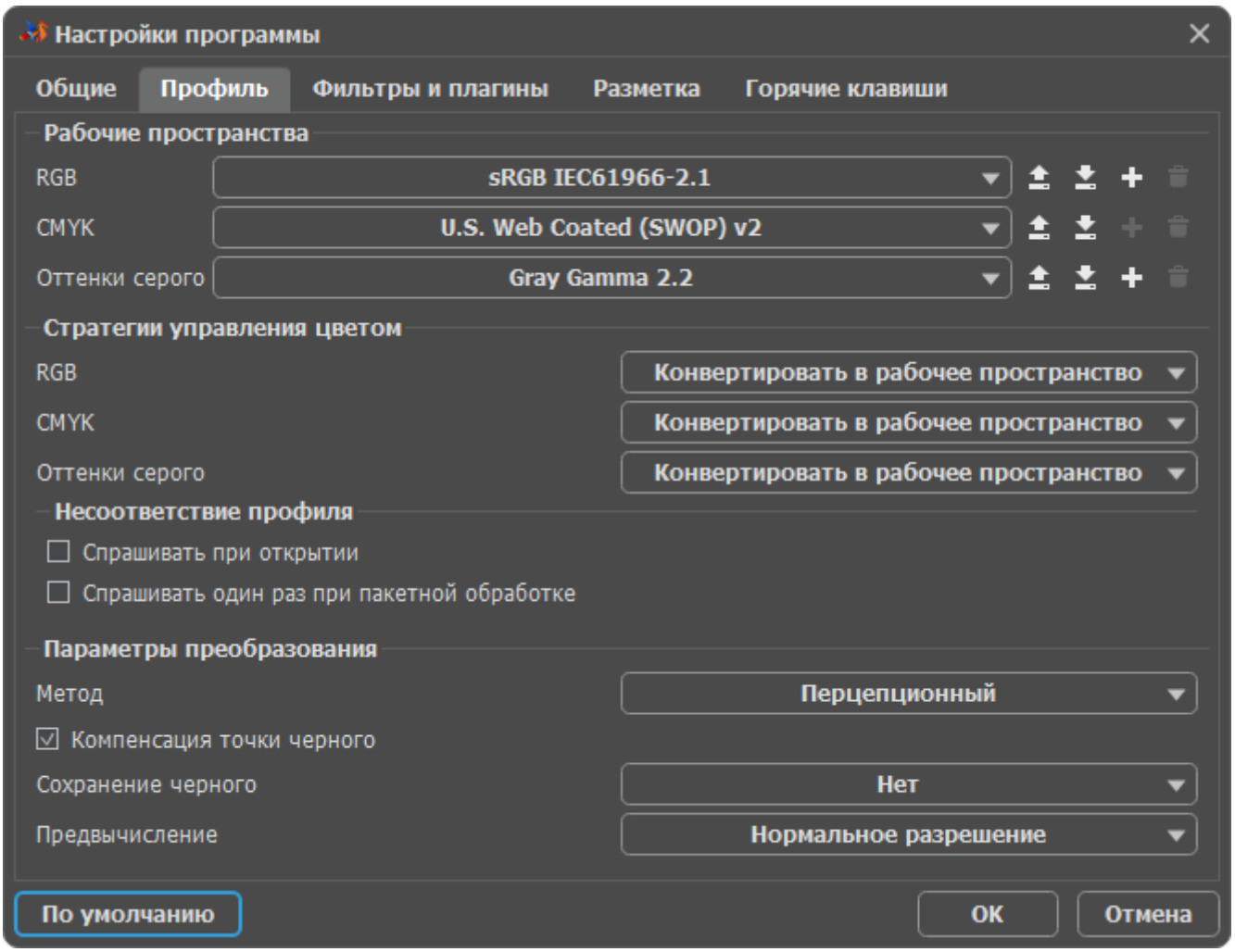
Общие



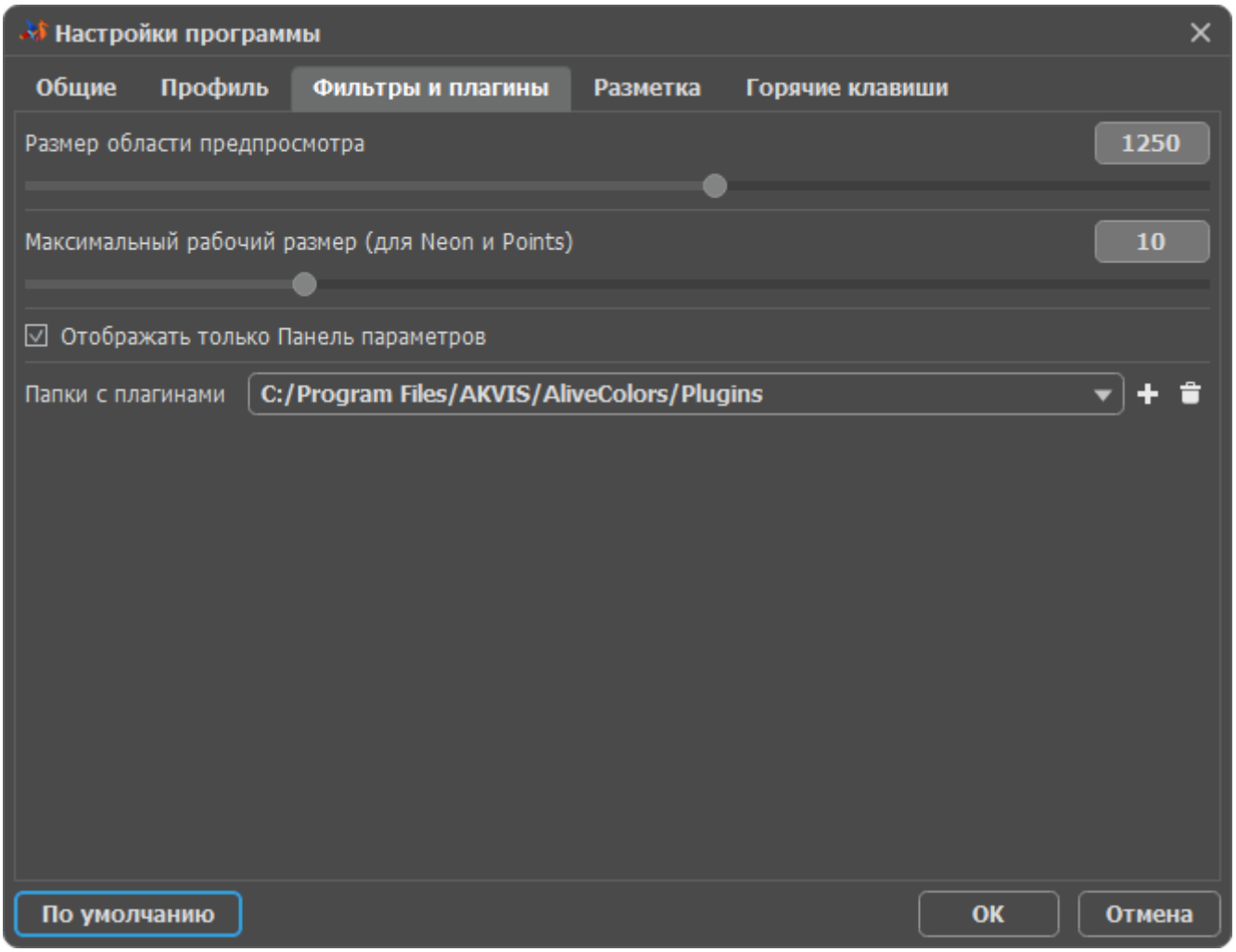
- **Интерфейс**. В выпадающем списке выбрать стиль оформления программы - светлый или тёмный.
- **Масштаб интерфейса**. В списке можно выбрать размер элементов интерфейса. При выборе значения **Авто** масштаб интерфейса автоматически подстраивается под разрешение экрана.
- **Язык программы**. Чтобы переключить интерфейс на другой язык, необходимо выбрать язык из выпадающего списка.
- **Глубина истории** (0-100). С помощью данного параметра регулируется количество последних состояний документа, которые могут одновременно храниться в **Истории**. При значении параметра равном 0 в истории может содержаться неограниченное число состояний.
- **Последние открытые файлы** (5-30). Количество файлов, отображаемых в списке недавно открытых документов.
- **Автосохранение**. При активном чек-боксе рабочие файлы будут сохраняться в фоновом режиме с интервалом, указанным в поле справа. Если работа программы была завершена некорректно, то при следующем запуске будет предложено восстановить сохраненные документы для продолжения работы.
- **Расширение по умолчанию при сохранении новых однослойных файлов**. При сохранении новых однослойных документов по умолчанию будет предлагаться указанный формат файла (JPG, PNG, TIFF или AKVIS).

- **Стартовый экран**. При выставленном флажке после запуска программы в Окне изображения будут отображаться элементы для быстрого открытия новых или ранее использованных файлов. Чтобы закрепить документ в списке последних открытых файлов, нужно нажать кнопку . Открепляется документ нажатием кнопки .
- **Учебная лента**. При активном чек-боксе внизу стартового экрана будет отображаться лента со ссылками на учебные видеоматериалы.
- Чек-бокс **Использовать GPU** позволяет ускорить вычисления за счёт использования графического процессора.
- **Запретить доступ к Интернет**. При активном чек-боксе будет ограничен доступ программы к сети Интернет. При этом станут недоступны некоторые возможности редактора: последние новости, лента с видеоуроками, активация программы через прямое соединение с сервером.
- **Показывать имя пользователя в заголовке программы**. При активном чек-боксе в заголовке отображается имя пользователя, указанное при активации программы.
- **Показывать строку подсказок**. При активном чек-боксе внизу программы отображается текстовая строка с кратким описанием панелей, фильтров, инструментов и параметров, на которые наводится курсор мыши.
- **Увеличенные кнопки инструментов**. При активном чек-боксе кнопки и иконки инструментов становятся крупнее.

Профиль. Цветовые профили нужны, чтобы точно и достоверно передавать цвет на разные устройства вывода (экраны, принтеры и т.п.). Ознакомиться подробнее с настройками цветовых профилей можно здесь.

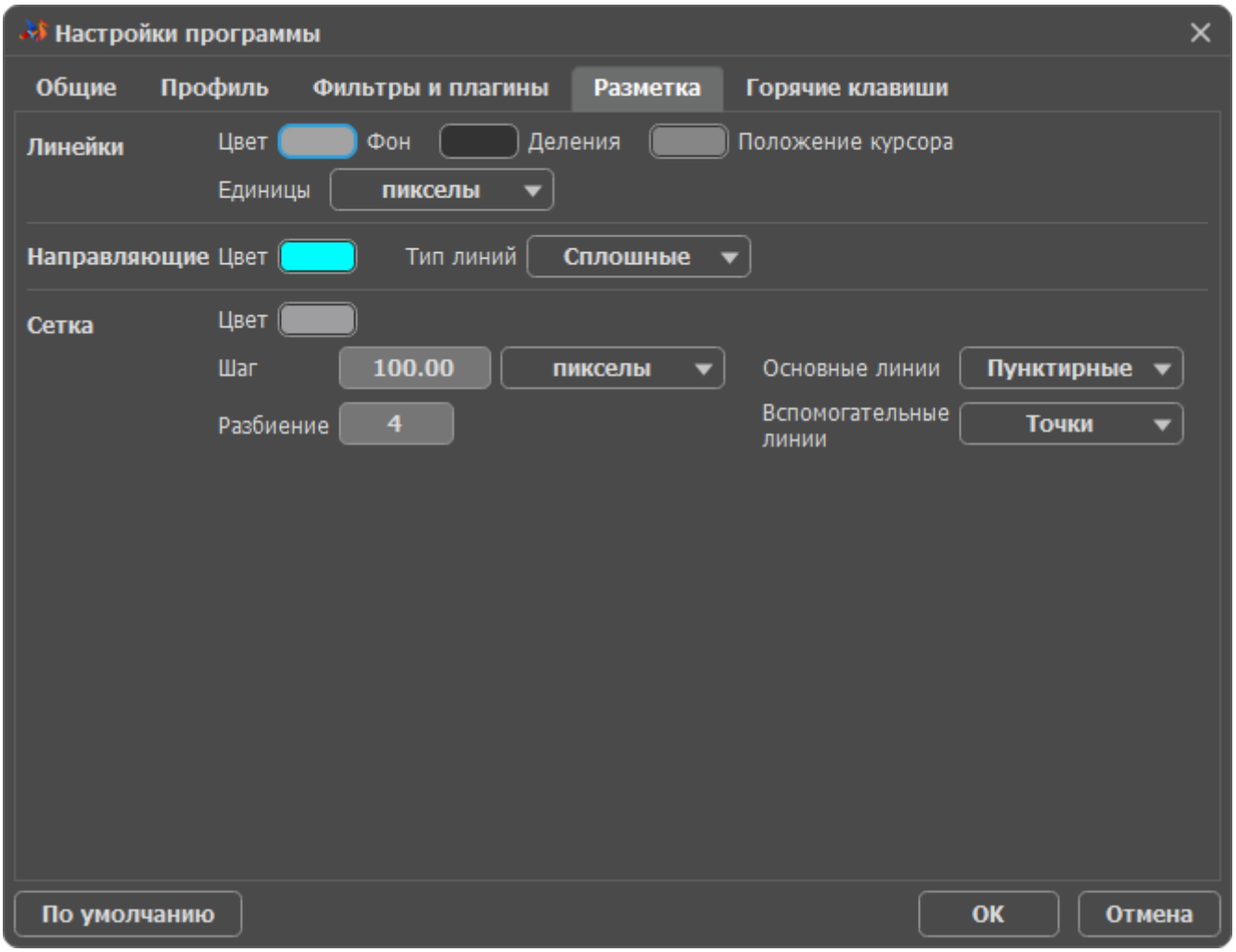


Фильтры и плагины



- **Размер области предпросмотра** (в пикселах). Параметр задает размер окна предварительного просмотра, используемого в эффектах и регулировках. Размер области может меняться от 200x200 до 2000x2000 пикселов. Отображение окна предпросмотра включается чек-боксом **Область просмотра** на панели параметров.
- **Максимальный рабочий размер** (для Neon и Points). Параметр позволяет ускорить расчёт за счёт временного уменьшения величины обрабатываемого файла. Когда размер файла (в мегапикселах) не превосходит указанного числа, изображение обрабатывается обычным образом. Если размер загруженного файла оказывается больше, то в процессе работы изображение будет уменьшено, обработано и увеличено до исходного размера.
- Чек-бокс **Отображать только Панель параметров**. При активном чек-боксе появление Панели параметров скрывает другие присоединенные к ней панели (кроме Навигатора, Подсказок и Панели инструментов).
- **Папки с плагинами**. Здесь указываются пути к папкам с внешними плагинами, которые должны запускаться в редакторе AliveColors. Чтобы указать новый путь, необходимо нажать кнопку и выбрать нужный каталог. При нажатии кнопки выбранный путь к папке с плагинами будет удален.

Разметка



Включение/выключение элементов разметки происходит в меню **Рабочая область**. Параметры разделены на три группы:

- В блоке **Линейки** можно изменить цветовое оформление линеек:

  С помощью цветовых пластин можно изменить **цвет** самой линейки, делений и маркера позиции курсора. Для изменения цвета необходимо щелкнуть по прямоугольнику левой кнопкой мыши и указать цвет в диалоге выбора цвета.

  Единицы измерения задаются в выпадающем списке и продублированы в контекстном меню (щелчок правой кнопкой мыши по любой линейке).

- В блоке **Направляющие линии** можно поменять вид направляющих линий:

  Цвет направляющих можно изменить, щёлкнув по прямоугольнику и выбрав цвет из диалога выбора цвета.

  В выпадающем списке **Стиль** задаётся тип линий: сплошные, пунктирные или точки.

- В блоке **Сетка** изменяется внешний вид сетки, которая состоит из основных и вспомогательных линий.

  Цвет сетки можно изменить, щёлкнув по прямоугольнику и воспользовавшись диалогом выбора цвета.

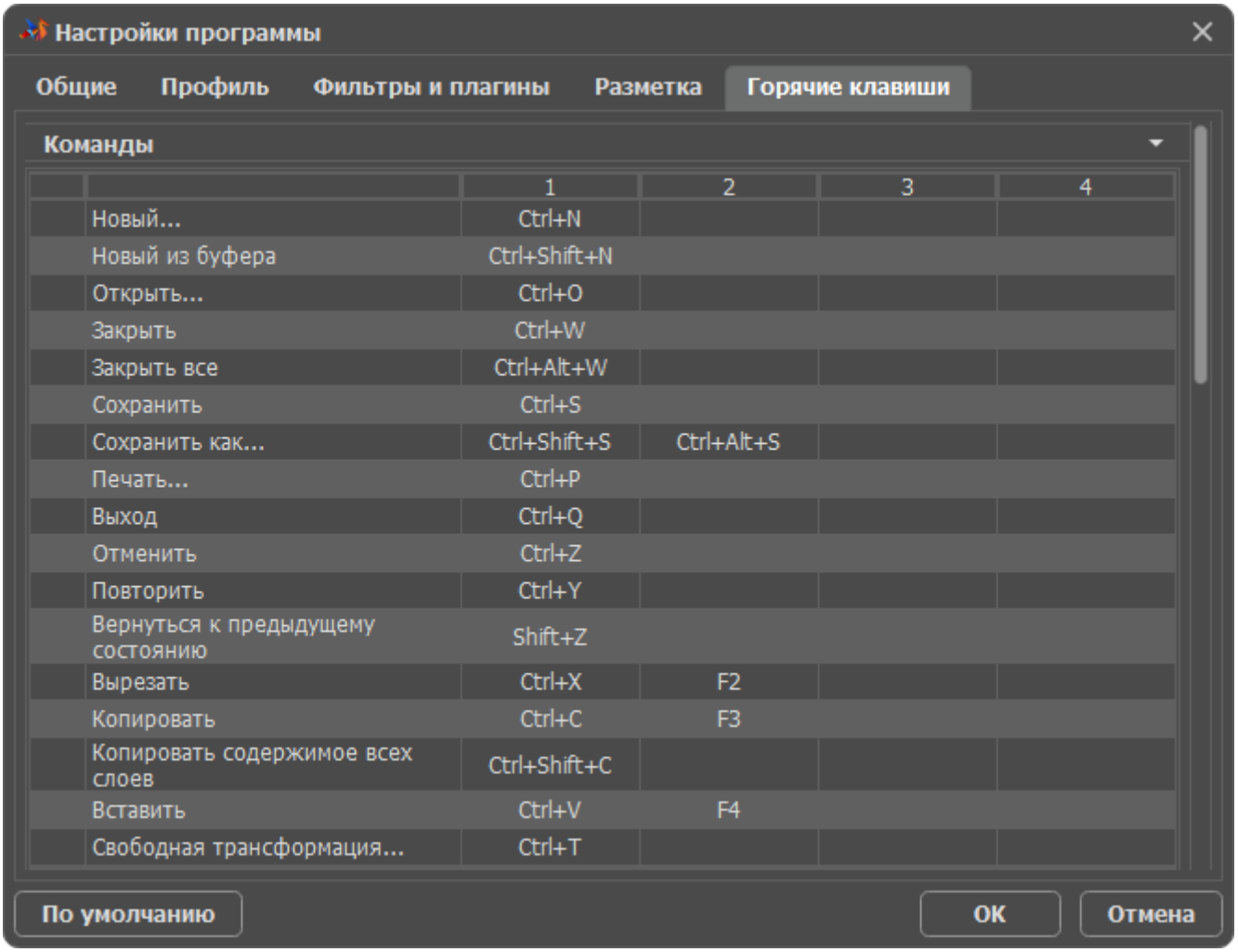
В поле **Шаг** задаётся расстояние между основными линиями сетки. Единицы измерения приведены в выпадающем списке.

В выпадающем списке **Основные линии** можно указать тип основных линий сетки: сплошные, пунктирные или точки.

В выпадающем списке **Вспомогательные линии** можно указать тип дополнительных линий: сплошные, пунктирные или точки.

Параметр **Разбиение** задаёт число ячеек, образованных вспомогательными линиями.

Горячие клавиши. В закладке можно задать или изменить набор горячих клавиш.



Для принятия изменений в окне **Настройки** нажмите **ОК**. При необходимости можно вернуть исходные значения параметров, нажав на кнопку **По умолчанию**.

ГОРЯЧИЕ КЛАВИШИ

Некоторые операции быстрее и удобнее совершать с помощью клавиатуры, используя так называемые **"горячие клавиши"**. Можно активировать инструмент, щелкнув по иконке мышкой, изменить размер с помощью все той же мыши, а можно использовать клавиатурные комбинации, которые существенно ускоряют работу.

Ниже представлен список используемых в **AliveColors** горячих клавиш. Чтобы переназначить сочетания клавиш, используйте закладку **Горячие клавиши** в настройках программы (кнопка в правом верхнем углу программы или команда **Файл -> Настройки**).

> **Примечание.** Комбинации клавиш представлены для стандартной латинской раскладки (QWERTY) и могут некорректно работать в других раскладках клавиатуры.

Windows	Mac	
		Основные команды:
Ctrl+N	⌘+N	Создать новое изображение
Ctrl+Shift+N	⌘+⇧+N	Новое изображение из буфера обмена
Ctrl+O	⌘+O	Открыть изображение
Ctrl+W	⌘+W	Закрыть изображение
Ctrl+Alt+W	⌘+Option+W	Закрыть все изображения
Ctrl+S	⌘+S	Сохранить изображение
Ctrl+Shift+S	⌘+⇧+S	Сохранить изображение как...
Ctrl+Alt+Shift+S	⌘+Option+⇧+S	Сохранить для Web...
Ctrl+P	⌘+P	Распечатать изображение
Ctrl+Z	⌘+Z	Отмена последнего действия
Ctrl+Y	⌘+Y	Восстановление отмененного действия
Shift+Z	⇧+Z	Вернуться к последнему действию (аналог кнопок ◀/▶ панели **История**)
F1	F1	Вызов справки
Ctrl+Q	⌘+Q	Выход из программы
		Масштабирование:
+ или Ctrl++	+ или ⌘++	Увеличение масштаба изображения
- или Ctrl+-	- или ⌘+-	Уменьшение масштаба изображения
Ctrl+1	⌘+1	Оригинальный размер изображения (100%)
Ctrl+0	⌘+0	Масштабировать изображение под размер окна
Alt+→	Option+→	Масштабировать изображение по ширине окна
Alt+↓	Option+↓	Масштабировать изображение по высоте окна
		Регулировки:
Ctrl+L	⌘+L	Уровни
Ctrl+Shift+L	⌘+⇧+L	Автоуровни
Ctrl+Alt+Shift+L	⌘+Option+⇧+L	Автоконтраст
Ctrl+M	⌘+M	Кривые
Ctrl+U	⌘+U	Оттенок/Насыщенность
Ctrl+B	⌘+B	Цветовой баланс

Ctrl+I	⌘+I	Черно-белое
Ctrl+Alt+Shift+B	⌘+Option+⇧+B	Инверсия
Ctrl+H	⌘+H	Выравнивание яркости
Ctrl+Shift+U	⌘+⇧+U	Обесцвечивание
		Изменение размера:
Ctrl+Alt+I	⌘+Option+I	Изменение размера изображения
Ctrl+Alt+C	⌘+Option+C	Изменение размера холста
		Слои:
Ctrl+Alt+G	⌘+Option+G	Создать/Отменить обтравочную маску
Ctrl+G	⌘+G	Сгруппировать слои
Ctrl+Shift+G	⌘+⇧+G	Разгруппировать слои
Ctrl+,	⌘+,	Скрыть/Показать слои
Ctrl+Shift+]	⌘+⇧+]	Переместить в начало списка
Ctrl+]	⌘+]	Переместить на одну позицию вверх
Ctrl+[	⌘+[	Переместить на одну позицию вниз
Ctrl+Shift+[	⌘+⇧+[	Переместить в конец списка
Ctrl+E	⌘+E	Слить выбранные слои
Ctrl+Shift+E	⌘+⇧+E	Слить видимые слои
		Работа с выделением:
Ctrl+A	⌘+A	Выделить всё
Ctrl+D	⌘+D	Снять выделение
Ctrl+Shift+D	⌘+⇧+D	Повторить выделение
Ctrl+Shift+I	⌘+⇧+I	Инвертировать выделение
Ctrl+X	⌘+X	Вырезать выделение
Ctrl+C	⌘+C	Копировать в буфер обмена
Ctrl+Shift+C	⌘+⇧+C	Копировать содержимое всех слоев
Ctrl+V	⌘+V	Вставить из буфера обмена
Ctrl+J	⌘+J	Скопировать на новый слой
Ctrl+Shift+J	⌘+⇧+J	Вырезать на новый слой
Ctrl+Alt+R	⌘+Option+R	Функция **Уточнение краев**
Delete	Delete	Удалить
		Инструменты:
V	V	Инструмент **Перемещение**
Ctrl+T	⌘+T	**Свободная трансформация**
M	M	Инструменты выделения
W	W	Инструменты быстрого выделения
C	C	Инструменты кадрирования
O	O	Вид сетки кадрирования
Shift+O	⇧+O	Отразить сетку кадрирования
T	T	Текстовые инструменты
I	I	Инструмент **Пипетка**

H	H	Инструмент **Рука**
Z	Z	Инструмент **Лупа**
B	B	Инструменты рисования
E	E	Инструменты удаления
G	G	Инструменты заливки
S	S	Инструменты клонирования
K	K	Инструменты резкости
O	O	Инструменты осветления
J	J	Инструменты ретуши
D	D	Инструменты деформации
X	X	FX кисти
A	A	Художественные кисти
U	U	Векторные инструменты
[и]	[и]	Уменьшение и увеличение размера инструментов
N+колесо мыши	N+колесо мыши	Изменение размера кисти
Shift+[и Shift+]	⇧+[и ⇧+]	Уменьшение и увеличение жёсткости кистей
		Перемещение по изображению (при нажатой клавише "пробел" включается инструмент **Рука**)
		Панели (включение/выключение):
F5	F5	Полная панель параметров инструмента
F6	F6	Панель **Цвет**
F7	F7	Панель **Слои**
F8	F8	Панель **Информация о файле**
F9	F9	Панель **Операции**
		Разметка:
Ctrl+R	⌘+R	Отображение линеек
Ctrl+'	⌘+'	Отображение сетки
Ctrl+;	⌘+;	Отображение направляющих
Ctrl+Shift+;	⌘+⇧+;	Включение притягивания краев
Ctrl+Alt+;	⌘+Option+;	Фиксировать направляющие
		Дополнительно:
Ctrl+F	⌘+F	Применить последний эффект
Shift+клик мыши	⇧+клик мыши	Быстрое проведение прямых линий

ПАНЕЛИ

AliveColors представляет собой мощный инструмент по редактированию и коррекции фотографий.

Программа предлагает большой выбор инструментов, которые располагаются на **Панели инструментов**.

Панели **Навигатор**, **Цвет**, **Образцы**, **Цветовой круг**, **История**, **Слои**, **Каналы**, **Выделение**, **Операции** незаменимы при глубокой обработке фотографий.

На панели **Подсказка** отображается краткое описание панелей, фильтров, инструментов и параметров, на которые наводится курсор мыши.

Панели можно перемещать по экрану, удерживая левой кнопкой мыши за заголовок. Их можно объединять друг с другом и прикреплять к краям окна программы. Область соединения будет выделена другим цветом.

Включить или выключить отображение любой из панелей можно с помощью меню **Рабочая область -> Панели**.

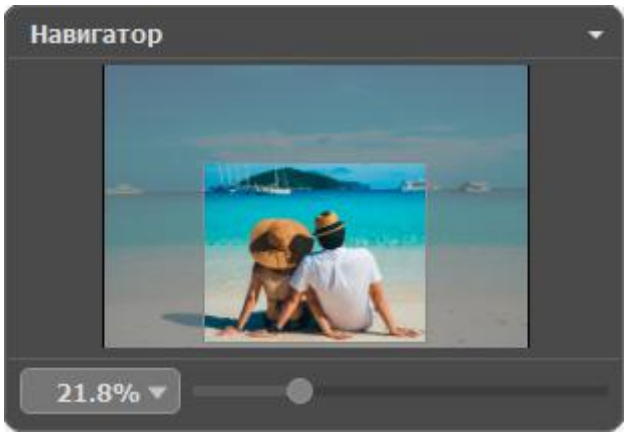
Навигатор
Инструменты
Слои

- **Эффекты слоя**
- **Маска слоя**
- **Обтравочная маска**
- **Режимы наложения**
- **Смешивание по яркости**

Каналы
Выделение
История
Цвет
Образцы
Цветовой круг
Операции
Информация о файле

НАВИГАТОР

Перемещение по изображению и масштабирование осуществляется с помощью окна **Навигатора**. Рамкой в **Навигаторе** отмечается та часть изображения, которая в данный момент является видимой в **Окне изображения**; области за пределами рамки будут затенены. Рамку можно перетаскивать, меняя видимую часть изображения. Для перемещения рамки необходимо поместить курсор внутрь рамки и, удерживая левую кнопку мыши, выполнить перетаскивание.



Кроме того, для прокрутки изображения в **Окне изображения** можно использовать полосы прокрутки или, удерживая пробел, перетаскивать изображение левой кнопкой мыши. Прокруткой колёсика мыши изображение можно перемещать вверх-вниз, удерживая `Ctrl` на Windows, `⌘` на Mac – вправо-влево, удерживая `Alt` на Windows, `Option` на Mac – масштабировать. При щелчке правой кнопкой мыши на полосе прокрутки появляется меню быстрых перемещений.

Масштабировать изображение в **Окне изображения** можно с помощью ползунка: при перемещении ползунка вправо происходит увеличение масштаба изображения, при перемещении влево - уменьшение.

Также масштаб изображения изменится, если ввести в поле масштабирования новый масштабный коэффициент и нажать на клавишу `Enter` на Windows, `Return` на Mac. Часто используемые масштабы помещены в выпадающее меню поля масштабирования.

Стандартные предустановки масштаба можно найти в меню **Изображение -> Масштабирование**:

Фактический размер (`Ctrl`+`1` на Windows, `⌘`+`1` на Mac) - изображение масштабируется до 100%;

Под размер окна (`Ctrl`+`0` на Windows, `⌘`+`0` на Mac) - фотография полностью видна в Окне изображения;

По ширине (`Alt`+`→` на Windows, `Option`+`→` на Mac) - фотография заполняет Окно изображения по ширине;

По высоте (`Alt`+`↓` на Windows, `Option`+`↓` на Mac) - фотография заполняет Окно изображения по высоте.

Заполнить окно - фотография будет отмасштабирована так, чтобы полностью заполнить Окно изображения.

Для увеличения масштаба изображения можно воспользоваться командой меню **Изображение -> Увеличить масштаб** или клавиатурными сокращениями `+` и `Ctrl`+`+` на Windows, `⌘`+`+` на Mac, для уменьшения масштаба - командой **Изображение -> Уменьшить масштаб** или `-` и `Ctrl`+`-` на Windows, `⌘`+`-` на Mac.

ПАНЕЛЬ ИНСТРУМЕНТОВ

Панель инструментов содержит группы инструментов, которые используются для редактирования изображения. Щелчком по кнопкам активируются Инструменты выделения, Стандартные кисти, Инструменты ретуши, Инструменты деформации, FX кисти, Художественные кисти, Текстовые инструменты, Векторные инструменты и Общие инструменты.

Основные параметры выбранного инструмента будут отображены на **Панели опций** или щелчком правой кнопки мыши в **Окне изображения**. Полное меню параметров активного инструмента вызывается нажатием иконки инструмента на Панели опций или по клавише F5.

Кнопки, помеченные внизу маленьким треугольником, содержат вложенное меню с несколькими инструментами, которое открывается правым кликом мыши или продолжительным нажатием левой кнопки мыши. В раскрывающемся меню будут показаны все инструменты данной группы; выбор нужного инструмента осуществляется левой кнопкой мыши.

Панель инструментов

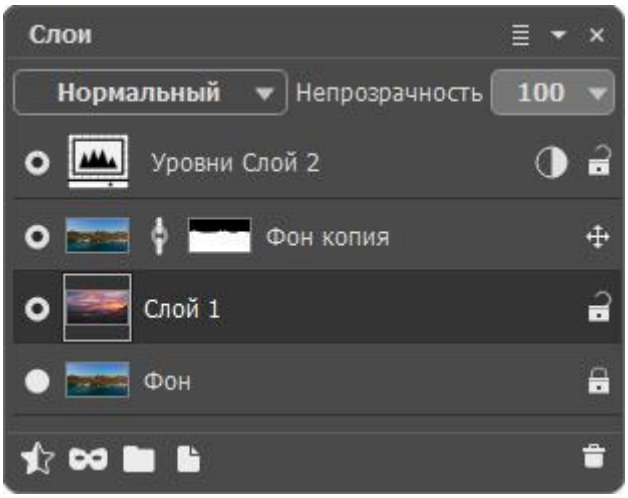
В нижней части панели находится элемент управления цветом. В верхнем квадрате отображается основной цвет, в нижнем - фоновый. При двойном клике левой кнопкой мыши по одному из них

вызывается диалог выбора цвета, где можно задать новый цвет. Чтобы поменять цвета местами - используется кнопка . Вернуть цвета по умолчанию (основной - черный, фоновый - белый) можно нажатием кнопки .

Панель инструментов можно прикрепить к левому или правому краю окна программы либо оставить в произвольном месте экрана. Перетаскивание панели инструментов осуществляется с помощью мыши за ее верхнюю часть.

Слои

Панель **Слои** позволяет управлять слоями (наборами пикселов, которые редактируются независимо) и группами слоёв.



Слои

Панель содержит список слоёв. Пока в программу не загружено изображение или не создан новый документ, этот список пуст. Активный (доступный для редактирования) слой выделен в списке более темной подсветкой. Чтобы выбрать другой слой, нужно щёлкнуть по его названию или миниатюре. Чтобы выбрать несколько слоёв, необходимо щёлкнуть по ним с зажатой клавишей `Ctrl`. Чтобы выбрать все слои между активным и данным, нужно щёлкнуть по названию этого слоя, удерживая `Shift`. Для переименования слоя следует дважды кликнуть левой кнопкой мыши по имени слоя рядом с миниатюрой слоя, ввести новое название и нажать на `Enter`.

Изменить размер миниатюр можно в меню, вызываемом нажатием кнопки ≣ рядом с заголовком панели **Слои**.

Слева от миниатюры слоя находится индикатор видимости ●/◎, позволяющий временно скрыть или показать содержимое слоя. Выключенный слой недоступен для редактирования. Переключение режима видимости осуществляется щелчком левой кнопки мыши по индикатору.

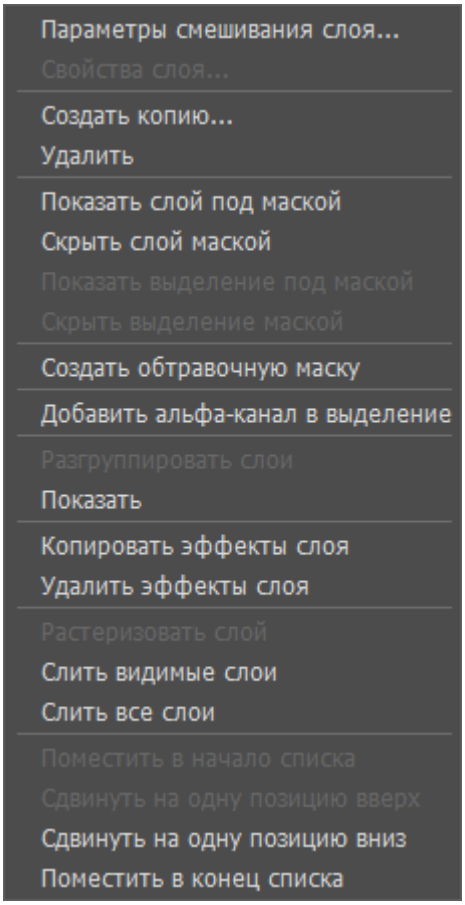
> **Примечание.** Слои, входящие в группу, отображаются на экране только в том случае, если индикатор видимости группы включен (вне зависимости от состояния индикатора каждого слоя).

Слои могут быть нескольких типов. Каждый из них предназначен для определенных действий:

> **Растровый слой** - это тип основных слоев редактора, на которых можно рисовать кистями и использовать фильтры. Другие слои можно привести к растровому типу командой **Растеризовать слой**.
>
> **Корректирующий слой** содержит регулировки, которые влияют на нижележащие видимые слои и обозначен меткой ◑ справа от названия слоя. При клике мышью по метке появляется панель параметров корректирующего слоя.
>
> **Векторный слой** служит для создания и редактирования векторных фигур и обозначен меткой △ справа от названия слоя. При клике мышью по метке появляется панель параметров векторного слоя.
>
> **Текстовые слои** служат для создания различных текстов и надписей и добавляются автоматически при использовании текстовых инструментов.

Порядок следования слоёв можно менять, перетаскивая их вверх и вниз по списку с нажатой кнопкой мыши.

Щелчком правой кнопки мыши по элементу списка вызывается меню команд. Содержание меню может меняться в зависимости от типа слоя и количества выбранных слоёв.



Команда **Параметры смешивания слоя** вызывает меню параметров смешивания.

Команда **Свойства слоя** вызывает отдельное меню параметров корректирующего или векторного слоя.

Команда **Создать копию** создает копию выбранного слоя или группы слоев. Дублировать текущий слой можно в любой открытый в программе документ, а также в новый документ. Куда именно будет произведено копирование выбирается в диалоговом окне. Можно скопировать выбранный слой или группу, просто передвинув их, одновременно удерживая нажатыми клавиши `Shift` и `Alt`.
Также можно копировать слой между изображениями, переместив иконку слоя на закладку открытого документа.

Команда **Удалить** удаляет выбранный слой или группу.

Команда **Показать слой под маской** добавляет прозрачную маску во весь слой.

Команда **Скрыть слой маской** добавляет непрозрачную маску, которая скрывает весь слой.

Команда **Показать выделение под маской** добавляет маску скрывающую все кроме выделенной части слоя.

Команда **Скрыть выделение маской** добавляет маску, скрывающую выделенную часть слоя.

Команда **Создать/Отменить обтравочную маску** добавляет выбранный слой в обтравочную маску или исключает из нее.

Команда **Добавить альфа-канал в выделение** создает выделение, объединяющее альфа-канал с каналом выделения.

Команда **Исключить альфа-канал из выделения** создает выделение, включающее содержимое канала выделения за вычетом альфа-канала.

Команда **Пересечение альфа-канала и выделения** создает выделение, содержащее общую область альфа-канала и канала выделения.

Команда **Сгруппировать слои** позволяет объединить выбранные слои в группу.

Команда **Разгруппировать слои** позволяет быстро извлечь слои из выбранной группы.

Команда **Показать/Скрыть слои** включает/отключает показ содержимого выбранных слоёв/ групп.

Команда **Копировать эффекты слоя** позволяет скопировать выбранные эффекты слоя или все эффекты выбранного слоя в буфер обмена.

Команда **Вставить эффекты слоя** позволяет добавить скопированные эффекты к выбранному слою.

Команда **Удалить эффекты слоя** позволяет удалить выбранные эффекты слоя или все эффекты выбранных слоев.

Команда **Растеризовать слой** преобразует выбранный слой в растровый.

Команда **Векторизовать текст** преобразует текстовый слой в векторный.

Команда **Слить слои** объединяет выбранные слои в один слой.

Команда **Слить группу** объединяет видимые слои группы в один слой. Новый слой помещается в основном списке на месте старой группы. Невидимые слои при этом исчезают.

Команда **Слить обтравочную маску** объединяет все слои обтравочной маски в один растровый слой.

Команда **Слить видимые слои** объединяет все видимые слои в один слой.

Команда **Слить все слои** объединяет все слои, отбрасывая невидимые, и образует итоговый слой.

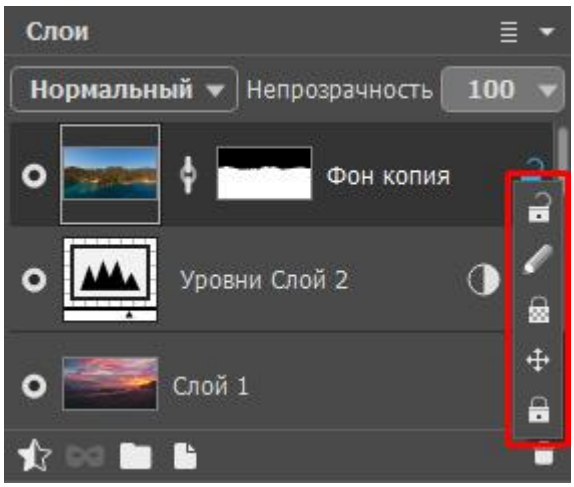
Команда **Поместить в начало списка** перемещает выбранный слой в верх списка.

Команда **Сдвинуть на одну позицию вверх** меняет местами выбранный и лежащий выше слой.

Команда **Сдвинуть на одну позицию вниз** меняет местами выбранный и лежащий ниже слой.

Команда **Поместить в конец списка** перемещает выбранный слой в низ списка.

Справа от названия слоя находится значок блокировки. При щелчке по нему появляется всплывающее окно с режимами, позволяющими частично или полностью защитить содержимое слоя от изменений.



Режимы блокировки

Разблокировать - целиком разблокирует слой (доступны любые операции над слоем).

Запретить рисование - блокирует изменение цвета пикселов слоя инструментами и фильтрами.

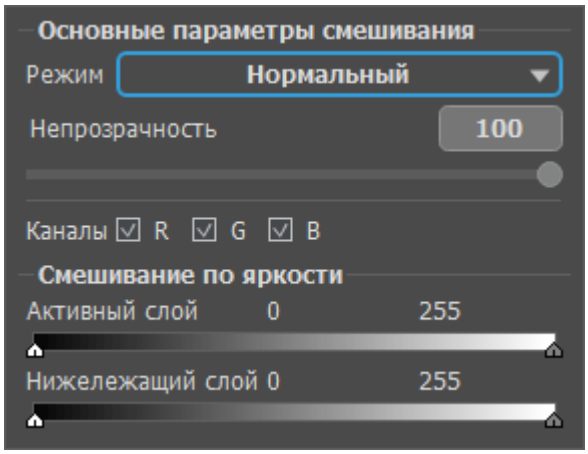
Запретить изменение прозрачности (только для растрового слоя) - блокирует изменение прозрачности пикселов слоя.

Запретить перемещение - блокирует перемещение слоя.

Запретить все - блокирует любые операции над слоем.

Двойной щелчок по иконке растрового слоя вызывает меню **Параметров смешивания слоя**. Меню убирается нажатием Esc (без принятия изменений) или щелчком за пределами окна (с сохранением изменений).

Меню **Параметров смешивания слоя** имеет вид:



Режим наложения. Определяет способ смешивания пикселов данного слоя с пикселами нижележащего слоя.

Непрозрачность (0-100) - свойство слоя пропускать сквозь себя содержимое нижележащих слоёв. Если непрозрачность слоя равна 0%, он полностью прозрачен (невидим). Промежуточным значениям непрозрачности соответствует частичная проницаемость пикселов

слоя. При 100% непрозрачности видны только пикселы текущего слоя. Прозрачные и полупрозрачные области отображаются как участки, залитые шахматным узором.

Для режимов наложения, отличающихся от нормального, **Непрозрачность** определяет, в какой степени данный слой участвует в формировании смешанного изображения.

> **Примечание.** Параметры **Режим наложения** и **Непрозрачность** дублируются в верхней части панели **Слои** и могут быть изменены без вызова меню.

Каналы - режим управления независимыми цветовыми каналами. Установка чек-бокса определяет, какой цветовой канал участвует в смешивании.

В блоке **Смешивание по яркости** можно управлять видимостью пикселов активного и нижележащего слоя изменением их яркости.

Кнопки внизу палитры используются следующим образом:

Кнопка **Добавить эффект** вызывает меню с эффектами слоя, которые служат для изменения внешнего вида содержимого слоя.

Кнопка **Создать маску** позволяет добавить маску слоя. При нажатии кнопки справа от миниатюры слоя появится миниатюра маски.

Кнопка **Создать группу** позволяет объединить несколько слоёв в набор. При щелчке по кнопке внизу панели **Слои** будет создан элемент с названием Группа 1, Группа 2 и т. д. и значком папки. Двигая папку, можно перемещать все находящиеся в ней слои как единое целое.

Для добавления слоя в набор нужно перетянуть его на значок папки с нажатой левой кнопкой мыши и отпустить. Таким же образом можно удалить слой из набора. Если перетянуть набор на значок внизу панели, будет создана копия набора со всеми вложенными слоями.

Чтобы сгруппировать несколько слоёв сразу, необходимо выделить их и щёлкнуть по кнопке или выбрать команду **Слои -> Сгруппировать** - слои будут перенесены в автоматически созданную группу.

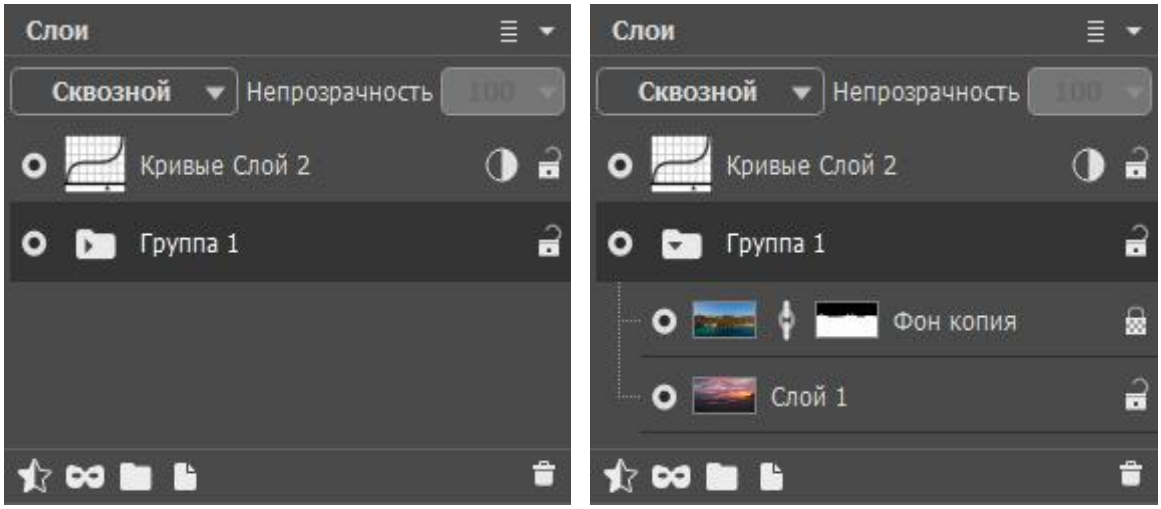
Чтобы разгруппировать слои, необходимо выделить группу и выбрать команду **Слои -> Разгруппировать**.

Чтобы переименовать набор, достаточно дважды щёлкнуть по его названию, ввести новое имя и нажать на `Enter`.

Щелчок мышью по папке позволяет развернуть/закрыть набор. Когда набор раскрыт , можно создавать внутри него слои, перемещать их, удалять или редактировать по отдельности. Если активная группа закрыта , то новые слои будут создаваться выше.

Для набора слоёв может быть выбран свой режим наложения. Если в выпадающем списке режимов наложения указать **Сквозной**, то слои в группе взаимодействуют друг с другом и со слоями ниже обычным образом - как если бы они не были сгруппированы.

При использовании других режимов наложения набор ведёт себя так, будто слои слиты в один слой, который взаимодействует со слоями вне группы в соответствии с выбранным режимом. В этом случае режимы наложения отдельных слоёв в наборе действуют только внутри группы и никак не влияют на слои вне группы.



Свёрнутая группа Развёрнутая группа

Кнопка **Создать слой** создаёт новый слой поверх активного слоя или в активной группе. Если перетащить на эту кнопку слой (группу) и отжать левую кнопку мыши, будет создана копия слоя (группы).

При нажатии кнопки появится всплывающее меню, где следует выбрать тип нового слоя - растровый, векторный или корректирующий.

При выборе корректирующего слоя из списка можно выбрать какую именно коррекцию будет осуществлять данный слой. Корректирующий слой содержит настройки, которые влияют на нижележащие слои, не меняя значений их пикселов.

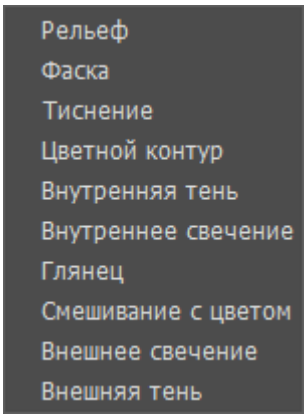
Настройки корректирующих слоев совпадают с настройками аналогичных регулировок из меню **Изображение -> Регулировка**.

Кнопка **Удалить** удаляет выделенный слой или группу. При перетаскивании значка группы на кнопку удаления группа удаляется вместе с содержимым. Если вначале выделить группу, а потом щёлкнуть по кнопке, то группа может быть удалена с содержимым или без (на выбор).

Примечание: Нельзя удалить все слои.

ЭФФЕКТЫ СЛОЯ

Эффекты слоя применяются к отдельным слоям изображения и изменяют внешний вид их содержимого. Их можно добавлять нажатием кнопки на панели **Слои** или из меню **Слои -> Эффекты слоя**.



Эффекты слоя

Эффекты слоя привязываются к конкретному слою или группе слоев. При изменении содержимого слоя эффекты будут применены к новому содержимому.

Эффекты слоя можно перемещать между слоями, просто перетаскивая их курсором мыши.

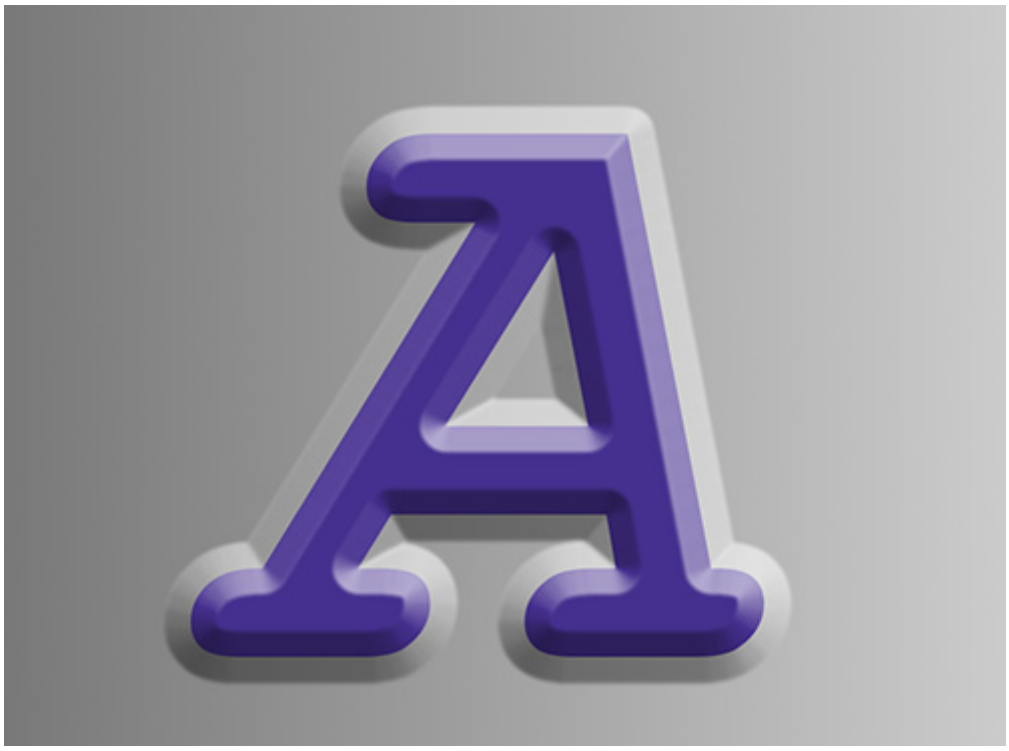
С помощью команды **Копировать эффекты слоя** можно скопировать выбранный эффект в буфер обмена. Чтобы добавить скопированный эффект к слою использовать команду **Вставить эффекты слоя**. Также копировать эффекты между слоями можно, перетаскивая их курсором мыши и удерживая при этом клавиши `Shift` и `Alt`.

Командой **Удалить эффекты слоя** можно удалить выбранный эффект или группу эффектов, а также все эффекты выбранных слоев.

Эффекты слоя:

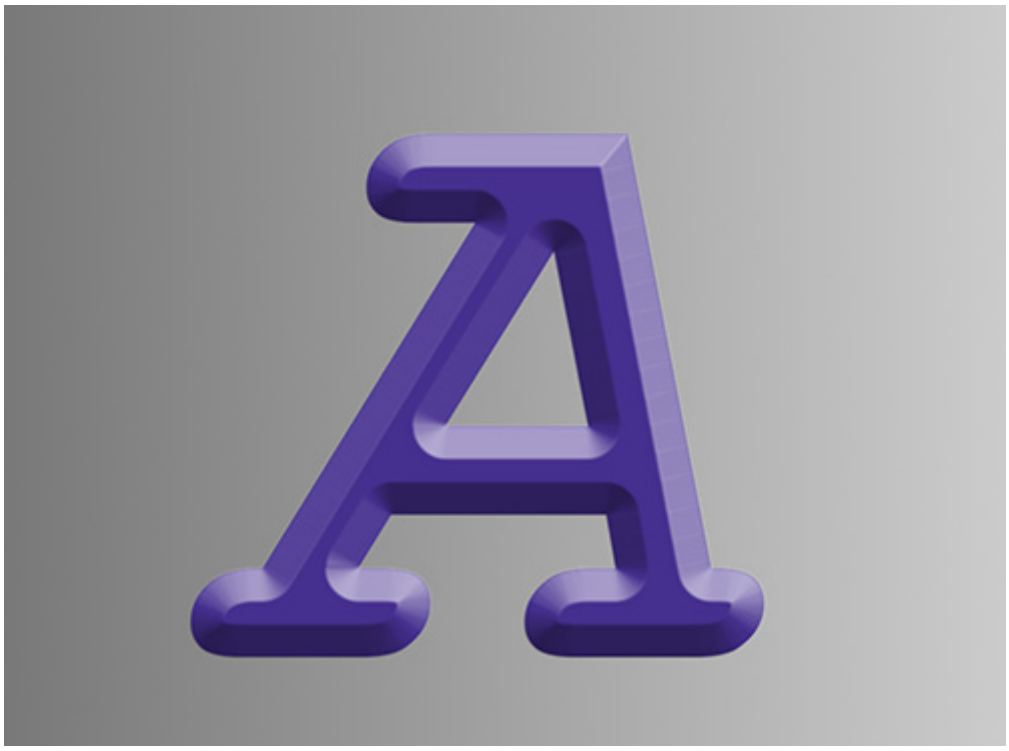
Объем. Эффекты данной группы предназначены для придания слою объемности, выпуклости.

Рельеф. Эффект выпуклого рельефа, который затрагивает обрабатываемый слой и нижележащий.



Рельеф

Фаска. Эффект выпуклого рельефа, который затрагивает только обрабатываемый слой.



Фаска

Тиснение. Эффект выдавливания рельефного изображения в слое.

Тиснение

Параметры эффектов группы:

Режим наложения. Определяет способ смешивания пикселов эффекта с пикселами слоя.

Непрозрачность тени (0-100). С помощью параметра можно задать непрозрачность теневой части эффекта.

Цвет тени. Щелчком по цветовой пластине вызывается диалог выбора цвета, в котором можно задать цвет теневой части эффекта.

Непрозрачность блика (0-100). С помощью параметра задается непрозрачность светлой части эффекта.

Цвет блика. Щелчком по цветовой пластине вызывается диалог выбора цвета, в котором можно задать цвет освещенной части эффекта.

Сглаживание (0-50). Параметр определяет четкость эффекта. Чем больше значение параметра, тем более мягким и размытым будет эффект.

Размер (1-200). Задает ширину эффекта. Чем больше значение параметра, тем большую часть слоя занимает добавленный рельеф.

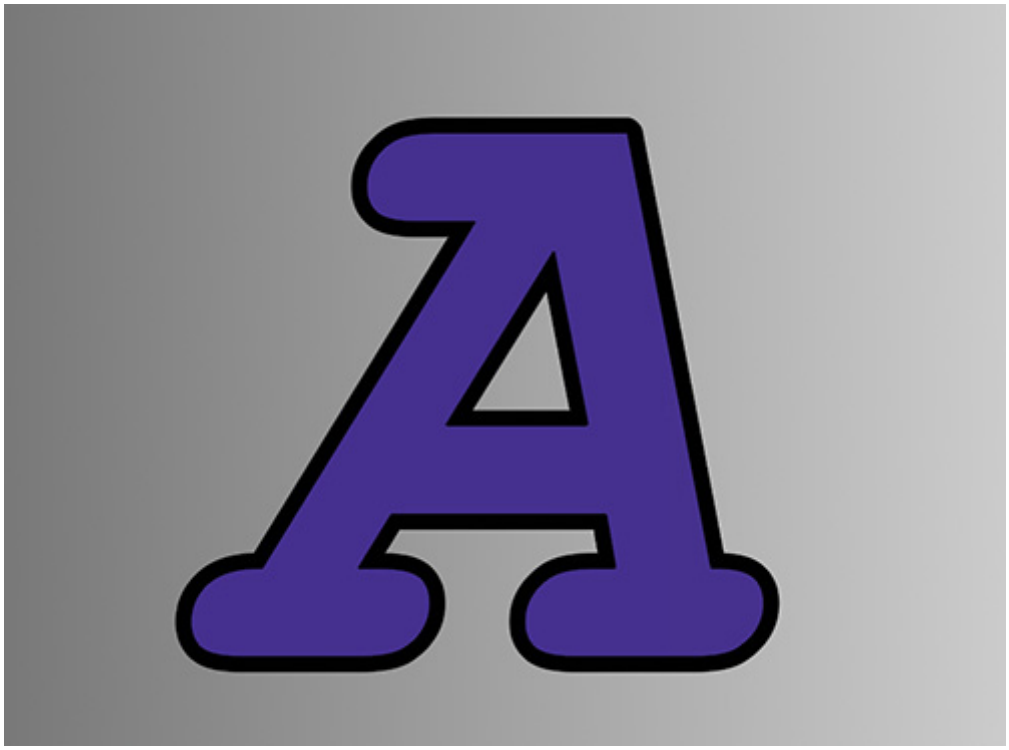
Угол (-180..180). Задает положение источника света. В зависимости от значения параметра меняется положение светлой и темной частей эффекта. При удерживании клавиши `Shift` угол будет меняться с шагом в 5^{o}, при удерживании `Ctrl` - с шагом 10^{o}.

Высота (0-90). Задает высоту источника света. Чем меньше значение параметра, тем сильнее выражены тени на эффекте.

Глубина (1-150). Задает степень выпуклости/вдавленности эффекта. Чем больше значение параметра, тем рельефнее будет эффект.

Сдвиг (1-99). Параметр перемещает полупрозрачную границу эффекта в пределах размытой области. При увеличении значения - внутрь, при уменьшении - наружу.

Цветной контур. Эффект добавляет обводку содержимого слоя выбранным цветом.



Цветной контур

Параметры эффекта:

Режим наложения. Определяет способ смешивания пикселов эффекта с пикселами обрабатываемого слоя.

Цвет. Щелчком по цветовой пластине вызывается диалог выбора цвета, с помощью которого можно задать цвет контура.

Непрозрачность (0-100). Параметр определяет прозрачность эффекта.

Размер (1-200). Параметр устанавливает толщину контура.

Размытие (0-50). Параметр определяет четкость контура. Чем больше значение параметра, тем более размытой будет обводка.

Сдвиг (1-99). Параметр перемещает контур в пределах размытой границы слоя. При увеличении значения - внутрь, при уменьшении - наружу.

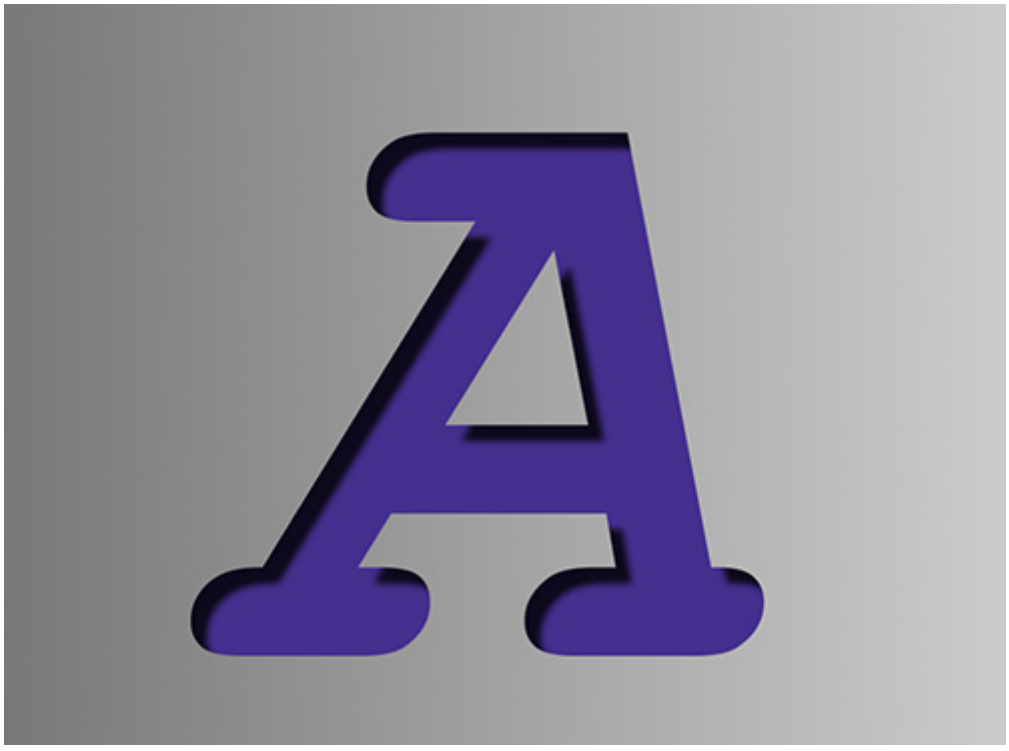
Положение. Из выпадающего меню выбрать положение контура: внутри границы слоя, по центру или снаружи.

Тень. С помощью эффектов можно добавить тени к содержимому слоя.

Внешняя тень. Тень появляется снаружи границ содержимого слоя, создается эффект отбрасывания тени на нижележащий слой.

Внешняя тень

Внутренняя тень. Тень появляется внутри границ содержимого слоя, создается эффект вырезания по трафарету.



Внутренняя тень

Параметры эффектов группы:

Режим наложения. Определяет способ смешивания пикселов эффекта с пикселами слоя.

Цвет. Щелчком по цветовой пластине вызывается диалог выбора цвета, в котором можно задать цвет тени.

Непрозрачность (0-100). Параметр определяет прозрачность эффекта.

Смещение (0-3000). Определяет удаленность тени от объекта/слоя, который ее отбрасывает.

Угол (-180..180). Задает положение источника света. В зависимости от значения параметра меняется положение тени. При удерживании клавиши `Shift` угол будет меняться с шагом в 5^{o}, при удерживании `Ctrl` - с шагом 10^{o}.

Стягивание (0-100). Стягивает к центру границы внутренней тени перед размытием.

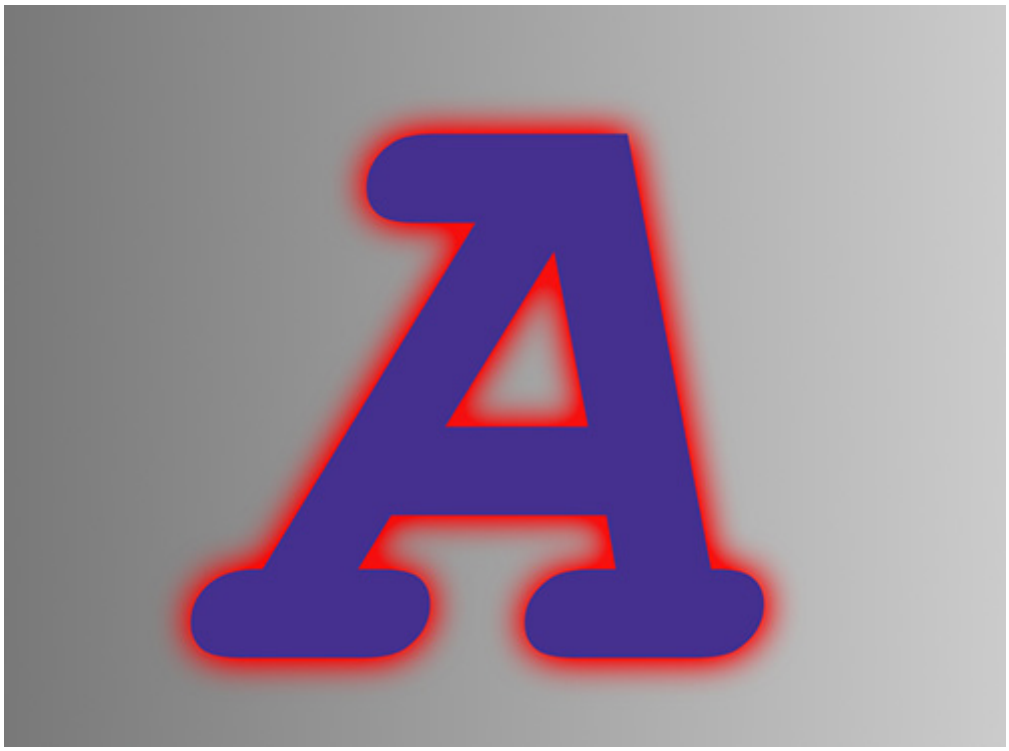
Размах (0-100). Расширяет границы внешней тени перед размытием.

Размер (0-250). Определяет размытие границ тени.

Слой выбивает тень. При активном чек-боксе из тени вырезается содержимое слоя.

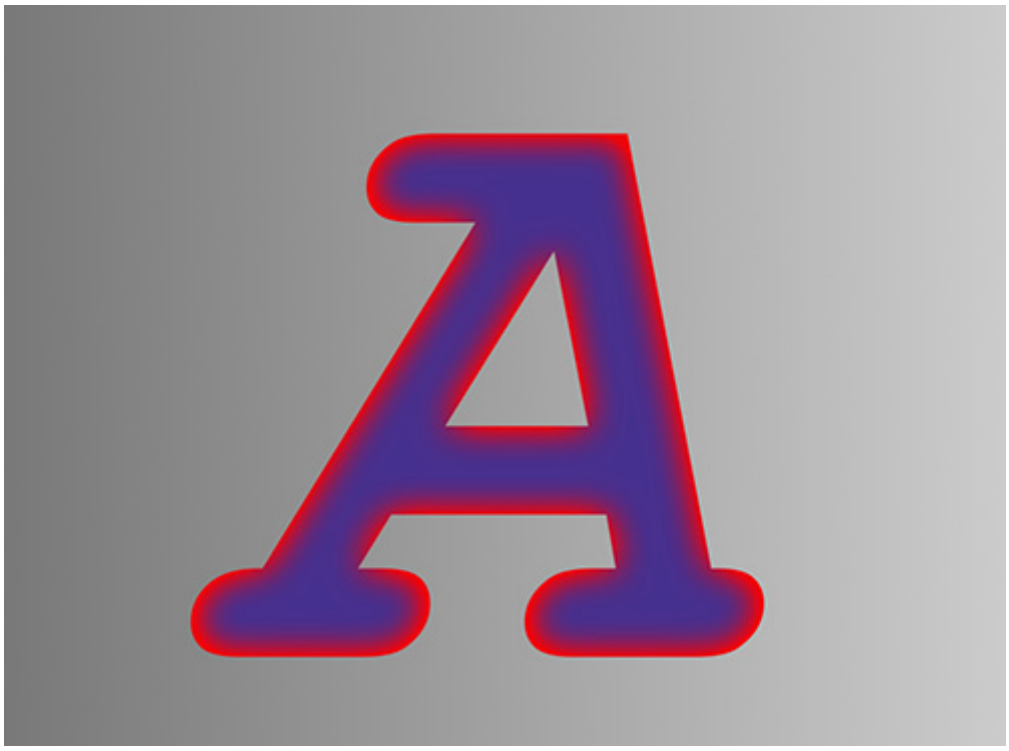
Свечение. Эффекты добавляют цветное свечение вдоль границ слоя.

Внешнее свечение. Добавляет свечение с наружной стороны содержимого слоя.



Внешнее свечение

Внутреннее свечение. Добавляет свечение с внутренней стороны содержимого слоя.



Внутреннее свечение

Параметры эффектов группы:

Режим наложения. Определяет способ смешивания пикселов эффекта с пикселами слоя.

Цвет. Щелчком по цветовой пластине вызывается диалог выбора цвета, с помощью которого можно задать цвет свечения.

Непрозрачность (0-100). Параметр определяет прозрачность эффекта.

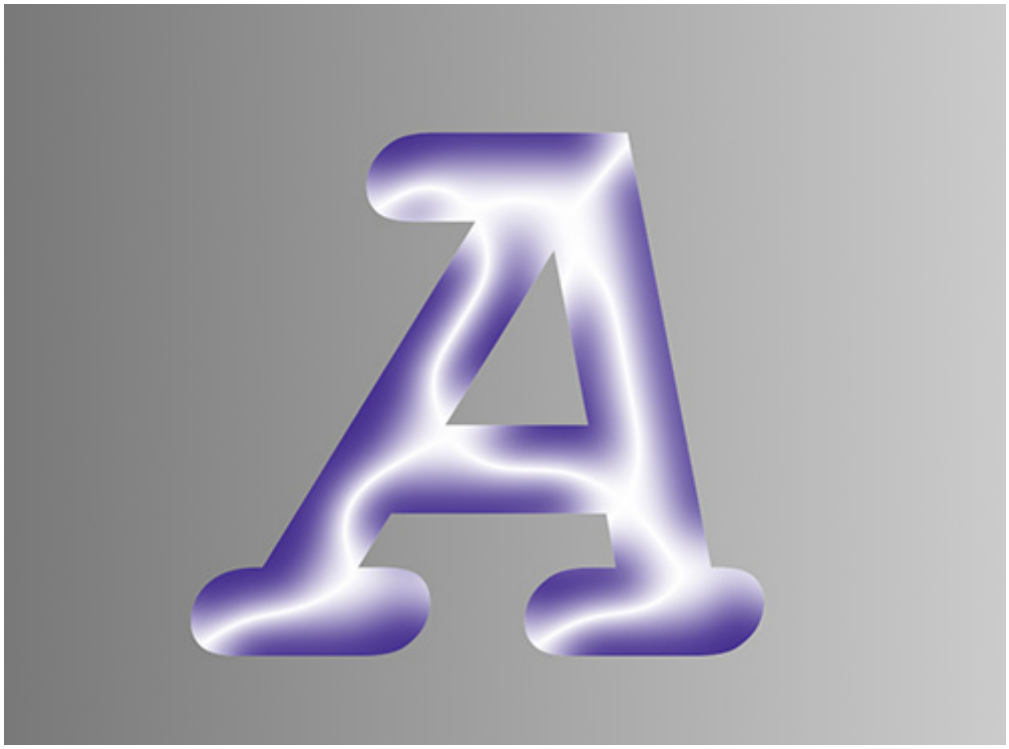
Стягивание (0-100). Стягивает к центру границы внутреннего свечения перед размытием.

Размах (0-100). Расширяет границы внешнего свечения перед размытием.

Размер (0-250). Определяет радиус размытия свечения.

Диапазон (1-100). Задает диапазон свечения.

Глянец. Эффект создает световой отблеск в обрабатываемом слое. Для получения эффекта создаются две копии слоя, заливаются цветом, смещаются и размываются.



Глянец

Параметры эффекта:

Режим наложения. Определяет способ смешивания пикселов эффекта и пикселов слоя.

Цвет. Щелчком по цветовой пластине вызывается диалог выбора цвета, в котором можно задать цвет эффекта.

Непрозрачность (0-100). Параметр определяет прозрачность эффекта.

Смещение (0-300). Отвечает за то, как далеко будут смещены копии слоя.

Угол (-180..180). Определяет направление, вдоль которого будут смещаться копии слоя. При удерживании клавиши `Shift` угол будет меняться с шагом в 5^{o}, при удерживании `Ctrl` - с шагом 10^{o}.

Размер (0-300). Параметр устанавливает степень размытия эффекта.

Чек-бокс **Инверсия**. При активации чек-бокса меняются местами цвет объекта и эффекта.

Смешивание с цветом. Эффект позволяет залить слой выбранным цветом.

Смешивание с цветом

Параметры эффекта:

Режим наложения. Определяет способ смешивания пикселов эффекта с пикселами слоя.

Цвет. Щелчком по цветовой пластине вызывается диалог выбора цвета, в котором можно задать цвет эффекта.

Непрозрачность (0-100). Параметр определяет прозрачность эффекта.

МАСКА СЛОЯ

С помощью маски можно скрыть часть слоя или ограничить область отображения примененных инструментов и эффектов.

Самый быстрый способ создать маску слоя - нажатием кнопки на панели **Слои**.

Создать маску можно, выбрав в меню **Слои -> Маска слоя** один из следующих пунктов:

Показать всё - создается прозрачная маска, перекрывающая весь слой.

Скрыть всё - создается непрозрачная маска, перекрывающая весь слой.

Показать выделение - создается маска, которая скрывает все кроме выделенной части слоя.

Скрыть выделение - создается маска, которая скрывает только выделенную область слоя.

Также эти команды можно найти в меню, вызываемом щелчком правой кнопки мыши по слою на панели **Слои**.

Редактирование маски можно производить с помощью инструментов рисования. Для этого на панели **Слои** нужно выбрать созданную маску, щелкнув по ее миниатюре. С помощью черного цвета можно рисовать непрозрачную маску, с помощью белого цвета - стирать маску, остальные цвета будут создавать полупрозрачную маску.

По умолчанию созданная маска привязывается к активному слою. Разорвать/восстановить связь между слоем и маской можно щелчком по значку / между миниатюрами слоя и маски или выбрав команду **Слои -> Маска слоя -> Разорвать связь/Восстановить связь**. При разорванной связи можно перемещать маску по изображению независимо от слоя.

Можно перемещать маску между слоями, просто перетаскивая ее курсором мыши. Если при этом удерживать нажатыми клавиши `Shift` и `Alt`, то активная маска будет скопирована в выбранный слой.

Чтобы инвертировать маску, выбрать команду **Инвертировать маску**.

Чтобы удалить маску, выберите миниатюру маски и нажмите кнопку или выберите команду **Слои -> Маска слоя -> Удалить**.

Чтобы отключить/включить маску, выделите слой, содержащий маску и выберите команду **Слои -> Маска слоя -> Выключить/Включить**. При отключении маски ее миниатюра будет перечеркнута крест-накрест, а содержимое слоя будет отображаться без учета маски.

Для добавления маски в выделение щелкните правой кнопкой мыши по миниатюре маски на панели **Слои** или **Каналы** и выберите одну из следующих команд:

Команда **Добавить маску в выделение** добавляет к выделению незащищенную область выбранной маски.

Команда **Исключить маску из выделения** исключает из выделения незащищенные области выбранной маски.

Команда **Пересечение маски с выделением** создает выделение, содержащее общую часть выделения и незащищенной области маски.

Чтобы окончательно применить маску к слою выберите команду **Слои -> Маска слоя -> Применить** (только для растрового слоя). После выполнения данной операции участки слоя скрытые маской станут прозрачными.

Изменить отображение маски в **Окне изображения** можно на панели **Каналы**. Для этого в канале с именем **Маска** нажать на значок справа и в выпадающем меню выбрать вид отображения маски.

- черно-белая маска,

- трехцветная маска,

- красная полупрозрачная маска на исходном изображении,

- инвертированная красная маска,

- черная маска на исходном изображении,

- белая маска на исходном изображении.

Уточнить границы маски можно с помощью функции **Уточнение краев** из меню **Выделение**.

ОБТРАВОЧНАЯ МАСКА

Обтравочная маска позволяет использовать содержимое одного слоя или группы слоёв как маску для слоев, расположенных выше.

Обтравочная маска состоит из базового слоя и, расположенных выше него, обтравочных слоев. Непрозрачные области базового слоя показывают, где будет отображаться содержимое вышележащих слоев. Содержимое обтравочных слоев за пределами маски (прозрачные области) скрывается.

Обтравочная маска

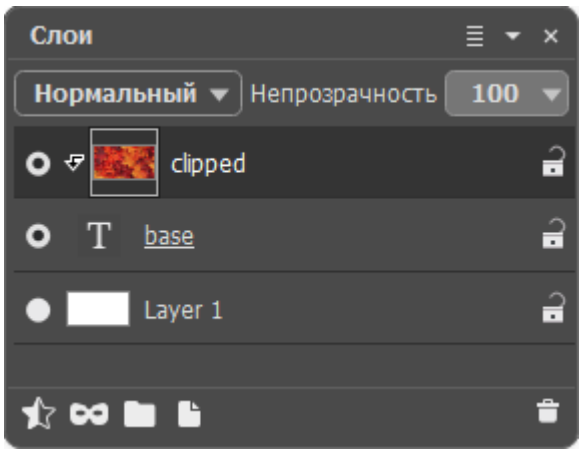
Для создания обтравочной маски можно использовать:

- команду **Создать обтравочную маску** в меню **Слои**,
- команду **Создать обтравочную маску** из контекстного меню в панели **Слои**,
- комбинацию клавиш `Ctrl`+`Alt`+`G`,
- клик левой кнопки мыши по границе между слоями с удерживанием клавиши `Alt`, курсор при этом изменится на .

Выбранный слой будет преобразован в обтравочный, а нижележащий - в базовый слой.

Имя базового слоя маски будет подчеркнуто, а обтравочные слои выделены отступом и стрелкой .

При создании или перемещении слоя между слоями обтравочной маски он будет добавлен в нее автоматически. При перемещении слоя за пределы обтравочной маски он будет исключен из нее.



При выключении видимости базового слоя остальные слои обтравочной маски также становятся невидимыми.

Чтобы удалить слой из обтравочной маски на панели **Слои** выделить нужный слой и использовать команду **Отменить обтравочную маску**, комбинацию клавиш `Ctrl`+`Alt`+`G` либо кликнуть левой кнопки мыши по границе между слоями с удерживанием клавиши `Alt`. При этом из обтравочной маски будет исключен выбранный слой и все располагающиеся выше него слои.

РЕЖИМЫ НАЛОЖЕНИЯ

Режимы наложения позволяют смешивать цвет и яркость слоёв изображения. Ниже показано, какие эффекты можно получить, комбинируя два слоя:

Верхний слой

Нижний слой

В программе предусмотрено 27 режимов наложения. По умолчанию для каждого слоя установлен режим **Нормальный**.

Для набора (группы) слоёв может быть выбран свой режим наложения. Если в выпадающем списке режимов наложения указать **Сквозной**, то слои в группе взаимодействуют друг с другом и со слоями ниже обычным образом - как если бы они не были сгруппированы. При использовании других режимов наложения набор ведёт себя так, будто слои слиты в один слой, который взаимодействует со слоями вне группы в соответствии с выбранным режимом. В этом случае режимы наложения отдельных слоёв в наборе действуют только внутри группы и никак не влияют на слои вне группы.

Базовые режимы

Нормальный. Не происходит взаимодействия между активным и нижним слоем, то есть каждый пиксел верхнего слоя отображается в обычном виде. Смешение слоев получается только регулировкой **Непрозрачности**.

Рассеивание. Начинает работать при **Непрозрачности** меньше 100%. С уменьшением непрозрачности с верхнего изображения случайным образом пропадают пикселы, и на их месте проявляются пикселы нижнего слоя.

Режимы затемнения

Затемнение. В этом режиме на верхнем слое проявляются более тёмные цвета нижнего слоя. Тёмные пикселы верхнего слоя останутся без изменения, белый цвет верхнего слоя будет

прозрачным. Результирующая картина складывается из наименее ярких значений пикселов по каждому каналу.

Умножение. Верхний слой затемняет лежащий ниже слой. Цвета совмещаются таким образом, что становятся гуще, изображение темнеет. Белый цвет верхнего слоя будет прозрачным. Режим можно применять для восстановления светлых фотографий, наложения теней, имитации фломастеров.

Прожигание. В этом режиме на затемнённые пикселы нижнего слоя накладывается изображение верхнего слоя с усилением контрастности. Белый цвет верхнего слоя становится прозрачным. В тенях этот режим более интенсивен, чем режим **Умножение**. Часто

используется для создания насыщенности на светлых участках, затемнения стекла, драгоценных камней, подчёркивания деталей в коллажах и имитации эффектов, прожигающих изображение.

Линейное затемнение. Действует как прожигание с более мягким (плавным) эффектом.

Темнее. Сравнивает пикселы верхнего и нижнего слоев и отображает те, которые темнее.

Режимы осветления

Осветление. В этом режиме на верхнем слое проявляются более светлые цвета нижнего слоя. Светлые пикселы верхнего слоя останутся без изменения, чёрный цвет верхнего слоя будет прозрачным. Результирующая картина складывается из наиболее ярких значений пикселов по каждому каналу.

Высвечивание. Верхний слой засветляет нижний в зависимости от своей яркости. Чёрный цвет верхнего слоя станет прозрачным. Режим можно применять для осветления темных

фотографий, имитации свечения, проникающего в изображение нижнего слоя, и различного вида бликов.

Отбеливание. В этом режиме на осветлённые пикселы нижнего слоя накладывается изображение верхнего слоя с уменьшением контраста. Чёрный цвет верхнего слоя становится прозрачным. Действие режима в светлых областях проявляется сильнее, чем в режиме **Высвечивание**. Режим можно использовать при создании ярких вспышек и совмещении контрастных изображений с фоном.

Линейное отбеливание. Действует как отбеливание с более мягким (плавным) эффектом.

Светлее. Сравнивает пикселы верхнего и нижнего слоев и отображает те, которые светлее.

Режимы увеличения контрастности

Перекрытие. Комбинирует эффект режимов **Умножение** и **Осветление**, смешивая верхний слой с нижним. Результат зависит от различия яркости пикселов накладываемых слоев: если пикселы нижнего слоя темнее верхних, происходит затемнение, если светлее верхних - осветление. Хорошо подходит для усиления малоконтрастных деталей и наложения текстуры на изображение. Если верхний слой на 50% серый – эффекта не будет.

Мягкий свет. Усиливает или ослабляет цвет в зависимости от яркости наложенного слоя. Если пикселы верхнего слоя светлее 50% нейтрального серого, нижний слой осветляется; если пикселы верхнего слоя темнее 50% серого цвета, нижний слой затемняется. Если верхний слой на 50% серый – эффекта не будет. Режим полезен для корректировки тонов и формирования заднего плана коллажа, когда нужно мягко вписать объект в фон.

Жёсткий свет. По аналогии с предыдущим режимом, изображение затемняется, если наверху темные пикселы (темнее 50% нейтрального серого), и осветляется, если наверху светлые пикселы (светлее 50% серого). Контрастность цветов выше, чем при мягком освещении. Если

верхний слой на 50% серый – эффекта не будет. Режим часто применяется для придания фону объема текстуры, имеющейся на верхнем слое.

Яркий свет. Если цвет пиксела верхнего слоя более темный (темнее 50% серого) изображение затемняется из-за увеличения контраста. Если цвет пиксела верхнего слоя более светлый (светлее 50% серого), то осветляется из-за уменьшения контраста. Если верхний слой на 50% серый – эффекта не будет.

Линейный свет. Если цвет пиксела верхнего слоя более светлый (светлее 50% серого), то изображение осветляется из-за увеличения яркости. Если цвет пиксела верхнего слоя более

темный (темнее 50% серого), то затемняется из-за уменьшения яркости. Если верхний слой на 50% серый – эффекта не будет.

Точечный свет. Если цвет пиксела верхнего слоя светлее 50% серого, то пикселы нижнего слоя с более темным цветом заменяются, а с более светлым - остаются неизменными. Если цвет пиксела верхнего слоя темнее 50% серого, то более светлые пикселы нижнего слоя заменяются, а более темные - остаются неизменными. Режим можно применять для добавления специальных эффектов.

Жёсткое смешивание. В этом режиме цвет результирующего пиксела получается путем сложения цветовых значений пикселов нижнего и верхнего слоя. Если результат для какого-

либо канала равен 255 или больше, то ему присваивается значение 255, иначе — 0. Поэтому для всех пикселов результата значения красного, зеленого и синего каналов будут равняться 0 или 255. В результате цвета пикселов заменяются на красный, зеленый, синий, желтый, голубой, пурпурный, белый или черный.

Режимы сравнения

Разница. Отображает тональную разницу между содержимым двух слоев. Цвета инвертируются в зависимости от яркости пикселов нижнего и верхнего слоя. Смешивание с белым инвертирует цвета второго слоя; смешивание с черным не вызывает изменения. Если накладываемые слои не слишком темные или светлые и достаточно насыщены, могут получиться интересные эффекты. Режим также применяется для сравнения двух изображений - если они отличаются хоть на 1 пиксел, он высветится на чёрном фоне.

Исключение. По аналогии с предыдущим режимом, инверсия цветов определяется разницей между яркостью пикселов нижнего и верхнего слоя. Пикселы промежуточных цветов превращаются в серые, что приводит к уменьшению контраста. Смешивание с белым инвертирует цвета второго слоя; смешивание с черным не вызывает изменения. Режим можно применять для получения эффектов.

Вычитание. В этом режиме цвет результирующего пиксела определяется разницей между значениями цвета пикселов нижнего и верхнего слоя. Если результат вычитания получится отрицательным, то цвет пиксела будет заменен на черный.

Деление. В этом режиме цвет результирующего пиксела получается путем деления цветовых значений пикселов нижнего слоя на цветовые значения пикселов верхнего слоя. Если наложить картинку саму на себя, то она станет белой.

Режимы комбинирования

Оттенок. В этом режиме цвет результирующего пиксела будет иметь яркость и насыщенность как у пикселов нижнего слоя и цветовой тон пикселов верхнего слоя.

Насыщенность. В этом режиме цвет результирующего пиксела получит яркость и цветовой тон (оттенок) как у пикселов нижнего слоя и насыщенность пикселов верхнего слоя.

Цвет. В этом режиме цвет результирующего пиксела будет иметь яркость пикселов нижнего слоя и цветовой тон и насыщенность пикселов верхнего слоя. Может применяться для тонирования изображений.

Яркость. В этом режиме цвет результирующего пиксела будет иметь цветовой тон и насыщенность цвета пикселов нижнего слоя и яркость пикселов верхнего слоя.

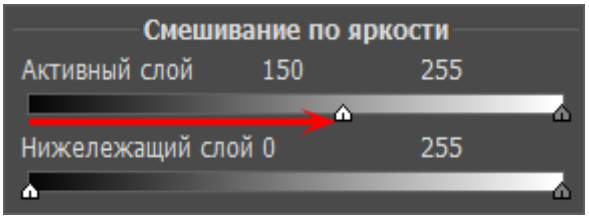
СМЕШИВАНИЕ СЛОЁВ

Движки **Смешивание по яркости** позволяют управлять видимостью пикселов активного и нижележащего слоя на основе их яркости. На каждой шкале имеется два ползунка. Крайнее левое положение ползунка - это пикселы с яркостью 0; крайнее правое - с яркостью 255. Те пикселы, яркость которых попадает в диапазон значений между двумя ползунками, будут проявлены (для верхнего слоя) или скрыты (для нижнего слоя). Ползунки скрывают пикселы, не удаляя их. Если при перемещении ползунка удерживать клавишу `Ctrl`, ползунок разделится на две части, которые затем можно двигать независимо друг от друга. Разделённые ползунки задают тональный диапазон перехода от видимых пикселов к невидимым, благодаря чему можно получить более сглаженный эффект с мягким изменением цвета.

Верхний слой

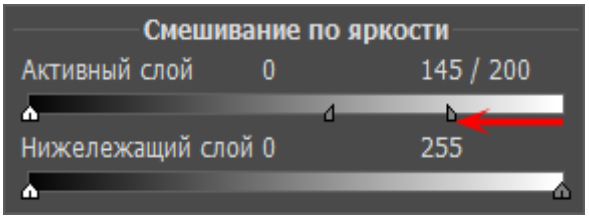
Нижний слой

Действия над активным слоем:



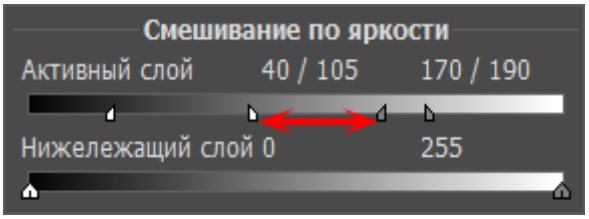
Скрыты 0-150,
видны 150-255

Перемещение левого ползунка скрывает тёмные пикселы с меньшей яркостью



Видны 0-145,
переход 145-200,
скрыты 200-255

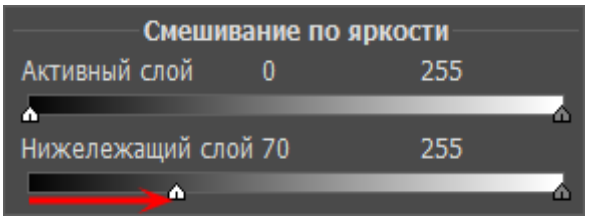
Перемещение правого ползунка скрывает светлые пикселы с большей яркостью



Скрыты 0-40, переход 40-105,
видны 105-170,
переход 170-190, скрыты 190-255

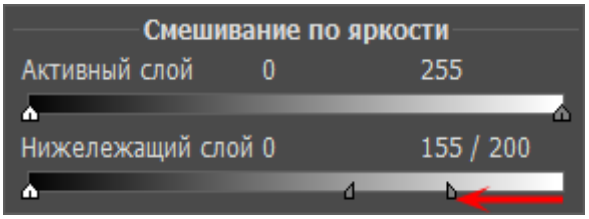
Перемещение ползунков к центру оставляет видимыми только пикселы
со значениями яркости из диапазона между ползунками

Действия над нижним слоем:



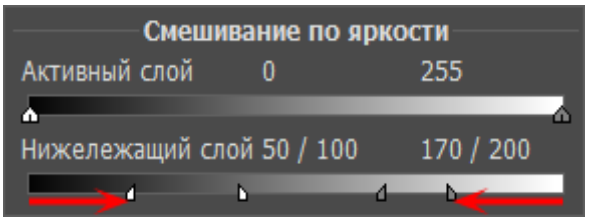
Проявлены 0-70,
скрыты 70-255

Перемещение левого ползунка проявляет на верхнем слое
тёмные пикселы нижнего слоя, если их яркость меньше указанной



Скрыты 0-155,
переход 155-200,
проявлены 200-255

Перемещение правого ползунка проявляет на верхнем слое
светлые пикселы нижнего слоя, если их яркость больше указанной



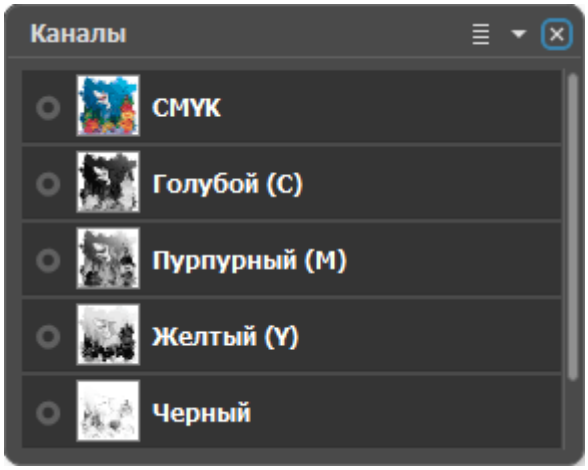
Проявлены 0-50, переход 50-100,
скрыты 100-170,
переход 170-200, проявлены 200-255

Перемещение ползунков к центру проявляет на верхнем слое те пикселы нижнего слоя,
значения яркости которых находятся вне диапазона, ограниченного ползунками

КАНАЛЫ

Панель **Каналы** позволяет просматривать и редактировать изображение в отдельных каналах. Каналы - это полутоновые изображения с информацией о яркостях компонент цвета. Список каналов включает составное изображение, каналы цветового режима (RGB, CMYK, Lab, Grayscale), канал прозрачности текущего растрового слоя (альфа-канал), канал просмотра активного выделения и канал маски активного слоя. Каждому каналу соответствует миниатюра, отражающая все изменения, которые с ним происходят.

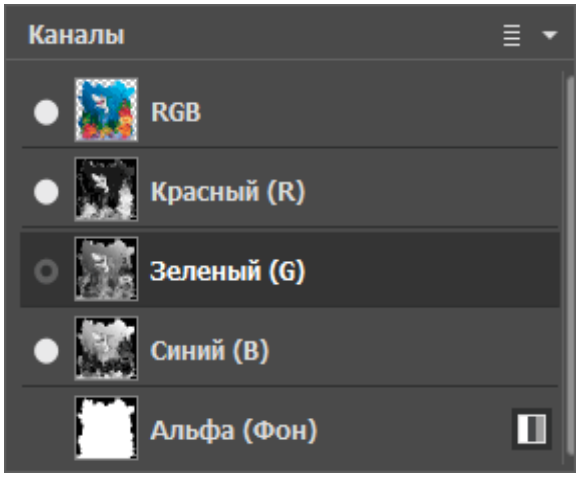
Изменить размеры миниатюр можно в меню, вызываемом нажатием кнопки ≣ рядом с заголовком панели **Каналы**.



Палитра "Каналы". Цветовой режим CMYK

Активный (доступный для редактирования) канал выделен в списке более темным цветом. Чтобы редактировать другой канал, нужно щёлкнуть по его названию. Когда на экран выводится только один канал, изображение на экране полутоновое.

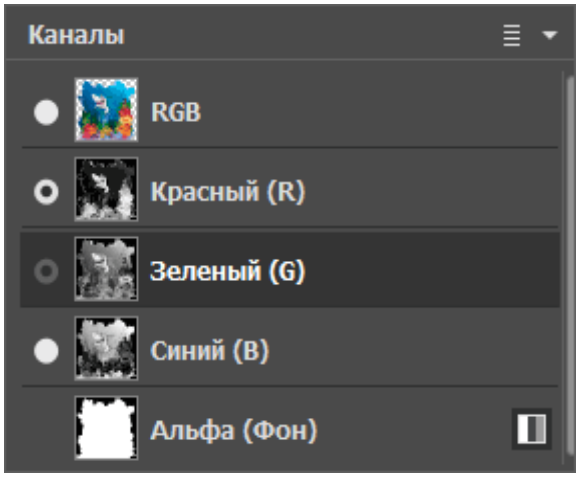
Отображение зеленого канала



Выбран зеленый канал

Значок видимости напротив неактивного канала означает, что канал выводится на экран, но не подвергается редактированию. Если выводятся несколько каналов сразу, то изображение всегда показывается в цвете.

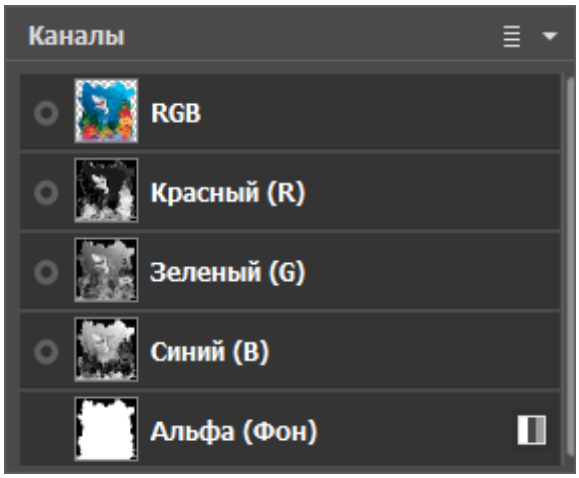
Отображение зеленого и красного каналов



Выбраны зеленый и красный каналы

При выборе основного (составного) изображения все каналы становятся активными. Составное изображение находится первым в списке каналов и выводится на экран по умолчанию.

Отображаются все компоненты цвета



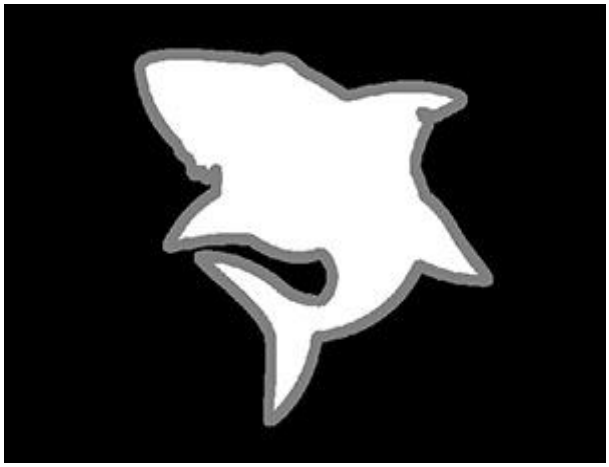
Выбран канал RGB

При редактировании канала используются обычные инструменты рисования. Закраска белым выделяет цвет канала со 100% интенсивностью. Различные оттенки серого применяются для менее интенсивного наложения цвета. Чёрная кисть полностью удаляет цвет канала.

Альфа-канал показывает прозрачные области текущего растрового слоя: белым цветом показаны непрозрачные области, чёрным - прозрачные, а серым - полупрозрачные.

Режимы просмотра содержимого альфа-канала (в оттенках серого, три цвета, заливка красным) переключаются во всплывающем меню справа.

В оттенках серого



Трехцветная заливка

Щелчком правой кнопки мыши по альфа-каналу вызывается контекстное меню со следующими командами:

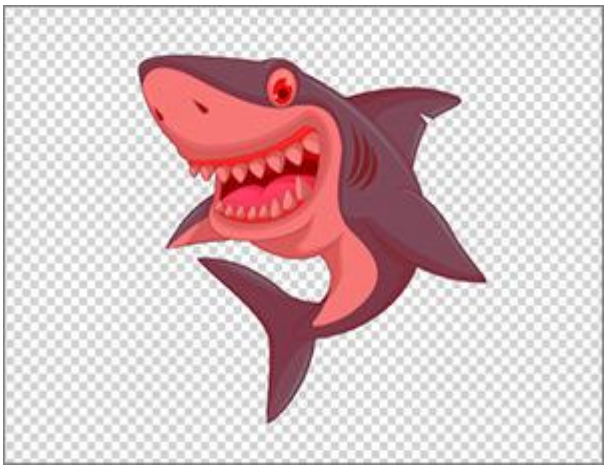
Очистить альфа-канал - заливает канал белым цветом, на слое нет прозрачных областей;

Включить альфа-канал в выделение - объединяет альфа-канал с выделением или создает выделение по альфа-каналу;

Исключить альфа-канал из выделения - вырезает альфа-канал из канала выделения;

Пересечение альфа-канала с выделением - создает пересечение альфа-канала и канала выделения.

Канал **Маска** отображает маску текущего слоя, если она есть: черным цветом показана защищенная область, белым - незащищенная, серым - переходная зона. Для канала маски доступны шесть режимов просмотра.



Заливка красным

Инвертированная заливка красным

Щелчком правой кнопки мыши по каналу маски вызывается контекстное меню со следующими командами:

Удалить маску - удаляет маску текущего слоя;

Инвертировать маску - инвертирует выбранную маску;

Применить маску - сливает маску и слой;

Добавить маску в выделение - добавляет к выделению незащищенную область выбранной маски;

Исключить маску из выделения - исключает из выделения незащищенные области выбранной маски;

Пересечение маски с выделением - создает выделение, содержащее общую часть выделения и незащищенной области маски.

Канал **Выделение** показывает область текущего выделения: белым цветом показана выделенная область, черным - невыделенная, серым - переходная зона. Для этого канала также доступны шесть режимов просмотра, как и для канала маски.

На черном фоне

На белом фоне

Щелчком правой кнопкой мыши по каналу выделения вызывается контекстное меню со следующими командами:

Снять выделение - снимает выделение;

Инвертировать выделение - инвертирует выделение;

Показать выделение под маской - добавляет маску, скрывающую все, кроме выделенной области;

Скрыть выделение маской - добавляет маску, скрывающую выделенную область.

Изменить отображение содержимого альфа-канала, каналов маски и выделения в **Окне изображения** можно нажатием на значок справа от названия канала. В выпадающем списке выбрать вид отображения:

- в оттенках серого,

- три цвета (черный, белый и серый),

- заливка полупрозрачным красным на исходном изображении,

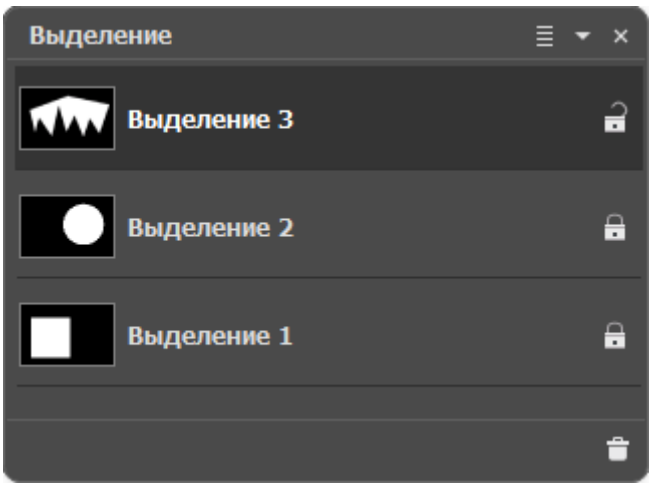
- инвертированная заливка красным,

- на черном фоне,

- на белом фоне.

ВЫДЕЛЕНИЕ

Панель **Выделение** позволяет хранить несколько контуров выделения одновременно.



Панель Выделение

При создании выделения каждый новый контур появляется на панели в виде элемента списка с названием Выделение 1, Выделение 2 и т. д. Если не создано ни одно выделение, этот список пуст. Чтобы переименовать элемент списка, достаточно дважды щёлкнуть по его названию, ввести новое имя и нажать на `Enter`.

Текущее выделение отмечено в списке более темной подсветкой, а соответствующий ему контур показан на изображении пунктиром. Чтобы выбрать другое выделение, нужно щёлкнуть по его названию или миниатюре. Чтобы скрыть контуры выделения, используется стандартная комбинация клавиш `Ctrl`+`D` на Windows, `⌘`+`D` на Mac или команда **Выделение -> Снять выделение** (в этом случае в списке на панели нет активных элементов).

Изменить размеры миниатюр можно в меню, вызываемом нажатием кнопки ≣ рядом с заголовком панели **Выделение**.

Справа от названия выделения находится значок блокировки 🔒/🔓. Если элемент разблокирован, повторное использование инструментов выделения отменяет текущее выделение и создаёт новое. Если все элементы заблокированы, то при создании нового выделения будет создан новый элемент списка.

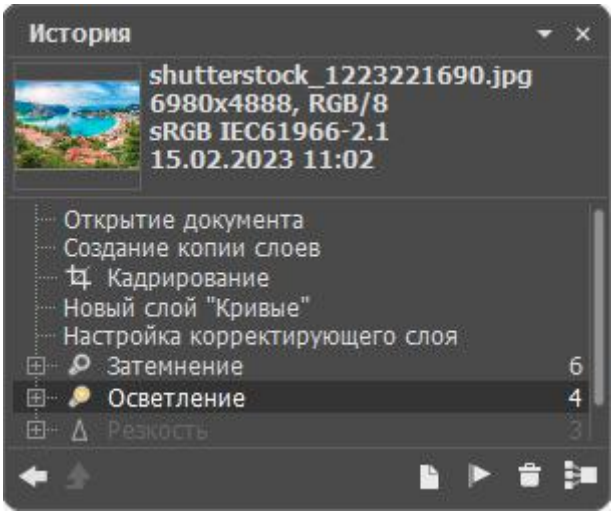
Активное выделение можно просматривать и редактировать в панели **Каналы**.

Чтобы удалить активное выделение, нужно нажать кнопку 🗑 в нижней части панели или перетащить на неё выбранный элемент списка.

ИСТОРИЯ

На панели **История** отображается список действий, произведенных с документом. Щёлкая по любому элементу списка, можно вернуться к данному состоянию.

В верхней части панели рядом с миниатюрой показана информация об изображении: название файла, размер (в пикселах), цветовой режим, профиль, дата и время создания.



История изменений

История изменений имеет линейную структуру. Это означает, что если вернуться к любому промежуточному состоянию и применить новое действие, то все последующие состояния (за исключением контрольных точек) будут безвозвратно удалены из списка (контрольные точки при этом помещаются в начало списка). Выбор пункта **Открытие документа** возвращает изображение к исходному состоянию.

Всем действиям соответствует определяющая их иконка. Любые повторяющиеся подряд одинаковые действия (три и более) автоматически объединяются в группу; число элементов в группе отображается справа. Текущая группа схлопывается при добавлении нового состояния и снова разворачивается при щелчке по значку "+" возле названия группы.

После использования эффекта или фильтра в программе можно вернуться к нему и отредактировать результат. Для этого на панели **История** щелкнуть значок "+" возле названия эффекта и выбрать пункт **Результат**. Будет открыто диалоговое окно эффекта с использованными значениями параметров. После редактирования результата эффекта все последующие состояния истории будут удалены.

Количество состояний, которые могут отображаться на панели **История**, задается в Настройках программы.

Для одного из состояний истории справа может отображаться иконка . Это означает, что состояние выбрано в качестве источника восстановления для **Кисти возврата**. Изменить источник можно с помощью соответствующего параметра инструмента **Кисть возврата** или с помощью команды **Источник данных для Кисти возврата** из контекстного меню панели История. сохраняются в начале списка. Если удаление применяется к выбранному контрольному состоянию, оно будет убрано из списка.

- Кнопка **Сократить группу** удаляет вложенные состояния из группы, оставляя в списке только последнее (результирующее) состояние.

Изменять историю можно также с помощью следующих команд меню **Редактирование**:

- **Отменить** - предназначена для отмены последнего действия. Если выбрать эту команду несколько раз, то будут отменены несколько последних действий. Используемая комбинация клавиш Ctrl+Z на Windows, ⌘+Z на Mac.
- **Повторить** - позволяет восстановить отмененные действия. Используемая комбинация клавиш Ctrl+Y на Windows, ⌘+Y на Mac.
- **Вернуться к предыдущему состоянию** - позволяет переключаться между текущим и предыдущим состоянием документа. Аналог кнопок и на панели **История**. Используемая комбинация клавиш Shift+Z на Windows, ⇧+Z на Mac.
- Меню **Очистить** предназначено для безвозвратного удаления данных:

  Список действий - очищает всю историю, кроме исходного и текущего состояния, а также контрольных точек.

  Буфер обмена - удаляет содержимое буфера обмена.

  Всё - очищает и историю, и буфер обмена.

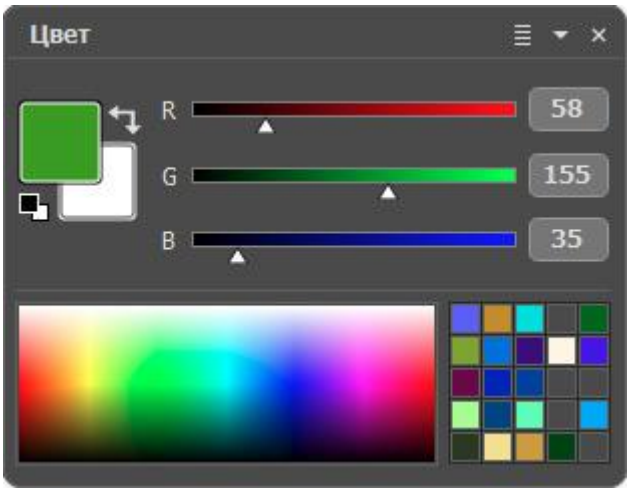
Внимание! Применение команд из меню **Очистить** не может быть отменено!

ЦВЕТ

На панели **Цвет** отображаются значения цветовых компонент для установленного основного цвета. Набор цветовых компонент будет различаться для разных цветовых режимов.

Основной (вверху) и фоновый (внизу) цвета отображаются в двух больших квадратах. Двойной щелчок левой кнопкой мыши по любому из квадратов вызывает диалог **Выбрать цвет**. Чтобы поменять цвета местами - используется кнопка . Вернуть цвета по умолчанию (основной - черный, фоновый - белый) можно нажатием кнопки .

Щелчок правой кнопкой мыши открывает меню доступных цветовых режимов: Оттенки серого (Grayscale), RGB, Lab и CMYK.

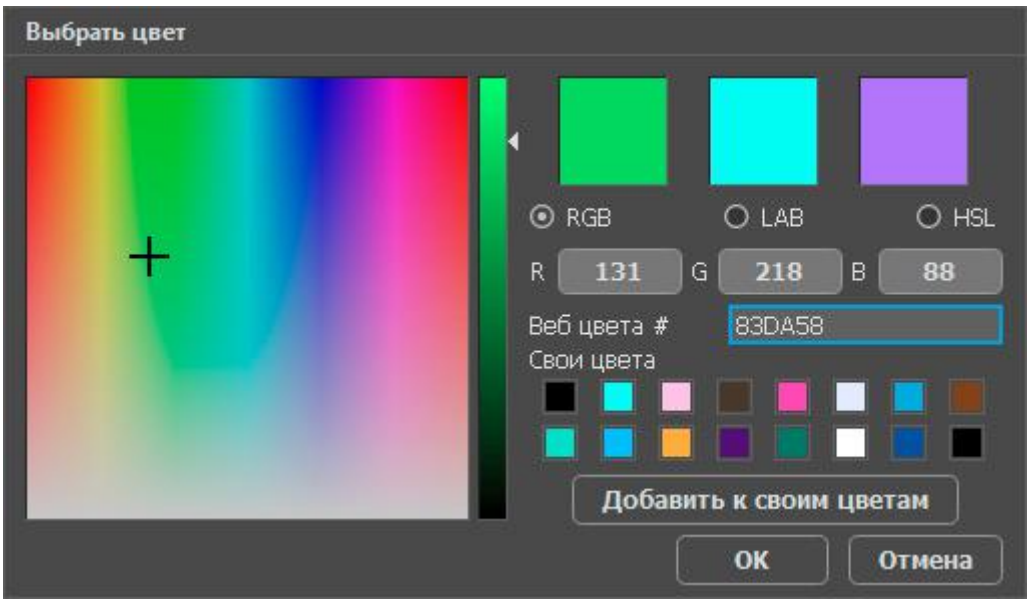


Панель Цвет

Перемещая ползунки или вводя цифровые значения в поля ввода, можно изменять значения цветовых составляющих основного цвета. В нижней части панели находится спектральная полоса - при подведении к ней курсор принимает форму пипетки. Чтобы установить новый цвет, достаточно щёлкнуть пипеткой внутри полосы.

Пустые квадраты в сетке справа предназначены для сохранения часто используемых цветов. Для заполнения ячейки необходимо перетащить туда основной или фоновый цвет из больших квадратов. Щелчок левой кнопкой мыши по квадрату заменяет основной цвет указанным, правой кнопкой - удаляет текущий цвет из образца.

Диалоговое окно **Выбрать цвет**.



Диалог "Выбрать цвет"

Большую часть окна занимает квадратное поле, в котором можно выбрать цвет и его насыщенность. С помощью вертикальной градиентной полосы и бегунка справа можно задать яркость цвета.

В трех квадратах справа вверху отображаются последние использованные цвета.

При наведении курсора на картинку он примет форму пипетки, с помощью которой основной цвет может быть выбран с изображения.

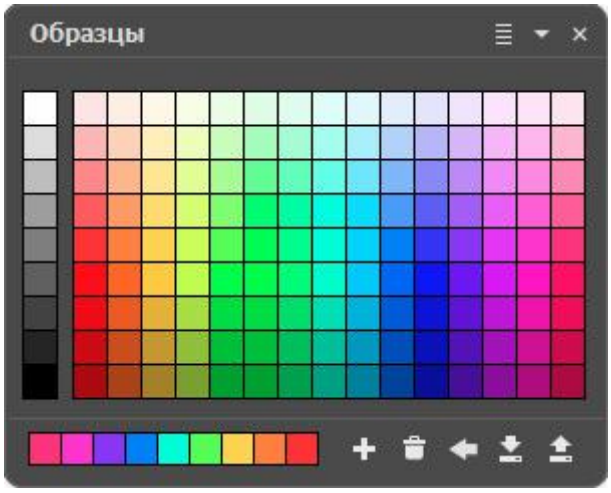
Ниже можно выбрать цветовое пространство: **RGB**, **Lab** или **HSL** и задать цвет, если известны точные значения компонент цвета.

Цвет можно задать, указав его значение в поле **Веб цвета** в шестнадцатиричной системе. Шестизначное число, которое нужно ввести здесь, состоит из трех пар: первая пара определяет количество красного цвета, вторая пара - зеленого, третья - синего. Например, значение "000000" означает черный цвет, а "ff0000" - красный.

В квадратных ячейках, расположенных ниже, можно сохранить наиболее часто используемые цвета, перетащив их из верхних больших квадратов. Нажатием кнопки **Добавить к своим цветам** можно поместить в ячейку текущий цвет.

ОБРАЗЦЫ

Панель **Образцы** содержит набор часто используемых цветов. Для выбора цвета из набора достаточно щёлкнуть по нему левой кнопкой мыши, и этот цвет установится как основной. Нажатием кнопки ≣ открывается меню управления палитрой, команды которого дублируются кнопками ниже.



Панель Образцы

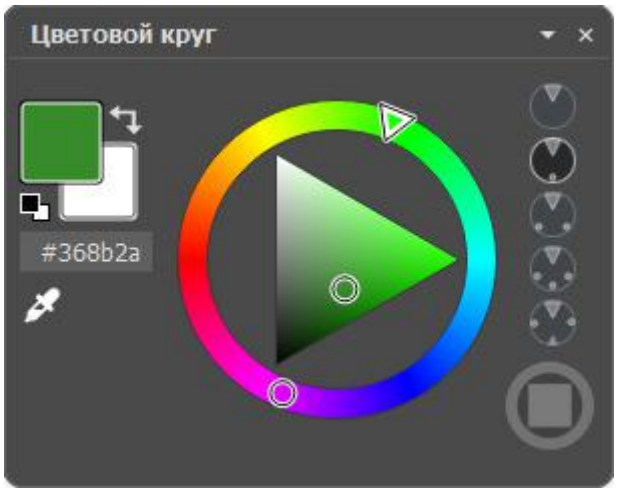
Квадраты в нижней части панели предназначены для хранения последних используемых цветов. Щелчок левой кнопкой мыши по квадрату заменяет основной цвет указанным.

Команды и кнопки панели **Образцы**:

- Кнопка **Добавить цвет** добавляет к образцам текущий основной цвет.
- Для удаления цвета из палитры необходимо перетащить его на значок корзины.
- Кнопка или команда **Цвета по умолчанию** возвращает исходный набор цветов.
- Кнопка позволяет загрузить любую из сохранённых ранее палитр (файл с расширением **.swatches**) и работать с ней.
- С помощью кнопки вызывается диалог сохранения текущей палитры.

ЦВЕТОВОЙ КРУГ

Текущий основной цвет можно задать на панели **Цветовой круг**. Большую часть панели занимает цветовое спектральное кольцо, с помощью которого можно выбрать нужный оттенок цвета.



Панель Цветовой круг

Оттенки цвета на кольце выбираются с помощью одного из маркеров. Количество и поведение маркеров можно регулировать с помощью 5 круглых кнопок в правой части панели.

В центре кольца находится поле треугольной или квадратной формы, с помощью которого можно регулировать яркость и насыщенность выбранного оттенка, перемещая небольшой круглый маркер. Выбрать форму поля можно с помощью кнопки / .

Основной (вверху) и фоновый (внизу) цвета отображаются в двух больших квадратах. Двойной щелчок левой кнопкой мыши по любому из квадратов вызывает диалог **Выбрать цвет**. Чтобы поменять цвета местами - используется кнопка . Вернуть цвета по умолчанию (основной - черный, фоновый - белый) можно нажатием кнопки .

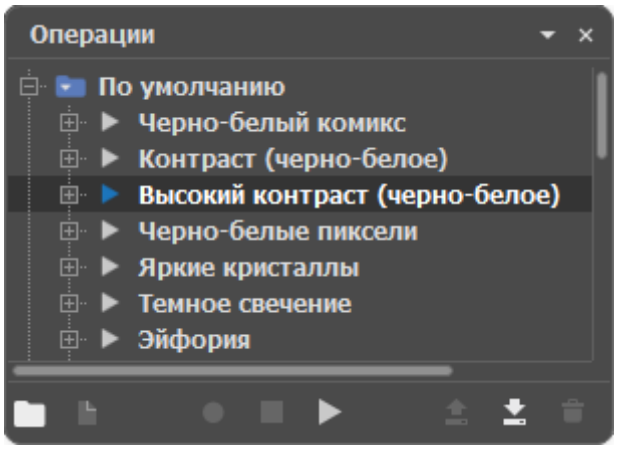
В поле ниже указан шестизначный код текущего основного цвета в таблице веб цветов.

Также основной цвет можно выбрать с изображения с помощью инструмента .

ОПЕРАЦИИ

С помощью панели **Операции** можно сохранять последовательность действий и задач для последующего применения к другим изображениям в автоматическом режиме. Операции можно применять к открытым в программе документам или использовать их при пакетной обработке файлов.

Операции на панели представлены в виде списка и для удобства сгруппированы в наборы.



Список операций

В нижней части панели расположены следующие кнопки:

- Кнопка **Новый набор** позволяет создать новую пустую группу операций. Группировка операций в наборы позволяет систематизировать их для более удобного использования.
- Кнопка **Новая операция** позволяет создать новую пустую операцию в выбранной группе. При двойном щелчке мыши по имени операции или группы в списке оно становится доступным для редактирования.
- Кнопка **Запись** включает запись команд в выбранную операцию. После нажатия кнопки используемые команды редактора будут записываться в операцию, пока запись не будет остановлена.

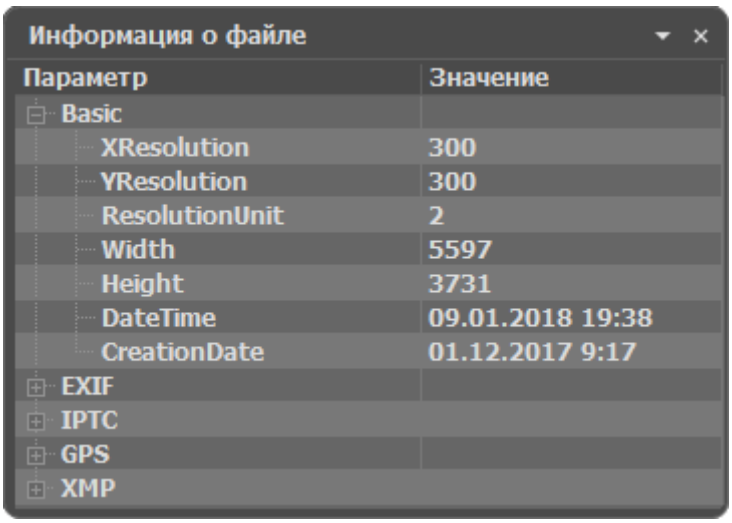
  Примечание. Не все команды редактора могут быть записаны в операцию.

- Кнопка **Воспроизведение** запускает применение выбранной операции к активному изображению.
- Кнопка **Стоп** останавливает запись или воспроизведение операции.
- Кнопка **Сохранить** позволяет сохранить выбранную операцию на жесткий диск.
- Кнопка **Загрузить** позволяет загрузить операции с жесткого диска.
- Кнопка **Удалить** удаляет выбранную команду, операцию или набор операций из списка.

При воспроизведении операции она добавляется в **Историю** отдельной строчкой. Просмотреть команды, записанные в операцию, и их параметры можно на панели **Операции**.

ИНФОРМАЦИЯ О ФАЙЛЕ

Панель **Информация о файле** содержит информацию о выбранной фотографии.



Информация разделена по блокам:

В разделе **Basic** отображаются основные данные об изображении.

В разделе **EXIF** находятся данные, которые записаны самим фотоаппаратом (автоматически сохраняются вместе со снимком в момент съемки) и включают в себя техническую информацию о модели фотоаппарата, выставленной экспозиции, использовании вспышки и т.д.

В разделе **IPTC** отображается информация, которая добавлена автором. Включает в себя краткое описание фотографии, авторство, ключевые слова и т.п.

В разделе **GPS** указываются географические координаты места съемки.

В разделе **XMP** хранится дополнительная информация о фотографии, добавленная различными графическими программами.

КОРРЕКЦИИ ЦВЕТА И ТОНА

AliveColors представляет собой мощный инструмент по редактированию и коррекции фотографий.

Программа предлагает широкий выбор регулировок для тоновой и цветовой коррекции фотографий:

Уровни
Кривые
Яркость/Контраст
Экспозиция
Мягкая насыщенность
Оттенок/Насыщенность
Фотофильтр
Цветовой баланс
Выборочная цветокоррекция
Поиск цвета (3D LUT)

Редактор LUT

Инверсия
Порог
Постеризация
Черно-белое
Карта градиента
Обесцвечивание
Подобрать цвет
Замена цвета
Выравнивание яркости

Корректировки изображения производятся с помощью команд в меню **Изображение -> Регулировка**.

Регулировки можно применять непосредственно к активному слою или создавать **корректирующие слои**, которые будут влиять на нижележащие слои, не меняя их содержимого.
Корректирующий слой можно создать из меню **Слои -> Новый -> Корректирующий слой** или при нажатии кнопки внизу панели **Слои**.

При выборе регулировки из списка появится **Панель параметров** с настройками. При желании панель параметров можно перенести в любое удобное место окна программы и при следующем использовании регулировок панель будет появляться на выбранной позиции.

Настройки регулировки можно сохранить, используя блок **Пресеты**. Все доступные пресеты можно найти в выпадающем списке. При любом изменении параметров название пресета сбрасывается на **Свой пресет**, а рядом со списком появляется кнопка **Сохранить пресет** , которую необходимо нажать, чтобы записать текущие настройки параметров. Пресету автоматически присвоится имя, которое можно изменить, введя в подсвеченное поле любую комбинацию букв и цифр. После нажатия клавиши `Enter` новый пресет появится в выпадающем списке. Любой созданный пресет можно удалить из списка нажатием кнопки **Удалить пресет** .

При нажатии кнопки пользовательские пресеты можно сохранить на диск в файл с расширением *.presets*. Нажатием кнопки можно загрузить пресеты с диска.

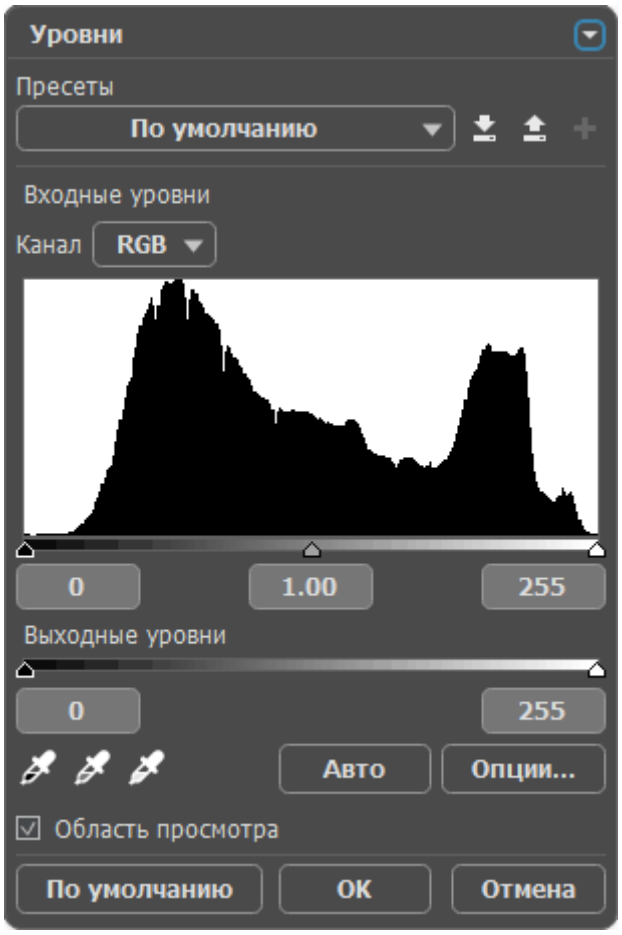
Просмотрите наш видеоурок, чтобы узнать больше о доступных регулировках.

УРОВНИ

Регулировка **Уровни** используется для тоновой и цветовой коррекции изображения путем настройки яркости темных, средних и светлых участков изображения. Посмотрите наш видеоурок, чтобы узнать больше о регулировке **Уровни**.

Параметры корректировки **Уровни** отобразятся на панели настроек при выборе в главном меню команды **Изображение -> Регулировка -> Уровни**.

Также можно использовать корректирующий слой **Уровни** (команда **Слои -> Новый -> Корректирующий слой -> Уровни**), который будет влиять на слои, расположенные ниже, не меняя их содержимого.



Уровни

Параметры и элементы управления:

- В блоке **Входные уровни** большую часть занимает гистограмма, отображающая исходное распределение яркостей на изображении.

  Над гистограммой расположен выпадающий список каналов. Коррекцию можно осуществить по отдельным каналам или по обобщенному цветовому каналу.

  Правый край гистограммы — это точка максимальной яркости (белый цвет). Этой точке соответствует белый ползунок. Если гистограмма не дотягивает до правого края, то это означает, что на изображении нет белых точек. Для того чтобы они появились, необходимо переместить ползунок влево. Тем самым все точки справа от него станут абсолютно белыми (яркость 255), а яркости всех остальных точек будут пересчитаны. Само изображение станет светлее.

Изменение точки белого

Левый край гистограммы – это точка минимальной яркости (черный цвет). Этой точке соответствует черный ползунок. Если гистограмма изображения начинается не у самого левого края, то это означает, что на изображении нет абсолютно черных точек (с яркостью 0). Поэтому черный ползунок необходимо передвинуть вправо. В результате самый темный тон на изображении станет черным, все остальные уровни будут пересчитаны, а само изображение станет темнее.

Изменение точки черного

Ползунок посередине гистограммы определяет, какой тон на изображении будет средне-серым (с яркостью 128). Этот ползунок можно двигать вправо и влево: при перемещении среднего ползунка влево происходит осветление средних тонов, а при перемещении вправо – затемнение.

Изменение средне-серого

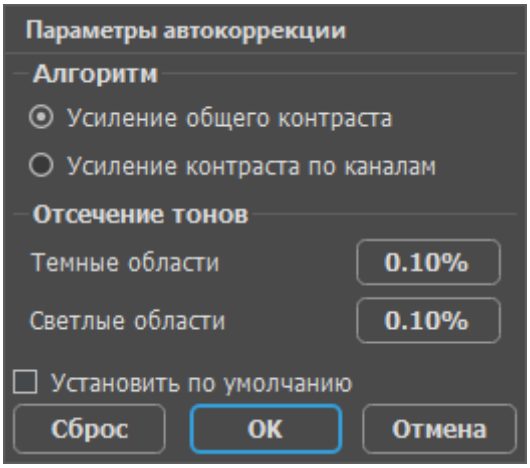
С помощью инструментов , и можно задать, соответственно, точку белого, точку черного и средне-серый цвет непосредственно с изображения. Значения будут изменяться отдельно для каждого цветового канала, поэтому в качестве образца нужно выбрать нейтрально-серый участок изображения. В противном случае изображение будет тонировано.

- В блоке **Выходные уровни** задается диапазон яркостей, до которого будет растянут диапазон, определенный в блоке входных уровней.

  Если диапазон выходных уровней меньше диапазона входных уровней, то изображение станет менее контрастным. Если наоборот, то контраст возрастет.

- При нажатии кнопки **Авто** диапазон входных уровней будет скорректирован программой автоматически. Параметры автокоррекции влияют только на уровни в отдельных цветовых каналах.

  Нажатием кнопки **Опции** вызывается диалоговое окно **Параметры автокоррекции** для настройки автоматической коррекции уровней.



Настройки автокоррекции

Блок **Алгоритм**:

Усиление общего контраста - обрезает края диапазона всех цветовых каналов, используя одинаковые значения параметров для каждого из них. В результате тени становятся темнее, а светлые тона — светлее. Этот алгоритм используется командой **Автоконтраст**.

Усиление контраста по каналам - обрезает цветовые каналы по отдельности. Значения точек черного и белого в каждом цветовом канале изменятся на разную величину. В результате изображение может быть тонировано. Этот алгоритм используется командой **Автоуровни**.

Блок **Отсечение тонов** - процентные значения количества белых и черных пикселов, которые будут отсекаться с каждого конца диапазона при вычислении.

Активный чек-бокс **Установить по умолчанию** указывает, что заданные значения параметров будут использоваться по умолчанию при нажатии кнопки **Авто**.

- Чек-бокс **Область просмотра**. При активном чек-боксе изменения будут отображаться в небольшой области, ограниченной пунктирной линией, при неактивном - применяться к области, видимой в Окне изображения.

При нажатии кнопки **По умолчанию** все изменения будут сброшены.

При нажатии кнопки **ОК** все изменения будут применены к изображению и диалоговое окно закрыто.

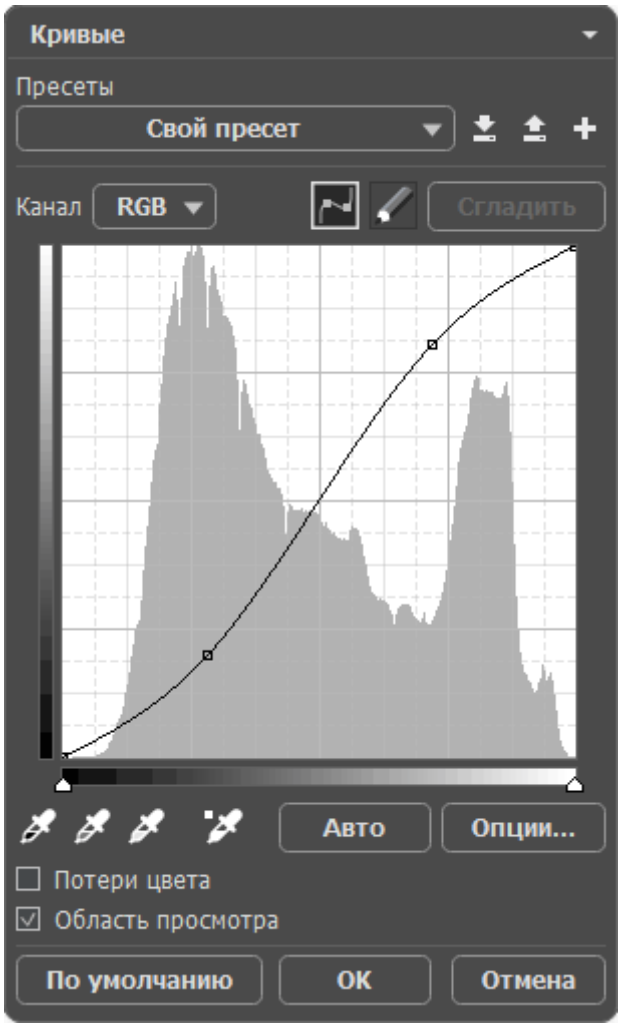
При нажатии кнопки **Отмена** диалоговое окно закроется без принятия изменений.

КРИВЫЕ

Регулировка **Кривые** позволяет в широких пределах менять яркость и контрастность снимка, причем делать это не только для всего изображения в целом, но и для отдельных областей. Посмотрите наш видеоурок, чтобы узнать больше о регулировке **Кривые**.

Параметры корректировки **Кривые** отобразятся на панели настроек при выборе в главном меню команды **Изображение -> Регулировка -> Кривые**.

Также можно использовать корректирующий слой **Кривые** (команда **Слои -> Новый -> Корректирующий слой -> Кривые**), который будет влиять на все слои, расположенные ниже, не меняя их содержимого.



Кривые

Параметры и элементы управления:

- Большую часть диалогового окна занимает график кривых. Кривые можно изменять в обобщенном канале или в отдельных цветовых каналах. Выбрать нужный канал можно с помощью выпадающего меню **Канал** над областью графика.

  По умолчанию кривая представляет собой прямую линию, имеющую наклон 45^{o} и не отражает каких-либо изменений. Если часть кривой сдвинется выше диагонали, соответствующая область изображения станет светлее. И, наоборот, если ниже – то темнее. Если вся кривая расположена выше диагонали, то, соответственно, все изображение будет светлее. Если ниже – то темнее.

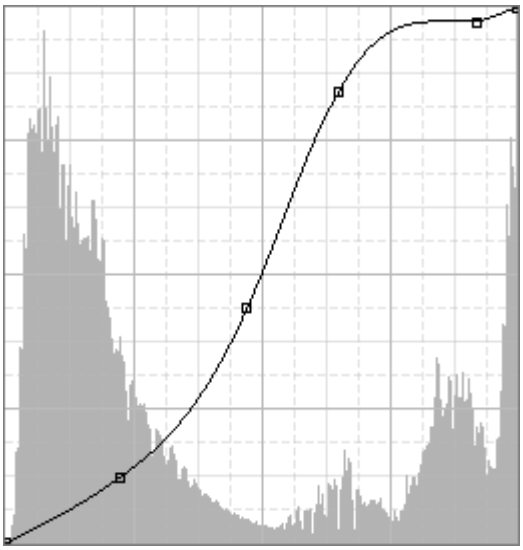
Осветление изображения

Затемнение изображения

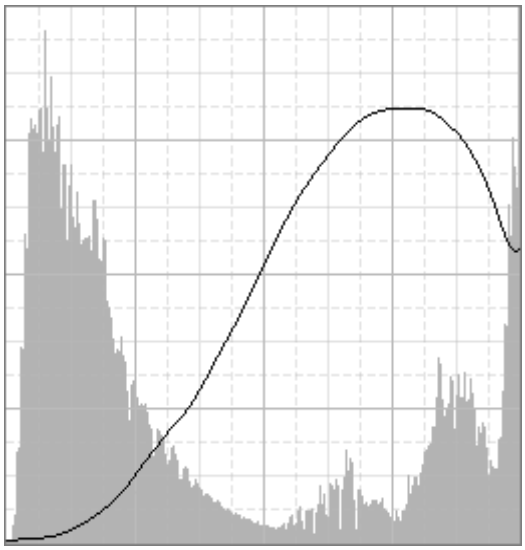
Изменение кривой можно производить двумя способами:

При выборе режима изменение кривой производится с помощью установки и перемещения контрольных точек.

При выборе режима кривую можно нарисовать от руки. При нажатии кнопки **Сгладить** нарисованная кривая будет становиться более плавной.



Точечная кривая



Нарисованная кривая

При изменении графика с помощью контрольных точек можно добавлять необходимые точки в произвольных частях кривой, кликнув по ней левой кнопкой мыши.

Перемещение точек в верхней части кривой корректирует светлые участки изображения, точки в центре кривой влияют на средние тона, а изменение положения точек в нижней части кривой, позволяет настраивать тени.

Чтобы удалить лишнюю точку необходимо щелкнуть по ней правой кнопкой мыши или перетащить ее за пределы графика.

Примечание. Не следует добавлять слишком много точек и сильно перегибать кривую, так как это может привести к искажению цветов на изображении.

Указать значения самых темных и самых светлых тонов можно с помощью ползунков под кривой или инструментами и . Инструментами корректируются кривые во всех цветовых каналах, кроме обобщенного.

Примечание. При использовании инструментов и все предыдущие изменения кривых будут отменены, поэтому их следует использовать в самом начале коррекции.

Изменение точки белого

Изменение точки черного

С помощью инструмента можно исправить баланс белого изображения. Для этого нужно щелкнуть пипеткой по участку изображения, который должен быть нейтрально серым. Кривые цветовых каналов будут изменены соответствующим образом.

Примечание. Инструмент должен быть использован после двух других, иначе значение средне-серого будет сброшено.

С помощью инструмента можно выполнить коррекцию непосредственно на изображении. Для этого зажать левую кнопку мыши на выбранном участке изображения и передвинуть мышь вверх, чтобы осветлить, или вниз, чтобы затемнить нужную область. При нажатии кнопки мыши - на кривой появится новая точка, при движении мыши - кривая будет изгибаться в данной точке.

- Чек-бокс **Потери цвета**. При активном чек-боксе в Окне изображения будут показаны участки, в которых произошла потеря деталей в тенях или появились засветы. Чтобы увидеть потери в светлых областях, нужно передвинуть бегунок точки белого, потери в темных областях будут показаны при сдвиге бегунка точки черного.

  Примечание. Чек-бокс **Потери цвета** активен только для RGB изображений.

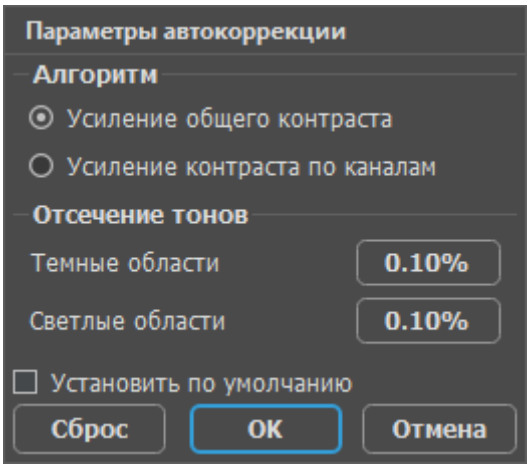
Засвеченные области

Проваленные тени

Потери цвета отображаются в виде разноцветных пикселов на черном или белом фоне. Красные пикселы указывают на потери в канале красного, зеленые - зеленого, синие - синего. Пикселы других цветов указывают, что происходит потеря в нескольких цветовых каналах. Можно рассматривать потери как в обобщенном канале, так и в каждом из цветовых каналов по отдельности.

- При нажатии кнопки **Авто** диапазоны кривых будут скорректированы программой автоматически. Параметры автокоррекции влияют только на кривые в отдельных цветовых каналах.

Нажатием кнопки **Опции** будет вызвано диалоговое окно **Параметры автокоррекции** для настройки автоматической коррекции кривых.



Настройки автокоррекции

Блок **Алгоритм**:

Усиление общего контраста - обрезает края диапазона всех цветовых каналов, используя одинаковые значения параметров для каждого из них. В результате тени становятся темнее, а светлые тона — светлее. Этот алгоритм используется командой **Автоконтраст**.

Усиление контраста по каналам - обрезает цветовые каналы по отдельности. Значения точек черного и белого в каждом цветовом канале изменятся на разную величину. В результате изображение может быть тонировано. Этот алгоритм используется командой **Автоуровни**.

Блок **Отсечение тонов** - процентные значения количества белых и черных пикселов, которые будут отсекаться с каждого конца диапазона при вычислении.

Активный чек-бокс **Установить по умолчанию** указывает, что заданные значения параметров будут использоваться по умолчанию при нажатии кнопки **Авто**.

- Чек-бокс **Область просмотра**. При активном чек-боксе изменения будут отображаться в небольшой области, ограниченной пунктирной линией, при неактивном - применяться к области, видимой в Окне изображения.

При нажатии кнопки **По умолчанию** все изменения будут сброшены.

При нажатии кнопки **ОК** все изменения будут применены к изображению, а диалоговое окно закрыто.

При нажатии кнопки **Отмена** диалоговое окно закроется без принятия изменений.

ЯРКОСТЬ/КОНТРАСТ

Регулировка **Яркость/Контраст** позволяет выполнить быструю настройку тонального диапазона изображения. Посмотрите наш видеоурок, чтобы узнать больше о регулировке **Яркость/Контраст**.

Параметры корректировки отобразятся на панели настроек при выборе в главном меню команды **Изображение -> Регулировка -> Яркость/Контраст**.

Также можно использовать корректирующий слой **Яркость/Контраст** (команда **Слои -> Новый -> Корректирующий слой -> Яркость/Контраст**), который будет влиять на все слои, расположенные ниже, не меняя их содержимого.

Параметры:

Яркость (-200..200). Параметр позволяет изменить яркость изображения. При увеличении значения параметра все точки изображения становятся светлее, при уменьшении – темнее.

Яркость = -50

Яркость = 50

Контраст (-200..200). Параметр позволяет увеличить (при задании значения больше 0) или уменьшить (при задании значения меньше 0) разницу между яркими и темными участками изображения.

Контраст = -50

Контраст = 50

Чек-бокс **Область просмотра**. При активном чек-боксе изменения параметров будут применяться к небольшой области, ограниченной пунктирной линией. При неактивном - к области, видимой в Окне изображения.

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения параметров будут сброшены до исходных.

При нажатии кнопки **ОК** все изменения будут применены к изображению и диалоговое окно закрыто.

При нажатии кнопки **Отмена** диалоговое окно закроется без принятия изменений.

ЭКСПОЗИЦИЯ

Регулировка **Экспозиция** позволяет скорректировать количество света, попавшего на изображение.

Параметры корректировки отобразятся на панели настроек при выборе в главном меню команды **Изображение -> Регулировка -> Экспозиция**.

Также можно использовать корректирующий слой **Экспозиция** (команда **Слои -> Новый -> Корректирующий слой -> Экспозиция**), который будет влиять на все слои, расположенные ниже, не меняя их содержимого.

Экспозиция

Параметры:

Экспозиция (-20..20). Параметр предназначен для коррекции светлых участков с меньшим воздействием на темные области.

Сдвиг (-0,5..0,5). Параметр позволяет затемнить тени и средние тона, минимально воздействуя на светлые участки изображения.

Гамма (9,99-0,01). Параметр корректирует гамму изображения.

С помощью пипеток можно задавать значения параметров:

- меняет экспозицию, сдвигая цвет выбранного пиксела в сторону белого;

- устанавливает сдвиг, смещая пиксел в сторону черного цвета;

- определяет экспозицию, присваивая выбранному пикселу средне-серый цвет.

Чек-бокс **Область просмотра**. При активном чек-боксе изменения параметров будут применяться к небольшому участку, ограниченному пунктирной линией. При неактивном - к области, видимой в Окне изображения.

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения параметров вернутся к исходным.

При нажатии кнопки **ОК** все изменения будут применены к изображению и диалоговое окно закрыто.

При нажатии кнопки **Отмена** диалоговое окно закроется без принятия изменений.

МЯГКАЯ НАСЫЩЕННОСТЬ

Регулировка **Мягкая насыщенность** позволяет аккуратно изменять насыщенность цветов изображения.

Параметры корректировки отобразятся на панели настроек при выборе в главном меню команды **Изображение -> Регулировка -> Мягкая насыщенность**.

Также можно использовать корректирующий слой **Мягкая насыщенность** (команда **Слои -> Новый -> Корректирующий слой -> Мягкая насыщенность**), который будет влиять на все слои, расположенные ниже, не меняя их содержимого.

Параметры:

Мягкая насыщенность (-100..100). Параметр сильнее влияет на насыщенность всех менее насыщенных цветов при слабом влиянии на более насыщенные цвета.

Мягкая насыщенность = -50

Мягкая насыщенность = 50

Насыщенность (-100..100). Позволяет изменять интенсивность всех цветов изображения. Значение параметра изменяется от -100 (черно-белое изображение) до +100 (очень яркие тона).

Насыщенность = -50

Насыщенность = 50

Чек-бокс **Область просмотра**. При активном чек-боксе изменения параметров будут применяться к небольшой области, ограниченной пунктирной линией. При неактивном - к области, видимой в Окне изображения.

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения параметров будут сброшены до исходных.

При нажатии кнопки **ОК** все изменения будут применены к изображению и диалоговое окно закрыто.

При нажатии кнопки **Отмена** диалоговое окно закроется без принятия изменений.

КОРРЕКЦИЯ ЦВЕТОВОГО ТОНА И НАСЫЩЕННОСТИ

Регулировка **Оттенок/Насыщенность** позволяет изменять цвета изображения с последующей коррекцией насыщенности и освещенности. Посмотрите наш видеоурок, чтобы узнать больше о регулировке **Оттенок/Насыщенность**.

Параметры корректировки отобразятся на панели настроек при выборе в главном меню команды **Изображение -> Регулировка -> Оттенок/Насыщенность**.

Также можно использовать корректирующий слой **Оттенок/Насыщенность** (команда **Слои -> Новый -> Корректирующий слой -> Оттенок/Насыщенность**), который будет влиять на все слои, расположенные ниже, не меняя их содержимого.

Параметры:

Из выпадающего списка выбрать **цветовой диапазон** для коррекции. Чтобы одновременно редактировать все цвета, выбрать пункт **Все**.

Оттенок (-180..180). При изменении параметра будут изменяться оттенки всех цветов или только выбранного цветового диапазона.

Оттенок = -100

Оттенок = 100

Насыщенность (-100..100). С помощью параметра можно изменить насыщенность всего изображения или выбранного цветового диапазона.

Насыщенность = -50

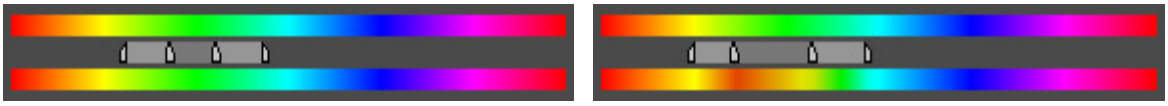
Насыщенность = 50

Яркость (-100..100). С помощью параметра можно осветлить или затемнить все изображение или выбранный цветовой диапазон.

Яркость = -10

Яркость = 10

Более точно определить цветовой диапазон можно с помощью двух градиентных линий и ползунка с четырьмя ограничителями: двумя внешними и двумя внутренними.



На верхней линии показаны исходные цвета, а на нижней - после коррекции. Цвета, находящиеся между внутренними ограничителями, претерпят наибольшие изменения. Цвета между внутренними и внешними ограничителями меньше подвержены изменению. Цвета за пределами внешних ограничителей останутся неизменными.

Примечание. Данный элемент управления не доступен при выбранном пункте **Все**.

Исходное изображение

Результат преобразования оттенков

Чек-бокс **Область просмотра**. При активном чек-боксе изменения параметров будут применяться к небольшому участку, ограниченному пунктирной линией. При неактивном - применяться к области, видимой в Окне изображения.

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения параметров вернутся к исходным.

При нажатии кнопки **ОК** все изменения будут применены к изображению и диалоговое окно закрыто.

При нажатии кнопки **Отмена** диалоговое окно закроется без принятия изменений.

ФОТОФИЛЬТР

Регулировка **Фотофильтр** имитирует эффект от применения цветных светофильтров, надеваемых на объектив фотокамеры, и позволяет корректировать цветовой тон и температуру фотографии.

Параметры корректировки отобразятся на панели настроек при выборе в главном меню команды **Изображение -> Регулировка -> Фотофильтр**.

Также можно использовать корректирующий слой **Фотофильтр** (команда **Слои -> Новый -> Корректирующий слой -> Фотофильтр**), который будет влиять на все слои, расположенные ниже, не меняя их содержимого.

Параметры:

Фильтр. Из выпадающего списка выбрать один из встроенных цветных фильтров или добавить свой оттенок с помощью параметра **Цвет**.

Цвет. Указывается цвет, который будет примешиваться к изображению. Задать новый цвет можно из диалога выбора цвета, который вызывается кликом мыши по цветовому полю.

Исходное изображение

Холодный фильтр (82)

Непрозрачность (1-100). Управляет количеством цвета, применяемого к изображению.

Непрозрачность = 25

Непрозрачность = 75

Чек-бокс **Сохранять яркость**. При активном чек-боксе изменения цвета не влияют на общую яркость изображения.

Чек-бокс неактивен

Чек-бокс активен

Чек-бокс **Область просмотра**. При активном чек-боксе изменения параметров будут применяться к небольшой области, ограниченной пунктирной линией. При неактивном - к области, видимой в Окне изображения.

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения параметров будут сброшены до исходных.

При нажатии кнопки **ОК** все изменения будут применены к изображению и диалоговое окно закрыто.

При нажатии кнопки **Отмена** диалоговое окно закроется без принятия изменений.

ЦВЕТОВОЙ БАЛАНС

Регулировка **Цветовой баланс** позволяет корректировать оттенки цветов в отдельных тоновых диапазонах, поможет исправить цветовой баланс изображения.

Параметры корректировки отобразятся на панели настроек при выборе в главном меню команды **Изображение -> Регулировка -> Цветовой баланс**.

Также можно использовать корректирующий слой **Цветовой баланс** (команда **Слои -> Новый -> Корректирующий слой -> Цветовой баланс**), который будет влиять на все слои, расположенные ниже, не меняя их содержимого.

Цветовой баланс

Параметры:

В закладках выбрать **тоновый диапазон** для коррекции: Тени, Средние тона, Светлые тона.

Используя параметры **Голубой/Красный**, **Пурпурный/Зелёный** и **Жёлтый/Синий**, увеличить или уменьшить количество нужного цвета в выбранном тоновом диапазоне.

Чек-бокс **Сохранять яркость**. Если чек-бокс активен, то при изменении цветовых значений общая яркость изображения будет сохранена.

Чек-бокс **Область просмотра**. При активном чек-боксе изменения параметров будут применяться к небольшому участку, ограниченному пунктирной линией. При неактивном - к области, видимой в Окне изображения.

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения параметров вернутся к исходным.

При нажатии кнопки **ОК** все изменения будут применены к изображению и диалоговое окно закрыто.

При нажатии кнопки **Отмена** диалоговое окно закроется без принятия изменений.

ВЫБОРОЧНАЯ ЦВЕТОКОРРЕКЦИЯ

Регулировка **Выборочная цветокоррекция** позволяет изменить выбранный цвет изображения, не затрагивая другие цвета.

Параметры корректировки отобразятся на панели настроек при выборе в главном меню команды **Изображение -> Регулировка -> Выборочная цветокоррекция**.

Также можно использовать корректирующий слой **Выборочная цветокоррекция** (команда **Слои -> Новый -> Корректирующий слой -> Выборочная цветокоррекция**), который будет влиять на все слои, расположенные ниже, не меняя их содержимого.

Выборочная цветокоррекция

Параметры:

Диапазон. В выпадающем списке выбрать цветовой или тоновый диапазон, который требует корректировки.

Компоненты цвета (-100..100). Параметры **Голубой**, **Пурпурный**, **Жёлтый**, **Чёрный** позволяют менять количество выбранного цвета в указанном диапазоне.

Относительно. При активном чек-боксе параметры меняют количество голубого, пурпурного, желтого или черного цвета в зависимости от его процентного содержания в выбранном диапазоне. При неактивном - цвет корректируется в абсолютных значениях.

Чек-бокс **Область просмотра**. При активном чек-боксе изменения параметров будут применяться к небольшой области, ограниченной пунктирной линией. При неактивном - к области, видимой в Окне изображения.

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения параметров будут сброшены до исходных.

При нажатии кнопки **ОК** все изменения будут применены к изображению и диалоговое окно закрыто.

При нажатии кнопки **Отмена** диалоговое окно закроется без принятия изменений.

ПОИСК ЦВЕТА

Регулировка **Поиск цвета** позволяет изменить внешний вид изображения, получить фотографию с нужным настроением, используя выбранную таблицу поиска (файл LUT).

Корректировку **Поиск цвета** можно найти в меню **Изображение -> Регулировка**.

Также можно использовать корректирующий слой **Поиск цвета** (команда **Слои -> Новый -> Корректирующий слой -> Поиск цвета**), который будет влиять на все слои, расположенные ниже, не меняя их содержимого.

Поиск цвета

При необходимости можно загрузить таблицы с диска, нажав кнопку и выбрав файлы в формате **.3dl**, **.cube**. Выбранные таблицы поиска будут добавлены в список и могут быть применены к изображению. При нажатии кнопки выбранный файл можно сохранить на диск. Для удаления из списка нажать кнопку .

В программе есть возможность создания и редактирования таблиц поиска. Для вызова **Редактора LUT** используются 2 кнопки:

кнопка **Создать** вызывает диалоговое окно для создания новой таблицы поиска;
кнопка **Изменить** вызывает диалоговое окно для редактирования выбранной таблицы поиска.

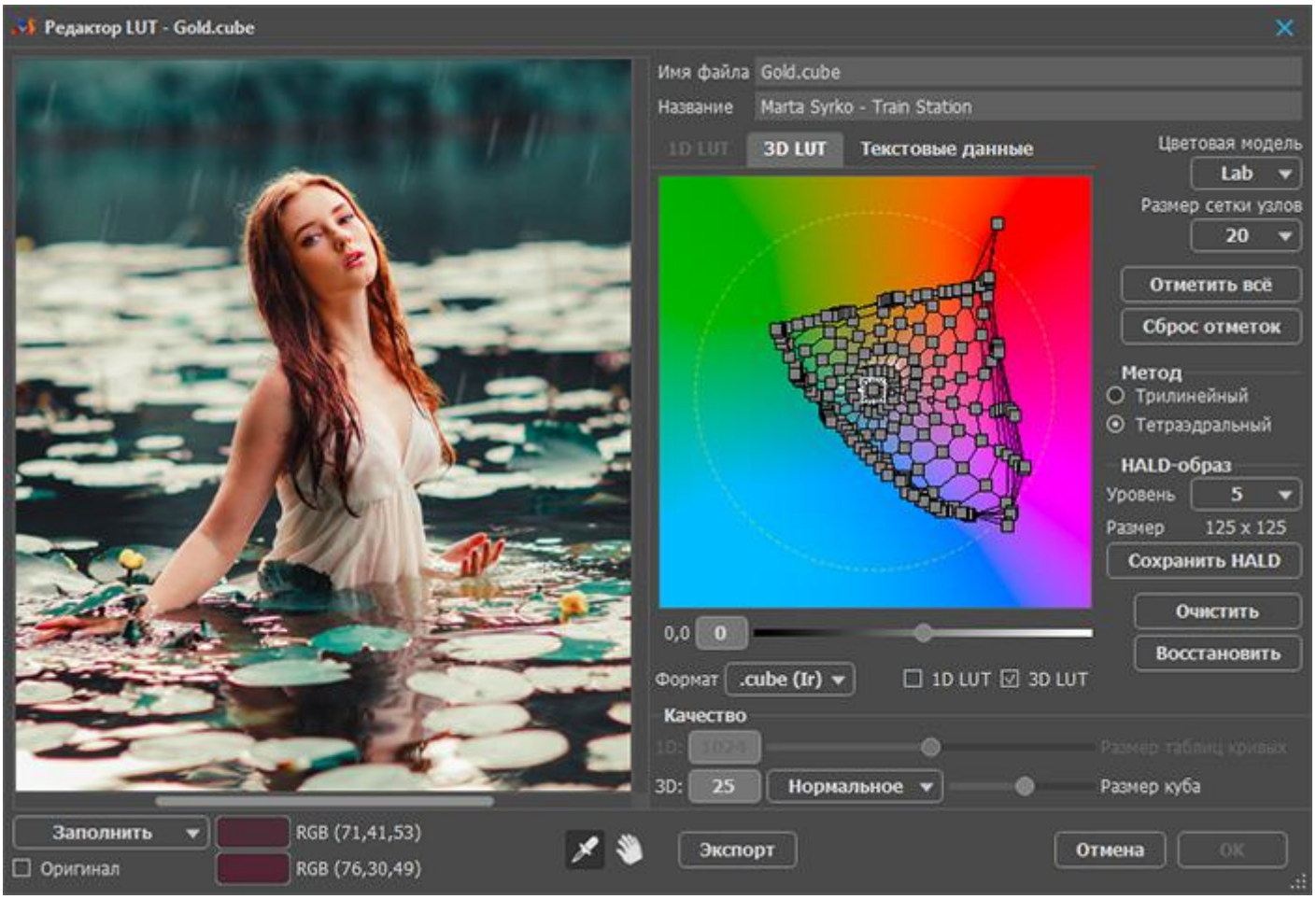
При активном чек-боксе **Область просмотра** изменения параметров будут отображаться в небольшой области предпросмотра, при неактивном - применяться к области, видимой в **Окне изображения**.

При нажатии кнопки **ОК** все изменения будут применены к изображению и диалоговое окно закрыто.

При нажатии кнопки **Отмена** диалоговое окно закроется без принятия изменений.

СОЗДАНИЕ И РЕДАКТИРОВАНИЕ ТАБЛИЦ ПОИСКА (CLUT)

Редактор LUT предназначен для общей или избирательной коррекции тонов и создания или редактирования таблиц цветов (CLUT), которые в дальнейшем могут использоваться в корректировке (и корректирующем слое) **Поиск цвета**.



Редактор LUT

В левой части окна находится превью открытого документа, где отображаются все производимые действия.

В выпадающем меню можно выбрать масштаб превью.

При включении чек-бокса **Оригинал** в окне превью будет показано исходное изображение.

С помощью инструмента можно выбрать с изображения цвет для редактирования в закладке 3D LUT. При клике по изображению в сетке будет выбран узел, ближайший к указанному цвету.

В цветовых полях указывается исходный цвет в точке (верхнее) и измененный цвет (нижнее) с указанием координат в пространстве RGB.

С помощью инструмента можно прокручивать изображение в окне превью.

Справа находятся параметры для создания и редактирования таблиц цветов.

В поле **Имя файла** задать короткое имя файла.

В поле **Название** ввести смысловое название, описывающее производимый эффект (необязательно).

Выбрать формат файла:

.3dl – может хранить 1D и 3D, но таблица 1D одна для всех каналов R, G, B;
.cube (Ir) – IRIDAS/Adobe LUT, может хранить либо 1D, либо 3D;
.cube (Re) – DaVinci Resolve LUT, может хранить 1D и 3D.

Имеются два этапа коррекции цвета - **1D LUT** и **3D LUT**, которые применяются последовательно, то есть результат коррекции 1D LUT подаётся на вход коррекции 3D LUT. Включение того или иного этапа происходит с помощью одноименных чек-боксов.

Задать **Качество** отдельно для 1D LUT и 3D LUT:

1D - размер таблицы в диапазоне от 9 до 4096;
3D - размер стороны куба в диапазоне от 2 до 256.

Данные 1D представляют собой три таблицы чисел (значений канала) соответствующие каналам R, G и B. Редактирование данных 1D осуществляется в закладке **1D LUT** с помощью кривых. Для **1D LUT** используется линейная интерполяция.

Вкладка 1D LUT

При активном чек-боксе **Все каналы** кривая меняется одновременно для всех каналов. При неактивном чек-боксе - для каждого канала кривую можно настраивать индивидуально.

При нажатии кнопки **Очистить** кривая будет сброшена к значению по умолчанию.

При нажатии кнопки **Восстановить** кривая будет возвращена к исходному виду (какой была при запуске редактора LUT).

Данные 3D представляют собой таблицу троек чисел (значений R, G, B) в трехмерном кубе. Редактирование данных 3D осуществляется в закладке **3D LUT** путём смещения узлов сетки от их начального положения.

Вкладка 3D LUT

Центральную часть окна занимает цветовое градиентное поле с сеткой. Сетка узлов представляет собой набор точек, доступных для смещения от начального положения. Узлы сетки располагаются в цилиндрическом пространстве, по смыслу соответствующем пространству HSL (Hue, Saturation, Lightness), где

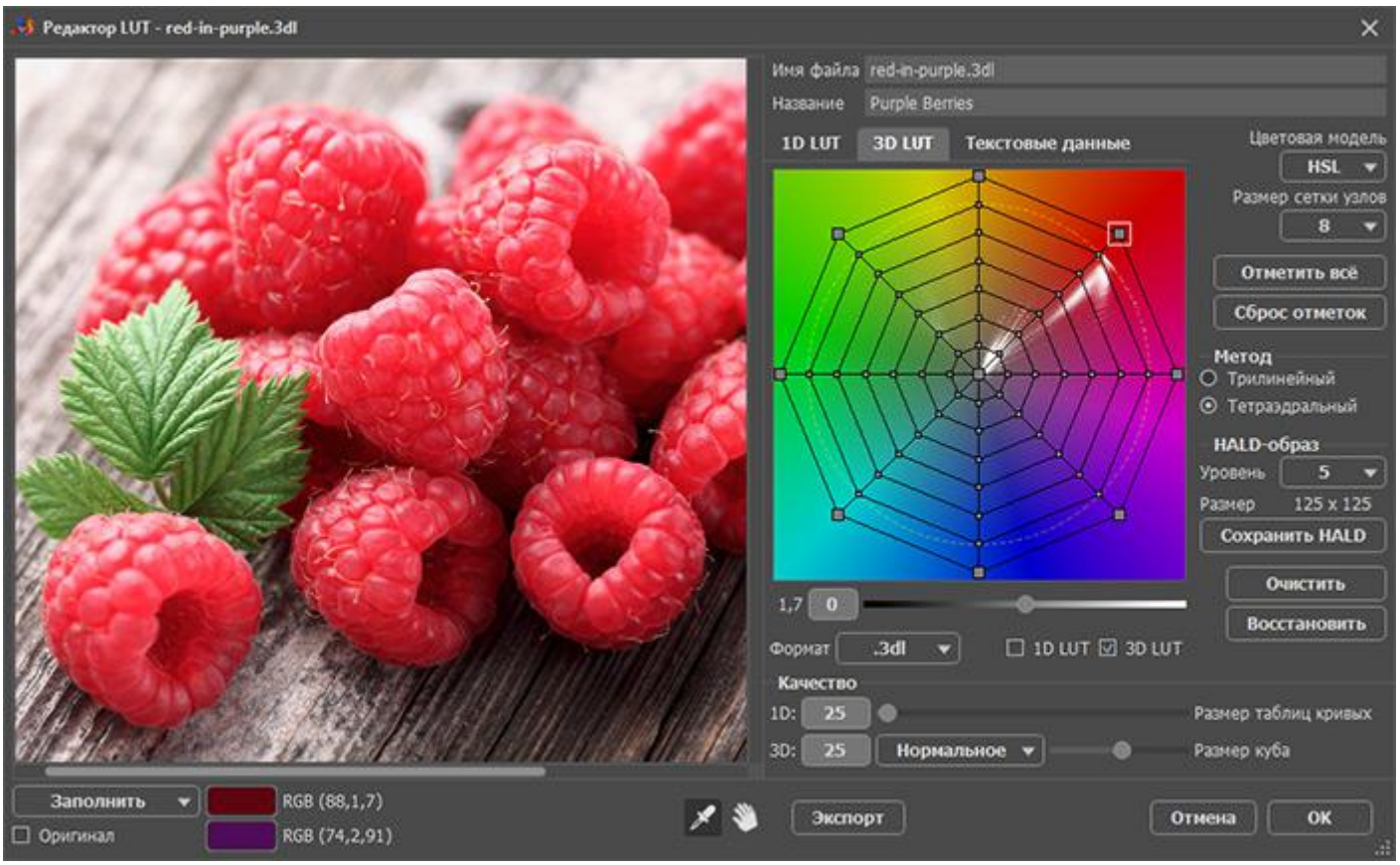
Hue (Тон) - определяет угол на окружности,
Saturation (Насыщенность) – расстояние точки до оси цилиндра,
Lightness (Светлота) - ось цилиндра, движок под полем.

Количество узлов сетки определяется параметром **Размер сетки узлов**.

Внимание! При изменении размера сетки все узлы будут сброшены до исходного состояния.

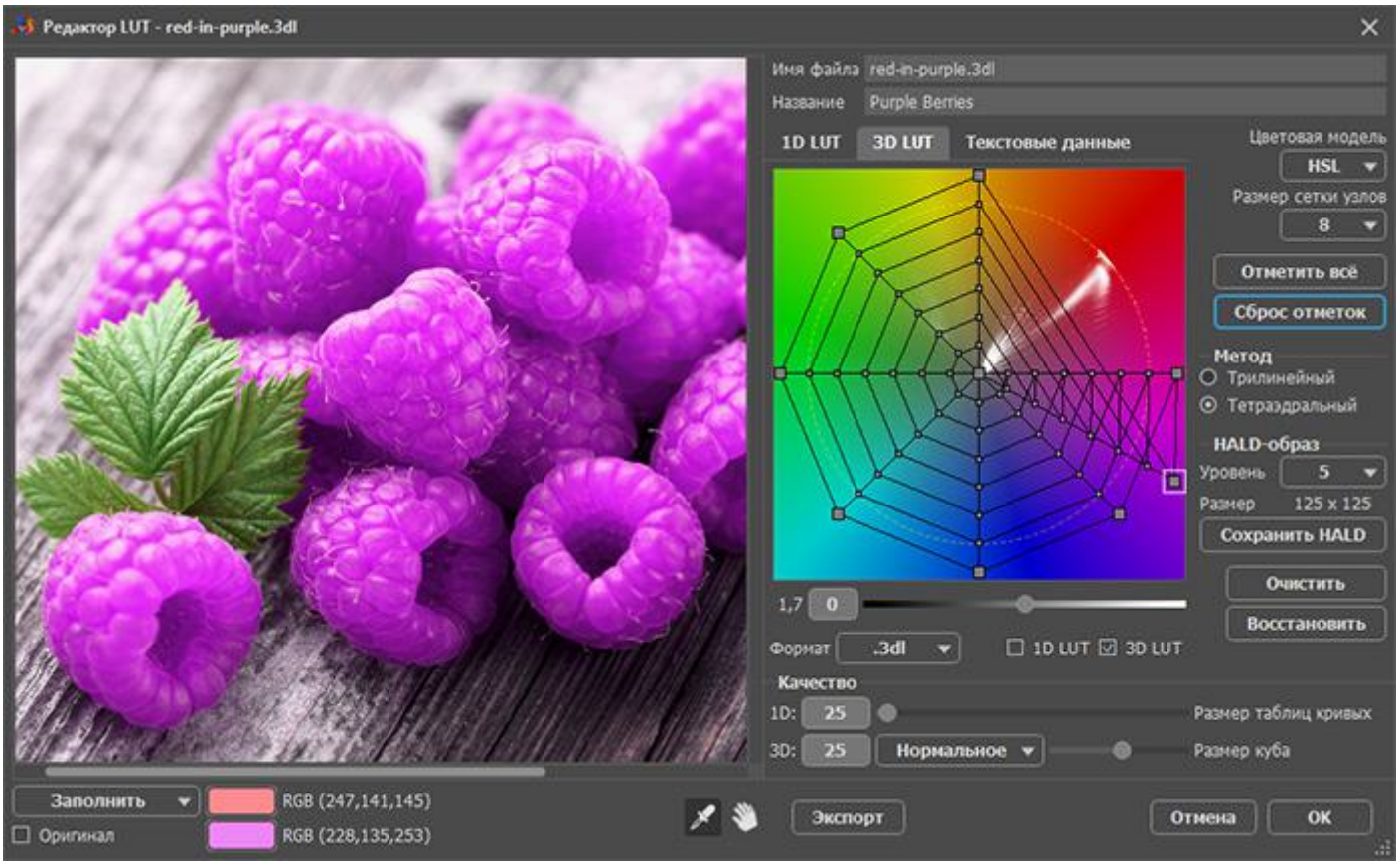
Узлы сетки могут быть свободными (маленький маркер) или зафиксированными (большой маркер). Зафиксированный узел сохраняет своё положение и яркость независимо от перемещения и яркости соседей.

Клик левой кнопкой мыши делает узел текущим и всегда фиксирует. Яркость текущего узла может быть изменена движком, который находится под сеткой. Выбор нескольких узлов происходит при удерживании клавиши `Ctrl`.



Исходная сетка и изображение

Смещение узла сетки от начального положения задаёт замену начального оттенка на оттенок, заданный текущим положением узла сетки.



Измененная сетка и изображение

При клике правой кнопки мыши по измененному узлу состояние вернется в начальное, сбросятся яркость и фиксация. Если выбрано несколько узлов, то все они вернутся в исходное состояние.

Отметить все - выделяет все узлы сетки.

Сброс отметок - если выделено несколько узлов, то будет отменено для всех кроме одного.

Цветовая модель – математическая модель представления цвета в координатах рабочего цилиндрического пространства.

Доступные для работы модели:

HSL (Hue, Saturation, Lightness), **HCY** (Hue, Chroma, Luma) – цилиндрические представления куба RGB.
Lab, **YUV** – математические модели на цветоразностях, не ограниченные рамками куба RGB.

Примечание. Все модели в рабочем цилиндрическом пространстве повёрнуты так, чтобы чистый красный цвет находился на луче под углом 45°.

Цветовая модель HSL

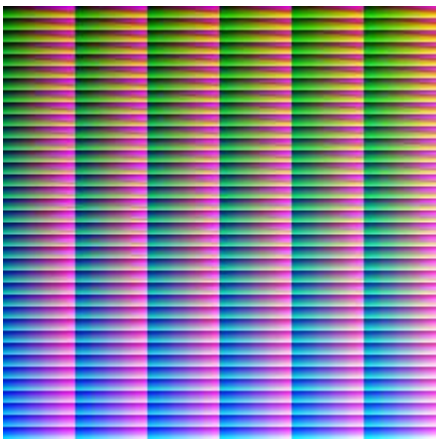
Цветовая модель Lab

Выбор модели зависит от исходного изображения и поставленной задачи. Следует выбрать модель, при использовании которой перепады яркости и переходы в другой цвет не будут создавать контуров, ореолов и других дефектов на результате.

Метод интерполяции – вычисление промежуточного значения для плавного перехода от одной ячейки таблицы к другой при дробном аргументе:

трилинейный - обобщение линейной интерполяции, в некоторых случаях на грубых (малоразмерных) сетках этот способ даёт неудовлетворительный результат из-за резкого перепада насыщенности цветов в соседних ячейках,
тетраэдральный - задействует только часть соседних ячеек, минимизируя перепад насыщенности.

HALD-образ – плоский образ (куба) в виде квадратного изображения обычного формата, содержащего все цвета куба в последовательности, когда первой меняется компонента R, затем G и потом B.



Пример HALD-образа

Уровень – число от 2 до 16, согласующее размеры куба и квадрата.
Сохранить HALD - при нажатии кнопки образ будет сохранен на диске в файл формата PNG.

При нажатии кнопки **Очистить** сетка будет сброшена к значению по умолчанию.

При нажатии кнопки **Восстановить** сетка будет возвращена к исходному виду (какой была при запуске редактора LUT).

В закладке **Текстовые данные** можно добавить комментарий и указать авторство.

При нажатии кнопки **Экспорт** настроенную таблицу поиска можно сохранить на диск.

При нажатии кнопки **ОК** настроенная таблица поиска будет добавлена в список таблиц регулировки **Поиск цвета**.

При нажатии кнопки **Отмена** диалоговое окно закроется без принятия изменений.

ИНВЕРСИЯ ЦВЕТА

Регулировка **Инверсия** обращает цвета изображения в противоположные. При инвертировании изображения значение яркости каждого пиксела в каждом канале преобразуется в обратное значение. Например, пиксел на исходном изображении со значением 0 (черный) получает значение 255 (становится белым). Посмотрите наш видеоурок, чтобы узнать больше о регулировке **Инверсия цвета**.

Корректировку **Инверсия** можно найти в меню **Изображение -> Регулировка**.

Также можно использовать корректирующий слой **Инверсия** (команда **Слои -> Новый -> Корректирующий слой -> Инверсия**), который будет влиять на все слои, расположенные ниже, не меняя их содержимого.

Инверсия цвета

ПОРОГ

Регулировка **Порог** предназначена для преобразования фотографий в высококонтрастные черно-белые изображения. Посмотрите наш видеоурок, чтобы узнать больше о регулировке **Порог**.

Параметры корректировки отобразятся на панели настроек при выборе в главном меню команды **Изображение -> Регулировка -> Порог**.

Также можно использовать корректирующий слой **Порог** (команда **Слои -> Новый -> Корректирующий слой -> Порог**), который будет влиять на слои, расположенные ниже, не меняя их содержимого.

Диалоговое окно содержит следующие элементы:

Гистограмма. Отображает распределение яркостей на изображении.

Порог (0-100). Параметр задает пороговый уровень яркости. Все пикселы темнее этого значения станут черными, светлее - белыми.

Порог = 25

Порог = 75

Чек-бокс **Область просмотра**. При активном чек-боксе изменения параметров будут применяться к небольшой области, ограниченной пунктирной линией. При неактивном - к области, видимой в Окне изображения.

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения параметров вернутся к исходным.

При нажатии кнопки **ОК** все изменения будут применены к изображению, а диалоговое окно закрыто.

При нажатии кнопки **Отмена** диалоговое окно закроется без принятия изменений.

ПОСТЕРИЗАЦИЯ ИЗОБРАЖЕНИЯ

Корректировка **Постеризация** предназначена для упрощения изображения путем объединения схожих по цвету соседних пикселов в области одного цвета. Посмотрите наш видеоурок, чтобы узнать больше о регулировке **Постеризация**.

Параметры корректировки отобразятся на панели настроек при выборе в главном меню команды **Изображение -> Регулировка -> Постеризация**.

Также можно использовать корректирующий слой **Постеризация** (команда **Слои -> Новый -> Корректирующий слой -> Постеризация**), который будет влиять на слои, расположенные ниже, не меняя их содержимого.

Постеризация

Параметры:

Степень (1-255). Параметр определяет степень постеризации изображения. Чем больше значение параметра, тем меньше будет областей, различающихся по цвету.

Упрощение (0-8). Параметр убирает мелкие детали. Границы областей становятся более гладкими.

Чек-бокс **Область просмотра**. При активном чек-боксе изменения параметров будут применяться к небольшой области, ограниченной пунктирной линией. При неактивном - к области, видимой в Окне изображения.

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения параметров вернутся к исходным.

При нажатии кнопки **ОК** все изменения будут применены к изображению, а диалоговое окно закрыто.

При нажатии кнопки **Отмена** диалоговое окно закроется без принятия изменений.

ЧЕРНО-БЕЛОЕ

Регулировка **Черно-белое** позволяет преобразовать цветное изображение в оттенки серого, а также задать цветовой тон. Посмотрите наш видеоурок, чтобы узнать больше о регулировке **Черно-белое**.

Параметры корректировки отобразятся на панели настроек при выборе в главном меню команды **Изображение -> Регулировка -> Черно-белое**.

Также можно использовать корректирующий слой **Черно-белое** (команда **Слои -> Новый -> Корректирующий слой -> Черно-белое**), который будет влиять на все слои, расположенные ниже, не меняя их содержимого.

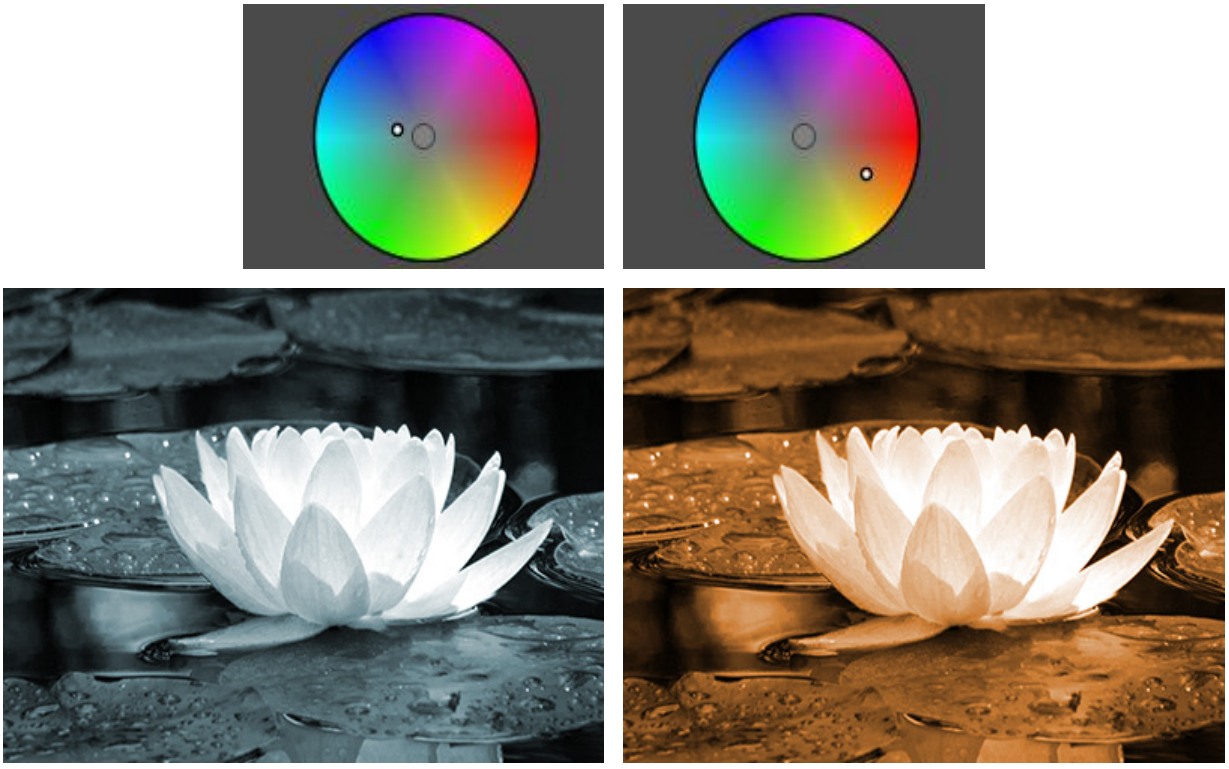
Параметры:

Коррекция оттенков серого осуществляется с помощью разноцветного шестиугольника, состоящего из 6 секций. Каждая секция раскрашена в определенный цвет и имеет регулятор. С помощью регулятора можно затемнять или осветлять тона серого, соответствующие исходным цветам изображения, близким цвету секции. Чем ближе регулятор к центру, тем тон темнее, и наоборот, чем дальше от центра, тем светлее.

Щелчок левой кнопкой мыши по серому шестиугольнику внутри возвращает все регуляторы в начальное положение.

Результат по умолчанию Результат после регулировки параметров

Тонирование. Придать изображению определенный оттенок можно с помощью градиентного круга. Управление осуществляется с помощью регулятора в виде белой точки. По умолчанию регулятор находится в центре градиентного круга, а изображение при этом имеет серый оттенок. С помощью мыши можно перетаскивать регулятор в любую часть градиентного круга, меняя тем самым оттенок изображения. Регулятор одновременно управляет насыщенностью оттенка: чем дальше от центра круга он будет находиться, тем более насыщенный оттенок примет изображение.



Слабое тонирование Сильное тонирование

Чек-бокс **Область просмотра**. При активном чек-боксе изменения параметров будут применяться к небольшой области, ограниченной пунктирной линией. При неактивном - к области, видимой в Окне изображения.

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения параметров будут сброшены до исходных.

При нажатии кнопки **ОК** все изменения будут применены к изображению и диалоговое окно закрыто.

При нажатии кнопки **Отмена** диалоговое окно закроется без принятия изменений.

КАРТА ГРАДИЕНТА

Регулировка **Карта градиента** привязывает цвета выбранного градиента к диапазону яркостей изображения. Цвета теней на изображении заменяются на цвета начальных точек градиента, а цвета светлых участков - на цвета из конца градиента. Все остальные цвета изображения также будут заменены соответствующими цветами градиента.

Параметры корректировки отобразятся на панели настроек при выборе в главном меню команды **Изображение -> Регулировка -> Карта градиента -> Плавная** или **Шум**.

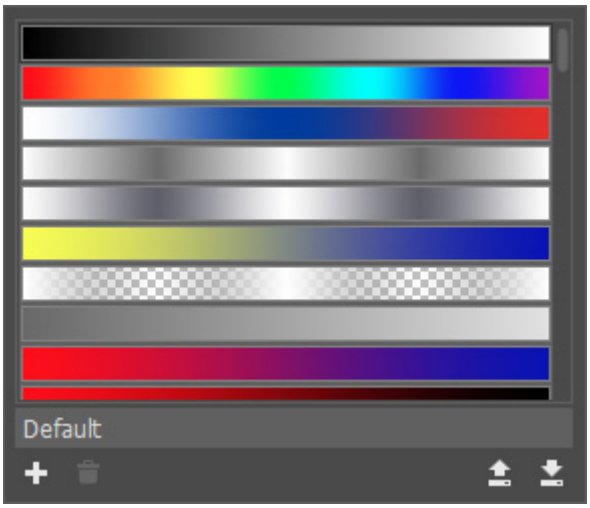
Также можно использовать корректирующий слой **Карта градиента** (команда **Слои -> Новый -> Корректирующий слой -> Карта градиента (плавная)** или **Карта градиента (шум)**, который будет влиять на все слои, расположенные ниже, не меняя их содержимого.

Карта градиента (плавная)

Карта градиента (плавная)

Параметры:

Выбрать градиентную заливку из библиотеки градиентов, в которой хранятся все доступные градиенты, как встроенные в программу, так и созданные самим пользователем.



Чтобы задать имя для нового градиента или переименовать выбранный, необходимо ввести новое имя в поле внизу списка.

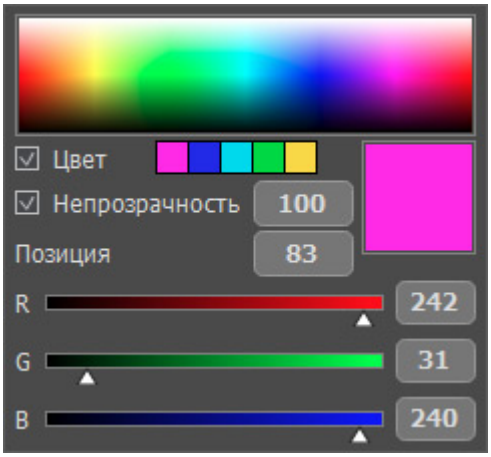
При нажатии кнопки [+] созданный градиент будет добавлен в список новой строчкой.

Для удаления выбранного градиента из списка используется кнопка [🗑].

При нажатии кнопки [⬇] все градиенты будут сохранены на жестком диске в один файл с расширением **.gradlib**. Чтобы загрузить библиотеку градиентов с диска, нажать кнопку [⬆].

С помощью градиентной полосы можно изменять количество цветов градиента, добавляя или удаляя новые точки щелчком левой кнопки мыши, а также изменить цвет и прозрачность цветовых составляющих градиента. Удалить цветовую точку можно сдвинув ее с градиентной линии и отпустив кнопку мыши.

Настройка цвета, прозрачности и положения точек градиента производится с помощью меню, вызываемом щелчком правой кнопкой мыши по точке.



Используя спектральное поле, можно задать цвет в точке. Цвет также можно задать с помощью диалога выбора цвета, который вызывается щелчком мыши по цветовому квадрату, или настраивая значения цветовых компонент.

Чек-бокс **Цвет** показывает будет ли в данной точке отображаться цвет выбранный в квадрате справа. Меньшие квадраты отображают последние цвета, использованные при создании градиента. Если чек-бокс неактивен, то цвет в данной точке будет определен в зависимости от соседних точек и не может быть изменен.

Параметр **Непрозрачность** (0-100) задает степень просвечиваемости градиента в данной точке. При значении **Непрозрачности** меньше максимального проницаемость градиента будет плавно изменяться от точке к точке. При неактивном чек-боксе прозрачность градиента в точке не может быть изменена и зависит от общей непрозрачности градиента и непрозрачности соседних точек.

С помощью параметра **Позиция** (0-100) можно задать точное местоположение для каждой точки градиента.

> **Примечание.** Для крайних точек градиента чек-боксы **Цвет** и **Непрозрачность** всегда активны, а параметр **Позиция** нельзя изменить.

Кнопка **Обратить** . При нажатии кнопки порядок цветов градиента изменится на противоположный.

Сглаживание (0-100). Параметр сглаживает переходы между отдельными цветами и оттенками цветов, делая градиент более гладким. При уменьшении параметра переходы между цветами становятся более заметными.

Чек-бокс **Показывать прозрачность**. При активном чек-боксе будет учитываться прозрачность градиента, при неактивном - градиент полностью непрозрачен.

Карта градиента (шум)

Карта градиента (шум)

Параметры:

Цветовая модель. В выпадающем списке содержатся цветовые модели, которые меняют доступные для настройки компоненты цвета (RGB, HSB, LAB).

Компоненты цвета (0-100). Зависят от выбранной цветовой модели. Изменение диапазонов ведет к изменению цветов в градиенте. К примеру, для модели HSB можно задать диапазоны оттенков (H), насыщенности (S) и яркости (B) цветов, использующихся в градиенте.

Неровность (0-100). Гладкость градиентной заливки. При 0 получается плавный градиент, но чем больше значение параметра, тем более шумной будет градиентная заливка.

Добавить прозрачность. При активации чек-бокса добавляется прозрачность случайным цветам градиента.

Дизеринг. При активации чек-бокса сглаживаются переходы между цветами градиента.

Случайное число (0-999). Генерирует другой градиент с заданными настройками.

Чек-бокс **Область просмотра**. При активном чек-боксе изменения параметров будут применяться к небольшой области, ограниченной пунктирной линией. При неактивном - к области, видимой в Окне изображения.

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения параметров будут сброшены до исходных.

При нажатии кнопки **ОК** все изменения будут применены к изображению и диалоговое окно закрыто.

При нажатии кнопки **Отмена** диалоговое окно закроется без принятия изменений.

ОБЕСЦВЕЧИВАНИЕ

Регулировка **Обесцвечивание** позволяет быстро преобразовать цветное изображение в черно-белое.

Корректировку **Обесцвечивание** можно найти в меню **Изображение -> Регулировка**.

Обесцвечивание

ПОДОБРАТЬ ЦВЕТ

Регулировка **Подобрать цвет** позволяет преобразовать цвета одного изображения по образу другого изображения.

Параметры корректировки отобразятся на панели настроек при выборе в главном меню команды **Изображение -> Регулировка -> Подобрать цвет**.

Регулировка Подобрать цвет

Параметры:

Загрузить образец. Нажать кнопку и выбрать изображение, которое будет использоваться как образец для подбора цвета.

Сила (0-100). Степень применения корректировки. Для ослабления эффекта значение необходимо уменьшить.

Чек-бокс **Область просмотра**. При активном чек-боксе изменения параметров будут применяться к небольшому участку, ограниченному пунктирной линией. При неактивном - к области, видимой в Окне изображения.

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения параметров вернутся к исходным.

При нажатии кнопки **ОК** все изменения будут применены к изображению и диалоговое окно закрыто.

При нажатии кнопки **Отмена** диалоговое окно закроется без принятия изменений.

ЗАМЕНА ЦВЕТА

Регулировка **Замена цвета** позволяет заменить выбранный цвет изображения другим цветом.

Параметры корректировки **Замена цвета** отобразятся на панели настроек при выборе в главном меню команды **Изображение -> Регулировка -> Замена цвета**.

Замена цвета

С помощью пипетки указать цвет на изображении, который требует замены.

Настроить выбранную область с помощью следующих параметров:

Чек-бокс **Инвертировать** позволяет обратить выбранную область.

Параметр **Допуск** (0-200) определяет ширину цветового диапазона для выбранного цвета.

Чек-бокс **Ограниченная область** позволяет ограничить область заданным **Радиусом** с центром в точке, указанной пипеткой на изображении.

Режимы выделения (в виде пиктограмм) - логические операции, которые определяют результат взаимодействия выбираемых цветов.

Новое . Выбор нового цвета для замены.

Сложение . Новый цвет добавляется к уже выбранному. Режим активируется при удержании клавиши `Shift`.

Вычитание . Выбираемый цвет исключается из обрабатываемой области. Режим активируется при удержании клавиши `Alt`.

В **Окне предпросмотра** показывается либо исходное изображение, либо выбранная область в полутоновом отображении. В последнем случае белым цветом показаны обрабатываемые области, черным - незадействованные, а оттенками серого - переходная зона.

Настроить цвет в выбранной области с помощью параметров:

Оттенок (-180..180). Позволяет настроить оттенок цвета.

Насыщенность (-100..100). С помощью параметра можно изменить насыщенность выбранного цвета.

Яркость (-100..100). С помощью параметра можно осветлить или затемнить выбранный цвет.

Изменения цвета будут отображаться в цветовом поле. При клике левой кнопки мыши по цветовому полю будет вызван диалог выбора цвета, где можно подобрать цвет для замены.

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения параметров вернутся к исходным.

При нажатии кнопки **ОК** все изменения будут применены к изображению и диалоговое окно закрыто.

При нажатии кнопки **Отмена** диалоговое окно закроется без принятия изменений.

ВЫРАВНИВАНИЕ ЯРКОСТИ

Регулировка **Выравнивание яркости** позволяет перераспределить значения яркости пикселов, чтобы более равномерно заполнить диапазон яркостей изображения: самые яркие пикселы становятся белыми, самые темные — черными, остальные равномерно распределяются по различным оттенкам.

Корректировку **Выравнивание яркости** можно найти в меню **Изображение -> Регулировка**.

Выравнивание яркости

ЭФФЕКТЫ

Программа **AliveColors** представляет собой мощный инструмент по редактированию и коррекции фотографий.

В программе представлен набор разнообразных эффектов для улучшения и стилизации фотографий:

- **Художественные**
  - **Комикс**
  - **Полутоновый узор**
  - **Линогравюра**
  - **Перо и чернила**
  - **Карандаш**
  - **Ксерокопия**
  - **Трафарет**
  - **Рваные края**
- **Размытие**
  - **Размытие по Гауссу**
  - **Размытие в движении**
  - **Радиальное размытие**
  - **Умное размытие**
  - **Размытие по поверхности**
  - **Размытие объектива**
  - **Размытие диафрагмы**
  - **Миниатюра**
- **Штрихи**
  - **Подчеркивание краев**
  - **Темные штрихи**
  - **Свечение краев**
  - **Брызги**
  - **Распыление**
- **Преобразование каналов**
- **Комбинирование**
  - **Хамелеон**
  - **Встраивание**
- **Искажение**
  - **Сжатие**
  - **Скручивание**
  - **Рябь**
  - **Полярные координаты**
  - **Штамповка**
  - **Сдвиг**
  - **Волна**
- **Падающая тень**
- **Эффект гламура**
- **Глитч-арт**
- **Высокие частоты**
- **Коррекция дисторсии**
- **Шум**
  - **Добавление шума**
  - **Медиана**
  - **Пыль и царапины**

Загнутый уголок
Пикселизация

Мозаика
Кристаллизация

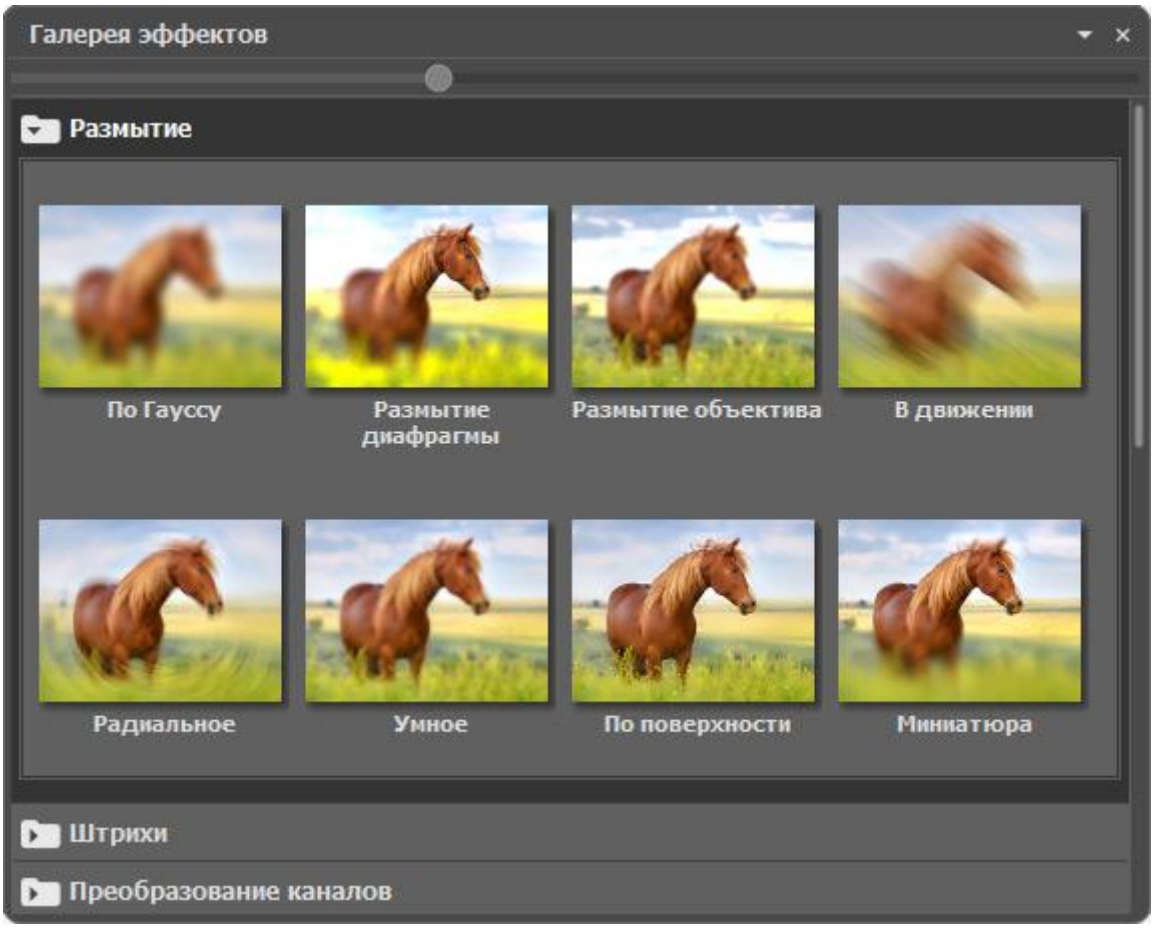
Тени и Блики
Резкость

Контурная резкость
Резкость

Заливка текстурой
Два ключа

Комбинирование, *Комикс*, *Падающая тень*, *Глитч-арт*, *Высокие частоты*, *Линогравюра*, *Перо и чернила*, *Трафарет*, *Карандаш* и некоторые эффекты размытия недоступны в бесплатной версии **AliveColors Free** (только в версиях Home и Business). В бесплатной версии можно попробовать эти эффекты с водяным знаком. После регистрации лицензией Home/Business знак исчезнет, станут доступны все фильтры.

С эффектами программы можно ознакомиться в **Галерее эффектов**. Для удобства эффекты разбиты по группам и для каждого представлена миниатюра. При щелчке мышью по миниатюре будет открыта панель параметров выбранного эффекта.



Галерея эффектов

При выборе эффекта из списка появится **Панель параметров** с настройками выбранного эффекта. При желании панель параметров можно перенести в любое удобное место окна программы и при следующем использовании эффектов панель будет появляться на выбранной позиции.

Настройки эффекта можно сохранить, используя блок **Пресеты**. Все доступные пресеты можно найти в выпадающем списке. При любом изменении параметров название пресета сбрасывается на **Свой пресет**, а рядом со списком появляется кнопка **Сохранить пресет** , которую необходимо нажать, чтобы записать текущие настройки параметров. Пресету автоматически присвоится имя, которое можно изменить, введя в подсвеченное поле любую комбинацию букв и цифр. После нажатия клавиши `Enter` новый пресет появится в выпадающем списке. Любой созданный пресет можно удалить из списка нажатием кнопки **Удалить пресет** .

При нажатии кнопки пользовательские пресеты можно сохранить на диск в файл с расширением *.presets*. Нажатием кнопки можно загрузить пресеты с диска.

Для владельцев лицензий Home и Business в меню **Эффекты** будут доступны встроенные плагины AKVIS, которые существенно расширяют возможности редактора.

Для пользователей всех лицензий существует возможность подключения внешних плагинов в AliveColors.

Также в программе доступны эффекты слоя (по команде **Слои -> Эффекты слоя** или кнопке на панели **Слои**).

ХУДОЖЕСТВЕННЫЕ ЭФФЕКТЫ

С помощью эффектов группы **Художественные** можно создавать изображения, которые выглядят как рисунки или произведения искусства.

- Комикс (недоступен в бесплатной версии)
- Полутоновый узор
- Линогравюра (недоступен в бесплатной версии)
- Перо и чернила (недоступен в бесплатной версии)
- Карандаш (недоступен в бесплатной версии)
- Ксерокопия
- Трафарет (недоступен в бесплатной версии)
- Рваные края

Некоторые эффекты недоступны в бесплатной версии **AliveColors Free** (только в версиях Home и Business). В бесплатной версии можно попробовать эти эффекты с водяным знаком. После регистрации лицензией Home/Business знак исчезнет, станут доступны все фильтры.

КОМИКС

Эффект **Комикс** преобразует фотографию в изображение, приближенное к комиксу или мультфильму.

Внимание! Эффект недоступен в бесплатной версии программы.

Комикс

Параметры группы **Изображение** отвечают за упрощение рисунка и передачу цветов.

Радиус упрощения (0-20). Степень огрубления изображения. Параметр влияет на размер областей, которые получаются при упрощении. Чем выше его значение, тем больше слитность однородных участков.

Размытие (0-100). Сглаживание изображения за счёт размытия цветов в однородных зонах.

Постеризация (0-100). Объединение близких по цвету пикселов. Эффект постеризации связан с изменением числа цветов, различимых при упрощении. Чем больше этот параметр, тем меньше оттенков участвует в передаче цвета, при этом изображение становится однородным и плоским.

Сглаживание (0-10). Параметр определяет гладкость линии раздела цветов при постеризации: чем выше его значение, тем ровнее очерчены области. Малым значениям параметра соответствует более "рваная" граница между цветами.

Чек-бокс **Контуры** добавляет к рисунку чёрные граничные линии и активирует параметры настройки границ.

Уровень детализации (1-100). Количество деталей и штрихов, формирующих границы.

Чувствительность (0-100). Интенсивность проявки линий. Чем выше чувствительность, тем больше контуров проступит на изображении. Для удаления лишних линий значение параметра следует уменьшить.

Толщина линий (1-100). Ширина чёрных граничных линий. Минимум соответствует линиям однопиксельной ширины, увеличение параметра приводит к утолщению линий.

Визуализация штрихов (0-8). Определяет размер, вид, положение отдельных линий и способ обозначения контуров. Чем больше параметр визуализации, тем больше область размещения штрихов и выделенность деталей.

Чёткость (0-100). Отчётливость линий. Чем больше чёткость, тем ярче и точнее будут прорисованы границы. С уменьшением чёткости происходит утолщение и размывание штрихов, исчезает резкость.

Изменение параметров отображается в небольшой области предпросмотра. При нажатии кнопки **Пуск** эффект будет рассчитан для всего изображения.

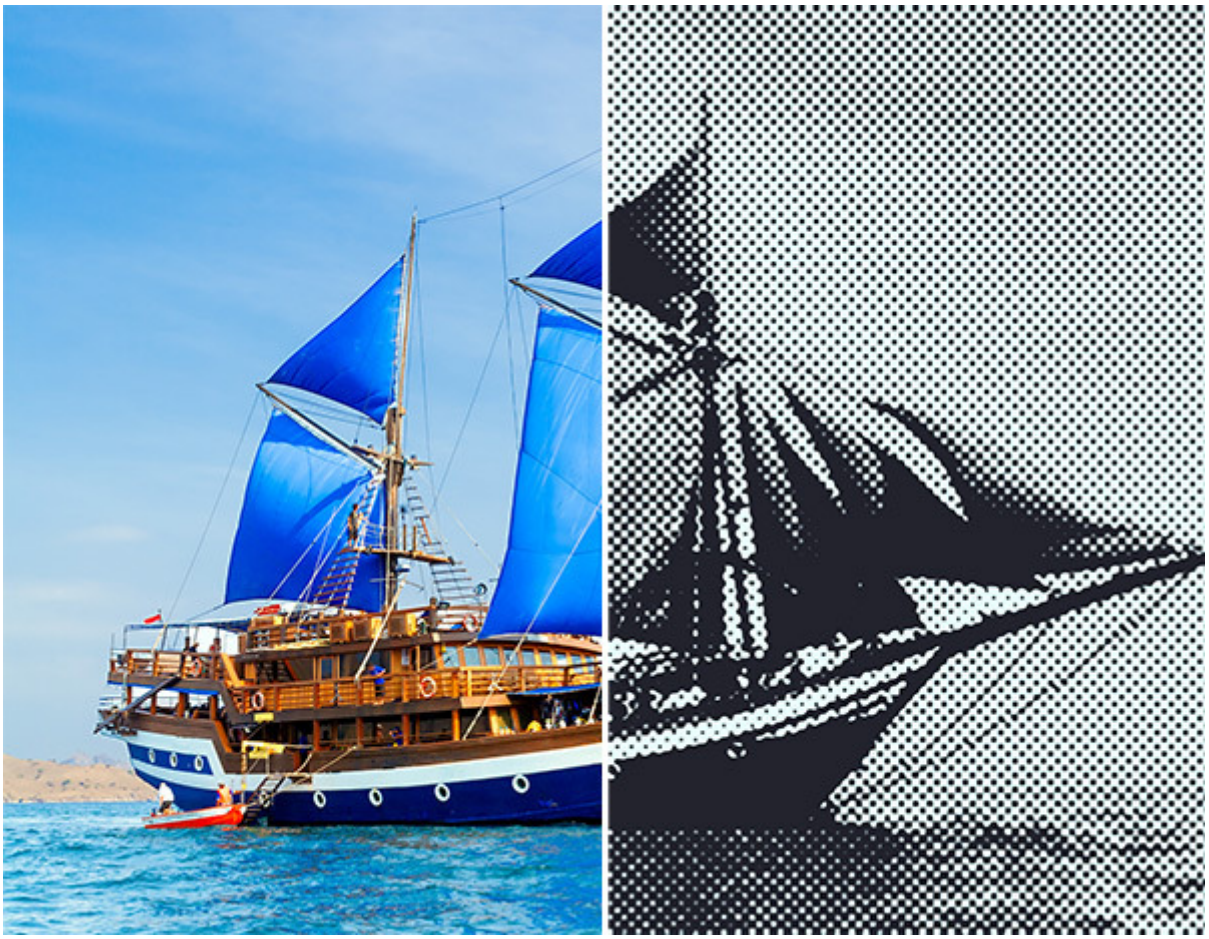
При нажатии кнопки **По умолчанию** значения всех параметров будут сброшены до исходных.

При нажатии кнопки **ОК** изменения будут применены ко всему изображению, а диалог эффекта закрыт.

При нажатии кнопки **Отмена** диалог эффекта закроется без принятия изменений.

ПОЛУТОНОВЫЙ УЗОР

Эффект **Полутоновый узор** преобразует фотографию в изображение, выполненное в виде двухцветного отпечатка. Широко применяется в современном дизайне, подходит для рисования постеров и деталей в ретро-стиле.



Полутоновый узор

Параметры эффекта:

Узор. Из выпадающего списка выбрать вариант узора: точки, линии, круги.

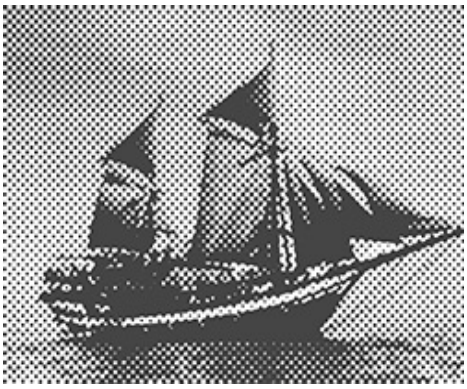


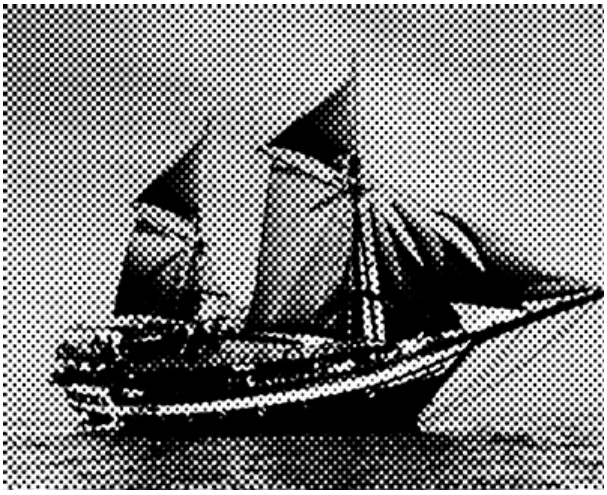
Рисунок точками

Рисунок линиями

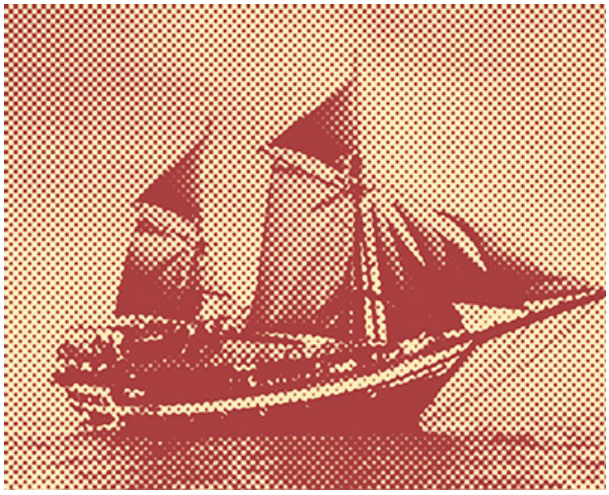
Рисунок кругами

Цвет. С помощью цветовых квадратов задать цвета для узора. Для изменения текущего цвета необходимо сделать двойной клик по квадрату и выбрать новый цвет из стандартного диалога.

Кнопка сбрасывает цвета до дефолтных значений (черный и белый). При нажатии кнопки цвета поменяются местами.

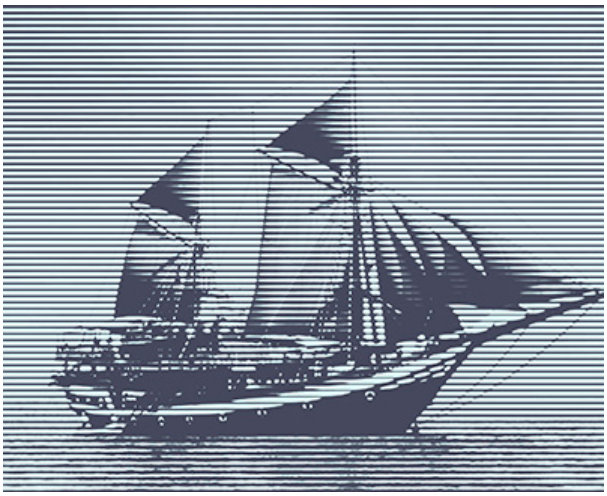


Черно-белый рисунок



Цветной рисунок

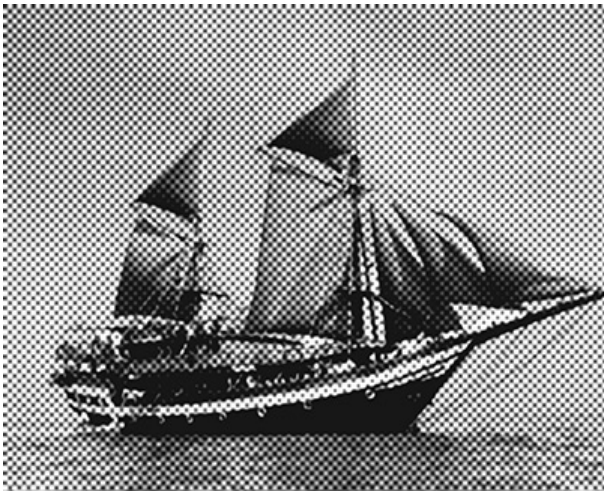
Размер (1-12). Параметр задает размер элементов узора.



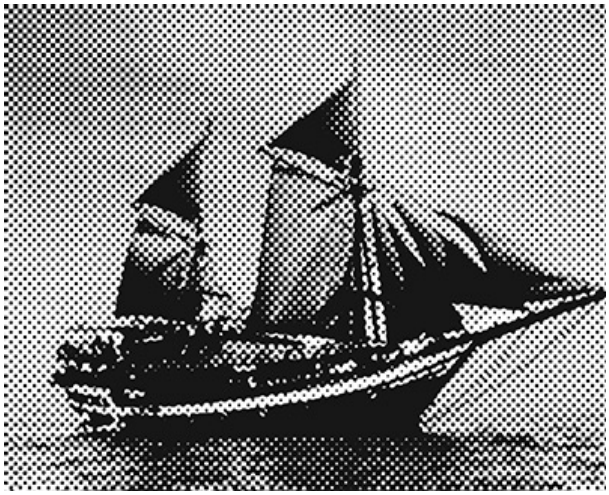
Размер = 5

Размер = 10

Контраст (0-50). При увеличении параметра увеличивается контрастность изображения.



Контраст = 10



Контраст = 40

При активном чек-боксе **Область просмотра** изменения параметров будут отображаться в небольшой области предпросмотра, при неактивном - применяться к области, видимой в **Окне изображения**.

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения всех параметров будут сброшены до исходных.

При нажатии кнопки **ОК** изменения будут применены ко всему изображению, а диалог эффекта закрыт.

При нажатии кнопки **Отмена** диалог эффекта закроется без принятия изменений.

ЛИНОГРАВЮРА

Эффект **Линогравюра** имитирует способ гравирования на линолеуме, по технике близкий к гравюре на дереве. Рисунок наносится на печатную форму (кусок линолеума), с которой делаются оттиски. В классической гравюре изображение создается черным штрихом по белому фону. Для линогравюры характерны выразительность, резкие контрасты цвета, сочный и живописный штрих, получаемый благодаря мягкости материала.

Внимание! Эффект недоступен в бесплатной версии программы.

Линогравюра

Постеризация (10-100). Предварительное упрощение рисунка за счёт объединения близких по цвету пикселов.

Уровень детализации (1-100). Количество деталей и штрихов на изображении. За счёт проявления новых деталей изображение становится визуально темнее.

Чёткость оттиска (1-100). Отчётливость элементов рисунка. Повышение параметра уменьшает расплывчатость штрихов, не меняя общего количества деталей. Нечёткие изображения выглядят более тёмными.

Больше белого (0-50). Увеличивает количество областей, заполненных белым цветом.

Больше черного (0-100). Увеличивает количество областей, заполненных черным цветом.

Цвет. С помощью цветовых пластин задать цвет краски и фона. Для указания цвета используется диалог выбора цвета, который вызывается кликом мыши по соответствующему цветовому полю.

Изменение параметров отображается в небольшой области предпросмотра. При нажатии кнопки **Пуск** эффект будет рассчитан для всего изображения.

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения всех параметров будут сброшены до исходных.

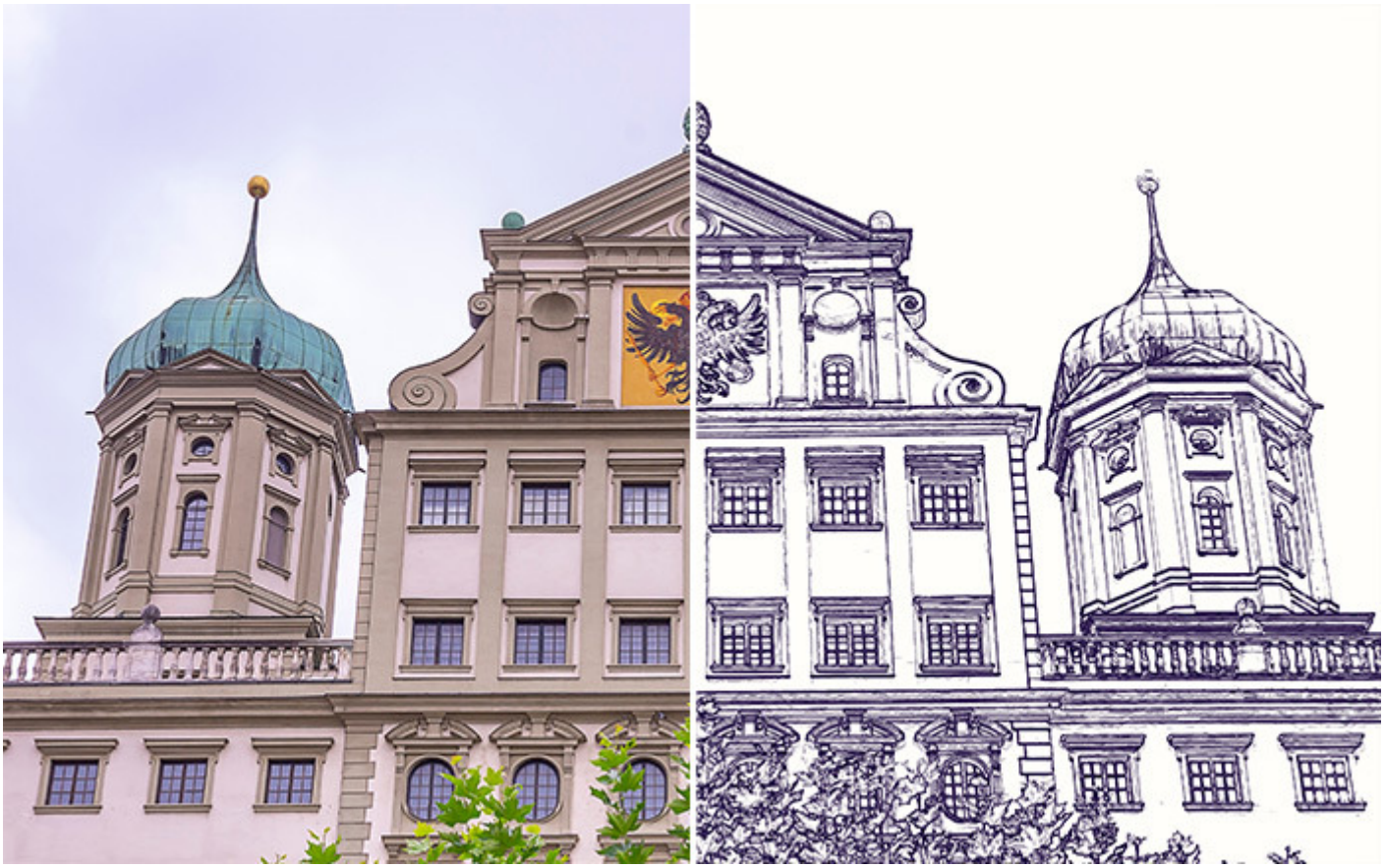
При нажатии кнопки **ОК** изменения будут применены ко всему изображению, а диалог эффекта закрыт.

При нажатии кнопки **Отмена** диалог эффекта закроется без принятия изменений.

ПЕРО И ЧЕРНИЛА

Эффект **Перо и чернила** преобразует фотографии в рисунки, основным элементом которых служат линия и штриховка. Особенностью рисования пером является контурная манера исполнения и изменчивый характер линий.

Внимание! Эффект недоступен в бесплатной версии программы.



Перо и чернила

Уровень детализации (1-100). Количество деталей и штрихов, формирующих границы.

Чувствительность (0-100). Интенсивность проявки линий. Чем выше чувствительность, тем больше контуров проступит на изображении. Для удаления лишних линий значение параметра следует уменьшить.

Толщина линий (1-100). Ширина чёрных граничных линий. Минимум соответствует линиям однопиксельной ширины, увеличение параметра приводит к утолщению линий.

Визуализация штрихов (0-8). Определяет размер, вид, положение отдельных линий и способ обозначения контуров. Чем больше параметр визуализации, тем больше область размещения штрихов и выделенность деталей.

Чёткость (0-100). Отчётливость линий. Чем больше чёткость, тем ярче и точнее будут прорисованы границы. С уменьшением чёткости происходит утолщение и размывание штрихов, исчезает резкость.

Цвет контуров показан на пластине **Цвет краски**. Для изменения цвета необходимо щелкнуть по ней и выбрать цвет из диалога выбора цвета.

Цвет, по которому сделан рисунок, показан на пластине **Цвет фона**. Для изменения цвета необходимо щелкнуть по ней и выбрать цвет из диалога выбора цвета.

Изменение параметров отображается в небольшой области предпросмотра. При нажатии кнопки **Пуск** эффект будет рассчитан для всего изображения.

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения всех параметров будут сброшены до исходных.

При нажатии кнопки **ОК** изменения будут применены ко всему изображению, а диалог эффекта закрыт.

При нажатии кнопки **Отмена** диалог эффекта закроется без принятия изменений.

КАРАНДАШНЫЙ РИСУНОК

Эффект **Карандаш** преобразует фотографии в графические эскизы и карандашные наброски, копирующие технику настоящего рисунка.

Внимание! Эффект недоступен в бесплатной версии программы.

Карандашный рисунок

Варианты работы с цветом:

Одноцветный рисунок. Рисунок будет выполнен одним карандашом. Цвет линий и фона задаётся в квадратах (по умолчанию чёрно-белый).
Для изменения цвета необходимо кликнуть по квадрату и выбрать цвет из диалога выбора цвета.
Кнопка сбрасывает цвета до значений по умолчанию. При нажатии кнопки цвет линий и фона поменяется местами.

Яркие штрихи. Карандашный рисунок в более насыщенных оттенках цвета. В этом режиме можно менять цвет фона.

Натуральные оттенки. Многоцветный рисунок с сохранением исходной цветовой гаммы. Изображение рисуется на белом фоне.

Параметры эффекта:

Чек-бокс **Тонкие концы** изменяет внешний вид штрихов. При включении чек-бокса концы линий утончаются.

Чек-бокс **Дополнительный контраст** позволяет сильнее выделить границы в тёмных областях.

Яркость (10-100). Интенсивность цвета линий (от бледного до насыщенного).

Детализация (10-100). Количество прорисованных деталей.

Толщина линий (3-30). Ширина штрихов.

Плотность штриховки (0-200). Число фоновых штрихов, используемых для передачи объёма.

Чувствительность (0-80). Интенсивность проявления линий. Чем выше уровень чувствительности, тем больше штрихов образуется на изображении.

Изогнутость (0-12). Степень искривления штрихов под влиянием градиентов. Чем больше параметр, тем сильнее выражен изгиб линий штриховки. При значении 0 штрихи будут прямыми.

Разброс (1-100). Изменение структуры штриховки. Линии становятся мелкими и тонкими, добавляется хаотичность.

Микродетали (0-1000). Число небольших тёмных линий, дополняющих контур рисунка.

Яркость границ (1-100). Интенсивность проявления границ.

Чек-бокс **Дополнительные эффекты**:

Тени (0-50). На изображении появляются более глубокие тени.

Шум (0-100). Параметр придает изображению зернистости.

Контраст (-100..100). Усиление разницы между яркими и тёмными участками изображения.

При активном чек-боксе **Автозапуск** любое изменение параметров автоматически запускает процесс обработки. При неактивном - обработка запускается нажатием кнопки **Пуск**.

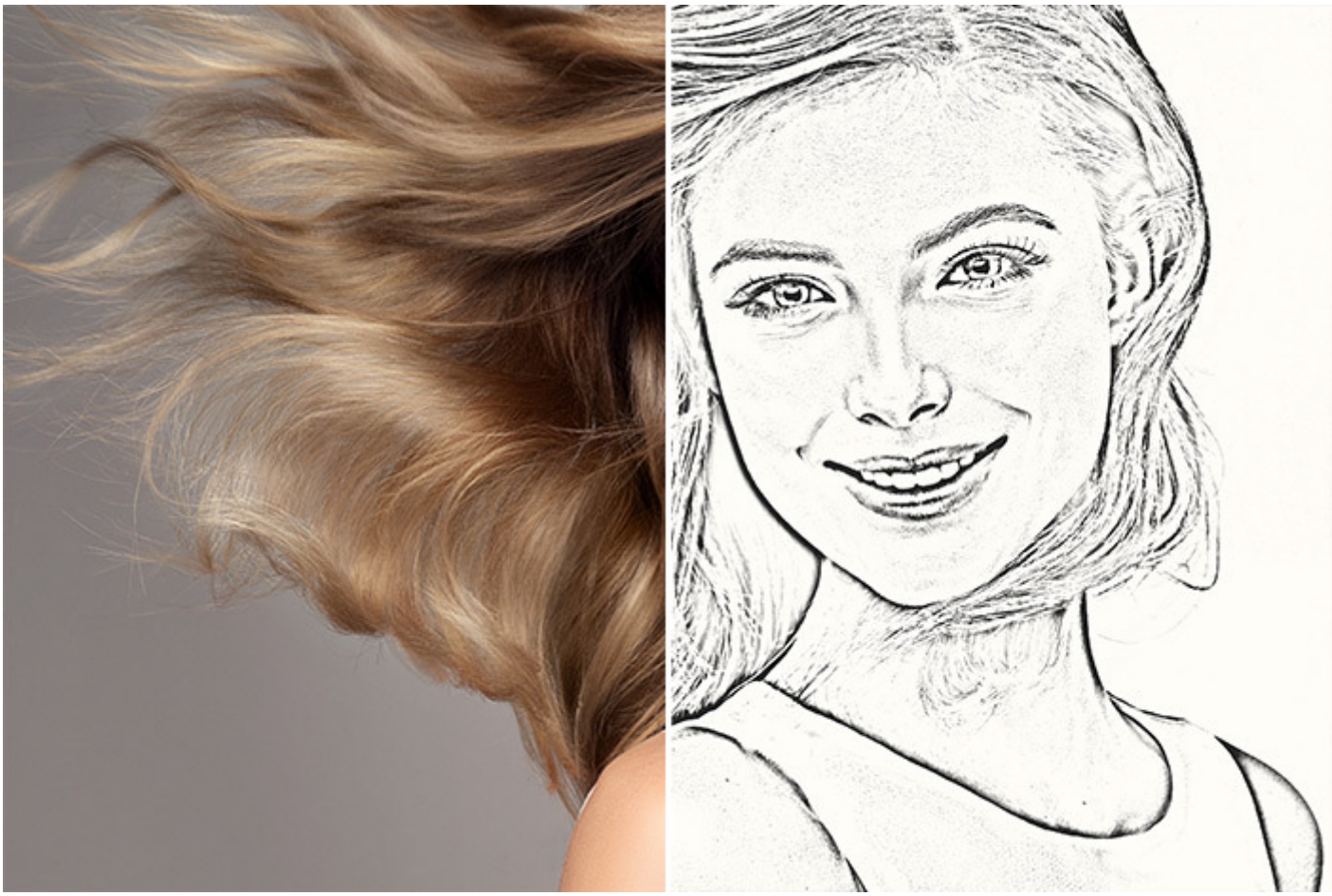
При нажатии кнопки **По умолчанию** значения всех параметров будут сброшены до исходных.

При нажатии кнопки **ОК** изменения будут применены ко всему изображению, а диалог эффекта закрыт.

При нажатии кнопки **Отмена** диалог эффекта закроется без принятия изменений.

КСЕРОКОПИЯ

Эффект **Ксерокопия** имитирует эффект ксерокопированного изображения, выполненного в виде двухцветного отпечатка. Границы областей будут выделены цветом краски, сами области - залиты цветом фона.



Ксерокопия

Параметры эффекта:

Детализация (1-24). Укрупнение деталей. Пропадают мелкие детали. Закрашенные области становятся более крупными.

Яркость (3-50). При увеличении параметра увеличивается яркость краски.

Цвет. С помощью цветовых пластин задать цвет краски и фона. Для указания цвета используется диалог выбора цвета, который вызывается кликом мыши по соответствующему цветовому полю.

При активном чек-боксе **Область просмотра** изменения параметров будут отображаться в небольшой области предпросмотра, при неактивном - применяться к области, видимой в **Окне изображения**.

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения всех параметров будут сброшены до исходных.

При нажатии кнопки **ОК** изменения будут применены ко всему изображению, а диалог эффекта закрыт.

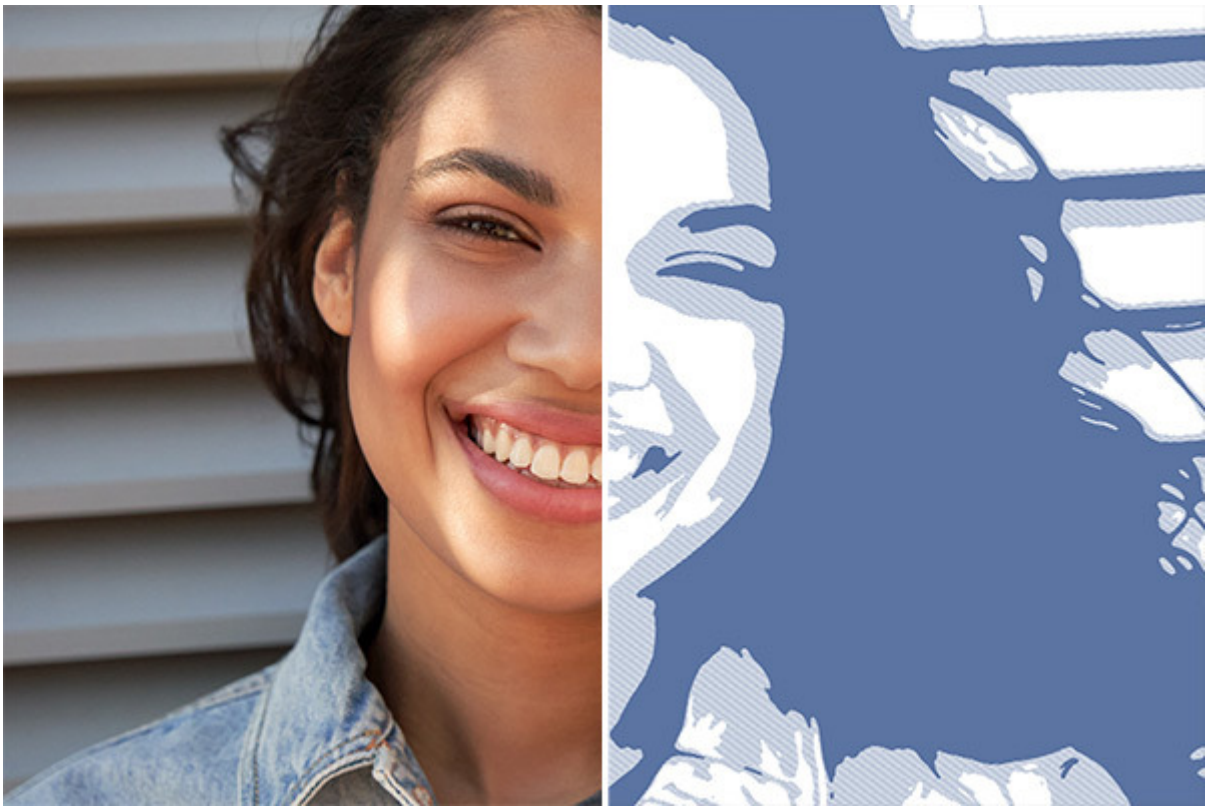
При нажатии кнопки **Отмена** диалог эффекта закроется без принятия изменений.

ТРАФАРЕТ

Эффект **Трафарет** преобразует фотографию в трехцветный рисунок с выделением контуров тонкими контрастными линиями.

Трафарет - это выразительный однотонный отпечаток объекта (обычно чёрно-белый). Если добавить к нему полутень, получится трёхцветный трафарет.

Внимание! Эффект недоступен в бесплатной версии программы.



Трафаретный рисунок

Параметры:

Размытие (1-25). Предварительное сглаживание. Приводит к упрощению рисунка и исчезновению деталей.

Выравнивание (0-100). Плавность границ областей.

Тёмный/Светлый (0-100). Управление зонами заливки. Левый ползунок отвечает за количество областей, заполненных тёмным цветом (в диапазоне от серого к чёрному), правый - за количество областей, заполненных светлым цветом (в диапазоне от белого к серому).

Краска/Фон. Управление цветом. Цветом краски рисуются контуры и тёмные области. Цвет фона отвечает за светлые области. Для изменения цвета необходимо кликнуть по квадрату и выбрать цвет из стандартного диалога. Ползунком задаётся промежуточный цвет (по умолчанию - серый).

Смешивание. При активном чек-боксе смешивает результат с исходным изображением в режиме умножения цвета.

Чек-бокс **Границы** включает отрисовку контуров.

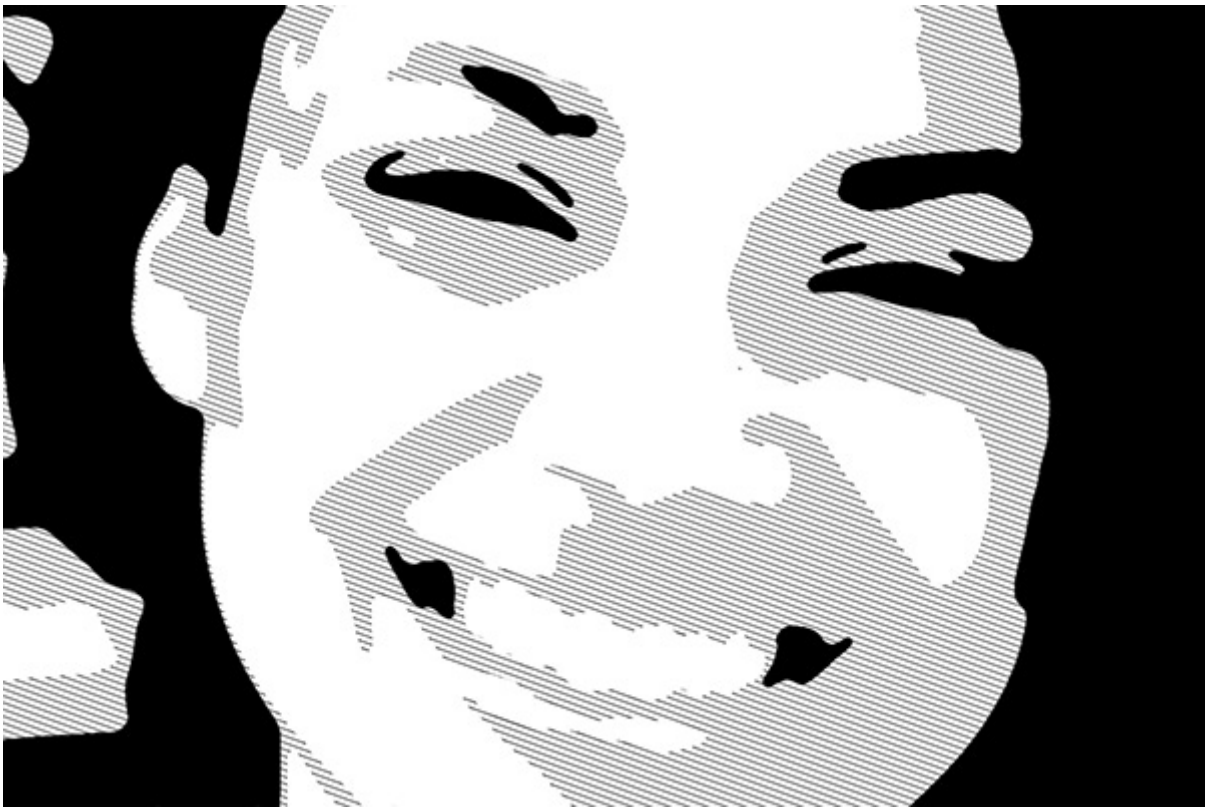
Контуры

Параметры закладки **Границы**.

Чувствительность (0-100). Количество нарисованных линий.

Толщина (0-100). Интенсивность и ширина линий.

Чек-бокс **Штриховка** включает штриховку в серых зонах.



Штриховка

Параметры закладки **Штриховка**.

Размер шага (1-100). Величина штриховки.

Толщина штриха (1-100). Ширина линий.

Постеризация (5-100). Количество сегментов с разной штриховкой. При значении 100 штриховка однородна.

Направление (0-9999). Генератор случайного наклона штриховки.

Чек-бокс **Поперечная штриховка** включает режим двойного штрихования. Штрихи проводятся поперёк в разных направлениях.

Чек-бокс **Полутон** заполняет серую зону выбранным элементом.

Полутон

Параметры закладки **Полутон**.

Тип значка. Выпадающий список содержит перечень элементов, которые можно использовать: кружок, квадрат, ромб, уголок, крест, доллар.

Чек-бокс **Смещение**. Элементы, расположенные друг под другом, сдвигаются на половину интервала.

Интервал (2-100). Расстояние между элементами.

Размер (2-20). Величина элементов. Значки могут сливаться, создавая эффект более плотной закраски.

Изменение параметров отображается в небольшой области предпросмотра. При нажатии кнопки **Пуск** эффект будет рассчитан для всего изображения.

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения всех параметров будут сброшены до исходных.

При нажатии кнопки **ОК** изменения будут применены ко всему изображению, а диалог эффекта закрыт.

При нажатии кнопки **Отмена** диалог эффекта закроется без принятия изменений.

РВАНЫЕ КРАЯ

Эффект **Рваные края** преобразует фотографии в двухцветные контрастные рисунки с грубыми рваными краями.

Рваные края

Баланс (1-50). Соотношение областей разного цвета. Чем больше значение параметра, тем больше областей закрашено цветом краски.

Смягчение (1-15). Увеличивает размытость границ.

Контрастность (1-25). Усиливает контраст изображения.

Цвет. С помощью цветовых пластин задать цвет краски и фона. Для указания цвета используется диалог выбора цвета, который вызывается кликом мыши по соответствующему цветовому полю.

При активном чек-боксе **Область просмотра** изменения параметров будут отображаться в небольшой области предпросмотра, при неактивном - применяться к области, видимой в **Окне изображения**.

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения всех параметров будут сброшены до исходных.

При нажатии кнопки **ОК** изменения будут применены ко всему изображению, а диалог эффекта закрыт.

При нажатии кнопки **Отмена** диалог эффекта закроется без принятия изменений.

РАЗМЫТИЕ

Используя команды меню **Размытие**, можно размыть все изображение или его часть, снизить четкость изображения, уменьшить количество шума, а также создать разнообразные эффекты.

Виды размытия, представленные в программе:

Размытие по Гауссу
Размытие в движении (недоступен в бесплатной версии)
Радиальное размытие (недоступен в бесплатной версии)
Умное размытие
Размытие по поверхности
Размытие объектива (недоступен в бесплатной версии)
Размытие диафрагмы (недоступен в бесплатной версии)
Миниатюра (недоступен в бесплатной версии)

Размытие по Гауссу. При выборе данного способа размытия для каждого пиксела изображения происходит пересчет значений цветовых составляющих с учетом соответствующих значений составляющих соседних точек, за счет чего он изменяет цвет. Расчет происходит по формуле распределения чисел по Гауссу (отсюда и название способа размытия). В результате значения цветовых составляющих соседствующих точек усредняются, что снижает контраст между ними. При этом резкие границы на всём изображении размываются без общего осветления или потемнения. Само изображение становится мутным, «туманным».

Данный эффект характеризуется параметром **Размытие** (0,1-250,0). Параметр определяет степень воздействия на пиксел других точек изображения при пересчете его цвета. При малых значениях параметра оказывать свое влияние будут только близлежащие точки. Каждая точка изменится в малой степени, но даже при таких значениях размытие на изображении будет хорошо заметно. При увеличении параметра на каждый пиксел будут влиять точки, находящиеся все дальше от него, а изображение будет размываться все сильнее.

Слабое размытие

Сильное размытие

Размытие в движении. Производится размытие в выбранном направлении и с заданной интенсивностью. Данный способ размытия имитирует съемку быстродвижущегося объекта.

Параметры размытия:

Угол (0-180). Параметр показывает угол наклона прямой (в градусах), вдоль которой будет распространяться эффект на изображении. При нулевом значении размытие будет происходить

горизонтально. При удерживании клавиши `Shift` угол будет меняться с шагом в 5^{o}, при удерживании `Ctrl` - с шагом 10^{o}.

Дальность (1-500). Параметр определяет расстояние (в пикселах), на которое будет распространен эффект (относительно каждой точки изображения).

Размытие в движении

Радиальное размытие. Производится размытие как при движении или вращении камеры. Может быть двух видов:

Линейное. При выборе данного способа размытие будет направлено от центра вдоль радиальных линий.

Радиальное линейное размытие

Кольцевое. При таком способе размытия будет имитироваться вращение камеры при съемке вокруг заданного центра, вследствие чего изображение будет размыто по кругу.

Радиальное кольцевое размытие

Угол поворота при **Кольцевом** размытии либо дистанция распространения эффекта при **Линейном** определяются двумя параметрами:

Светлые (1-100). Параметр задает степень размытия светлых областей. Чем больше значение параметра, тем сильнее проникают светлые размытые пикселы в темные области.

Темные (1-100). Параметр задает степень размытия темных областей. Чем больше значение параметра, тем сильнее проникают темные размытые пикселы в светлые области.

Кольцевое размытие светлых областей

Линейное размытие темных областей

В блоке **Центр** можно определить положение центральной точки, относительно которой будет происходить размытие. Положение можно задать с помощью инструмента щелчком в произвольном месте изображения либо ввести координаты центра в соответствующие поля **X** и **Y**.

Умное размытие. Эффект позволяет точно управлять размытием изображения.

Радиус (1-20). Параметр определяет размер области, в которой осуществляется поиск различающихся пикселов.

Допуск (0,1-50,0). Параметр позволяет указать, насколько должны отличаться пикселы, чтобы не быть размытыми.

Умное размытие

Размытие по поверхности. Выполняет размытие однотонных областей изображения, оставляя границы резкими.

Радиус (0,1-20,0). Параметр позволяет указать размер области, в которой происходит сравнение пикселов при размытии.

Порог (0,0-100,0). Параметр определяет, насколько должны отличаться соседние пикселы от центрального пиксела, чтобы быть размытыми. Пикселы, которые отличаются на величину, меньшую порогового значения, не будут размыты.

Размытие по поверхности

Размытие объектива. Размытие всего изображения с образованием на контрастных точках дисков нерезкости.

Размытие объектива

Размытие диафрагмы позволяет поставить акцент на определенном объекте фотографии, размывая остальную часть изображения. В размытой области наблюдается эффект боке.

Размытие диафрагмы

Миниатюра позволяет придать фотографии объекта или места снятого в натуральную величину "игрушечный" вид. В размытой области наблюдается эффект боке.

Миниатюра

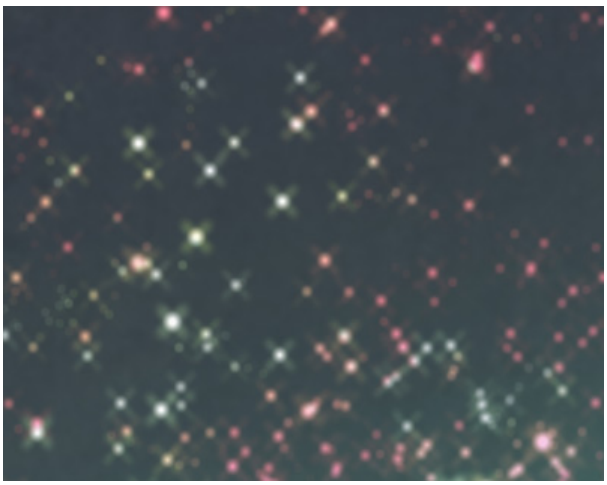
Параметры размытия (одинаковы для последних трех эффектов):

Выбрать вариант отображения фотографии при настройке параметров обработки:

Быстрый расчет - исходное изображение будет уменьшено для более быстрого подбора параметров;

Полная обработка - изображение будет обрабатываться в оригинальном размере, что займет больше времени.

С помощью параметра **Размытие** (1-100) отрегулировать степень размытия области изображения, находящейся вне фокуса. Чем больше значение параметра, тем сильнее размытие.



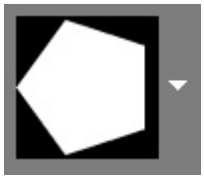
Размытие = 5

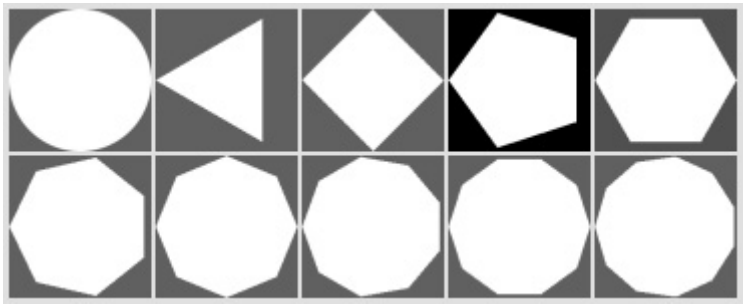
Размытие = 15

При размытии контрастные точки в размытой области принимают вид ярких бликов. Используя следующие параметры, можно настраивать вид дисков нерезкости в размытой зоне:

Блок **Форма боке**.

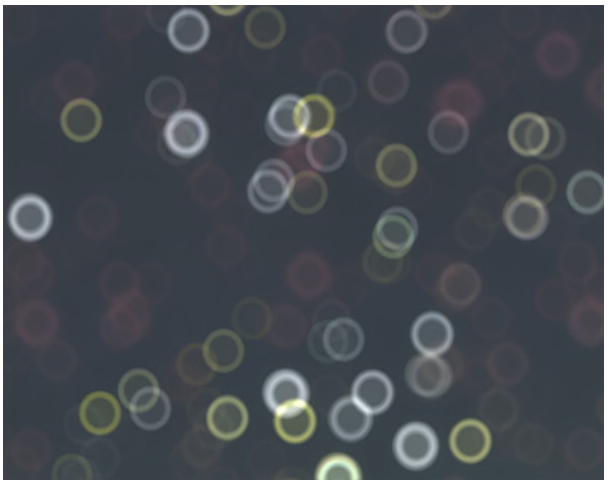
Форма. Выбрать форму бликов из набора, который появится при нажатии большой квадратной кнопки на **Панели настроек**:





Набор геометрических фигур

Мягкость (-100..100). При значении параметра = 0 блики имеют выбранную форму. При увеличении параметра края бликов размываются, блики теряют четкость. При уменьшении размывается центр блика, становясь более прозрачным. При наименьшем значении параметра от бликов остаются только тонкие внешние контуры.



Мягкость = -75

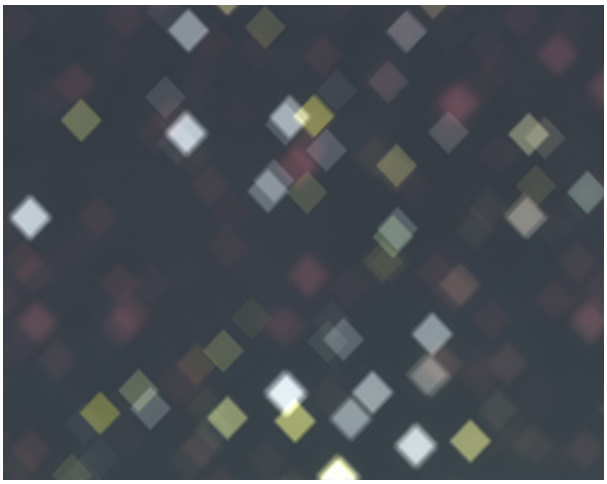
Мягкость = 75

Деформация (-100..100). При значении параметра равном 0 блики имеют форму выбранного многоугольника. При увеличении параметра стороны многоугольника выгибаются, он плавно становится кругом. При уменьшении стороны втягиваются, превращая его в звезду.

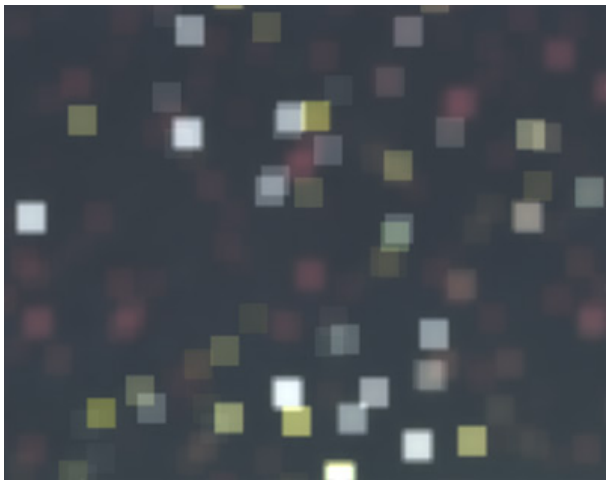
Деформация = -50

Деформация = 50

Вращение (0-360). Параметр задает угол поворота многоугольника вокруг своего центра.



Вращение = 0



Вращение = 45

Примечание: Если в списке геометрических фигур выбран **круг**, то параметры **Деформация** и **Вращение** будут неактивны.

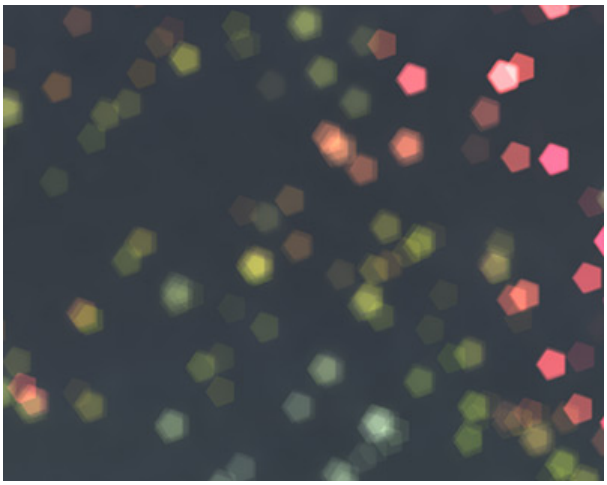
Блок **Свечение боке**.

Яркость (0-100). При увеличении параметра растет яркость свечения бликов.

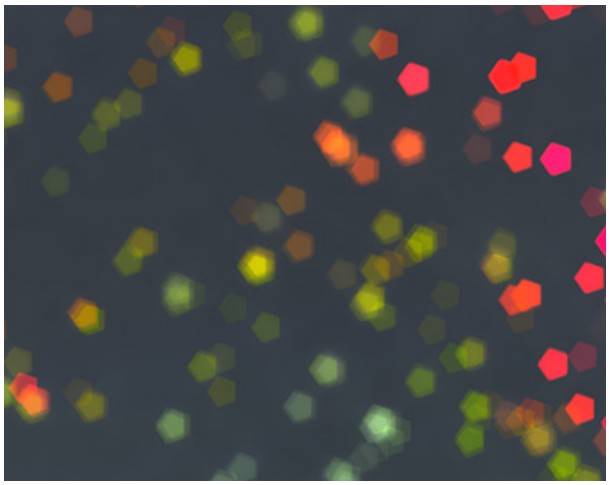
Яркость = 25

Яркость = 75

Насыщенность (0-100). При увеличении параметра растет насыщенность цвета бликов. Связан с величиной параметра Яркость.



Насыщенность = 25



Насыщенность = 75

Диапазон (0-255). Задает диапазон тонов, к которым будут применены параметры Яркость и Насыщенность.

Диапазон = 165/185

Диапазон = 235/250

Чек-бокс **Область просмотра** (кроме последних трех эффектов). При активном чек-боксе изменения параметров применяются к небольшой области предпросмотра, при неактивном - к области, видимой в **Окне изображения**.

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения всех параметров будут сброшены до исходных.

При нажатии кнопки **ОК** все изменения будут применены к изображению, а диалоговое окно закрыто.

При нажатии кнопки **Отмена** диалоговое окно закроется без принятия изменений.

ШТРИХИ

Используя команды меню **Штрихи** можно создавать простые художественные эффекты, добавлять штрихи, брызги, текстуру на изображение.

Подчеркивание краев. Выделяет границы на изображении более темными или светлыми штрихами.

Толщина (1-14). Задает толщину штрихов.

Яркость (0-50). Отвечает за цвет границ. Чем меньше значение параметра, тем штрихи более темные, при увеличении - светлеют. При значении 25 границы не выделяются.

Упрощение (1-15). При увеличении параметра уменьшается количество деталей на изображении.

Подчеркивание краев

Темные штрихи. Темные области будут закрашиваться плотными, темными штрихами, а светлые области — более легкими, светлыми.

Баланс (0-10). Соотношение темных и светлых штрихов. Чем больше значение параметра, тем больше темных штрихов.

Содержание черного (0-10). Затемнение темных областей.

Содержание белого (0-10). Осветление светлых областей.

Темные штрихи

Свечение краев. Эффект находит границы на изображении и добавляет к ним неоновое свечение, остальные участки будут залиты черным.

Толщина (1-14). Толщина светящихся линий. Минимум соответствует линиям однопиксельной ширины, увеличение параметра приводит к утолщению линий.

Яркость (1-20). Отчётливость линий. Чем больше значение, тем более яркий цвет границ.

Сглаживание (1-15). Уменьшает количество мелких деталей.

Свечение краев

Брызги. Эффект имитирует брызги краски.

Радиус (0,0-50,0). Дальность разлета частиц.

Сглаживание (1-15). Уменьшает количество брызг, объединяя отдельные частицы.

Случайное число (0-100). Задает другое распределение частиц.

Брызги

Распыление. Имитирует распыление краски вдоль указанного направления.

Направление. Задает направление штрихов: по горизонтали или по вертикали.

Радиус (0,0-70,0). Дальность разлета частиц.

Длина штрихов (0-20). Растяжение частиц вдоль выбранного направления.

Случайное число (0-100). Задает другое распределение частиц.

Распыление

При активном чек-боксе **Область просмотра** изменения параметров будут отображаться в небольшой области предпросмотра, при неактивном - применяться к области, видимой в **Окне изображения**.

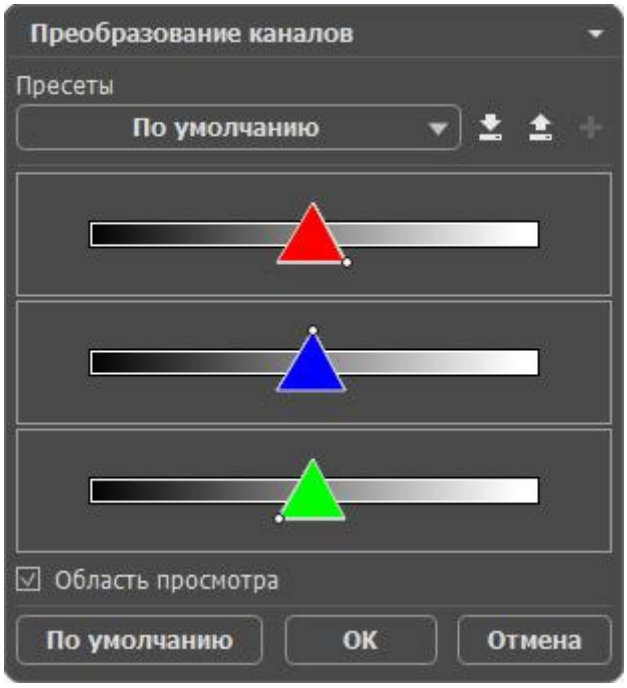
При нажатии кнопки **По умолчанию** значения всех параметров будут сброшены до исходных.

При нажатии кнопки **ОК** изменения будут применены ко всему изображению, а диалог эффекта закрыт.

При нажатии кнопки **Отмена** диалог эффекта закроется без принятия изменений.

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ КАНАЛОВ

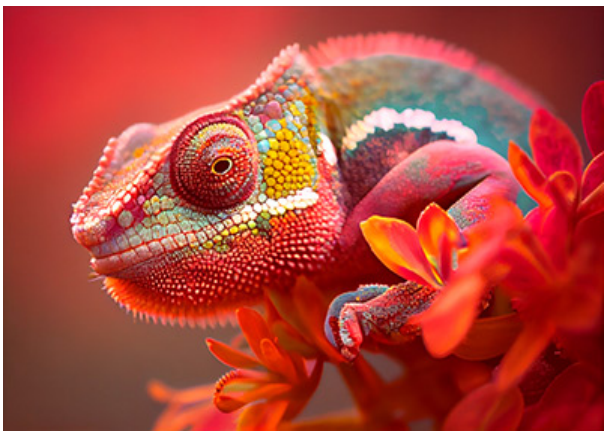
Данный эффект позволяет производить различные преобразования изображения (изменение цветовых оттенков и замена цветов, изменение насыщенности цветов, контраста и освещенности изображения и т.п.) за счет работы в трех каналах: **Красном** (Red), **Зеленом** (Green) и **Синем** (Blue).



Каждый канал представлен в виде шкалы с регулятором в виде треугольника.

С треугольником можно совершать следующие действия:

Сдвигать вправо/влево, что приводит к увеличению/уменьшению значения составляющей того цвета, в канале которого происходит сдвиг, **в каждой точке** изображения.



Значение красной составляющей красного канала увеличено для всех точек изображения

Значение красной составляющей красного канала уменьшено для всех точек изображения

Увеличивать/уменьшать. Для этого необходимо нажать левой кнопкой мыши на уголке треугольника и переместить курсор дальше от центра/ближе к центру треугольника. Увеличение/уменьшение треугольника приводит к усилению/ослаблению того цвета, в канале которого происходит изменение. Цвет усиливается/ослабевает **только там, где он был**, а где его не было на исходной картинке, никаких изменений не происходит.

Усиление синей составляющей синего канала

Ослабление синей составляющей синего канала

Изменять цвет треугольника на **другой**, для этого необходимо, нажав левой кнопкой мыши на белую точку в вершине треугольника, перетащить ее в любую другую вершину. Например, изменим в канале красного цвета цвет треугольника с красного на синий. Это приведет к тому, что значения красной составляющей каждой точки канала изменятся на значения синей.

Исходное изображение

Результат преобразования канала

Изменять цвет треугольника, **разделив его на две части**. Для этого необходимо, нажав левой кнопкой мыши на белую точку в вершине треугольника, перетащить ее на какую-либо из сторон треугольника. Например, в канале зеленого цвета образовать треугольник из синего и красного цветов. При этом для каждой точки на изображении новое значение зеленой составляющей цвета будет складываться из значений синей и красной составляющих. Значения других составляющих цвета не изменятся.

Исходное изображение

Результат преобразования канала

Изменять цвет треугольника, **разделив его на три части**. Для этого необходимо, нажав левой кнопкой мыши на белую точку в вершине треугольника, перетащить ее вовнутрь треугольника. Например, если в канале синего цвета образовать треугольник из трех цветов, то новое значение синей составляющей для каждой точки изображения будет преобразовано с учетом значений всех трех составляющих. Значения других составляющих цвета (в данном случае, зеленой и красной) не изменятся.

Исходное изображение

Результат преобразования канала

Внимание! Треугольный **регулятор** канала **не отображает результат**. Он лишь показывает действие, произведенное по отношению к точкам, принадлежащим соответствующему каналу.

При активном чек-боксе **Область просмотра** все изменения отображаются в небольшой области предпросмотра, при неактивном - применяются к области, видимой в **Окне изображения**.

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения всех параметров будут сброшены до исходных.

При нажатии кнопки **ОК** изменения будут применены ко всему изображению, а диалог эффекта закрыт.

При нажатии кнопки **Отмена** диалог эффекта закроется без принятия изменений.

КОМБИНИРОВАНИЕ ИЗОБРАЖЕНИЙ

Меню **Комбинирование** содержит эффекты, которые позволяют объединять несколько изображений в одну композицию.

Для работы эффекта необходим активный слой со встраиваемым фрагментом вверху и нижележащие слои с фоном.

> **Внимание!** Эффекты недоступны в бесплатной версии программы.

Эффект **Хамелеон** полностью адаптирует фрагмент под фоновое изображение: сглаживаются края и изменяется цвет всего фрагмента, подстраиваясь под окружающие его цвета фонового изображения.

Эффект Хамелеон

Эффект **Встраивание** соединяет два изображения так, что объект "встраивается" в фон отдельными областями, благодаря чему в некоторых случаях можно добиться совмещения сложных по форме объектов.

Эффект Встраивание

Элементы управления эффектом:

Цвета. Набор цветов, которые будут учитываться при преобразовании изображения. В процессе обработки по точкам фонового изображения, имеющим цвета, совпадающие с цветами из набора и близкие к ним, будет создана маска и применена к слою со встраиваемым фрагментом.

По умолчанию все цветовые поля являются пустыми и не содержат цветов.

При щелчке левой кнопкой мыши по одному из полей курсор примет вид пипетки, с помощью которой можно взять цвет с изображения.

Заменить цвет поля можно повторным щелчком по нему левой кнопкой мыши и выбором на изображении другого цвета.

Удалить цвет из набора и очистить цветовое поле можно щелчком правой кнопкой мыши по нему.

Допуск (0-100). Параметр расширяет диапазон цветов, добавленных в набор. При увеличении параметра в маску начнут попадать не только точки, цвета которых совпадают с цветами из набора, но и точки, имеющие похожие на них цвета.

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения параметров будут сброшены до исходных.

При нажатии кнопки **ОК** изменения будут применены ко всему изображению, а диалог эффекта закрыт.

При нажатии кнопки **Отмена** диалог эффекта закроется без принятия изменений.

ИСКАЖЕНИЯ

Эффекты меню **Искажение** предназначены для геометрического искажения содержимого выбранного слоя или выделенной области.

Сжатие. Использование эффекта растягивает или сжимает изображение. Представлены два вида сжатия:

Сферическое. При отрицательных значениях параметра **Сила** изображение стягивается к центру, при положительных - расширяется от центра.

Сферическое сжатие

Сферическое расширение

Линейное. Растягивание и сжатие изображения производится отдельно по горизонтали и по вертикали. При отрицательных значениях происходит сжатие изображения, при положительных - расширение.

Горизонтальное сжатие

Вертикальное расширение

Скручивание. При использовании эффекта края изображения закручиваются вокруг его центра.

Эффект характеризуется параметром **Вращение** (-1000..1000), который определяет в какую сторону и как сильно будет закручиваться изображение. При положительных значениях закручивание происходит по часовой стрелке, при отрицательных - против.

Слабое скручивание

Сильное скручивание

Рябь. Использование эффекта добавляет на изображение искажения в виде небольших волн.

Высота волны (1-50). Параметр определяет высоту волн.

Длина волны (1-100). Параметр задает расстояние между гребнями волн. Чем больше значение параметра, тем длиннее будут волны.

Отражение (0-50). При увеличении параметра будут добавляться отраженные волны. Чем больше значение параметра, тем больше отраженных волн появится на изображении.

Мелкие волны (0-100). Параметр добавляет к крупным волнам более мелкие. Чем больше значение параметра, тем чаще они повторяются. Не влияет на изображение, если значение параметра **Отражение** = 0.

Крупные волны

Мелкие волны

Полярные координаты. Эффект преобразует изображение путем пересчета прямоугольных координат в полярные и наоборот для каждой точки.

Сдвиг по X (1,0-100,0) - смещение центра эффекта по горизонтали.

Сдвиг по Y (1,0-100,0) - смещение центра эффекта по вертикали.

Масштаб (1,0-100,0) - масштабирование эффекта.

Трансформация - выбрать вариант преобразования: из прямоугольных координат в полярные или из полярных в прямоугольные.

Перекрытие (0,0-100,0) - скрывает линию стыка.

Отражение - меняет местами верх и низ.

Полярные координаты

Штамповка. Эффект придает изображению трехмерную структуру. Изображение будет состоять из квадратных выступающих блоков.

Размер (1-100). Параметр задает размер основания каждого блока.

Высота (0-500). Параметр задает высоту блоков.

Разброс (0-500). Параметр отвечает за различия в высоте блоков. При нулевом значении параметра все блоки одинаковой высоты, при увеличении параметра разница в высоте отдельных блоков будет увеличиваться.

Плотность (0-100). Параметр уменьшает количество блоков на изображении, оставляя просветы между ними.

Чек-бокс **Сглаживание**. Позволяет сгладить неровности на границах блоков.

Эффект Штамповка

Сдвиг. Эффект искажает текущий слой, используя в качестве схемы искривления заданное изображение. В результате получается изображение покрытое узором в виде указанной схемы.

Карта. Двойным щелчком по квадрату, можно выбрать изображение, которое будет использоваться в качестве карты смещения.

Чек-боксы **Исходный размер**, **Растянуть** и **Замостить** определяют размер схемы искривления.

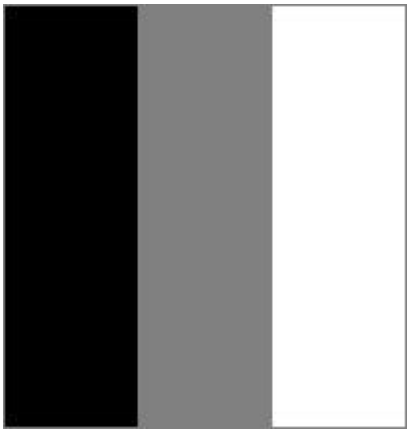
Чек-бокс **Исходный размер**. При активном чек-боксе будет использоваться карта оригинального размера. Если она меньше размера обрабатываемого изображения, то будет повторяться, чтобы заполнить все изображение. Если больше, то отобразится только ее часть.

Чек-бокс **Растянуть**. При активном чек-боксе изображение, используемое в качестве карты смещения, будет растянуто до размеров обрабатываемого изображения. В результате пропорции карты смещения могут быть изменены.

Чек-бокс **Замостить**. При активном чек-боксе обрабатываемое изображение заполняется картой, повторяющейся в виде сетки. В полях **X** и **Y** нужно указать сколько раз будет отложена карта по горизонтали и по вертикали.

С помощью параметров в следующих трех блоках можно задать смещение по каналам. Параметр **Сила** (0-500) задает степень смещения, а параметр **Направление** (0-360) - сторону, в которую сдвинется изображение.

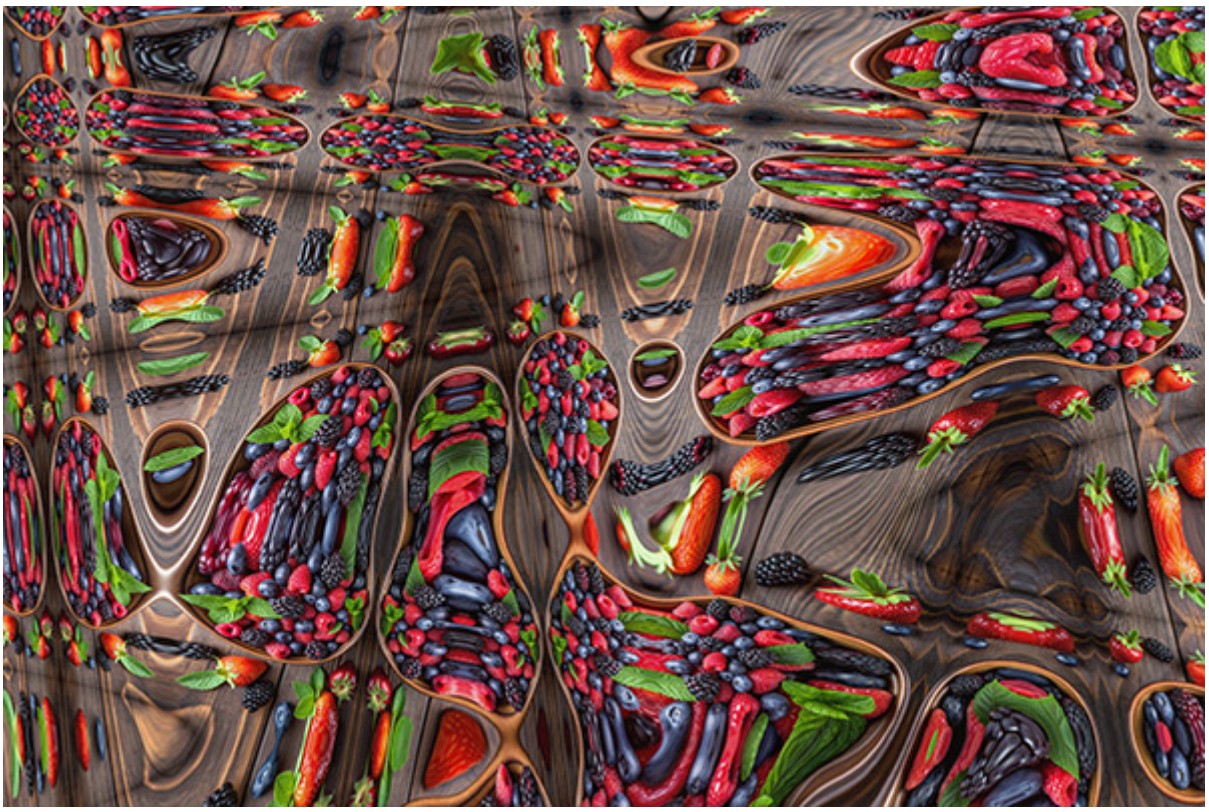
Исходное изображение



Карта смещения

Результат искажения

Волна. Эффект вносит искажения в виде волн.



Эффект Волна

Число генераторов (1-999). Количество центров образования волн.

Минимальная/Максимальная высота волны (1-999). Диапазон, в пределах которого меняется расстояние между верхней и нижней точкой волны.

Минимальная/Максимальная длина волны (1-999). Диапазон, в пределах которого меняется расстояние между гребнями волн.

Масштабирование по вертикали (1-100). Изменение масштаба волн по вертикали.

Масштабирование по горизонтали (1-100). Изменение маштаба волн по горизонтали.

Тип волны. В выпадающем списке выбрать форму волны: квадрат, треугольник или синусоида.

Тип края. В выпадающем списке выбрать способ заполнения пустых областей на границах изображения:

Отражение - заполнение отзеркаленными фрагментами,
Вставка - заполнение фрагментами, оказавшимися за пределами изображения,
Повтор - заполнение повторяющимися граничными пикселами.

Случайное число (0-100). Меняет расположение волн случайным образом.

При активном чек-боксе **Область просмотра** все изменения отображаются в небольшой области предпросмотра, а при неактивном - применяются к области, видимой в **Окне изображения**.

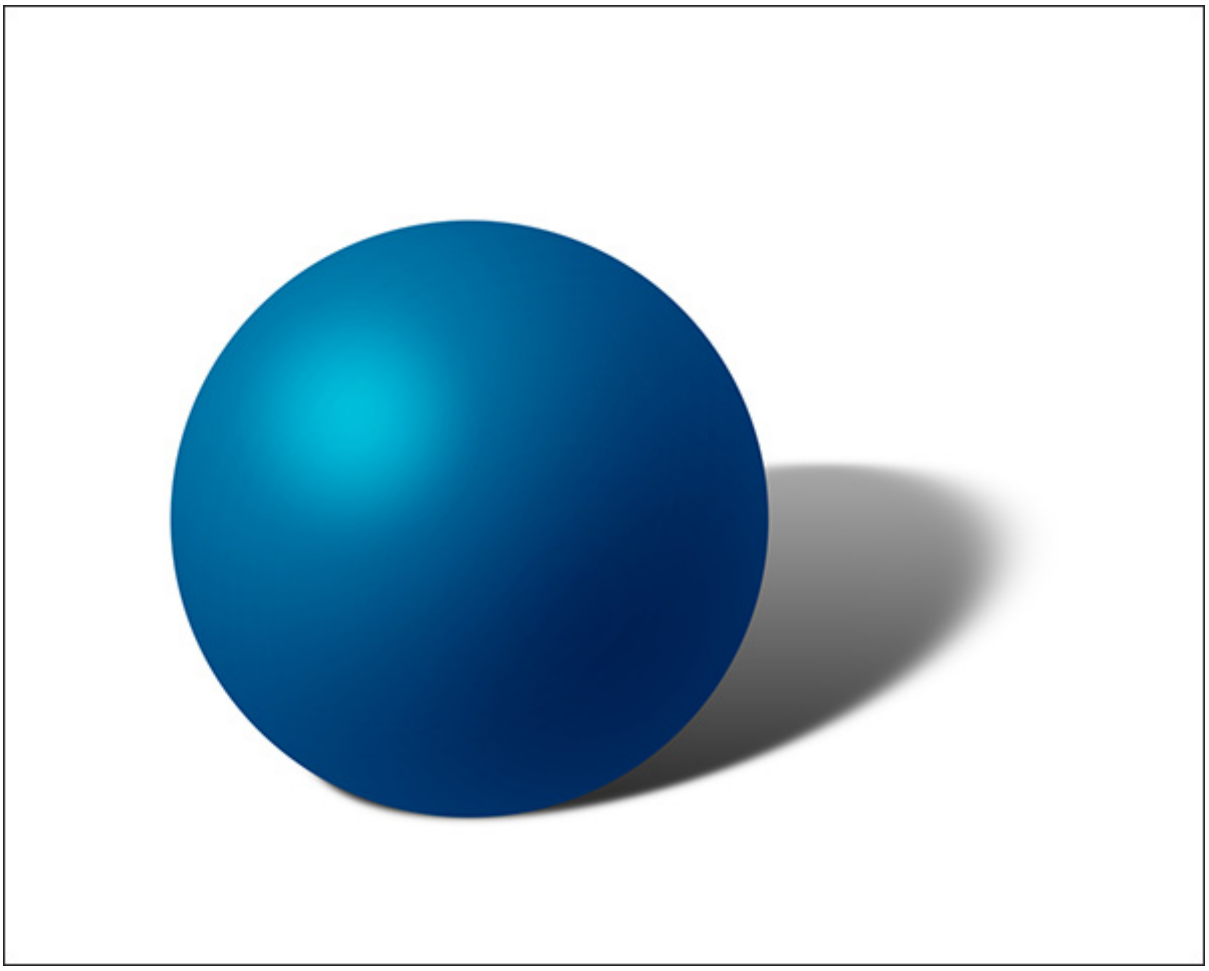
При нажатии кнопки **ОК** изменения будут применены ко всему изображению, а диалоговое окно закрыто.

При нажатии кнопки **Отмена** диалоговое окно закроется без принятия изменений.

ПАДАЮЩАЯ ТЕНЬ

Эффект **Падающая тень**. При использовании создается эффект отбрасывания тени от выбранного объекта на расположенную под углом плоскость.

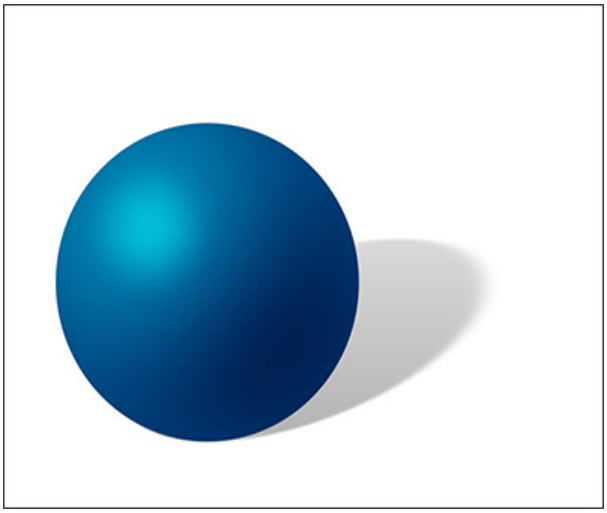
Внимание! Эффект недоступен в бесплатной версии программы.



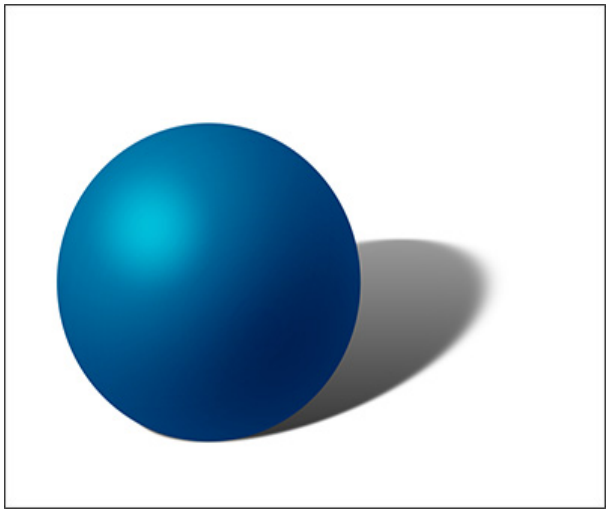
Падающая тень

Параметры эффекта:

Непрозрачность (0-100). Параметр определяет прозрачность эффекта.

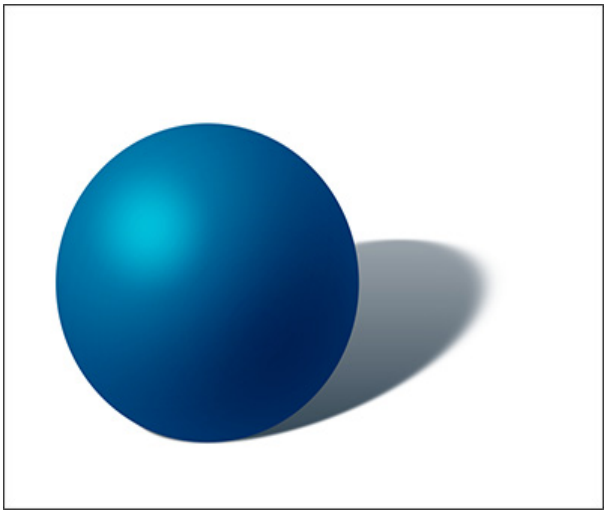


Непрозрачность = 30

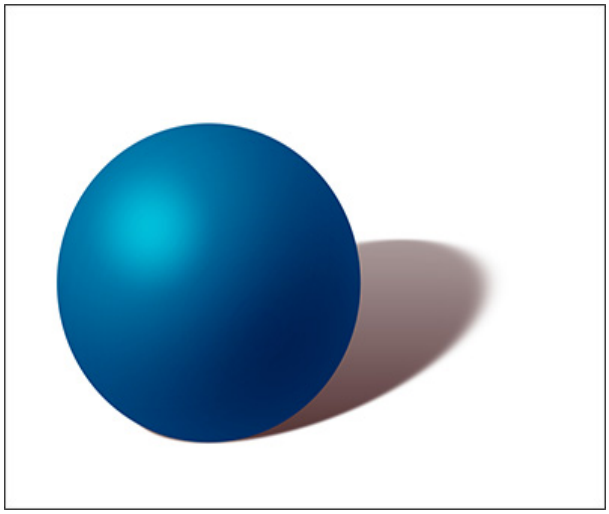


Непрозрачность = 80

Цвет. Щелчком по цветовой пластине вызывается диалог выбора цвета, в котором можно задать цвет тени.

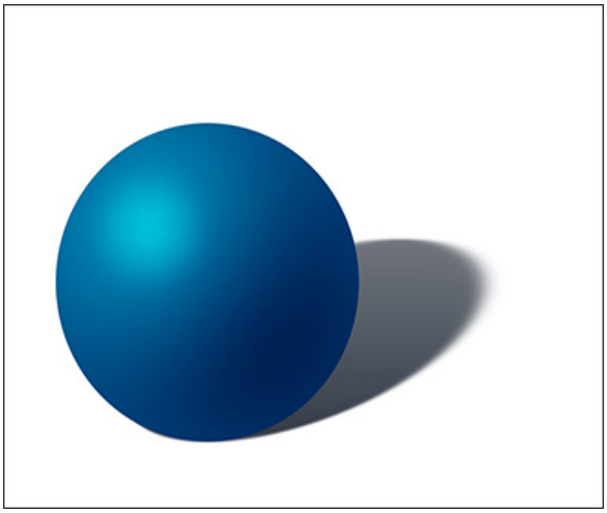


Цвет тени - темно-синий

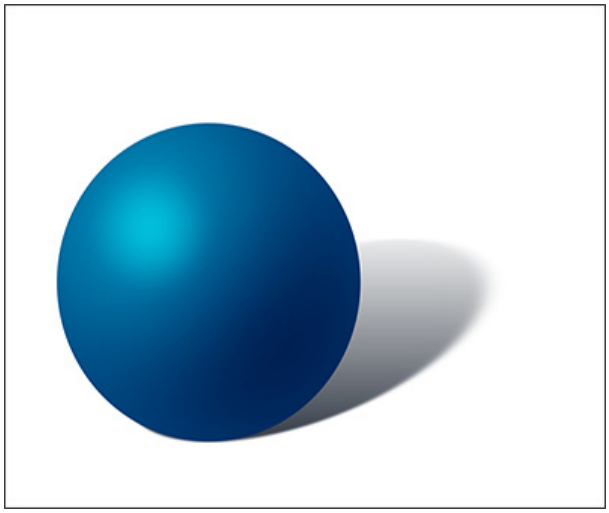


Цвет тени - темно-красный

Рассеивание (0-100). Параметр определяет изменение прозрачности тени по мере удаленности от объекта, который ее отбрасывает.

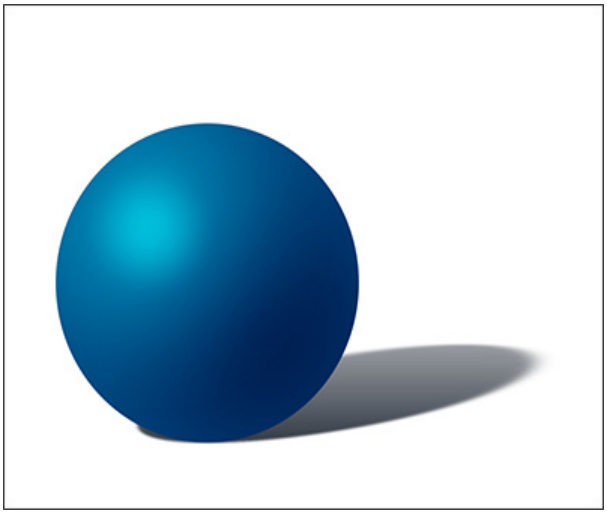


Рассеивание = 30

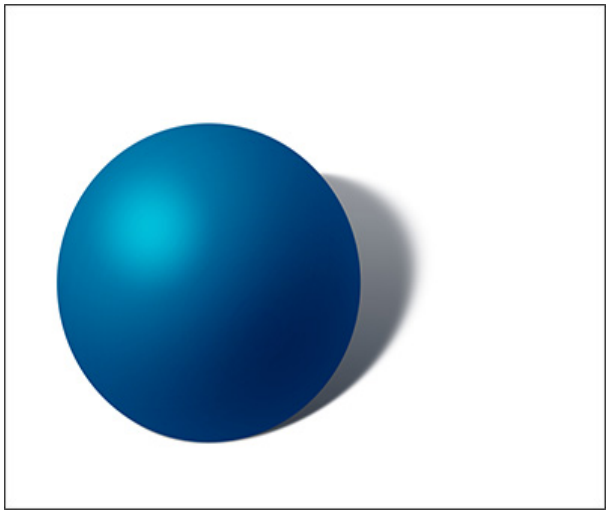


Рассеивание = 90

Вращение (0-360). Задает положение источника света. В зависимости от значения параметра меняется положение тени. При удерживании клавиши `Shift` угол будет меняться с шагом в 5^{o}, при удерживании `Ctrl` - с шагом 10^{o}.

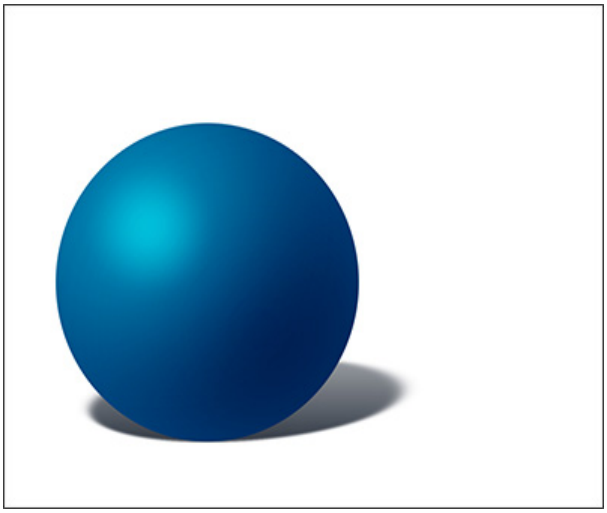


Вращение = 110

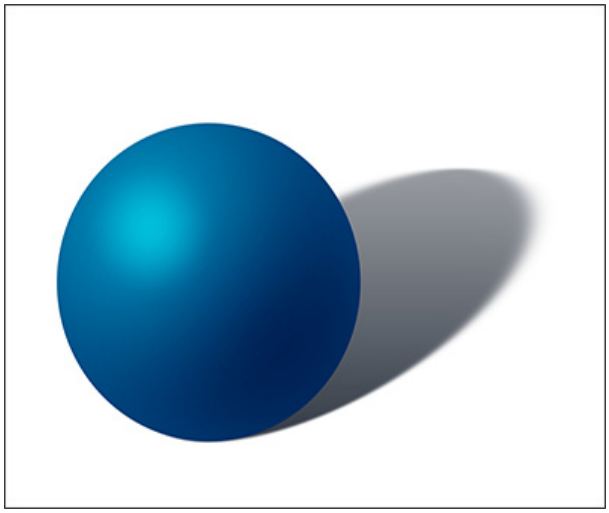


Вращение = 160

Высота (0-90). Задает высоту источника света. Чем больше значение параметра, тем длиннее тень.

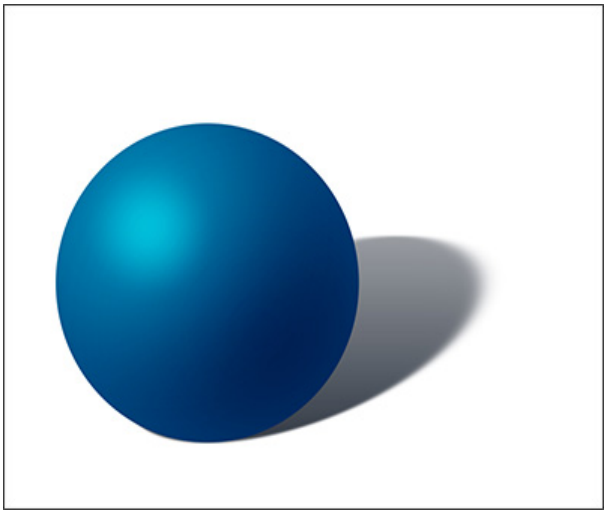


Высота = 20

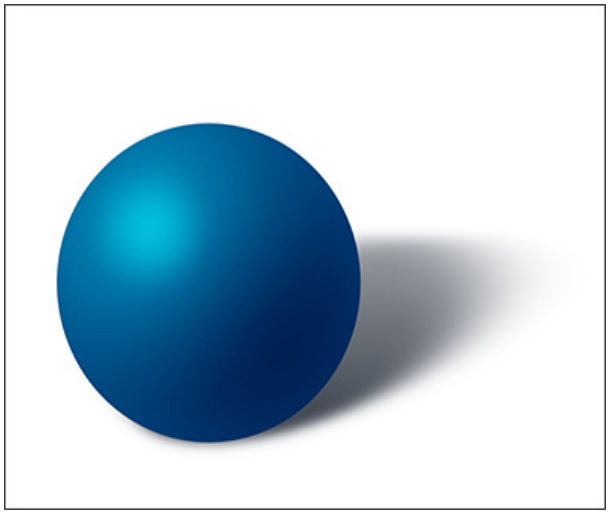


Высота = 50

Размытие (0-100). Параметр определяет четкость эффекта. Чем больше значение параметра, тем более размытой будет граница тени.



Размытие = 10



Размытие = 50

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения всех параметров будут сброшены до исходных.

При нажатии кнопки **ОК** изменения будут применены ко всему изображению, а диалог эффекта закрыт.

При нажатии кнопки **Отмена** диалог эффекта закроется без принятия изменений.

ЭФФЕКТ ГЛАМУРА

Эффект **Гламур** создан для обработки портретных фотографий. Он позволяет аккуратно обработать кожу, выровнять тон, устранить и замаскировать мелкие недостатки.

Эффект Гламур

Элементы управления эффектом:

Цвета. Набор цветов, которые будут участвовать в преобразовании.

Пример набора цветов

По умолчанию все цветовые поля являются пустыми и не содержат цветов. В этом случае при запуске обработки не произойдет никаких изменений.

При щелчке левой кнопкой мыши по одному из полей курсор примет вид пипетки, с помощью которой можно взять цвет с изображения. При двойном клике по цветовому полю появится диалог выбора цвета, в котором можно указать необходимый цвет.

Заменить цвет поля можно повторным щелчком по нему левой кнопкой мыши и выбором на изображении другого цвета.

Для удаления цвета из набора и очистки цветового поля щелкните по нему правой кнопкой мыши.

Диапазон (0-100). Параметр определяет, сколько оттенков выбранного цвета будет участвовать в обработке. При минимальном значении параметра учитываются исключительно цвета из набора. С увеличением параметра будут учитываться не только цвета из набора, но и похожие на них цвета. Чем больше значение параметра, тем большее количество цветов будет учтено и изменено в процессе обработки.

Сглаживание (0-100). Параметр создает эффект смягчения, размытия участков изображения за счет снижения цветового контраста между соседними пикселами. Чем больше значение параметра, тем более размытым будет изображение.

При активном чек-боксе **Область просмотра** все изменения отображаются в небольшой области предпросмотра, при неактивном - применяются к области, видимой в **Окне изображения**.

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения параметров будут сброшены до исходных.

При нажатии кнопки **ОК** изменения будут применены ко всему изображению, а диалог эффекта закрыт.

При нажатии кнопки **Отмена** диалог эффекта закроется без принятия изменений.

ГЛИТЧ-АРТ

Эффект **Глитч-арт** позволяет добавлять цифровые помехи и искажения, создавать иллюзию испорченной картинки. В реальности такие помехи появляются из-за ошибок при воспроизведении цифровых записей, технических сбоев и физических повреждений носителя.

> **Внимание!** Эффект недоступен в бесплатной версии программы.

Глитч-арт

Параметры эффекта представлены в двух закладках: **Помехи** и **Полосы и сдвиги**.

Закладка **Помехи**

Сдвиг каналов (-100..100). Движки данной группы разделяют и смещают цветовые компоненты изображения, формируя дополнительные цветные контуры (так называемый анаглиф-эффект).

Красный. Смещение красного канала.

Зелёный. Смещение зелёного канала.

Синий. Смещение синего канала.

Красный канал Зелёный канал Синий канал

Полосы развёртки. Растровые линии, которые имитируют телепомехи.

Метод наложения полос: **Перекрытие** или **Мягкий свет**. Изменяет степень контрастности между линиями и изображением.

Перекрытие Мягкий свет

Ширина (1-20). Толщина полос.

Ширина = 5

Ширина = 20

Резкость (0-50). Чёткость края полос.

Резкость = 0

Резкость = 50

Интенсивность (0-100). Степень проявления полос. При 0 полосы отсутствуют.

Интенсивность = 25

Интенсивность = 75

Шум. Добавление помех в виде точек.

Интенсивность шума (0-100). Степень проявления шума.

Интенсивность шума = 0

Интенсивность шума = 100

Закладка **Полосы и сдвиги**

Размер и положение. Группа параметров, отвечающих за геометрию полос.

Минимальная/Максимальная высота (1-200). Диапазон, в пределах которого изменяется высота полос.

Минимальная/Максимальная высота = 1/10

Минимальная/Максимальная высота = 50/100

Минимальная/Максимальная длина (20-200). Диапазон, в пределах которого изменяется длина полос.

Минимальная/Максимальная длина = 20/30

Минимальная/Максимальная длина = 190/200

Смещение (0-100). Величина сдвига (для простых и инвертированных полос).

Смещение = 0

Смещение = 15

Простые сдвиги (0-100). Число полос, которые образованы смещёнными прямоугольниками.

Простые сдвиги = 60

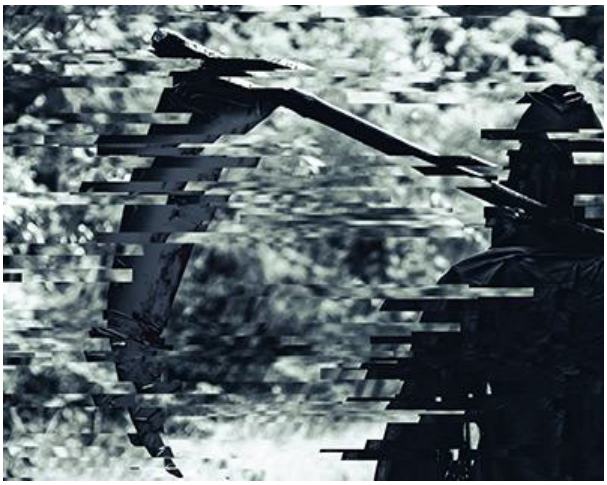
Простые сдвиги = 90

Простые растяжения (0-100). Число полос, которые образованы растяжением прямоугольников.

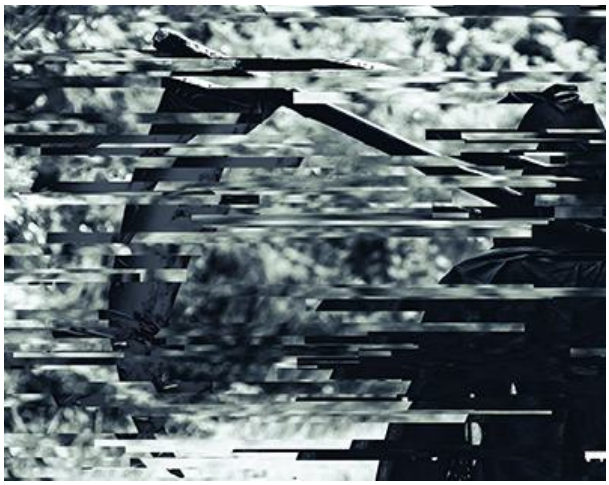
Простые растяжения = 60

Простые растяжения = 90

Коэффициент растяжения (12-20). Диапазон разброса множителей длины для простых растяжений.



Коэффициент растяжения = 12/12



Коэффициент растяжения = 14/15

Полосы инверсии (0-100). Число полос с инверсией цвета.

Полосы инверсии = 40

Полосы инверсии = 60

Чек-бокс **Вертикально** - вместо горизонтальных эффектов используются вертикальные.

Чек-бокс "Вертикально" выключен

Чек-бокс "Вертикально" включён

Кнопка **Случайное число** генерирует другое распределение полос на изображении.

При активном чек-боксе **Область просмотра** все изменения отображаются в небольшой области предпросмотра, при неактивном - применяются к области, видимой в **Окне изображения**.

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения параметров будут сброшены до исходных.

При нажатии кнопки **ОК** изменения будут применены ко всему изображению, а диалог эффекта закрыт.

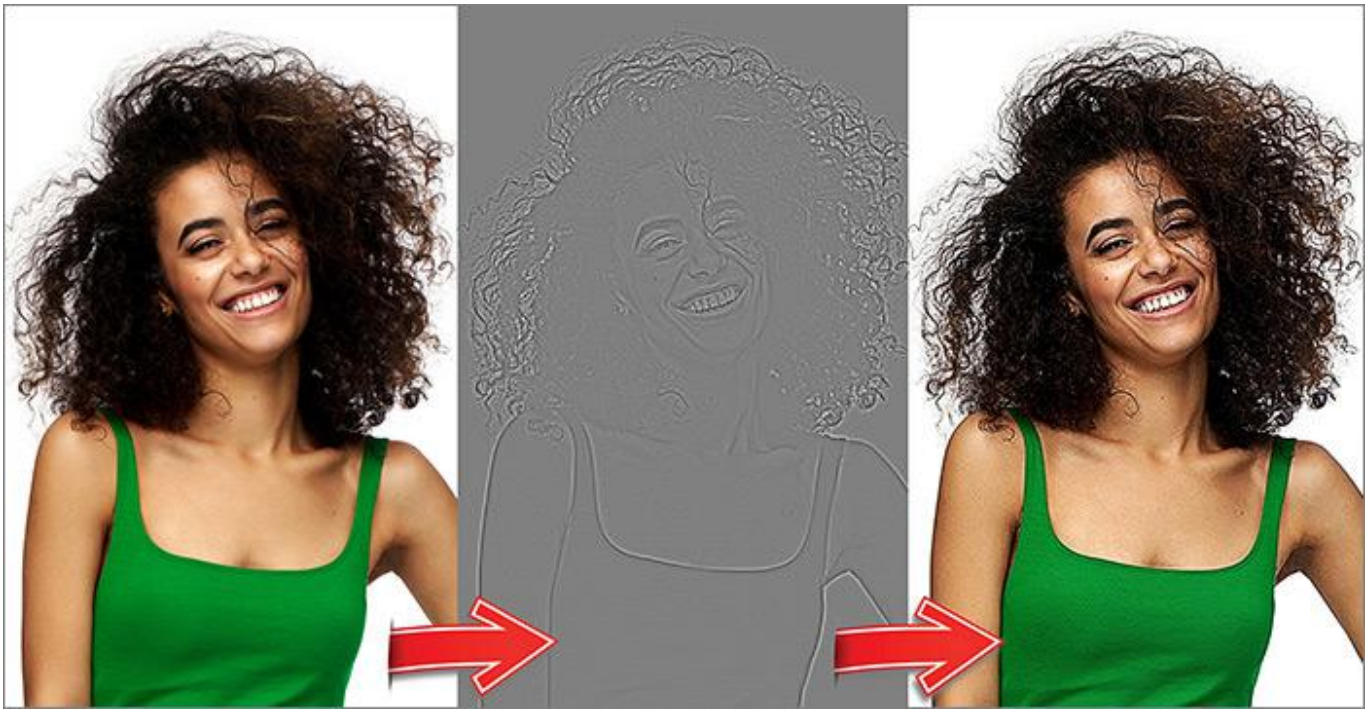
При нажатии кнопки **Отмена** диалог эффекта закроется без принятия изменений.

ВЫСОКИЕ ЧАСТОТЫ

Эффект **Высокие частоты** проявляет детали вдоль границ, скрывая остальную часть изображения.

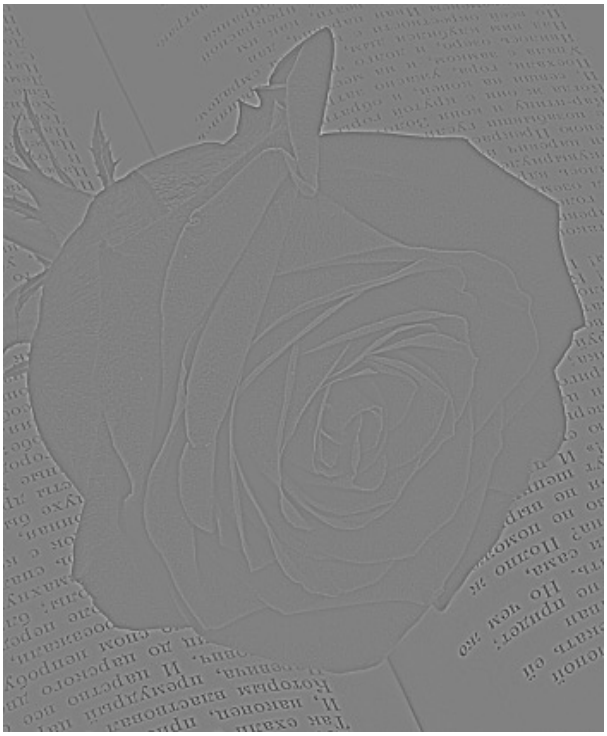
Может быть использован для изменения резкости и контраста изображения. Для этого обработанный слой накладывается на исходное изображение с одним из режимов наложения, увеличивающих контраст (Перекрытие, Мягкий свет, Жёсткий свет, Яркий свет, Линейный свет).

Внимание! Эффект недоступен в бесплатной версии программы.



Применение эффекта Высокие частоты

Радиус (0.1-250.0). Параметр определяет ширину области вдоль границ, где будут сохранены детали исходного изображения.



Радиус = 1

Радиус = 10

Чек-бокс **Оттенки серого**. При активном чек-боксе изображение будет обесцвечено.

Чек-бокс неактивен

Чек-бокс активен

При активном чек-боксе **Область просмотра** изменения параметров будут отображаться в небольшой области предпросмотра, при неактивном - применяться к области, видимой в **Окне изображения**.

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения всех параметров будут сброшены до исходных.

При нажатии кнопки **ОК** изменения будут применены ко всему изображению, а диалог эффекта закрыт.

При нажатии кнопки **Отмена** диалог эффекта закроется без принятия изменений.

КОРРЕКЦИЯ ДИСТОРСИИ

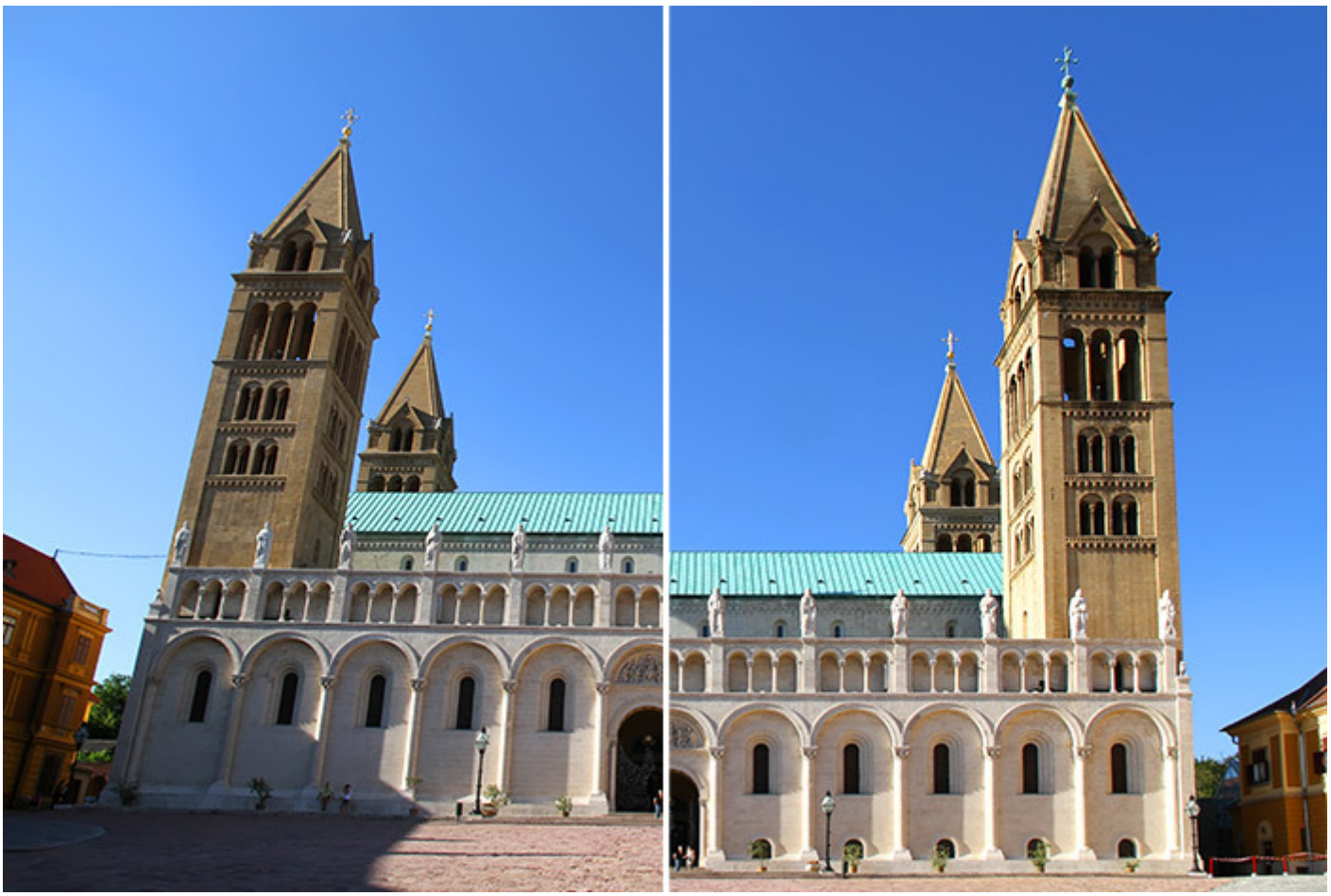
Фильтр **Коррекция дисторсии** позволяет исправлять оптические искажения (дисторсия) и корректировать перспективу изображения.

Дисторсия (-100..100). Параметр выпрямляет линии, вогнутые или выпуклые относительно центра изображения.

Коррекция дисторсии

Перспектива по вертикали (-100..100). Исправление перспективы, при котором наклонные вертикальные линии становятся параллельными.

Перспектива по горизонтали (-100..100). Исправление перспективы, при котором наклонные горизонтальные линии становятся параллельными.



Исправление перспективы

Сдвиг по вертикали (-100..100). Параметр позволяет двигать изображение вверх или вниз.

Сдвиг по горизонтали (-100..100). Параметр позволяет двигать изображение влево или вправо.

Масштаб (50-150). Изменение масштаба изображения. Используется для скрытия прозрачных областей по краям скорректированного изображения.

Поворот (-180..180). Задает угол поворота изображения. Может использоваться для исправления заваленного горизонта.

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения всех параметров будут сброшены до исходных.

При нажатии кнопки **ОК** изменения будут применены ко всему изображению, а диалог эффекта закрыт.

При нажатии кнопки **Отмена** диалог эффекта закроется без принятия изменений.

РАБОТА С ШУМОМ

Меню **Шум** отвечает за работу с шумом и содержит следующие эффекты:

Добавление шума. Эффект служит для наложения шума на изображение.

В блоке **Распределение** выбрать алгоритм распределения шума на изображении: равномерное, импульсное или по Гауссу.

Равномерное

По Гауссу

Импульсное

Чек-бокс **Цветовой шум**. При активном чек-боксе добавляется цветной шум, при неактивном - только черно-белый.

Добавлен монохромный шум

Добавлен цветной шум

Сила (0-100). При увеличении параметра растет степень проявления шума на изображении.

Сила = 10

Сила = 50

Медиана. Уменьшает детализацию изображения, усредняя значения цвета сходных пикселов в пределах заданного радиуса.

Радиус (1-100). Задает радиус окружности, в которой будет происходить сравнение и усреднение цветов отдельных пикселов.

Оригинальное изображение

После применения эффекта

Пыль и царапины. Уменьшает шум, размывая различающиеся пикселы в пределах заданного радиуса.

Радиус (1-100). Параметр определяет размер области, в которой будет происходить поиск пикселов с несходными характеристиками и их размытие.

Порог (0-100). Параметр определяет, насколько должны различаться пикселы, чтобы быть размытыми.

Изображение после применения эффекта

Примечание. Данный эффект рекомендуется применять только к небольшой выделенной области, содержащей дефекты, так как вместе с шумом могут быть удалены мелкие детали изображения.

При активном чек-боксе **Область просмотра** все изменения отображаются в небольшой области предпросмотра, при неактивном - применяются к области, видимой в **Окне изображения**.

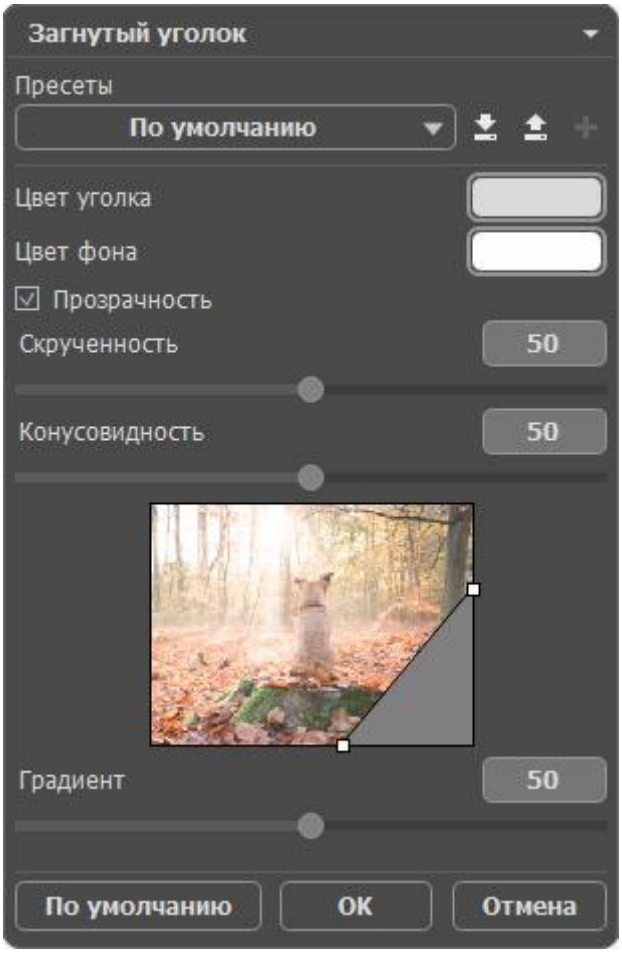
При нажатии кнопки **По умолчанию** значения всех параметров будут сброшены до исходных.

При нажатии кнопки **ОК** изменения будут применены ко всему изображению, а диалог эффекта закрыт.

При нажатии кнопки **Отмена** диалог эффекта закроется без принятия изменений.

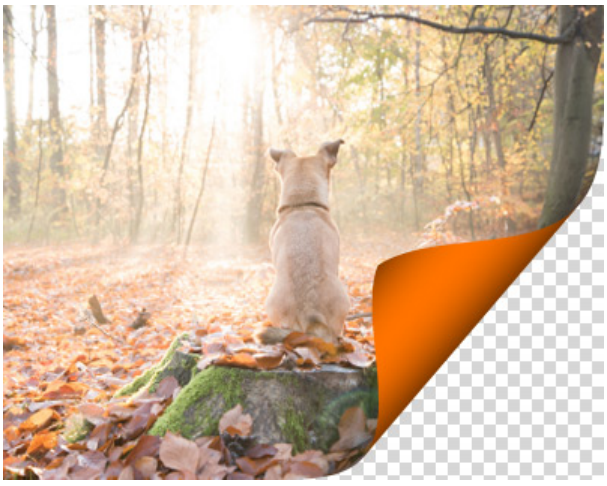
ЗАГНУТЫЙ УГОЛОК

Эффект **Загнутый уголок** предназначен для имитации скручивания уголка страницы. Цвет загнутого уголка, степень закрутки и форма задаются с помощью параметров на **Панели настроек**.

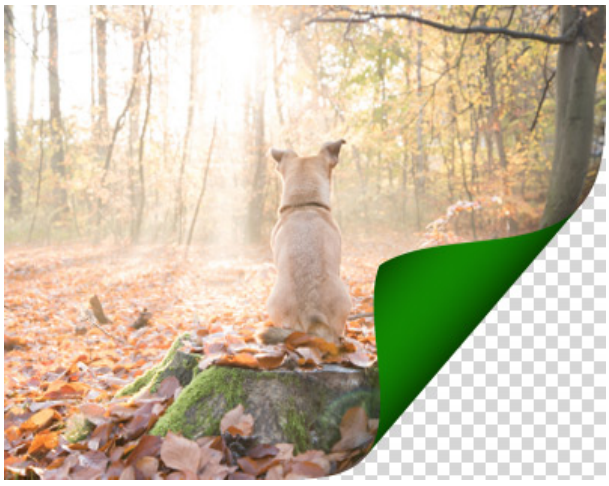


Параметры эффекта:

Цвет уголка. На цветовой пластине можно задать цвет для обратной стороны загнутого уголка. Для указания цвета используется диалог выбора цвета, который вызывается двойным кликом мыши по соответствующему цветовому полю.



Цвет уголка - оранжевый



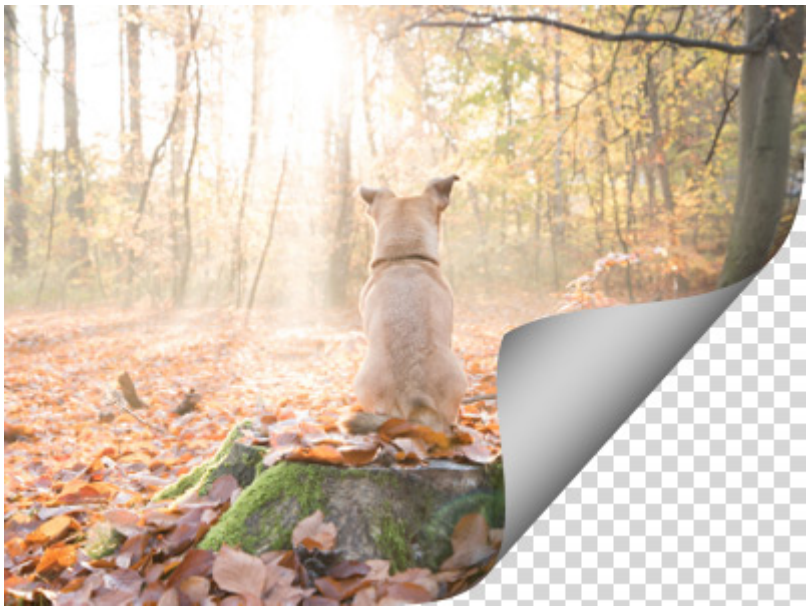
Цвет уголка - зеленый

Цвет фона. На цветовой пластине можно задать цвет изображения под загнутым уголком. Для указания цвета используется диалог выбора цвета, который вызывается двойным кликом мыши по соответствующему цветовому полю.

Цвет фона - черный

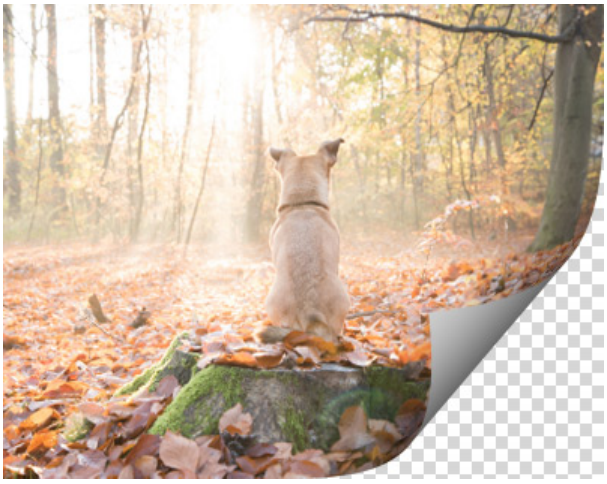
Цвет фона - белый

Чек-бокс **Прозрачность**. При включении чек-бокса изображение под загнутым уголком становится прозрачным. Эта возможность полезна для многослойных изображений, когда требуется, чтобы из-под уголка выглядывала другая фотография.

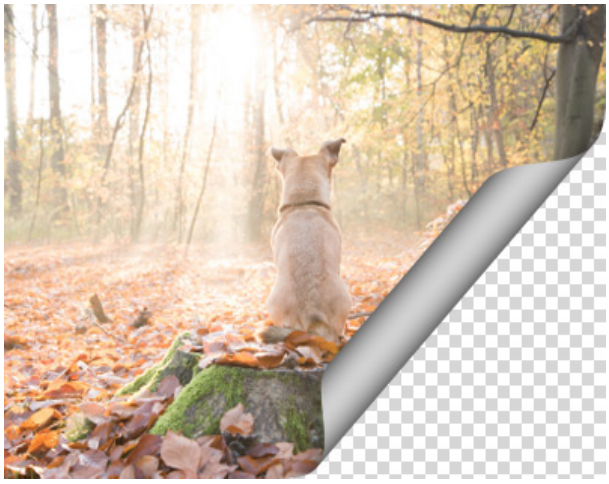


Чек-бокс 'Прозрачность' активен

Скрученность (0-100). С помощью этого параметра задается степень скрученности уголка. Чем больше значение параметра, тем сильнее закручивается уголок.

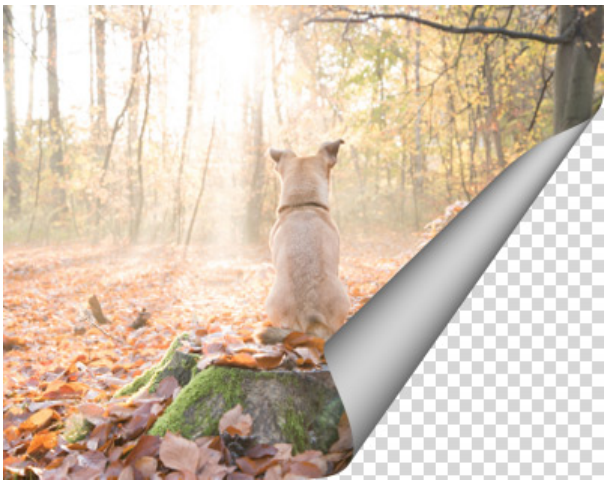


Скрученность = 25

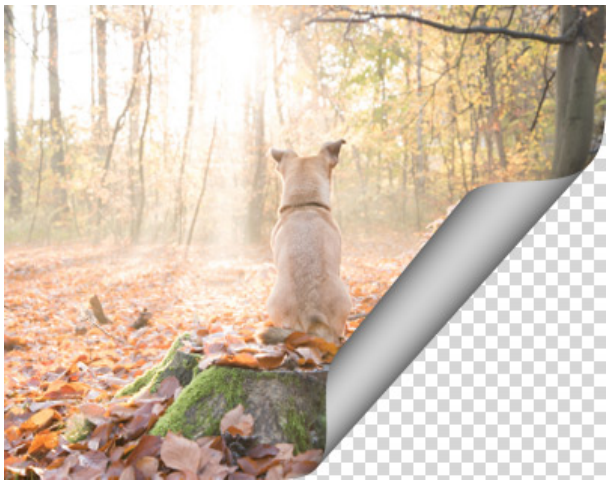


Скрученность = 75

Конусовидность (0-100). Этот параметр задает форму уголка. При значении параметра от 1 до 49 уголок закручивается в конус (вершина в одной стороне), при значении 50 уголок закручивается в цилиндр, а при значении параметра от 51 до 100 уголок снова начинает закручиваться в конус, но с вершиной в противоположной стороне.

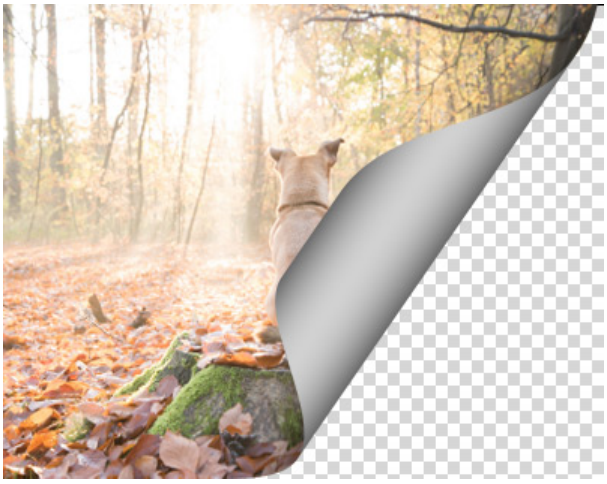


Конусовидность = 10

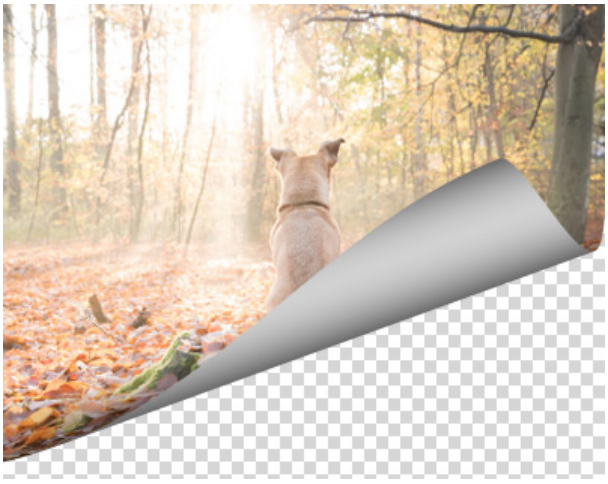


Конусовидность = 60

Линия с маркерами на концах задает местоположение линии загиба уголка. Положение линии задается с помощью маркеров. Для перемещения маркера необходимо подвести к нему курсор мыши, нажать на левую кнопку мыши и перетащить маркер на новое место. Невозможно загнуть больше половины изображения.

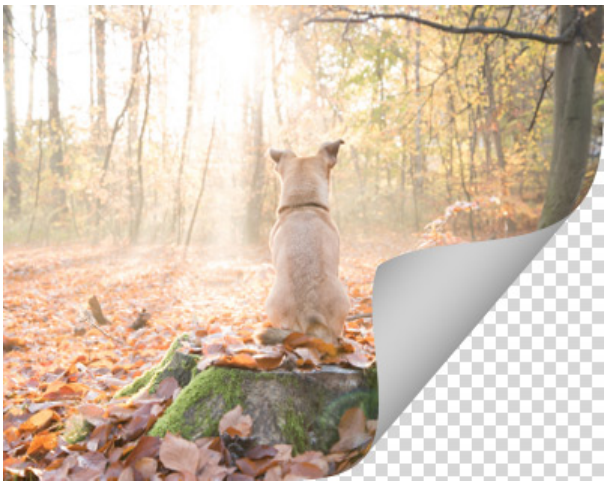


Уголок загнут по вертикали

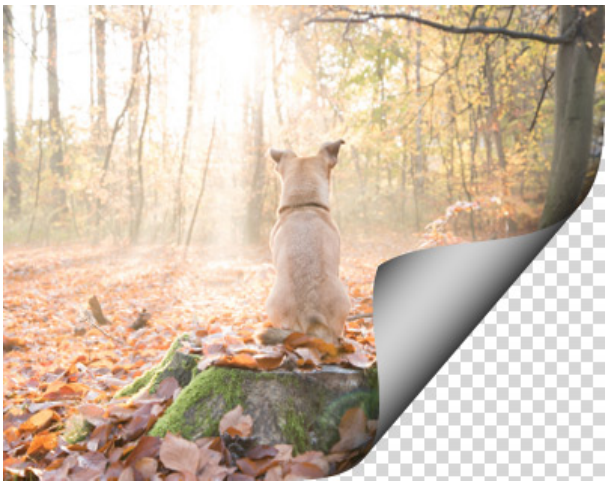


Уголок загнут по горизонтали

Градиент (0-100). Параметр предназначен для придания объемности путем настройки контраста полутеней.



Градиент = 25



Градиент = 75

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения всех параметров будут сброшены до исходных.

При нажатии кнопки **ОК** изменения будут применены ко всему изображению, а диалог эффекта закрыт.

При нажатии кнопки **Отмена** диалог эффекта закроется без принятия изменений.

ПИКСЕЛИЗАЦИЯ

Меню **Пикселизация** содержит эффекты, которые объединяют соседние пикселы изображения в одноцветные ячейки.

Мозаика. С помощью эффекта соседние пикселы группируются в квадратные блоки. Цвет каждого блока получается усреднением цвета объединяемых пикселов.

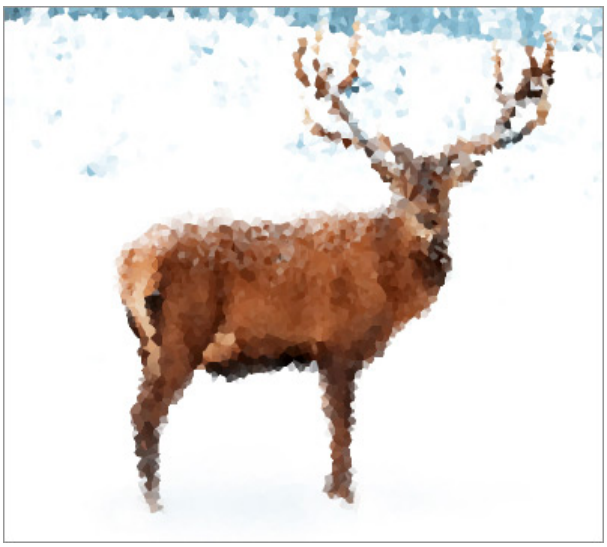
Размер (2-300). Параметр задает длину стороны квадратного блока в исходных пикселах изображения.

Мелкие блоки

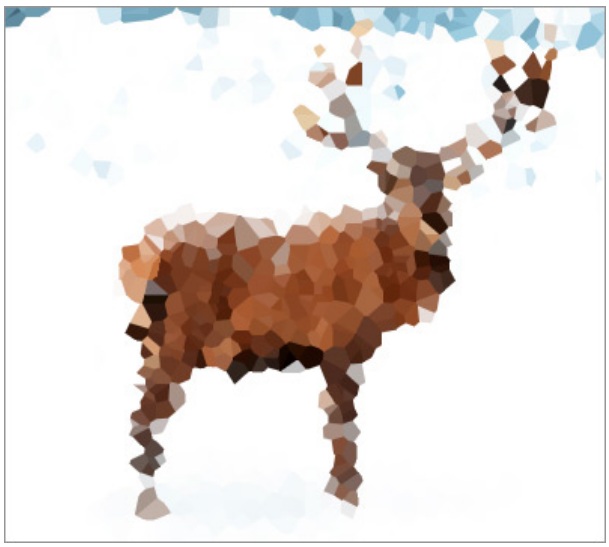
Крупные блоки

Кристаллизация. При использовании эффекта соседние пикселы группируются в разнообразные многоугольники. Цвет каждого многоугольника получается усреднением цвета объединяемых пикселов.

Размер (5-300). Параметр определяет величину многоугольников. Чем больше значение параметра, тем крупнее многоугольники.



Небольшие многоугольники



Крупные многоугольники

При активном чек-боксе **Область просмотра** изменения параметров будут отображаться в небольшом окне предпросмотра, при неактивном - применяться к области, видимой в **Окне изображения**.

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения всех параметров будут сброшены до исходных.

При нажатии кнопки **ОК** изменения будут применены ко всему изображению, а диалог эффекта закрыт.

При нажатии кнопки **Отмена** диалог эффекта закроется без принятия изменений.

ТЕНИ И БЛИКИ

Эффект **Тени и Блики** поможет проявить детали в светлых и темных областях и уменьшить контраст изображения.

Эффект Тени и Блики

Панель эффекта содержит два блока с параметрами.

Блок **Темные** предназначен для осветления темных областей изображения.

Сила (0-100). Параметр задает степень осветления темных участков.

Сила = 25

Сила = 75

Ширина диапазона (0-100). Параметр определяет диапазон тонов, к которым будет применяться коррекция. При небольших значениях коррекция будет применяться только к самым темным областям. При увеличении параметра диапазон корректируемых областей будет увеличиваться.

Ширина диапазона = 10

Ширина диапазона = 100

Радиус (0-100). Параметр задает размер области вокруг пиксела, в которой будет определяться его принадлежность темной или светлой области.

Радиус = 10

Радиус = 50

В блоке **Светлые** можно сделать светлые области более темными.

Сила (0-100). Параметр задает степень затемнения светлых областей.

Сила = 25

Сила = 75

Ширина диапазона (0-100). Параметр определяет диапазон тонов, к которым будет применяться коррекция. При небольших значениях коррекция будет применяться только к самым светлым областям. При увеличении параметра диапазон корректируемых областей будет увеличиваться.

Ширина диапазона = 10

Ширина диапазона = 100

Радиус (0-100). Параметр задает размер области вокруг пиксела, в которой будет определяться его принадлежность светлой или темной области.

Радиус = 10

Радиус = 50

При активном чек-боксе **Область просмотра** все изменения отображаются в небольшой области предпросмотра, при неактивном - применяются к области, видимой в **Окне изображения**.

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения всех параметров будут сброшены до исходных.

При нажатии кнопки **ОК** изменения будут применены ко всему изображению, а диалог эффекта закрыт.

При нажатии кнопки **Отмена** диалог эффекта закроется без принятия изменений.

НАСТРОЙКА РЕЗКОСТИ

Используя команды меню **Резкость** можно увеличить четкость и детализацию изображения.

Контурная резкость позволяет дополнительно улучшать чёткость границ путём повышения контрастности. При этом происходит сравнение полученного изображения с его размытой копией. Если пиксел изображения контрастирует с соответствующим ему пикселом копии, то контраст усиливается; в противном случае пиксел не изменяется. Таким образом сравниваются все точки изображения.

Радиус (0,1-250,0). Параметр определяет количество обрабатываемых пикселов, окружающих корректируемый пиксел (т. е. размер контура резкости).

Усиление контраста (1-500). Параметр регулирует степень усиления резкости.

Порог (0-255). Параметр определяет размеры областей, в которых будет происходить усиление резкости. При небольших значениях параметра усиление контраста будет влиять даже на отдельные пикселы. При больших значениях параметра будет увеличиваться резкость только самых четких границ.

Контурная резкость

Резкость служит для увеличения четкости изображения путем увеличения контраста между отдельными пикселами.

Сила (0,0-30,0). Параметр определяет степень усиления контраста. При увеличении параметра светлые пикселы будут становиться еще светлее, а темные - темнее.

Резкость

При активном чек-боксе **Область просмотра** изменения параметров будут отображаться в небольшой области предпросмотра, при неактивном - применяться к области, видимой в **Окне изображения**.

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения всех параметров будут сброшены до исходных.

При нажатии кнопки **ОК** изменения будут применены ко всему изображению, а диалог эффекта закрыт.

При нажатии кнопки **Отмена** диалог эффекта закроется без принятия изменений.

ЗАЛИВКА ТЕКСТУРОЙ

Эффект **Заливка текстурой** позволяет заполнить слой или выделение выбранным узором.

Заливка текстурой

Параметры заливки:

Тип заливки. В выпадающем списке выбрать метод наложения текстуры:

Повтор
Отражение
Случайно
Выравнивание

Режим наложения. Определяет способ смешивания пикселов заливки с пикселами обрабатываемого слоя. Ознакомиться с режимами наложения подробнее можно здесь.

Непрозрачность (1-100). Проницаемость заливки по отношению к цветам фона. Параметр задаёт непрозрачность заливки: чем меньше его значение, тем бледнее цвета заливки и сильнее взаимодействие с цветами фона.

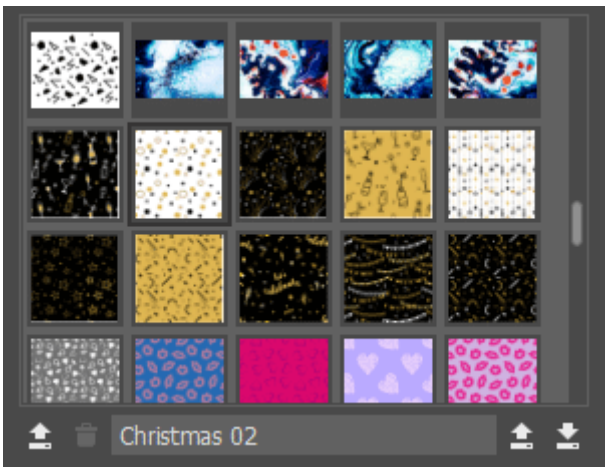
Масштаб (10-400). Размер узора текстуры.

Сдвиг по горизонтали (0-100). Смещение заливки по горизонтали.

Сдвиг по вертикали (0-100). Смещение заливки по вертикали.

Угол (0-360). Угол поворота текстуры.

Библиотека текстур содержит все доступные текстуры.



Библиотека текстур

Под списком текстур расположены следующие элементы:

Добавить текстуру . Загрузить изображение, которое будет использовано в качестве текстуры.

Удалить текстуру . Удалить выбранную текстуру из библиотеки.

Имя текстуры. По клику мыши поле станет доступно для редактирования. Ввести новое имя текстуры и нажать `Enter`, чтобы применить его.

Импорт библиотеки . Загрузить библиотеку текстур с диска (файл *.brush_textures*).

Экспорт библиотеки . Сохранить библиотеку на диск (в файл *.brush_textures*).

При активном чек-боксе **Область просмотра** изменения параметров будут отображаться в небольшой области предпросмотра, при неактивном - применяться к области, видимой в **Окне изображения**.

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения параметров будут возвращены к исходным.

При нажатии кнопки **ОК** изменения будут применены, а диалог эффекта закрыт.

При нажатии кнопки **Отмена** диалог эффекта закроется без принятия изменений.

ДВА КЛЮЧА

Эффект **Два ключа** предназначен для преобразования изображения (изменения цветовых оттенков и замены цветов, изменения насыщенности цветов, контраста и освещенности изображения и т.п.) за счёт использования двух ключевых цветов.

Эффект Два ключа

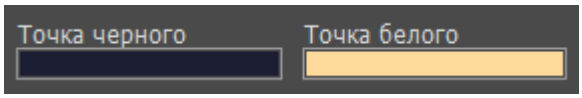
Управление эффектом осуществляется за счет двух цветов.

Исходные ключевые цвета

В цветовой пластине **Точка черного** задается цвет, который будет принят как ключевой черный, а в пластине **Точка белого** - цвет, который будет принят как ключевой белый. По умолчанию выбраны чёрный и белый цвет, а изображение при этом находится в первоначальном состоянии. Задать другие ключевые цвета можно двумя способами:

- При клике левой кнопкой мыши по цветовой пластине курсор примет вид пипетки, с помощью которой можно выбрать цвет с изображения.

- При двойном клике левой кнопкой мыши по цветовой пластине откроется диалог выбора цвета, в котором можно указать нужный цвет.



Заданы новые ключевые цвета

Примечание. Нельзя задать цвет для точки черного светлее, чем для точки белого и наоборот.

После замены ключевых цветов произойдет следующее: все цвета изображения, которые темнее ключевого черного, сдвинутся в сторону черного цвета, а все цвета, которые светлее ключевого белого, сдвинутся в сторону белого цвета.

Также возможно изменение только одного ключевого цвета, либо ключевого черного, либо ключевого белого. Например, если указать только ключевой черный, то темные цвета сдвинутся в сторону черного цвета, а все светлые цвета останутся неизменными.

При задании ключевых цветов необходимо учитывать, что чем светлее будет выбран ключевой черный, тем темнее получится изображение, и чем темнее будет выбран ключевой белый, тем светлее получится изображение.

Примечание. Для того чтобы тон цветов на изображении не изменялся, используйте ключевые цвета серых оттенков (когда цветовые составляющие, синяя, красная и зеленая, равны между собой).

Эффект Два ключа

При активном чек-боксе **Область просмотра** все изменения отображаются в небольшой области предпросмотра, при неактивном - применяются к области, видимой в **Окне изображения**.

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения всех параметров будут сброшены до исходных.

При нажатии кнопки **ОК** изменения будут применены ко всему изображению, а диалог эффекта закрыт.

При нажатии кнопки **Отмена** диалог эффекта закроется без принятия изменений.

ВСТРОЕННЫЕ ПЛАГИНЫ

В редакторе доступны некоторые популярные плагины AKVIS (меню **Эффекты -> Встроенные плагины**), которые существенно расширяют его возможности.

Встроенные плагины нельзя использовать в бесплатной версии AliveColors (лицензия **Free**).

Также можно подключить плагины AKVIS или других разработчиков в качестве внешних плагинов. Этот метод доступен даже в бесплатной версии AliveColors.

ВНЕШНИЕ ПЛАГИНЫ

Графический редактор **AliveColors** представляет собой мощный инструмент по редактированию и коррекции фотографий.

Для расширения функционала редактора существует возможность подключения внешних плагинов (кроме версии для Linux).

Подключить плагины к программе **AliveColors** можно следующим способом:

- Вызвать диалоговое окно Настроек программы командой **Файл -> Настройки** или нажатием кнопки в правом верхнем углу программы.
- В закладке **Фильтры и плагины** в поле **Папки с плагинами** добавить каталог, в котором находятся файлы плагинов. Чтобы добавить новую папку, нужно нажать кнопку и выбрать нужный каталог с диска.

  Это может быть любая папка, содержащая файлы плагинов:

  - Папка, созданная специально для этой цели, например, Мои плагины. В нее нужно скопировать файлы плагинов, все они будут добавлены в список эффектов.
  - Папка, в которую плагины устанавливаются по умолчанию. Например, на Windows плагины AKVIS устанавливаются в C:\Program Files\AKVIS.
  - Также это может быть папка плагинов другого графического редактора. Последнее полезно в том случае, если на одном компьютере используются несколько графических редакторов.

    Например, для Photoshop CC, на Windows: C:\Program Files\Common Files\Adobe\Plug-Ins\CC;
    на Mac: Macintosh HD/Library/Application Support/Adobe/Plug-Ins/CC.

  Плагины отображаются для всех каталогов, пути к которым находятся в выпадающем списке **Папки с плагинами**. Для удаления пути к активной папке используется кнопка .

  Нажать кнопку **ОК** для принятия изменений.

- Перезапустить редактор **AliveColors** и выбрать установленный плагин из меню **Эффекты**.

Список совместимых плагинов **AKVIS** (на Windows и Mac):

AKVIS AirBrush — Аэрографический рисунок из фотографии (есть встроенный плагин AirBrush)

AKVIS Artifact Remover AI — Удаление артефактов JPEG сжатия (доступен AI-фильтр Удаление JPEG артефактов)

AKVIS ArtSuite — Эффекты и рамки для фотографий

AKVIS ArtWork — Имитация художественных стилей

AKVIS Chameleon — Создание коллажей

AKVIS Charcoal — Рисунок углем и мелом

AKVIS Coloriage AI — Раскрашивание изображений

AKVIS Decorator — Замена текстуры и перекраска поверхности

AKVIS Draw — Создание карандашного эскиза

AKVIS Enhancer — Фотокоррекция с усилением детализации (есть встроенный плагин Enhancer)

AKVIS Explosion — Эффекты разрушения и распада

AKVIS HDRFactory — Расширение динамического диапазона (есть встроенный плагин HDRFactory)

AKVIS Inspire AI — Художественная стилизация изображений

AKVIS LightShop — Световые и звездные эффекты (есть встроенный плагин LightShop)

AKVIS MakeUp — Ретушь портретных фотографий (есть встроенный плагин MakeUp)

AKVIS NatureArt — Природные эффекты и явления (есть встроенный плагин NatureArt)

AKVIS Neon — Рисунок светящимися линиями (есть встроенный плагин Neon)

AKVIS Noise Buster AI — Удаление цифрового шума (есть встроенный плагин Noise Buster и AI-фильтр Удаление шума)

AKVIS OilPaint — Эффект масляной живописи

AKVIS Pastel — Рисунок пастелью из фотографии

AKVIS Points — Картины в технике пуантилизма (есть встроенный плагин Points)

AKVIS Refocus AI — Эффекты фокусировки, резкости и размытия (один из режимов доступен как AI-фильтр Удаление размытия)

AKVIS Retoucher — Восстановление и ретушь фотографий

AKVIS Sketch — Рисунок карандашом из фотографии

AKVIS SmartMask AI — Выделение объекта и удаление фона (есть встроенный плагин SmartMask)

AKVIS Watercolor — Рисунок акварельными красками.

Список совместимых сторонних плагинов:

плагины от **Topaz Labs** (только на *Windows*)

плагины от **Nik Collection** (только на *Windows*)

плагины от **Exposure Software** (только на *Windows*)

плагин **Corel ParticleShop** (на *Windows* и *Mac*)

плагины от **Auto FX Software** (на *Windows* и *Mac*)

плагины от **Imagenomic** (только на *Windows*)

Просмотреть информацию о версии и лицензии установленных внешних плагинов можно в меню **Помощь -> О плагинах**.

ВСТРОЕННЫЕ ПЛАГИНЫ

В меню **Эффекты -> Встроенные плагины** доступны некоторые популярные плагины AKVIS, которые существенно расширяют возможности редактора.

В бесплатной версии AliveColors (лицензия **Free**) встроенные плагины доступны только в ознакомительных целях. При применении результата на изображение будет добавлен водяной знак.

Для владельцев лицензий **Home и Business** доступны следующие встроенные плагины:

AirBrush (режимы Одноцветный рисунок и Исходные цвета)

Enhancer (эффекты Улучшение деталей, Тоновая коррекция и Допечатная обработка)

HDRFactory (Создание HDR изображений, Удаление призраков и режим Локальная коррекция)

LightShop (световые эффекты, Сверкающая кисть)

MakeUp (автоматическая генерация маски коррекции, инструменты коррекции маски, инструменты ретуши)

NatureArt (эффекты Дождь, Вода, Облака, Радуга, Молния, Изморозь, Полярное сияние)

Neon (эффект светящихся линий, Тонирование, Искажение)

Noise Buster (удаление цифрового шума, Удаление крупных зёрен)

Points (эффект пуантилизма)

SmartMask (Волшебная кисть, режимы Хромакей, Уточнение краев)

Также можно подключить плагины AKVIS или других разработчиков в качестве внешних плагинов. Этот метод доступен даже в бесплатной версии **AliveColors**.

AIRBRUSH: ЭФФЕКТ АЭРОГРАФИИ

Встроенный плагин **AirBrush** позволяет превратить фотографию в рисунок в технике аэрография, получить стилизацию под картину, выполненную распылённой краской.

> **Внимание!** Эффект недоступен для бесплатной версии программы.

Аэрография — это техника нанесения слоя краски с помощью баллончика или аэрографа. По тонкости выполнения и рельефности получаемых изображений аэрография приближается к живописи. Она часто применяется для нанесения рисунков на автомобили и мотоциклы, настенной росписи, постеров, граффити, для получения декоративных эффектов.

Настройка эффекта производится с помощью параметров, подробнее ознакомиться с которыми можно здесь.

Во встроенном плагине **AirBrush** доступны следующие возможности:

Поддержка двух режимов выбора цвета:

Исходные цвета. Создание фотореалистичного изображения с сохранением первоначального цветового диапазона.

Исходные цвета

Одноцветный рисунок. Создание монохромного рисунка в оттенках одного цвета.

Одноцветный рисунок

Плагин снабжен набором готовых **предустановок (пресетов)**, которые облегчают и ускоряют знакомство с эффектом и упрощают работу. Пресеты можно использовать в готовом виде или же, взяв за основу пресет, изменить параметры по своему вкусу.

Больше возможностей для преобразования фотографии в аэрографический рисунок доступно **в отдельной программе или внешнем плагине AKVIS AirBrush**.

ENHANCER: УЛУЧШЕНИЕ ДЕТАЛЕЙ, ТОНОВАЯ КОРРЕКЦИЯ, ДОПЕЧАТНАЯ ОБРАБОТКА

Эффекты группы **Enhancer** предназначены для улучшения детализации снимка, коррекции затемненных областей, повышения резкости границ и контрастности изображения.

Внимание! Эффекты недоступны в бесплатной версии программы.

В меню **Enhancer** доступны следующие эффекты:

Улучшение деталей. Позволяет проявить детали в светлых и темных областях изображения. Настройка эффекта производится с помощью параметров, подробнее ознакомиться с которыми можно здесь.

Улучшение деталей

Тоновая коррекция. Предназначен для тоновой коррекции отдельных цветовых областей изображения. Настройка эффекта производится с помощью параметров, подробнее ознакомиться с которыми можно здесь.

Тоновая коррекция

Допечатная обработка. Используется для увеличения резкости границ и контрастности всего изображения перед печатью или публикацией в интернете. Настройка эффекта производится с помощью параметров, подробнее ознакомиться с которыми можно здесь.

Допечатная обработка

Эффекты снабжены набором готовых **предустановок (пресетов)**, которые облегчают и ускоряют знакомство с эффектом и упрощают работу. Пресеты можно использовать в готовом виде или же, взяв за основу пресет, изменить параметры по своему вкусу.

Улучшение фотографии, усиление детализации и тоновая коррекция также доступны **в отдельной программе или внешнем плагине AKVIS Enhancer**.

HDRFACTORY: СОЗДАНИЕ ИЗОБРАЖЕНИЙ HDR

Встроенный плагин **HDRFactory** предназначен для создания изображений с высоким динамическим диапазоном.

> **Внимание!** Эффект недоступен в бесплатной версии программы.

HDRFactory позволяет получить изображение HDR из нескольких снимков одного и того же объекта, снятых с разной экспозицией или создать эффект HDR на одной фотографии.

Результат обработки будет ярче, контрастнее, насыщеннее и красочнее, чем позволяет фотокамера, намного ближе к тому, что видит наш глаз, который способен различать больше деталей, чем может зафиксировать фотоаппарат.

Во встроенном плагине **HDRFactory** доступны следующие возможности:

Создание изображения HDR. Получение изображения с высоким динамическим диапазоном. Настройка эффекта производится с помощью параметров, подробнее ознакомиться с которыми можно на страницах Построение HDR-изображения, Дополнительная коррекция и Эффекты.

Изображение HDR

Локальная коррекция. Позволяет подвергнуть дополнительной обработке отдельные области изображения. Подробнее ознакомиться с работой режима можно здесь.

Локальная коррекция

Удаление призраков. Режим позволяет удалять призраков, возникающих при совмещении нескольких снимков. Подробнее ознакомиться с настройками режима можно здесь.

Удаление призраков

Плагин снабжен набором готовых **предустановок (пресетов)**, которые облегчают и ускоряют знакомство с эффектом и упрощают работу. Пресеты можно использовать в готовом виде или же, взяв за основу пресет, изменить параметры по своему вкусу.

Создание HDR из нескольких снимков и тоновая коррекция одной фотографии также доступны **в отдельной программе или внешнем плагине AKVIS HDRFactory**.

LIGHTSHOP: СВЕТОВЫЕ ЭФФЕКТЫ

Встроенный плагин **LightShop** позволяет добавлять световые эффекты на изображение.

> **Внимание!** Эффект недоступен в бесплатной версии программы.

В **LightShop** включены различные элементы, из которых собираются свечения. Вы можете передвигать и изменять любой элемент свечения или весь эффект по своему усмотрению, управлять способом наложения свечения на изображение, выбирать зону действия.

Во встроенном плагине **LightShop** доступны следующие возможности:

Добавление световых эффектов. Создание сложных световых эффектов, состоящих из нескольких простых элементов. Подробнее ознакомиться с созданием световых эффектов можно здесь.

Световой эффект

Инструмент **Сверкающая кисть** . Распыление небольших светящихся элементов - звёзд, сердечек, цветов и т.д. Подробнее ознакомиться с настройками инструмента можно здесь.

Сверкающая кисть

Плагин снабжен набором готовых **эффектов**, которые значительно облегчают, ускоряют и упрощают работу с ним. Эффекты можно использовать в готовом виде или же, взяв за основу, изменить параметры по своему вкусу.

Больше возможностей при создании световых эффектов доступно **в отдельной программе или внешнем плагине AKVIS LightShop**.

MAKEUP: РЕТУШЬ ПОРТРЕТА

Встроенный плагин **MakeUp** служит для исправления и улучшения портретных фотографий.

> **Внимание!** Эффект недоступен в бесплатной версии программы.

MakeUp автоматически сглаживает кожу и устраняет мелкие дефекты, придавая лицу на портрете сияние, чистоту и гладкость, характерные для высокохудожественных изображений.

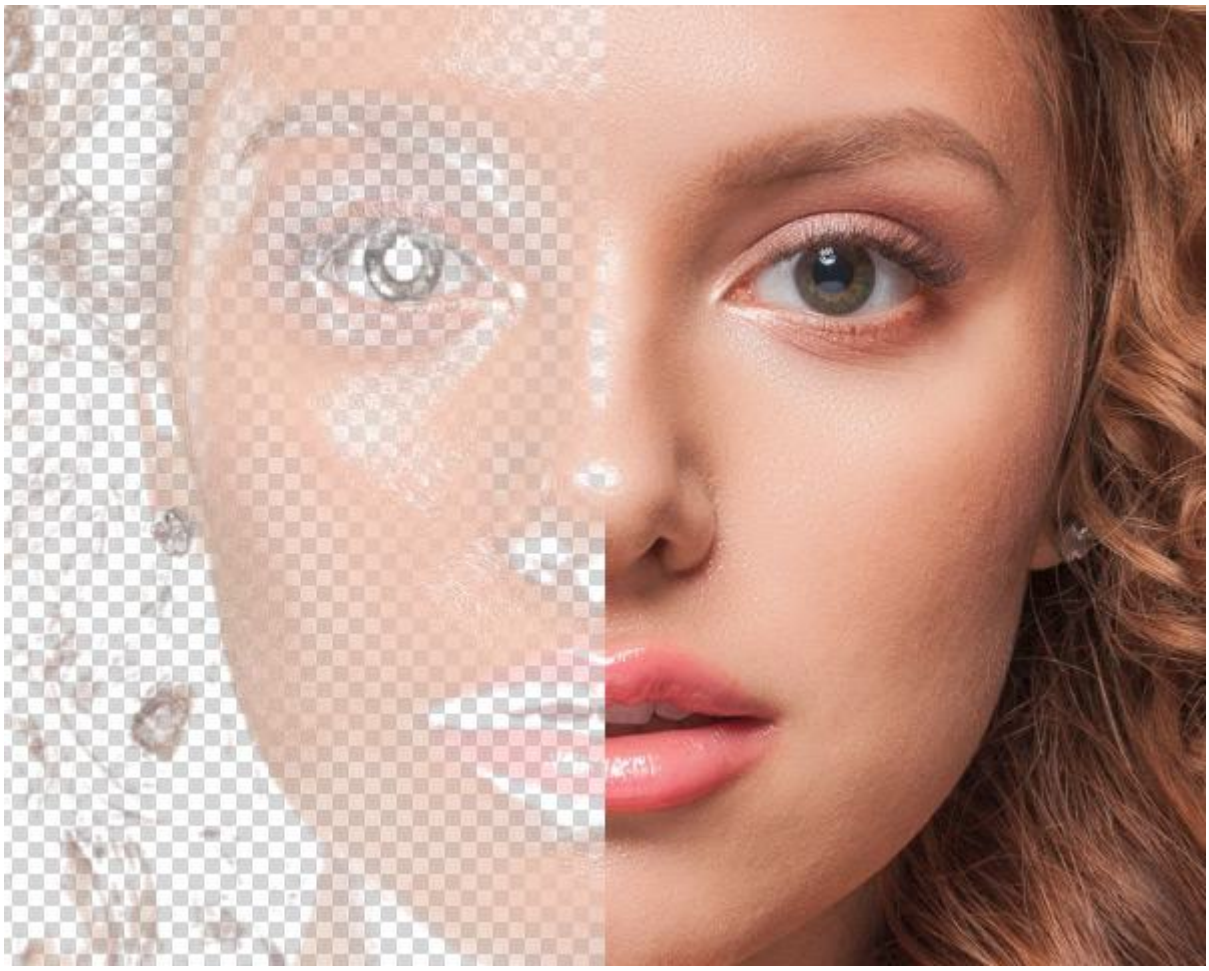
Плагин улучшает и омолаживает кожу, не изменяя при этом других важных компонентов фотографии, оставляя выразительными глаза и волосы, не затрагивая фон.

Коррекция изображения

Настройка эффекта производится с помощью параметров, подробнее ознакомиться с которыми можно здесь.

Во встроенном плагине **MakeUp** доступны следующие возможности:

- **Автоматическая генерация маски коррекции**. Плагин сам распознает область лица и создаст маску, по которой будет произведена коррекция. Также доступны инструменты редактирования маски: , , .



Маска

Инструменты ретуши , , , , . Служат для ручного удаления незначительных дефектов. Подробнее ознакомиться с настройками инструментов можно здесь.

Инструменты ретуши

Плагин снабжен набором готовых **предустановок (пресетов)**, которые облегчают и ускоряют знакомство с эффектом и упрощают работу. Пресеты можно использовать в готовом виде или же, взяв за основу пресет, изменить параметры по своему вкусу.

Больше возможностей для улучшения портретных фотографий доступно **в отдельной программе или внешнем плагине AKVIS MakeUp**.

NATUREART: ПРИРОДНЫЕ ЭФФЕКТЫ

Встроенный плагин **NatureArt** содержит коллекцию уникальных эффектов, имитирующих природные явления.

> **Внимание!** Эффект недоступен в бесплатной версии программы.

NatureArt позволяет добавить на фотографию дождь, облака, радугу, водный массив, а так же молнии, изморозь и северное сияние.

Дождь. Позволяет добавить на изображение осадки: в основном, различные виды дождя (от измороси до ливня), а при определенной настройке параметров даже снег. Настройка эффекта производится с помощью параметров, подробнее ознакомиться с которыми можно здесь.

Дождь

Вода. С помощью эффекта можно добавить на фото водный массив. Блики и вариации света позволяют максимально приблизить изображение к заданным природным условиям. Настройка эффекта производится с помощью параметров, подробнее ознакомиться с которыми можно здесь.

Вода

Облака. Эффект позволяет добавить к изображению облака, туман или дым. Настройка эффекта производится с помощью параметров, подробнее ознакомиться с которыми можно здесь.

Туман

Радуга. С помощью эффекта можно добавить на изображение радугу. Настройка эффекта производится с помощью параметров, подробнее ознакомиться с которыми можно здесь.

Радуга

Молния. Эффект позволяет добавить на изображение молнии разнообразных цветов и размеров в любых количествах. Настройка эффекта производится с помощью параметров, подробнее ознакомиться с которыми можно здесь.

Молния

Изморозь. Эффект позволяет украсить изображение ажурным ледяным узором в виде инея. Настройка эффекта производится с помощью параметров, подробнее ознакомиться с которыми можно здесь.

Изморозь

Полярное сияние. Эффект позволяет украсить ночное небо уникальным природным явлением - северное сияние. Настройка эффекта производится с помощью параметров, подробнее ознакомиться с которыми можно здесь.

Полярное сияние

Плагин снабжен набором готовых **предустановок (пресетов)**, которые облегчают и ускоряют знакомство с эффектами и упрощают работу. Пресеты можно использовать в готовом виде или же, взяв за основу пресет, изменить параметры по своему вкусу.

Еще больше природных эффектов и явлений доступно **в отдельной программе или внешнем плагине AKVIS NatureArt**.

NEON: ЭФФЕКТ СВЕТЯЩИХСЯ ЛИНИЙ

Встроенный плагин **Neon** предназначен для создания неоновых эффектов на изображении. Он позволяет превратить фотографию в яркий и необычный рисунок, выполненный светящимися линиями.

> **Внимание!** Эффект недоступен в бесплатной версии программы.

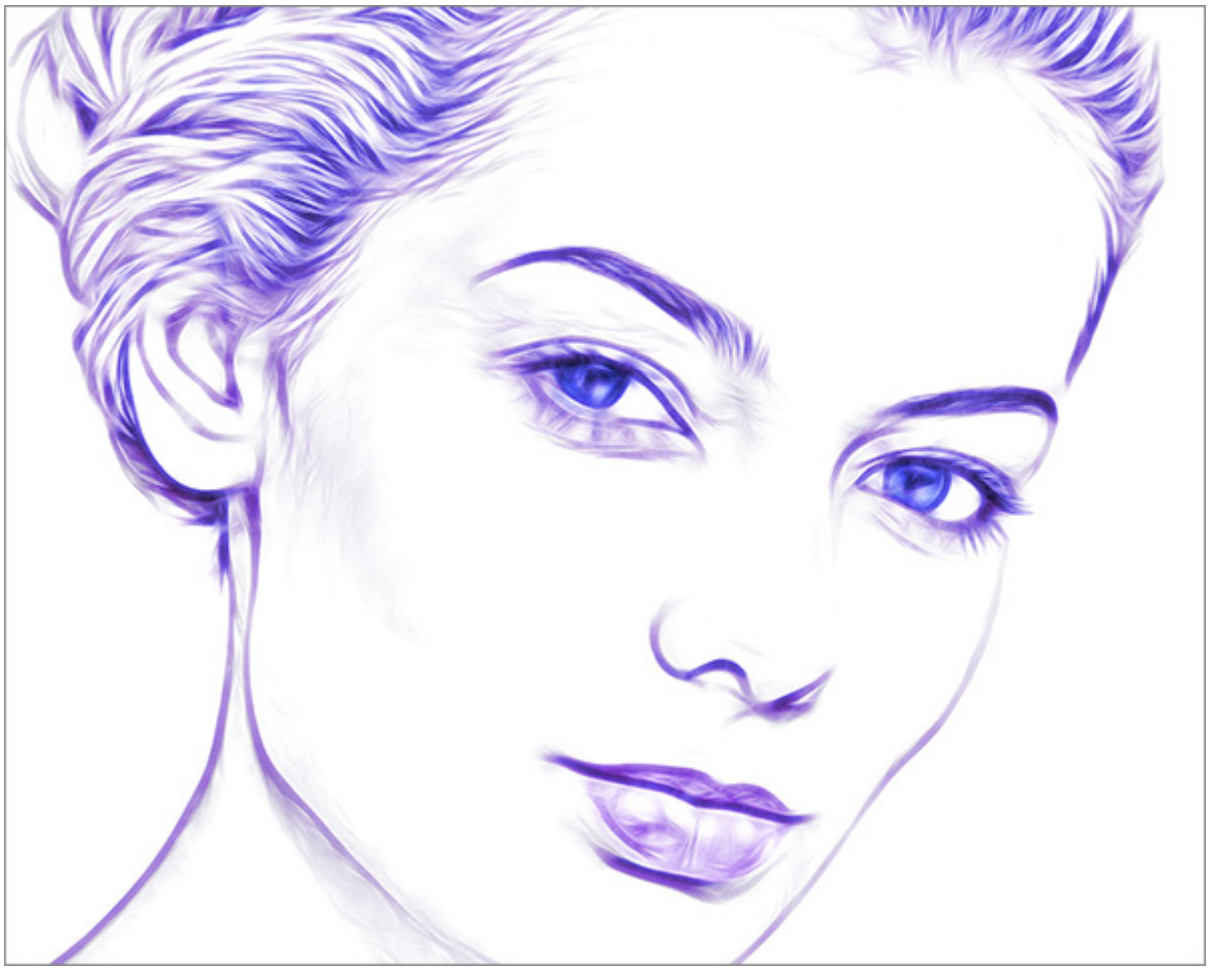
Настройка эффекта производится с помощью параметров, подробнее ознакомиться с которыми можно здесь.

Во встроенном плагине **Neon** доступны следующие возможности:

Эффект светящихся линий. Преобразование фотографии в рисунок, выполненный светящимися линиями.

Неоновый рисунок

Тонирование. Позволяет тонировать рисунок одним цветом.



Тонирование синим цветом

Параметры **Искажения**. Позволяют деформировать линии.

Добавление деформаций

Плагин снабжен набором готовых **предустановок (пресетов)**, которые облегчают и ускоряют знакомство с эффектом и упрощают работу. Пресеты можно использовать в готовом виде или же, взяв за основу пресет, изменить параметры по своему вкусу.

Больше возможностей для преобразования фотографии в светящийся рисунок доступно **в отдельной программе или внешнем плагине AKVIS Neon**.

NOISE BUSTER: УДАЛЕНИЕ ЦИФРОВОГО ШУМА

Встроенный плагин **Noise Buster** предназначен для подавления цифрового шума на изображении.

> **Внимание!** Эффект недоступен в бесплатной версии программы.

Noise Buster подавляет шумы матрицы цифровой камеры и шумы, появляющиеся при сканировании фотоснимка, уменьшает зернистость и устраняет неоднородные цветовые пятна на изображении, сохраняя детали и резкость границ.

Настройка эффекта производится с помощью параметров, подробнее ознакомиться с которыми можно здесь.

Во встроенном плагине **Noise Buster** доступны следующие возможности:

Удаление цифрового шума. Подавление яркостного и цветового шума.

Удаление цифрового шума

Удаление крупных зерен. Восстановление гладкого изображения из крупных точек, а также удаление муара и сильного шума.

Удаление крупных зерен

Плагин снабжен набором готовых **предустановок (пресетов)**, которые облегчают и ускоряют знакомство с эффектом и упрощают работу. Пресеты можно использовать в готовом виде или же, взяв за основу пресет, изменить параметры по своему вкусу.

Больше возможностей для удаления цифрового шума доступно **в отдельной программе или внешнем плагине AKVIS Noise Buster AI**.

POINTS: ПУАНТИЛИЗМ

Встроенный плагин **Points** позволяет превратить фотографии в картины, выполненные в технике пуантилизм.

Внимание! Эффект недоступен в бесплатной версии программы.

Пуантилизм — особая техника рисования, характеризующаяся наложением красок раздельными четкими мазками в виде точек или пятен. Это стилистическое направление в живописи выросло из импрессионизма. Сложный цветовой тон разлагается на отдельные цвета, которые фиксируются на полотне точечными мазками в расчете на их оптическое смешение при зрительном восприятии картины.

Настройка эффекта производится с помощью параметров, подробнее ознакомиться с которыми можно здесь.

Пуантилизм

Плагин снабжен набором готовых **предустановок (пресетов)**, которые облегчают и ускоряют знакомство с эффектом и упрощают работу. Пресеты можно использовать в готовом виде или же, взяв за основу пресет, изменить параметры по своему вкусу.

Больше возможностей при создании картин в технике пуантилизм доступно **в отдельной программе или внешнем плагине AKVIS Points**.

SMARTMASK: ВЫДЕЛЕНИЕ ОБЪЕКТА И УДАЛЕНИЕ ФОНА

Встроенный плагин **SmartMask** служит для аккуратного вырезания объекта с изображения.

> **Внимание!** Эффект недоступен в бесплатной версии программы.

SmartMask позволяет быстро и качественно вырезать область фотографии, например, отделить фигуру человека от фона или удалить часть пейзажа.

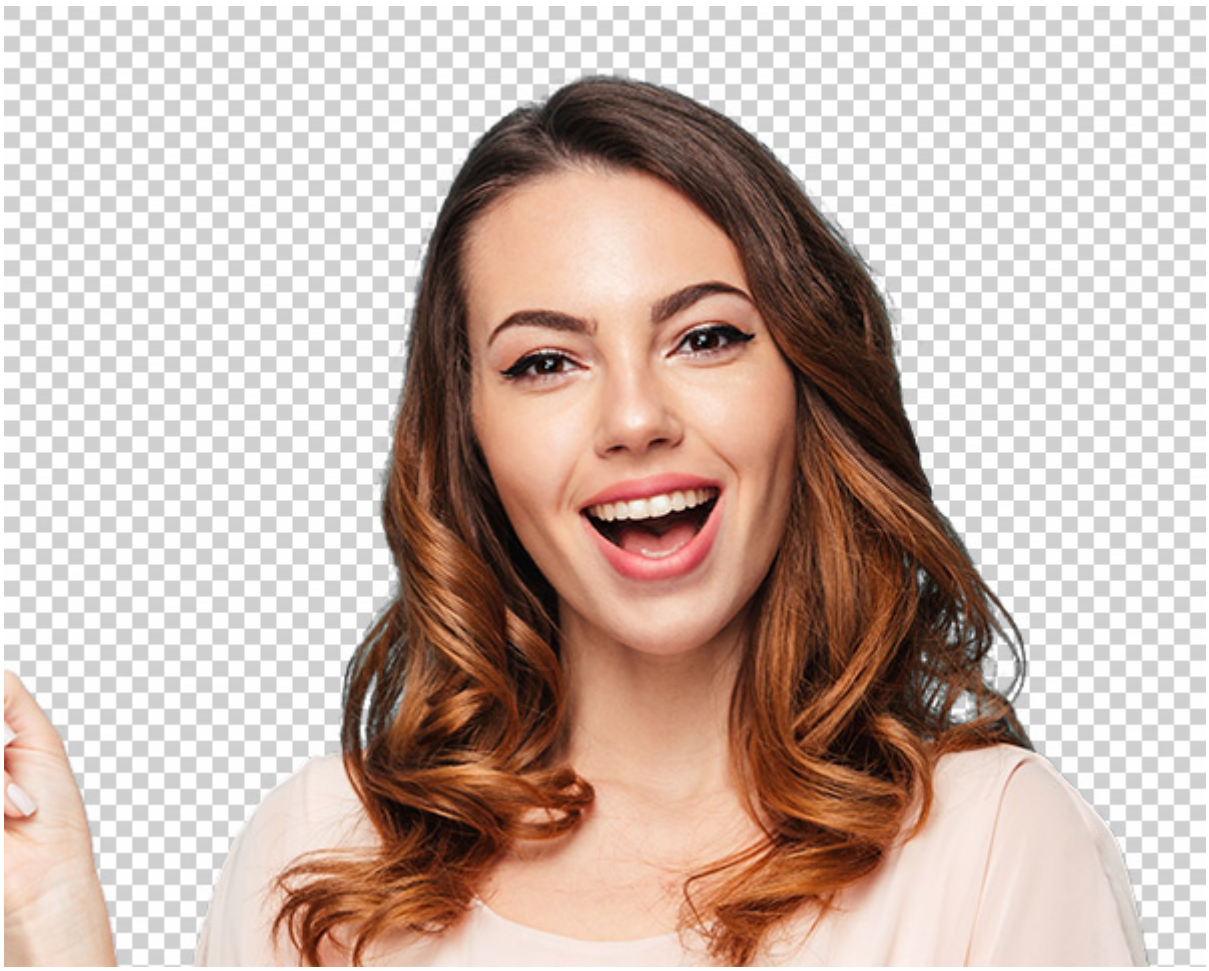
Плагин одинаково хорошо работает как с мягкими, так и с жесткими краями фрагмента. С помощью нескольких кликов можно выделить объекты и с четко прорисованными границами, и с размытыми, полупрозрачными краями.

Во встроенном плагине **SmartMask** доступны следующие возможности:

Волшебная кисть . Служит для аккуратного ручного вырезания сложных объектов. Подробнее ознакомиться с настройками инструмента можно здесь.

Волшебная кисть

Хромакей. Позволяет быстро и аккуратно удалить однотонный цветной фон. Настройка эффекта производится с помощью параметров, подробнее ознакомиться с которыми можно здесь.



Хромакей

Уточнение краев. Предназначен для редактирования границ выделения или вырезанного фрагмента. Настройка эффекта производится с помощью параметров, подробнее ознакомиться с которыми можно здесь.

Уточнение краев

Больше возможностей при удалении частей изображения доступно **в отдельной программе или внешнем плагине AKVIS SmartMask**.

AI МОДУЛИ

Графический редактор **AliveColors** содержит AI-инструменты, которые благодаря улучшенным алгоритмам на основе нейронных сетей позволяют быстро и качественно обработать изображение. Некоторые нейронные фильтры недоступны в бесплатной версии.

Фильтры на основе нейронных сетей:

Удаление JPEG артефактов
Удаление размытия
Удаление шума
Увеличение изображения

Модули *Удаление размытия*, *Удаление шума* и *Увеличение изображения* доступны только в версиях Home и Business. В бесплатной версии при использовании данных фильтров на результат обработки будет добавлен водяной знак.

Внимание! Для полноценного использования модулей с искусственным интеллектом необходима видеокарта NVIDIA, поддерживающая CUDA (с вычислительными возможностями 3.5 и выше), и свежая версия драйвера для видеокарты.

Пользователям Mac требуется macOS 10.12 или новее, чтобы использовать AI фильтры.

УДАЛЕНИЕ JPEG АРТЕФАКТОВ

Удаление JPEG артефактов использует алгоритмы машинного обучения для устранения артефактов JPEG, уменьшения пикселизации и улучшения краев.

Удаление JPEG артефактов

Панель настроек отобразится при выборе в главном меню команды **AI -> Удаление JPEG артефактов**.

Исходное изображение. Выбрать режим, исходя из качества обрабатываемой фотографии:

Слабое сжатие - для обработки изображений, сохраненных с качеством выше среднего;
Сильное сжатие - для восстановления изображений, сохраненных с низким качеством;
Сильное сжатие с шумом - для восстановления шумных фотографий, сохраненных с низким качеством;
Экстремальный - для фотографий, подвергшимся неоднократным изменениям: пересохранения в разном качестве и в различных форматах, изменение размеров после сжатия и т.п.

При активном чек-боксе **Область просмотра** изменения параметров будут применяться к небольшой области, ограниченной пунктирной линией. При неактивном - ко всему изображению.

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения параметров вернутся к исходным.

При нажатии кнопки **ОК** все изменения будут применены к изображению, а диалоговое окно закрыто.

При нажатии кнопки **Отмена** диалоговое окно закроется без принятия изменений.

УДАЛЕНИЕ РАЗМЫТИЯ

Удаление размытия использует обученную нейросеть для исправления размытия фотографии, возникающее из-за дрожания камеры или движения снимаемого объекта.

Внимание! Модуль недоступен в бесплатной версии программы.

Удаление размытия

Панель настроек отобразится при выборе в главном меню команды **AI -> Удаление размытия**.

Удаление артефактов (0-30). Позволяет уменьшить вероятность появления артефактов, несуществующих деталей. Большие значения могут привести к замыленности результата.

Фокус (2-9). Наведение резкости. Чем сильнее исходная смазанность картинки, тем большее значение установить.

При активном чек-боксе **Область просмотра** изменения параметров будут применяться к небольшой области, ограниченной пунктирной линией. При неактивном - ко всему изображению.

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения параметров вернутся к исходным.

При нажатии кнопки **ОК** все изменения будут применены к изображению, а диалоговое окно закрыто.

При нажатии кнопки **Отмена** диалоговое окно закроется без принятия изменений.

УДАЛЕНИЕ ШУМА

Удаление шума использует алгоритмы машинного обучения для удаления шума с фотографии.

Внимание! Модуль недоступен в бесплатной версии программы.

Удаление шума

Панель настроек отобразится при выборе в главном меню команды **AI -> Удаление шума**.

Уровень шума. Выбрать режим для удаления шума с фотографии:

Слабый шум;
Сильный шум;
Сильное сжатие с шумом.

Постобработка. При включении чек-бокса будет произведена автоматическая обработка изображения, которая поможет убрать остаточные дефекты шумоподавления. Также станут активны параметры постобработки:

Интенсивность краёв (0-100). Чем больше интенсивность, тем сильнее будут проявляться границы.

Резкость (0-100). Параметр изменяет чёткость изображения за счёт усиления контраста между пикселами.

При активном чек-боксе **Область просмотра** изменения параметров будут применяться к небольшой области, ограниченной пунктирной линией. При неактивном - ко всему изображению.

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения параметров вернутся к исходным.

При нажатии кнопки **ОК** все изменения будут применены к изображению, а диалоговое окно закрыто.

При нажатии кнопки **Отмена** диалоговое окно закроется без принятия изменений.

УВЕЛИЧЕНИЕ ИЗОБРАЖЕНИЯ

Увеличение изображения. Модуль использует современные технологии искусственного интеллекта для высококачественного увеличения фотографий.

Внимание! Модуль недоступен в бесплатной версии программы.

Увеличение изображения

Панель настроек отобразится при выборе в главном меню команды **AI -> Увеличение изображения**.

Настроить параметры:

Новый размер. В поле **Ширина** или **Высота** задать новый размер изображения (в пикселах, процентах, мм, см или дюймах) с учётом **Разрешения**. Максимальное увеличение составляет 800%.

Алгоритм нейросети:

A. Стандартный. Увеличивает изображения, сохраняя мелкие детали. Рекомендуется для фотографий в высоком качестве, без шума и артефактов сжатия.
B. Усиленный. Увеличивает изображения, удаляя шум и дефекты сжатия, подчеркивает границы. Подходит для фотографий, сохраненных в низком качестве, иллюстраций, рисунков и изображений с текстом.

Сглаживание (0-25). Количество удалённых деталей. Большие значения приводят к размытию изображения.

Запустить расчет с указанными параметрами нажатием кнопки **Пуск**.

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения параметров вернутся к исходным.

При нажатии кнопки **ОК** все изменения будут применены к изображению, а диалоговое окно закрыто.

При нажатии кнопки **Отмена** диалоговое окно закроется без принятия изменений.

ИНСТРУМЕНТЫ ВЫДЕЛЕНИЯ

AliveColors предоставляет широкий спектр возможностей для редактирования изображений.

В программе представлены **инструменты выделения**, которые позволяют создавать выделенные области для редактирования отдельных частей изображения либо совмещения частей различных изображений.

Выделенная область будет обозначена пунктирным контуром, за пределами которого не работают инструменты редактирования и рисования, эффекты и регулировки. Контур можно перемещать по изображению, поместив курсор внутрь выделенной области.

Базовые инструменты выделения

Волшебная палочка

Быстрое выделение

Выделение объекта

Выделение предмета

Выделение по цвету

Уточнение краев

Модификация выделения

БАЗОВЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ ВЫДЕЛЕНИЯ

Базовые инструменты выделения предназначены для создания областей выделения в виде прямоугольников, овалов, разнообразных многоугольников и областей произвольной формы.

Контур выделения

Базовые инструменты выделения:

Прямоугольное выделение позволяет выделять прямоугольные или квадратные фрагменты изображения. Создаётся перетаскиванием курсора с нажатой левой кнопкой мыши.

Эллиптическое выделение предназначено для выделения фрагментов в форме эллипса или круга. Создаётся перетаскиванием курсора с нажатой левой кнопкой мыши.

Свободное выделение позволяет выделять фрагмент произвольной формы. Создаётся проведением линии вокруг объекта. При отпускании левой кнопки мыши контур замыкается.

Многоугольное выделение позволяет создать произвольный контур из отрезков прямых. Для замыкания контура необходимо соединить крайние точки либо сделать двойной клик в любом месте.

Магнитное лассо позволяет создавать контур выделения, который при движении курсора прилипает к границам на изображении. При отпускании левой кнопки мыши контур замыкается.

Удержание клавиши `Shift` позволяет создать круглое или квадратное выделение, а также проводить строго горизонтальные и вертикальные линии в многоугольном выделении.

Основные настройки выбранного инструмента будут показаны на **Панели опций** над Окном изображения. Полный список параметров вызывается нажатием иконки инструмента на Панели опций или щелчком правой кнопки мыши по изображению.

Параметры (могут изменяться для разных инструментов):

Режимы выделения (в виде пиктограмм) - логические операции, которые определяют результат взаимодействия выделенных областей.

Новое . При создании нового выделения старое выделение исчезает.

Сложение . Новое выделение добавляется к существующему. Также режим активируется при удерживании клавиши `Shift`.

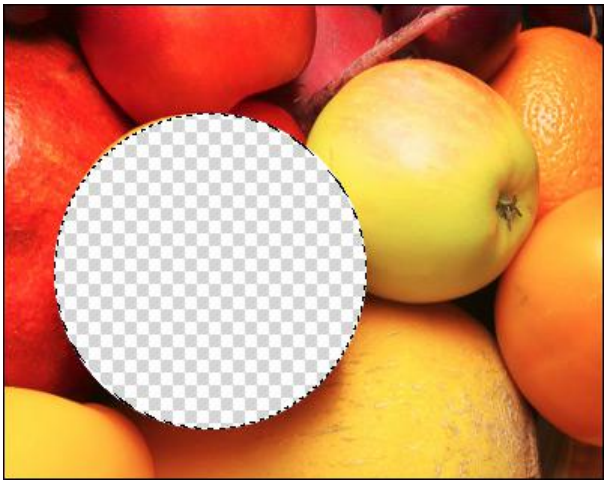
Вычитание . Новое выделение исключается из выделенной области. Также режим активируется при удерживании клавиши `Alt`.

Пересечение . На изображении остаётся только область перекрытия выделений. Также режим активируется при удерживании клавиш `Shift`+`Alt`.

Сложение выделенных областей

Вычитание выделенных областей

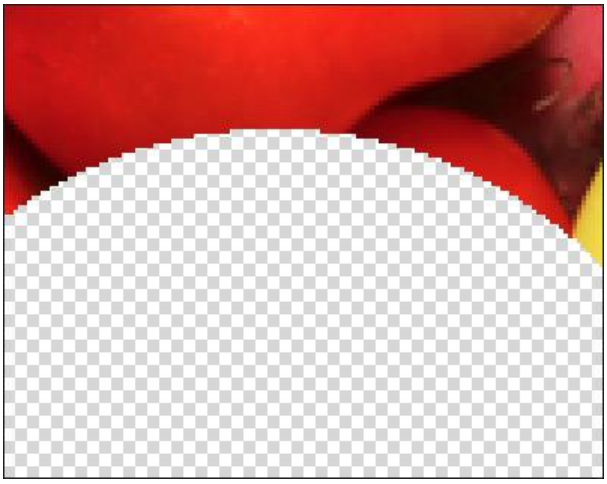
Размытие (0-250) - смягчение края выделения за счёт плавного уменьшения чёткости.



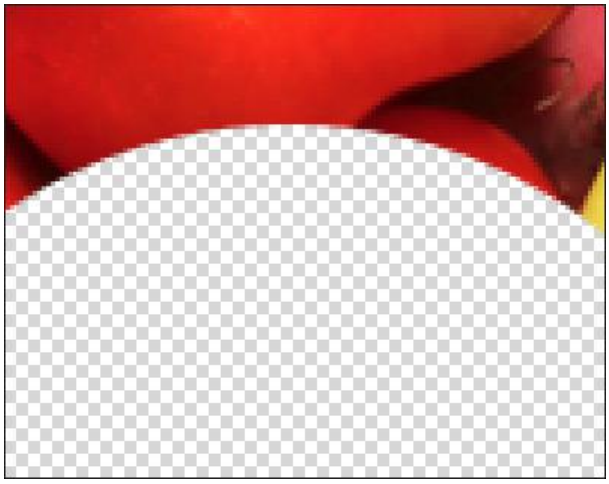
Размытие = 0

Размытие = 10

Чек-бокс **Сглаживание** позволяет устранить неровности контура выделения (т. н. "зубчики"). Чтобы край области получился сглаженным, чек-бокс должен быть включен до использования инструмента.



Чек-бокс выключен



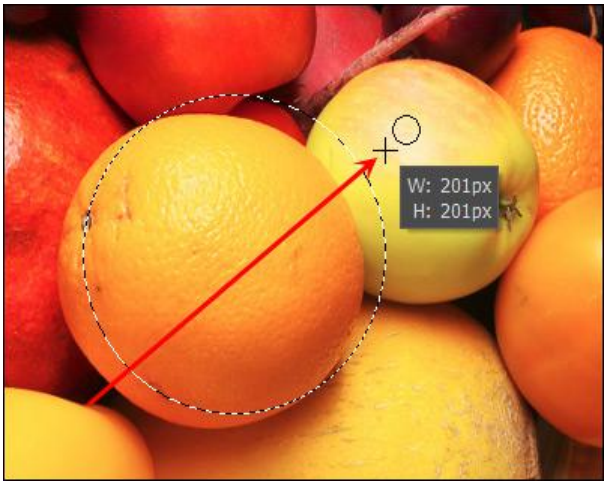
Чек-бокс включен

Ширина (0-250) - радиус области, в пределах которой будет происходить поиск границы (для Магнитного лассо).

Ширина = 25

Ширина = 75

Чек-бокс **От центра** задаёт способ создания выделения. Если чек-бок активен, выделяющий контур появляется при движении от центра наружу. При выключенном чек-боксе выделение создаётся движением от одного угла к другому.



Чек-бокс неактивен

Чек-бокс включен

Выпадающий список **Стиль** позволяет указать размер создаваемой области.

Нормальный. Размер выделения определяется перемещением курсора.

Отношение сторон. Позволяет создавать выделение с заданным соотношением ширины и высоты.

Заданный размер. Позволяет создать область выделения с точными размерами (в пикселах). В этом случае контур выделения создаётся одним кликом.

В выпадающем списке можно выбрать режим отображения выделения. При отображении выделения любым способом кроме "бегущих муравьев" оно может быть отредактировано при помощи кистей.

Выделение: бегущие муравьи

Выделение: заливка красным

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения параметров будут возвращены к исходным.

Для уточнения границ созданного выделения можно воспользоваться функцией **Уточнение краев**.

Для создания выделения и работы с выделенной областью используются также стандартные команды редактора.

Все созданные выделения отображаются на панели **Выделение**.

ВОЛШЕБНАЯ ПАЛОЧКА

Инструмент **Волшебная палочка** служит для выделения однородных по цвету областей изображения одним щелчком мыши.

Параметры инструмента будут показаны на **Панели опций** над Окном изображения или по щелчку правой кнопки мыши по изображению. Чтобы изменить значение параметра, следует ввести числовое значение в поле ввода данного параметра либо переместить ползунок.

Параметры инструмента:

Режимы выделения (в виде пиктограмм) - логические операции, которые определяют результат взаимодействия выделенных областей.

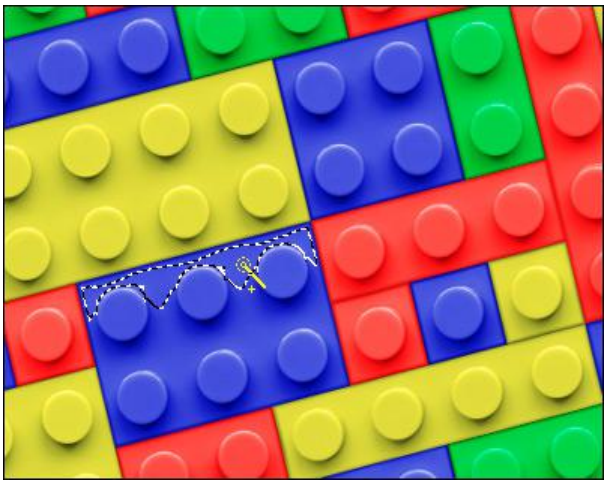
Новое . При создании нового выделения старое выделение исчезает.

Сложение . Новое выделение добавляется к существующему. Также режим активируется при удерживании клавиши `Shift`.

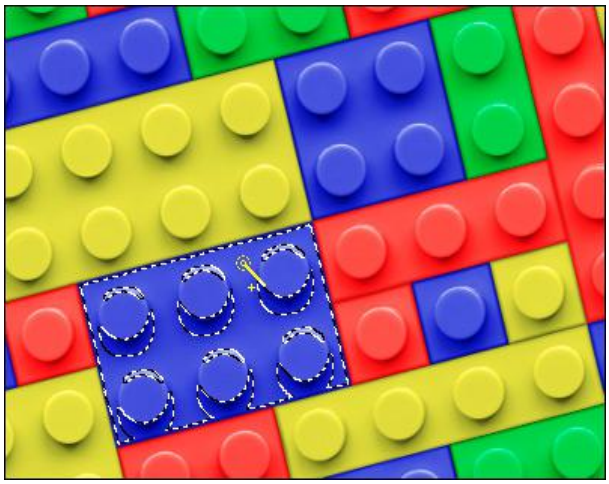
Вычитание . Новое выделение исключается из выделенной области. Также режим активируется при удерживании клавиши `Alt`.

Пересечение . На изображении остаётся только область перекрытия выделений. Также режим активируется при удерживании клавиш `Shift`+`Alt`.

Допуск (0-250). Чем выше значение параметра, тем больше оттенков цветов попадет в выделение.

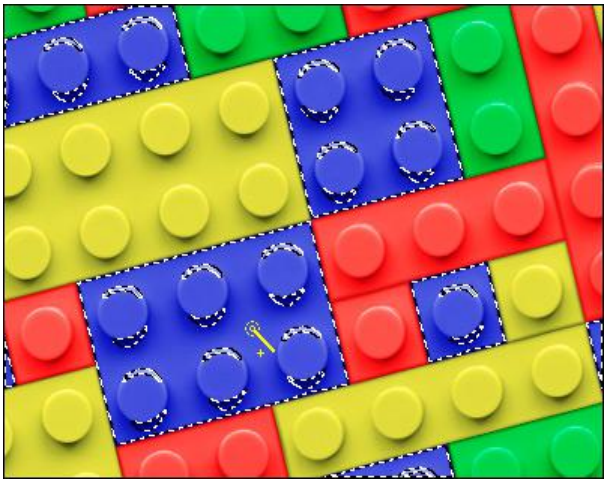


Допуск = 10

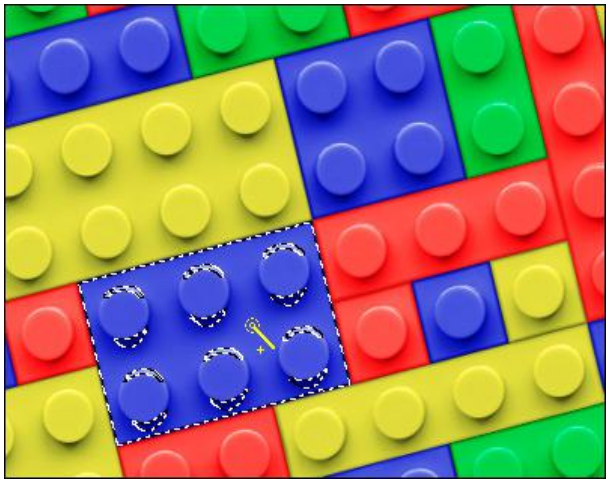


Допуск = 50

Чек-бокс **Смежные пикселы**. Если чек-бокс активен, выделяются только соседние пикселы одного цвета. При неактивном - пикселы подходящего цвета на всей картинке.

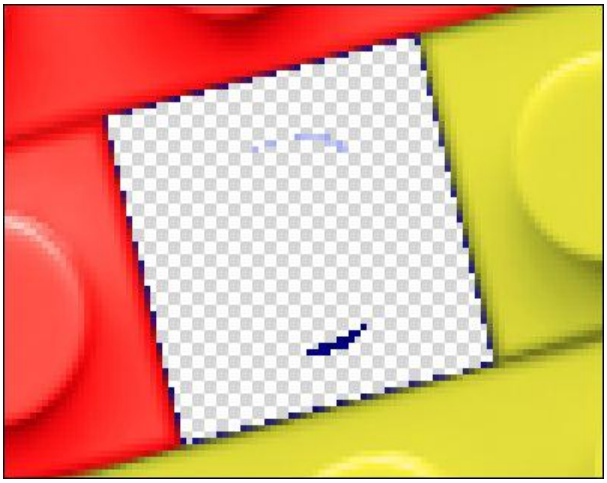


Чек-бокс неактивен

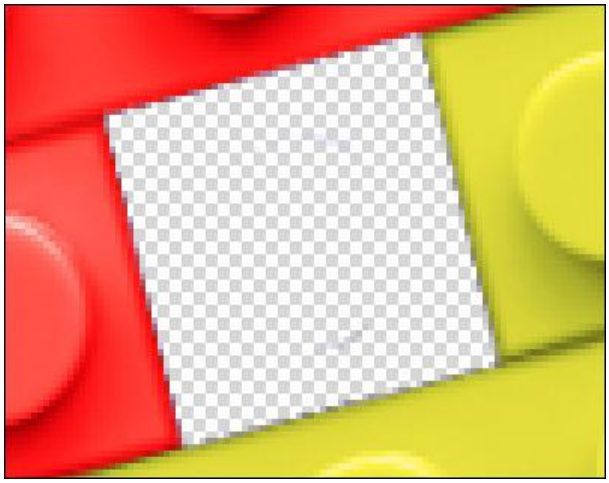


Чек-бокс активен

Чек-бокс **Сглаживание** позволяет устранить неровности на границе области выделения (т. н. "зубчики"). Чтобы край области получился сглаженным, чек-бокс должен быть включен до использования инструмента.

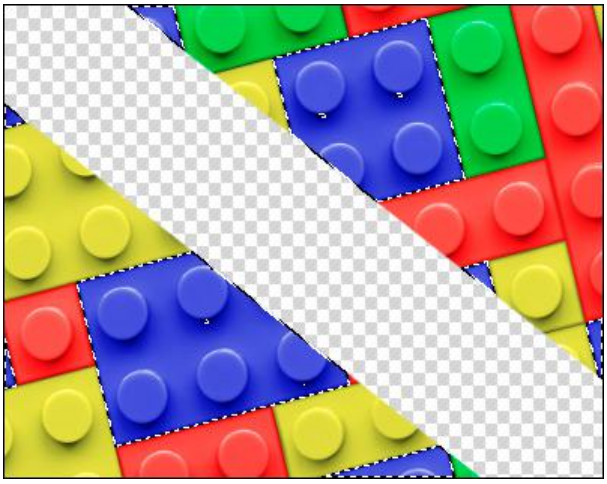


Чек-бокс неактивен

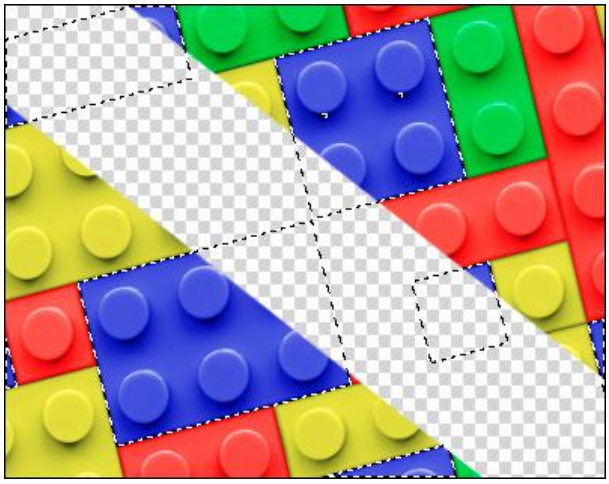


Чек-бокс активен

Чек-бокс **Все слои**. При активном чек-боксе выделение инструментом происходит с учетом цвета пикселов совмещенных слоев, при неактивном - только текущего слоя.

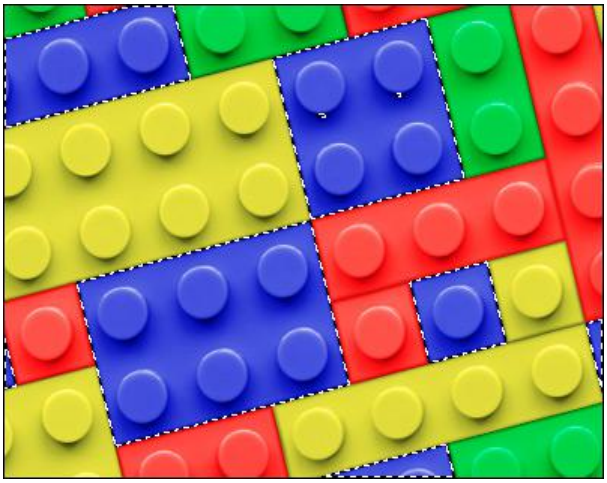


Чек-бокс неактивен

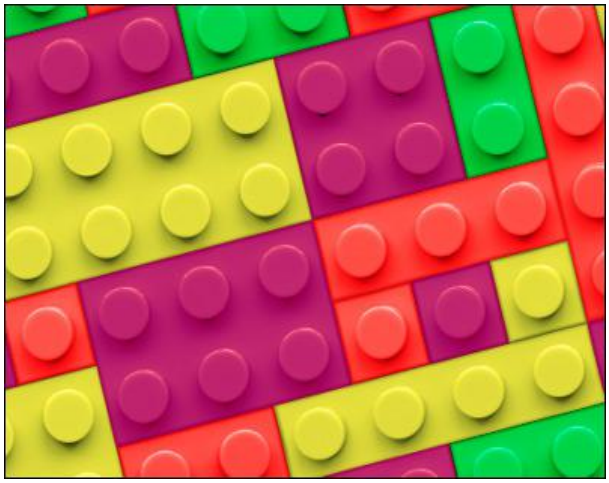


Чек-бокс активен

В выпадающем списке можно выбрать режим отображения выделения. При отображении выделения любым способом кроме "бегущих муравьев" оно может быть отредактировано при помощи кистей.



Выделение: бегущие муравьи



Выделение: заливка красным

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения параметров будут возвращены к исходным.

Для уточнения границ созданного выделения можно воспользоваться функцией **Уточнение краев**.

Для создания выделения и работы с выделенной областью используются также стандартные команды редактора.

Все созданные выделения отображаются на панели **Выделение**.

БЫСТРОЕ ВЫДЕЛЕНИЕ

Инструмент **Быстрое выделение** служит для быстрого выделения участков изображения на основе оценки цветов соседних пикселей. При движении кисти область выделения расширяется, находит контуры объектов на изображении и следует им.

Параметры инструмента будут показаны на **Панели опций** над Окном изображения или щелчком правой кнопки мыши по изображению. Чтобы изменить значение параметра, следует ввести числовое значение в поле ввода параметра либо передвинуть ползунок.

Параметры инструмента:

Режимы выделения (в виде пиктограмм) - логические операции, которые определяют результат взаимодействия выделенных областей.

Новое . При создании нового выделения старое выделение исчезает.

Сложение . Новое выделение добавляется к существующему. Также режим активируется при удерживании клавиши `Shift`.

Вычитание . Новое выделение исключается из выделенной области. Также режим активируется при удерживании клавиши `Alt`.

Пересечение . На изображении остаётся только область перекрытия выделений. Также режим активируется при удерживании клавиш `Shift`+`Alt`.

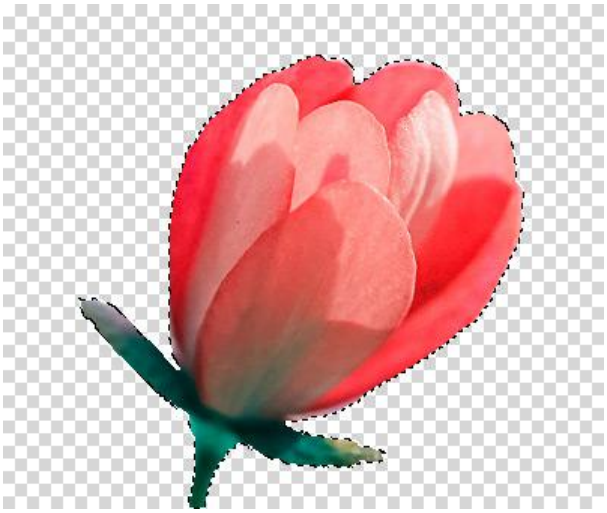
Размер (1-250). Параметр определяет диаметр выделяющего элемента. Все цвета, попавшие в область действия инструмента, будут выделены на всем изображении (с учетом границ и значения параметра **Допуск**).

Допуск (0-250). Чем выше значение параметра, тем больше оттенков цветов попадет в выделение. При значении параметра равном нулю в выделение будут попадать только участки изображения, непосредственно обрабатываемые инструментом.

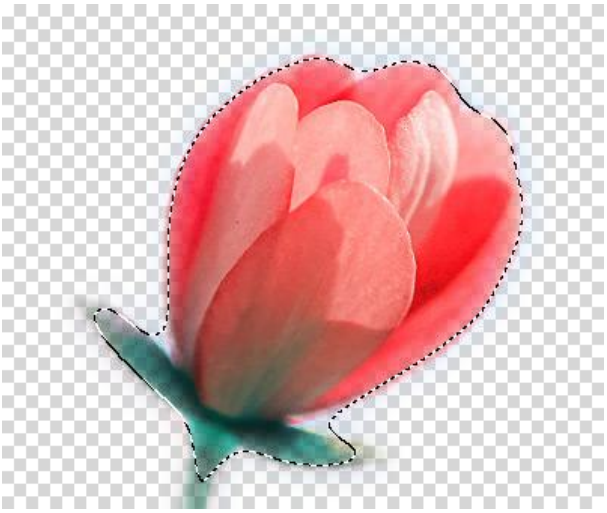
Допуск = 10

Допуск = 50

Размытие (0-250). Параметр смягчает край выделения за счет плавного уменьшения четкости.

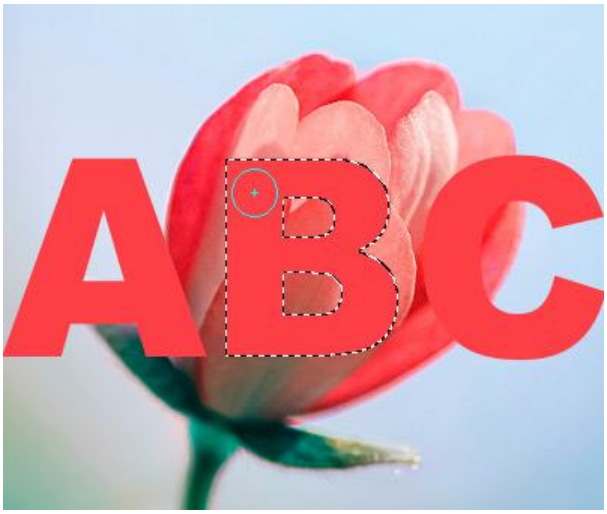


Размытие = 0



Размытие = 10

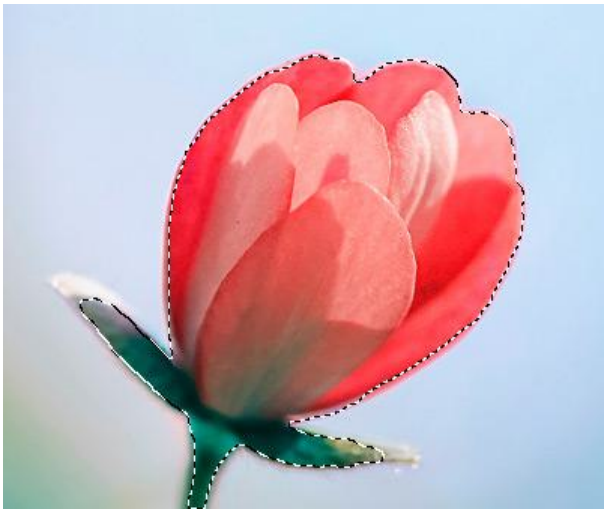
Чек-бокс **Все слои**. При активном чек-боксе выделение инструментом происходит с учетом цветов пикселов совмещенных слоев, при неактивном - только текущего слоя.



Чек-бокс неактивен

Чек-бокс активен

В выпадающем списке можно выбрать **режим отображения** выделения. При отображении выделения любым способом кроме "бегущих муравьев" оно может быть отредактировано при помощи кистей.



Выделение: бегущие муравьи

Выделение: на черном

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения параметров будут возвращены к исходным.

Для уточнения границ созданного выделения можно воспользоваться функцией **Уточнение краев**.

Для создания выделения и работы с выделенной областью используются также стандартные команды редактора.

Все созданные выделения отображаются на панели **Выделение**.

ВЫДЕЛЕНИЕ ОБЪЕКТА

Выделение объекта . Инструмент предназначен для выделения какого-либо объекта на изображении с помощью специально обученной нейронной сети.

Для создания выделения выбрать инструмент **Выделение объекта** на Панели инструментов, создать произвольное выделение вокруг интересующего объекта изображения - точное выделение будет создано автоматически после отпускания кнопки мыши.

Выделение объекта

Параметры инструмента:

Режимы выделения (в виде пиктограмм) - логические операции, которые определяют результат взаимодействия выделенных областей.

Новое . При создании нового выделения старое выделение исчезает.

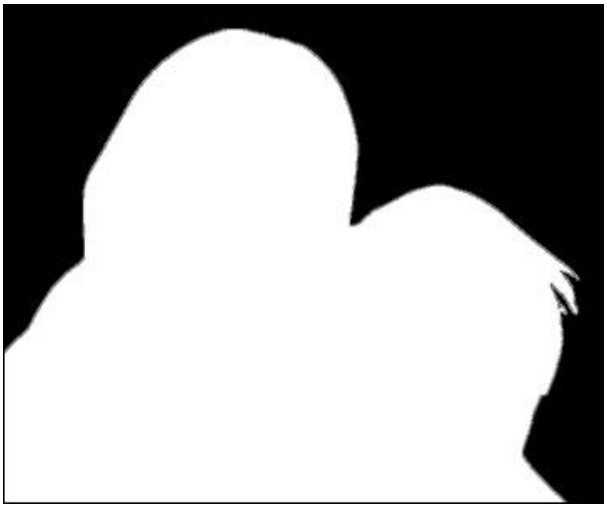
Сложение . Новое выделение добавляется к существующему. Также режим активируется при удерживании клавиши `Shift`.

Вычитание . Новое выделение исключается из выделенной области. Также режим активируется при удерживании клавиши `Alt`.

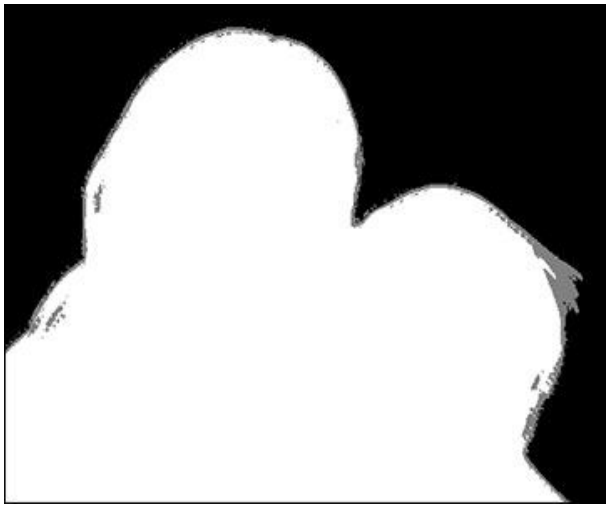
Пересечение . На изображении остаётся только область перекрытия выделений. Также режим активируется при удерживании клавиш `Shift`+`Alt`.

Вид выделения. В выпадающем списке выбрать инструмент для создания грубого выделения вокруг объекта - Прямоугольное выделение или Свободное выделение.

Контраст. При включенном чек-боксе создается более четкое выделение.



Чек-бокс включен



Чек-бокс выключен

В выпадающем списке можно выбрать **режим отображения** выделения. При отображении выделения любым способом кроме "бегущих муравьев" оно может быть отредактировано при помощи кистей.

Выделение: бегущие муравьи

Выделение: заливка красным

Для уточнения границ созданного выделения можно воспользоваться функцией **Уточнение краев**.

Для создания выделения и работы с выделенной областью используются также стандартные команды редактора.

Все созданные выделения отображаются на панели **Выделение**.

ВЫДЕЛЕНИЕ ПРЕДМЕТА

Выделить предмет. Команда позволяет с помощью специально обученной нейронной сети создать точное выделение самого заметного предмета (или нескольких) на изображении.

Для создания выделения выбрать команду **Выделение -> Выделить предмет** - контур выделения будет создан автоматически.

Выделение предмета

Для уточнения границ созданного выделения можно воспользоваться функцией **Уточнение краев**.

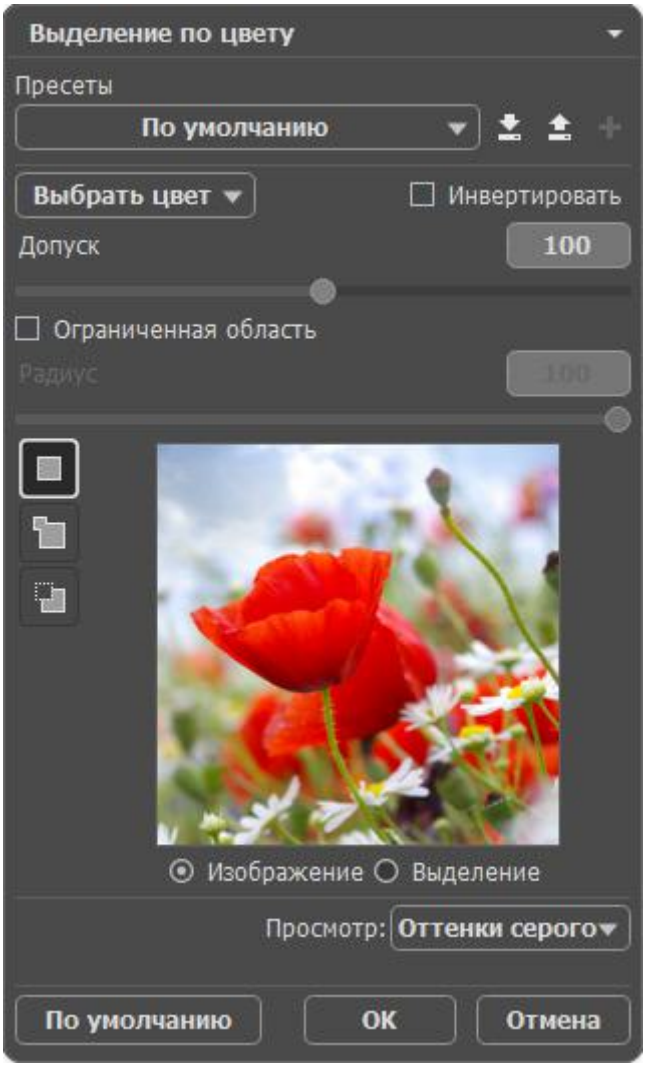
Для создания выделения и работы с выделенной областью используются также стандартные команды редактора.

Все созданные выделения отображаются на панели **Выделение**.

ВЫДЕЛЕНИЕ ПО ЦВЕТУ

Инструмент **Выделение по цвету** предназначен для выделения областей изображения одного цветового или тонового диапазона. Вызвать инструмент можно с помощью команды **Выделение -> Выделение по цвету**.

Выделение пикселов текущего слоя происходит на основе всех видимых на изображении цветов.



Настройки инструмента можно сохранить, используя блок **Пресеты**. Все доступные пресеты можно найти в выпадающем списке. При любом изменении параметров название пресета сбрасывается на **Свой пресет**, а рядом со списком появляется кнопка **Сохранить пресет** , которую необходимо нажать, чтобы записать текущие настройки параметров. Пресету автоматически присвоится имя, которое можно изменить, введя в подсвеченное поле любую комбинацию букв и цифр. После нажатия клавиши `Enter` новый пресет появится в выпадающем списке. Любой созданный пресет можно удалить из списка нажатием кнопки **Удалить пресет** .

При нажатии кнопки пользовательские пресеты можно сохранить на диск в файл с расширением *.presets*. Нажатием кнопки можно загрузить пресеты с диска.

Настройка цветового выделения производится с помощью следующих параметров:

Режимы выделения (в виде пиктограмм) - логические операции, которые определяют результат взаимодействия выделяемых областей.

Новое . При создании нового выделения старое выделение исчезает.

Сложение . Новое выделение добавляется к существующему. Режим активируется при удержании клавиши `Shift`.

Вычитание . Общая часть исключается из выделенной области. Режим активируется при удержании клавиши `Alt`.

С помощью выпадающего списка можно выбрать один из стандартных **диапазонов**: цветовых (Красный, Желтый и т.д.) или тоновых (Светлые тона, Средние тона, Тени). Участки, имеющие выбранный цвет или яркость будут выделены на всем изображении. При выборе пункта **Выбрать цвет** нужно указать выделяемый цвет с помощью пипетки на изображении.

Выделены области красного цвета

Выделены светлые области

Параметр **Допуск** (0-200) определяет ширину цветового диапазона, попадающего в выделение при выборе цвета с изображения.

Допуск = 20

Допуск = 100

Чек-бокс **Ограниченная область** позволяет создать область выделения заданного радиуса с центром в точке, указанной пипеткой на изображении.

Радиус области = 25

Радиус области = 50

Чек-бокс **Инвертировать** позволяет обратить созданное выделение.

Созданное выделение

Инвертированное выделение

В **Окне предпросмотра** показывается либо исходное изображение, либо выделенная область в полутоновом отображении. В последнем случае белым цветом показаны выделенные области, черным - невыделенные, а оттенками серого - переходная зона.

В выпадающем меню **Просмотр** можно выбрать как будет представлено выделение в Окне изображения.

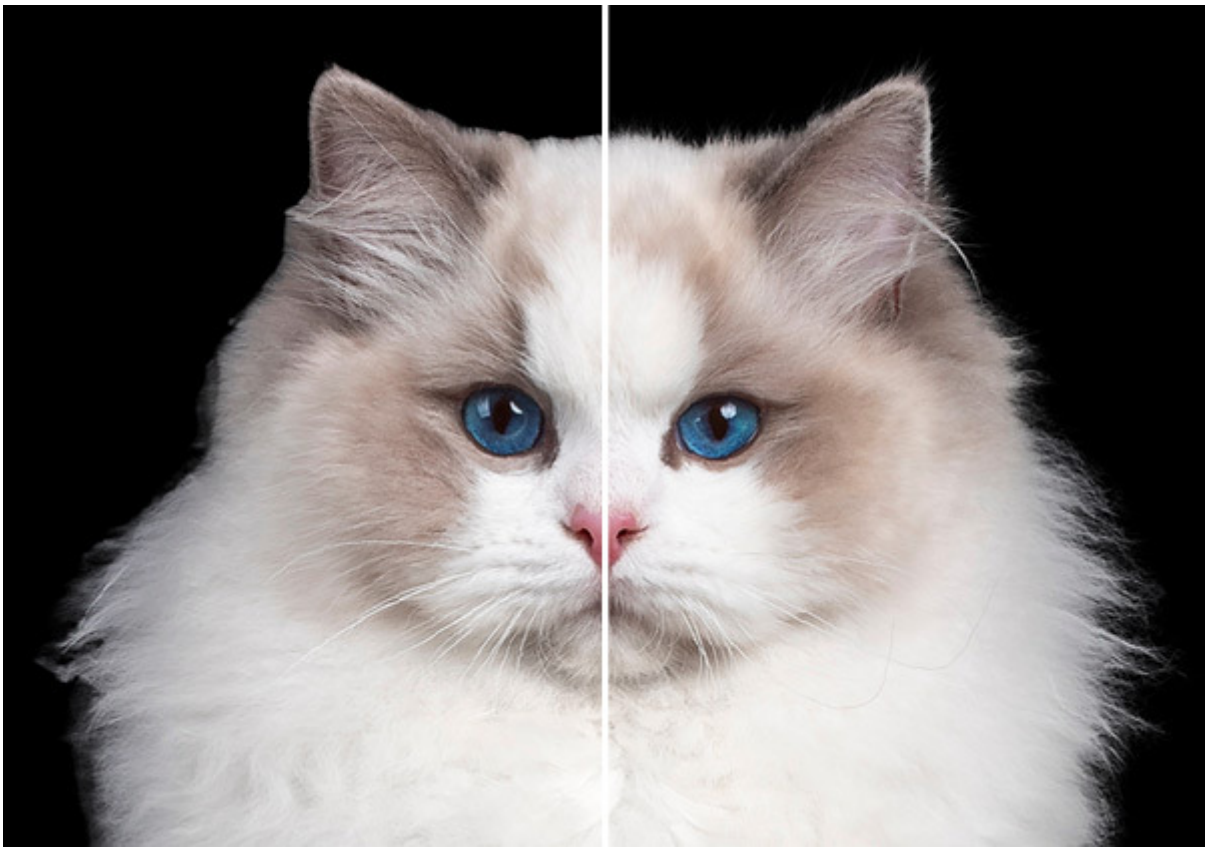
Нажать кнопку **ОК**, чтобы создать выделение или кнопку **Отмена**, чтобы закрыть окно без изменений.

Для создания выделения и работы с выделенной областью используются также стандартные команды редактора.

Все созданные выделения отображаются на панели **Выделение**.

УТОЧНЕНИЕ КРАЕВ

Функция **Уточнение краев** предназначена для редактирования границ выделения или маски после их создания, помогает получить более точное выделение на сложных краях. Вызов функции производится с помощью команды **Выделение -> Уточнение краев**.



Уточнение краев

Инструмент **Уточнить край** позволяет определить область уточнения краев (синяя зона).

Инструмент **Восстановить край** восстанавливает исходное выделение/маску (красная зона).

Инструмент **Ластик** позволяет удалять штрихи.

Размер (10-3000). Максимальная ширина линии, которую можно получить с помощью кисти (в пикселах).

Жёсткость (0-100). Степень размытости внешнего края кисти.

Чек-бокс **Показывать штрихи**. При активном чек-боксе нарисованные инструментами области всегда отображаются, при неактивном - скрыты.

Используя кнопки / можно отменять/повторять действия инструментов.

Настройка границ производится с помощью следующих параметров:

Радиус (0-250). Параметр задает ширину области вдоль границы выделения или маски, в которой будет происходить уточнение краев.

Радиус = 5

Радиус = 50

Порог (-10..90). Параметр задает диапазон яркостей/цветов пикселей, которые будут удаляться при увеличении параметра.

Порог = -5

Порог = 25

Переход (0-100). Параметр увеличивает плавность перехода в пределах заданной области.

Переход = 25

Переход = 75

Примечание: Параметры **Порог** и **Переход** влияют на изображение только если значение параметра **Радиус** не равно нулю или использовался инструмент **Уточнить край**.

Параметр **Радиус** и инструмент **Уточнить край** работают схожим образом, только параметр задает ширину области одинаковую по всей длине границы, а инструментом можно указать область нужного размера в определенном месте границы.

Сглаживание (0-100). Параметр сглаживает углы области, делает контур выделения/маски более плавным.

Сглаживание = 5

Сглаживание = 50

Размытие (0-100). Параметр размывает переход между выделенной областью (маской) и окружающим фоном.

Размытие = 5

Размытие = 25

Контраст (0-100). Параметр уменьшает размытость границ выделения (маски), придает им большую четкость.

Контраст = 10

Контраст = 50

Сдвиг (-100..100). Изменение параметра ведет к смещению границ выделения (маски) в пределах размытой области.

Сдвиг = -50

Сдвиг = 50

В выпадающем меню **Просмотр** можно выбрать как будет представлено выделение или маска в Окне изображения при редактировании.

В выпадающем меню **Результат** выбрать как будет представлен результат уточнения границ: выделение, маска, слой или слой с маской.

Настройки параметров можно сохранить, используя блок **Пресеты**. Все доступные пресеты можно найти в выпадающем списке. При любом изменении параметров название пресета сбрасывается на **Свой пресет**, а рядом со списком появляется кнопка **Сохранить пресет** , которую необходимо нажать, чтобы записать текущие настройки параметров. Пресету автоматически присвоится имя, которое можно изменить, введя в подсвеченное поле любую комбинацию букв и цифр. После нажатия клавиши Enter новый пресет появится в выпадающем списке. Любой созданный пресет можно удалить из списка нажатием кнопки **Удалить пресет** .

При нажатии кнопки пользовательские пресеты можно сохранить на диск в файл с расширением *.presets*. Нажатием кнопки можно загрузить пресеты с диска.

Чтобы принять изменения необходимо нажать кнопку **ОК**, чтобы закрыть диалог эффекта без принятия изменений - кнопку **Отмена**.

МОДИФИКАЦИЯ ВЫДЕЛЕНИЯ

Для изменения границ выделения можно использовать команды редактора в меню **Выделение**.

Команды меню **Изменить**:

Команда **Расширить** позволяет сдвинуть границу выделения наружу на указанное число пикселов.

Исходное выделение

Применена команда Расширить

Команда **Сжать** позволяет сдвинуть границу выделения внутрь на указанное число пикселов.

Исходное выделение

Применена команда Сжать

Команда **Сгладить** позволяет сгладить углы выделения.

Исходное выделение

Применена команда Сгладить

Команда **Граница** позволяет выделить полосу пикселов заданной ширины вдоль существующей границы выделения.

Исходное выделение

Применена команда Граница

Команда **Растушевка** позволяет смягчить края выделения за счёт плавного уменьшения чёткости.

Исходное выделение

Применена команда Растушевка

Команда **Смежные пикселы** позволяет включить в выделенную область похожие пикселы, примыкающие к выделению.

Исходное выделение

Применена команда Смежные пикселы

Команда **Подобные оттенки** позволяет включить в выделенную область пикселы схожего цвета со всего изображения.

Исходное выделение

Применена команда Подобные оттенки

КОМАНДЫ РАБОТЫ С ВЫДЕЛЕНИЕМ

Для создания выделения и работы с выделенной областью можно использовать стандартные команды редактора.

Команды меню **Выделение**:

Выделить всё - выделяет изображение полностью (Ctrl+A на Windows, ⌘+A на Mac).

Снять выделение - отменяет выделение (Ctrl+D на Windows, ⌘+D на Mac).

Повторить выделение - восстанавливает последнее выделение (Ctrl+Shift+D на Windows, ⌘+⇧+D на Mac).

Инвертировать выделение - инвертирует выделение (Ctrl+Shift+I на Windows, ⌘+⇧+I на Mac).

Трансформировать выделение - позволяет применить к контуру выделения операции трансформации.

Команды меню **Редактирование**:

Вырезать - вырезает выделенную область текущего слоя и помещает в буфер обмена (Ctrl+X на Windows, ⌘+X на Mac).

Копировать - копирует выделенную область текущего слоя и помещает в буфер обмена (Ctrl+C на Windows, ⌘+C на Mac).

Копировать содержимое всех слоев - копирует выделенную часть совмещенных слоев и помещает в буфер обмена (Ctrl+Shift+C на Windows, ⌘+⇧+C на Mac).

Вставить - вставляет содержимое буфера обмена на новый слой (Ctrl+V на Windows, ⌘+V на Mac).

Удалить - удаляет выделенную область текущего слоя (Delete).

Команды меню **Слои -> Новый**:

Скопировать на новый слой - создает новый слой, копируя выделенную область текущего слоя (Ctrl+J на Windows, ⌘+J на Mac).

Вырезать на новый слой - создает новый слой, вырезая выделенную область текущего слоя (Ctrl+Shift+J на Windows, ⌘+⇧+J на Mac).

СТАНДАРТНЫЕ КИСТИ

AliveColors позволяет отредактировать фотографию, улучшить портрет, создать красочный рисунок. Для этого в программе представлено большое количество разнообразных инструментов.

Среди них важное место занимают стандартные кисти - рисования, заливки и тонирования, клонирования областей изображения и т.п. Все кисти можно найти на **Панели инструментов**. Использовать стандартные кисти можно только на растровом слое.

Стандартные кисти:

Цветная кисть

Цветной карандаш

Спрей

Перекрашивающая кисть

Текстурная кисть

Ластик

Кисть возврата

Заливка

Заливка градиентом

Штамп

Кисть-хамелеон

Размытие

Резкость

Размазывание

Осветление

Затемнение

Насыщенность

Расширенные настройки стандартных кистей

ЦВЕТНАЯ КИСТЬ

Цветная кисть предназначена для рисования линий произвольной формы с мягкими границами.

С помощью инструмента **Цветная кисть** можно создать чёткую или размытую линию, однако она всегда будет мягкой, поскольку края линии смешиваются с фоном.

Цвет кисти задаётся на панели **Цвет**, **Образцы** или **Цветовой круг** либо может быть выбран с изображения. Чтобы взять цвет с изображения, нужно нажать клавишу I и, удерживая ее, выбрать цвет с помощью появившегося инструмента Пипетка. При отпускании горячей клавиши вновь будет активирован инструмент рисования.

Основные настройки инструмента показываются на **Панели опций** над Окном изображения или щелчком правой кнопки мыши по изображению. Полный список параметров вызывается нажатием иконки инструмента на Панели опций (или клавишей F5). Чтобы изменить значение параметра, следует ввести числовое значение в поле ввода данного параметра либо переместить ползунок.

Элемент - в выпадающем списке выбрать вид базового элемента кисти: **Эллипс** или **Заданная форма**.

Размер (1-5000). Размер базового элемента кисти (в пикселах).

Жёсткость (0-100). Степень размытости внешнего края кисти. Чем больше значение параметра, тем сильнее загрубляется край кисти. При жёсткости 100% кисть рисует почти так же жёстко, как карандаш; с уменьшением жёсткости переход от необработанной области изображения к обработанной будет более плавным.

Жёсткость = 40

Жёсткость = 90

Непрозрачность (1-100). Проницаемость мазка кисти по отношению к цветам фона. Параметр задаёт непрозрачность цвета, которым рисуется линия: чем меньше его значение, тем бледнее цвет проведённых линий и сильнее их взаимодействие с цветами фона.

Непрозрачность = 25

Непрозрачность = 75

Наполнение (1-100). Густота краски при одном мазке кистью. Если не отпускать кнопку мыши, то при наложении мазков друг на друга эффект закрашивания нарастает (в отличие от параметра **Непрозрачность**). Чем меньше параметр, тем тоньше и прозрачней слой наносимой краски. Когда значение параметра равно 100%, кисть рисует с максимальной непрозрачностью.

Наполнение = 25

Наполнение = 75

Режим наложения. Определяет способ смешивания пикселов цвета кисти с пикселами обрабатываемого слоя. В программе предусмотрено 27 режимов наложения. Ознакомиться с ними подробнее можно здесь.

Режим Умножение

Режим Перекрытие

Кроме вышеперечисленных параметров для кисти доступны **расширенные настройки**, которые отвечают за изменения формы мазка и следа кисти.

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения параметров будут возвращены к исходным.

Чтобы нарисовать произвольную прямую линию, необходимо левым щелчком мыши указать начальную точку, затем, удерживая `Shift`, переместить курсор мыши, щёлкнуть в конечной точке и отпустить клавишу `Shift`. Если не отпускать `Shift`, то линией последовательно соединяются все новые точки.

ЦВЕТНОЙ КАРАНДАШ

Цветной карандаш предназначен для рисования линий произвольной формы с жёсткими границами. С помощью инструмента создаются линии, края которых резко очерчены и не смешиваются с фоном.

Цвет карандаша задаётся на палитре **Цвет**, **Образцы** или **Цветовой круг** либо может быть выбран с изображения. Чтобы взять цвет с изображения, нужно нажать клавишу I и, удерживая ее, выбрать цвет с помощью появившегося инструмента Пипетка. При отпускании горячей клавиши вновь будет активирован инструмент рисования.

Основные настройки инструмента показываются на **Панели опций** над Окном изображения или щелчком правой кнопки мыши по изображению. Полный список параметров вызывается нажатием иконки инструмента на Панели опций (или клавишей F5). Чтобы изменить значение параметра, следует ввести числовое значение в поле ввода данного параметра либо переместить ползунок.

Элемент - в выпадающем списке выбрать вид базового элемента кисти: **Эллипс** или **Заданная форма**.

Размер (1-5000). Размер базового элемента (в пикселах).

Непрозрачность (1-100). Проницаемость карандашного штриха по отношению к цветам фона. Параметр задаёт непрозрачность цвета, которым рисуется линия: чем меньше его значение, тем бледнее цвет проведённых линий и сильнее их взаимодействие с цветами фона.

Непрозрачность = 25

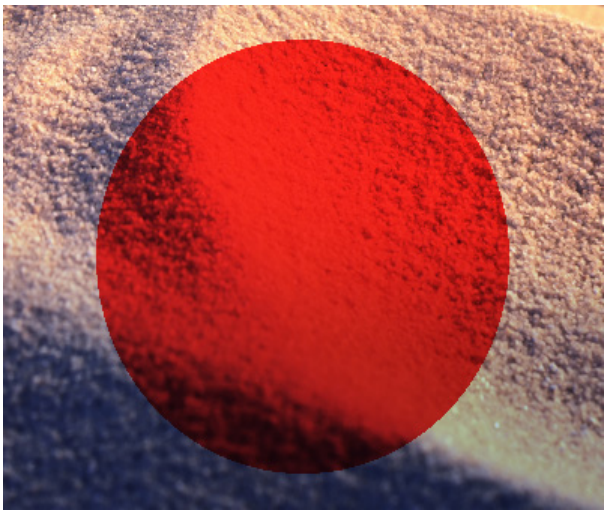
Непрозрачность = 75

Наполнение (1-100). Густота краски при одном мазке кистью. Если не отпускать кнопку мыши, то при наложении мазков друг на друга эффект закрашивания нарастает (в отличие от параметра **Непрозрачность**). Чем меньше параметр, тем тоньше и прозрачней слой наносимой краски. Когда значение параметра равно 100%, кисть рисует с максимальной непрозрачностью.

Наполнение = 25

Наполнение = 75

Режим наложения. Определяет способ смешивания пикселов карандашного штриха с пикселами обрабатываемого слоя. В программе предусмотрено 27 режимов наложения. Ознакомиться с ними подробнее можно здесь.



Режим Умножение

Режим Перекрытие

Кроме вышеперечисленных параметров для инструмента доступны **расширенные настройки**, которые отвечают за изменения формы мазка и следа кисти.

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения параметров будут возвращены к исходным.

Чтобы нарисовать произвольную прямую линию, необходимо левым щелчком мыши указать начальную точку, затем, удерживая `Shift`, переместить курсор мыши, щёлкнуть в конечной точке и отпустить клавишу `Shift`. Если не отпускать `Shift`, то линией последовательно соединяются все новые точки.

СПРЕЙ

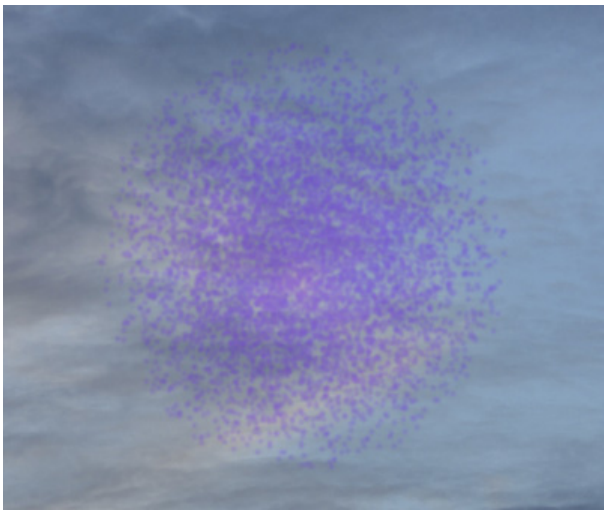
Спрей предназначен для имитации распыления краски на изображение. Инструмент наносит краску не сплошным слоем, а в виде капель, рассеянных вдоль мазка.

Цвет краски задаётся на палитре **Цвет**, **Образцы** или **Цветовой круг** либо может быть выбран с изображения. Чтобы взять цвет с изображения, нужно нажать клавишу I и, удерживая ее, выбрать цвет с помощью появившегося инструмента Пипетка. При отпускании горячей клавиши вновь будет активирован инструмент рисования.

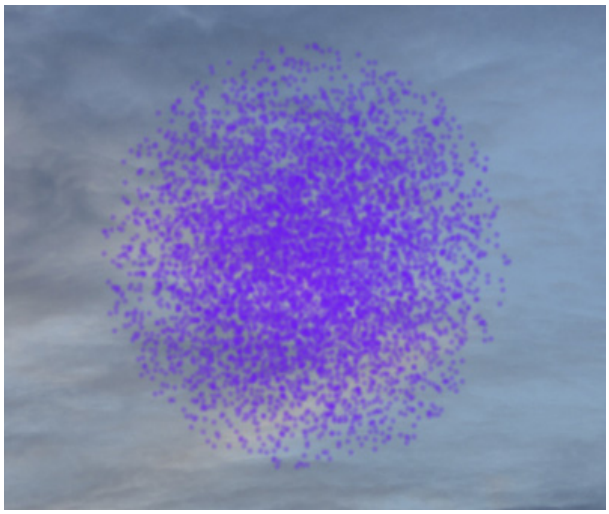
Основные настройки инструмента показываются на **Панели опций** над Окном изображения или щелчком правой кнопки мыши по изображению. Полный список параметров вызывается нажатием иконки инструмента на Панели опций (или клавишей F5). Чтобы изменить значение параметра, следует ввести числовое значение в поле ввода данного параметра либо переместить ползунок.

Размер (10-1000). Размер базового элемента (в пикселах).

Непрозрачность (1-100). Проницаемость мазка кисти по отношению к цветам фона. Параметр задаёт непрозрачность цвета, который распыляется по изображению: чем меньше его значение, тем бледнее цвет пятен и сильнее их взаимодействие с цветами фона.

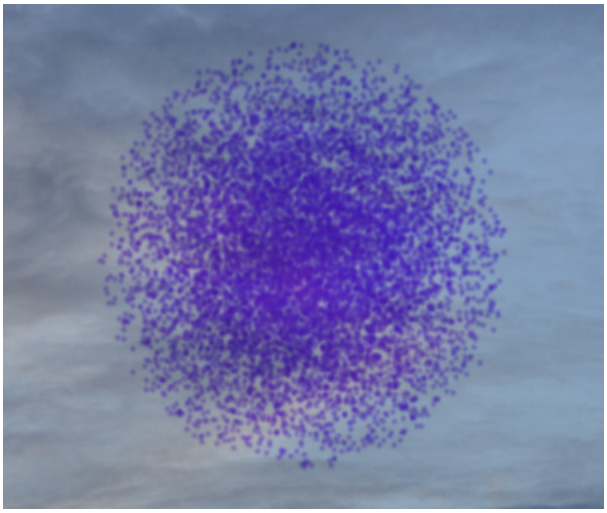


Непрозрачность = 40

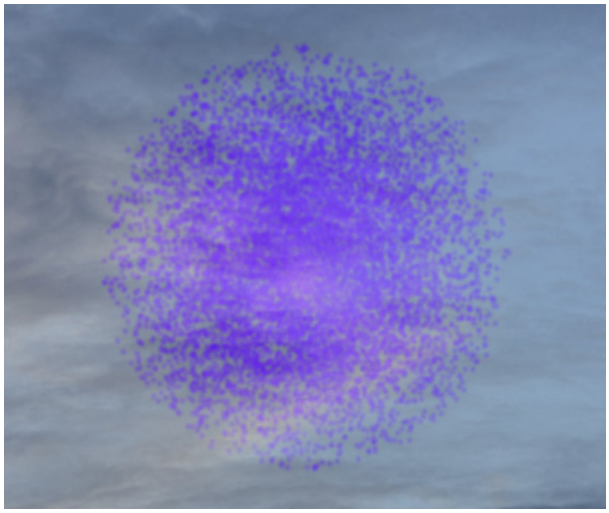


Непрозрачность = 90

Режим наложения. Определяет способ смешивания пикселов цвета краски с пикселами обрабатываемого слоя. В программе предусмотрено 27 режимов наложения. Ознакомиться с ними подробнее можно здесь.



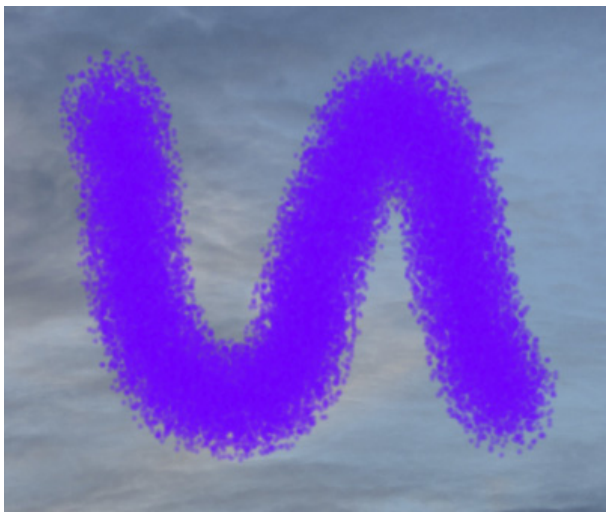
Режим Умножение



Режим Перекрытие

Плотность заполнения (1-100). Доля капель в общей площади мазка. С увеличением параметра густота распыления возрастает.

Плотность заполнения = 10



Плотность заполнения = 50

Размер капель (1-50). Диаметр отдельной капли. Капли большого диаметра будут сливаться, образуя мазок причудливой формы с неровным краем.

Размер капель = 5

Размер капель = 30

Интенсивность цвета (1-100). Интенсивность окрашивания капли в выбранный цвет при одном мазке кистью. При распылении капель друг на друга эффект нарастает. Чем меньше параметр, тем бледнее цвет краски.

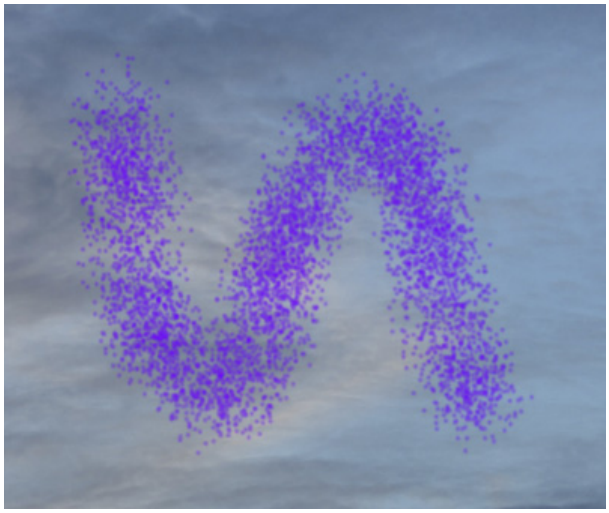
Интенсивность цвета = 10

Интенсивность цвета = 50

Параметры закладки **Динамика**, которые отвечают за динамические изменения при наложении капель краски:

Колебания плотности заполнения (0-100). Задает изменение количества капель в каждом шаге кисти.

Колебания плотности заполнения = 10



Колебания плотности заполнения = 100

Колебания размера капель (0-100). Задает изменение размера капель в каждом шаге кисти.

Колебания размера капель = 25

Колебания размера капель = 75

Колебания интенсивности цвета (0-100). Задает изменение интенсивности цвета капель в каждом шаге кисти.

Колебания интенсивности цвета = 20

Колебания интенсивности цвета = 90

Кроме вышеперечисленных параметров для кисти доступны некоторые **расширенные настройки**.

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения параметров будут возвращены к исходным.

Чтобы распылить краску вдоль прямой линии, необходимо левым щелчком мыши указать начальную точку, затем, удерживая `Shift`, переместить курсор мыши, щёлкнуть в конечной точке и отпустить клавишу `Shift`. Если не отпускать `Shift`, то линией последовательно соединяются все новые точки.

ПЕРЕКРАШИВАЮЩАЯ КИСТЬ

Перекрашивающая кисть предназначена для тонирования слоя выбранным цветом.

Цвет кисти задаётся на палитре **Цвет**, **Образцы** или **Цветовой круг** либо может быть выбран с изображения. Чтобы взять цвет с изображения, нужно нажать клавишу I и, удерживая ее, выбрать цвет с помощью появившегося инструмента Пипетка. При отпускании горячей клавиши вновь будет активирован инструмент рисования.

Основные настройки инструмента показываются на **Панели опций** над Окном изображения или щелчком правой кнопки мыши по изображению. Полный список параметров вызывается нажатием иконки инструмента на Панели опций (или клавишей F5). Чтобы изменить значение параметра, следует ввести числовое значение в поле ввода данного параметра либо переместить ползунок.

Элемент - в выпадающем списке выбрать вид базового элемента кисти: **Эллипс** или **Заданная форма**.

Размер (1-5000). Размер базового элемента кисти (в пикселах).

Жёсткость (0-100). Степень размытости внешнего края кисти. Чем больше значение параметра, тем сильнее загрубляется край кисти. При жёсткости 100% кисть рисует почти так же жёстко, как карандаш; с уменьшением жёсткости переход от необработанной области изображения к обработанной будет более плавным.

Жёсткость = 40

Жёсткость = 90

Сила (1-100). Степень воздействия на изображение. Чем выше значение параметра, тем интенсивней происходит наложение цвета при рисовании кистью.

Сила = 25

Сила = 75

Наполнение (1-100). Густота краски при одном мазке кистью. Если не отпускать кнопку мыши, то при наложении мазков друг на друга эффект закрашивания нарастает. Чем меньше параметр, тем тоньше и прозрачней слой наносимой краски. Когда значение параметра равно 100%, кисть рисует с максимальной непрозрачностью.

Наполнение = 25

Наполнение = 75

Режим. Определяет способ смешивания пикселов цвета кисти с пикселами обрабатываемого слоя. Для кисти предусмотрено 2 режима раскрашивания:

Контрастный - сохраняется контраст изображения, цвет будет светлее в светлых областях, темнее - в темных. Светлые цвета накладываются с большей насыщенностью.

Равномерный - более равномерная закраска, в темных областях цвет темнеет, светлые области будут закрашены. Тёмные цвета накладываются с большей насыщенностью.

Контрастный

Равномерный

Кроме вышеперечисленных параметров для кисти доступны **расширенные настройки**, которые отвечают за изменения формы мазка и следа кисти.

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения параметров будут возвращены к исходным.

Чтобы нарисовать произвольную прямую линию, необходимо левым щелчком мыши указать начальную точку, затем, удерживая `Shift`, переместить курсор мыши, щёлкнуть в конечной точке и отпустить клавишу `Shift`. Если не отпускать `Shift`, то линией последовательно соединяются все новые точки.

ТЕКСТУРНАЯ КИСТЬ

Текстурная кисть предназначена для рисования линий произвольной формы с мягкими границами, заполненными указанной текстурой.

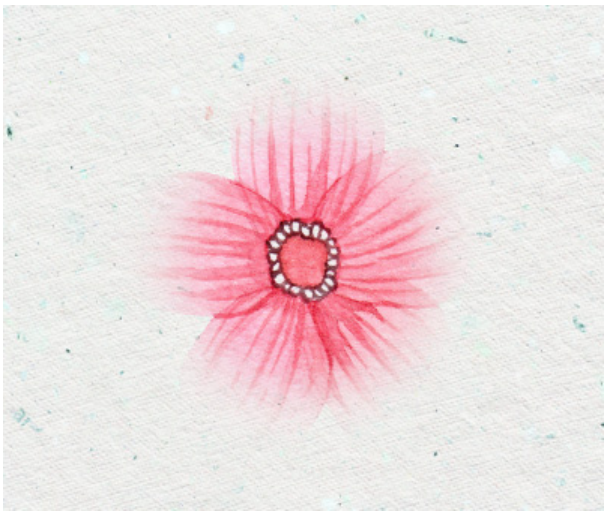
Основные настройки инструмента показываются на **Панели опций** над Окном изображения или щелчком правой кнопки мыши по изображению. Полный список параметров вызывается нажатием иконки инструмента на Панели опций (или клавишей F5). Чтобы изменить значение параметра, следует ввести числовое значение в поле ввода данного параметра либо переместить ползунок.

Текущий вид штриха, а также все изменения параметров, будут отображаться в окне превью внизу полной панели параметров инструмента.

Элемент - в выпадающем списке выбрать вид базового элемента кисти: **Эллипс** или **Заданная форма**.

Размер (1-5000). Размер базового элемента кисти (в пикселах).

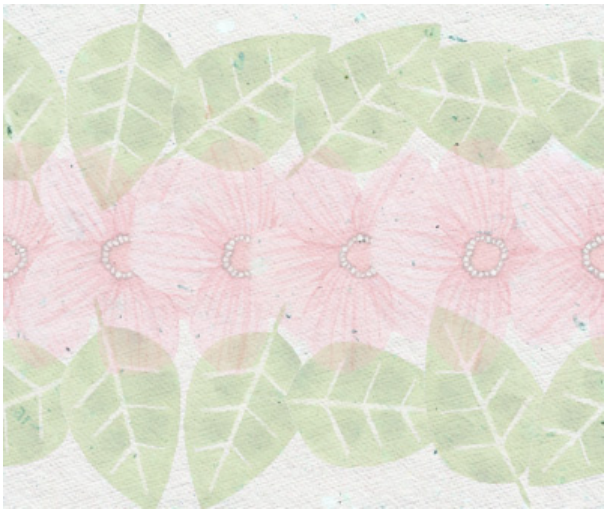
Жёсткость (0-100). Степень размытости внешнего края кисти. Чем больше значение параметра, тем сильнее загрубляется край кисти. С уменьшением жёсткости переход от необработанной области изображения к обработанной будет более плавным.



Жёсткость = 40

Жёсткость = 90

Непрозрачность (1-100). Проницаемость мазка кисти по отношению к цветам фона. Параметр задаёт непрозрачность текстуры, которой рисуется линия: чем меньше его значение, тем бледнее цвет проведённых линий и сильнее их взаимодействие с цветами фона.

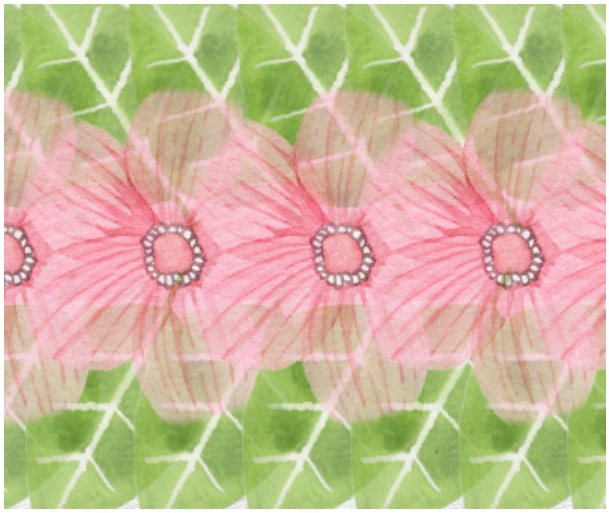


Непрозрачность = 25

Непрозрачность = 75

Наполнение (1-100). Плотность текстуры в одном базовом элементе. Если не отпускать кнопку мыши, то при наложении элементов друг на друга эффект закрашивания нарастает (в отличие от параметра **Непрозрачность**). Чем меньше параметр, тем тоньше и прозрачней слой наносимой текстуры.

Наполнение = 25



Наполнение = 75

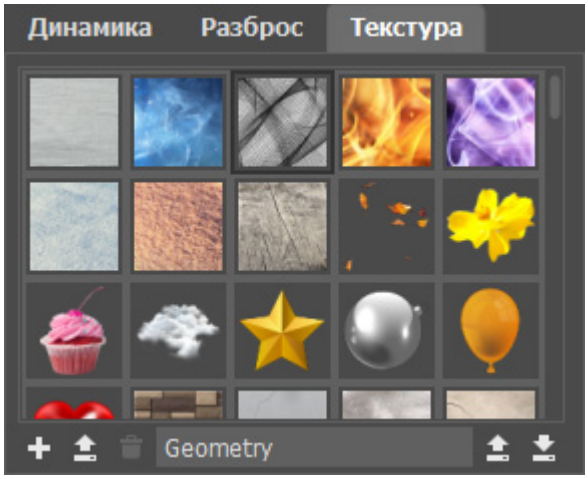
Режим наложения. Определяет способ смешивания пикселов текстуры с пикселами обрабатываемого слоя. В программе предусмотрено 27 режимов наложения. Ознакомиться с ними подробнее можно здесь.

Режим Нормальный

Режим Умножение

Выбор и настройка текстуры осуществляется в закладке **Текстура** в меню расширенных параметров инструмента (кнопка в полной панели параметров).

В **Библиотеке текстур** представлены доступные текстуры в виде миниатюр.



Библиотека текстур

Под списком текстур находятся следующие элементы:

Новая текстура - позволяет создать текстуру из содержимого активного документа (можно использовать команду **Новая текстура** из меню **Редактирование**).

Добавить текстуру - позволяет загрузить изображение, которое будет использовано в качестве текстуры.

Удалить текстуру - удаляет выбранную текстуру из списка.

> **Внимание!** Если будет удалена текстура, которая записана в пресет кисти, то вместо нее в пресете будет использована текстура по умолчанию.

Имя текстуры - кликом мыши можно сделать поле доступным для редактирования, после чего ввести новое имя текстуры и нажать клавишу `Enter`, чтобы применить его.

Импорт библиотеки - позволяет загрузить библиотеку текстур с диска (файл с расширением *.brush_textures*).

Экспорт библиотеки - позволяет сохранить библиотеку текстур на диск (в файл с расширением *.brush_textures*).

Параметры настройки выбранной текстуры:

Закладка **Свойства**:

Масштаб (1-200). Параметр задает величину узора текстуры. По умолчанию масштаб текстуры равен 100%.

Масштаб = 50%

Масштаб = 100%

Масштаб = 150%

Чек-бокс **Заполнить**. При активном чек-боксе текстура будет многократно повторена, чтобы заполнить всю область курсора кисти (если **Масштаб** меньше 100%).

Чек-бокс неактивен

Чек-бокс активен

Чек-бокс **Зеркалировать**. При активном чек-боксе соседние текстуры будут зеркально отражены.

Чек-бокс неактивен

Чек-бокс активен

Чек-бокс **Отразить по горизонтали**. При активном чек-боксе выбранная текстура будет отражена по горизонтали.

Чек-бокс **Отразить по вертикали**. При активном чек-боксе выбранная текстура будет отражена по вертикали.

Исходная текстура

Отражена по горизонтали

Отражена по вертикали

Закладка **Цвет**:

Чек-бокс **Применять к шагу**. При активном чек-боксе колебания цвета будут применяться к отдельным элементам мазка кисти, при неактивном - к отдельным штрихам.

Чек-бокс активен

Чек-бокс неактивен

Оттенок (-100..100). Смещение цветов текстуры в другой диапазон.

Оттенок = -25

Оттенок = 25

Колебания оттенка (0-100). Параметр задает изменение оттенков отдельных базовых элементов. При 0 текстура всех элементов одного цвета, при увеличениии параметра растет разнообразие оттенков.

Колебания оттенка = 20

Колебания оттенка = 70

Насыщенность (-100..100). Интенсивность цветов текстуры от нейтрально-серых (-100) до самых ярких (+100).

Насыщенность = -50

Насыщенность = 50

Колебания насыщенности (0-100). Параметр задает изменение насыщенности отдельных базовых элементов. При 0 текстуры всех элементов одинаковой насыщенности, при увеличении параметра насыщенность отдельных элементов изменяется.

Колебания насыщенности = 40

Колебания насыщенности = 90

Яркость (-100..100). Освещённость текстуры. При увеличении параметра текстура становится светлее, при уменьшении – темнее.

Яркость = -25

Яркость = 25

Колебания яркости (0-100). Параметр задает изменение яркости отдельных базовых элементов. При 0 текстуры всех элементов одинаковой яркости, при увеличении параметра яркость отдельных элементов будет становиться больше или меньше.

Колебания яркости = 10

Колебания яркости = 50

Кроме вышеперечисленных параметров для кисти доступны **расширенные настройки**, которые отвечают за изменения формы и положения следов кисти.

Если настройки пресета были изменены, вернуть их к исходным можно кнопкой **По умолчанию**.

Чтобы нарисовать произвольную прямую линию, необходимо левым щелчком мыши указать начальную точку, затем, удерживая `Shift`, переместить курсор мыши, щёлкнуть в конечной точке и отпустить клавишу `Shift`. Если не отпускать `Shift`, то линией последовательно соединяются все новые точки.

ЛАСТИК

Ластик представляет собой кисть, изменяющую прозрачность точек слоя. Обработанные участки отображаются как прозрачные области, залитые шахматным узором.

Внимание! При сохранении рисунка в формате, не поддерживающем прозрачность (например, JPEG), прозрачные участки будут по умолчанию заменены белым цветом.

Основные настройки инструмента показываются на **Панели опций** над Окном изображения или щелчком правой кнопки мыши по изображению. Полный список параметров вызывается нажатием иконки инструмента на Панели опций (или клавишей F5). Чтобы изменить значение параметра, следует ввести числовое значение в поле ввода данного параметра либо переместить ползунок.

Элемент - в выпадающем списке выбрать вид базового элемента кисти: **Эллипс** или **Заданная форма**.

Размер (1-5000). Размер базового элемента (в пикселах).

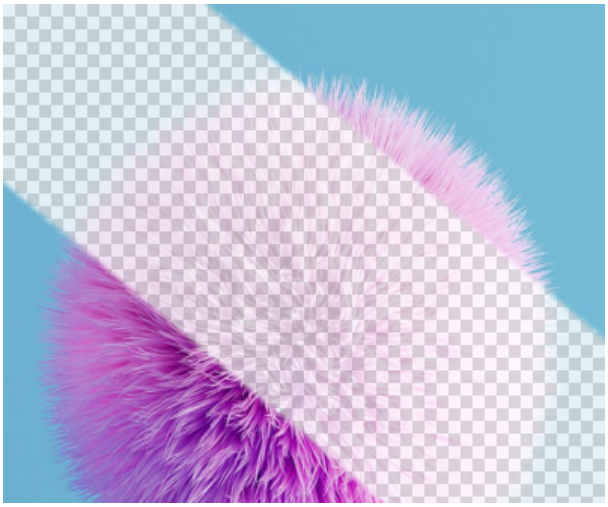
Жёсткость (0-100). Степень размытости внешнего края кисти. Чем больше значение параметра, тем сильнее загрубляется край ластика. При жёсткости 100% будет наблюдаться резкая граница между стёртой и нестёртой областью; с уменьшением жёсткости переход от необработанной области изображения к обработанной будет более плавным.

Жёсткость = 40

Жёсткость = 90

Сила (1-100). Сила воздействия на изображение. Чем выше значение параметра, тем больше изменяется прозрачность точек слоя.

Сила = 30



Сила = 80

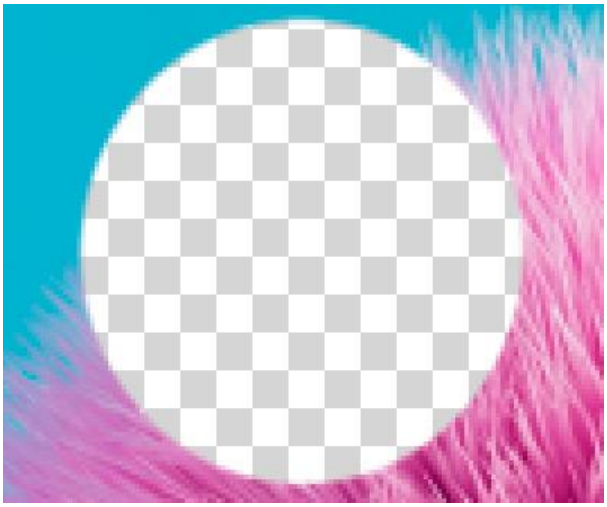
Наполнение (1-100). Интенсивность действия параметра **Сила** при одном мазке кистью. При 100% нажиме параметр **Сила** не ослабляется.

Наполнение = 30

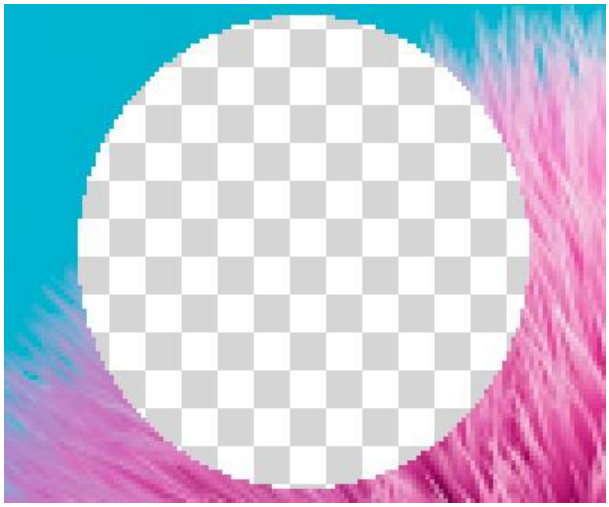
Наполнение = 80

Режим работы. В выпадающем списке можно выбрать режим работы ластика:

Кисть - инструмент будет иметь мягкий край, как у кисти,
Карандаш - у инструмента жёсткий край, как у карандаша.



В режиме кисти



В режиме карандаша

По образцу. По умолчанию чек-бокс неактивен. В этом случае инструмент удаляет пикселы всех цветов.
Когда чек-бокс активен, можно изменять значение параметра **Допуск**. При низких значениях параметра будут удаляться пикселы того цвета, который находился в центре инструмента при нажатии кнопки мыши, и близкие к нему. Чем выше значение параметра, тем шире диапазон оттенков, удаляемых инструментом.

Чек-бокс неактивен

Чек-бокс активен

Кроме вышеперечисленных параметров для инструмента доступны **расширенные настройки**, которые отвечают за изменения формы мазка и следа кисти.

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения параметров будут возвращены к исходным.

Чтобы стереть изображение вдоль прямой линии, необходимо левым щелчком мыши указать начальную точку, затем, удерживая `Shift`, переместить курсор мыши, щёлкнуть в конечной точке и отпустить клавишу `Shift`. Если не отпускать `Shift`, то линией последовательно соединяются все новые точки.

КИСТЬ ВОЗВРАТА

Кисть возврата восстанавливает обрабатываемый слой изображения до выбранного состояния документа или ослабляет добавленные изменения на тех участках, где был применён инструмент.

Основные настройки инструмента показываются на **Панели опций** над Окном изображения или щелчком правой кнопки мыши по изображению. Полный список параметров вызывается нажатием иконки инструмента на Панели опций (или клавишей F5). Чтобы изменить значение параметра, следует ввести числовое значение в поле ввода данного параметра либо переместить ползунок.

Элемент - в выпадающем списке выбрать вид базового элемента кисти: **Эллипс** или **Заданная форма**.

Размер (1-5000). Размер базового элемента кисти (в пикселах).

Жёсткость (0-100). Степень размытости внешнего края кисти. Чем больше значение параметра, тем сильнее загрубляется край кисти. С уменьшением жёсткости переход от необработанной области изображения к обработанной будет более плавным.

Жёсткость = 40

Жёсткость = 90

Сила (1-100). Степень восстановления выбранного состояния. При небольших значениях параметра происходит частичное восстановление изображения и его смешивание с текущим состоянием слоя; при 100% - изображение восстанавливается полностью.

Сила = 25

Сила = 75

Наполнение (1-100). Интенсивность действия параметра **Сила** при одном мазке кистью. При 100% нажиме параметр **Сила** не ослабляется.

Наполнение = 25

Наполнение = 75

Источник. В выпадающем списке выбрать состояние документа, до которого будут восстановлены обработанные инструментом участки изображения. По умолчанию будет происходить восстановление до исходного состояния документа.

Кроме вышеперечисленных параметров для инструмента доступны **расширенные настройки**, которые отвечают за изменения формы мазка и следа кисти.

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения параметров будут возвращены к исходным.

Чтобы провести произвольную прямую линию, необходимо левым щелчком мыши указать начальную точку, затем, удерживая `Shift`, переместить курсор мыши, щёлкнуть в конечной точке и отпустить клавишу `Shift`. Если не отпускать `Shift`, то линией последовательно соединяются все новые точки.

ЗАЛИВКА

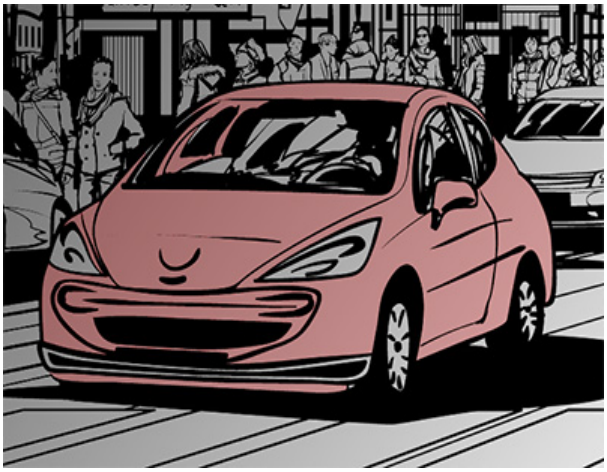
Инструмент **Заливка** предназначен для заливки однотонных областей изображения цветом или текстурой.

Цвет заливки задаётся на палитре **Цвет**, **Образцы** или **Цветовой круг** либо может быть выбран с изображения. Чтобы взять цвет с изображения, нужно нажать клавишу I и, удерживая ее, выбрать цвет с помощью появившегося инструмента Пипетка. При отпускании горячей клавиши вновь будет активирован инструмент рисования.

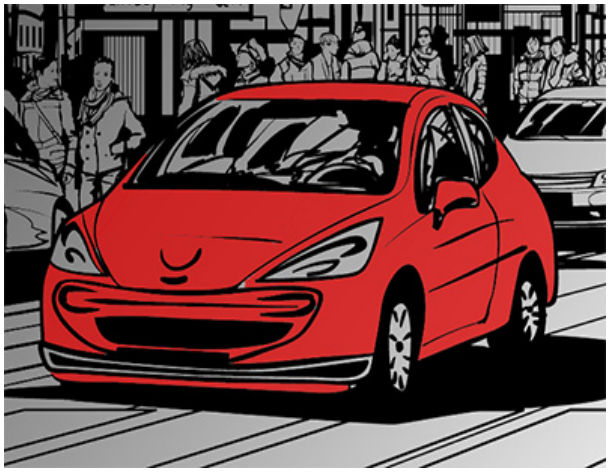
Также для заливки всего слоя или области выделения можно использовать команду **Выполнить заливку** в меню **Редактирование**.

Настройки инструмента показываются на **Панели опций** над Окном изображения или щелчком правой кнопки мыши по изображению. Полный список параметров может быть вызван нажатием иконки инструмента на Панели опций (или клавишей F5). Чтобы изменить значение параметра, следует ввести числовое значение в поле ввода данного параметра либо переместить ползунок.

Непрозрачность (1-100). Проницаемость заливки по отношению к цветам фона. Параметр задаёт непрозрачность заливки: чем меньше его значение, тем бледнее цвета заливки и сильнее взаимодействие с цветами фона.

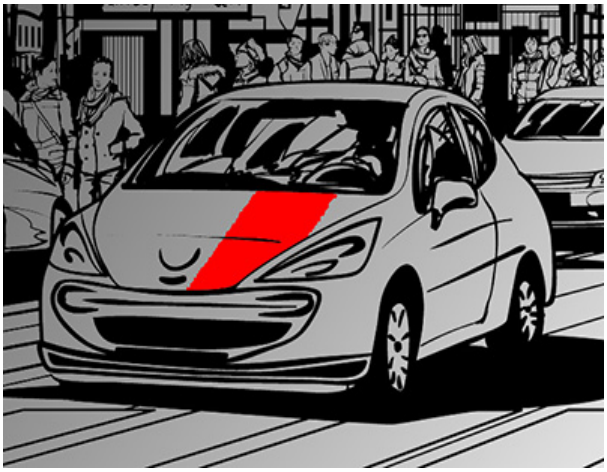


Непрозрачность = 25

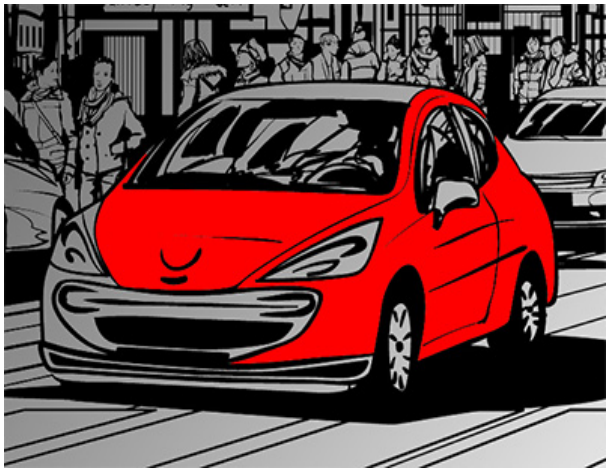


Непрозрачность = 75

Допуск (0-255). При минимальном значении параметра будут залиты пикселы только того цвета, на который наведен инструмент. Чем выше значение параметра, тем шире диапазон оттенков, которые будут закрашиваться.

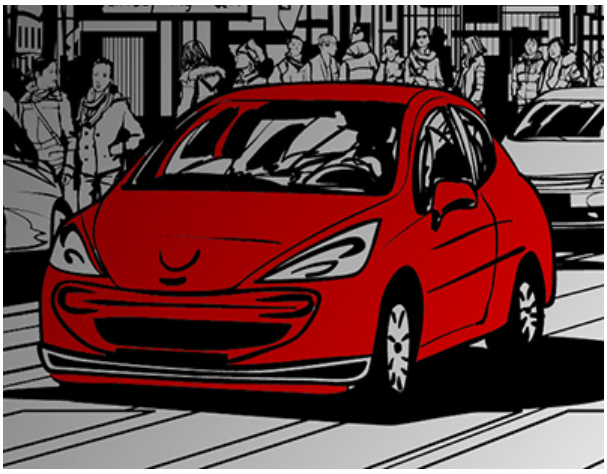


Допуск = 5

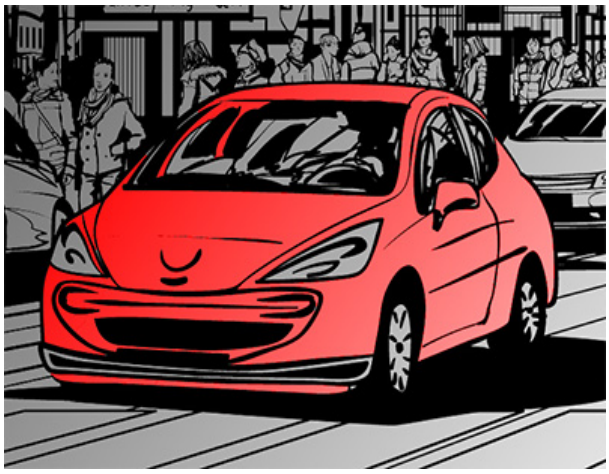


Допуск = 50

Режим наложения. Определяет способ смешивания пикселов заливки с пикселами обрабатываемого слоя. В программе предусмотрено 27 режимов наложения. Ознакомиться с ними подробнее можно здесь.



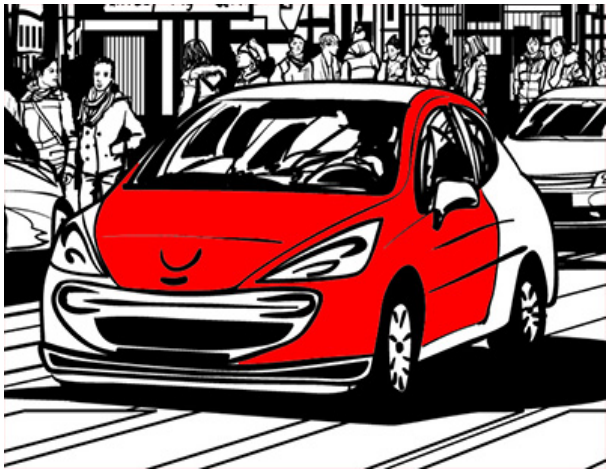
Режим Умножение



Режим Перекрытие

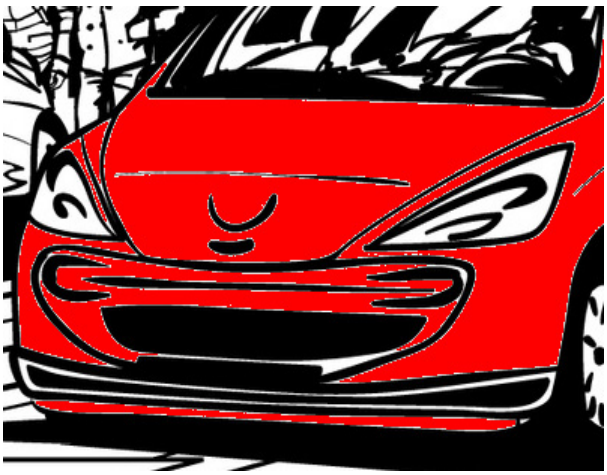
Чек-бокс **Смежные пикселы**. Если чек-бокс активен, заливаются только соседние пикселы, в противном случае - пикселы одного цвета на всем слое.

Чек-бокс неактивен



Чек-бокс активен

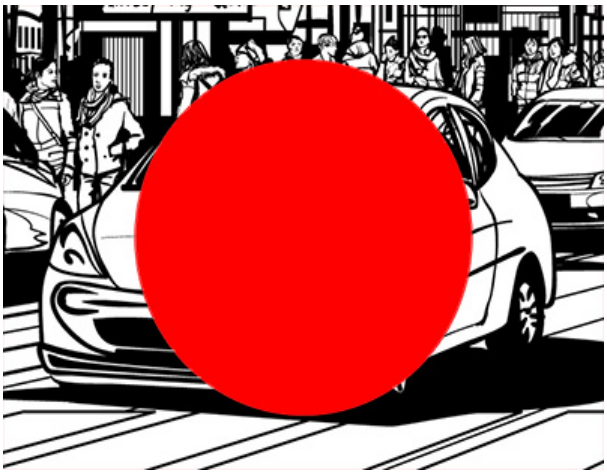
Чек-бокс **Сглаживание** позволяет устранить неровности на границе области заливки. Чтобы край области получился сглаженным, чек-бокс должен быть включен до использования инструмента.



Чек-бокс неактивен

Чек-бокс активен

Чек-бокс **Все слои**. При активном чек-боксе заливка текущего слоя происходит с учетом цветов пикселов совмещенных слоев, при неактивном - только цветов выбранного слоя.

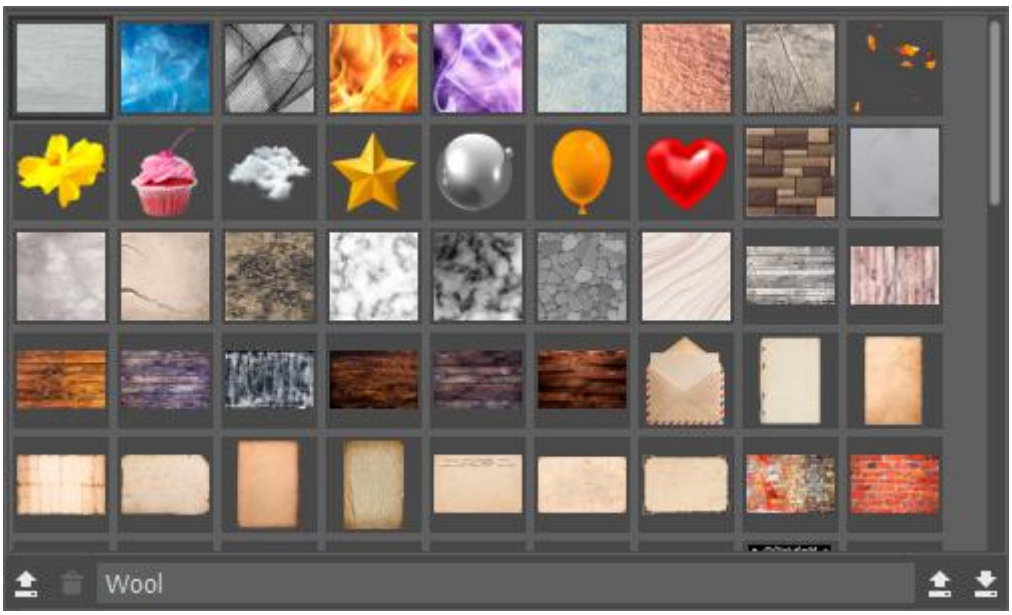


Чек-бокс неактивен

Чек-бокс активен

Чек-бокс **Заполнить текстурой**. При активном чек-боксе будет происходить заливка области выбранным узором. Параметры настройки текстуры доступны только в полной панели параметров (клавиша F5).

Библиотека текстур вызывается щелчком левой кнопки мыши по выбранной текстуре.



Библиотека текстур

Под списком текстур расположены следующие элементы:

Добавить текстуру . Загрузить изображение, которое будет использовано в качестве текстуры.

Удалить текстуру . Удалить выбранную текстуру из библиотеки.

Имя текстуры. По клику мыши поле станет доступно для редактирования. Ввести новое имя текстуры и нажать `Enter`, чтобы применить его.

Импорт библиотеки . Загрузить библиотеку текстур с диска (файл *.brush_textures*).

Экспорт библиотеки . Сохранить библиотеку на диск (в файл *.brush_textures*).

Параметры текстуры:

Масштаб (10-400). Размер узора текстуры.

Масштаб = 50 Масштаб = 150

Угол (-180..180). Угол поворота текстуры.

Угол = -10

Угол = 50

Зеркалировать. При активном чек-боксе соседние текстуры будут зеркально отражены.

Чек-бокс неактивен

Чек-бокс активен

Отразить по горизонтали. При активном чек-боксе выбранная текстура будет отражена по горизонтали.

Отразить по вертикали. При активном чек-боксе выбранная текстура будет отражена по вертикали.

Чек-боксы неактивны

Отражение по вертикали

При использовании команды **Выполнить заливку** кроме заливки цветом и текстурой доступны следующие типы заливки:

История. Слой будет заполнен выбранным состоянием истории. Выбрать состояние для заливки можно с помощью команды **Источник данных для Кисти возврата** в контекстном меню панели **История**. По умолчанию выбрано исходное состояние документа.

Сохранять прозрачность (только для фильтра). Если чек-бокс активен, при заливке будет сохранена прозрачность областей.

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения параметров будут возвращены к исходным.

ГРАДИЕНТНАЯ ЗАЛИВКА

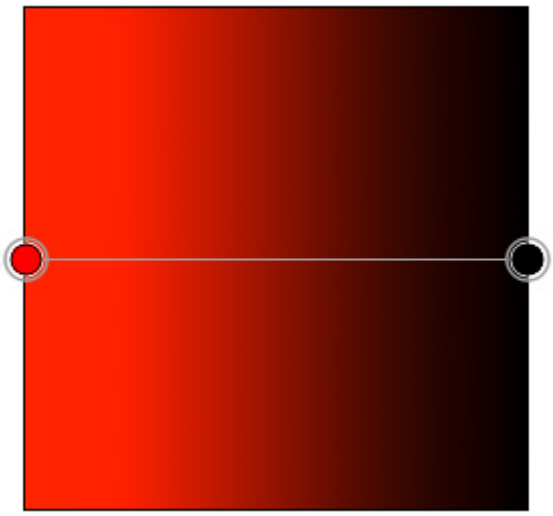
Инструмент **Градиент** предназначен для создания плавно изменяющегося наложения из нескольких цветов. Может быть использован на растровых и векторных слоях, а также на слое **Текст по контуру**.

Для нанесения градиента нажать левую кнопку мыши в месте начальной точки градиента и, не отпуская ее, перетащить курсор до места, где должна быть расположена конечная точка градиента. При удерживании клавиши `Shift` во время нанесения градиента угол наклона будет меняться с шагом в 45^{o}. После нанесения градиента он может быть изменен с помощью направляющей. При удерживании клавиши `Alt` направляющую градиента можно перемещать мышью за крайние точки.

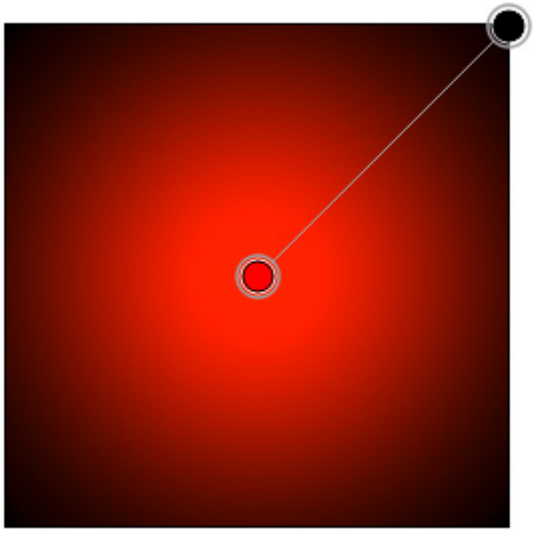
Настройки инструмента показываются на **Панели опций** или при нажатии иконки инструмента слева на панели, а также клавишей `F5`. Настройки конкретной точки градиента вызываются щелчком правой кнопки мыши по этой точке. Чтобы изменить значение параметра, следует ввести числовое значение в поле ввода данного параметра либо переместить бегунок.

Выбрать **вид градиента** из выпадающего списка:

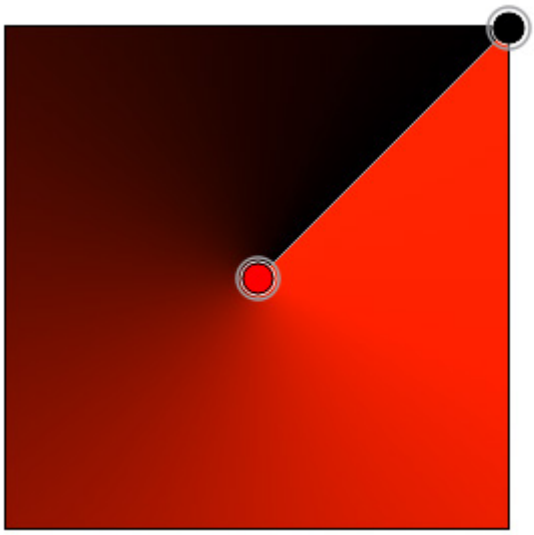
Линейный градиент . Заполнение градиентом от начальной точки до конечной по прямой линии.



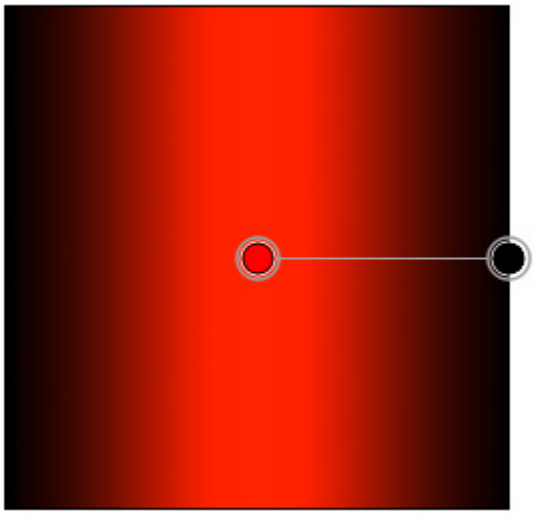
Радиальный градиент . Заполнение в виде круга, где начальная точка находится в центре круга.



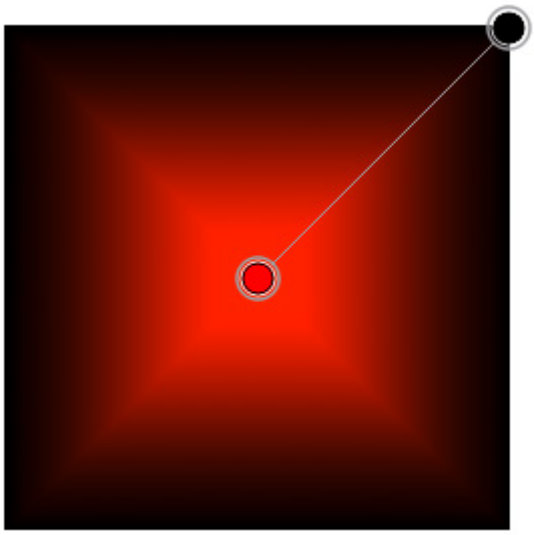
Угловой градиент . Заполнение в виде спирали, которая раскручивается по часовой стрелке вокруг начальной точки.



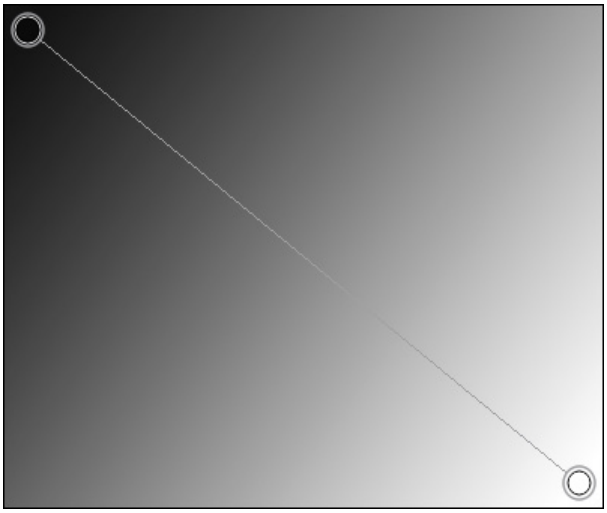
Зеркальный градиент . Заполнение в виде линейного градиента, который распространяется в обе стороны от начальной точки.



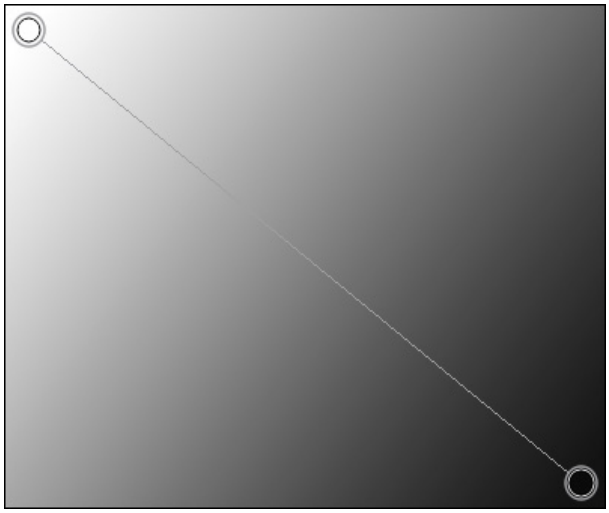
Ромбовидный градиент . Заполнение в виде ромба, где начальная точка находится в центре, а конечная - в углу ромба.



Кнопка **Обратить** . При нажатии кнопки порядок цветов градиента изменится на противоположный, при повторном нажатии вернется прямой порядок цветов.



Прямой порядок цветов градиента



Обратный порядок цветов градиента

Режим наложения. Определяет способ смешивания пикселов градиента с пикселами обрабатываемого слоя. В программе предусмотрено 27 режимов наложения. Ознакомиться с ними подробнее можно здесь.

Умножение

Перекрытие

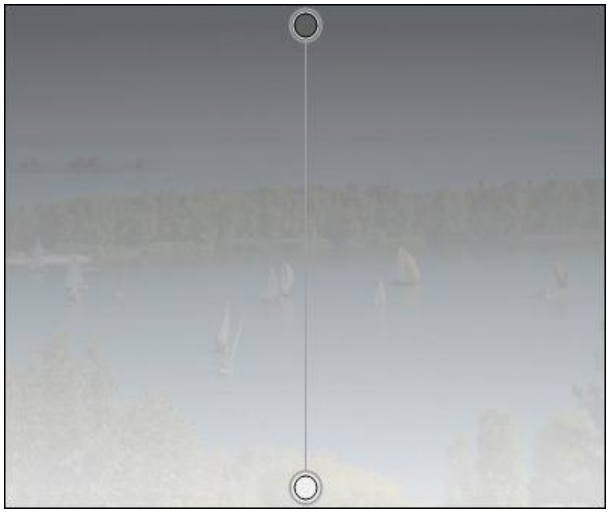
Угол (-180..180). Параметр позволяет вращать градиент вокруг начальной точки. При удерживании клавиши `Shift` угол будет меняться с шагом в 5^{o}, при удерживании `Ctrl` - с шагом 10^{o}.

Угол = 60

Угол = 120

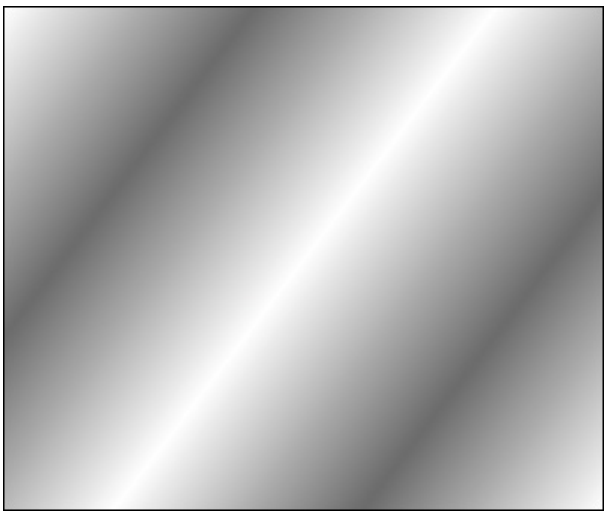
Непрозрачность (0-100). Проницаемость градиента по отношению к цветам фона. Параметр задаёт общую непрозрачность градиента: чем меньше его значение, тем бледнее цвет градиента и сильнее взаимодействие с цветами фона.

Непрозрачность = 40

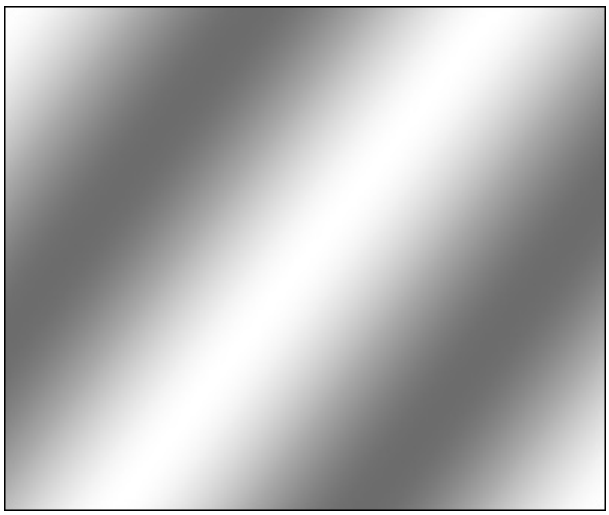


Непрозрачность = 90

Сглаживание (0-100) Параметр сглаживает переходы между отдельными цветами и оттенками цветов, делая градиент более гладким. При уменьшении параметра переходы между цветами становятся более заметными.



Сглаживание = 0



Сглаживание = 100

Чек-бокс **Дизеринг**. При активации чек-бокса градиент сглаживается, уменьшается количество полос.

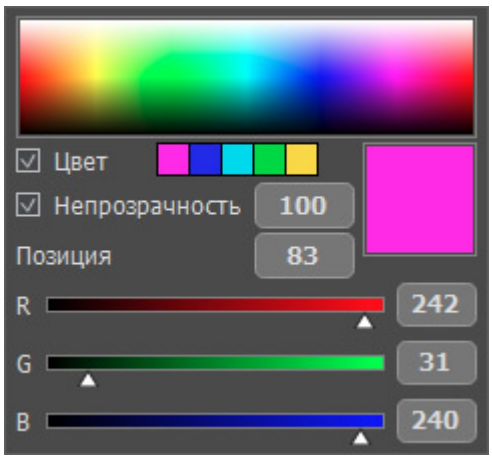
Чек-бокс неактивен

Чек-бокс активен

После проведения градиента можно его отредактировать, используя параметры на **Панели опций**. С помощью градиентной полосы можно увеличить количество цветов градиента, а также изменить цвет и прозрачность цветовых составляющих градиента.

Цвета к градиенту добавляются также щелчком левой кнопки мыши по прямой градиента в **Окне изображения**. Удалить цветовую точку из градиента можно сдвинув ее с прямой в сторону и отпустив кнопку мыши.

Настройка цвета, прозрачности и положения точек градиента производится с помощью меню, вызываемом щелчком правой кнопкой мыши по точке.



Используя спектральное поле, можно задать цвет в точке. Цвет также можно задать с помощью диалога выбора цвета, который вызывается щелчком мыши по цветовому квадрату или настраивая значения цветовых компонент.

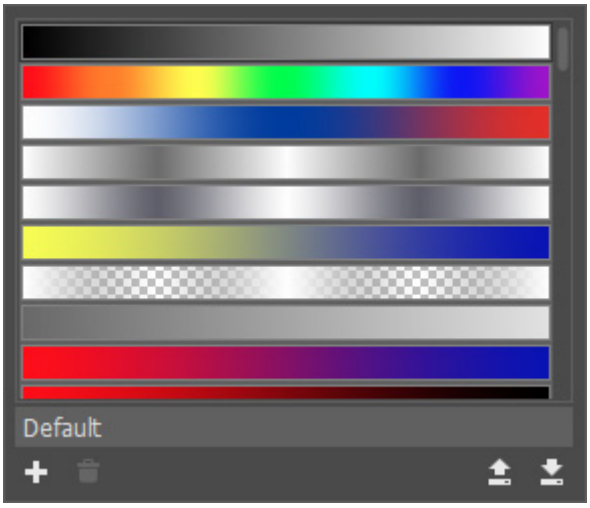
Чек-бокс **Цвет** показывает будет ли в данной точке отображаться цвет выбранный в квадрате справа. Меньшие квадраты отображают последние цвета, использованные при создании градиента. Если чек-бокс неактивен, то цвет в данной точке будет определен в зависимости от соседних точек и не может быть изменен.

Параметр **Непрозрачность** (0-100) задает степень просвечиваемости градиента в данной точке. При значении **Непрозрачности** меньше максимального проницаемость градиента будет плавно изменяться от точке к точке. При неактивном чек-боксе прозрачность градиента в точке не может быть изменена и зависит от общей непрозрачности градиента и непрозрачности соседних точек.

С помощью параметра **Позиция** (0-100) можно задать точное местоположение для каждой точки градиента.

> **Примечание.** Для крайних точек градиента чек-боксы **Цвет** и **Непрозрачность** всегда активны, а параметр **Позиция** нельзя изменить.

Созданный градиент можно сохранить, чтобы использовать в дальнейшем. Список всех градиентов программы можно вызвать нажатием иконки инструмента на **Панели опций**.



Чтобы задать имя для нового градиента или переименовать выбранный, необходимо ввести новое имя в поле внизу списка.

При нажатии кнопки созданный градиент будет добавлен в список новой строчкой.

Для удаления выбранного градиента из списка используется кнопка .

При нажатии кнопки все градиенты будут сохранены на жестком диске в один файл с расширением **.gradlib**. Чтобы загрузить библиотеку градиентов с диска, нажать кнопку .

Чтобы применить градиент к изображению, необходимо кликнуть в любом месте изображения или выбрать другой инструмент.

ШТАМП

Штамп предназначен для копирования участков изображения с сохранением исходной цветовой палитры, теней, текстуры, освещённости и других характеристик клонируемого участка. Клонирование может производиться в пределах одного слоя, между разными слоями или между открытыми изображениями.

Чтобы клонировать объект, необходимо задать точку-источник - для этого, удерживая клавишу `Alt` на Windows, `Option` на Mac, щёлкнуть левой кнопкой мыши на участке, откуда будет браться образец для клонирования. После того как исходная точка определена, перевести курсор в место, куда нужно скопировать объект. Для размещения клонируемого объекта нажать на левую кнопку мыши и, удерживая её, провести инструментом **Штамп**. В момент нажатия левой кнопки рядом с точкой-источником возникнет крестообразный курсор, которым обозначены элементы исходного изображения.

> **Примечание.** Образец может быть выбран с любого типа слоев, но скопирован только на растровый слой.

> **Внимание!** На **Linux** по умолчанию `Alt` с кликом перехватывает система для передвижения окна с помощью мыши. Для инструмента **Штамп** можно воспользоваться `Alt`+`Ctrl` либо изменить настройки системы и задать другое сочетание клавиш для перемещения окна.

Инструмент Штамп

Основные настройки инструмента показываются на **Панели опций** над Окном изображения или щелчком правой кнопки мыши по изображению. Полный список параметров вызывается нажатием иконки инструмента на Панели опций (или клавишей `F5`). Чтобы изменить значение параметра, следует ввести числовое значение в поле ввода данного параметра либо переместить ползунок.

> **Элемент** - в выпадающем списке выбрать вид базового элемента кисти: **Эллипс** или **Заданная форма**.

> **Размер** (1-5000). Диаметр элемента, который копируется с образца (в пикселах).

Жёсткость (0-100). Степень размытости внешнего края элемента. Чем больше значение параметра, тем меньше границы клона взаимодействуют с фоном. При жёсткости 100% будет наблюдаться резкая граница между клонированным участком и изображением; с уменьшением жёсткости переход от необработанной области изображения к обработанной будет более плавным.

Жёсткость = 10

Жёсткость = 100

Непрозрачность (1-100). Проницаемость элемента по отношению к цветам фона. Параметр задаёт непрозрачность клонированного фрагмента при наложении штампа: чем меньше его значение, тем бледнее клонированный участок и сильнее его взаимодействие с цветами фона.

Непрозрачность = 40

Непрозрачность = 90

Наполнение (1-100). Непрозрачность клона при одном мазке кистью. При наложении мазков друг на друга непрозрачность клона возрастает.

Наполнение = 40

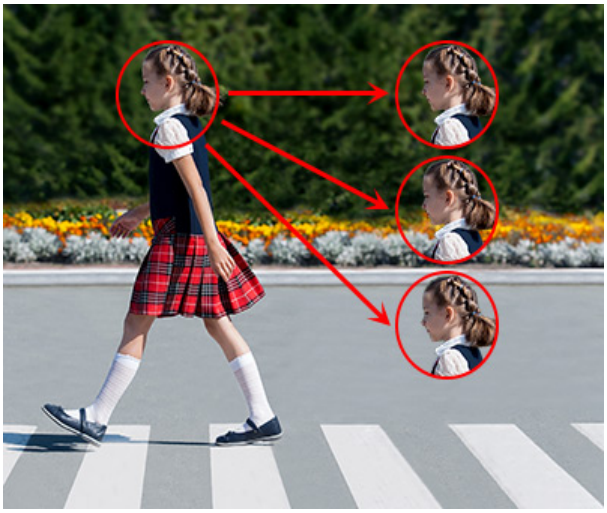
Наполнение = 90

Режим наложения. Определяет способ смешивания пикселов клонируемых участков изображения с пикселами обрабатываемого слоя. В программе предусмотрено 27 режимов наложения. Ознакомиться с ними подробнее можно здесь.

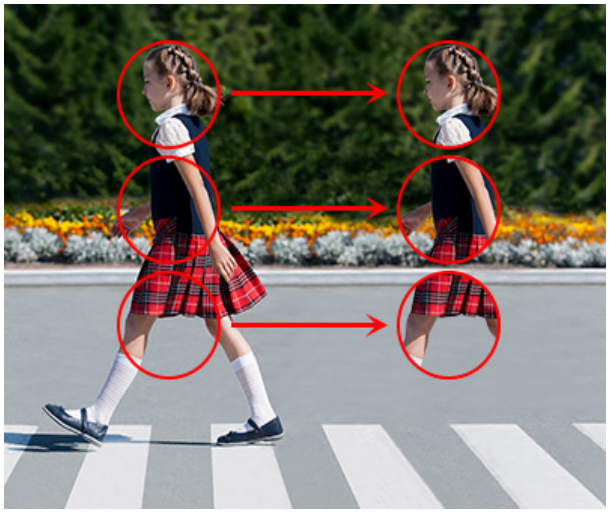
Режим Умножение

Режим Перекрытие

Чек-бокс **Привязка**. Параметр отвечает за способ клонирования изображения. При активации чек-бокса создается единый неразрывный клон области: в этом случае любая новая линия копирует соответствующую часть фрагмента. При выключенном чек-боксе каждый раз, когда кнопка мыши отпущена, курсор-указатель будет возвращаться к исходной точке-источнику, и новые мазки кистью повторно клонируют ту же часть изображения.



Чек-бокс неактивен

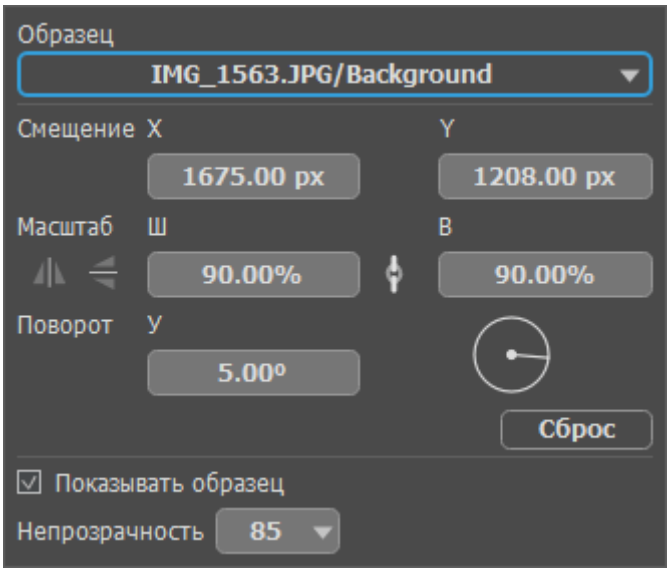


Чек-бокс активен

Источник. Задать источник данных для образца:

Активный слой - данные активного слоя,
Активный и ниже - данные с активного и всех видимых нижележащих слоев,
Все слои - данные всех видимых слоев.

Настройки клона . Применяются по клавише `Enter` или по клику левой кнопки мыши в любом месте окна программы.



Настройки клона

Образец. В выпадающем списке можно задать до пяти различных образцов и переключаться между ними. Выбранные образцы сохраняются в списке в виде "имя документа/имя слоя" до закрытия источника (документа или слоя). Для добавления нового образца выбрать "пустой" пункт списка, переключиться на изображение и, удерживая клавишу `Alt`, задать новую точку-источник. Если при добавлении новой точки клона с изображения в списке будет выбран уже существующий образец, то он будет перезаписан.

Трансформация клона. Сохраняется для каждого образца из списка.

Смещение. В полях **X** и **Y** можно указать координаты начальной точки копирования образца. Значения будут заданы автоматически при выборе точки-источника с зажатой клавишей `Alt`.

Масштаб. Изменение размера клона относительно оригинала. В полях **Ш** и **В** можно задать новые значения масштаба. Для сохранения пропорций клона значок связи должен быть замкнут.

Масштабирование клона (слева направо: 50%, 100%, 75%)

Отразить по горизонтали . Позволяет создать клон, перевёрнутый слева направо.

Отразить по вертикали . Позволяет создать клон, перевёрнутый сверху вниз.

Исходное изображение

Обычный клон

Отражение по горизонтали

Отражение по вертикали

Поворот. Вращение клона.

Нажатие кнопки **Сброс** вернет настройки трансформации к исходным.

Показывать образец. При активном чек-боксе внутри курсора будет отображаться копируемый участок изображения. Параметр **Непрозрачность** позволяет менять просвечиваемость образца.

Чек-бокс неактивен

Чек-бокс активен

Кроме вышеперечисленных параметров для кисти доступны **расширенные настройки**, которые отвечают за изменения формы клона и следа кисти.

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения параметров будут возвращены к исходным.

Чтобы нарисовать произвольную прямую линию, необходимо левым щелчком мыши указать начальную точку, затем, удерживая `Shift`, переместить курсор мыши, щёлкнуть в конечной точке и отпустить клавишу `Shift`. Если не отпускать `Shift`, то линией последовательно соединяются все новые точки.

КИСТЬ-ХАМЕЛЕОН

Кисть-хамелеон предназначена для копирования участков изображения с учётом цветовой палитры, теней, текстуры, освещённости и других характеристик фона, на который помещается клон. В отличие от инструмента **Штамп**, при таком способе клонирования сохраняется фактура изображения. Клонирование может производиться в пределах одного слоя, между разными слоями или между открытыми изображениями.

Чтобы клонировать объект, необходимо задать точку-источник - для этого, удерживая клавишу `Alt` на Windows, `Option` на Mac, щёлкнуть левой кнопкой мыши на участке, откуда будет браться образец для клонирования. После того как исходная точка определена, перевести курсор в другое место. Для размещения клонируемого объекта нажать на левую кнопку мыши и, удерживая её, провести инструментом **Кисть-хамелеон**. В момент нажатия левой кнопки рядом с точкой-источником возникнет крестообразный курсор, которым обозначены элементы исходного изображения.

> **Примечание.** Образец может быть выбран с любого типа слоев, но скопирован только на растровый слой.

> **Внимание!** На **Linux** по умолчанию `Alt` с кликом перехватывает система для передвижения окна с помощью мыши. Для инструмента **Кисть-хамелеон** можно воспользоваться `Alt`+`Ctrl` либо изменить настройки системы и задать другое сочетание клавиш для перемещения окна.

Инструмент Кисть-хамелеон

Основные настройки инструмента показываются на **Панели опций** над Окном изображения или щелчком правой кнопки мыши по изображению. Полный список параметров вызывается нажатием

иконки инструмента на Панели опций (или клавишей F5). Чтобы изменить значение параметра, следует ввести числовое значение в поле ввода данного параметра либо переместить ползунок.

Элемент - в выпадающем списке выбрать вид базового элемента кисти: **Эллипс** или **Заданная форма**.

Размер (1-5000). Диаметр элемента, который копируется с образца (в пикселах).

Наполнение (1-100). Непрозрачность клона при одном мазке кистью. При наложении мазков друг на друга непрозрачность клона возрастает.

Наполнение = 25

Наполнение = 75

Чек-бокс **Привязка**. Параметр отвечает за способ клонирования изображения. При активации чек-бокса создается единый неразрывный клон области: в этом случае любая новая линия копирует соответствующую часть фрагмента. При выключенном чек-боксе каждый раз, когда кнопка мыши отпущена, курсор-указатель будет возвращаться к исходной точке-источнику, и новые мазки кистью повторно клонируют ту же часть изображения.

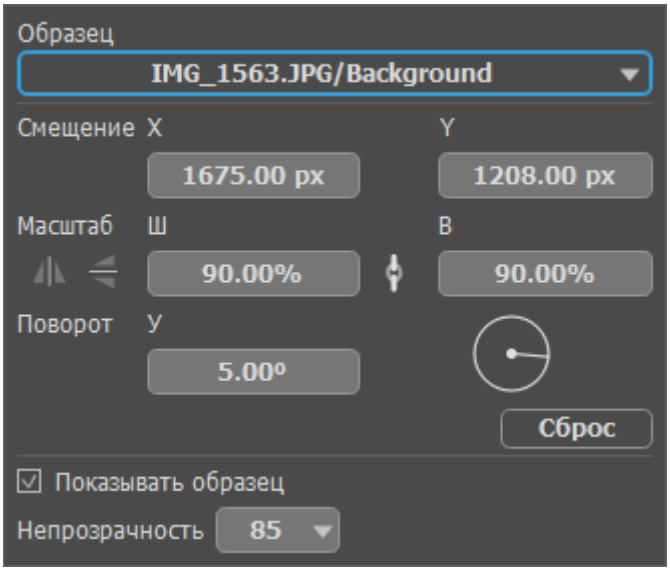
Чек-бокс "Привязка" активен

Чек-бокс "Привязка" неактивен

Источник. Задать источник данных для образца:

Активный слой - данные активного слоя,
Активный и ниже - данные с активного и всех видимых нижележащих слоев,
Все слои - данные всех видимых слоев.

Настройки клона . Применяются по клавише `Enter` или по клику левой кнопки мыши в любом месте окна программы.



Настройки клона

Образец. В выпадающем списке можно задать до пяти различных образцов и переключаться между ними. Выбранные образцы сохраняются в списке в виде "имя документа/имя слоя" до закрытия источника (документа или слоя). Для добавления нового образца выбрать "пустой" пункт списка, переключиться на изображение и, удерживая клавишу `Alt`, задать новую точку-источник. Если при добавлении новой точки клона с изображения в списке будет выбран уже существующий образец, то он будет перезаписан.

Трансформация клона. Сохраняется для каждого образца из списка.

Смещение. В полях **X** и **Y** можно указать координаты начальной точки копирования образца. Значения будут заданы автоматически при выборе точки-источника с зажатой клавишей `Alt`.

Масштаб. Изменение размера клона относительно оригинала. В полях **Ш** и **В** можно задать новые значения масштаба. Для сохранения пропорций клона значок связи должен быть замкнут.

Масштабирование клона (слева направо: 30%, 60%, 100%)

Отразить по горизонтали . Позволяет создать клон, перевёрнутый слева направо.

Отразить по вертикали . Позволяет создать клон, перевёрнутый сверху вниз.

Исходное изображение

Обычный клон

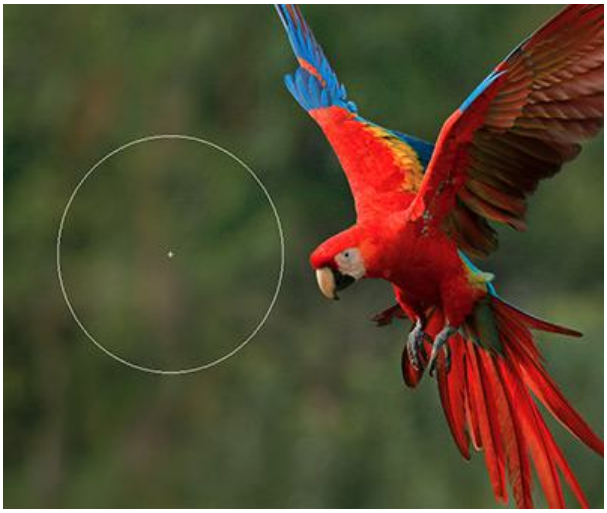
Отражение по горизонтали

Отражение по вертикали

Поворот. Вращение клона.

Нажатие кнопки **Сброс** вернет настройки трансформации к исходным.

Показывать образец. При активном чек-боксе внутри курсора будет отображаться копируемый участок изображения. Параметр **Непрозрачность** позволяет менять просвечиваемость образца.



Чек-бокс неактивен

Чек-бокс активен

Чек-бокс **Художественное клонирование** временно задерживает обработку клонированных участков с учётом соседних точек. В режиме **Художественного клонирования** можно менять размер кисти, указать новую точку-источник, составить клон из разных частей одного изображения, удалить из клонированной области лишние участки и т. д. Для удаления ненужных частей клона следует нажать на клавишу `Ctrl` на Windows, `⌘` на Mac и, не отпуская, провести по ним кистью.
Работать в данном режиме целесообразно при клонировании больших участков изображения и при создании клона из разных фрагментов.

Обработка полученного фрагмента будет произведена после нажатия кнопки ✓ или выключения чек-бокса **Художественное клонирование** на панели опций инструмента, либо нажатия кнопки на панели **История**.

Чтобы выйти из режима **Художественное клонирование** без принятия изменений следует нажать кнопку на панели опций.

> **Примечание.** После активации режима **Художественное клонирование** на панели **История** будут отображаться только действия, производимые в данном режиме. При выходе из режима полная история обработки изображения будет восстановлена.

Кроме вышеперечисленных параметров для кисти доступны **расширенные настройки**, которые отвечают за изменения формы клона и следа кисти.

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения параметров будут возвращены к исходным.

Чтобы нарисовать произвольную прямую линию, необходимо левым щелчком мыши указать начальную точку, затем, удерживая `Shift`, переместить курсор мыши, щёлкнуть в конечной точке и отпустить клавишу `Shift`. Если не отпускать `Shift`, то линией последовательно соединяются все новые точки.

РАЗМЫТИЕ

Инструмент **Размытие** предназначен для уменьшения чёткости изображения путем снижения цветового контраста между соседними пикселами.

Основные настройки инструмента показываются на **Панели опций** над Окном изображения или щелчком правой кнопки мыши по изображению. Полный список параметров вызывается нажатием иконки инструмента на Панели опций (или клавишей F5). Чтобы изменить значение параметра, следует ввести числовое значение в поле ввода данного параметра либо переместить ползунок.

Элемент - в выпадающем списке выбрать вид базового элемента кисти: **Эллипс** или **Заданная форма**.

Размер (1-500). Размер базового элемента размывающей кисти (в пикселах).

Жёсткость (0-100). Ширина внешнего края кисти, где происходит частичное размытие изображения. Чем выше значение параметра, тем больше внутренняя область, где эффект размытия применяется полностью.

Жёсткость = 40

Жёсткость = 90

Радиус размытия (0.1-5.0). Интенсивность воздействия на изображение. Параметр задаёт область поиска точек для размытия. При увеличении значения параметра размытие усиливается.

Радиус размытия = 1.0

Радиус размытия = 4.0

Наполнение (1-100). Сила размытия при одном мазке кистью. Если не отпускать кнопку мыши, то при наложении мазков друг на друга эффект размытия нарастает.

Наполнение = 25

Наполнение = 75

Кроме вышеперечисленных параметров для инструмента доступны **расширенные настройки**, которые отвечают за изменения формы мазка и следа кисти.

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения параметров будут сброшены до исходных.

Чтобы размыть изображение вдоль прямой линии, необходимо левым щелчком мыши указать начальную точку, затем, удерживая `Shift`, переместить курсор мыши, щёлкнуть в конечной точке и отпустить клавишу `Shift`. Если не отпускать `Shift`, то линией последовательно соединяются все новые точки.

РЕЗКОСТЬ

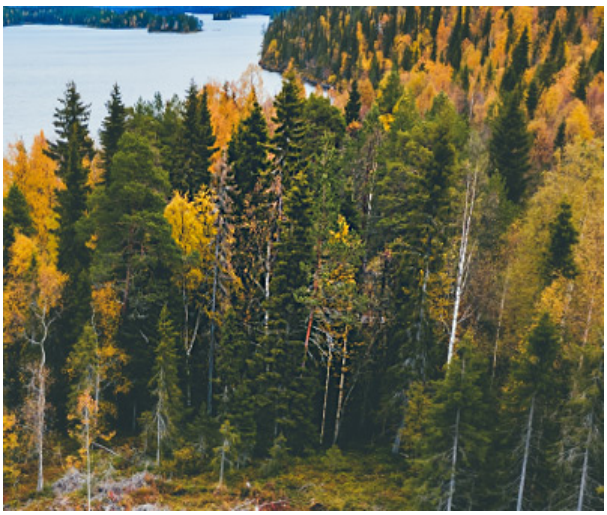
Инструмент **Резкость** предназначен для повышения чёткости изображения за счёт увеличения цветового контраста между соседними пикселами.

Основные настройки инструмента показываются на **Панели опций** над Окном изображения или щелчком правой кнопки мыши по изображению. Полный список параметров вызывается нажатием иконки инструмента на Панели опций (или клавишей F5). Чтобы изменить значение параметра, следует ввести числовое значение в поле ввода данного параметра либо переместить ползунок.

Элемент - в выпадающем списке выбрать вид базового элемента кисти: **Эллипс** или **Заданная форма**.

Размер (1-500). Размер базового элемента кисти (в пикселах).

Жёсткость (0-100). Ширина внешнего края кисти, где происходит частичное усиление резкости. Чем выше значение параметра, тем больше внутренняя область, где эффект применяется полностью.



Жёсткость = 40

Жёсткость = 90

Усиление контраста (1-250). Степень усиления контраста между пикселами. При значении 100% контрастность усиливается в 2 раза, при значении 200% - в 4 раза и т. д.

Усиление контраста = 50

Усиление контраста = 150

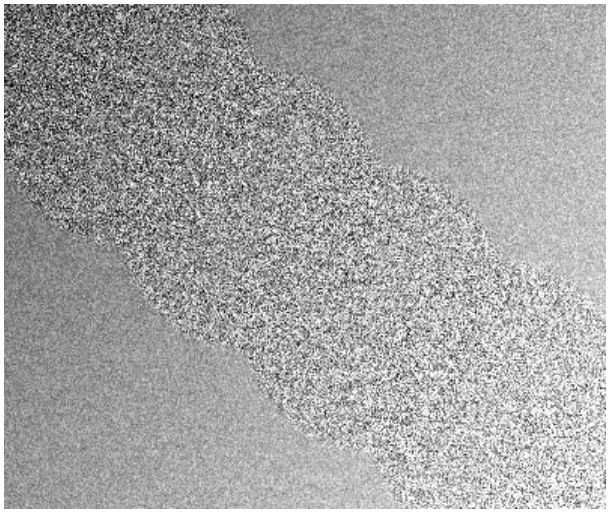
Радиус резкости (0,1-20,0). Размер контура резкости. Параметр задаёт количество пикселов, окружающих данный пиксел, к которым применяется усиление резкости. При увеличении радиуса интенсивность изменения цветов на изображении возрастает.

Радиус резкости = 1,0

Радиус резкости = 10,0

Наполнение (1-100). Усиление резкости при одном мазке кистью. Если не отпускать кнопку мыши, то при наложении мазков друг на друга резкость увеличивается.

Наполнение = 25



Наполнение = 75

Кроме вышеперечисленных параметров для инструмента доступны **расширенные настройки**, которые отвечают за изменения формы мазка и следа кисти.

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения параметров будут возвращены к исходным.

Чтобы усилить резкость вдоль прямой линии, необходимо левым щелчком мыши указать начальную точку, затем, удерживая `Shift`, переместить курсор мыши, щёлкнуть в конечной точке и отпустить клавишу `Shift`. Если не отпускать `Shift`, то линией последовательно соединяются все новые точки.

РАЗМАЗЫВАНИЕ

Инструмент **Размазывание** предназначен для перемешивания цветов на изображении посредством смещения пикселов, как если бы по свежей краске водили пальцем.

Основные настройки инструмента показываются на **Панели опций** над Окном изображения или щелчком правой кнопки мыши по изображению. Полный список параметров вызывается нажатием иконки инструмента на Панели опций (или клавишей F5). Чтобы изменить значение параметра, следует ввести числовое значение в поле ввода данного параметра либо переместить ползунок.

Элемент - в выпадающем списке выбрать вид базового элемента кисти: **Эллипс** или **Заданная форма**.

Размер (1-500). Размер базового элемента кисти.

Жёсткость (0-100). Степень размытости внешнего края кисти. Чем больше значение параметра, тем сильнее загрубляется край мазка.

Жёсткость = 10

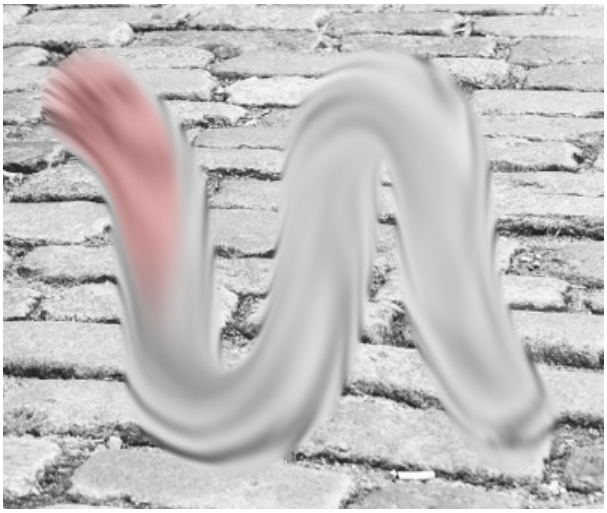
Жёсткость = 90

Сила (1-100). Растянутость цветов в мазке. Чем выше значение параметра, тем дальше размазывается элемент изображения.

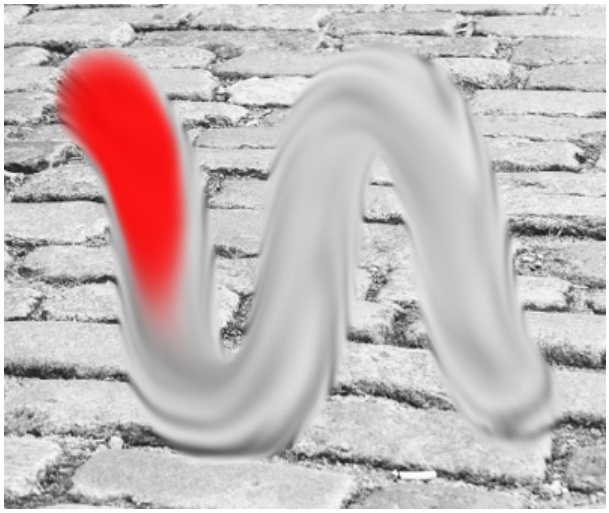
Сила = 30

Сила = 65

Макание (0-100). Интенсивность основного цвета в начале каждого мазка. Чем выше параметр, тем ярче цвет, с которого начинается мазок. Если уменьшить параметр до нуля, размазывание происходит обычным образом (без использования основного цвета). Основной цвет можно задать на палитре **Цвет**, **Образцы** или **Цветовой круг**.



Макание = 20



Макание = 90

Кроме вышеперечисленных параметров для кисти доступны **расширенные настройки**, которые отвечают за изменения формы и положения следов кисти.

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения параметров будут возвращены к исходным.

Чтобы размазать цвета вдоль прямой линии, необходимо левым щелчком мыши указать начальную точку, затем, удерживая `Shift`, переместить курсор мыши, щёлкнуть в конечной точке и отпустить клавишу `Shift`. Если не отпускать `Shift`, то линией последовательно соединяются все новые точки.

ОСВЕТЛЕНИЕ

Инструмент **Осветление** предназначен для тонирования изображения посредством усиления яркости цветов. При каждом последующем наложении мазков эффект осветления нарастает.

Основные настройки инструмента показываются на **Панели опций** над Окном изображения или щелчком правой кнопки мыши по изображению. Полный список параметров вызывается нажатием иконки инструмента на Панели опций (или клавишей F5). Чтобы изменить значение параметра, следует ввести числовое значение в поле ввода данного параметра либо переместить ползунок.

Элемент - в выпадающем списке выбрать вид базового элемента кисти: **Эллипс** или **Заданная форма**.

Размер (1-5000). Размер базового элемента кисти (в пикселах).

Жёсткость (0-100). Степень размытости внешнего края кисти. Чем больше значение параметра, тем сильнее загрубляется край инструмента. С уменьшением жёсткости переход от необработанной области изображения к обработанной будет более плавным.

Жёсткость = 40

Жёсткость = 90

Сила (1-100). Степень осветления изображения. При значении = 100 происходит максимальное осветление цветов на изображении.

Сила = 25

Сила = 75

Наполнение (1-100). Сила осветления при одном мазке кистью. Если не отпускать кнопку мыши, то при наложении мазков друг на друга эффект осветления нарастает.

Наполнение = 25

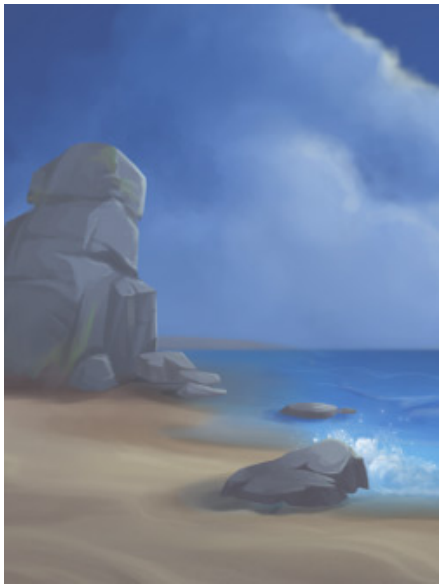
Наполнение = 75

Выпадающий список **Диапазон** содержит три способа обработки пикселов:

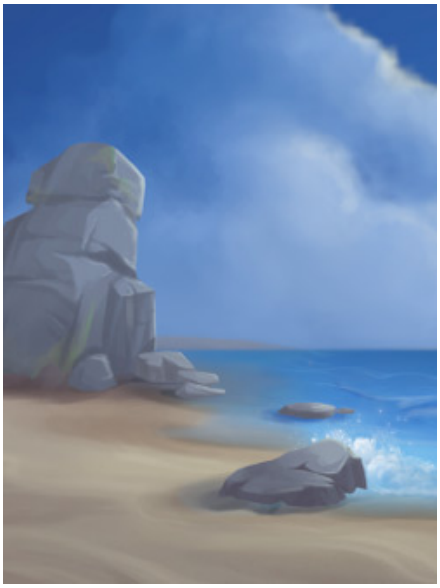
Тени. Тёмные участки изображения обрабатываются сильнее, чем светлые.

Средние тона. Инструмент воздействует на светлые и тёмные участки изображения с одинаковой интенсивностью.

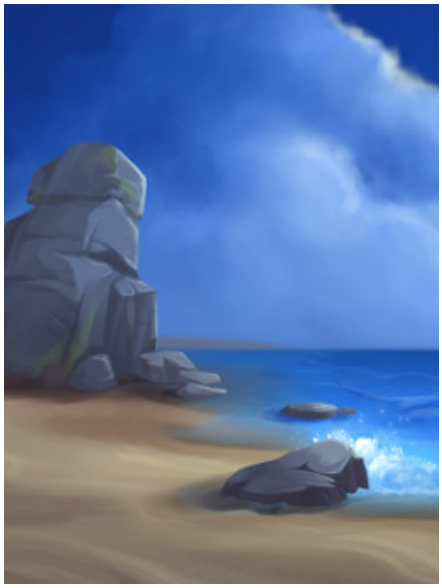
Светлые тона. Светлые участки изображения обрабатываются сильнее, чем тёмные.



Тени



Средние тона



Светлые тона

Кроме вышеперечисленных параметров для кисти доступны **расширенные настройки**, которые отвечают за изменения формы мазка и следа кисти.

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения параметров будут возвращены к исходным.

Чтобы осветлить цвета вдоль прямой линии, необходимо левым щелчком мыши указать начальную точку, затем, удерживая `Shift`, переместить курсор мыши, щёлкнуть в конечной точке и отпустить клавишу `Shift`. Если не отпускать `Shift`, то линией последовательно соединяются все новые точки.

ЗАТЕМНЕНИЕ

Инструмент **Затемнение** предназначен для тонирования изображения посредством ослабления яркости цветов. При каждом последующем наложении мазков эффект затемнения нарастает.

Основные настройки инструмента показываются на **Панели опций** над Окном изображения или щелчком правой кнопки мыши по изображению. Полный список параметров вызывается нажатием иконки инструмента на Панели опций (или клавишей F5). Чтобы изменить значение параметра, следует ввести числовое значение в поле ввода данного параметра либо переместить ползунок.

Элемент - в выпадающем списке выбрать вид базового элемента кисти: **Эллипс** или **Заданная форма**.

Размер (1-5000). Размер базового элемента кисти (в пикселах).

Жёсткость (0-100). Степень размытости внешнего края кисти. Чем больше значение параметра, тем сильнее загрубляется край инструмента. С уменьшением жёсткости переход от необработанной области изображения к обработанной будет более плавным.

Жёсткость = 40

Жёсткость = 90

Сила (1-100). Степень затемнения изображения. При значении = 100 происходит максимальное затемнение цветов на изображении.

Сила = 25

Сила = 75

Наполнение (1-100). Сила затемнения при одном мазке кистью. Если не отпускать кнопку мыши, то при наложении мазков друг на друга эффект затемнения нарастает.

Наполнение = 25

Наполнение = 75

Выпадающий список **Диапазон** содержит три способа обработки пикселов:

Тени. Тёмные участки изображения обрабатываются сильнее, чем светлые.

Средние тона. Инструмент воздействует на светлые и тёмные участки изображения с одинаковой интенсивностью.

Светлые тона. Светлые участки изображения обрабатываются сильнее, чем тёмные.

Тени

Средние тона

Светлые тона

Кроме вышеперечисленных параметров для кисти доступны **расширенные настройки**, которые отвечают за изменения формы мазка и следа кисти.

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения параметров будут возвращены к исходным.

Чтобы затемнить цвета вдоль прямой линии, необходимо левым щелчком мыши указать начальную точку, затем, удерживая `Shift`, переместить курсор мыши, щёлкнуть в конечной точке и отпустить клавишу `Shift`. Если не отпускать `Shift`, то линией последовательно соединяются все новые точки.

НАСЫЩЕННОСТЬ

Инструмент **Насыщенность** предназначен для тонирования изображения путём изменения насыщенности цвета обрабатываемых пикселов.

Основные настройки инструмента показываются на **Панели опций** над Окном изображения или щелчком правой кнопки мыши по изображению. Полный список параметров вызывается нажатием иконки инструмента на Панели опций (или клавишей F5). Чтобы изменить значение параметра, следует ввести числовое значение в поле ввода данного параметра либо переместить ползунок.

Элемент - в выпадающем списке выбрать вид базового элемента кисти: **Эллипс** или **Заданная форма**.

Размер (1-5000). Размер базового элемента тонирующей кисти (в пикселах).

Жёсткость (0-100). Степень размытости внешнего края кисти, где происходит неполное применение эффекта. Чем больше значение параметра, тем сильнее загрубляется край инструмента; с уменьшением жёсткости переход от необработанной области изображения к обработанной будет более плавным.

Жёсткость = 40

Жёсткость = 90

Сила (1-100). Интенсивность воздействия на изображение. Чем выше значение параметра, тем больше изменяются цвета.

Сила = 25

Сила = 75

Наполнение (1-100). Сила воздействия при одном мазке кистью. Если не отпускать кнопку мыши, то при наложении мазков друг на друга эффект насыщения или обесцвечивания нарастает.

Наполнение = 25

Наполнение = 75

Инструмент работает в двух режимах: в режиме **Насыщение** насыщенность обрабатываемого участка изображения будет увеличиваться, в режиме **Обесцвечивание** – уменьшаться.

Режим насыщения цветов

Режим обесцвечивания цветов

Кроме вышеперечисленных параметров для инструмента доступны **расширенные настройки**, которые отвечают за изменения формы мазка и следа кисти.

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения параметров будут возвращены к исходным.

Чтобы изменить насыщенность вдоль прямой линии, необходимо левым щелчком мыши указать начальную точку, затем, удерживая `Shift`, переместить курсор мыши, щёлкнуть в конечной точке и отпустить клавишу `Shift`. Если не отпускать `Shift`, то линией последовательно соединяются все новые точки.

РЕДАКТОР КИСТЕЙ: РАСШИРЕННЫЕ НАСТРОЙКИ

Расширенные настройки предоставляют больше возможностей для создания новых кистей и модификации уже существующих.

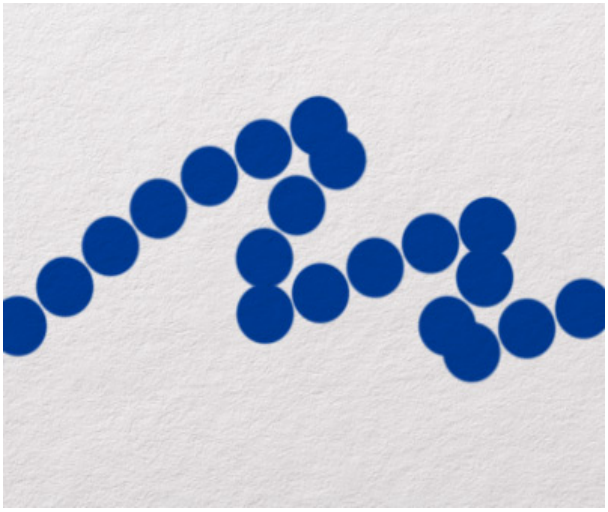
Дополнительные настройки являются одинаковыми для большинства стандартных кистей. Все доступные параметры находятся в меню инструмента, которое вызывается нажатием иконки инструмента на **Панели опций** или с помощью горячей клавиши F5.

Чтобы изменить значение параметра, следует ввести числовое значение в поле ввода данного параметра либо переместить ползунок.

Стандартные параметры:

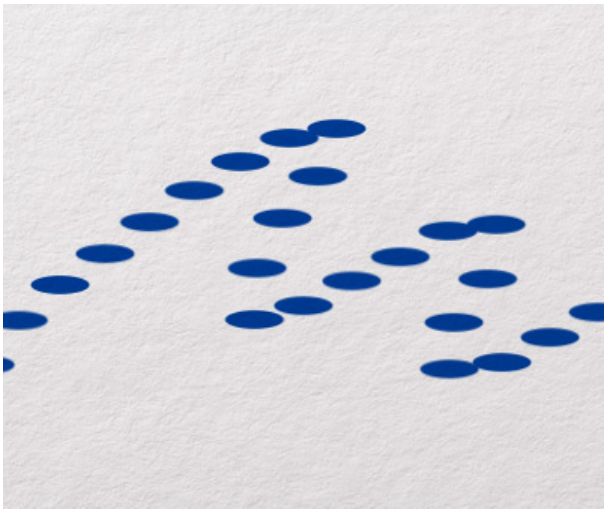
Интервал (1-500). Разнесённость элементов, из которых составлен след кисти. Увеличение параметра позволяет получить вместо сплошного мазка последовательность пятен, расстояние между которыми зависит от выбранного значения интервала.

Интервал = 10

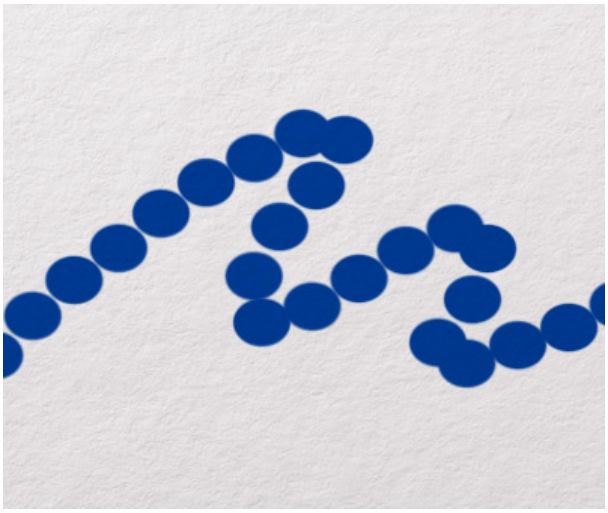


Интервал = 100

Коэффициент сжатия (1-100). Сжатие базового элемента. При 1 кисть сплющивается в линию, при 100 - это круг, а промежуточные значения параметра соответствуют эллипсам. Чем меньше коэффициент сжатия, тем сильнее вытянут эллипс вдоль направления, заданного параметром **Угол поворота**.

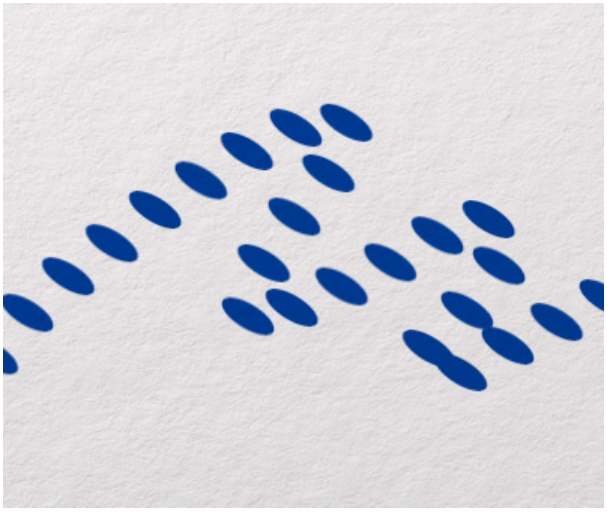


Коэффициент сжатия = 30

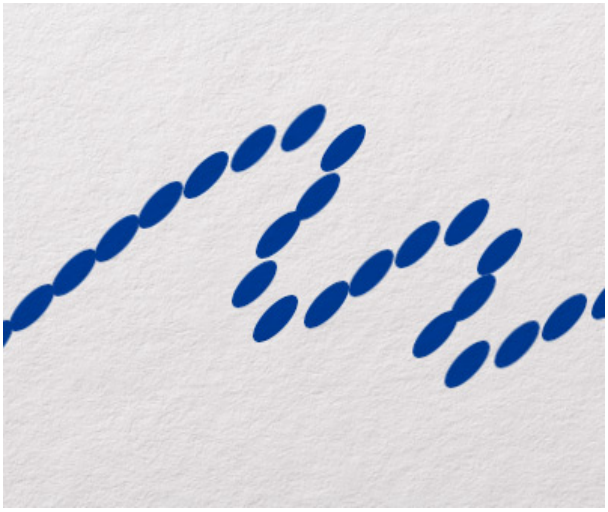


Коэффициент сжатия = 80

Угол поворота (-180..180). Угол наклона базового элемента.

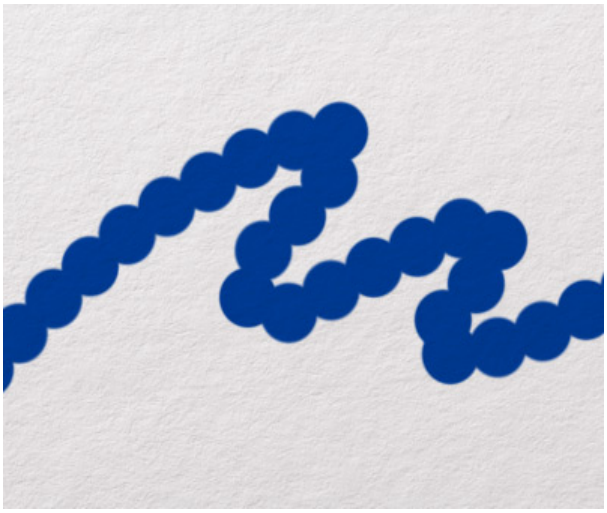


Угол поворота = -30

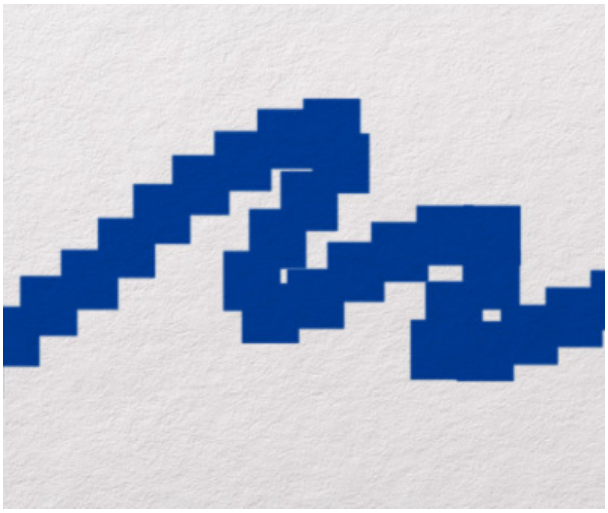


Угол поворота = 45

Чек-бокс **Круглая кисть**. Включение чек-бокса изменяет квадратную форму кисти на круглую.

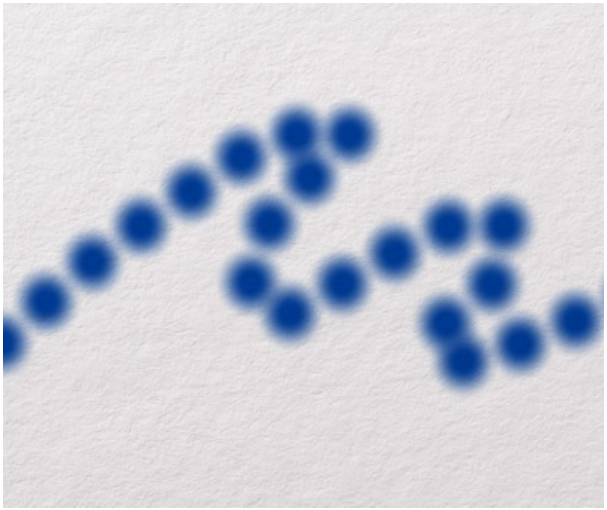


Круглая форма кисти
(чек-бокс включен)

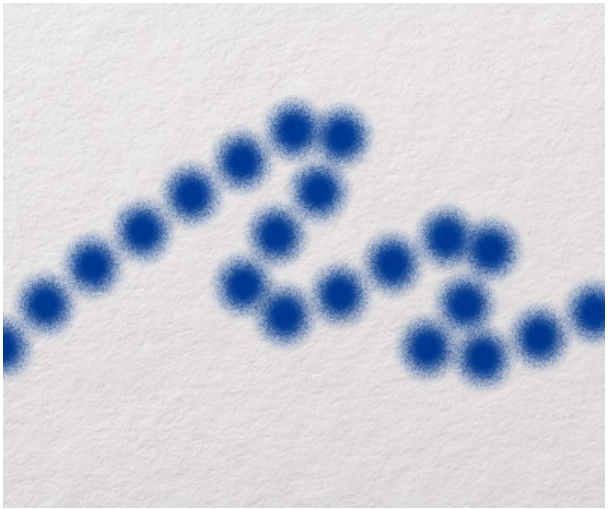


Квадратная форма кисти
(чек-бокс выключен)

Чек-бокс **Шум**. Добавление шума к мягкому краю кисти. Чем меньше **Жёсткость** и выше значение **Интервала**, тем больший шум можно получить.

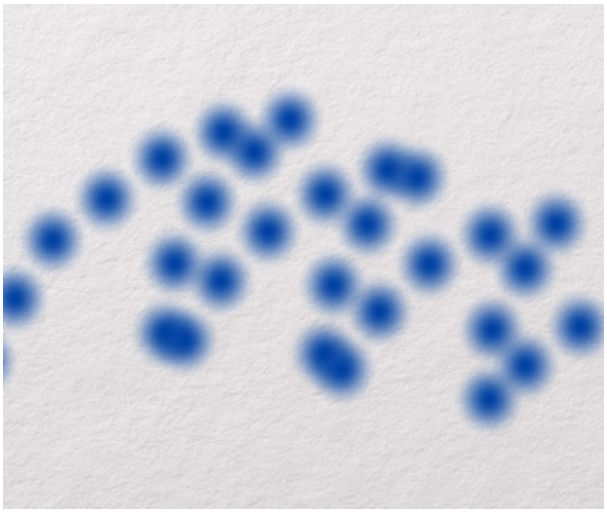


Чек-бокс неактивен

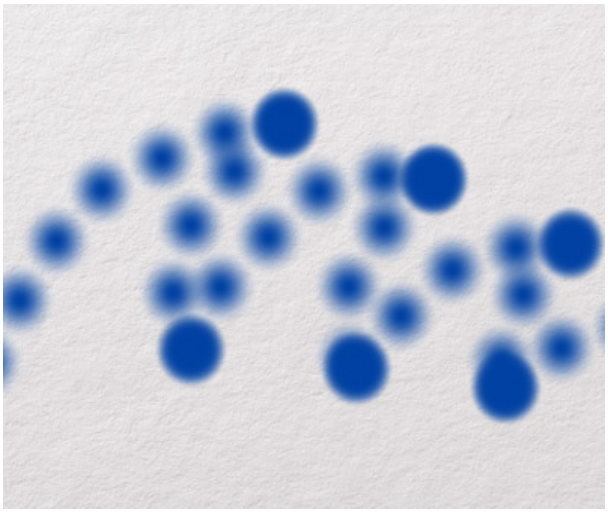


Чек-бокс активен

Чек-бокс **Автоповтор**. Включает режим автоматического (непрерывного) рисования при задержке курсора на одном месте.



Чек-бокс неактивен



Чек-бокс активен

Чек-бокс **Сглаживание**. При активном чек-боксе проводимая траектория штриха будет более плавной.

Чек-бокс неактивен

Чек-бокс активен

Расширенные настройки параметров находятся в меню, которое вызывается нажатием кнопки на полной панели параметров инструмента.

В закладке **Форма** можно выбрать форму базового элемента кисти.

Примечание. Закладка отображается только при выбранном **Элемент = Заданная форма**.

Библиотека форм кистей

Под списком форм находятся следующие элементы:

Новая форма - позволяет создать форму кисти из содержимого активного документа (можно использовать команду **Новая кисть** из меню **Редактирование**).

Добавить форму - позволяет загрузить изображение, которое будет использовано в качестве формы кисти.

Удалить форму - позволяет удалить выбранную форму кисти из списка.

> **Внимание!** Если будет удалена форма, которая записана в пресет кисти, то вместо нее в пресете будет использована форма по умолчанию.

Имя формы - кликом мыши можно сделать поле доступным для редактирования, после чего ввести новое имя для формы кисти и нажать клавишу `Enter`, чтобы применить его.

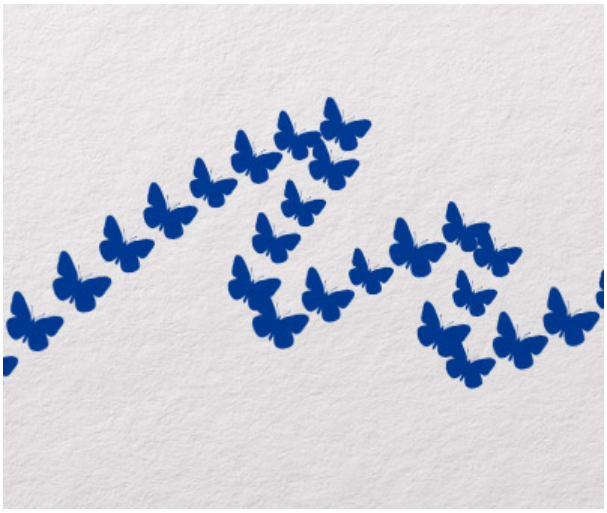
Импорт библиотеки - позволяет загрузить библиотеку форм с диска (файл с расширением *.brush_shapes*).

Экспорт библиотеки - позволяет сохранить библиотеку форм на диск (в файл с расширением *.brush_shapes*).

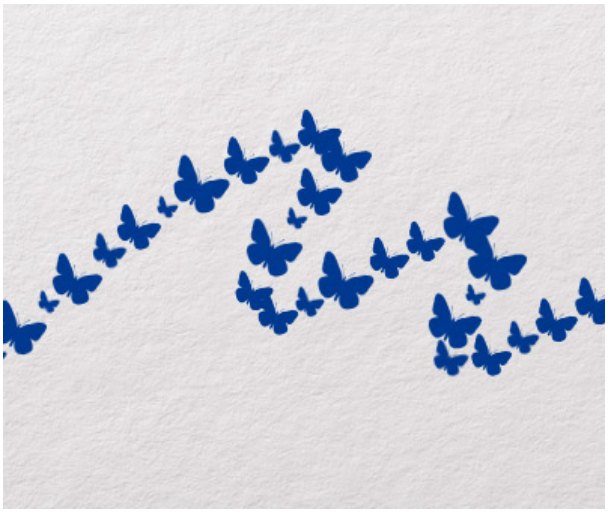
В закладке **Динамика** находятся параметры, задающие случайные изменения базового элемента (могут различаться для разных инструментов и типов кисти):

Колебания размера (0-100). Задает изменение размера базового элемента (в процентах от заданного размера кисти). При 0 размер всех элементов одинаков, при увеличении параметра будут появляться более мелкие элементы, но не меньше значения параметра **Минимальный размер**.

Минимальный размер (0-100). Задает минимальный процент, на который могут изменяться размеры базовых элементов кисти.

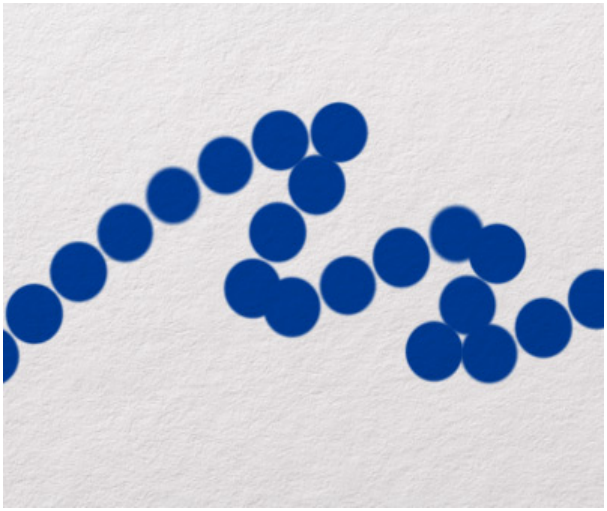


Колебания размера = 25

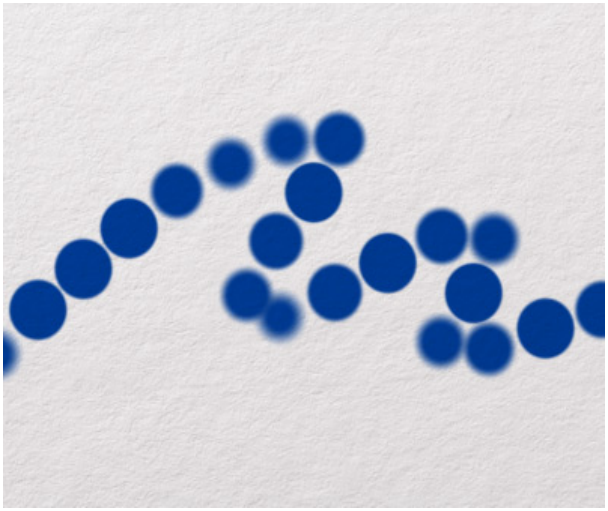


Колебания размера = 75

Колебания жёсткости (0-100). Задает изменение жёсткости базовых элементов (только для Элемент = Эллипс). При 0 все элементы имеют одинаковую жёсткость, при увеличении параметра жёсткость отдельных элементов будет уменьшаться.



Колебания жёсткости = 25



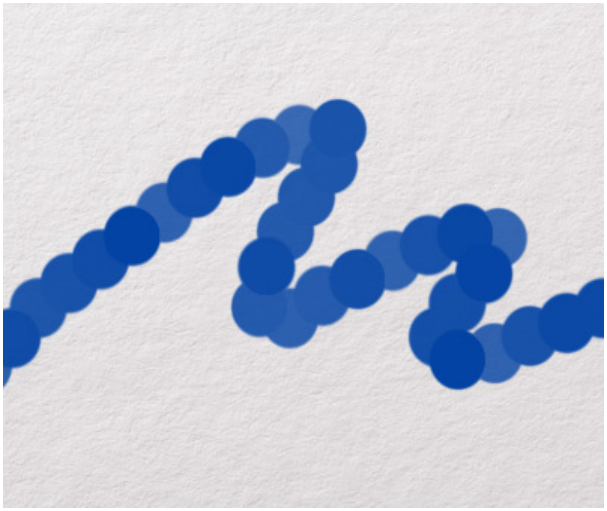
Колебания жёсткости = 75

Колебания нажима (0-100). Задает изменение силы воздействия кисти на слой. При 0 нажим одинаковый, при увеличении параметра воздействие отдельных элементов будет ослабляться.

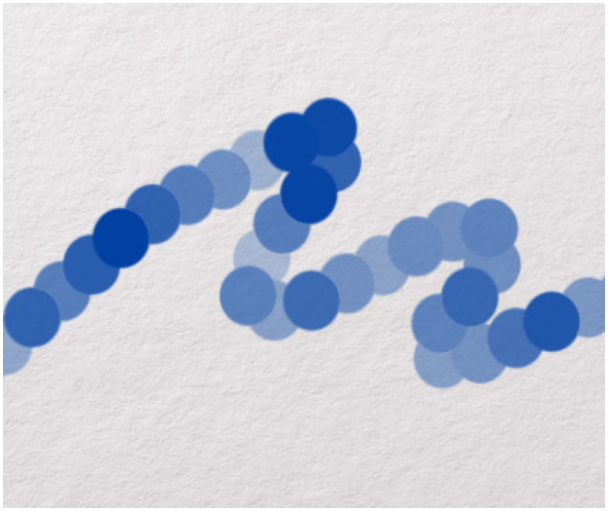
Колебания нажима = 25

Колебания нажима = 75

Колебания непрозрачности (0-100). Задает изменение непрозрачности базового элемента. При 0 все элементы имеют одинаковую непрозрачность, при увеличении параметра прозрачность отдельных элементов будет больше.

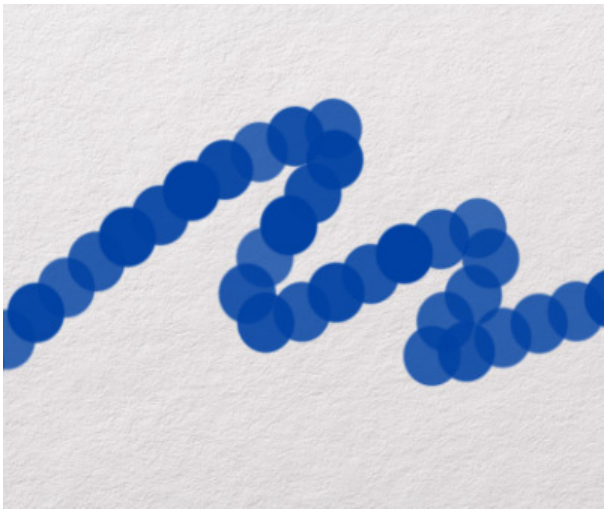


Колебания непрозрачности = 25

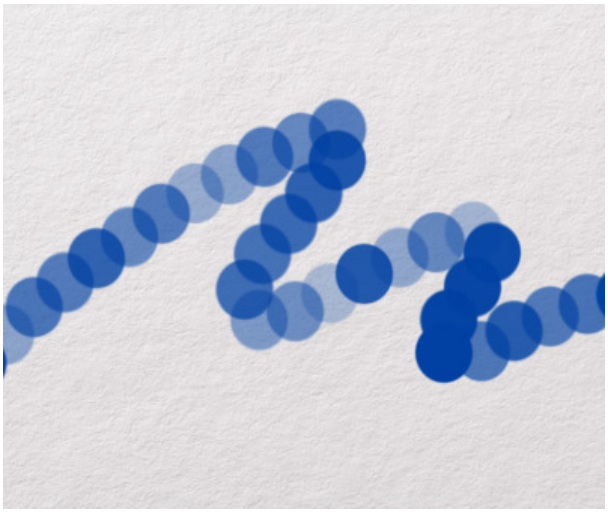


Колебания непрозрачности = 75

Колебания наполнения (0-100). Задает изменение наполнения базовых элементов. При 0 все элементы имеют одинаковую плотность наполнения, при увеличении параметра наполнение отдельных элементов будет уменьшатся.

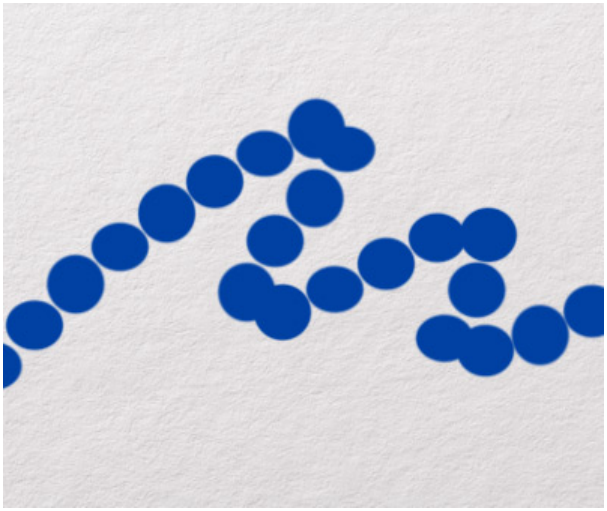


Колебания наполнения = 25

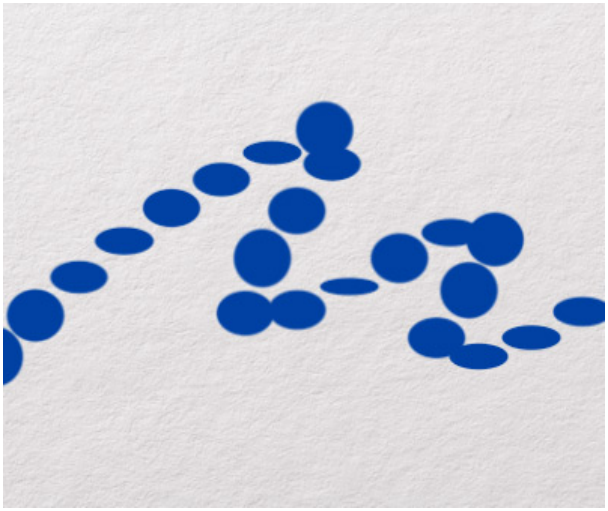


Колебания наполнения = 75

Колебания коэффициента сжатия (0-100). Задает изменение коэффициента сжатия базовых элементов. При 0 все элементы сжаты на одинаковую величину, при увеличении параметра сжатие отдельных элементов будет увеличиваться.



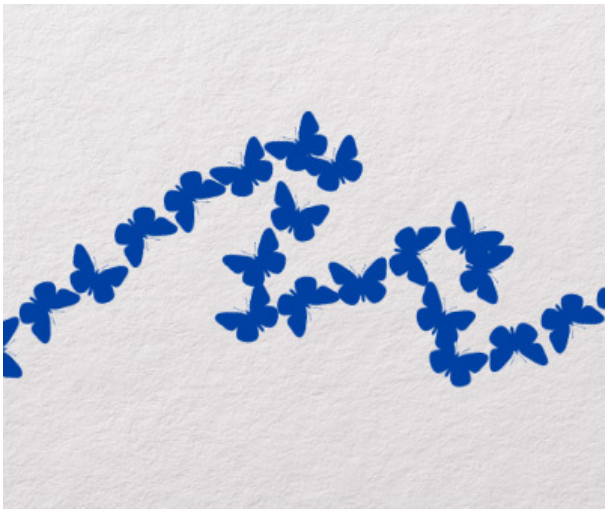
Колебания коэффициента сжатия = 25



Колебания коэффициента сжатия = 75

Колебания угла поворота (0-100). Задает изменение угла поворота базовых элементов. При 0 все элементы повернуты на одинаковый угол, при увеличении параметра будет изменяться угол поворота отдельных элементов относительно исходного угла.

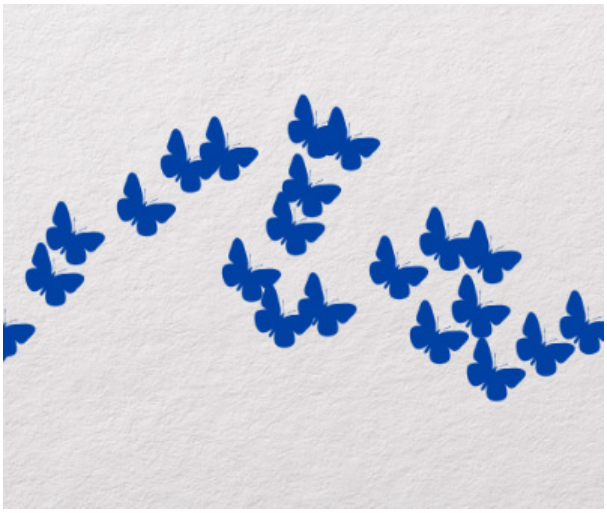
Колебания угла поворота = 25



Колебания угла поворота = 75

В закладке **Разброс** находятся параметры, влияющие на количество и положение базовых элементов в штрихе.

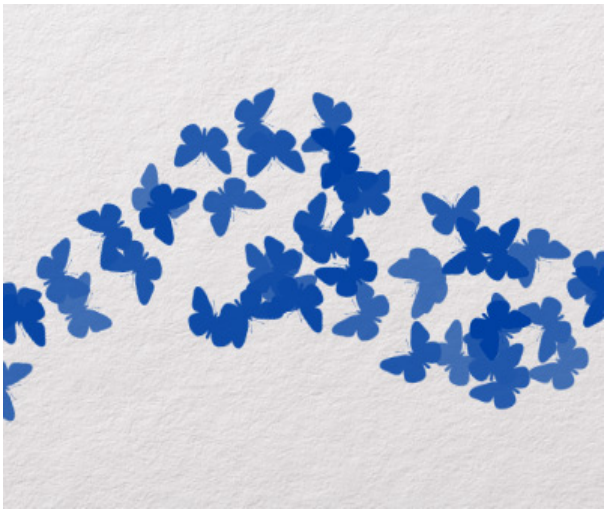
Рассеивание (0-1000). Задает распределение базовых элементов. Чем больше значение параметра, тем дальше могут находиться элементы от курсора кисти.
При активном чек-боксе **По оси X** элементы распределяются вдоль направления движения кисти, при активном **По оси Y** - поперек направления движения кисти. Если активны оба чек-бокса, то разброс будет в обоих направлениях.



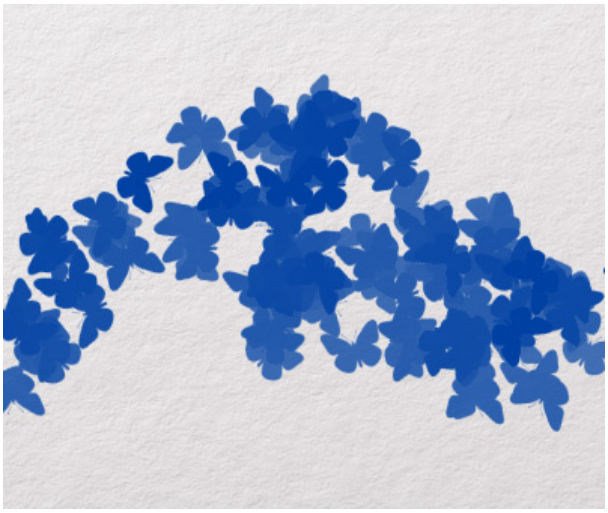
Рассеивание = 50

Рассеивание = 150

Количество (1-20). Задает число базовых элементов кисти в одном шаге.

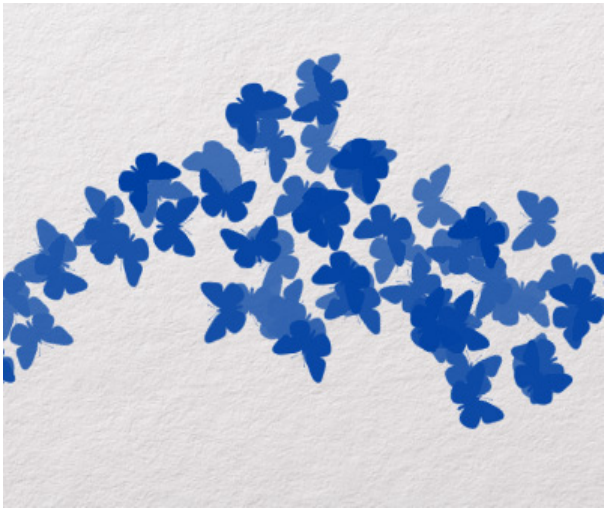


Количество = 2

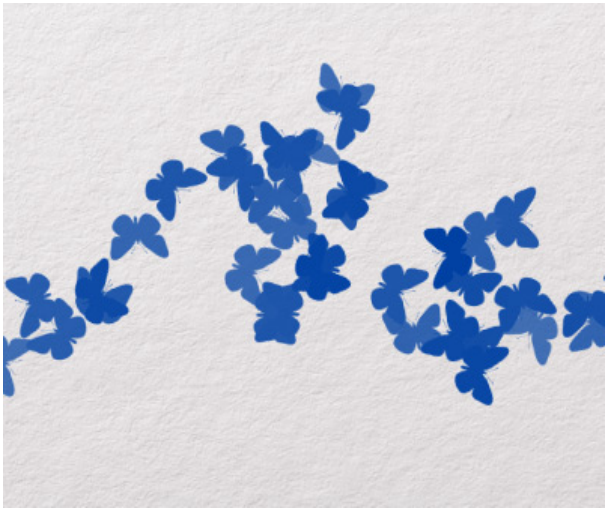


Количество = 5

Колебания количества (0-100). Задает изменение количества базовых элементов в одном шаге. При 0 количество элементов равно указанному предыдущим параметром. При увеличении параметра количество элементов в отдельных шагах может становиться меньше.



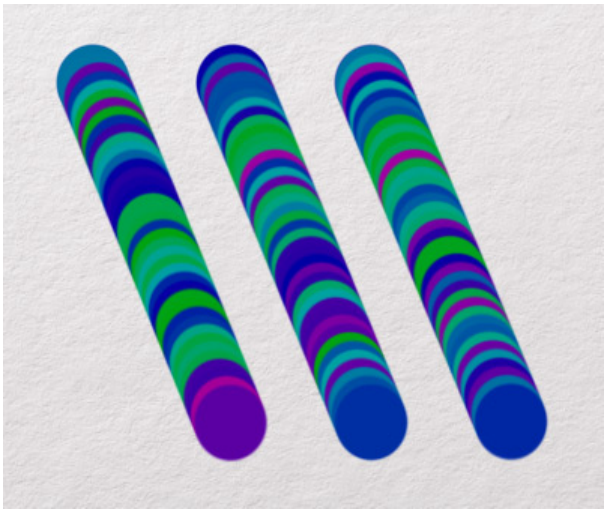
Колебания количества = 10



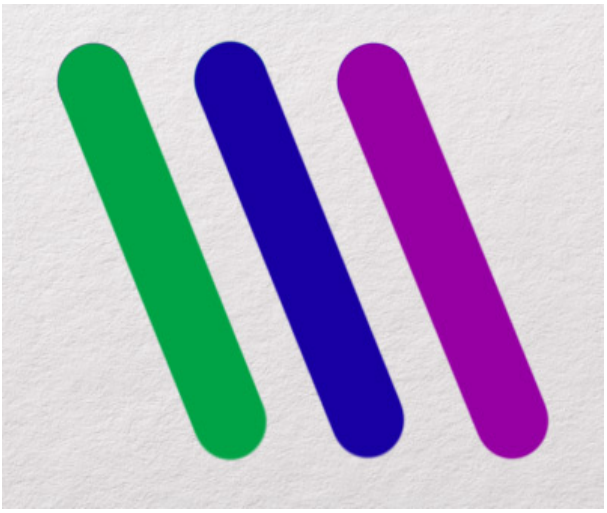
Колебания количества = 100

В закладке **Цвет** находятся параметры, влияющие на изменение оттенка, насыщенности и яркости цветов базовых элементов или штрихов.

Чек-бокс **Применять к шагу**. При активном чек-боксе колебания цвета будут применяться к отдельным элементам мазка кисти, при неактивном - к отдельным штрихам.

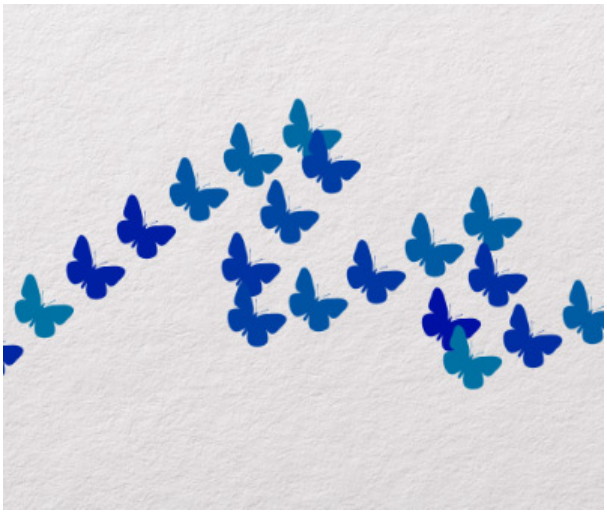


Чек-бокс активен

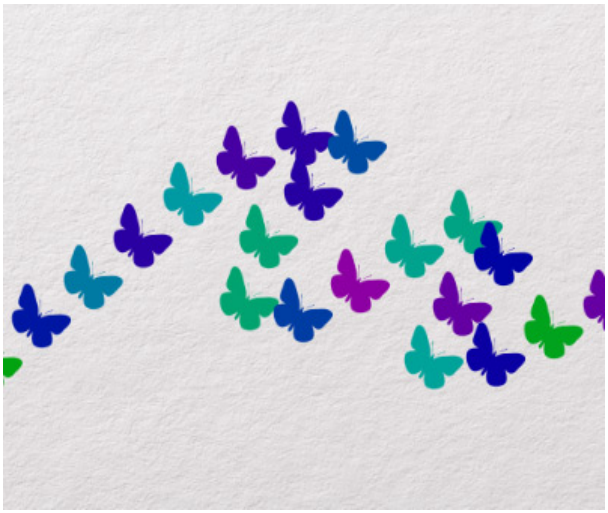


Чек-бокс неактивен

Колебания оттенка (0-100). Задает изменение оттенков базовых элементов. При 0 все элементы одного цвета, при увеличениии параметра растет разнообразие оттенков.

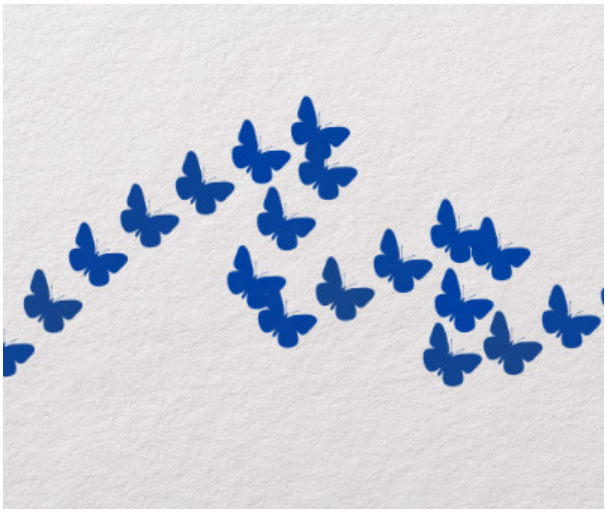


Колебания оттенка = 10

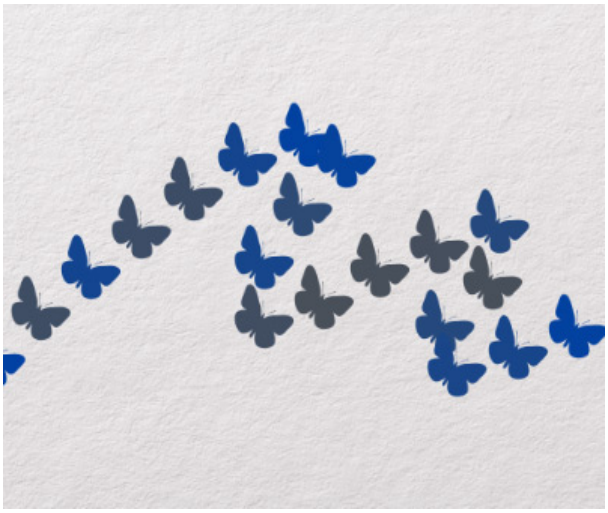


Колебания оттенка = 50

Колебания насыщенности (0-100). Задает изменение насыщенности базовых элементов. При 0 все элементы одной насыщенности, при увеличении параметра насыщенность отдельных элементов изменится.

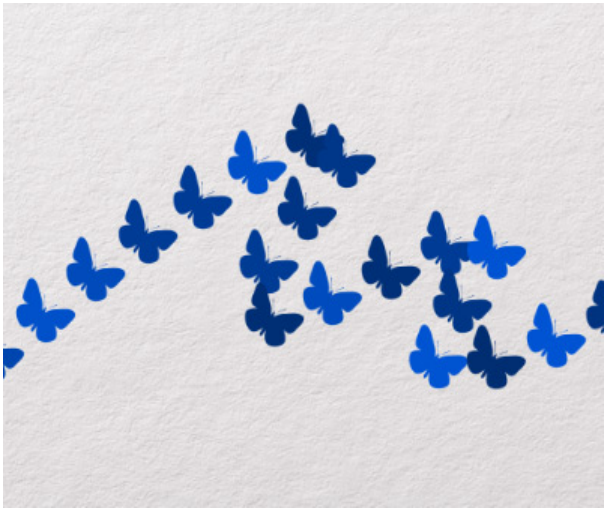


Колебания насыщенности = 30

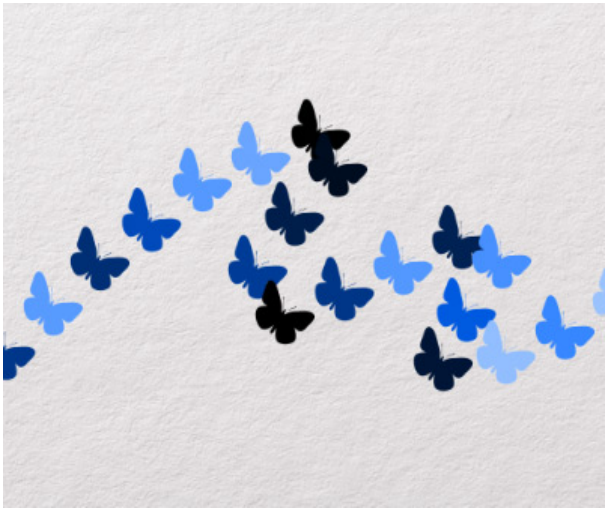


Колебания насыщенности = 90

Колебания яркости (0-100). Задает изменение яркости цвета базовых элементов. При 0 все элементы одинаковой яркости, при увеличении параметра яркость отдельных элементов может изменяться.



Колебания яркости = 10



Колебания яркости = 50

Управление. Рядом с некоторыми параметрами колебаний расположена кнопка управления. При нажатии левой кнопкой мыши происходит включение/выключение выбранной команды управления. При нажатии правой или продолжительном удерживании левой кнопкой мыши раскрывается выпадающий список, где можно выбрать, как должно осуществляться управление данным параметром кисти:

Нажим пера - управление параметром с помощью силы нажатия пера графического планшета.

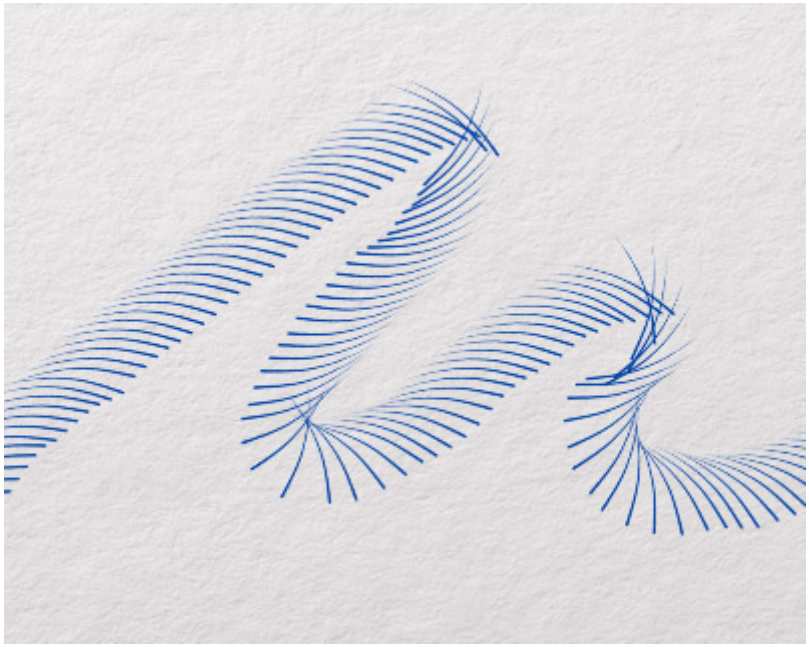
Наклон пера - управление параметром кисти с помощью наклона пера графического планшета.

Вращение пера - управление параметром кисти с помощью вращения пера графического планшета вокруг своей оси.

Затухание - уменьшение значения выбранного параметра до минимального за количество шагов, указанное в поле рядом.

Затухание диаметра кисти

Направление - сохранение заданного угла наклона элемента вдоль направления движения (при Колебании угла = 0).



Сохранение угла поворота

Исходное направление - сохранение начального угла наклона элемента независимо от направления движения (при Колебании угла = 0).

Сохранение начального угла поворота

При нажатии кнопки **Сброс** параметры выбранной закладки будут сброшены до нуля, а настройки управления выключены.

Заданные настройки кисти можно сохранить как пресет. Список пресетов находится на **Панели опций** или на полной панели параметров слева. Чтобы добавить новый пресет, нужно нажать кнопку **Новый пресет** . Чтобы удалить пресет из списка - кнопку **Удалить пресет** .

При нажатии кнопки список пресетов будет сохранен на диск с расширением *.brush_presets*.

Нажатием кнопки можно загрузить список пресетов кисти с диска (в формате *.brush_presets*, *.abr*). При загрузке пресетов вместе с ними будут загружены связанные формы и текстуры в соответствующие библиотеки.

При нажатии кнопки **По умолчанию** все измененные параметры выбранного пресета будут сброшены до исходных.

ИНСТРУМЕНТЫ РЕТУШИ

AliveColors позволяет отредактировать фотографию, улучшить портрет, создать красочный рисунок. Для этого в программе представлено большое количество разнообразных инструментов.

Инструменты ретуши предназначены для улучшения портретных снимков - разглаживания кожи, удаления небольших изъянов, исправления дефекта красных глаз, отбеливания зубов. Все кисти можно найти на **Панели инструментов**. Использовать ретуширующие кисти можно только на растровом слое.

Инструменты ретуши:

Тонирующая кисть

Корректор

Коррекция красных глаз

Отбеливание зубов

ТОНИРУЮЩАЯ КИСТЬ

Тонирующая кисть позволит аккуратно изменить цвета объекта, добавить оттенков, полутонов, а также поможет разгладить складки, морщины, скрыть ненужные детали.

Внимание! Инструмент недоступен в бесплатной версии программы.

Использована Тонирующая кисть

Цвет кисти задаётся на палитре **Цвет**, **Образцы** или **Цветовой круг** либо может быть выбран с изображения. Чтобы взять цвет с изображения, нужно нажать клавишу I и, удерживая ее, выбрать цвет с помощью появившегося инструмента Пипетка. При отпускании горячей клавиши вновь будет активирован инструмент рисования.

Настройки инструмента показываются на **Панели опций** над Окном изображения или щелчком правой кнопки мыши по изображению. Также список параметров вызывается нажатием иконки инструмента на Панели опций (или клавишей F5). Чтобы изменить значение параметра, следует ввести числовое значение в поле ввода данного параметра либо переместить ползунок.

Размер (1-5000). Диаметр кисти (в пикселах).

Жёсткость (0-100). Степень размытости внешнего края кисти. Чем больше значение параметра, тем сильнее загрубляется край кисти.

Сила (1-100). Степень воздействия на изображение.

Радиус сглаживания (1-10). При малых значениях разглаживает крупные детали, при больших - более мелкие, а крупные сохраняет.

Образец (0-100). При значении 0 используется цвет из начальной точки мазка. Чем выше значение параметра, тем слабее исходный цвет и тем ярче проявляется цвет из палитры. При значении 100 исходный цвет игнорируется.

Смешивание (0-100). Степень смешивания с выбранным цветом.

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения параметров будут возвращены к исходным.

КОРРЕКТОР

Инструмент **Корректор** предназначен для удаления небольших дефектов одним кликом мыши.

Использован инструмент Корректор

Настройки инструмента показываются на **Панели опций** над Окном изображения, вызываются нажатием иконки инструмента на Панели опций (клавиша F5) или щелчком правой кнопки мыши по изображению. Чтобы изменить значение параметра, следует ввести числовое значение в поле ввода данного параметра либо переместить ползунок.

Размер (7-200). Размер курсора кисти.

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения параметров будут возвращены к исходным.

КОРРЕКЦИЯ КРАСНЫХ ГЛАЗ

Инструмент **Коррекция красных глаз** позволяет задать область поиска красных пикселов и исправить дефект красных глаз.

Использован инструмент Коррекция красных глаз

Настройки инструмента показываются на **Панели опций** над Окном изображения, вызываются нажатием иконки инструмента на Панели опций (клавиша F5) или щелчком правой кнопки мыши по изображению. Чтобы изменить значение параметра, следует ввести числовое значение в поле ввода данного параметра либо переместить ползунок.

Размер (10-300). Размер курсора кисти.

Яркость (-25..25). Позволяет сделать обработанную область темнее или светлее.

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения параметров будут возвращены к исходным.

ОТБЕЛИВАНИЕ ЗУБОВ

Инструмент **Отбеливание зубов** позволяет изменить цвет зубов, сделать их светлее, убрать темный налет.

Использован инструмент Отбеливание зубов

Настройки инструмента показываются на **Панели опций** над Окном изображения, вызываются нажатием иконки инструмента на Панели опций (клавиша F5) или щелчком правой кнопки мыши по изображению. Чтобы изменить значение параметра, следует ввести числовое значение в поле ввода данного параметра либо переместить ползунок.

Размер (20-200). Размер курсора кисти.

Сглаживание (0-10). Степень смягчения края мазка на границе.

Допуск (0-100). Чувствительность к перепадам цвета. Чем меньше параметр, тем сильнее ограничена область перекраски.

Сила (10-100). Степень воздействия на изображение.

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения параметров будут возвращены к исходным.

ИНСТРУМЕНТЫ ДЕФОРМАЦИИ

AliveColors позволяет отредактировать фотографию, улучшить портрет, создать красочный рисунок. Для этого в программе представлено большое количество разнообразных инструментов.

Инструменты деформации предназначены для искажения частей изображения. Они позволяют создавать разнообразные и поразительные эффекты. Инструменты можно использовать для ретуши портретных снимков или создания карикатур.

Использованы инструменты деформации

Инструменты деформации:

- **Растяжение**
- **Смещение**
- **Расширение**
- **Сжатие**
- **Скручивание**
- **Восстановление**

Работа с инструментами деформации проходит в специальном режиме, который активируется автоматически при использовании любого из инструментов.

Сетка деформации позволяет более точно отслеживать вносимые искажения. В настройках инструмента можно задать размер ячеек сетки и ее цвет, а также включить или выключить ее видимость.

После создания искажения можно сохранить сетку деформации для последующего применения к другим изображениям. Сетка деформации сохраняется нажатием кнопки на Панели опций. Чтобы загрузить ранее сохраненную деформацию, необходимо нажать кнопку и выбрать файл с расширением **.dmesh**.

Закрытие режима с принятием всех изменений произойдет после нажатия кнопки на панели опций инструмента или кнопки на панели **История**.

Чтобы выйти из режима **Деформации** без принятия изменений следует нажать кнопку на панели опций.

> **Примечание.** После активации режима **Деформация** на панели **История** будут отображаться только действия, производимые в данном режиме. При выходе из режима полная история обработки изображения будет восстановлена.
>
> Чтобы вернуться в режим для продолжения редактирования, нужно в **Истории** зайти в группу **Деформация** и выбрать любое из действий.

После закрытия режима новое использование любого инструмента деформации будет создавать новую группу в **Истории**.

РАСТЯЖЕНИЕ

Инструмент **Растяжение** позволяет растягивать объекты на изображении.

Использован инструмент Растяжение

Основные настройки инструмента показываются на **Панели опций** над Окном изображения. Полный список параметров вызывается нажатием иконки инструмента на Панели опций (клавиша F5) или щелчком правой кнопки мыши по изображению. Чтобы изменить значение параметра, следует ввести числовое значение в поле ввода данного параметра либо переместить ползунок.

Размер (20-500). Размер курсора кисти.

Жёсткость (0-100). При малых значениях сильнее затрагиваются пикселы в центре курсора, при увеличении - и те, что находятся с краю.

Сила (1-100). Степень воздействия. При малых значениях изменения вносятся плавно и аккуратно, при больших значениях - более сильно, резко.

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения параметров будут возвращены к исходным.

СМЕЩЕНИЕ

Инструмент **Смещение** позволяет сдвигать границы объектов на изображении внутрь (при движении курсора против часовой стрелки) или наружу (при движении по часовой стрелке).

Использован инструмент Смещение

Основные настройки инструмента показываются на **Панели опций** над Окном изображения. Полный список параметров вызывается нажатием иконки инструмента на Панели опций (клавиша F5) или щелчком правой кнопки мыши по изображению. Чтобы изменить значение параметра, следует ввести числовое значение в поле ввода данного параметра либо переместить ползунок.

Размер (20-500). Размер курсора кисти.

Жёсткость (0-100). При малых значениях сильнее затрагиваются пикселы в центре курсора, при увеличении - и те, что находятся с краю.

Сила (1-100). Степень воздействия. При малых значениях изменения вносятся плавно и аккуратно, при больших значениях - более сильно, резко.

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения параметров будут возвращены к исходным.

РАСШИРЕНИЕ

Инструмент **Расширение** позволяет увеличивать размеры обрабатываемого объекта.

Использован инструмент Расширение

Основные настройки инструмента показываются на **Панели опций** над Окном изображения. Полный список параметров вызывается нажатием иконки инструмента на Панели опций (клавиша F5) или щелчком правой кнопки мыши по изображению. Чтобы изменить значение параметра, следует ввести числовое значение в поле ввода данного параметра либо переместить ползунок.

Размер (20-500). Размер курсора кисти.

Жёсткость (0-100). При малых значениях сильнее затрагиваются пикселы в центре курсора, при увеличении - и те, что находятся с краю.

Сила (1-100). Степень воздействия. При малых значениях изменения вносятся плавно и аккуратно, при больших значениях - более сильно, резко.

Скорость (0-100). Частота применения деформаций.

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения параметров будут возвращены к исходным.

СЖАТИЕ

Инструмент **Сжатие** позволяет уменьшать размеры обрабатываемого объекта.

Использован инструмент Сжатие

Основные настройки инструмента показываются на **Панели опций** над Окном изображения. Полный список параметров вызывается нажатием иконки инструмента на Панели опций (клавиша F5) или щелчком правой кнопки мыши по изображению. Чтобы изменить значение параметра, следует ввести числовое значение в поле ввода данного параметра либо переместить ползунок.

Размер (20-500). Размер курсора кисти.

Жёсткость (0-100). При малых значениях сильнее затрагиваются пикселы в центре курсора, при увеличении - и те, что находятся с краю.

Сила (1-100). Степень воздействия. При малых значениях изменения вносятся плавно и аккуратно, при больших значениях - более сильно, резко.

Скорость (0-100). Частота применения деформаций.

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения параметров будут возвращены к исходным.

СКРУЧИВАНИЕ

Инструмент **Скручивание** закручивает обрабатываемые пикселы вокруг центра курсора по спирали.

Использован инструмент Скручивание

Основные настройки инструмента показываются на **Панели опций** над Окном изображения. Полный список параметров вызывается нажатием иконки инструмента на Панели опций (клавиша F5) или щелчком правой кнопки мыши по изображению. Чтобы изменить значение параметра, следует ввести числовое значение в поле ввода данного параметра либо переместить ползунок.

Размер (20-500). Размер курсора кисти.

Жёсткость (0-100). При малых значениях сильнее затрагиваются пикселы в центре курсора, при увеличении - и те, что находятся с краю.

Сила (1-100). Степень воздействия. При малых значениях изменения вносятся плавно и аккуратно, при больших значениях - более сильно, резко.

Скорость (0-100). Частота применения деформаций.

По часовой стрелке. При активном чек-боксе скручивание идет по часовой стрелке, при неактивном - против часовой.

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения параметров будут возвращены к исходным.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Инструмент **Восстановление** позволяет ослаблять внесенные искажения, восстанавливать изображение до исходного состояния.

Примечание. Инструмент убирает искажения только внутри той группы деформаций, в которой они были добавлены.

Использован инструмент Восстановление

Основные настройки инструмента показываются на **Панели опций** над Окном изображения. Полный список параметров вызывается нажатием иконки инструмента на Панели опций (клавиша F5) или щелчком правой кнопки мыши по изображению. Чтобы изменить значение параметра, следует ввести числовое значение в поле ввода данного параметра либо переместить ползунок.

Размер (20-500). Размер курсора кисти.

Жёсткость (0-100). При малых значениях сильнее затрагиваются пикселы в центре курсора, при увеличении - и те, что находятся с краю.

Сила (1-100). Степень воздействия. При малых значениях изменения вносятся плавно и аккуратно, при больших значениях - более сильно, резко.

Скорость (0-100). Частота добавления изменений.

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения параметров будут возвращены к исходным.

FX КИСТИ

AliveColors позволяет отредактировать фотографию, улучшить портрет, создать красочный рисунок. Для этого в программе представлено большое количество разнообразных инструментов.

FX кисти предназначены для рисования. Они позволяют создавать разнообразные и поразительные эффекты. Тип кисти выбирается из выпадающего списка на панели опций или настроек.

Все кисти можно найти на **Панели инструментов**. Использовать FX кисти можно только на растровом слое.

FX кисти:

Пух
Волосы
Щетина
Нити
Вуаль
Дым
Вспышка
Энергия

Внимание! Использование FX кистей недоступно в бесплатной версии программы.

ПУХ

Кисть позволяет создавать разнообразные и эффектные рисунки. Тип кисти выбирается из выпадающего списка.

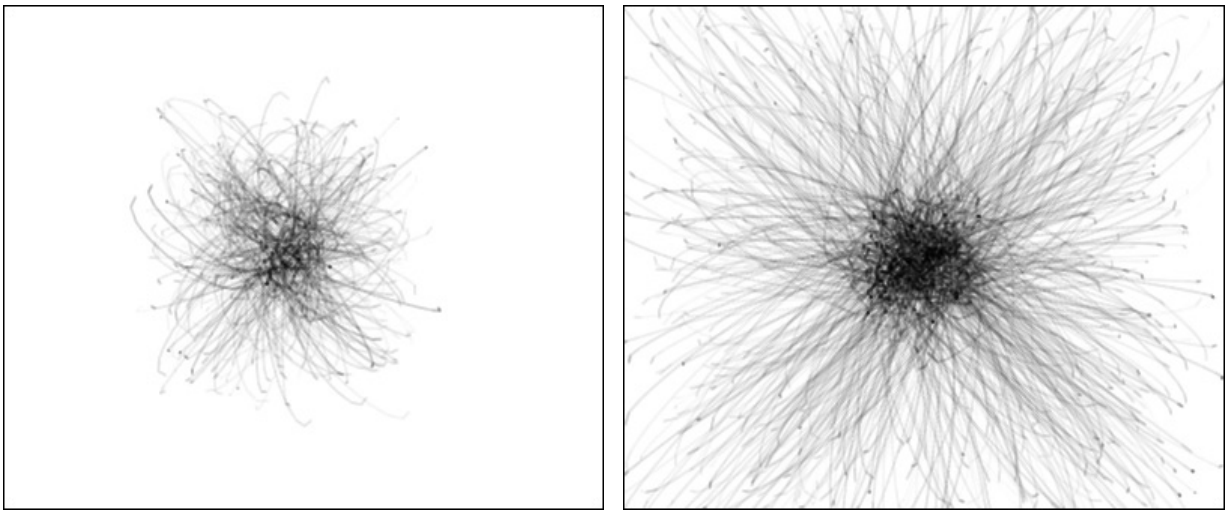
Пух. Кисть позволяет рисовать пушистые объекты и выглядит в виде пучка тонких линий, расходящихся из центра.

Цвет кисти задаётся на панели **Цвет**, **Образцы** или **Цветовой круг** либо может быть выбран с изображения. Чтобы взять цвет с изображения, нужно нажать клавишу I и, удерживая ее, выбрать цвет с помощью появившегося инструмента Пипетка. При отпускании горячей клавиши вновь будет активирован инструмент рисования.

Основные настройки инструмента показываются на **Панели опций** над Окном изображения или щелчком правой кнопки мыши по изображению. Полный список параметров вызывается нажатием иконки инструмента на Панели опций (или клавишей F5). Чтобы изменить значение параметра, следует ввести числовое значение в поле ввода данного параметра либо переместить ползунок.

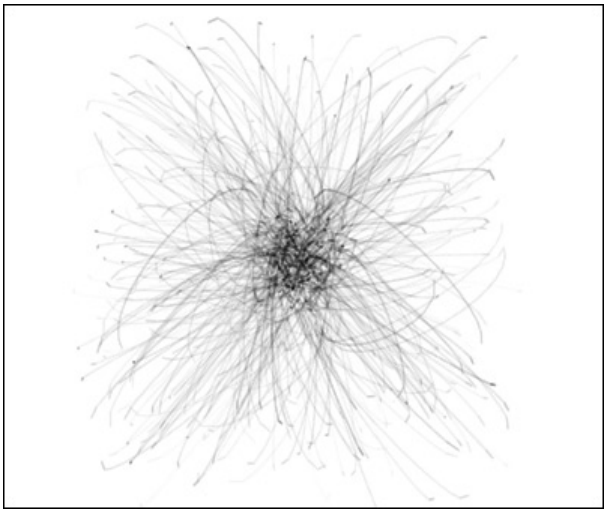
Размер (2-100). Параметр задает диаметр кисти (в пикселах).

Длина (0-100). Параметр задает длину отдельных волосков.

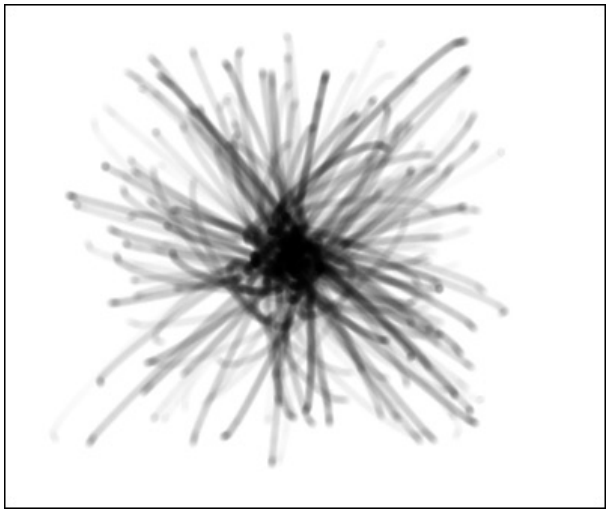


Длина = 30 Длина = 70

Толщина (1-100). Параметр задает толщину отдельных волосков. При небольших значениях линии более тонкие и жесткие, при увеличении становятся более широкими и мягкими.

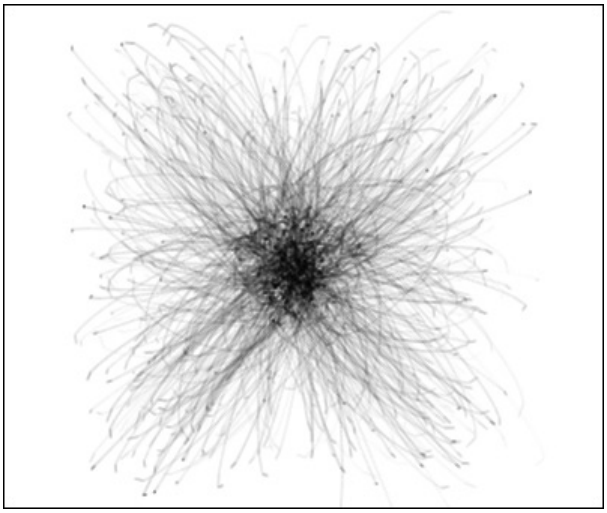


Толщина = 25

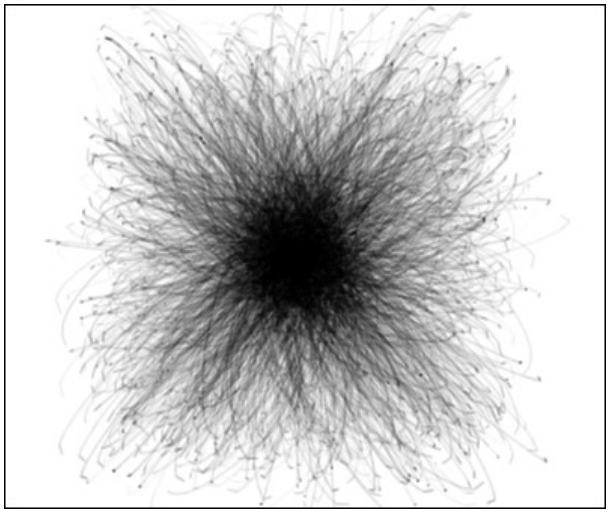


Толщина = 75

Плотность (1-100). Параметр задает количество волосков в кисти.

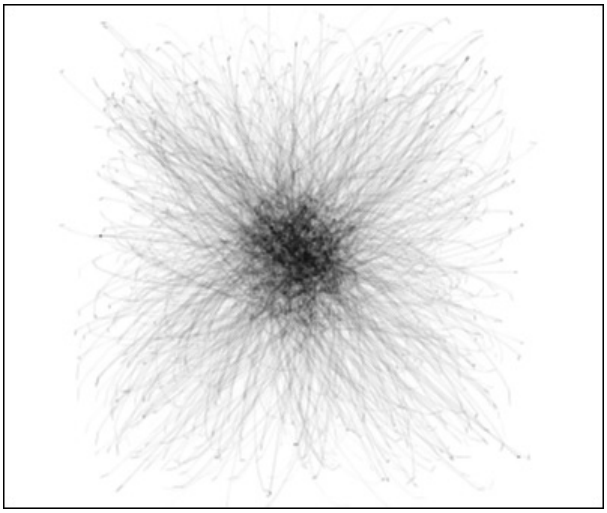


Плотность = 20

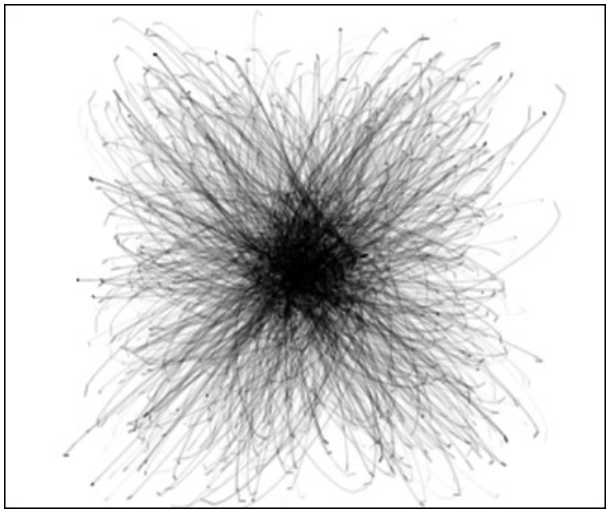


Плотность = 80

Яркость (10-100). Параметр задает яркость штриха. При небольших значениях линии более прозрачные, при увеличении - более яркие и плотные.



Яркость = 25



Яркость = 75

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения параметров будут возвращены к исходным.

ВОЛОСЫ

Кисть позволяет создавать разнообразные и эффектные рисунки. Тип кисти выбирается из выпадающего списка.

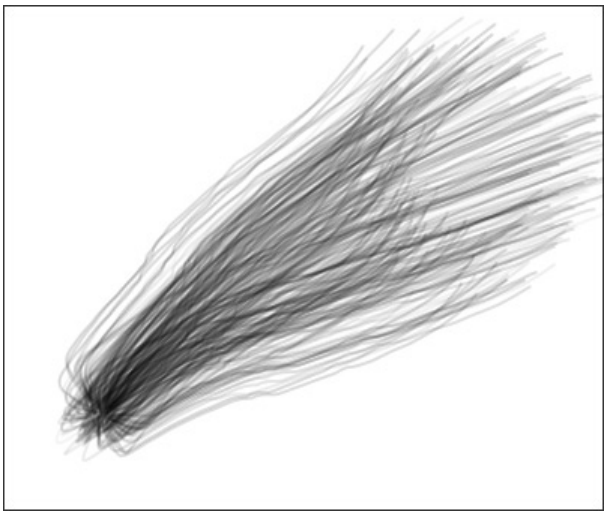
Волосы. Кисть позволяет нарисовать волосы и выглядит в виде пучка тонких длинных линий, расходящихся из одной точки.

Цвет кисти задаётся на панели **Цвет**, **Образцы** или **Цветовой круг** либо может быть выбран с изображения. Чтобы взять цвет с изображения, нужно нажать клавишу I и, удерживая ее, выбрать цвет с помощью появившегося инструмента Пипетка. При отпускании горячей клавиши вновь будет активирован инструмент рисования.

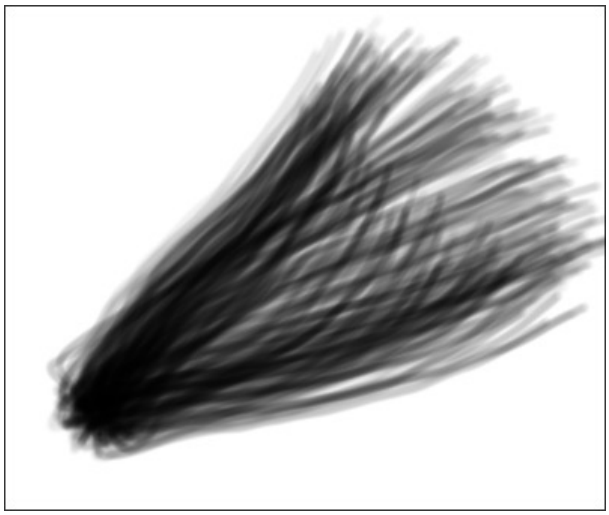
Основные настройки инструмента показываются на **Панели опций** над Окном изображения или щелчком правой кнопки мыши по изображению. Полный список параметров вызывается нажатием иконки инструмента на Панели опций (или клавишей F5). Чтобы изменить значение параметра, следует ввести числовое значение в поле ввода данного параметра либо переместить ползунок.

Размер (5-500). Параметр задает диаметр кисти (в пикселах).

Толщина (1-100). Параметр задает толщину отдельных линий штриха. При небольших значениях линии более тонкие и жесткие, при увеличении становятся более широкими и мягкими.

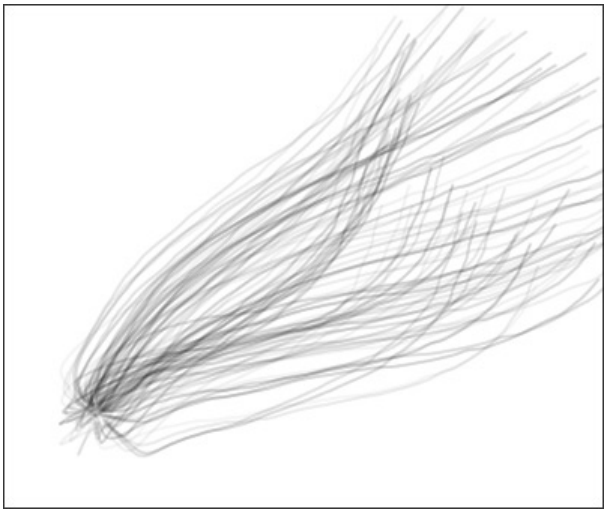


Толщина = 30

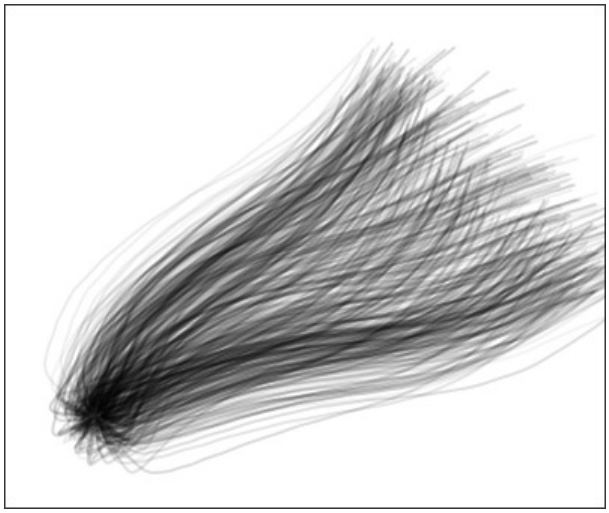


Толщина = 80

Плотность (1-100). Параметр задает количество волосков в кисти.

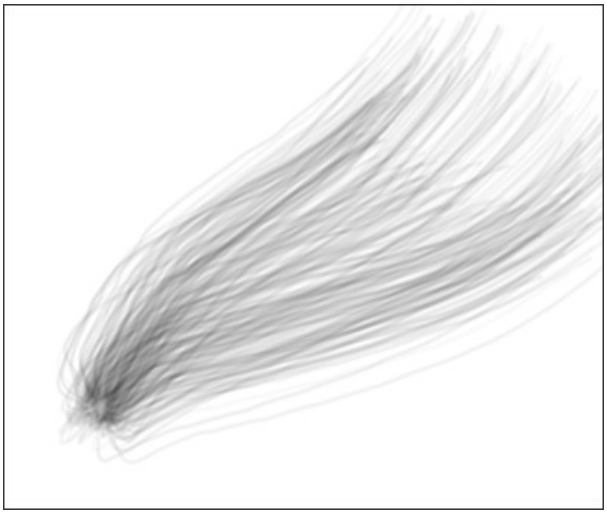


Плотность = 10



Плотность = 50

Яркость (10-100). Параметр задает яркость штриха. При небольших значениях линии более прозрачные, при увеличении - более яркие и плотные.



Яркость = 25

Яркость = 75

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения параметров будут возвращены к исходным.

ЩЕТИНА

Кисть позволяет создавать разнообразные и эффектные рисунки. Тип кисти выбирается из выпадающего списка.

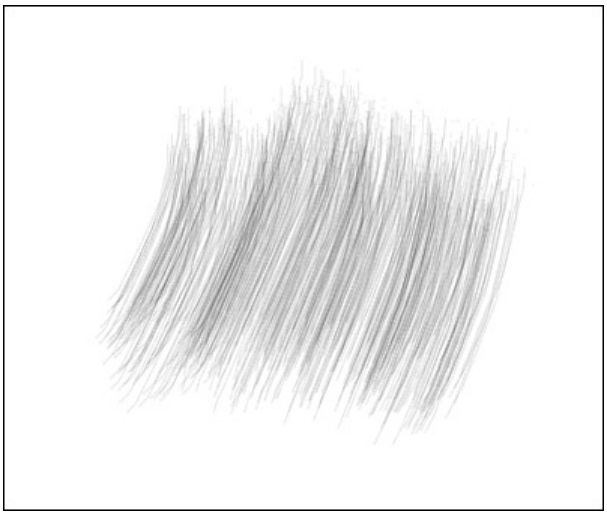
Щетина. Кисть наносит мазки в виде множества тонких длинных линий и позволяет создавать разнообразные эффекты.

Цвет кисти задаётся на панели **Цвет**, **Образцы** или **Цветовой круг** либо может быть выбран с изображения. Чтобы взять цвет с изображения, нужно нажать клавишу I и, удерживая ее, выбрать цвет с помощью появившегося инструмента Пипетка. При отпускании горячей клавиши вновь будет активирован инструмент рисования.

Основные настройки инструмента показываются на **Панели опций** над Окном изображения или щелчком правой кнопки мыши по изображению. Полный список параметров вызывается нажатием иконки инструмента на Панели опций (или клавишей F5). Чтобы изменить значение параметра, следует ввести числовое значение в поле ввода данного параметра либо переместить ползунок.

Размер (10-400). Параметр задает диаметр кисти (в пикселах).

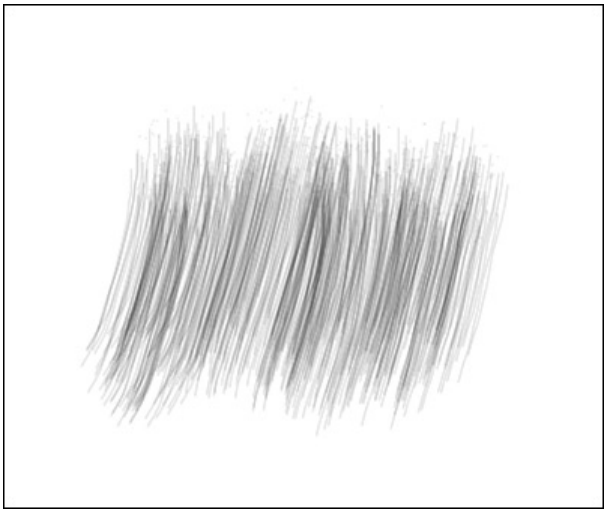
Толщина (1-100). Параметр задает толщину отдельных линий штриха. При небольших значениях линии более тонкие и жесткие, при увеличении становятся более широкими и мягкими.



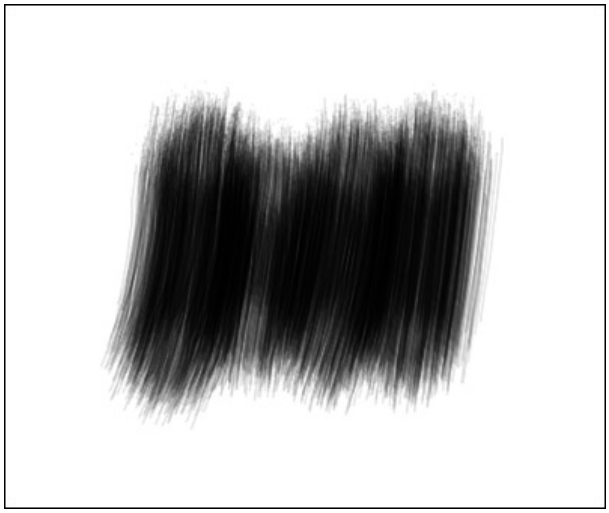
Толщина = 20

Толщина = 50

Плотность (1-100). Параметр задает количество волосков в кисти.

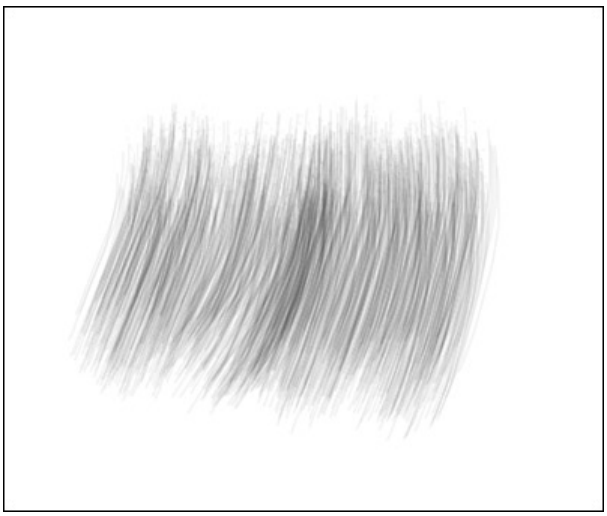


Плотность = 5

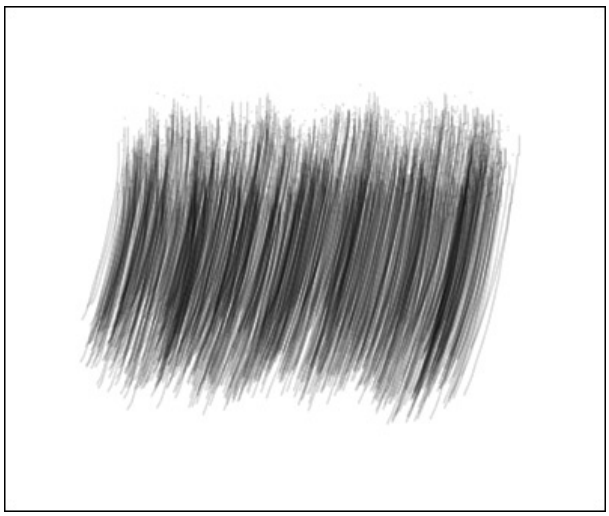


Плотность = 50

Яркость (10-70). Параметр задает яркость штриха. При небольших значениях линии более прозрачные, при увеличении - более яркие и плотные.



Яркость = 25



Яркость = 70

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения параметров будут возвращены к исходным.

НИТИ

Кисть позволяет создавать разнообразные и эффектные рисунки. Тип кисти выбирается из выпадающего списка.

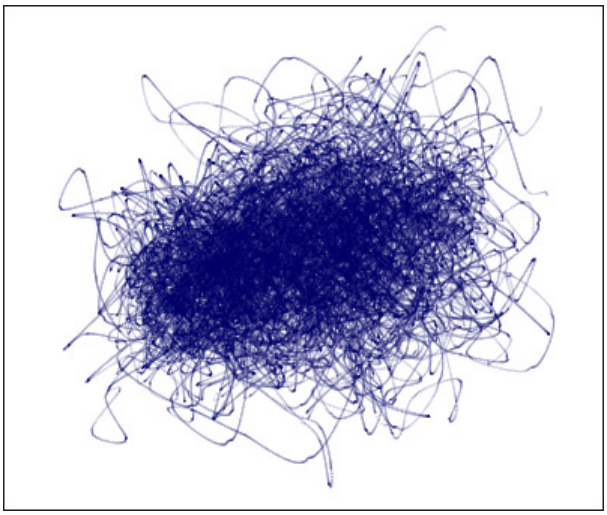
Нити. Кисть наносит мазки в виде множества тонких переплетающихся линий и позволяет создавать разнообразные эффекты.

Цвет кисти задаётся на панели **Цвет**, **Образцы** или **Цветовой круг** либо может быть выбран с изображения. Чтобы взять цвет с изображения, нужно нажать клавишу I и, удерживая ее, выбрать цвет с помощью появившегося инструмента Пипетка. При отпускании горячей клавиши вновь будет активирован инструмент рисования.

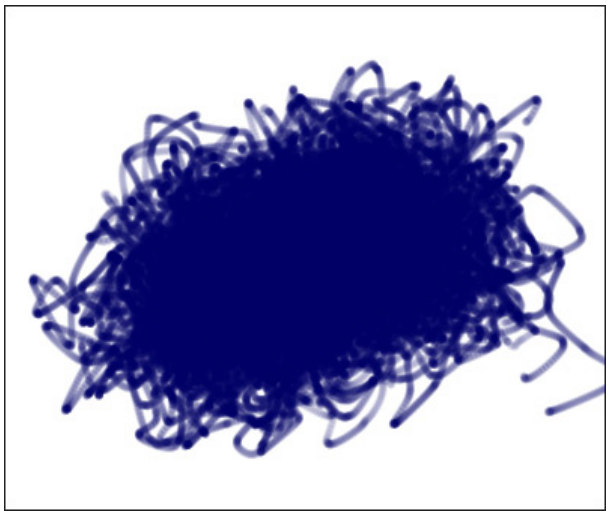
Основные настройки инструмента показываются на **Панели опций** над Окном изображения или щелчком правой кнопки мыши по изображению. Полный список параметров вызывается нажатием иконки инструмента на Панели опций (или клавишей F5). Чтобы изменить значение параметра, следует ввести числовое значение в поле ввода данного параметра либо переместить ползунок.

Размер (5-200). Параметр задает диаметр кисти (в пикселах).

Толщина (1-100). Параметр задает толщину отдельных линий штриха. При небольших значениях линии более тонкие и жесткие, при увеличении становятся более широкими и мягкими.

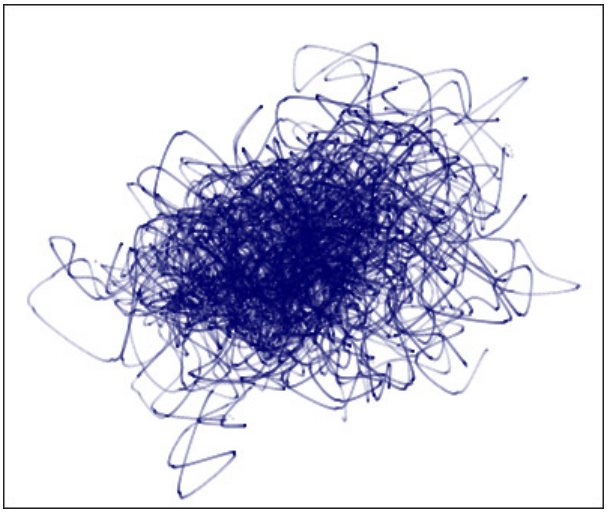


Толщина = 25

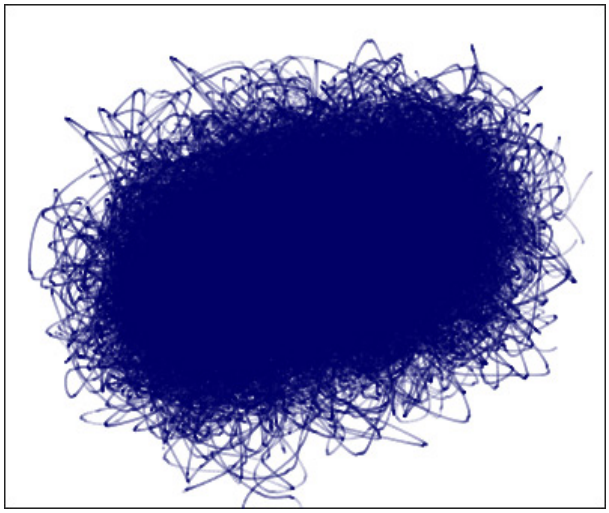


Толщина = 75

Плотность (1-100). Параметр задает количество линий в кисти.

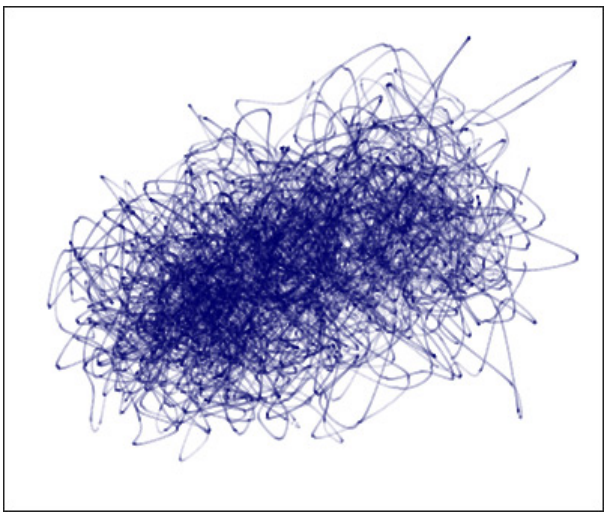


Плотность = 5

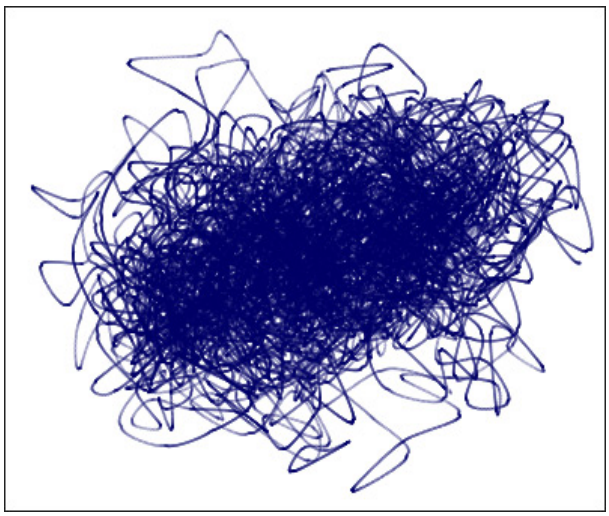


Плотность = 50

Яркость (10-50). Параметр задает яркость штриха. При небольших значениях линии более прозрачные, при увеличении - более яркие и плотные.

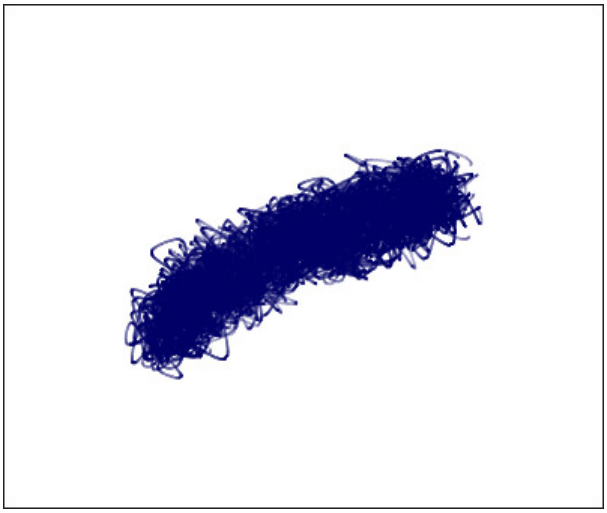


Яркость = 10

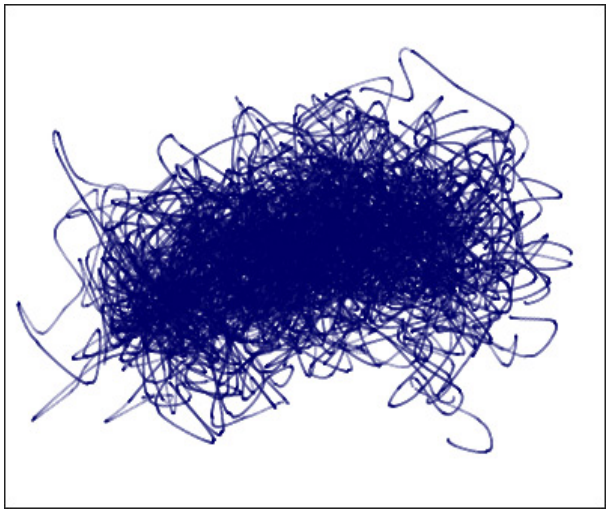


Яркость = 30

Разброс (0-100). Параметр задает дальность распространения линий. При небольших значениях линии располагаются ближе к центру курсора, при увеличении - разлет все сильнее.

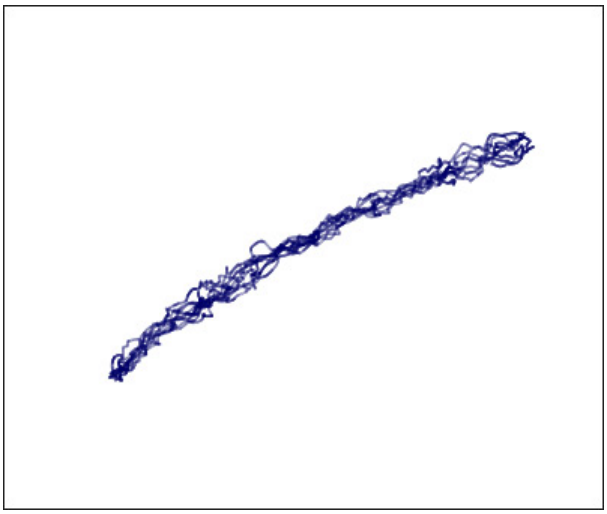


Разброс = 30

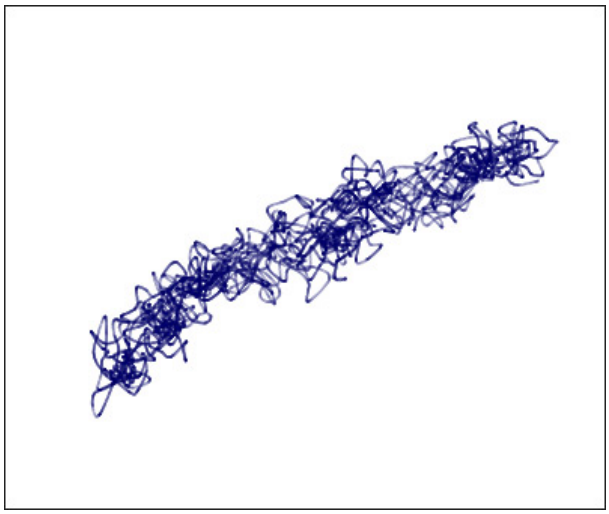


Разброс = 80

Кривизна (10-100). Параметр усиливает растрёпанность штриха. При небольших значениях линии расположены более аккуратно, при увеличении - сильнее изгибаются и выбиваются из общего мазка.



Кривизна = 25



Кривизна = 75

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения параметров будут возвращены к исходным.

ВУАЛЬ

Кисть позволяет создавать разнообразные и эффектные рисунки. Тип кисти выбирается из выпадающего списка.

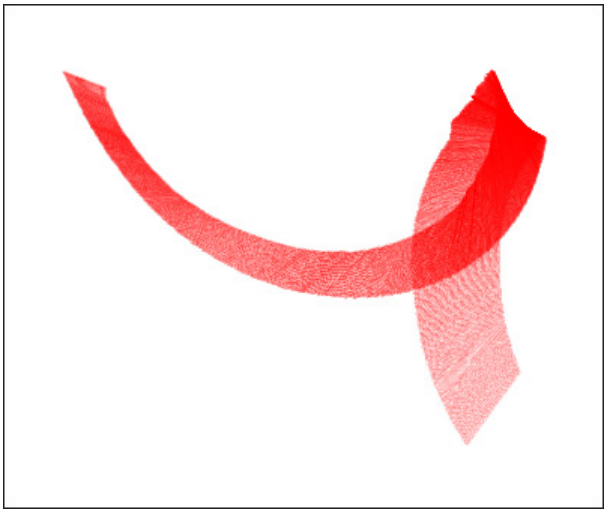
Вуаль. Кисть наносит мазки в виде плавно изгибающихся полупрозрачных лент.

Цвет кисти задаётся на панели **Цвет**, **Образцы** или **Цветовой круг** либо может быть выбран с изображения. Чтобы взять цвет с изображения, нужно нажать клавишу I и, удерживая ее, выбрать цвет с помощью появившегося инструмента Пипетка. При отпускании горячей клавиши вновь будет активирован инструмент рисования.

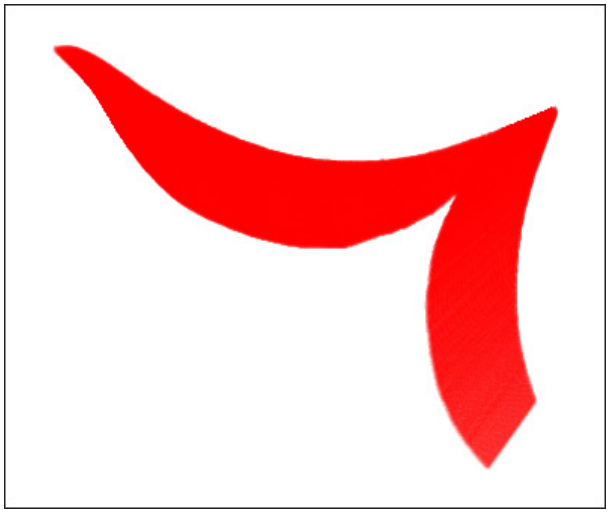
Основные настройки инструмента показываются на **Панели опций** над Окном изображения или щелчком правой кнопки мыши по изображению. Полный список параметров вызывается нажатием иконки инструмента на Панели опций (или клавишей F5). Чтобы изменить значение параметра, следует ввести числовое значение в поле ввода данного параметра либо переместить ползунок.

Размер (10-1500). Параметр задает диаметр кисти (в пикселах).

Толщина (1-100). Параметр задает толщину отдельных линий штриха. При небольших значениях линии более тонкие и жесткие, при увеличении становятся более широкими и мягкими.

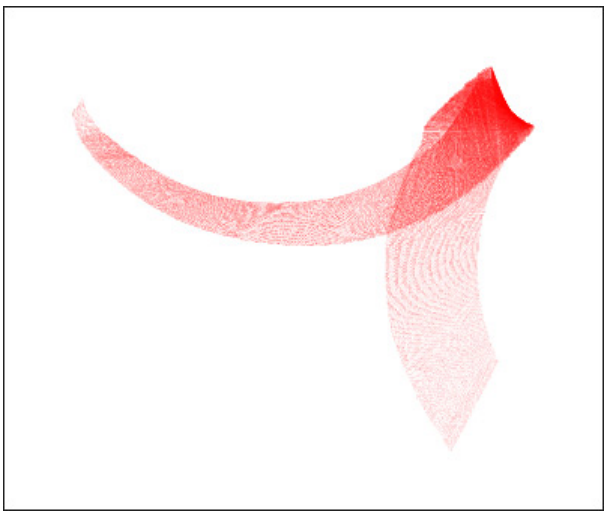


Толщина = 25

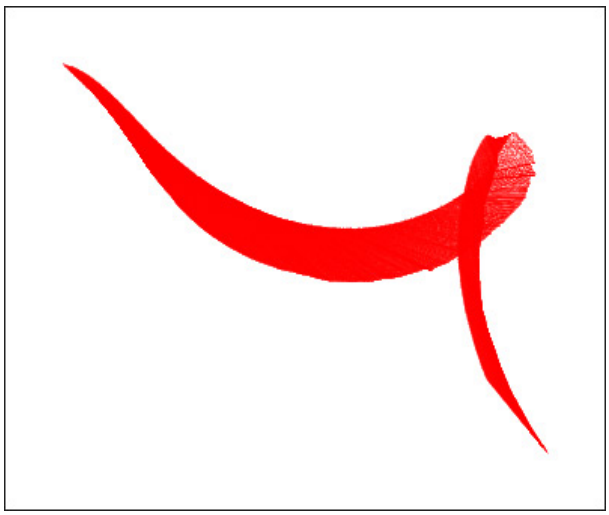


Толщина = 75

Яркость (15-100). Параметр задает яркость штриха. При небольших значениях линии более прозрачные, при увеличении - более яркие и плотные.

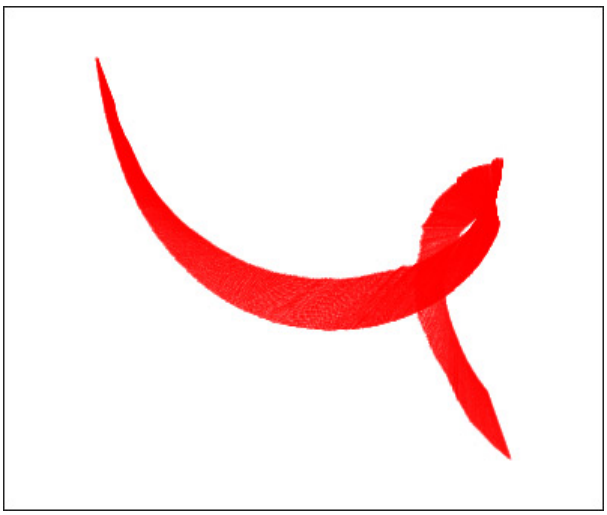


Яркость = 25

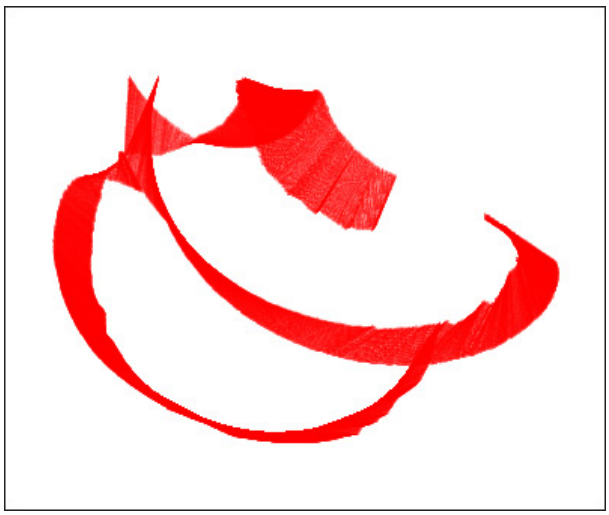


Яркость = 75

Количество (1-8). Параметр задает число лент в штрихе.



Количество = 1



Количество = 3

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения параметров будут возвращены к исходным.

ДЫМ

Кисть позволяет создавать разнообразные и эффектные рисунки. Тип кисти выбирается из выпадающего списка.

Дым. Кисть наносит мазки в виде легких полупрозрачных струй дыма. С помощью кисти можно нарисовать дымок от погасшей свечи или потухшей спички, легкий пар, поднимающийся над чашкой горячего чая или кофе.

Цвет кисти задаётся на панели **Цвет**, **Образцы** или **Цветовой круг** либо может быть выбран с изображения. Чтобы взять цвет с изображения, нужно нажать клавишу I и, удерживая ее, выбрать цвет с помощью появившегося инструмента Пипетка. При отпускании горячей клавиши вновь будет активирован инструмент рисования.

Основные настройки инструмента показываются на **Панели опций** над Окном изображения или щелчком правой кнопки мыши по изображению. Полный список параметров вызывается нажатием иконки инструмента на Панели опций (или клавишей F5). Чтобы изменить значение параметра, следует ввести числовое значение в поле ввода данного параметра либо переместить ползунок.

Размер (1-500). Параметр задает диаметр кисти (в пикселах).

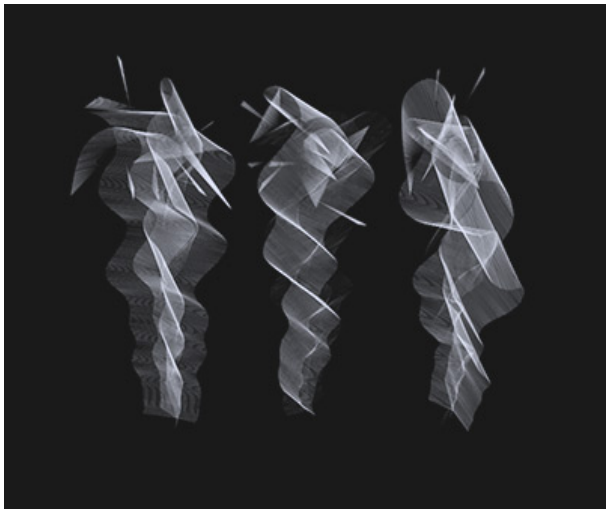
Толщина (1-100). Параметр задает толщину отдельных линий штриха. При небольших значениях линии более тонкие и жесткие, при увеличении становятся более широкими и мягкими.

Толщина = 25

Толщина = 75

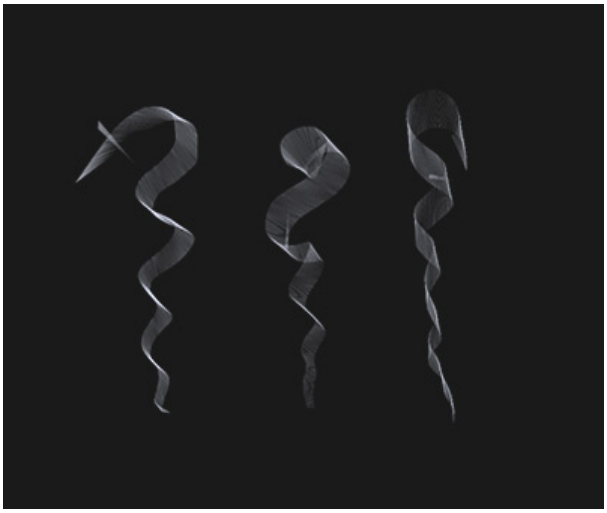
Яркость (10-100). Параметр задает яркость штриха. При небольших значениях линии более прозрачные, при увеличении - более яркие и плотные.

Яркость = 30

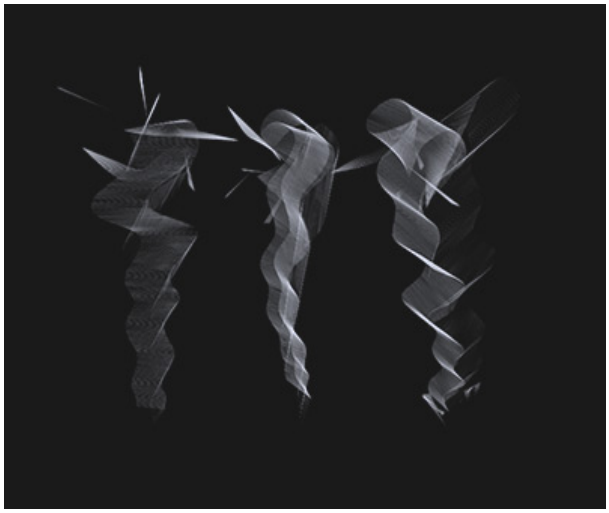


Яркость = 80

Количество (1-6). Параметр задает число струй дыма в одном штрихе.



Количество = 1



Количество = 3

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения параметров будут возвращены к исходным.

ВСПЫШКА

Кисть позволяет создавать разнообразные и эффектные рисунки. Тип кисти выбирается из выпадающего списка.

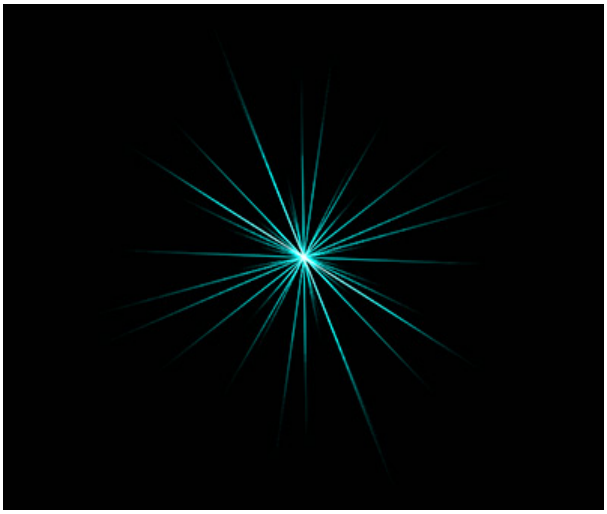
Вспышка. Кисть выглядит в виде пучка тонких острых лучей, расходящихся из более яркого центра.

Цвет кисти задаётся на панели **Цвет**, **Образцы** или **Цветовой круг** либо может быть выбран с изображения. Чтобы взять цвет с изображения, нужно нажать клавишу I и, удерживая ее, выбрать цвет с помощью появившегося инструмента Пипетка. При отпускании горячей клавиши вновь будет активирован инструмент рисования.

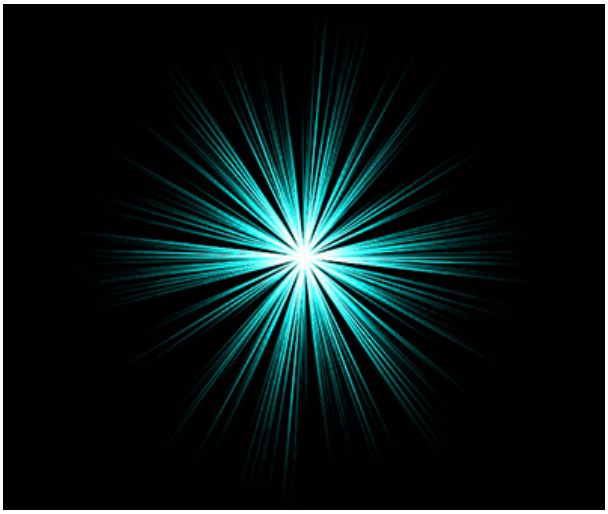
Основные настройки инструмента показываются на **Панели опций** над Окном изображения или щелчком правой кнопки мыши по изображению. Полный список параметров вызывается нажатием иконки инструмента на Панели опций (или клавишей F5). Чтобы изменить значение параметра, следует ввести числовое значение в поле ввода данного параметра либо переместить ползунок.

Размер (10-1000). Параметр задает диаметр кисти (в пикселах).

Плотность (1-100). Параметр задает количество лучей в кисти.

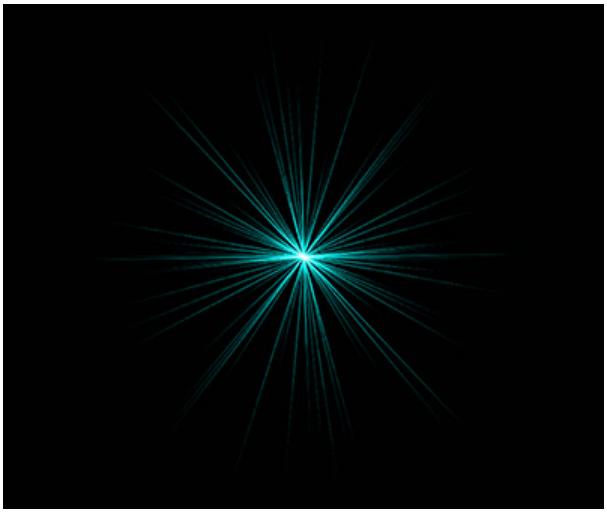


Плотность = 5

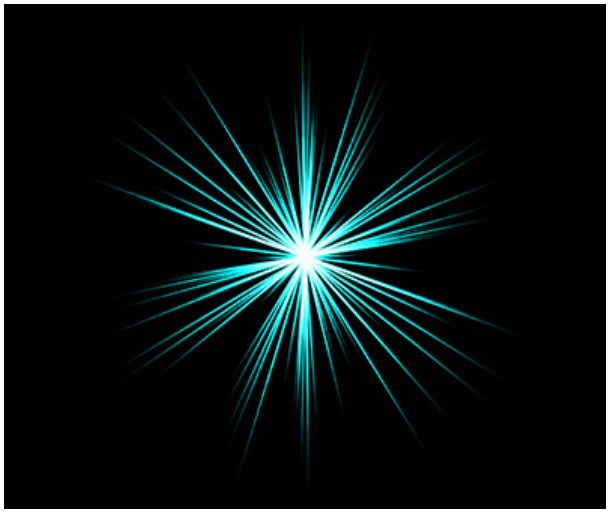


Плотность = 50

Толщина (1-100). Параметр задает толщину лучей.

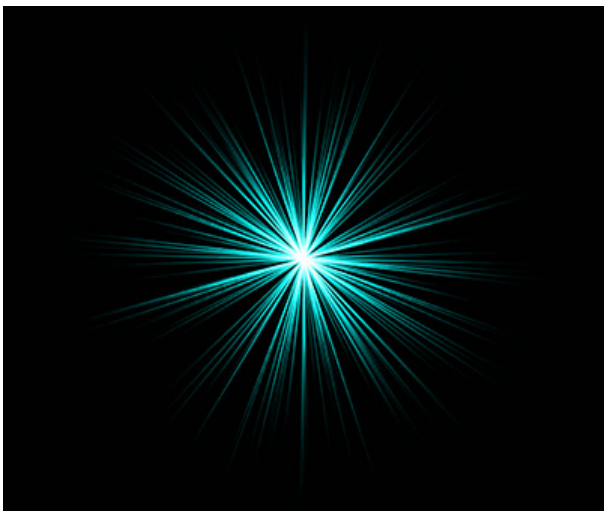


Толщина = 10

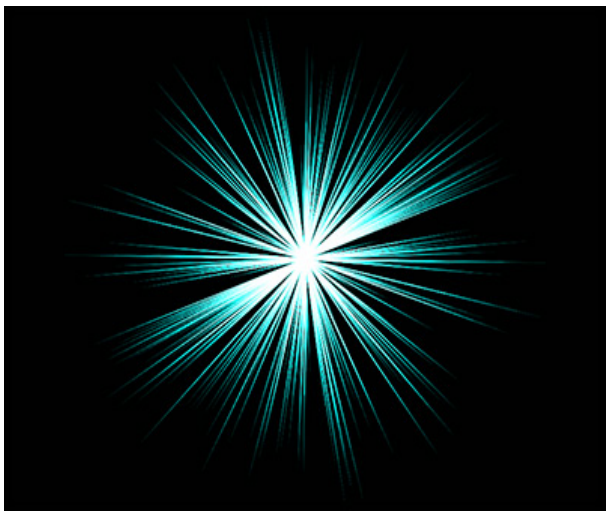


Толщина = 90

Яркость (10-50). При увеличении параметра растет количество белого цвета в центре штриха.



Яркость = 10



Яркость = 50

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения параметров будут возвращены к исходным.

ЭНЕРГИЯ

Кисть позволяет создавать разнообразные и эффектные рисунки. Тип кисти выбирается из выпадающего списка.

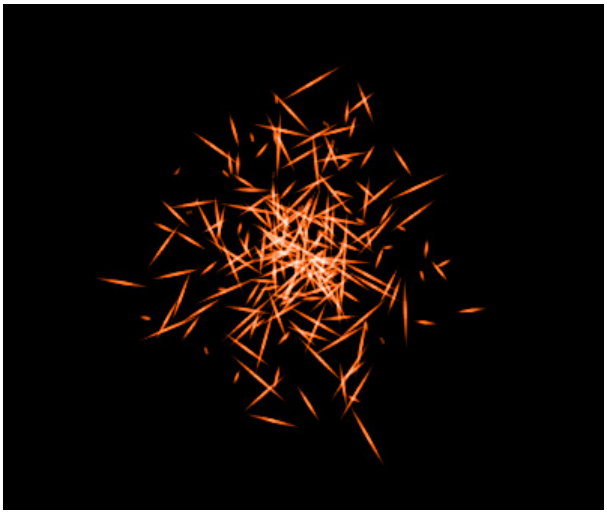
Энергия. Кисть выглядит в виде искрящегося энергетического шара с ярким центром.

Цвет кисти задаётся на панели **Цвет**, **Образцы** или **Цветовой круг** либо может быть выбран с изображения. Чтобы взять цвет с изображения, нужно нажать клавишу I и, удерживая ее, выбрать цвет с помощью появившегося инструмента Пипетка. При отпускании горячей клавиши вновь будет активирован инструмент рисования.

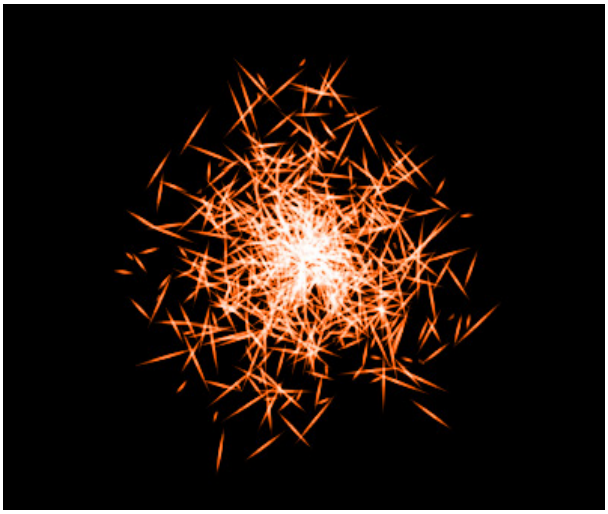
Основные настройки инструмента показываются на **Панели опций** над Окном изображения или щелчком правой кнопки мыши по изображению. Полный список параметров вызывается нажатием иконки инструмента на Панели опций (или клавишей F5). Чтобы изменить значение параметра, следует ввести числовое значение в поле ввода данного параметра либо переместить ползунок.

Размер (10-500). Параметр задает диаметр кисти (в пикселах).

Плотность (1-100). Параметр задает количество частиц.

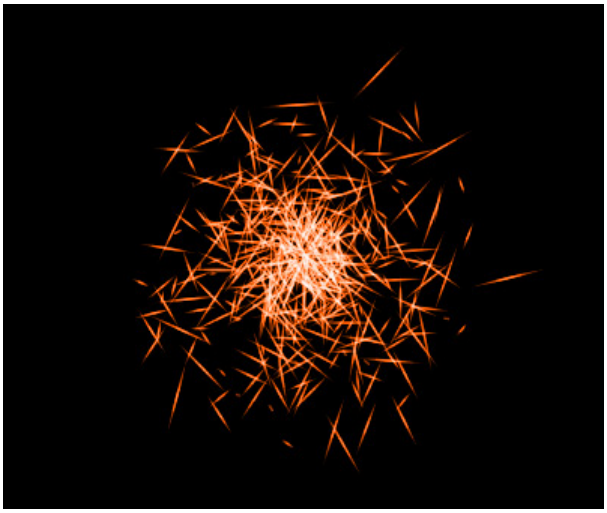


Плотность = 20

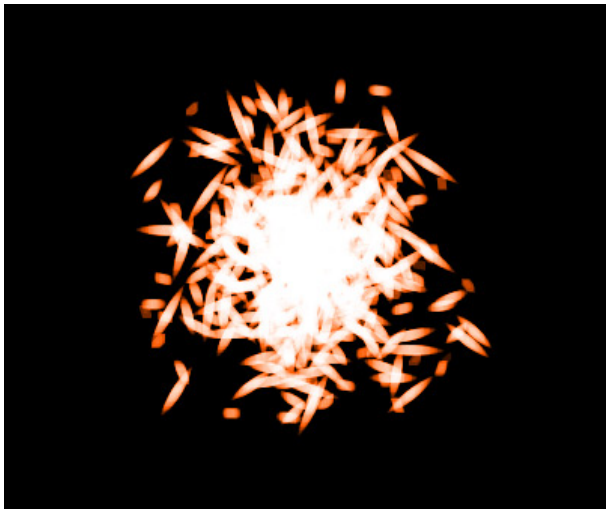


Плотность = 70

Толщина (10-100). Параметр задает толщину отдельных частиц.

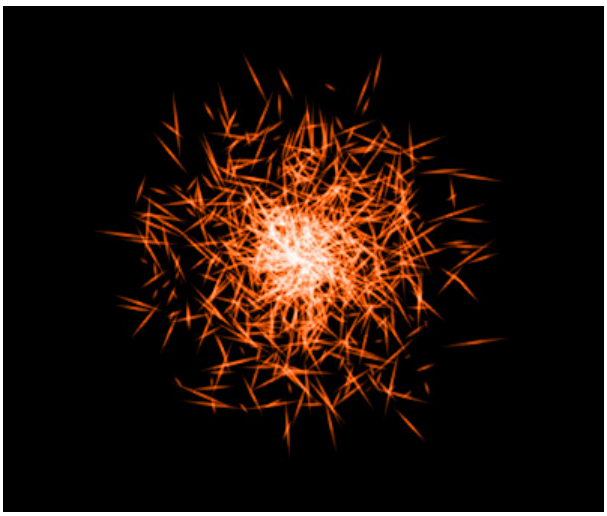


Толщина = 25

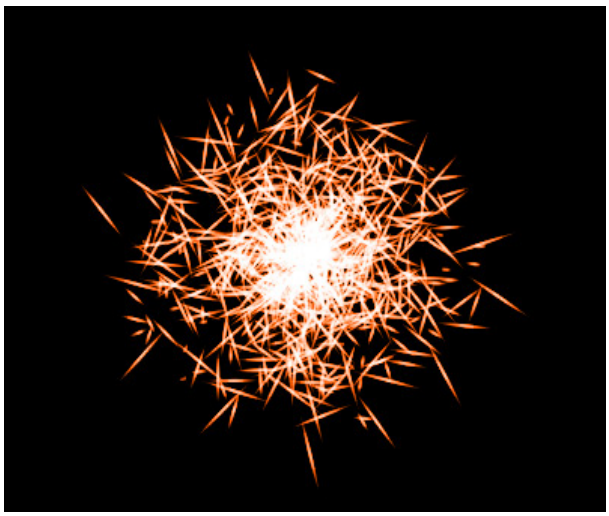


Толщина = 75

Яркость (10-50). При увеличении параметра растет количество белого цвета в центре каждой искры.



Яркость = 10



Яркость = 30

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения параметров будут возвращены к исходным.

ХУДОЖЕСТВЕННЫЕ КИСТИ

AliveColors позволяет не только отредактировать фотографию, но и добавить различные художественные эффекты и даже нарисовать картину.

Художественные кисти можно найти на **Панели инструментов**. С помощью этих инструментов, повторяющих поведение настоящих кистей в реальной жизни (смешивание, высыхание краски и т.д.), можно декорировать фотографию, например, оформить края или добавить какой-нибудь интересный элемент, который придаст изюминку изображению. Можно даже создать новое изображение, полностью выполненное маслом или нарисованное мелком.

Художественные кисти:

Масляная кисть
Валик
Фломастер
Мелок
Художественный карандаш
Арт-спрей
Размазывающая кисть

Внимание! Использование художественных кистей недоступно в бесплатной версии программы.

МАСЛЯНАЯ КИСТЬ

Масляная кисть предназначена для имитации рисования маслом и отличается от обычной цветной кисти рельефностью мазка. Густота краски изменяется по всей длине линии.

Цвет краски задаётся на палитре **Цвет**, **Образцы** или **Цветовой круг** либо может быть выбран с изображения. Чтобы взять цвет с изображения, нужно нажать клавишу I и, удерживая ее, выбрать цвет с помощью появившегося инструмента Пипетка. При отпускании горячей клавиши вновь будет активирован инструмент рисования.

Основные настройки инструмента показываются на **Панели опций** над Окном изображения. Полный список параметров вызывается нажатием иконки инструмента на панели опций или щелчком правой кнопки мыши по изображению. Чтобы изменить значение параметра, следует ввести числовое значение в поле ввода данного параметра либо переместить ползунок.

Размер (1-300). Максимальная ширина линии, которую можно получить с помощью кисти (в пикселах).

Рельефность (0-100). Выпуклость деталей мазка. Чем больше параметр, тем сильнее выражен след волосков кисти на краске и рельефней мазок.

Рельефность = 20

Рельефность = 70

Запас краски (0-100). Длина цветного мазка. Когда краска израсходована, кисть перестаёт окрашивать поверхность и оставляет за собой невидимый рельефный след.

Запас краски = 5

Запас краски = 25

Чек-бокс **Смешивание**. Определяет состояние краски при мазке кистью. При включенном чек-боксе мазки смешиваются с цветами фона и другими мазками. Если чек-бокс отключен, происходит имитация высыхания краски, и при наложении смешивания не происходит.

Чек-бокс "Смешивание" неактивен

Чек-бокс "Смешивание" активен

Чек-бокс **Плоские края**. Определяет, как выглядят концы мазков. При включенном чек-боксе мазки имеют ровные края, как при нанесении плоской кистью или мастихином. Отключение этой опции приводит к созданию цветовых растяжек на конце мазка.

Чек-бокс неактивен

Чек-бокс активен

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения параметров будут сброшены до исходных.

ВАЛИК

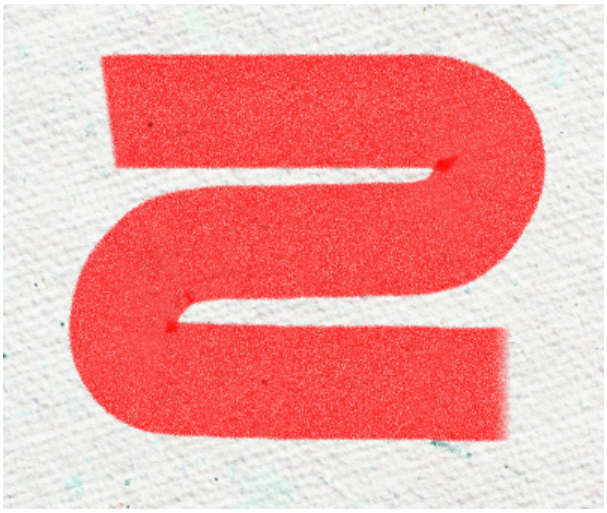
Валик предназначен для имитации раскатывания краски по изображению. Кисть оставляет плоские пористые мазки. Густота краски изменяется по всей длине линии.

Цвет кисти задаётся на палитре **Цвет**, **Образцы** или **Цветовой круг** либо может быть выбран с изображения. Чтобы взять цвет с изображения, нужно нажать клавишу I и, удерживая ее, выбрать цвет с помощью появившегося инструмента Пипетка. При отпускании горячей клавиши вновь будет активирован инструмент рисования.

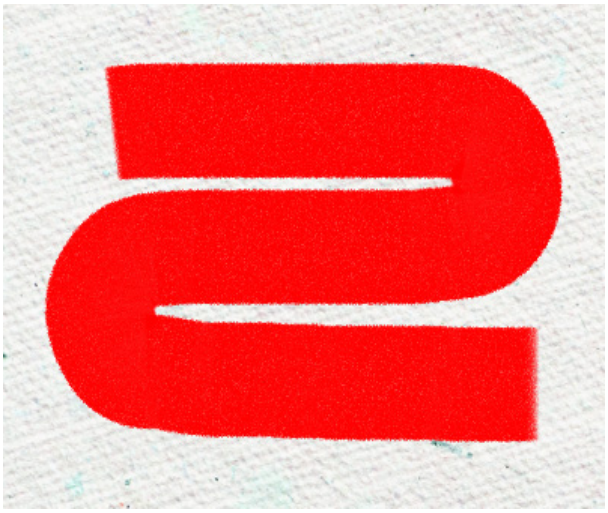
Основные настройки инструмента показываются на **Панели опций** над Окном изображения. Полный список параметров вызывается нажатием иконки инструмента на Панели опций или щелчком правой кнопки мыши по изображению. Чтобы изменить значение параметра, следует ввести числовое значение в поле ввода данного параметра либо переместить ползунок.

Размер (10-300). Максимальная ширина линии, которую можно получить с помощью инструмента (в пикселах).

Наполнение (0-100). Густота краски при одном мазке кистью. Если не отпускать кнопку мыши, то при наложении мазков друг на друга эффект закрашивания нарастает. Чем меньше параметр, тем тоньше и прозрачней слой наносимой краски. Когда значение параметра равно 100%, инструмент рисует в режиме полного раскрашивания выбранным цветом.

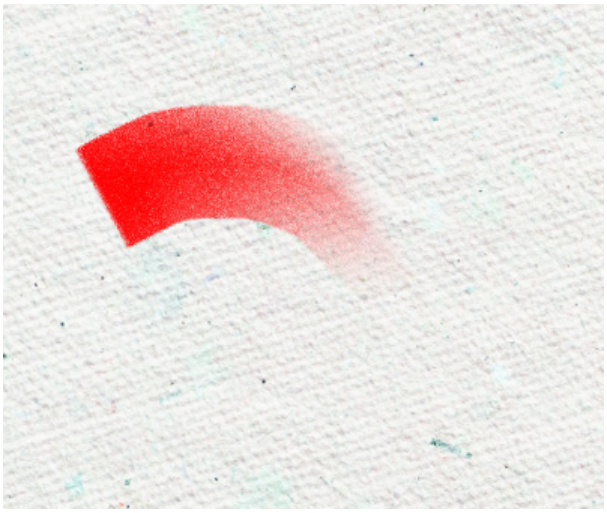


Наполнение = 20



Наполнение = 70

Запас краски (0-100). Длина цветного мазка. Когда краска израсходована, кисть перестаёт окрашивать поверхность и оставляет за собой невидимый рельефный след.



Запас краски = 1

Запас краски = 10

Чек-бокс **Смешивание**. Определяет состояние краски при мазке кистью. При включенном чек-боксе мазки смешиваются с цветами фона и другими мазками. Если чек-бокс отключен, происходит имитация высыхания краски, и при наложении смешивания не происходит.

Чек-бокс "Смешивание" неактивен

Чек-бокс "Смешивание" активен

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения параметров будут сброшены до исходных.

ФЛОМАСТЕР

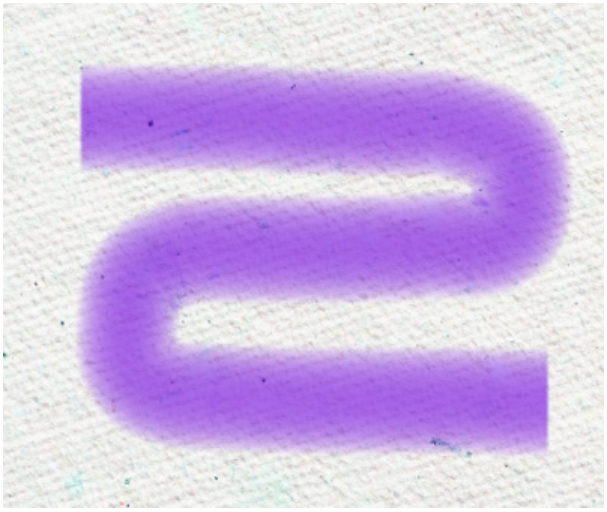
Фломастер предназначен для рисования плавной, прозрачной, изящной линии, способной к смешиванию с другими цветами, но восстанавливающей свой цвет там, где нет других цветов.

Цвет фломастера задаётся на палитре **Цвет**, **Образцы** или **Цветовой круг** либо может быть выбран с изображения. Чтобы взять цвет с изображения, нужно нажать клавишу I и, удерживая ее, выбрать цвет с помощью появившегося инструмента Пипетка. При отпускании горячей клавиши вновь будет активирован инструмент рисования.

Настройки инструмента показываются на **Панели опций** над Окном изображения или по щелчку правой кнопки мыши по изображению. Чтобы изменить значение параметра, следует ввести числовое значение в поле ввода данного параметра либо переместить ползунок.

Размер (3-100). Максимальная ширина линии (в пикселах), которую можно получить с помощью инструмента.

Наполнение (0-100). Густота краски при проведении штриха. Если не отпускать кнопку мыши, то при наложении линий друг на друга эффект закрашивания нарастает. Чем меньше параметр, тем слабей и прозрачней цвет линий. Когда значение параметра равно 100, инструмент рисует в режиме полного раскрашивания выбранным цветом.

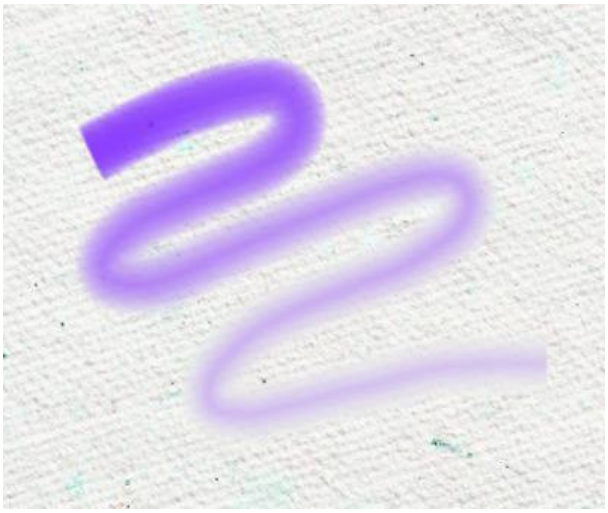


Наполнение = 10

Наполнение = 100

Чек-бокс **Смешивание**. Определяет состояние краски при мазке кистью. При включенном чек-боксе мазки смешиваются с цветами фона и другими мазками. Если чек-бокс отключен, происходит имитация высыхания краски, и при наложении смешивания не происходит.

Чек-бокс "Смешивание" неактивен



Чек-бокс "Смешивание" активен

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения параметров будут сброшены до исходных.

МЕЛОК

Мелок предназначен для нанесения мягких фактурных штрихов с рыхлыми краями.

Цвет мелка задаётся на палитре **Цвет**, **Образцы** или **Цветовой круг** либо может быть выбран с изображения. Чтобы взять цвет с изображения, нужно нажать клавишу I и, удерживая ее, выбрать цвет с помощью появившегося инструмента Пипетка. При отпускании горячей клавиши вновь будет активирован инструмент рисования.

Настройки инструмента показываются на **Панели опций** над Окном изображения или по щелчку правой кнопки мыши по изображению. Чтобы изменить значение параметра, следует ввести числовое значение в поле ввода данного параметра либо переместить ползунок.

Размер (3-200). Максимальная ширина линии, которую можно получить с помощью инструмента (в пикселах).

Сила (0-100). Сила воздействия на изображение. Чем выше значение параметра, тем гуще накладывается меловой слой и чётче края получаемых линий.

Сила = 10 Сила = 50

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения параметров будут сброшены до исходных.

ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ КАРАНДАШ

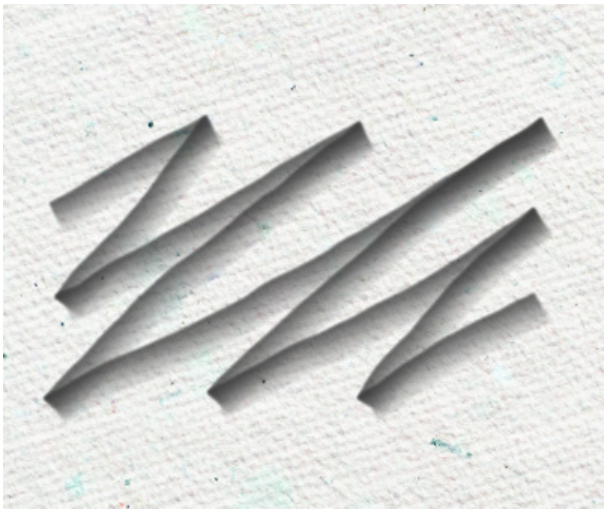
Художественный карандаш предназначен для рисования линий с чёткими границами и ровного (без рельефа) наложения краски.

Цвет карандаша задаётся на палитре **Цвет**, **Образцы** или **Цветовой круг** либо может быть выбран с изображения. Чтобы взять цвет с изображения, нужно нажать клавишу I и, удерживая ее, выбрать цвет с помощью появившегося инструмента Пипетка. При отпускании горячей клавиши вновь будет активирован инструмент рисования.

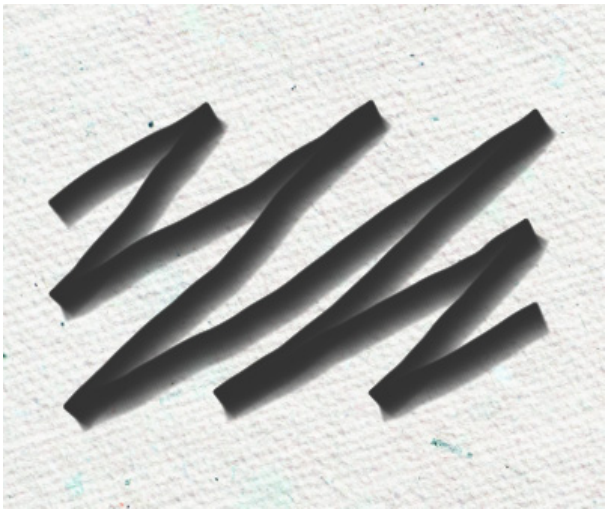
Основные настройки инструмента показываются на **Панели опций** над Окном изображения. Полный список параметров вызывается нажатием иконки инструмента на Панели опций или щелчком правой кнопки мыши по изображению. Чтобы изменить значение параметра, следует ввести числовое значение в поле ввода данного параметра либо переместить ползунок.

Размер (3-100). Максимальная ширина линии, которую можно получить с помощью карандаша (в пикселах).

Наполнение (0-100). Густота цвета во время проведения штриха. Если не отпускать кнопку мыши, то при наложении штрихов друг на друга эффект закрашивания нарастает. Чем меньше параметр, тем прозрачней след карандаша. Когда значение параметра равно 100%, инструмент рисует в режиме полного раскрашивания выбранным цветом.



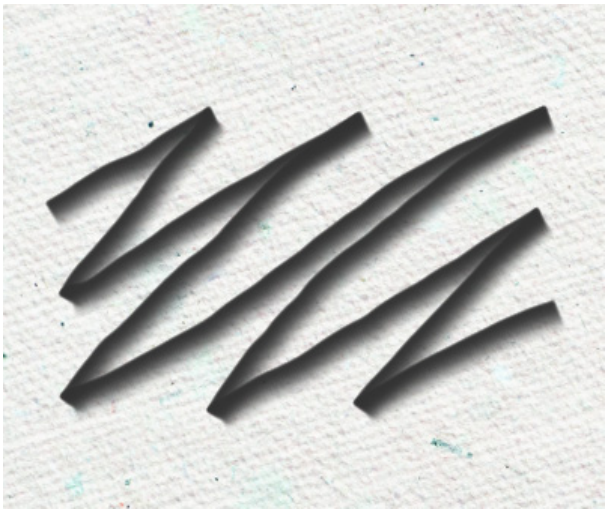
Наполнение = 10



Наполнение = 80

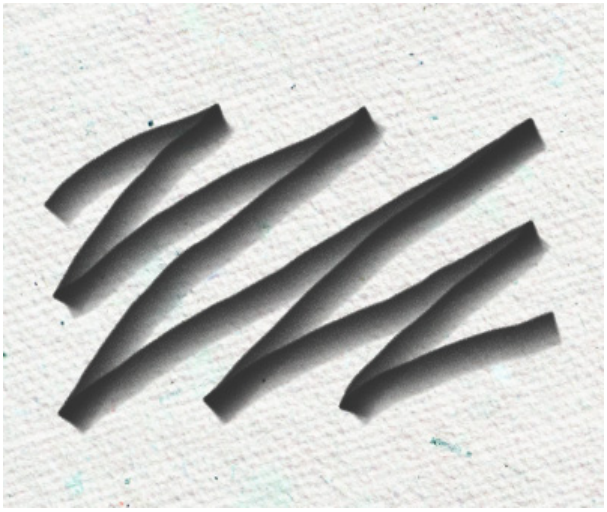
Наклон (-100..100). Имитация наклона карандаша: нажим на одном крае линии ослабляется. Чем сильнее наклон, тем больше отличаются края линии.

Наклон = 10

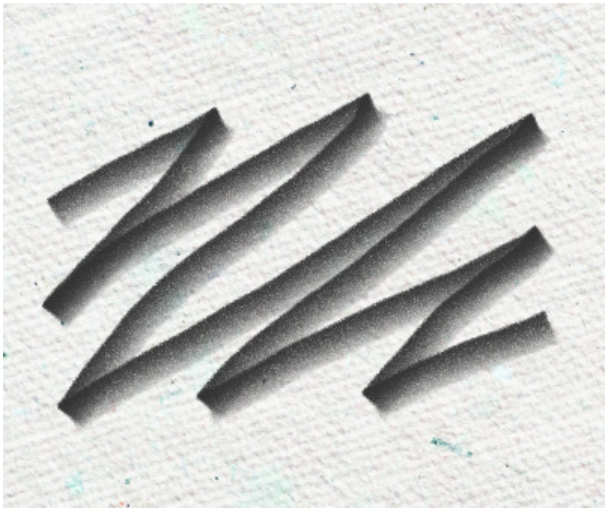


Наклон = 100

Зернистость (0-100). Добавление неоднородности к карандашному штриху.



Зернистость = 30



Зернистость = 100

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения параметров будут сброшены до исходных.

АРТ-СПРЕЙ

Арт-спрей предназначен для имитации распыления краски на изображение. Инструмент наносит краску не сплошным слоем, а в виде рельефных капель, рассеянных вдоль мазка.

Цвет краски задаётся на палитре **Цвет**, **Образцы** или **Цветовой круг** либо может быть выбран с изображения. Чтобы взять цвет с изображения, нужно нажать клавишу I и, удерживая ее, выбрать цвет с помощью появившегося инструмента Пипетка. При отпускании горячей клавиши вновь будет активирован инструмент рисования.

Основные настройки инструмента показываются на **Панели опций** над Окном изображения. Полный список параметров вызывается нажатием иконки инструмента на Панели опций или щелчком правой кнопки мыши по изображению. Чтобы изменить значение параметра, следует ввести числовое значение в поле ввода данного параметра либо переместить ползунок.

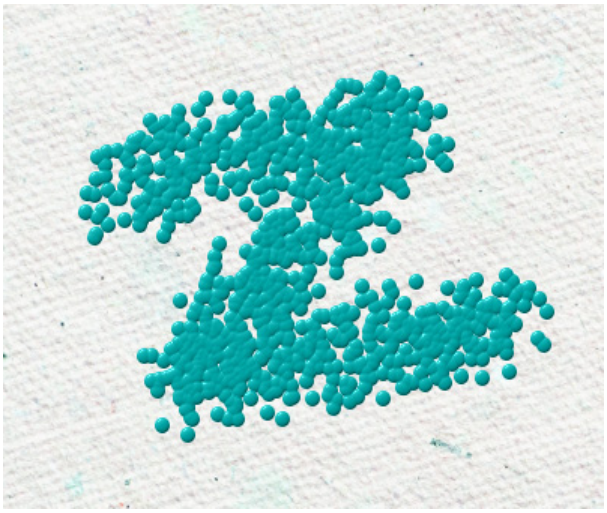
Размер (10-300). Максимальная ширина линии, которую можно получить с помощью инструмента (в пикселах).

Плотность заполнения (1-100). Доля капель в общей площади мазка. С увеличением параметра густота распыления возрастает.

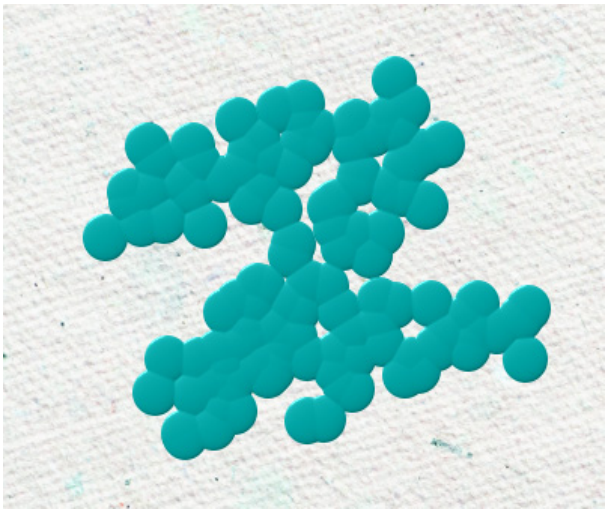
Плотность заполнения = 25

Плотность заполнения = 75

Размер капель (1-50). Диаметр отдельной капли. Капли большого диаметра будут сливаться, образуя рельефный мазок с неровным краем.



Размер капель = 10



Размер капель = 30

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения параметров будут сброшены до исходных.

РАЗМАЗЫВАЮЩАЯ КИСТЬ

Размазывающая кисть предназначена для смешивания различных цветов и изменения рельефности нанесенных мазков.

Настройки инструмента показываются на **Панели опций** над Окном изображения или щелчком правой кнопки мыши по изображению. Чтобы изменить значение параметра, следует ввести числовое значение в поле ввода данного параметра либо переместить ползунок.

Размер (1-300). Максимальная ширина линии, которую можно получить с помощью кисти (в пикселах).

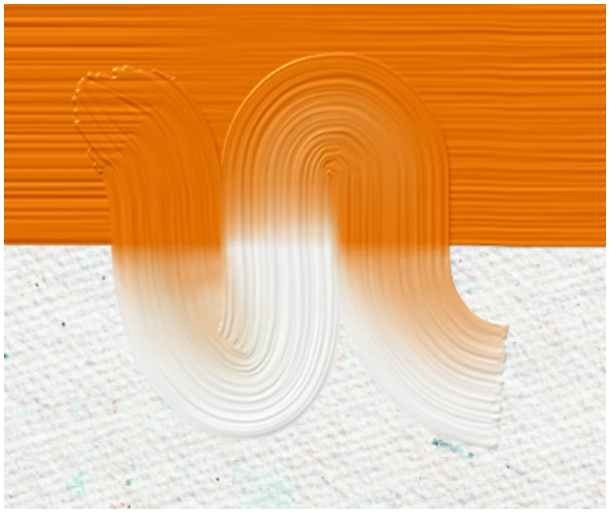
Рельефность (0-100). Выпуклость деталей мазка. При больших значениях параметра мазки становятся более объемными, рельефными, след волосков кисти на краске выражен ярче. При низких значениях происходит сглаживание изображения.

Рельефность = 20

Рельефность = 70

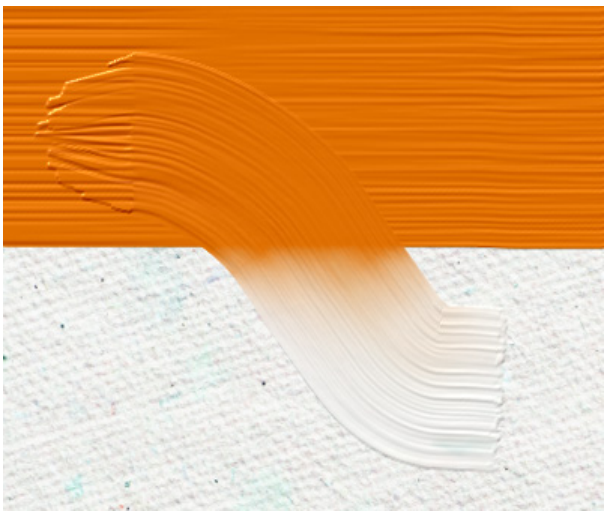
Смешивание (0-100). Параметр определяет состояние краски при мазке кистью. При значении параметра = 0 смешивания не происходит. Чем больше значение параметра, тем сильнее цвета смазываются и перемешиваются.

Смешивание = 25

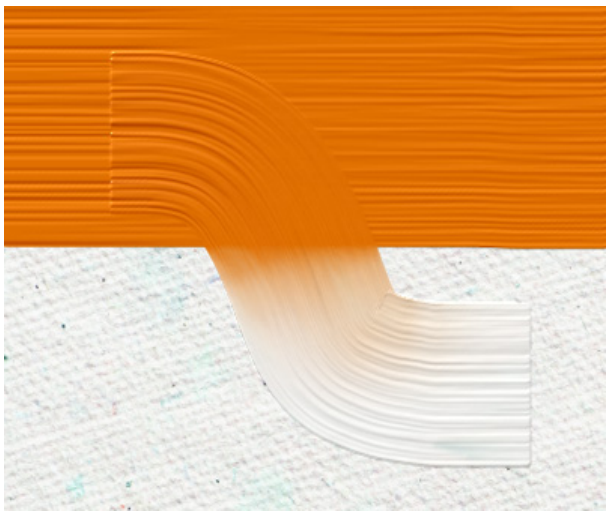


Смешивание = 75

Чек-бокс **Плоские края**. Определяет, как выглядят концы мазков. При включенном чек-боксе мазки имеют ровные края, как при нанесении плоской кистью или мастихином. Отключение этой опции приводит к созданию цветовых растяжек на конце мазка.



Чек-бокс неактивен



Чек-бокс активен

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения параметров будут сброшены до исходных.

ТЕКСТОВЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ

AliveColors позволяет добавлять разнообразные надписи на изображения. Текст добавляется на текстовых слоях.

Инструменты для добавления текста:

Текст

Текст по контуру

Для выбора инструментов и быстрого переключения между ними используется клавиша T.

ТЕКСТ

Инструмент **Текст** предназначен для добавления надписей на изображение. Для быстрого вызова инструмента используется клавиша `T`.

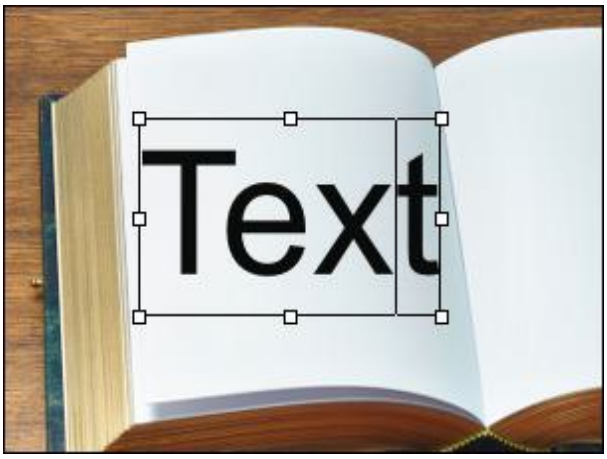
Надпись создаётся на отдельном текстовом слое, который можно превратить в растровый, выбрав в меню **Слои** команду **Растеризовать слой**.

Текстовый слой также может быть преобразован в векторный с помощью команды **Векторизовать текст**. После векторизации каждый символ будет представлен в виде отдельной векторной фигуры. Если текстовый символ состоит из нескольких отдельных частей, то каждая из них может быть выбрана и перемещена инструментом **Редактирование фигуры** при удерживании клавиши `Alt`.

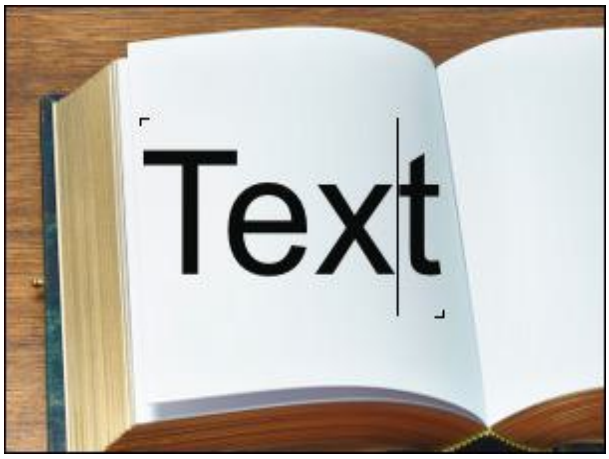
После растеризации или векторизации форматирование текста становится невозможным.

При перетаскивании курсора в окне изображения появляется ограничивающая рамка, в которую вводится текст. Двигая край рамки или один из восьми маркеров, можно менять размер области ввода. Удерживайте `Shift`, чтобы сохранить пропорции рамки. Если поместить курсор за пределы рамки, текст можно перемещать по изображению. Такой тип текста называется блочным.

Другой способ создать надпись - щёлкнуть курсором в нужной точке изображения. В этом месте появится мерцающий текстовый курсор с полем ввода. При свободном вводе текст состоит из строк, не ограниченных полями.

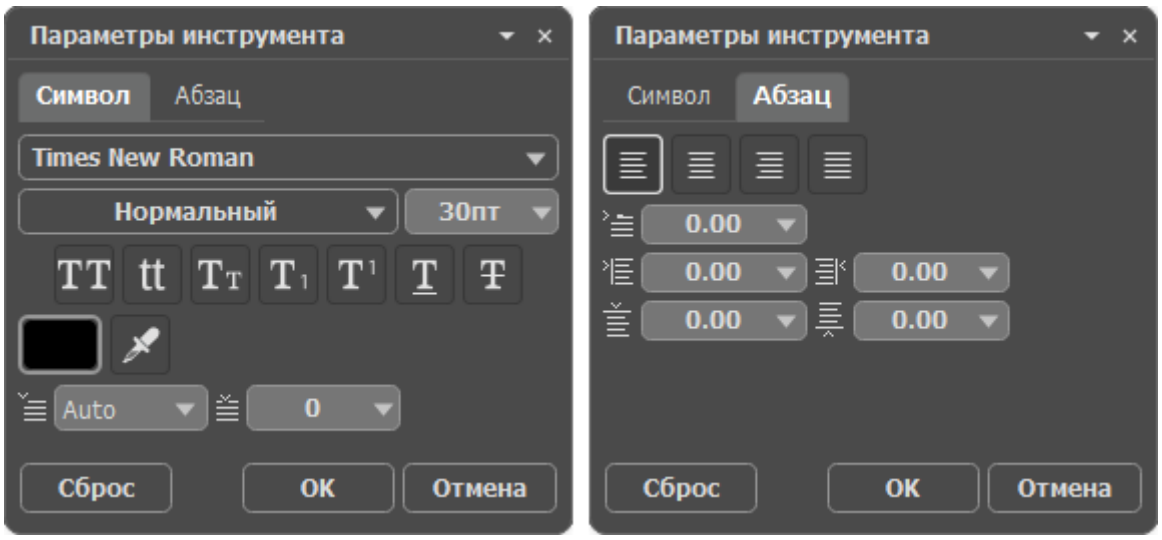


Ограничивающая рамка



Свободный ввод текста

Основные настройки инструмента будут показаны на **Панели опций** над Окном изображения. Полный список параметров вызывается нажатием иконки инструмента на Панели опций (или клавишей `F5`).



Параметры инструмента Текст

Вкладка **Символ**

Тип шрифта. Выпадающий список содержит набор системных шрифтов, которые можно использовать при создании надписи.

Стиль. В списке содержатся варианты начертания выбранного шрифта (полужирный, курсив и т.д.).

Размер шрифта (1-1500). Параметр регулирует величину символов (в пунктах).

Настройки **вида** текста (в виде пиктограмм):

- TT - использование верхнего регистра (все буквы становятся прописными).
- tt - использование нижнего регистра (все буквы становятся строчными).
- T_T - первая буква в каждом слове заглавная.
- T_1 - нижний индекс.
- T^1 - верхний индекс.
- T - подчёркивание.
- T - зачёркивание.

В цветовом поле показан текущий **цвет** текста. При щелчке левой кнопки мыши по цветовой пластине вызывается диалог выбора цвета, в котором можно указать нужный цвет текста. При нажатии кнопки с пипеткой можно взять цвет с изображения. Также цвет текста можно задать с помощью панелей **Цвет**, **Образцы** или **Цветовой круг**.

Интервалы (в виде пиктограмм):

- расстояние между символами в слове (трекинг).

- расстояние между строками (интерлиньяж).

Вкладка **Абзац**

Параметры **выравнивания** текста (в виде пиктограмм):

- по левому краю.

- по центру.

- по правому краю.

- по ширине.

Параметры **отступа** (в виде пиктограмм). В поле ввода задается ширина отступа в пикселах.

- отступ первой строки абзаца (красная строка).

- отступ от левого края.

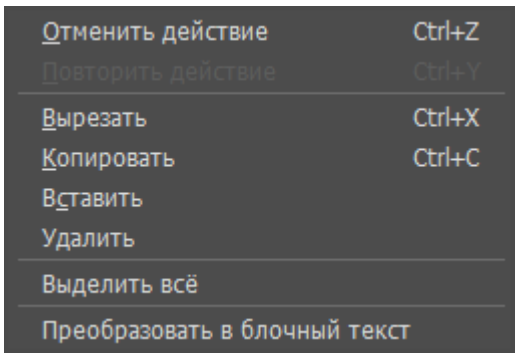
- отступ от правого края.

- отступ перед абзацем.

- отступ после абзаца.

Примечание. Панель параметров форматирования текста можно вызвать двойным щелчком мыши по миниатюре текстового слоя в палитре **Слои**.

Во время редактирования текста щелчком правой кнопки мыши можно вызвать контекстное меню со стандартными командами:



Отменить действие. Команда позволяет откатить изменения на шаг назад. Выполнить действие можно нажатием клавиш `Ctrl`+`Z`.

Повторить действие. Команда восстанавливает отменённое действие. Выполнить команду можно нажатием клавиш `Ctrl`+`Y`.

Вырезать. Команда удаляет выделенный фрагмент текста с занесением в буфер обмена. Также команда может быть выполнена нажатием клавиш `Ctrl`+`X`.

Копировать. Команда сохраняет выделенный фрагмент текста в буфер обмена. Выполнить команду можно нажатием клавиш `Ctrl`+`C`.

Вставить. Команда позволяет вставить фрагмент текста из буфера обмена. Выполнить действие можно нажатием клавиш `Ctrl`+`V`.

Удалить. Команда удаляет выделенный фрагмент текста без занесения в буфер обмена. Команда может быть выполнена нажатием клавиши `Delete`.

Выделить всё. Команда позволяет полностью выделить введенный текст. Также команду можно выполнить нажатием клавиш `Ctrl`+`A`.

Преобразовать в блочный текст/**Преобразовать в свободный текст**. Команда изменяет тип ограничивающей текст рамки.

При активном инструменте **Перемещение** можно трансформировать текстовый слой. Параметры трансформации появятся на **Панели настроек**, если в режиме перемещения щёлкнуть по рамке.

Текст можно также трансформировать при активном инструменте **Текст**, удерживая клавишу `Ctrl`. Важно отличать данный режим от простого изменения ограничивающей рамки.

Трансформация надписи

Для добавления надписи следует нажать **OK**. Если нужно отменить операцию, воспользуйтесь кнопкой **Отмена** или клавишей Esc.

ТЕКСТ ПО КОНТУРУ

Инструмент **Текст по контуру** предназначен для добавления надписи, которая будет расположена вдоль контура выбранной векторной фигуры.

Текст по контуру

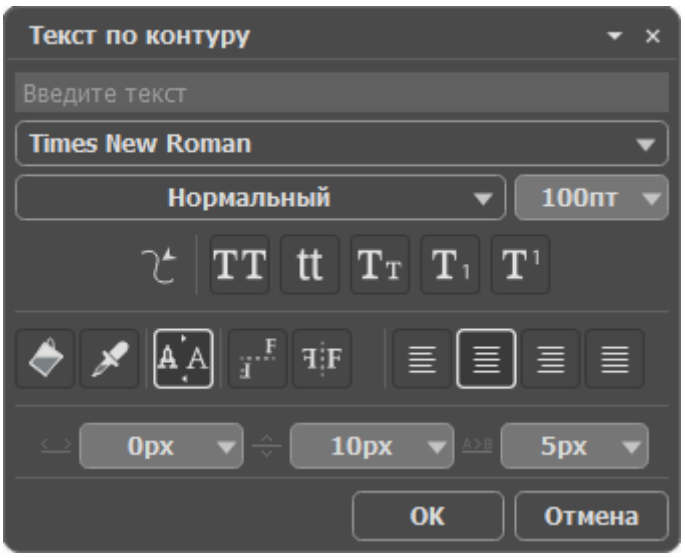
При изменении векторной фигуры, к которой привязан текст, он расположится вдоль измененных контуров фигуры.

Надпись создаётся на отдельном слое, который можно превратить в растровый, выбрав в меню **Слои** команду **Растеризовать слой**.

Слой **Текст по контуру** также может быть преобразован в векторный с помощью команды **Векторизовать текст**. После векторизации каждый символ будет представлен в виде отдельной векторной фигуры. Если текстовый символ состоит из нескольких отдельных частей, то каждая из них может быть выбрана и перемещена инструментом **Редактирование фигуры** при удерживании клавиши `Alt`.

После растеризации или векторизации слоя форматирование текста становится невозможным.

Основные настройки инструмента будут показаны на **Панели опций** над Окном изображения. Полный список параметров вызывается нажатием иконки инструмента на Панели опций или кликом левой кнопки мыши по изображению.



Параметры инструмента

Поле ввода. Здесь необходимо ввести надпись, которая будет нанесена вдоль выбранного векторного контура.

Тип шрифта. Выпадающий список содержит набор системных шрифтов, которые можно использовать при создании надписи.

Стиль. В списке содержатся варианты начертания выбранного шрифта (полужирный, курсив и т.д.).

Размер шрифта (1-1500). Параметр регулирует величину символов (в пунктах).

Контур. В выпадающем списке на панели опций выбрать векторный слой с нужной кривой. Если на слое несколько фигур, то текст будет привязан к первой созданной. Также выбрать векторный слой можно с изображения после нажатия кнопки .

Настройки **вида** текста (в виде пиктограмм):

- использование верхнего регистра (все буквы становятся прописными).

- использование нижнего регистра (все буквы становятся строчными).

- первая буква в каждом слове заглавная.

- нижний индекс.

- верхний индекс.

При нажатии кнопки появляется диалоговое окно с закладками **Заливка** и **Контур**. В закладке **Заливка** можно настроить цвет текста. В закладке **Контур** можно добавить и настроить обводку текста.

При нажатии кнопки можно взять цвет с изображения. Также цвет текста можно задать с помощью панелей **Цвет**, **Образцы** или **Цветовой круг**.

Параметры **отражения** текста:

- отражение всей строки по горизонтали и вертикали.

- зеркальное отражение текста по горизонтали.

Параметры **выравнивания** текста (в виде пиктограмм):

- по левому краю.

- по центру.

- по правому краю.

- по ширине.

Параметры **сдвига** текста (в виде пиктограмм). В поле ввода задается величина сдвига в пикселах.

- смещение текста влево или вправо вдоль кривой.

- смещение текста вверх или вниз относительно кривой.

- увеличение расстояния между соседними символами.

Примечание. Панель параметров форматирования текста можно вызвать двойным щелчком мыши по миниатюре текстового слоя в палитре **Слои**.

Во время редактирования текста щелчком правой кнопки мыши в поле ввода можно вызвать контекстное меню со стандартными командами:

Отменить действие. Команда позволяет откатить изменения на шаг назад. Выполнить действие можно нажатием клавиш Ctrl+Z.

Повторить действие. Команда восстанавливает отменённое действие. Выполнить команду можно нажатием клавиш Ctrl+Y.

Вырезать. Команда удаляет выделенный фрагмент текста с занесением в буфер обмена. Также команда может быть выполнена нажатием клавиш Ctrl+X.

Копировать. Команда сохраняет выделенный фрагмент текста в буфер обмена. Выполнить команду можно нажатием клавиш Ctrl+C.

Вставить. Команда позволяет вставить фрагмент текста из буфера обмена. Выполнить действие можно нажатием клавиш Ctrl+V.

Удалить. Команда удаляет выделенный фрагмент текста без занесения в буфер обмена. Команда может быть выполнена нажатием клавиши Delete.

Выделить всё. Команда позволяет полностью выделить введенный текст. Также команду можно выполнить нажатием клавиш Ctrl+A.

Для добавления надписи следует нажать **OK**. Если нужно отменить операцию, воспользуйтесь кнопкой **Отмена** или клавишей Esc.

ВЕКТОРНЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ

AliveColors предоставляет широкий спектр возможностей для создания изображений.

Кроме кистей для ретуши и рисования, в программе представлены **векторные инструменты**, которые позволяют создавать и редактировать векторные фигуры.

Новая фигура

Редактирование фигуры

Заливка фигур

Обводка фигур

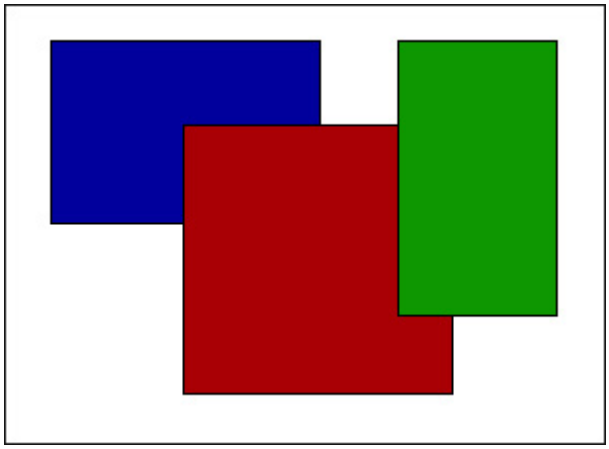
СОЗДАНИЕ ВЕКТОРНЫХ ФИГУР

Векторные инструменты предназначены для создания и редактирования векторных фигур. Векторные фигуры создаются на отдельном векторном слое, обозначаемом меткой .

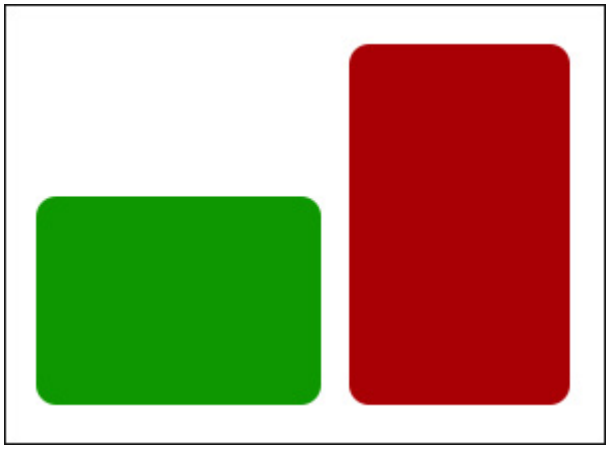
Новая фигура . Инструмент позволяет создавать векторные фигуры перетаскиванием курсора с нажатой левой кнопкой мыши.

Тип создаваемой фигуры можно выбрать из выпадающего списка на **Панели опций**:

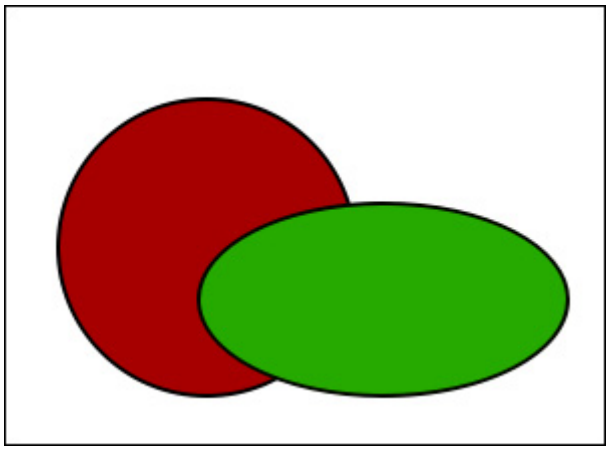
Прямоугольник. Инструмент создает прямоугольники с произвольными размерами сторон.



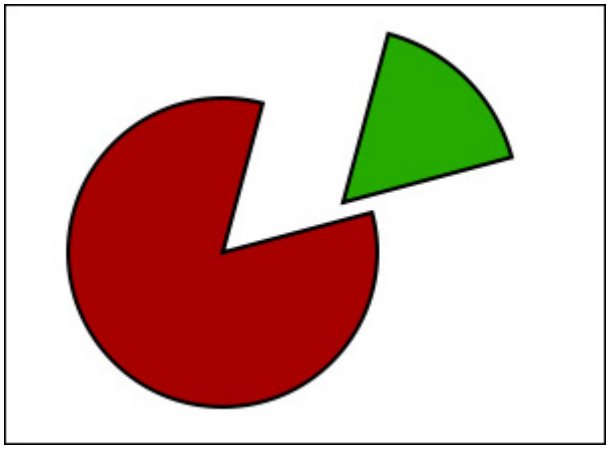
Скругленный прямоугольник. Инструмент создает прямоугольники со скругленными углами.



Эллипс. Инструмент будет создавать овалы и круги.

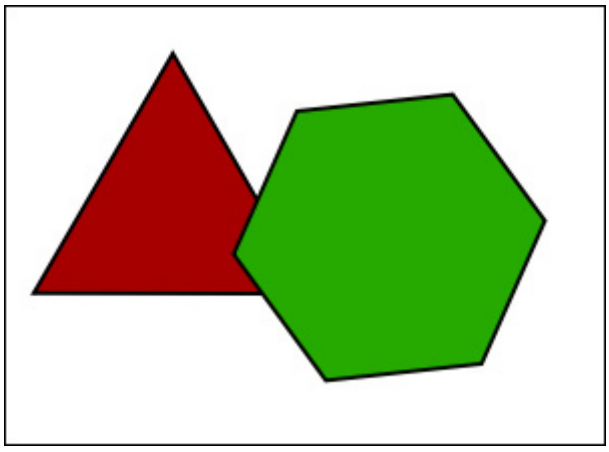


Сектор. Инструментом будет создаваться неполный эллипс, ограниченный дугой окружности и двумя радиусами.

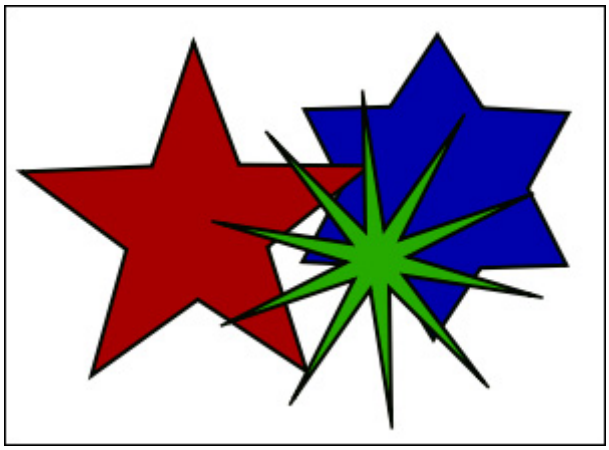


Примечание. Для создания круга или квадрата необходимо удерживать нажатой клавишу `Shift`.

Многоугольник. Инструмент создает правильные многоугольники с заданным количеством углов.



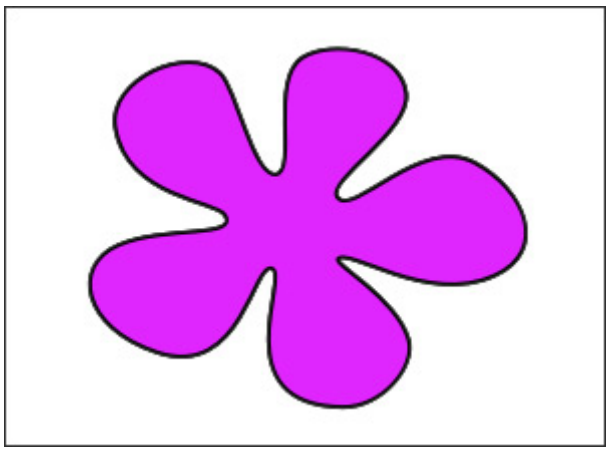
Звезда. Инструмент будет создавать звёзды с заданным количеством лучей.



Произвольная фигура. Инструментом создаются разнообразные фигуры путем произвольного добавления узловых точек с помощью мыши.

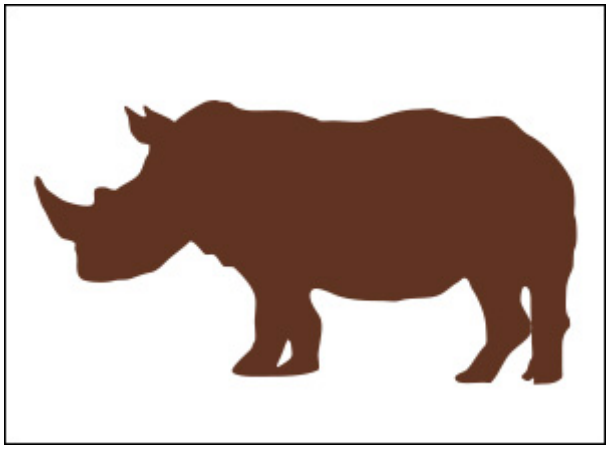
Чтобы отменить добавление новой узловой точки необходимо нажать клавишу Backspace. Чтобы удалить незавершенную фигуру, нажать клавишу Esc.

Чтобы завершить создание фигуры необходимо совместить начальную и конечную точки кривой. Чтобы создать фигуру из незамкнутой кривой, нажать кнопку **Применить**. Чтобы замкнуть кривую, соединив крайние точки, нажать кнопку **Замкнуть**.



От руки. Инструментом рисуется произвольная линия, которая при отпускании кнопки мыши будет преобразована в кривую, точно повторяющую проведенную линию.

Чтобы получить замкнутую кривую, необходимо соединить начальную и конечную точки линии. Если их не соединить, то фигура будет построена по незамкнутой кривой.



Настройки инструмента будут показаны на **Панели опций** над Окном изображения или при нажатии иконки инструмента на Панели опций.

Параметры (могут изменяться для разных типов фигур):

Режимы (в виде пиктограмм) - логические операции, которые определяют результат взаимодействия создаваемых фигур.

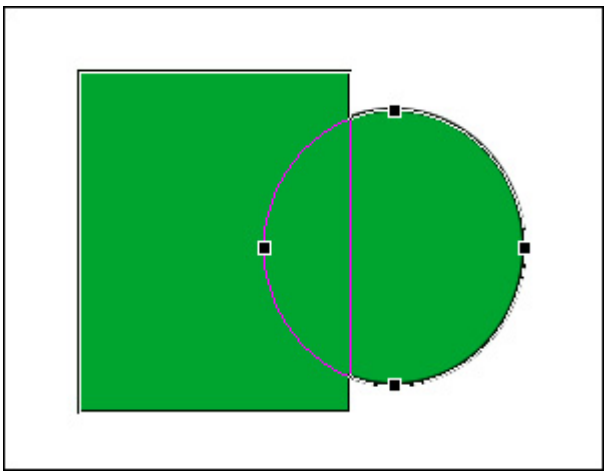
Новая . Каждая новая фигура создается на отдельном слое.

Сложение . Новая фигура добавляется к уже существующим.

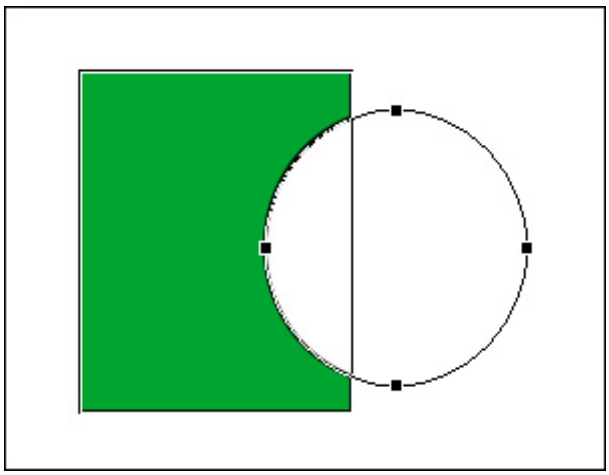
Вычитание . Новая фигура исключается из уже существующей.

Пересечение . На изображении остаётся только область перекрытия фигур.

Примечание. В режиме **Сложение**, **Вычитание** и **Пересечение** фигуры создаются на одном слое.



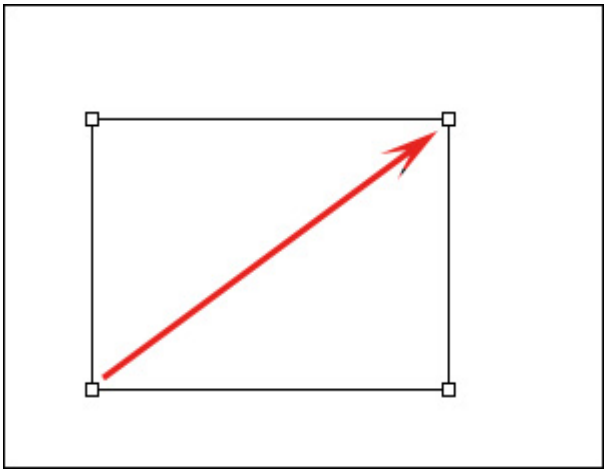
Сложение фигур



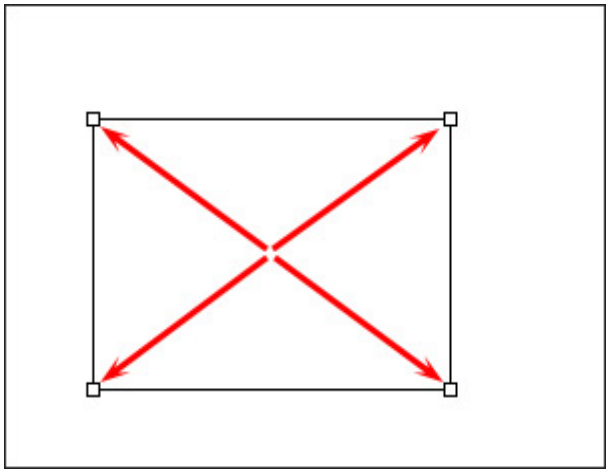
Вычитание фигур

Чек-бокс **От центра** задаёт способ создания фигуры. Если чек-бок активен, фигура появляется при движении от центра наружу. При выключенном чек-боксе создаётся движением от одного угла к другому.

Примечание. Фигуры **Многоугольник** и **Звезда** всегда создаются от центра.



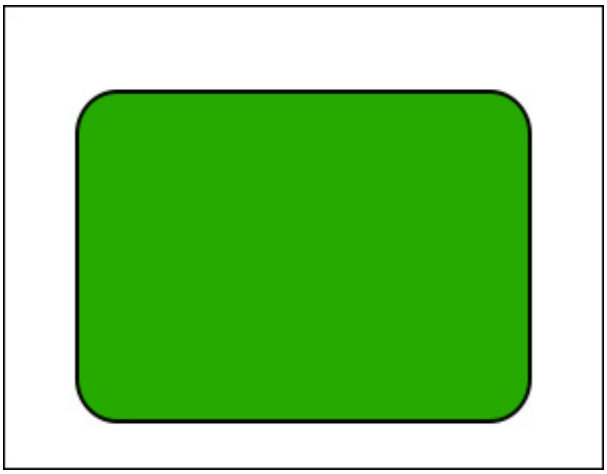
Чек-бокс неактивен



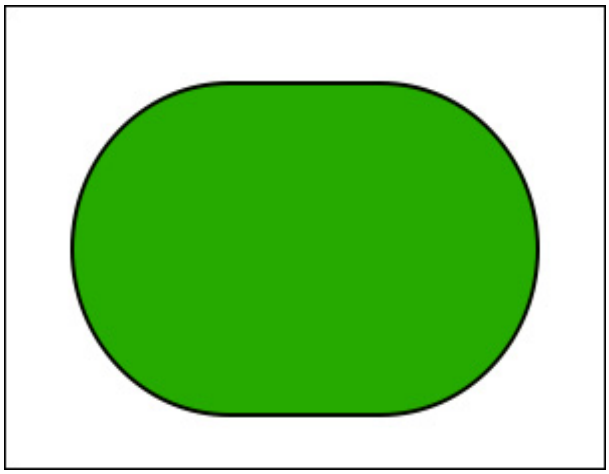
Чек-бокс включен

Чек-бокс **Сохранять пропорции**. При выбранном чек-боксе будут создаваться квадраты и круги.

Радиус (0-100). Параметр задает радиус скругления углов у скругленного прямоугольника.



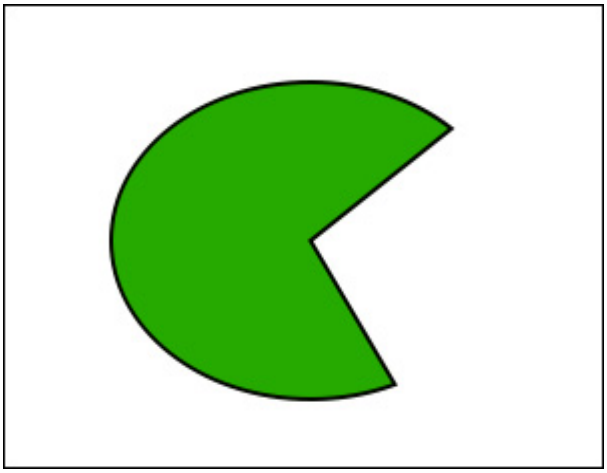
Радиус = 20



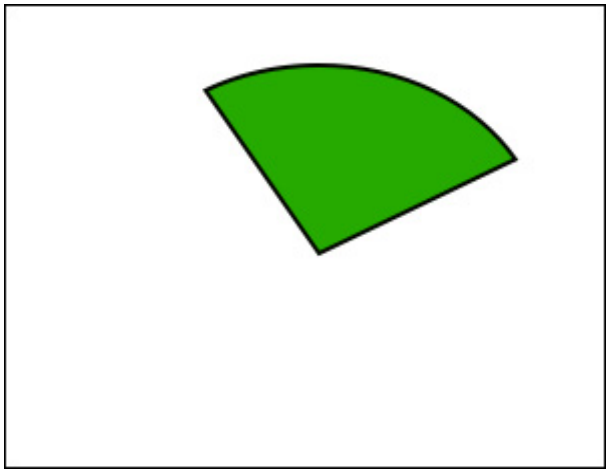
Радиус = 100

Стартовый угол (0-360). Задает угол, с которого начинает отрисовываться сектор.

Конечный угол (0-360). Задает угол, на котором заканчивает отрисовываться сектор.

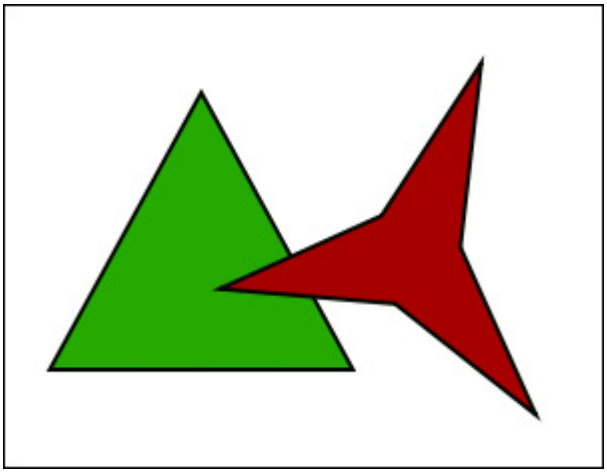


Стартовый угол = 45,
Конечный угол = 295

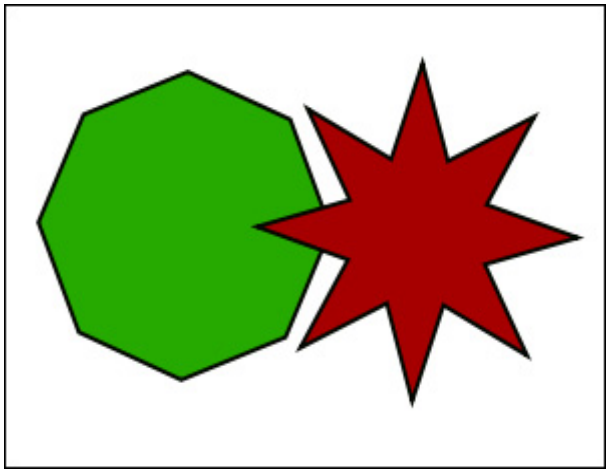


Стартовый угол = 30,
Конечный угол = 120

Вершины (3-100). Параметр задает количество углов многоугольника или лучей звезды.

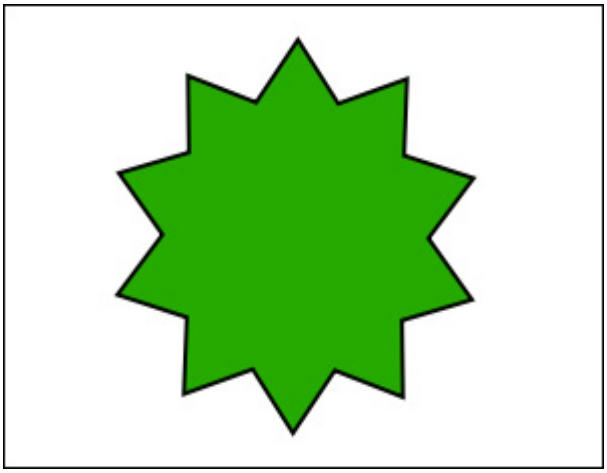


Вершины = 3

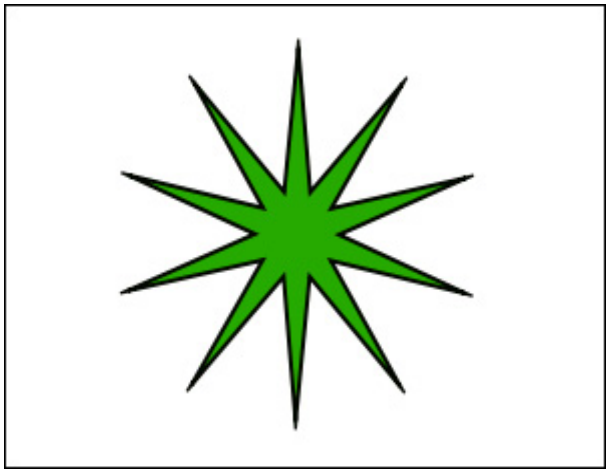


Вершины = 8

Длина лучей (1-100). Параметр определяет длину лучей звезды. Чем больше значение параметра, тем они длиннее, острее и тоньше.

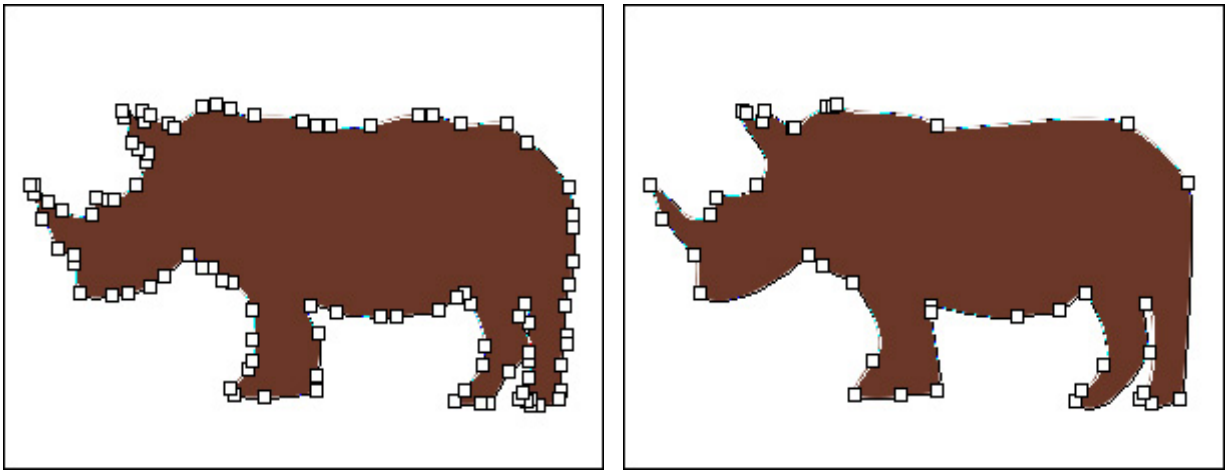


Длина лучей = 25



Длина лучей = 75

Сглаживание (0-200). Параметр задает степень сглаживания линии, проведенной от руки. При увеличении параметра уменьшается количество узловых точек, а линии становятся более плавными.



Сглаживание = 10 Сглаживание = 100

При нажатии кнопки на Панели опций появляется диалоговое окно с закладками **Заливка** и **Контур**. В закладке **Заливка** можно добавить и настроить цвет выбранной фигуры. В закладке **Контур** можно добавить и настроить контур для выбранной фигуры.

Сразу после создания фигуры на Панели опций будут доступны параметры трансформации:

С помощью параметров **X** и **Y** можно скорректировать положение фигуры на слое. При изменении параметра **X** будет происходить смещение по горизонтали, **Y** - по вертикали.

С помощью параметров **Ширина** и **Высота** можно скорректировать размеры и пропорции фигур **Прямоугольник**, **Скругленный прямоугольник**, **Эллипс** и **Сектор**.

С помощью параметров **Поворот** и **Радиус** можно повернуть и увеличить размер фигур **Многоугольник** и **Звезда**.

> **Примечание.** Данные параметры станут недоступны при выборе другого инструмента или щелчке мыши в Окне изображения.

Для изменения формы и положения созданной фигуры воспользоваться инструментом **Редактирование фигуры** .

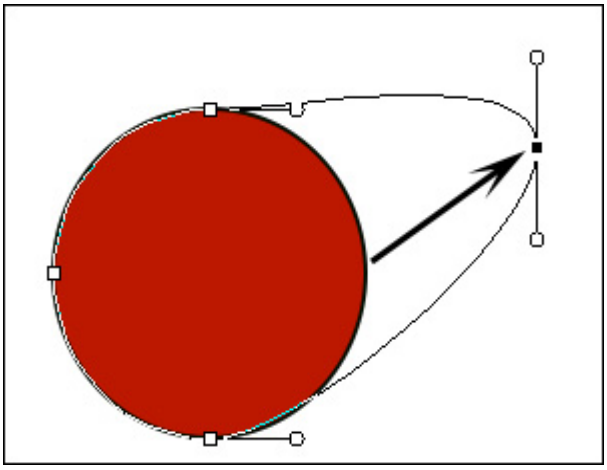
РЕДАКТИРОВАНИЕ ВЕКТОРНЫХ ФИГУР

Векторные инструменты предназначены для создания и редактирования векторных фигур. Векторные фигуры создаются на отдельном векторном слое, обозначаемом меткой .

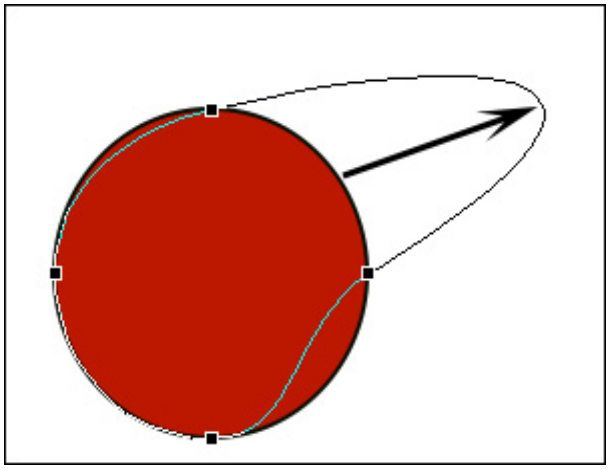
Редактирование фигуры . Инструмент позволяет изменить форму и расположение фигуры на слое.

Для перемещения фигуры нужно поместить курсор инструмента внутрь контура и передвинуть, удерживая нажатой левую кнопку мыши.

При выбранном инструменте становится доступным редактирование **узловых точек** выбранной фигуры. Можно выбрать для редактирования одну точку или несколько. Также можно изменять фигуру, перетаскивая ее **сегменты**, просто потянув за них.



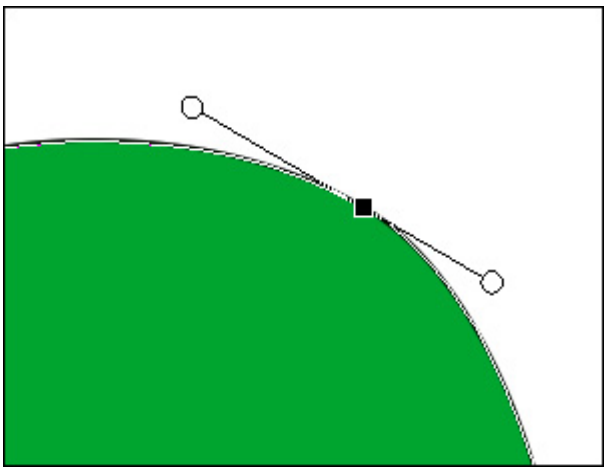
Перемещение точки



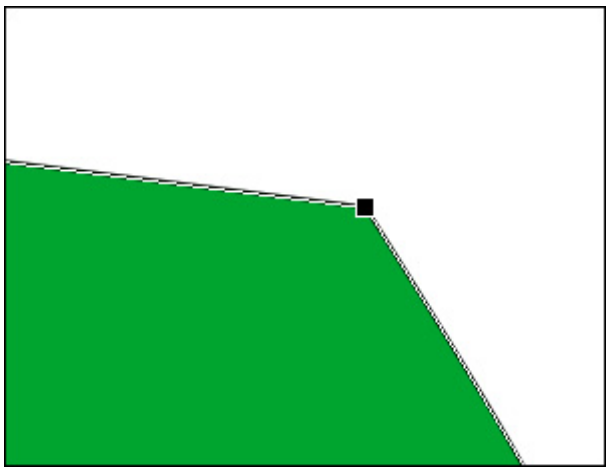
Перемещение сегмента

Выбранные для редактирования точки окрашены в черный цвет. Выбранные точки можно перемещать или удалять. Выделить несколько узловых точек можно с помощью мыши, удерживая клавишу `Shift`.

Узловые точки могут быть двух типов: гладкая точка и точка излома. Редактирование разных типов точек будет происходить по-разному.



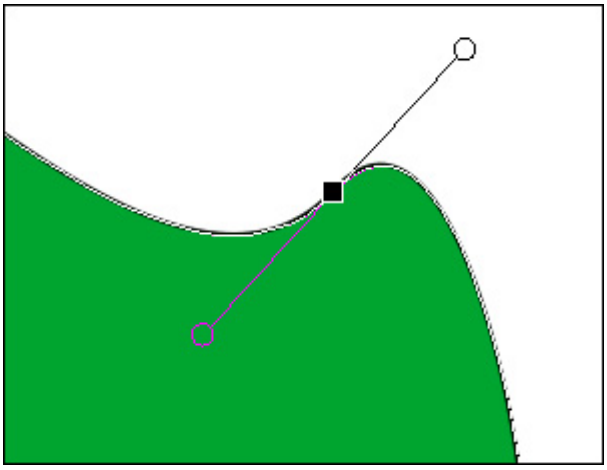
Гладкая точка



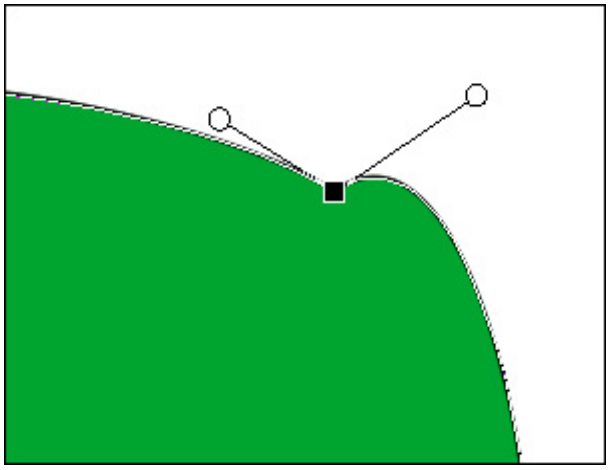
Точка излома

Точку излома можно перемещать с помощью курсора мыши. Для гладкой точки кроме перемещения доступно изменение прилегающих сегментов с помощью двух векторов. Изменение длины и направления векторов производится с помощью круглых маркеров, расположенных на их окончаниях. При увеличении длины вектора происходит увеличение кривизны примыкающей кривой.

Направление для обоих векторов выбранной гладкой точки меняется одновременно. При удержании нажатой клавиши `Ctrl` одновременно изменяться будет не только направление, но и величина векторов. Если удерживать нажатой клавишу `Alt`, то можно изменять направление и величину каждого вектора отдельно.



Одновременное изменение векторов



Изменение векторов по отдельности

Чтобы добавить точку, необходимо сделать двойной клик мышью по контуру фигуры.

Чтобы удалить выбранную точку, необходимо сделать по ней двойной клик левой кнопкой мыши. При нажатии клавиши `Delete` удаляется узловая точка и примыкающие к ней сегменты кривой.

Параметры редактирования (на Панели опций):

Режимы (в виде пиктограмм) - логические операции, которые определяют результат взаимодействия фигур на слое.

Сложение . Добавляемая фигура объединяется с другими фигурами.

Вычитание . Добавляемая фигура вырезается из уже существующих.

Пересечение . На изображении остаётся только область перекрытия фигур.

Кнопки, отвечающие за порядок расположения фигур на слое.

- помещает выбранную фигуру на передний план.

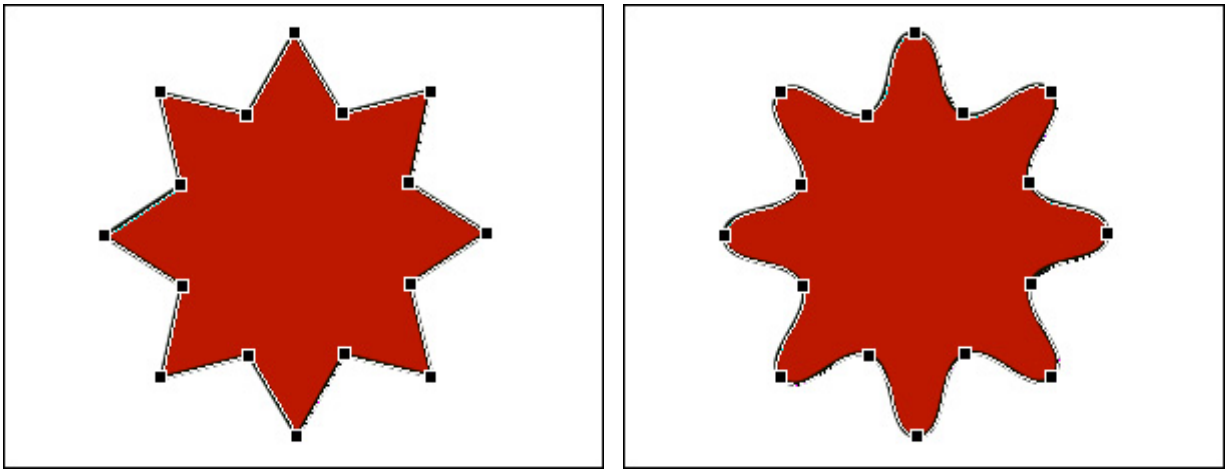
- сдвигает выбранную фигуру на одну позицию выше.

- сдвигает выбранную фигуру на одну позицию ниже.

- помещает выбранную фигуру на задний план.

Кнопка **Преобразовать в гладкую точку** преобразует выбранные точки излома в гладкие.

Кнопка **Преобразовать в точку излома** преобразует выбранные гладкие точки в точки излома.



Острые углы Сглаженные углы

Следующие кнопки служат для выравнивания нескольких выбранных фигур одного слоя относительно друг друга:

- по верхней границе,

- по центру и по вертикали,

- по нижней границе,

- по левому краю,

- по центру и по горизонтали,

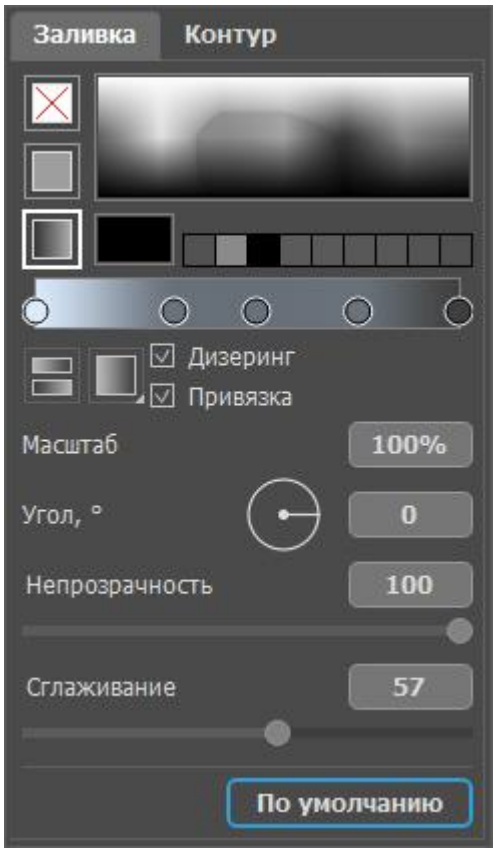
- по правому краю.

Чек-бокс **Автовыбор** активирует режим автоматического переключения на векторный слой с фигурой, по которой был сделан клик левой кнопкой мыши.

При нажатии кнопки на Панели опций появляется диалоговое окно с закладками **Заливка** и **Контур**. В закладке **Заливка** можно добавить и настроить цвет выбранной фигуры. В закладке **Контур** можно добавить и настроить контур для выбранной фигуры.

ЗАЛИВКА ВЕКТОРНЫХ ФИГУР

Векторные инструменты предназначены для создания разнообразных геометрических или произвольных фигур, которые находятся на отдельном векторном слое. Фигуры можно заливать цветом или градиентом. Параметры заливки влияют на все фигуры выбранного векторного слоя.

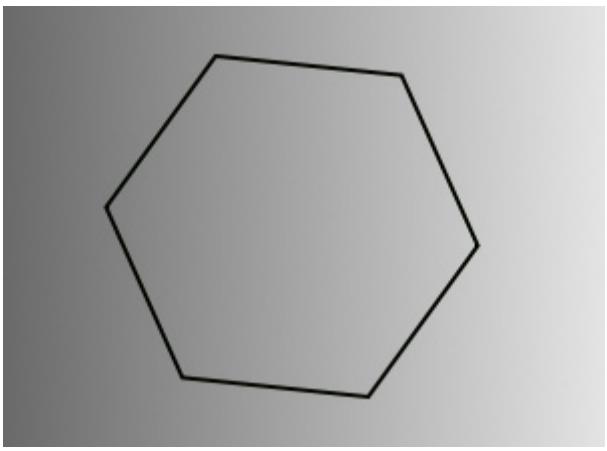


Параметры заливки фигуры

Настройки окрашивания фигур будут показаны при нажатии значка справа от названия выбранного векторного слоя или кнопки на **Панели опций** в закладке **Заливка**. Параметры будут применены к выбранному векторному слою.

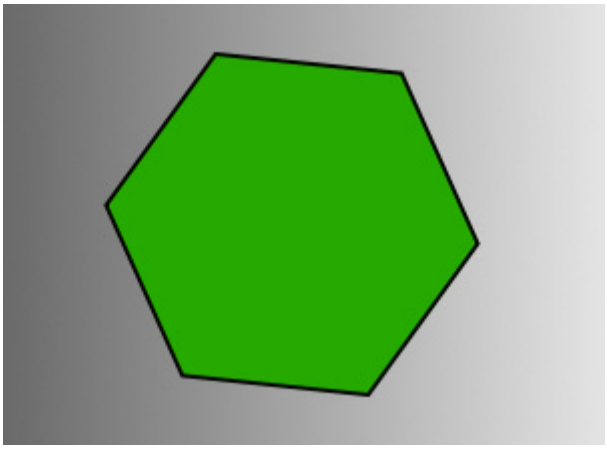
Типы заливки:

Нет заливки . Созданная фигура будет прозрачной.



Нет заливки

Заливка цветом . Созданная фигура будет окрашена в один цвет.

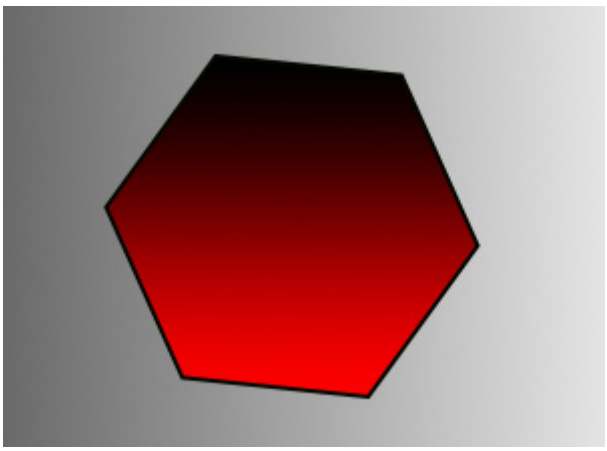


Заливка цветом

Цвет заливки можно выбрать в спектральном поле - при подведении к нему курсор принимает форму пипетки. Чтобы установить новый цвет, достаточно щёлкнуть пипеткой внутри поля.

В прямоугольной пластине ниже указывается выбранный цвет. При двойном клике по ней вызывается диалог выбора цвета. Последние выбранные цвета находятся в полях рядом.

Заливка градиентом . Созданная фигура будет окрашена выбранным градиентом.



Заливка градиентом

Указание цветов градиента производится с помощью градиентной полосы. При клике по ней левой кнопкой мыши создается цветная точка, для которой можно указать цвет и прозрачность. Настройка параметров каждой из точек производится в меню, вызываемом двойным кликом мыши по ней.

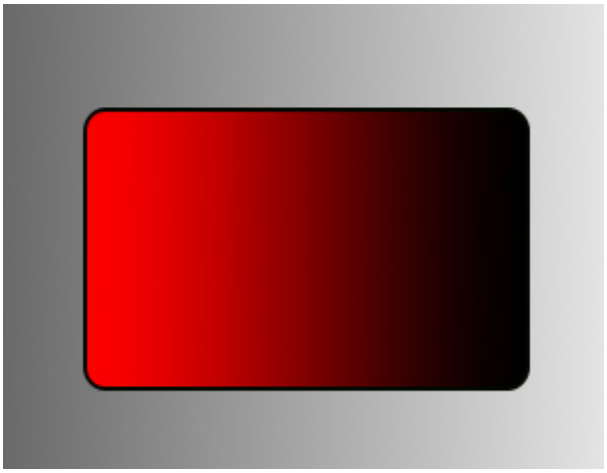
Также заливку фигуры градиентом можно произвести с помощью инструмента **Градиент** . Для этого выберите его на **Панели инструментов** и используйте на векторном слое. Настраивать градиент можно как с помощью параметров инструмента, так и с помощью параметров заливки фигуры.

Параметры градиентной заливки:

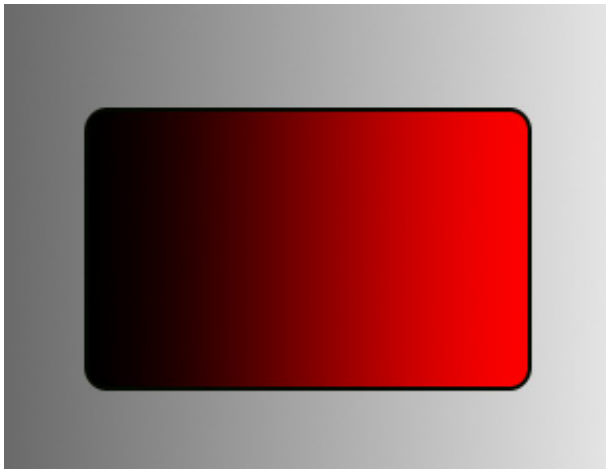
Тип градиента:

- линейный ,
- радиальный ,
- угловой ,
- зеркальный ,
- ромбовидный .

Кнопка **Обратить** . При нажатии кнопки порядок цветов градиента изменится на противоположный.



Прямой порядок цветов градиента



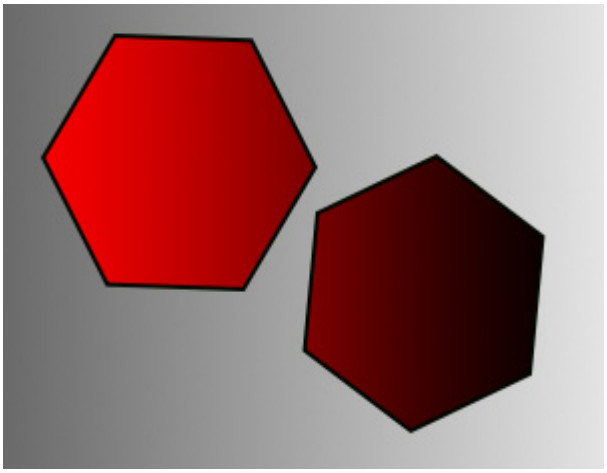
Обратный порядок цветов градиента

Чек-бокс **Дизеринг**. При активации чек-бокса градиент сглаживается, уменьшается количество полос.

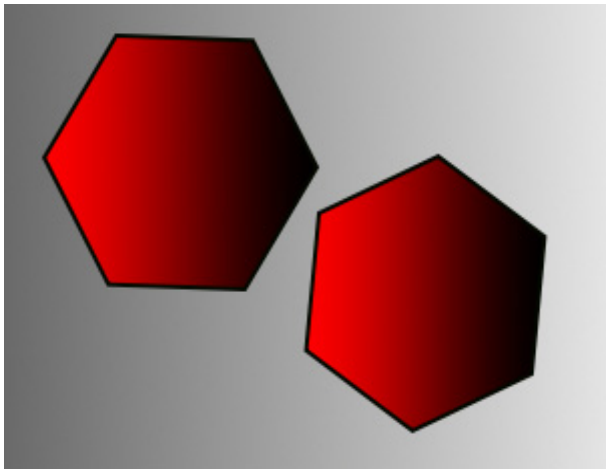
Чек-бокс неактивен

Чек-бокс активен

Чек-бокс **Привязка**. При активном чек-боксе градиент привязан к фигуре и будет перемещаться вместе с ней. При неактивном - привязывается к документу и при перемещении фигуры будет оставаться на одном месте. При включении/выключении чек-бокса градиент может масштабироваться.

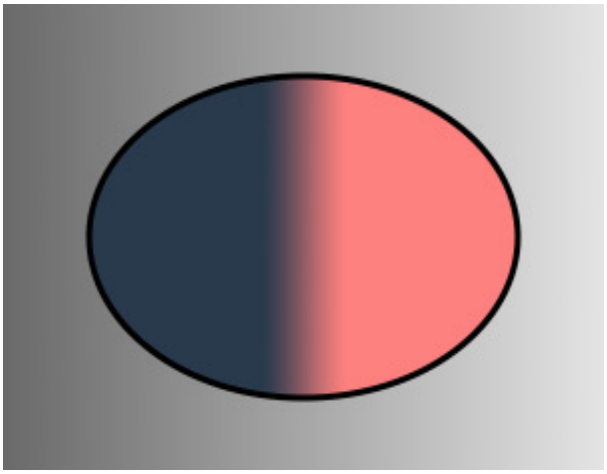


Чек-бокс неактивен

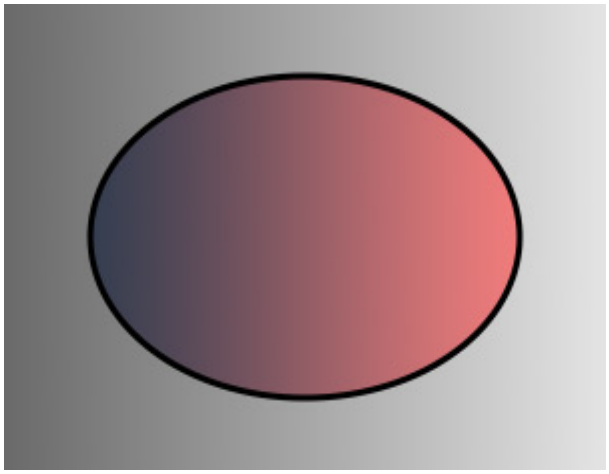


Чек-бокс активен

Масштаб (10-150%). Параметр задает расстояние между крайними точками градиента. По умолчанию 100% и совпадает с размерами фигуры.

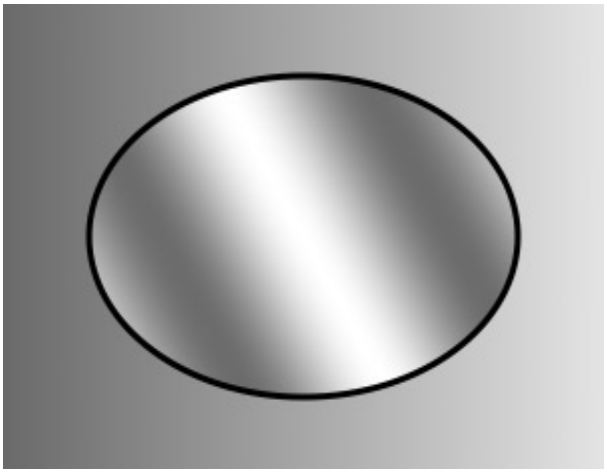


Масштаб = 20

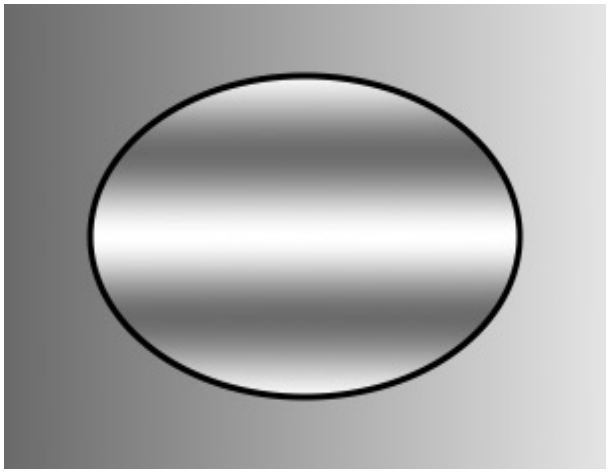


Масштаб = 120

Угол (-180..180). Параметр позволяет вращать градиент. При удерживании клавиши `Shift` угол будет меняться с шагом в 5^{o}, при удерживании `Ctrl` - с шагом 10^{o}.

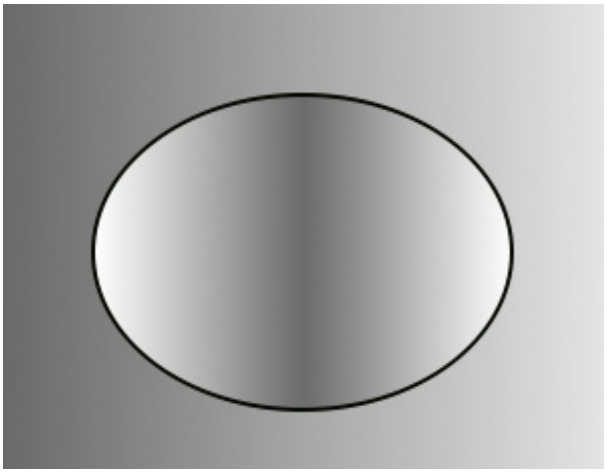


Угол = 30

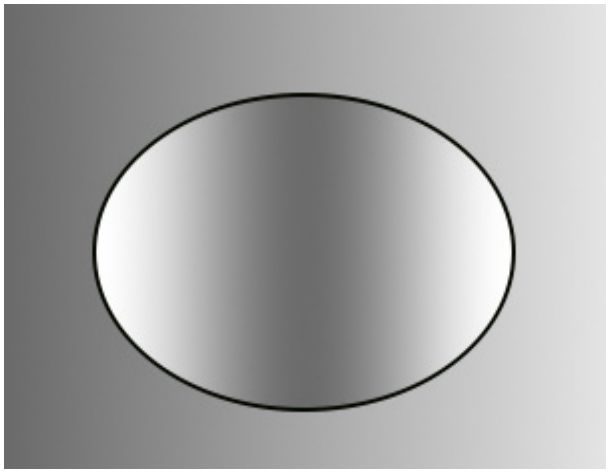


Угол = 90

Сглаживание (0-100). Параметр сглаживает переходы между отдельными цветами и оттенками цветов, делая градиент более гладким.



Сглаживание = 10



Сглаживание = 100

Непрозрачность (0-100). Параметр является общим для обоих типов заливки и задает общую непрозрачность заливки: чем меньше его значение, тем бледнее и прозрачнее цвет фигур выбранного слоя.

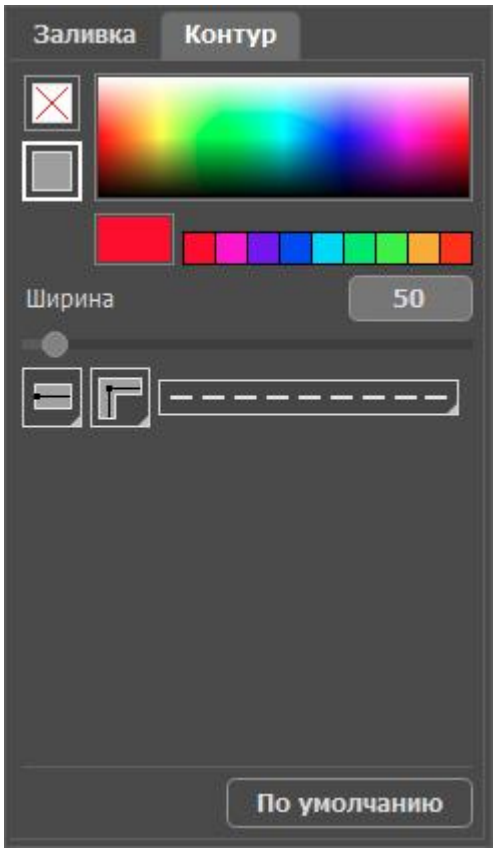
Непрозрачность = 40

Непрозрачность = 90

Чтобы обвести выбранную фигуру цветным контуром, нужно в диалоговом окне настроить параметры в закладке **Контур**.

ЦВЕТНОЙ КОНТУР

Векторные инструменты предназначены для создания разнообразных фигур, которые находятся на отдельном векторном слое. Границы векторных фигур могут быть выделены цветом. Цветной контур будет добавлен ко всем фигурам выбранного векторного слоя.



Параметры обводки фигуры

Настройки обводки фигур будут показаны при нажатии значка справа от названия выбранного векторного слоя или кнопки на **Панели опций** в закладке **Контур**.

Типы обводки:

Нет обводки . На границе фигуры не будет контура.

Нет обводки

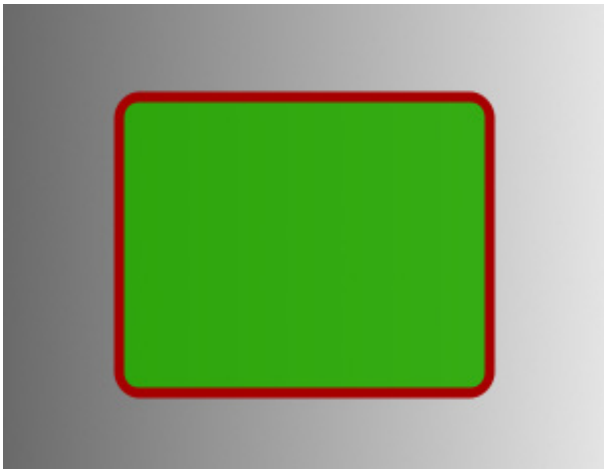
Цветной контур . Граница выбранной фигуры будет выделена цветным контуром.

Цветной контур

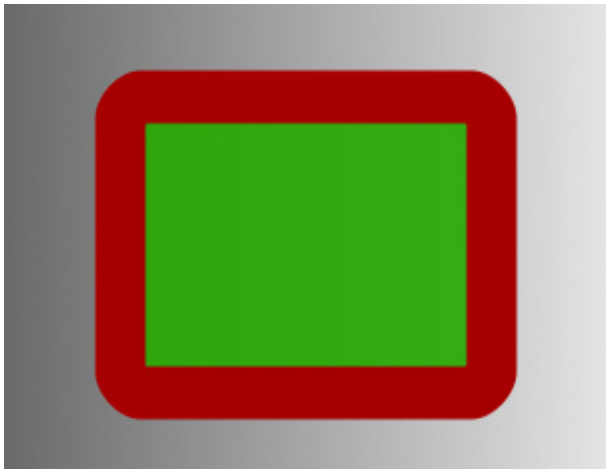
Цвет контура выбирается в спектральном поле - при подведении к нему курсор принимает форму пипетки. Чтобы установить новый цвет, достаточно щёлкнуть пипеткой внутри поля.

В прямоугольной пластине ниже указывается выбранный цвет. При двойном клике по ней вызывается диалог выбора цвета. Последние выбранные цвета находятся в полях рядом.

Параметр **Ширина** (1-100) определяет толщину цветного контура.



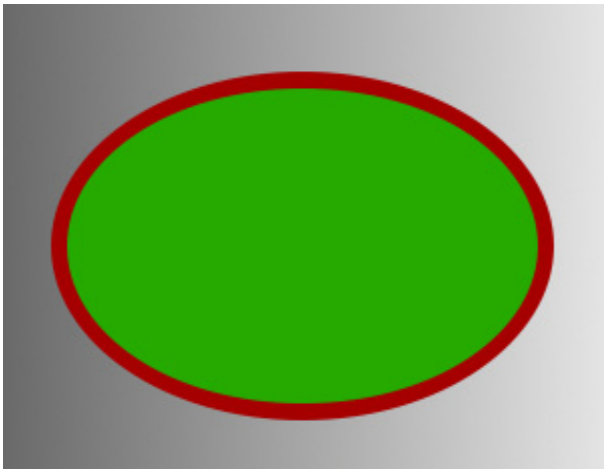
Ширина = 5



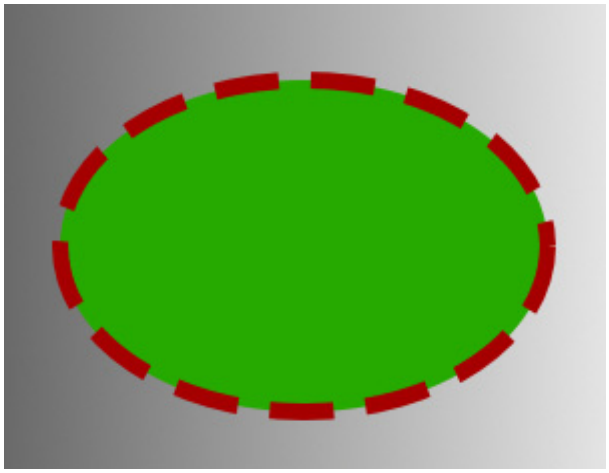
Ширина = 25

С помощью выпадающих меню настроить вид линии обводки:

Выбрать **тип линии** обводки.

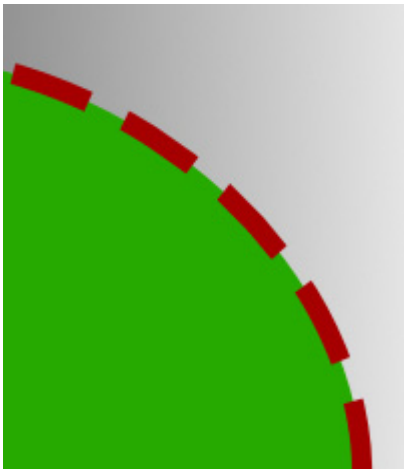


Сплошная линия

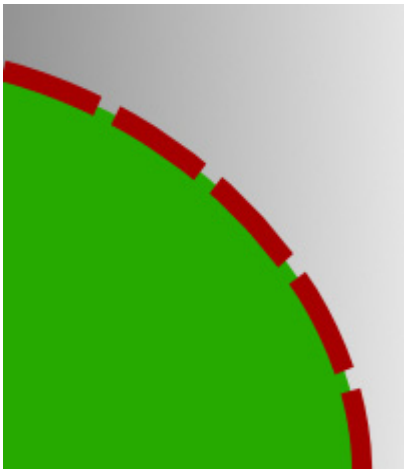


Пунктирная линия

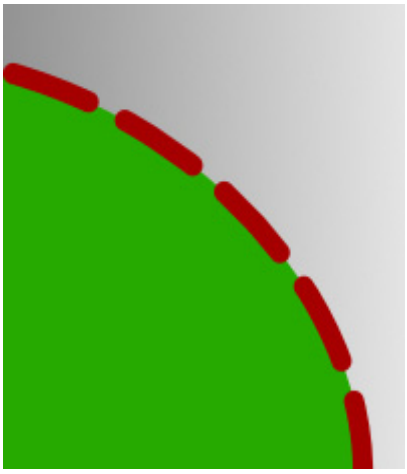
Указать **вид края штрихов** несплошной линии обводки.



Короткий штрих

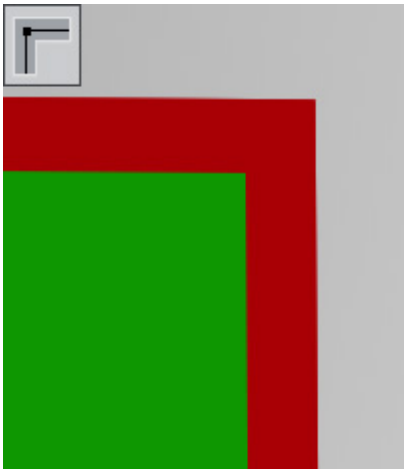


Длинный штрих

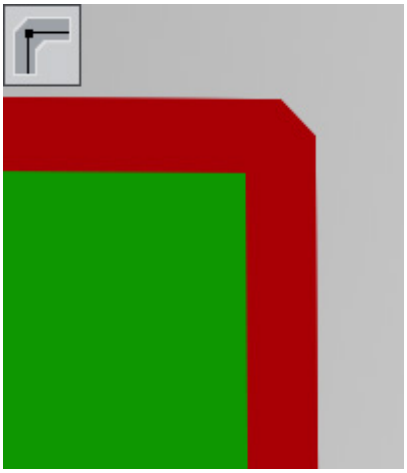


Скругленный штрих

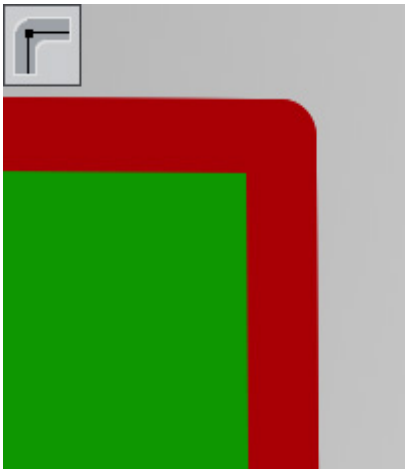
Выбрать вид **контура в углах фигуры**.



Острый угол



Скошенный угол



Скругленный угол

Чтобы изменить цвет фигуры, нужно в диалоговом окне настроить параметры в закладке **Заливка**.

ОБЩИЕ ИНСТРУМЕНТЫ

AliveColors предоставляет широкий спектр возможностей для редактирования и ретуши фотографий.

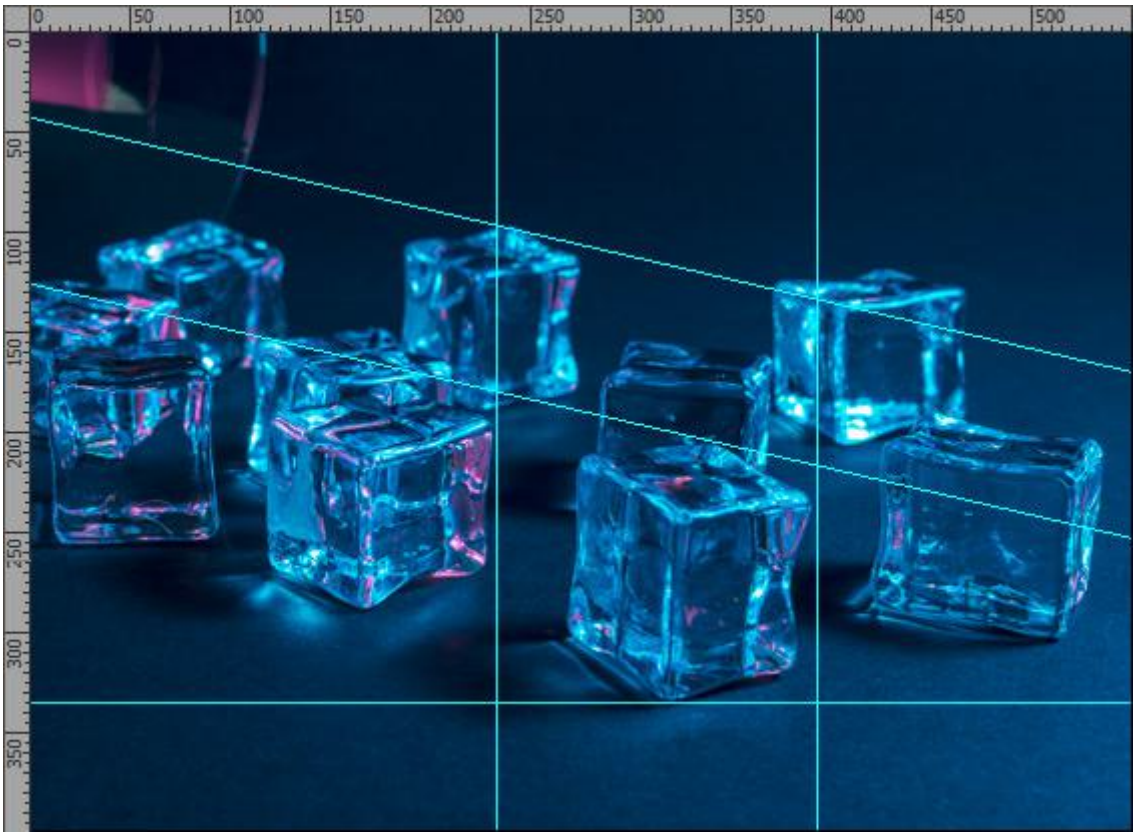
Кроме кистей для редактирования и рисования, в программе представлены вспомогательные инструменты, которые облегчают работу с изображением.

Инструменты:

- **Разметка**
- **Перемещение**
- **Кадрирование**
- **Кадрирование перспективы**
- **Трансформация**
- **Пипетка**
- **Рука**
- **Лупа**

РАЗМЕТКА

Для облегчения перемещения и выравнивания объектов (слоёв) и выделенных областей используются линейки и сетка с направляющими линиями. Вспомогательные линии отображаются только на экране и могут быть отключены.



Элементы разметки

Управлять элементами разметки можно из меню **Рабочая область** на Панели управления:

Линейки. Если отмечен данный пункт меню, слева и вверху **Окна изображения** появятся вертикальная и горизонтальная линейки. Кликнув по линейке правой кнопкой мыши, можно задать единицы измерения (пикселы, дюймы, сантиметры и др.).

Метки на линейках обозначают позицию курсора при его перемещении.

Чтобы переместить начало отсчёта, следует перетянуть курсор из верхнего левого угла между линейками в нужную точку. Двойным щелчком по углу можно восстановить исходное положение начала координат.

Сетка. При отмеченном пункте меню на изображении появится сетка с равномерной последовательностью ячеек. Сетка привязана к линейке и будет перемещаться вместе с началом отчёта.

Пиксельная сетка. Если отмечен данный пункт меню, при масштабе изображения больше 600% пиксели будут разделены более светлыми линиями.

Направляющие. Команда вызывает диалог, в котором можно создавать, перемещать и удалять направляющие.

Показывать направляющие. Если отмечен данный пункт меню, на изображении будут показаны все направляющие; в противном случае линии скрыты. Когда направляющие спрятаны, выравнивание по ним невозможно.

Блокировать направляющие. Отметив данный пункт меню, можно заблокировать направляющие линии и исключить возможность их случайного перемещения.

Удалить все направляющие. При выборе этого пункта меню все направляющие линии будут удалены.

Прикрепить. Эта опция упрощает позиционирование объекта за счёт притягивания его краев к указанным элементам. При удерживании левой кнопки мыши можно двигать объекты в пределах 5 пиксел от точки прикрепления вращением колеса мыши.

Прикрепить к... В выпадающем списке указать элементы, к которым будут притягиваться края объекта:

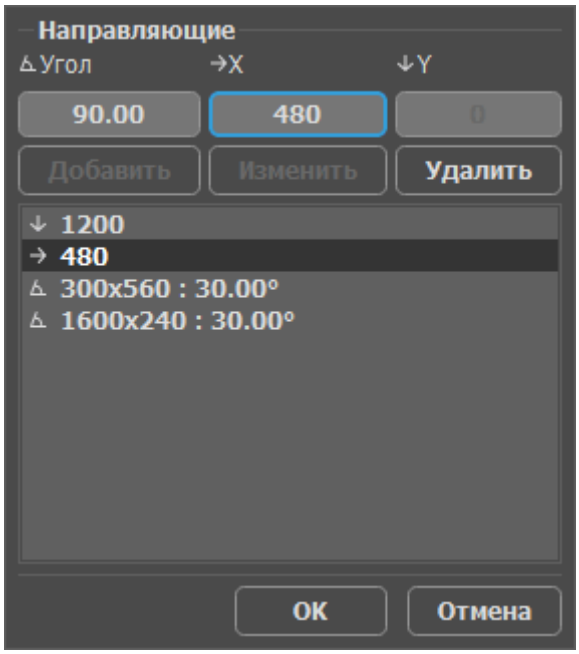
- Сетка;
- Направляющие;
- Границы выделения;
- Границы слоя;
- Границы документа.

Работа с направляющими.

Чтобы создать горизонтальную или вертикальную направляющую линию, необходимо навести курсор мыши на одну из линеек, нажать левую кнопку мыши, перетащить в нужное место и отпустить.

Также создать направляющую можно через диалог **Направляющие**, вызываемый из меню **Рабочая область** или кнопкой в параметрах инструмента **Перемещение**.

В полях **X** и **Y** задать положение центра вращения направляющей, а в поле **Угол** - угол поворота. При значении угла = 0^{o} будет создаваться горизонтальная направляющая, при значении 90^{o} - вертикальная. Нажать кнопку **Добавить**, чтобы направляющая была добавлена поверх изображения.



Список направляющих

Изменить положение уже существующей направляющей можно с помощью инструмента **Перемещение** . При наведении на направляющую появляются элементы управления:

Круглые маркеры служат для поворота направляющей. При наведении на них курсор примет вид . Если зажать левую кнопку мыши и сдвинуть курсор, то направляющая будет вращаться вокруг центра. Центр вращения можно двигать по направляющей с помощью мыши либо перенести в нужную точку двойным кликом мыши по направляющей.

Квадратные маркеры на концах направляющей позволяют менять наклон линии. При наведении на них курсор примет вид . Если зажать левую кнопку мыши и сдвинуть курсор, то угол наклона направляющей изменится.

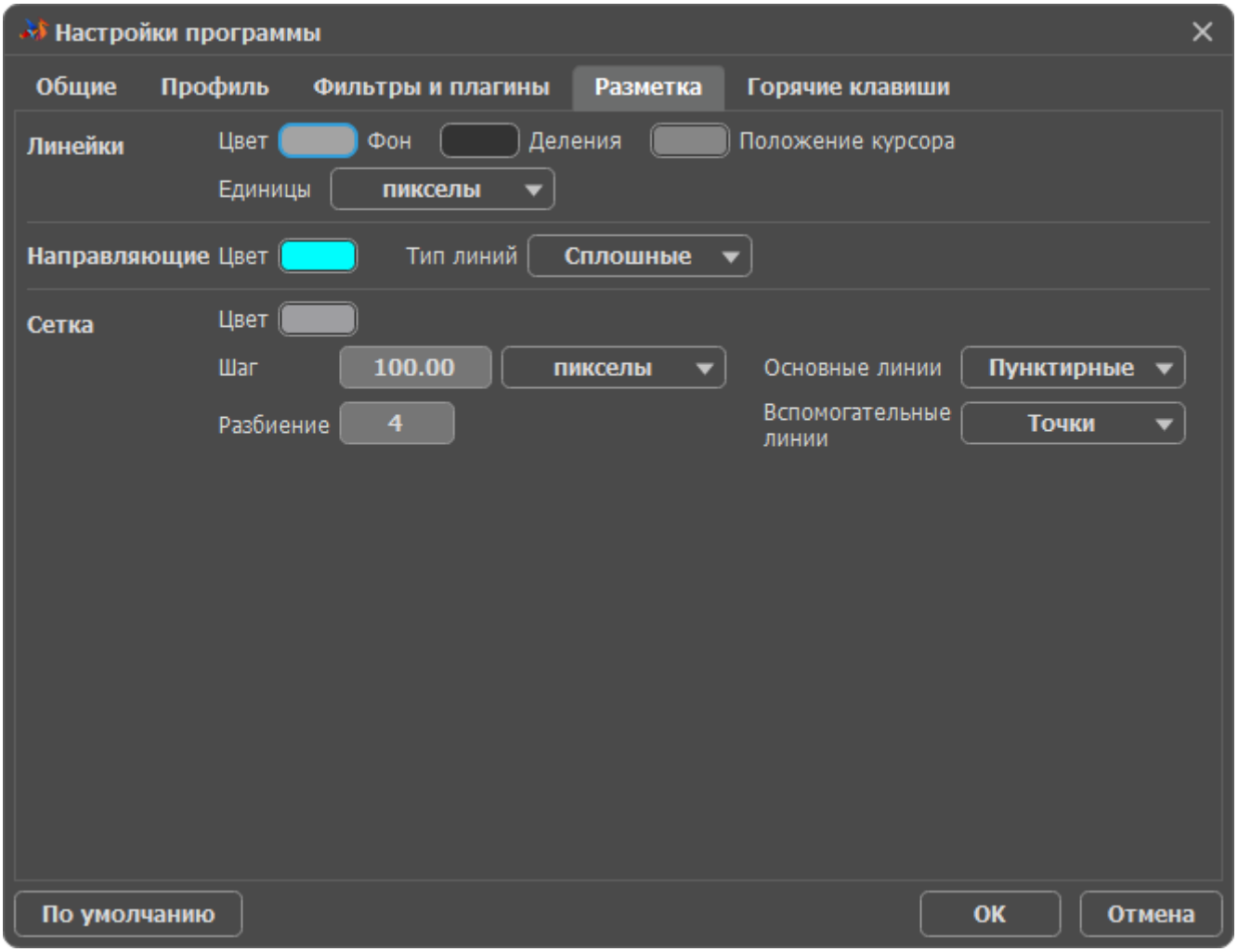
При наведении на линию курсор примет вид и направляющую можно двигать. При удерживании клавиши `Ctrl` направляющая будет двигаться с шагом в 10 пиксел. Кликом правой кнопкой мыши по направляющей будет вызвано контекстное меню с командами для управления созданными направляющими.

Для создания копии направляющей необходимо удерживать клавиши `Shift`+`Alt` при ее перемещении.

Также изменить положение направляющей можно через меню **Направляющие**. Для этого выбрать нужную направляющую в списке, в полях **X**, **Y** и **Угол** задать новые значения и нажать кнопку **Изменить**.

Удалить направляющую можно, перетащив ее за край **Окна изображения** или выбрав из списка и нажав кнопку **Удалить**.

Кнопка в правом верхнем углу программы или команда **Файл -> Настройки** вызывает окно настроек. В закладке **Разметка** можно настроить отображение линеек, направляющих линий и сетки.

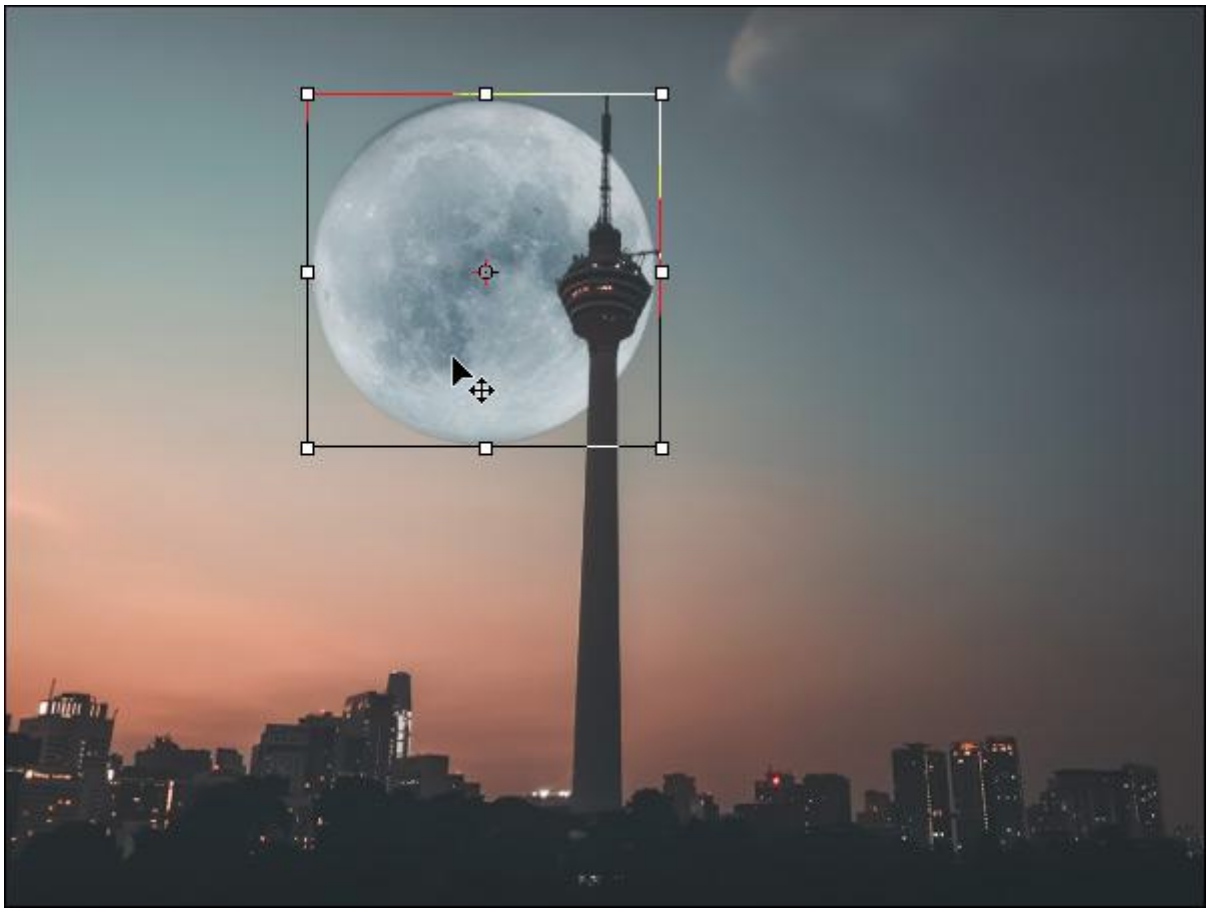

Настройки программы
Общие
Профиль
Фильтры и плагины
Разметка
Горячие клавиши
Линейки
Цвет
Фон
Деления
Положение курсора
Единицы
пикселы
Направляющие
Цвет
Тип линий
Сплошные
Сетка
Цвет
Шаг
100.00
пикселы
Основные линии
Пунктирные
Разбиение
4
Вспомогательные линии
Точки
По умолчанию
OK
Отмена

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Инструмент **Перемещение** предназначен для перетаскивания объекта или слоя. Перетаскивание выполняется с нажатой левой кнопкой мыши.

При активном инструменте можно перемещать активный слой или выделенный фрагмент в выбранном направлении с помощью клавиш-стрелок с шагом в один пиксел, при удерживании клавиши `Ctrl` - с шагом в 10 пиксел.

При удерживании клавиш `Shift`+`Alt` во время перемещения слоя/объекта будет создана и перемещена его копия.



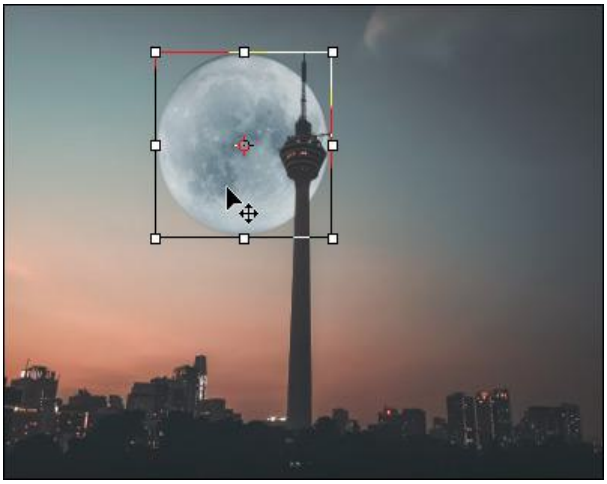
Перемещение объекта

Параметры инструмента будут показаны на **Панели опций** над Окном изображения или по щелчку правой кнопки мыши по изображению.

Чек-бокс **Автовыбор** активирует режим автоматического переключения на *слой* или *группу слоев*, по видимой области которого был сделан клик мышью. Эта возможность полезна при работе с документом, имеющим сложную структуру (несколько слоёв, группы элементов и пр.).

При двойном клике по векторной фигуре или тексту будет активирован инструмент Редактирование фигур, Текст или Текст по контуру, соответственно, для редактирования выбранного элемента.

Чек-бокс **Показывать рамку** отвечает за видимость границ объекта перемещения.



Чек-бокс активен

Чек-бокс неактивен

Если при активном чек-боксе потянуть за один из квадратных маркеров, активируется инструмент **Свободная трансформация**. Параметры трансформации отобразятся на Панели настроек.

Следующие кнопки служат для выравнивания выбранного слоя относительно холста или нескольких выбранных слоёв относительно друг друга:

- по верхней границе,

- по центру и по вертикали,

- по нижней границе,

- по левому краю,

- по центру и по горизонтали,

- по правому краю.

Выравнивание по верхней границе

Выравнивание по центру и горизонтали

При нажатии кнопки **По умолчанию** значения параметров будут возвращены к исходным.

КАДРИРОВАНИЕ

Инструмент **Кадрирование** предназначен для отсечения части изображения, а также может использоваться для выравнивания горизонта на фотографии и улучшения общей композиции изображения. Для быстрого выбора инструмента используется клавиша `C`.

Также инструмент **Кадрирование** может быть активирован с помощью команды **Изображение -> Обрезать**.

С помощью команды **Кадрировать** в меню **Изображение** можно быстро удалить части изображения за пределами области выделения.

При выборе инструмента будет создана рамка кадрирования, охватывающая все изображение. Область кадрирования нужного размера создается перетаскиванием курсора с нажатой левой кнопкой мыши.

Область кадрирования

Если на изображении есть активное выделение, то при выборе инструмента автоматически будет создана рамка кадрирования, охватывающая область выделения.

Перетаскивая край рамки или один из восьми маркеров, можно менять размер контура. Удерживайте `Shift`, чтобы сохранить пропорции кадрируемой области. При удерживании клавиши `Alt` размер рамки будет изменяться относительно точки центра. Если поместить курсор внутрь рамки, контур будет перемещаться как целое. Если подвести курсор к центральной точке, его форма изменится на : в этом случае смещается только центр.

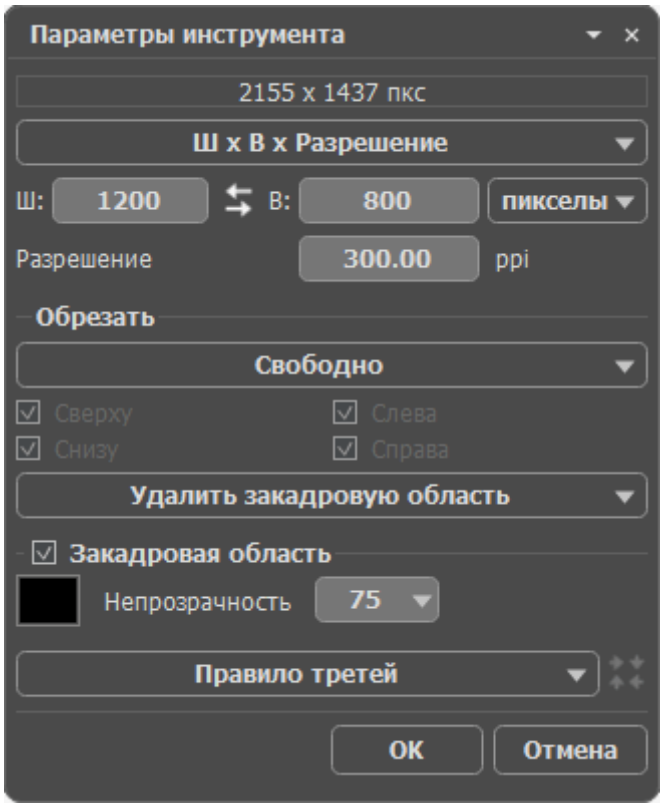
Чтобы повернуть область кадрирования необходимо вывести курсор за пределы рамки. Когда он примет вид , нажать левую кнопку мыши и переместить его в сторону. Если при этом удерживать

клавишу Alt, угол поворота будет меняться с шагом в 5^{o}. Поворот кадра будет осуществляться вокруг центра трансформации.

Примечание. Маркеры голубого цвета на рамке показывают, где будет находиться верх кадрированной фотографии.

Если рамка выходит за пределы изображения, фрагмент при кадрировании дополняется прозрачным фоном.

Основные настройки инструмента будут показаны на **Панели опций** над Окном изображения. Полный список параметров вызывается нажатием иконки инструмента на Панели опций.



Настройки кадрирования

Выпадающий список **Отношение сторон** позволяет выбрать соотношение сторон создаваемой области кадрирования.

Пункт **Ш x В x Разрешение** позволяет изменить размер кадрированного изображения. Рамка кадрирования будет построена с соотношением сторон, указанных в полях Ширина и Высота. Размеры кадрированного изображения будут изменены до заданных значений ширины, высоты и разрешения.

При выбранном пункте **Произвольное** область кадрирования произвольного размера и пропорций создается перетаскиванием курсора.

При выборе пункта **Свои значения** необходимое соотношение сторон нужно указать в полях **Ширина** и **Высота**.

При выборе пункта **Исходное** соотношение сторон области кадрирования будет таким же, как у исходного изображения.

Остальные пункты списка позволяют выбрать одно из наиболее распространенных соотношений сторон.

Кнопка меняет местами значения ширины и высоты области кадрирования.

В блоке **Обрезать** указать способ создания области кадрирования:

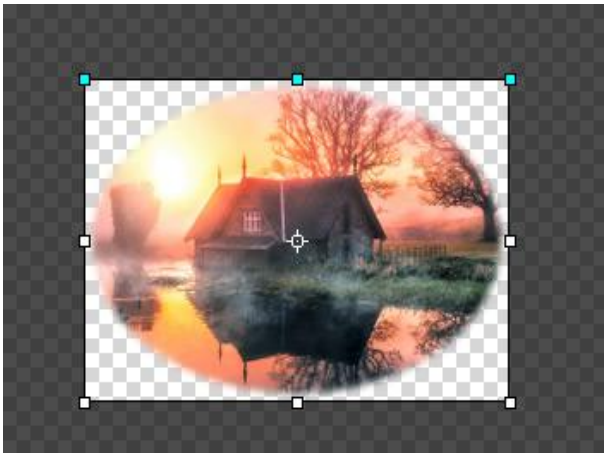
Свободно. Область кадрирования создается при помощи курсора мыши.

Альфа-канал. Рамка кадрирования будет построена по содержимому альфа канала.

Выделение. Рамка кадрирования будет построена по содержимому канала выделения.

Цвет верхнего левого пиксела. За рамкой кадрирования окажутся области, имеющие цвет как у верхнего левого пиксела изображения.

Цвет нижнего правого пиксела. За рамкой кадрирования окажутся области, имеющие цвет как у нижнего правого пиксела изображения.



Кадрирование по альфа-каналу

Кадрирование по цвету

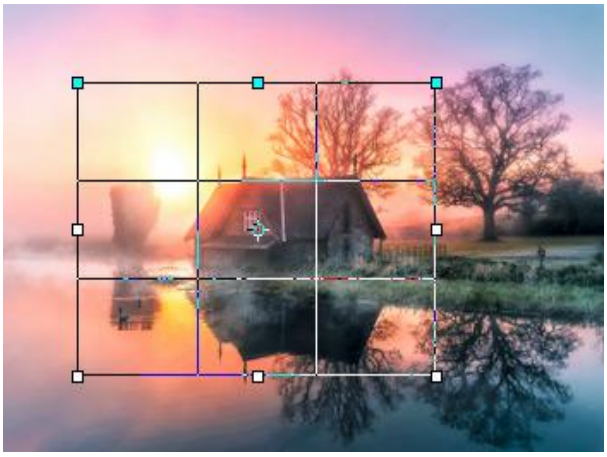
При выборе любого пункта кроме **Свободно** можно указать с каких сторон требуется обрезать изображение: **Сверху**, **Снизу**, **Слева**, **Справа**.

Выбрать режим работы инструмента:

Удалить закадровую область. Пикселы за областью кадрирования удаляются.

Скрыть закадровую область. Пикселы за областью кадрирования исчезают, но их можно увидеть, если переместить изображение в кадре.

Чек-бокс **Закадровая область** помогает визуально отделить кадр от прилегающей области. При включении чек-бокса не попавшие в кадр участки изображения будут залиты вспомогательным цветом.



Чек-бокс **Закадровая область** выключен

Чек-бокс **Закадровая область** включен

Параметры заливки:

Цвет. Щелчком по цветовой пластине вызывается диалог выбора цвета.

Выбран красный цвет

Выбран белый цвет

Непрозрачность (1-100). Плотность заливки.

Непрозрачность = 25

Непрозрачность = 75

Сетка . В выпадающем меню выбрать один из вариантов отображения сетки, которая помогает при выстраивании композиции или выравнивании границ кадра. Переключать вид сетки можно с помощью клавиши `0`.

Для сеток Треугольники и Золотая спираль активна кнопка **Ориентация круга** , которая позволяет зеркально отразить, повернуть сетку. Также отразить сетку можно с помощью комбинации клавиш `Shift`+`0`.

Чтобы отсечь области, не попавшие в кадр, следует нажать кнопку **ОК** или клавишу `Enter`, для отмены внесенных изменений - кнопку **Отмена** или клавишу `Esc`.

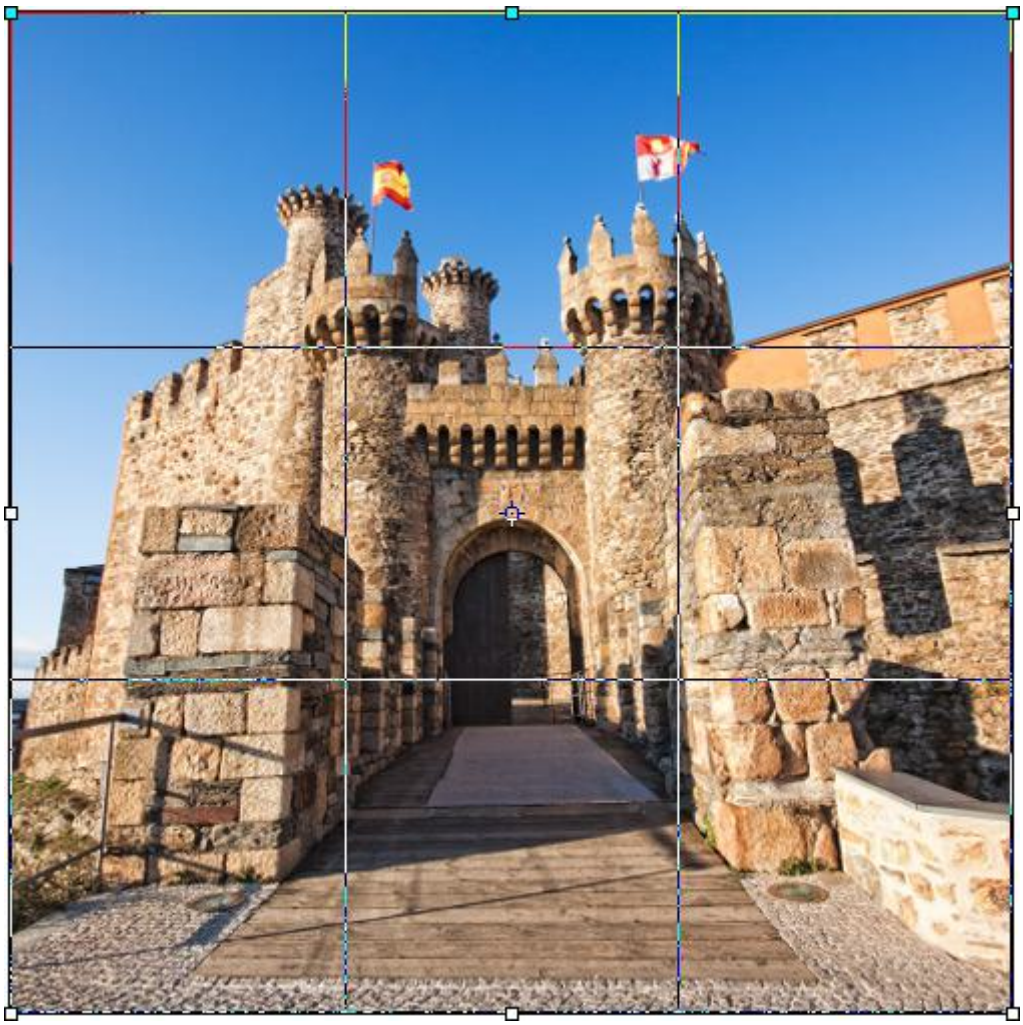
КАДРИРОВАНИЕ ПЕРСПЕКТИВЫ

Инструмент **Кадрирование перспективы** предназначен для изменения перспективы изображения при кадрировании. Инструмент может использоваться для исправления изображений, содержащих искажения перспективы, которые получаются при съемке объектов с углового ракурса.

Кадрирование перспективы

При выборе инструмента будет создана рамка кадрирования, охватывающая все изображение. Прямоугольная область кадрирования нужного размера создается перетаскиванием курсора с нажатой левой кнопкой мыши.

Если на изображении есть активное выделение, то при выборе инструмента автоматически будет создана рамка кадрирования, охватывающая область выделения.



Исходная область кадрирования

Перетаскивая угловые маркеры, можно менять наклон границ контура. Двигая маркеры, необходимо добиться, чтобы стороны рамки стали параллельны сторонам корректируемого объекта.

Примечание. Маркеры голубого цвета на рамке показывают, где будет находиться верх кадрированной фотографии.

Измененная область кадрирования

Основные настройки инструмента будут показаны на **Панели опций** над Окном изображения. Полный список параметров вызывается нажатием иконки инструмента на Панели опций.

В полях **Ширина**, **Высота** и **Разрешение** указать итоговые размеры кадрированного изображения. Если указано нулевое значение, то итоговые размеры изображения будут определены автоматически.

В блоке **Обрезать** указать способ создания области кадрирования:

Свободно. Рамка кадрирования создается при помощи курсора мыши.

Альфа-канал. Рамка кадрирования будет построена по содержимому альфа канала.

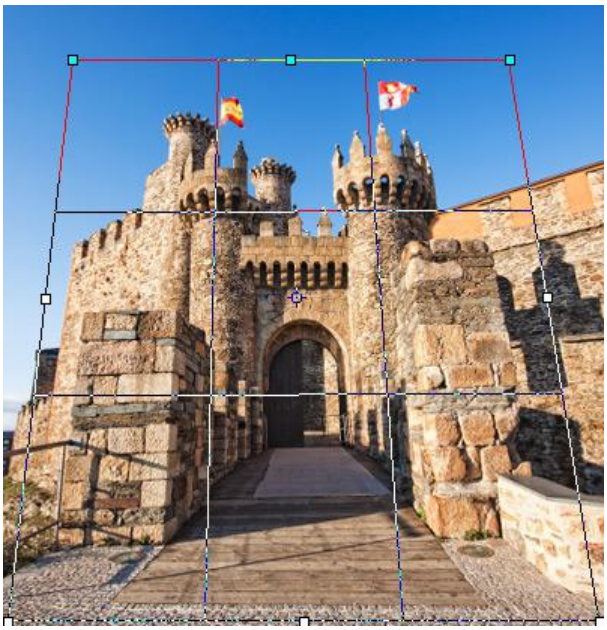
Выделение. Рамка кадрирования будет построена по содержимому канала выделения.

Цвет верхнего левого пиксела. За рамкой кадрирования окажутся области, имеющие цвет как у верхнего левого пиксела изображения.

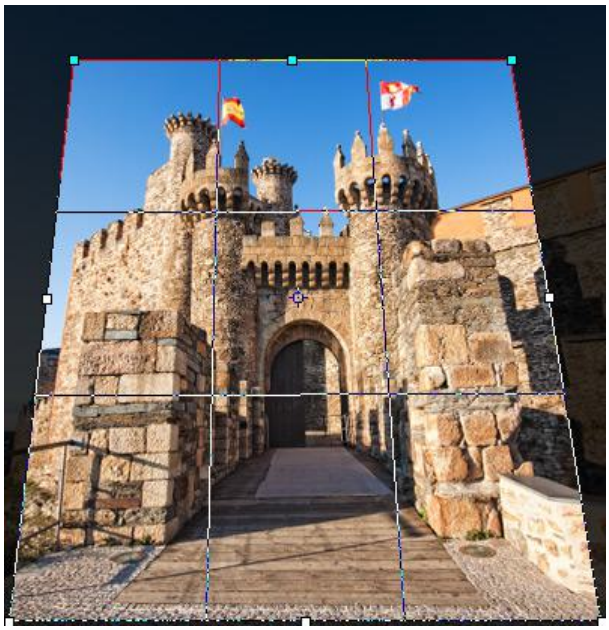
Цвет нижнего правого пиксела. За рамкой кадрирования окажутся области, имеющие цвет как у нижнего правого пиксела изображения.

При выборе любого пункта кроме **Свободно** можно указать с каких сторон требуется обрезать изображение: **Сверху**, **Снизу**, **Слева**, **Справа**.

Чек-бокс **Закадровая область** помогает визуально отделить кадр от прилегающей области. При включении чек-бокса не попавшие в кадр участки изображения будут залиты вспомогательным цветом.



Чек-бокс **Закадровая область** выключен



Чек-бокс **Закадровая область** включен

Чек-бокс **Показать сетку**. При активном чек-боксе поверх области кадрирования будет отображена сетка, которая поможет при выравнивании границ кадра.

Чтобы завершить операцию кадрирования, следует нажать кнопку **ОК** или клавишу `Enter`. После этого область кадрирования примет прямоугольный вид, а все, что находилась за пределами рамки будет удалено.

Результат кадрирования

ТРАНСФОРМАЦИЯ ОБЪЕКТОВ

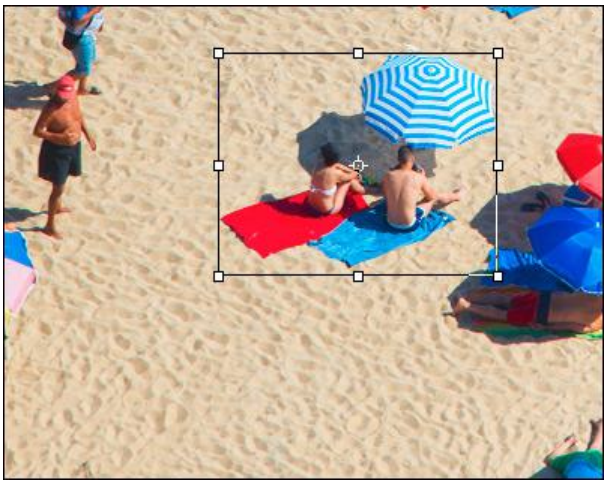
При выборе команд **Свободная трансформация** и **Трансформация** из меню **Редактирование** станут доступны операции трансформации выбранного слоя или объекта. Параметры трансформации отображаются на **Панели настроек**.

> **Примечание.** Если нужно трансформировать все изображение, то следует выбрать в меню **Изображение -> Трансформация изображения** необходимое преобразование. В этом случае будут трансформированы все слои активного изображения.
>
> Для трансформации контура выделения воспользоваться командой **Трансформировать выделение** из меню **Выделение**.

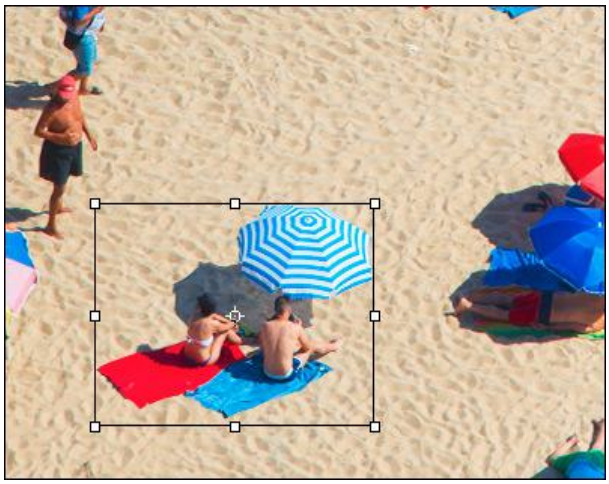
Операции трансформации:

Смещение - перемещение объекта по горизонтали (X) и по вертикали (Y) (в пикселах). Положение объекта задаётся координатами верхнего левого угла фрагмента или координатами опорной точки (если включена привязка к опорной точке).

Поместив курсор внутрь рамки и удерживая левую кнопку мыши нажатой, можно двигать фрагмент по изображению. Если подвести курсор к центральной точке, его форма изменится на : в этом случае смещается только центр трансформации.

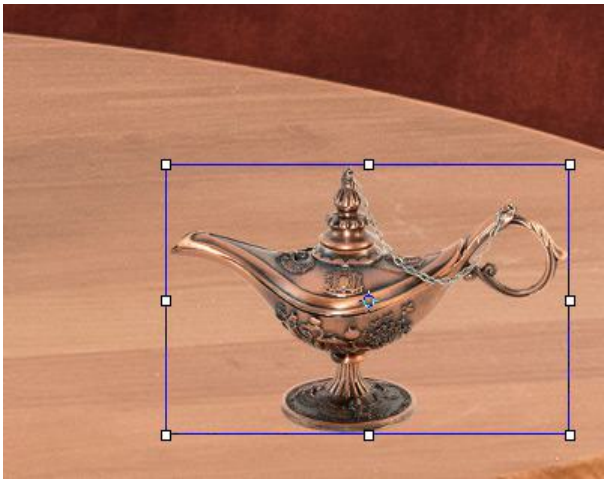


До смещения



Объект перемещен

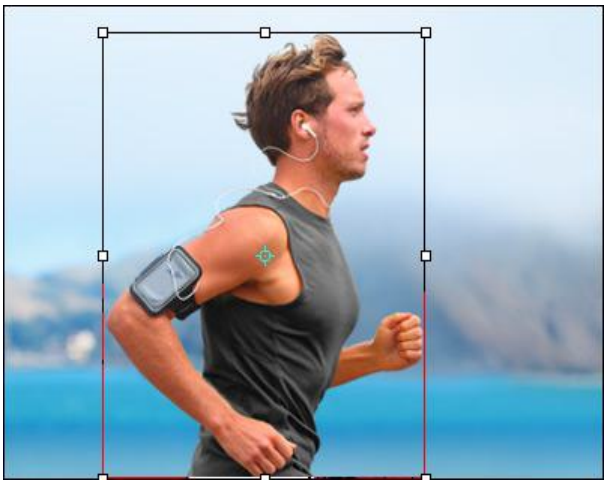
Масштаб - изменение ширины и высоты фрагмента (в процентах). Перетаскивая один из восьми квадратных маркеров на рамке, можно увеличивать и уменьшать размеры объекта. Курсор при этом имеет форму двусторонней стрелки . Удерживайте `Shift` или используйте значок связи , чтобы сохранить пропорции объекта. При разомкнутом значке соотношение сторон изменится. Если удерживать клавишу `Alt`, то масштабирование фрагмента или слоя будет происходить относительно центра трансформации.



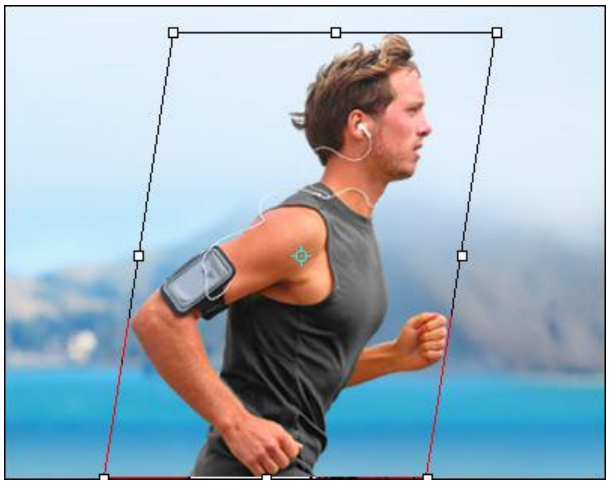
Исходный размер

Масштаб увеличен

Скос - сдвиг одних частей объекта относительно других. При наведении на рамку курсор примет форму стрелок, направленных в разные стороны ⇄. Перетаскивание курсора с зажатой левой кнопкой мыши позволяет нужным образом деформировать объект. Если при этом удерживать клавишу `Alt`, то сдвиг фрагмента или слоя будет происходить относительно центра трансформации.



До скоса



Объект наклонен

Перспектива - изменение перспективы выбранного объекта. Осуществляется перемещением угловых маркеров с одновременным удерживанием клавиши `Ctrl` (при выборе Свободной трансформации). Каждый маркер можно перемещать независимо от остальных, что позволяет свободно менять перспективу выбранного объекта.

Исходная перспектива

Перспектива изменена

Поворот - операция вращения объекта. Центр вращения можно менять, двигая опорную точку в середине объекта. За пределами рамки курсор автоматически преобразуется в закруглённую стрелку . Зажав левую кнопку мыши, можно поворачивать объект вокруг опорной точки. Если при этом удерживать клавишу `Alt`, угол поворота изменяется с шагом в пять градусов.

До поворота

Объект повернут

Нажатие кнопки **Сброс перспективы** отменяет перспективные искажения. Трансформация будет определяться значениями параметров на панели настроек.

Нажатие кнопки **Вернуть центр** восстанавливает точку вращения в центре объекта.

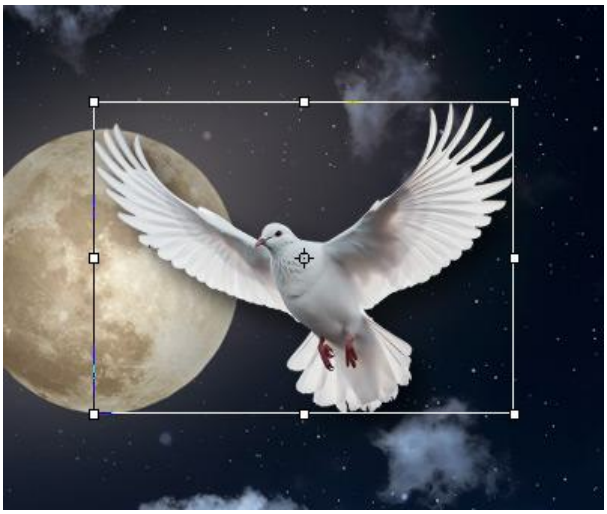
Для применения трансформации следует нажать **ОК** или клавишу `Enter`. Если нужно отменить трансформацию, воспользуйтесь кнопкой **Отмена** или `Esc`.

Также для трансформации объектов можно использовать следующие команды из меню **Трансформация**:

Поворачивать объекты на фиксированное число градусов с помощью команд **Поворот на 90^{o} вправо**, **Поворот на 90^{o} влево**, **Поворот на 180^{o}**.

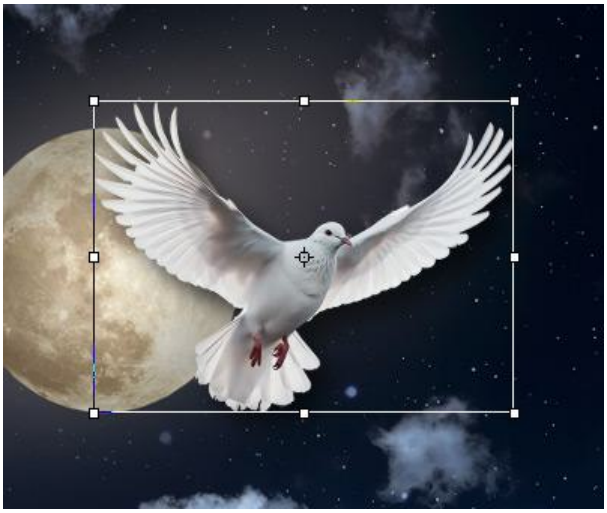
Команда **Отразить по горизонтали** позволяет произвести зеркальное отражение объекта, в результате которого его правая и левая стороны поменяются местами.

Команда **Отразить по вертикали** позволяет произвести зеркальное отражение объекта, в результате которого его верх и низ поменяются местами.

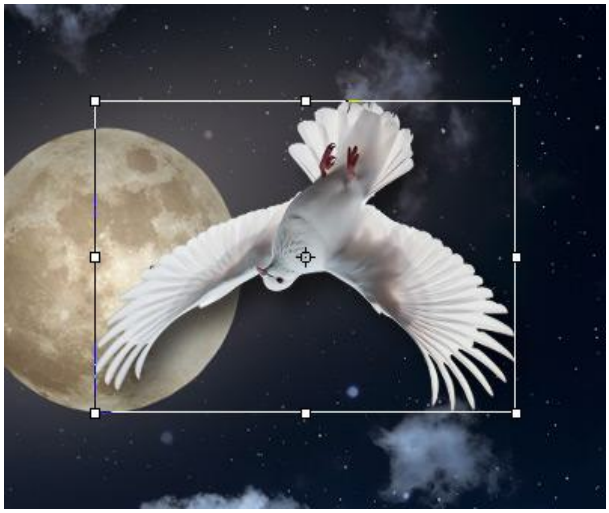


До трансформации

Поворот на 90 вправо



Отражение по горизонтали



Отражение по вертикали

ПИПЕТКА

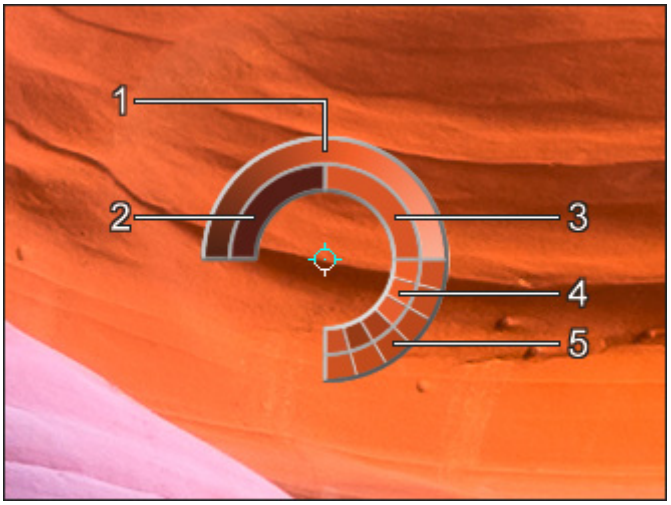
Инструмент **Пипетка** предназначен для выбора цвета с изображения. Цвет, выбранный щелчком мыши, устанавливается в качестве основного. Для быстрого вызова инструмента используется клавиша `I`.

Если вести по рисунку пипеткой с нажатой левой кнопкой мыши, можно наблюдать динамическое изменение цвета. Перемещение пипетки с нажатой клавишей `Shift` позволяет усреднить цвет между всеми пикселами на пути курсора.

Параметры инструмента будут показаны на **Панели опций** над Окном изображения или по щелчку правой кнопки мыши по изображению. Чтобы изменить значение параметра, следует ввести числовое значение в поле ввода данного параметра либо переместить ползунок.

Область захвата цвета (1-51). Размер области (в пикселах) вокруг кончика пипетки, в которой определяется среднее значение цвета. При минимальном значении параметра берётся цвет одного пиксела. Увеличивать область захвата цвета целесообразно в том случае, когда изображение содержит точечные вкрапления (так называемый "шум").

Чек-бокс **Показывать цветовое кольцо**. При включении чек-бокса вокруг пипетки появится цветовой сектор с ячейками. С его помощью можно получить больше информации о цветах области, в которой находится курсор.



1. Градиент. В центре выбранный цвет. Левый край +30% черного, правый край +30% белого.
2. Предыдущий выбранный цвет.
3. Текущий цвет.
4. Цвета соседних пикселов.
5. Усредненные цвета областей (сверху вниз): 3x3, 5x5, 11x11, 31x31, 51x51, 101x101 пиксел.

Удерживая клавишу `Ctrl`, можно выбрать любой из цветов кольца щелчком мыши.

РУКА

Инструмент **Рука** предназначен для перемещения (прокрутки) изображения, когда оно не помещается в **Окне изображения** при выбранном масштабе. Для прокрутки необходимо нажать на кнопку, подвести курсор к изображению и, удерживая левую кнопку мыши нажатой, переместить в нужную сторону.

Инструмент Рука

Для прокрутки изображения можно использовать полосы прокрутки или нажать на пробел и перетаскивать изображение левой кнопкой мыши.

Чтобы выровнять картинку по центру **Окна изображения**, необходимо сделать двойной клик по квадратному полю между полосами прокрутки.

Используйте кнопки на **Панели опций** над Окном изображения для масштабирования изображения:

100% (Ctrl+1 на Windows, ⌘+1 на Mac) - изображение масштабируется до 100%;

Под размер окна (Ctrl+0 на Windows, ⌘+0 на Mac) - фотография полностью видна в Окне изображения;

Заполнить окно - фотография будет отмасштабирована так, чтобы полностью заполнить Окно изображения.

Двойным щелчком по кнопке на Панели инструментов изображение масштабируется под размер окна программы.

ЛУПА

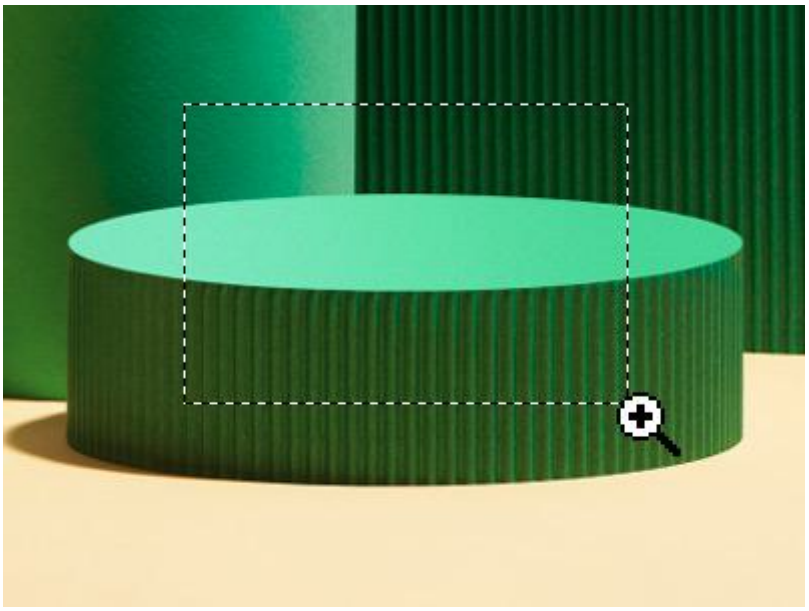
Инструмент **Лупа** предназначен для изменения масштаба изображения.

Для изменения масштаба необходимо выбрать инструмент, а потом щелкнуть левой кнопкой мыши по изображению в окне программы **AliveColors**. На панели опций можно выбрать режим работы:

- в режиме при клике или удерживании нажатой левой кнопки мыши будет увеличиваться масштаб изображения, с удерживанием клавиши `Alt` - уменьшаться.

- в режиме при клике или удерживании нажатой левой кнопки мыши масштаб изображения будет уменьшаться, с удерживанием клавиши `Alt` - увеличиваться.

При включенном чек-боксе **Масштабировать перемещением** изменение масштаба производится удерживанием левой кнопки мыши и перемещением курсора: вправо - для увеличения масштаба, влево - для уменьшения. При выключенном чек-боксе можно увеличить масштаб области. Для этого, удерживая нажатой левую кнопку мыши, выделить на изображении прямоугольную область. После того как прямоугольник нарисован, масштаб рисунка будет изменен, и выделенная область увеличится до размеров окна изображения.



Изменение масштаба

При нажатии кнопки **100%** на панели опций масштаб изображения будет приведен к оригинальному, при нажатии кнопки **Под размер окна** - изображение будет отмасштабировано по размеру Окна изображения.

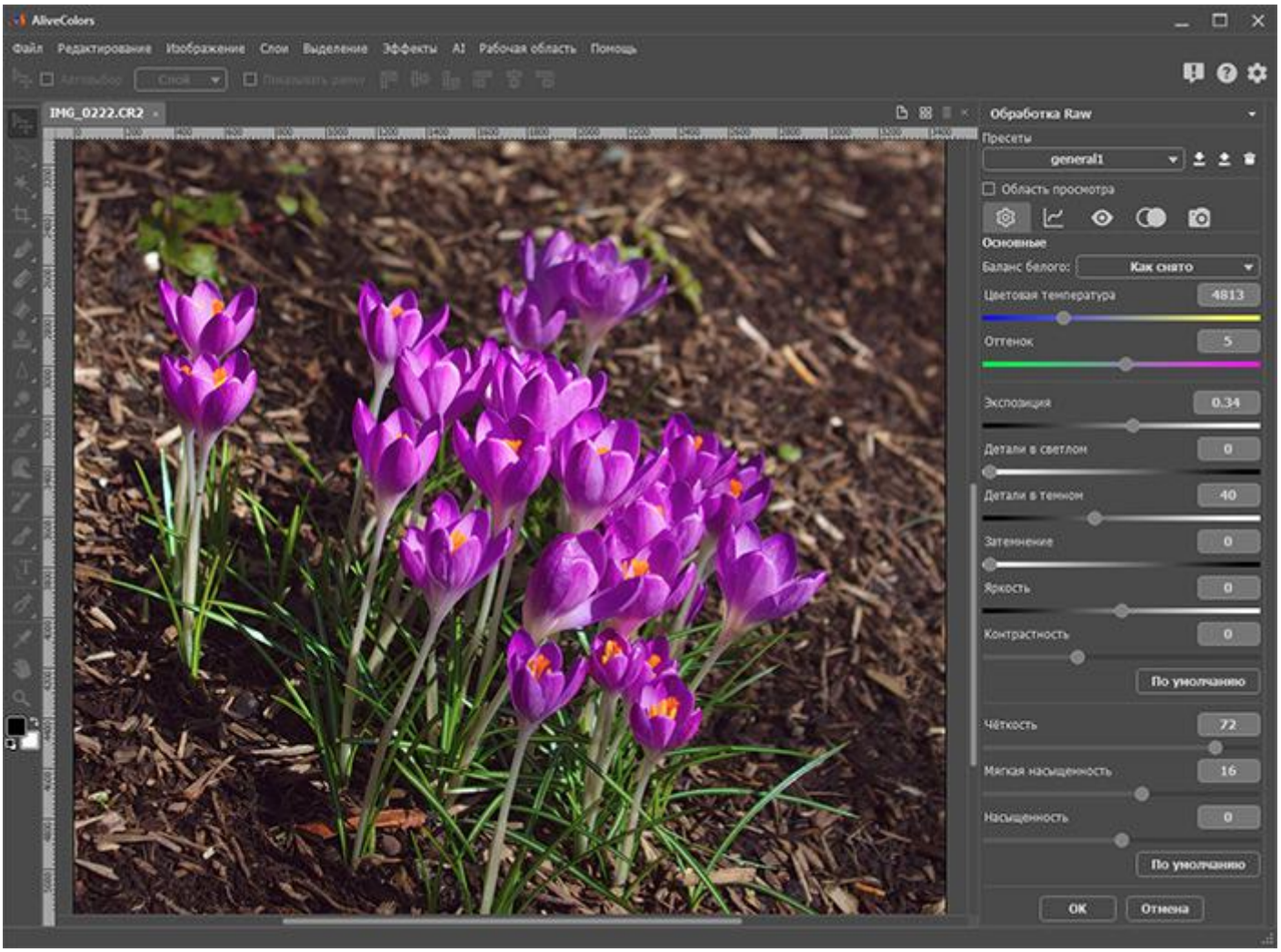
Также для изменения масштаба изображения можно воспользоваться клавиатурными сокращениями: `+` и `Ctrl`+`+` на Windows, `⌘`+`+` на Mac (чтобы увеличить масштаб), `-` и `Ctrl`+`-` на Windows, `⌘`+`-` на Mac (чтобы уменьшить масштаб).

Изменить масштаб изображения можно с помощью команд **Увеличить масштаб**, **Уменьшить масштаб**, **Масштабирование** в меню **Изображение**.

Двойным щелчком по кнопке можно развернуть изображение в натуральную величину (100%).

ОБРАБОТКА RAW-ФАЙЛОВ

При открытии в программе документа в формате RAW будет запущен режим редактирования RAW-файлов. В нем можно провести первичную обработку изображения, а затем продолжить работу в графическом редакторе в обычном формате.



Коррекцию RAW-файла можно произвести с помощью параметров, расположенных в следующих вкладках:

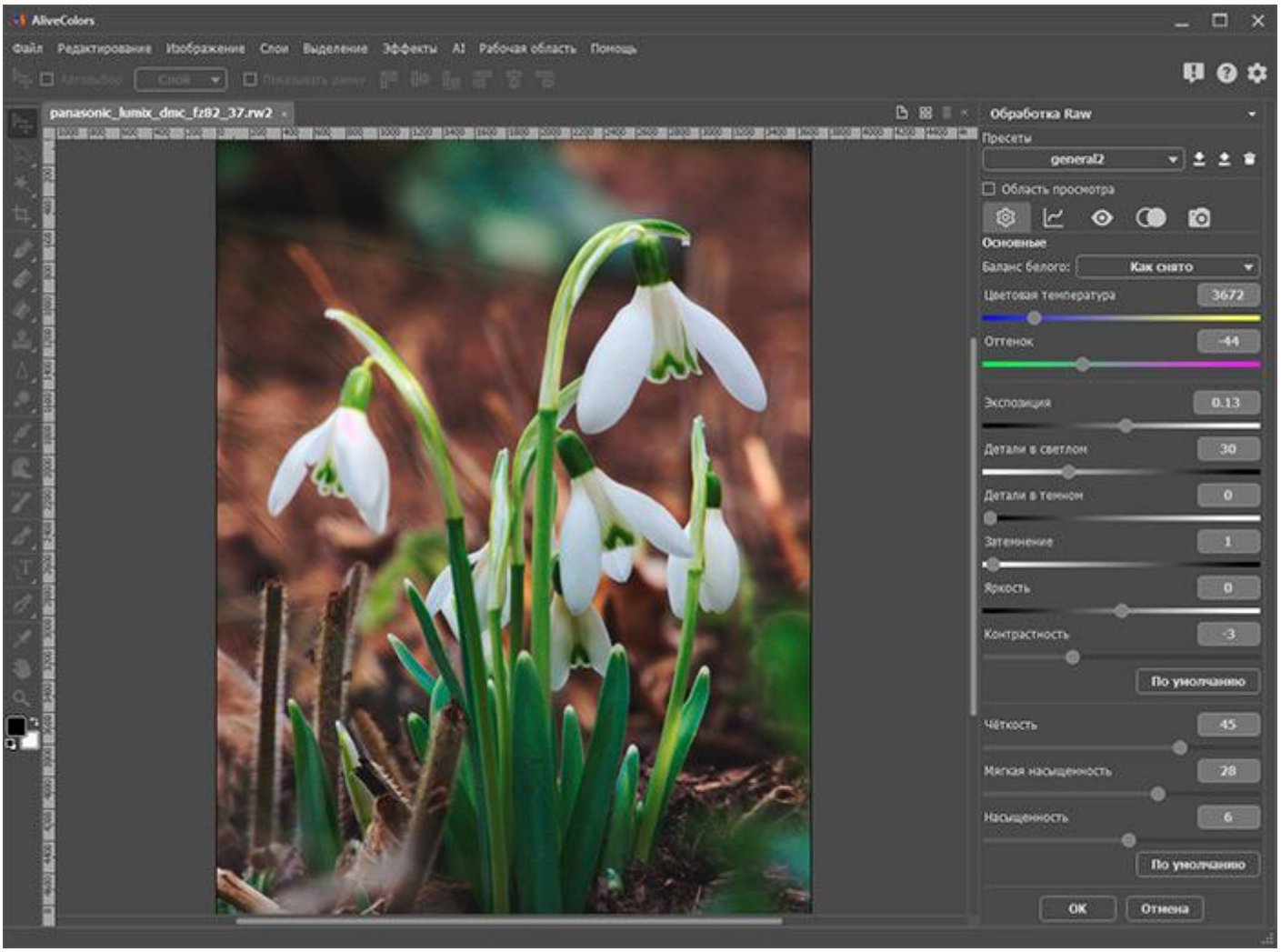
Основные
Тоновые кривые
Детализация
HSL/Оттенки серого
Коррекция оптических искажений

В блоке Пресеты можно сохранить настройки параметров всех закладок как пресет, чтобы применять к другим RAW-файлам.

После изменения параметров и получения нужного результата нажать кнопку **ОК**, чтобы применить настройки ко всему изображению или кнопку **Отмена**, чтобы отменить все произведенные изменения. Далее с изображением можно работать с помощью инструментов и фильтров редактора.

ОСНОВНЫЕ

Вкладка **Основные** содержит параметры для настройки баланса белого, тона и насыщенности цветов изображения. На этой вкладке можно выполнить основную часть коррекции, а затем воспользоваться параметрами других закладок для более точной настройки изображения и удаления дефектов с фотографии.



Для тоновой и цветовой коррекции фотографии используются следующие параметры:

В блоке **Баланс белого** можно настроить параметры для правильной цветопередачи изображения.

Баланс белого – это процесс цветокоррекции, в результате которого объекты, имеющие белый цвет, будут показаны белыми на обрабатываемом снимке.

Для автоматической настройки параметров **Цветовая температура** и **Оттенок** можно использовать предустановки из выпадающего списка **Баланс белого**. Выбор одной из предустановок баланса белого соответствующим образом изменяет значения этих параметров и как следствие всего цветового оттенка изображения.

По умолчанию выбран пункт **Как снято**. Он применяет к изображению настройки баланса белого фотокамеры, если они являются доступными (записаны в область метаданных изображения).

При выборе пункта **Авто** программа проанализирует изображение и автоматически настроит баланс белого.

Если при съемке баланс белого был определен неверно, можно выбрать одну из предустановок, название которой наиболее соответствует освещению на фотографии: **Дневной свет**, **Облачно**, **В тени**, **Лампа накаливания**, **Люминесцентное освещение** или **Вспышка**.

Как снято

В тени

Если автоматическая настройка баланса белого не устраивает, можно изменить значения параметров вручную:

Цветовая температура (2000-50000). Параметр изменяет цвета изображения в соответствии с установленным на шкале значением температуры (в Кельвинах). Чтобы откорректировать снимок, полученный при более высокой цветовой температуре освещения (синий свет), нужно увеличивать значение параметра. Чтобы исправить снимок, полученный при более низкой цветовой температуре освещения (желтый свет), необходимо уменьшить значение параметра.

Цветовая температура = 4760

Цветовая температура = 3552

Оттенок (-150..150). Изменение значения параметра компенсирует избыток зеленого или пурпурного оттенка. Уменьшение значения параметра добавляет больше зеленого цвета, а увеличение - пурпурного.

Оттенок = 5

Оттенок = 50

При задании своих значений параметров название предустановки сменится на **Свой пресет**.

В блоке **Тоновая коррекция** можно выровнять яркость в отдельных областях изображения, а также восстановить потерянные детали в проваленных и пересвеченных областях.

Экспозиция (-4,00..4,00). Параметр позволяет добавить или уменьшить количество света, полученного изображением. При уменьшении значения параметра изображение становится темнее, при увеличении – светлее.

Экспозиция = -1.00

Экспозиция = 1.00

Детали в светлом (0-100). Позволяет восстановить детали на участках изображения, где произошла потеря в светлых тонах. При увеличении параметра светлые области становятся темнее, детали в этих областях четче.

Детали в светлом = 5

Детали в светлом = 50

Детали в темном (0-100). Позволяет восстановить детали на тех участках, где произошла потеря в тенях. При увеличении параметра темные области становятся светлее, детали в них четче.

Детали в темном = 5

Детали в темном = 50

Затемнение (0-100). Параметр усиливает тени на изображении. Большим изменениям подвергаются темные области, тогда как светлые участки и участки средних тонов изменяются меньше. При этом увеличивается контрастность изображения.

Затемнение = 0

Затемнение = 15

Яркость (-150..150). Позволяет скорректировать общую яркость изображения, сделать его темнее или светлее. При увеличении параметра изображение становится светлее, при уменьшении темнеет.

Яркость = -50

Яркость = 50

Контраст (-50..100). Позволяет увеличить или уменьшить контрастность изображения. При увеличении параметра темные участки изображения становятся темнее, а светлые – светлее.

Контраст = -25

Контраст = 25

При нажатии кнопки **По умолчанию** параметрам блока будут возвращены исходные значения.

В блоке **Коррекция цвета** можно изменить чёткость картинки и насыщенность цветов на изображении.

Настроить следующие параметры:

Чёткость (-100..100). Параметр увеличивает разницу между пикселями, лежащими на границах светлых и темных областей, усиливает детали и придает им объем. Локальное изменение контраста действует в основном на области полутонов. При увеличении параметра изображение становится более чётким.

Чёткость = -50

Чёткость = 50

Мягкая насыщенность (-100..100). Параметр сильнее влияет на насыщенность всех менее насыщенных цветов при слабом влиянии на более насыщенные цвета.

Мягкая насыщенность = -50

Мягкая насыщенность = 50

Насыщенность (-100..100). Позволяет изменять интенсивность всех цветов изображения. Значение параметра изменяется от -100 (черно-белое изображение) до +100 (очень яркие тона).

Насыщенность = -50

Насыщенность = 50

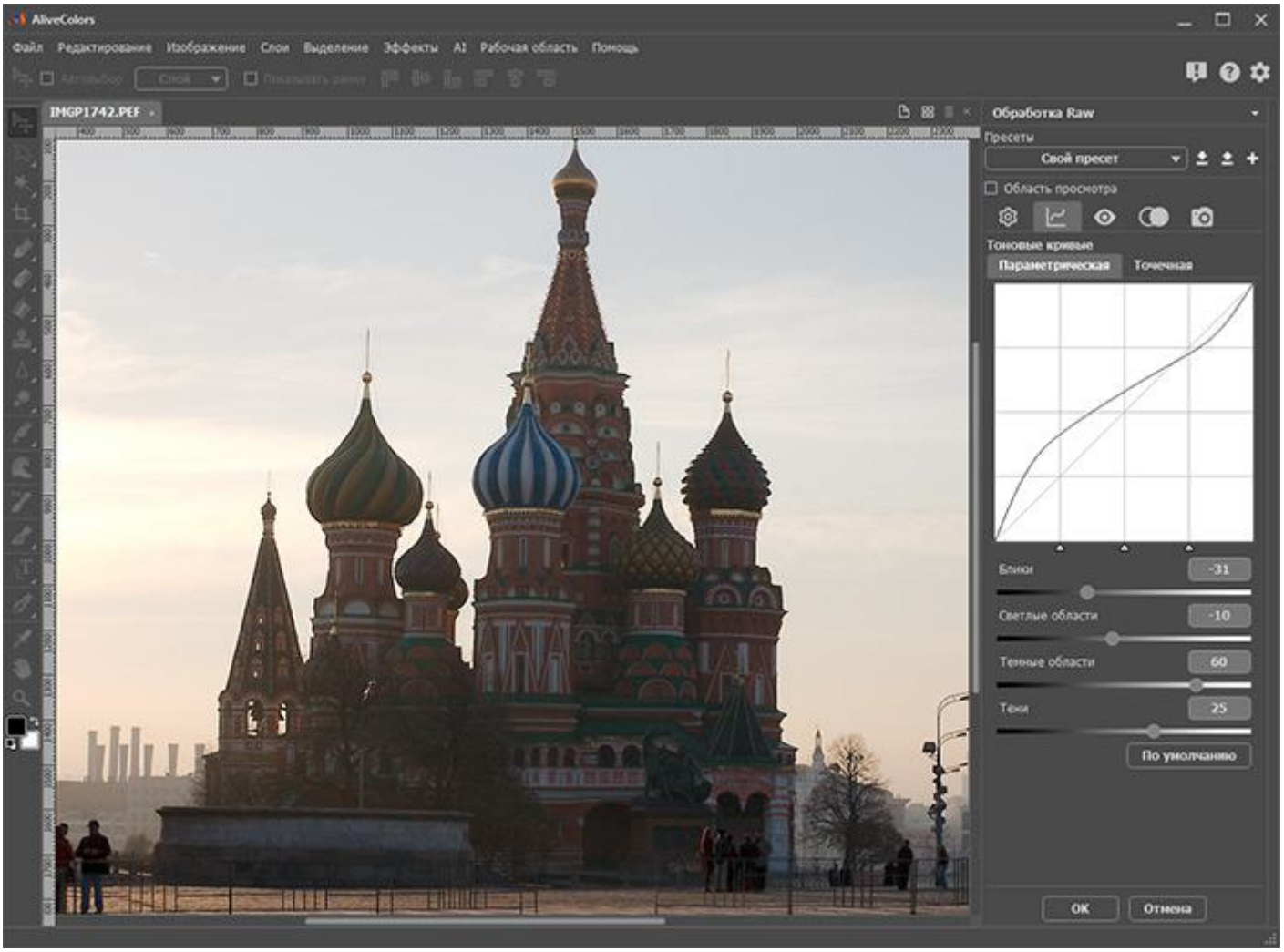
Кнопка **По умолчанию** служит для сброса значений параметров блока до исходных.

Настройки параметров данной вкладки обычно достаточно для придания любому изображению необходимого вида.

При желании можно применить к изображению дополнительные эффекты или удалить некоторые дефекты снимка, используя параметры других закладок.

ТОНОВЫЕ КРИВЫЕ

Вкладка **Тоновые кривые** используется для настройки яркости (тона) изображения. Кривые позволяют в широких пределах менять контрастность снимка, причем делать это не только для всей картинки в целом, но и для отдельных областей.



По умолчанию кривая представляет собой прямую линию, имеющую наклон 45^{o} и не отражает каких-либо изменений: первоначально заданные входные значения тона полностью совпадают с выходными значениями.

Если часть кривой расположена выше диагонали, соответствующая область изображения станет светлее. И, наоборот, если ниже – то темнее. Если вся кривая расположена выше диагонали, то соответственно все изображение будет светлее. Если ниже – то темнее.

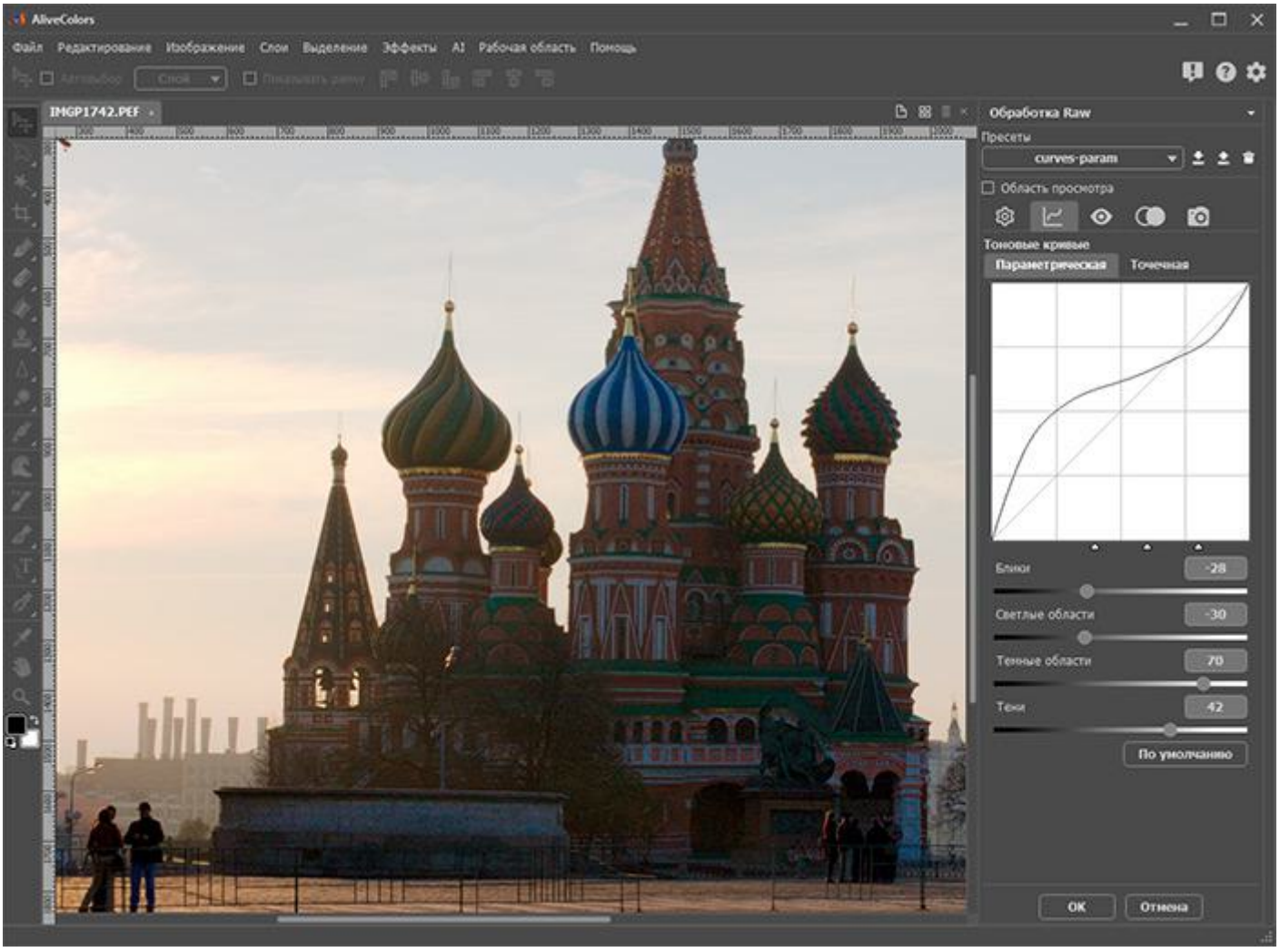
Вкладка содержит две кривые: **Параметрическую** и **Точечную**, каждая из которых настраивается индивидуально.

Параметрическая кривая позволяет плавно менять яркость отдельных областей изображения. Воздействие на кривую осуществляется через изменение следующих параметров:

Параметры **Светлые области** и **Темные области** главным образом влияют на среднюю область кривой. Изменение этих параметров влияет на средне-светлые и средне-темные области изображения.

Параметры **Блики** и **Тени** влияют на крайние значения кривой. Изменение этих двух параметров влияет на самые светлые и самые темные области изображения.

Каждый параметр воздействует на определенную область кривой. Расширить или сузить диапазон воздействия конкретного параметра можно с помощью разделителей, расположенных на горизонтальной оси графика. Деление на области идет слева направо от самой темной к самой светлой.



Изменение параметрической кривой

С помощью **Точечной кривой** можно более точно воздействовать на определенный диапазон яркостей. Изменение кривой производится с помощью установки и перемещения контрольных точек.

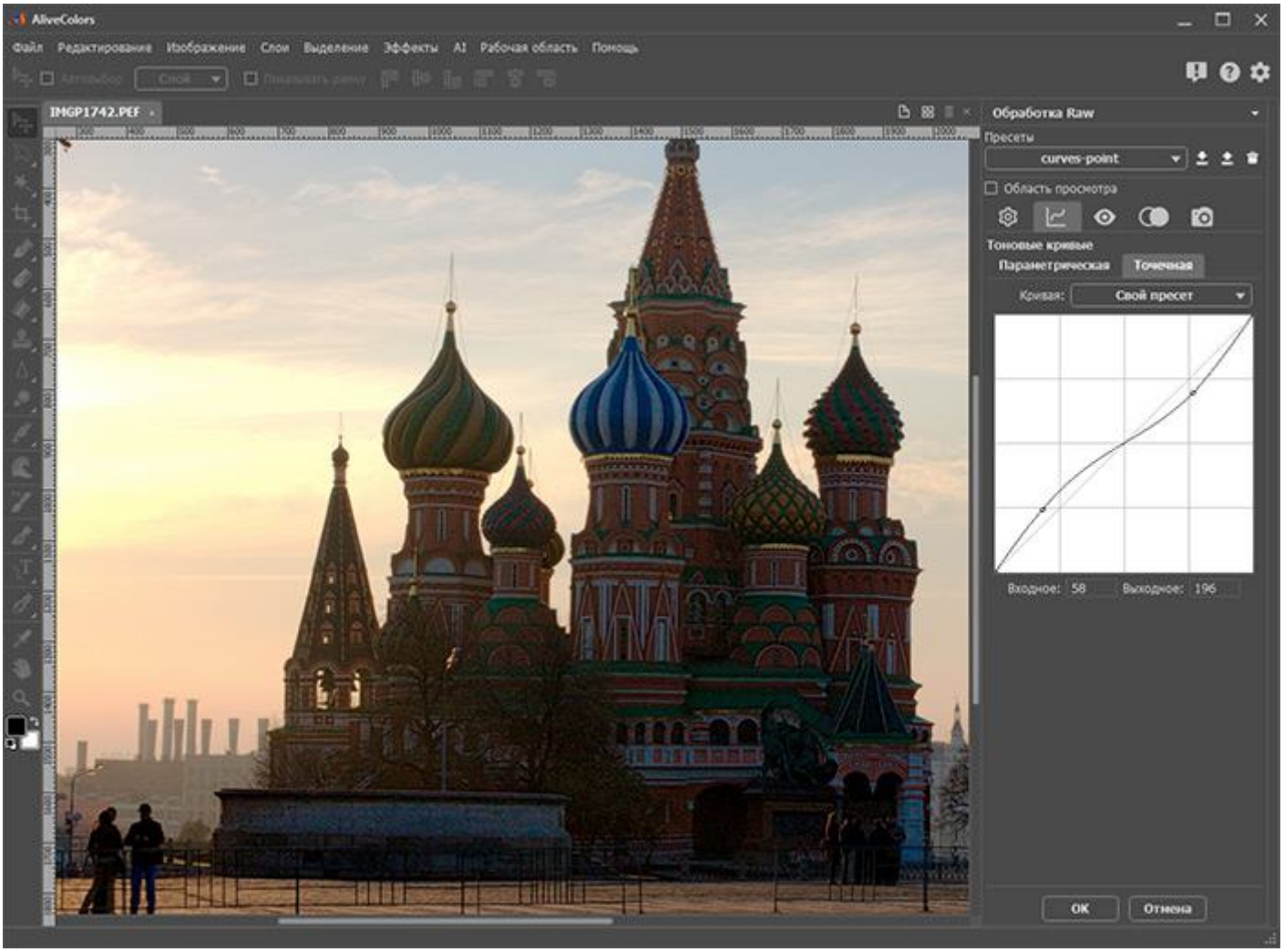
В списке **Кривые** можно выбрать одну из стандартных кривых, влияющих на яркость изображения. При добавлении точек вручную название в списке изменится на **Свой пресет**. При выборе значения **По умолчанию** все добавленные точки будут удалены, а кривая примет исходный вид.

Для каждой точки кривой под графиком отображаются **Входное** и **Выходное** значения яркости.

Входные значения яркости откладываются по горизонтали, а выходные значения по вертикали.

Если выходное значение яркости меньше входного, то область изображения, соответствующая данной точке кривой стала темнее (точка кривой находится ниже диагонали). Если же выходное значение больше входного - то светлее (кривая располагается выше).

Кривая изменится, если потянуть за одну из контрольных точек. Если не хватает заданных точек, всегда можно добавить необходимые в произвольных частях кривой, кликнув по ней левой кнопкой мыши. Чтобы удалить лишнюю точку необходимо щелкнуть по ней правой кнопкой мыши.



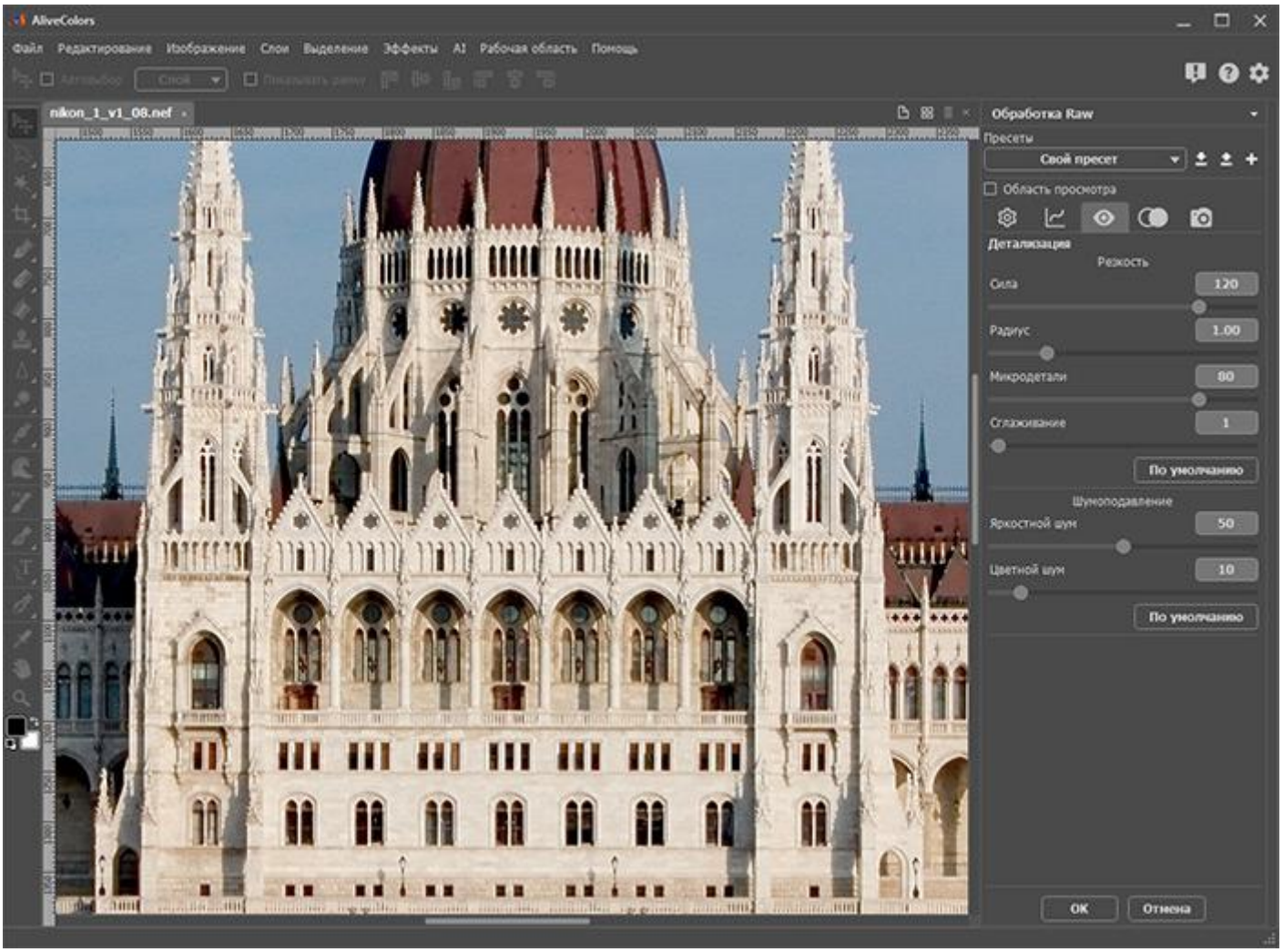
Изменение точечной кривой

Примечание. При изменении обеих кривых их воздействие на изображение суммируется.

ДЕТАЛИЗАЦИЯ

Вкладка **Детализация** отвечает за изменение резкости изображения, а также за удаление с изображения шума.

> **Примечание.** Настройку параметров резкости и шумоподавления рекомендуется производить при масштабе не менее 100% для большего контроля за состоянием изображения.



Параметры блока **Резкость** используются для увеличения чёткости и детализации изображения.

> **Сила** (0-150). При увеличении параметра усиливается контраст вдоль границ объектов. При увеличении параметра светлые пикселы вдоль границы будут становиться светлее, а темные – темнее. За счет этого изображение будет становиться более чётким.

Сила = 10

Сила = 100

Радиус (0.50-3.00). Параметр определяет ширину области вдоль границ, в которой будет происходить усиление контраста.

Радиус = 1,00

Радиус = 3,00

Микродетали (0-100). При увеличении параметра увеличивается контраст между соседними пикселами. Светлые пикселы на изображении будут становиться еще светлее, а темные - темнее. При увеличении параметра усиливается влияние резкости на более мелкие детали изображения.

Микродетали = 10

Микродетали = 100

Сглаживание (0-100). При увеличении параметра происходит смешивание с исходным изображением, что приводит к ослаблению резкости.

Сглаживание = 5

Сглаживание = 50

Нажатие кнопки **По умолчанию** сбросит все настройки до исходных.

Параметры блока **Шумоподавление** используются для удаления шума с фотографии.

Шум на цветном изображении можно разделить на два типа: яркостный и цветовой. Яркостный шум проявляется на фотографии в виде темных точек или небольших темных пятен, а цветовой шум представляет собой разноцветные точки в областях, имеющих совершенно другой цвет.

Яркостный шум (0-100). Увеличение параметра уменьшает зернистость изображения, удаляет яркостный шум.

Фрагмент с яркостным шумом

Яркостный шум удален

Цветовой шум (0-100). Увеличение параметра приводит к уменьшению цветового шума (уменьшение насыщенности разноцветных точек).

Фрагмент с цветовым шумом

Цветовой шум удален

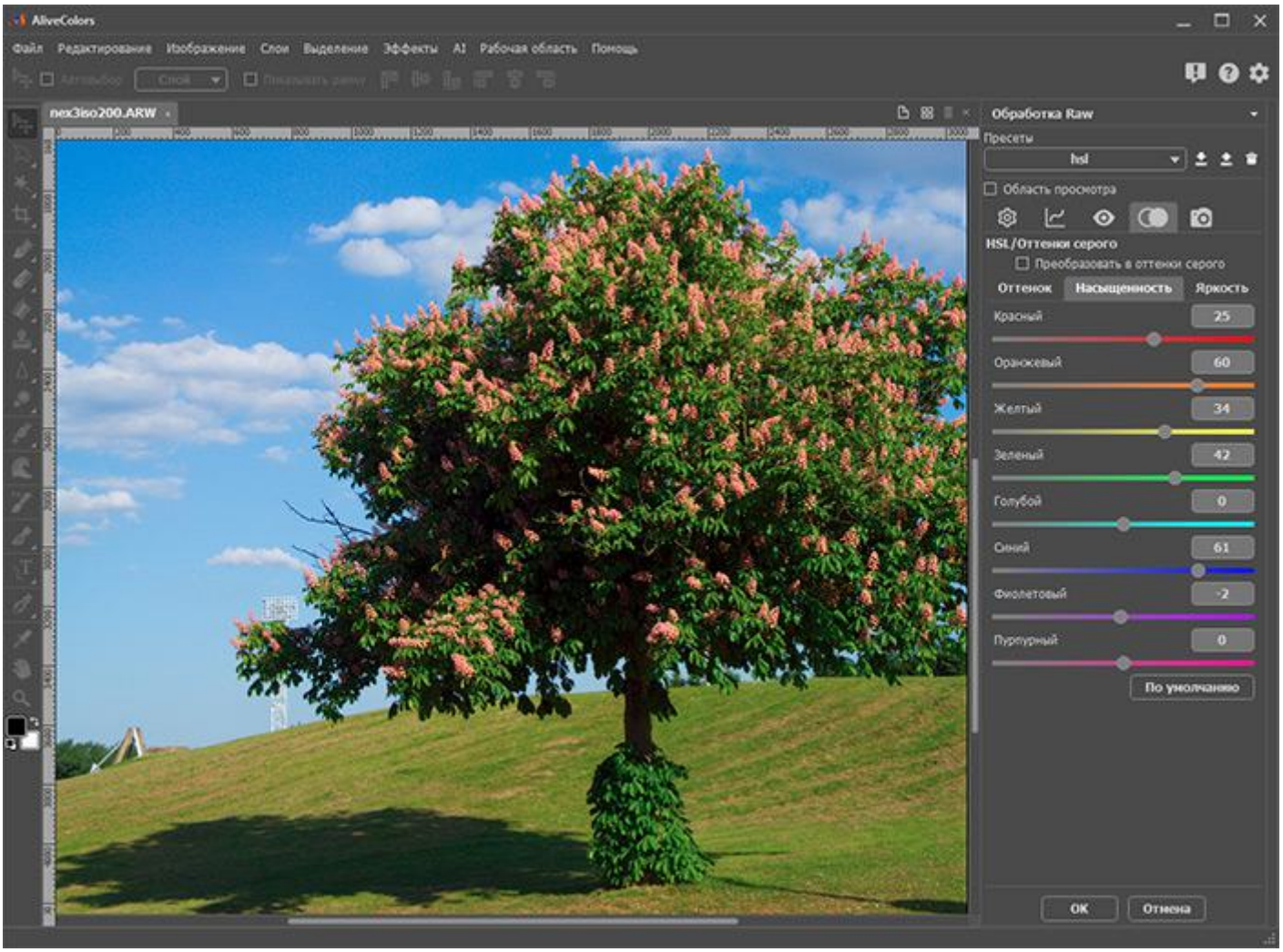
Нажатие кнопки **По умолчанию** сбросит все настройки до исходных.

При удалении шума важно соблюдать меру. При высоких значениях сглаживания яркостного шума изображение может приобрести неестественный, "пластиковый" вид, а большие значения сглаживания цветового шума приведут к изменению цвета мелких деталей в результате размытия цветов.

КОРРЕКЦИЯ ЦВЕТОВЫХ ДИАПАЗОНОВ

Параметры вкладки **HSL/Оттенки серого** используются для коррекции отдельных цветовых диапазонов или преобразования цветного изображения в черно-белое.

HSL – это цветовая модель, в которой цветовыми координатами являются **Оттенок** (Hue), **Насыщенность** (Saturation) и **Яркость** (Luminance).



Включение чек-бокса **Преобразовать в оттенки серого** (по умолчанию снят) переведет изображение в серые тона. Будет доступна одна вкладка **Оттенки серого**. Каждый параметр изменяет яркость серого, соответствующего конкретному цветовому диапазону, от белого до черного цвета.

Оригинальные цвета

Оттенки серого

Использование чек-бокса полезно при преобразовании цветного изображения в черно-белое с возможностью настройки яркости отдельных областей в зависимости от их исходного цвета.

При неактивном чек-боксе доступны три вложенные вкладки содержащие движки, предназначенные для корректировки отдельных компонентов цвета каждого конкретного цветового диапазона. Рассмотрим действие каждой вкладки на конкретном примере:

На вкладке **Оттенок** изменяется оттенок цвета. Например, можно изменить цвет синего неба, чтобы небо стало не синим, а фиолетовым.

Синее небо

Фиолетовое небо

На вкладке **Насыщенность** изменяется насыщенность цвета. Например, можно изменить интенсивность цвета синего неба, чтобы оно из серого стало голубым.

Серое небо

Голубое небо

На вкладке **Яркость** изменяется яркость цветового диапазона. Изменение параметра сделает области выбранного цвета светлее или темнее.

Темное небо

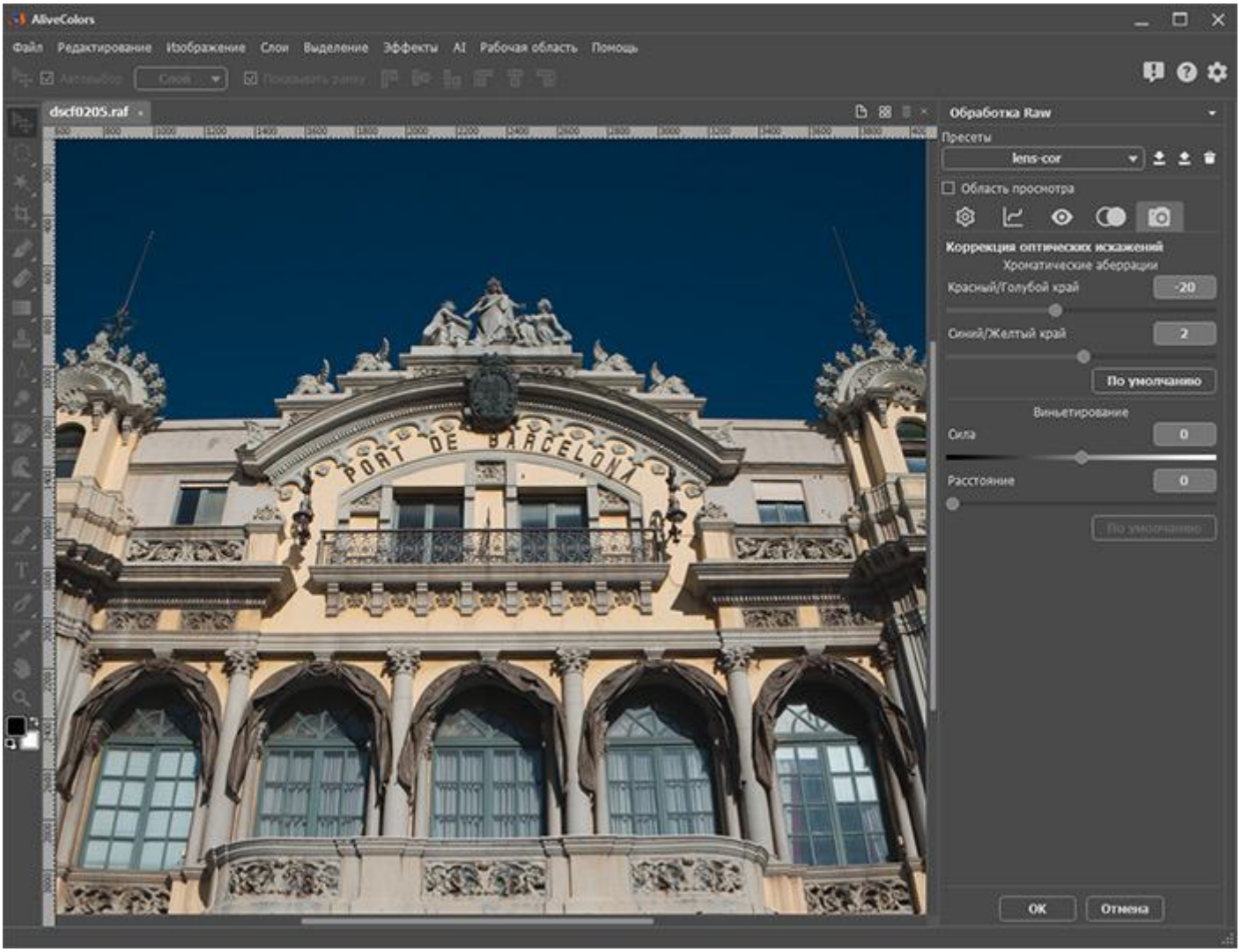
Светлое небо

Настройку цвета нужно проводить аккуратно, так как при перемещении ползунка определенного цветового диапазона, будут изменяться все участки изображения, имеющие этот цвет.

Нажатие кнопки **По умолчанию** сбросит все настройки до исходных.

КОРРЕКЦИЯ ОПТИЧЕСКИХ ИСКАЖЕНИЙ

Объектив камеры может демонстрировать различные виды искажений при определенных фокусных расстояниях и диафрагмах. Эти дефекты можно исправить с помощью вкладки **Коррекция оптических искажений** .



С помощью следующих параметров можно избавиться от двух наиболее распространенных оптических дефектов.

Хроматические аберрации возникают из-за дисперсии света, проходящего через фотообъектив. При этом наблюдается появление цветных контуров, которые у предмета отсутствуют. Например, можно наблюдать красную окантовку с одной стороны объекта, находящейся ближе к центру изображения, и голубую окантовку на стороне объекта, находящейся дальше от центра изображения.

Красный/Голубой край (-100..100). Изменение параметра позволяет убрать красную или голубую цветную окантовку.

Синий/Желтый край (-100..100). Изменение параметра позволяет убрать синий или желтый цветной контур.

Хроматическая аберрация присутствует

Хроматическая аберрация удалена

Виньетирование представляет собой дефект объектива, который приводит к тому, что края/углы изображения становятся более темными (реже светлыми) по сравнению с центром.

Сила (-100..100). При увеличении значения параметра края изображения будут осветляться, при уменьшении - станут темнее.

Расстояние (0-100). При увеличении значения корректировка применяется к более крупной области, распространяющейся далеко от краев изображения, при уменьшении - к области, прилегающей к углам.

Затемненные углы

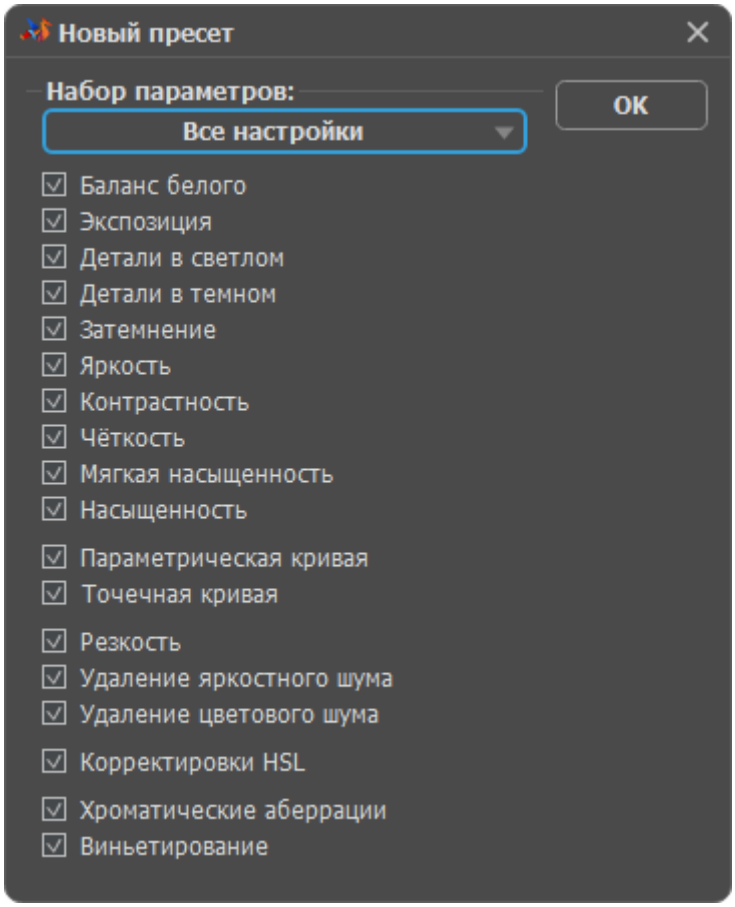
Виньетирование удалено

Виньетирование на фотографии не всегда является дефектом аппарата. Иногда его добавляют к уже готовому изображению в качестве художественного приема. Затенение краев кадра несет определенную художественную нагрузку: искусственным образом отвлекает зрителя от несущественных деталей и акцентирует его внимание на центральных объектах изображения.

РАБОТА С ПРЕСЕТАМИ

Понравившиеся настройки параметров можно сохранить в блоке **Пресеты** и использовать в дальнейшем для быстрой обработки других файлов в RAW-формате. В качестве пресета можно записать настройки одной вкладки или нескольких.

Все доступные пресеты можно найти в выпадающем списке **Пресеты**. При любом изменении параметров название пресета сбрасывается на **Свой пресет**, а рядом со списком появляется кнопка **Сохранить пресет** . При нажатии на кнопку пресету автоматически присвоится имя, которое можно изменить, введя в подсвеченное поле любую комбинацию букв и цифр. После нажатия клавиши `Enter` появляется диалог, где нужно выбрать, какие из параметров должны быть записаны в пресет.



В выпадающем списке можно выбрать параметры, которые будут записаны в пресет: все параметры или параметры только одной вкладки.

Также можно вручную установить флажки напротив названий нужных параметров или групп параметров. Значения выбранных параметров будут записаны в пресет.

При нажатии кнопки **OK** пресет будет создан.

> **Внимание!** При выборе пресета значения параметров, которые не были записаны в пресет будут сброшены до значений по умолчанию.

При нажатии кнопки пользовательские пресеты можно сохранить на диск в файл с расширением *.presets*. Нажатием кнопки можно загрузить пресеты с диска.

Для удаления пресета необходимо выбрать его из списка пресетов и нажать на кнопку **Удалить пресет** .