



SmartMask

Selection made easy



AKVIS SmartMask

AKVIS SmartMask — инструмент для быстрого выделения объекта на изображении.

AKVIS SmartMask позволяет быстро и качественно выделить (вырезать) часть рисунка (например, отделить фигуру человека) с помощью довольно простых манипуляций.

Выделение фрагмента, создание маски — наиболее часто выполняемое действие при работе с изображением. Многие вещи доступны только после того, как сделано выделение определенной области (по границе или по цвету).

Выделение объекта необходимо при удалении фона, это первый шаг к созданию фотомонтажа. Маскирование может быть использовано для тонкой ретуши и любой коррекции, для создания/наложения эффектов на выбранную область.

Сам процесс создания выделенной области обычно доставляет мало радости. Попробуйте выделить себя на общей фотографии. Сколько усилий, сколько кропотливого труда, сколько терпения требуется! А результат, как правило, вызывает чувство неудовлетворения. Особенно после того, как попробуешь вставить вырезанный фрагмент на новый фон. Все "огрехи", как говорится, сразу на лицо. Окантовка от старого фона, резкие границы там, где требуется мягкий переход... И начинаются долгие игры с разными полезными настройками полупрозрачности, с наложением слоев и обработкой краев.

С **AKVIS SmartMask** все намного проще! Вам больше не нужно аккуратно обводить контур в Photoshop, боясь лишний раз вздохнуть, чтобы случайно не дрогнула рука.

Схематично обозначьте области/цвета, которые вы хотите оставить, и те, что будут убраны вместе с фоном. Всего несколько движений кистью. Плагин SmartMask все рассчитает с учетом выбранных параметров.

Программа словно читает ваши мысли и создает нужное выделение, определяя границы и сглаживая их по необходимости.

На выбор предлагаются **три режима создания маски**. Каждый из режимов работает с определенным типом границ.

- Режим **Sharp** (Резкие края) идеален для работы с контрастными изображениями и вырезания объектов с четко прорисованными краями (архитектура, одежда, детали механизмов, четкая фигура человека).
- Режим **Soft** (Мягкие края) подходит для вырезания объектов с "пушистыми", размытыми, полупрозрачными краями (перышки, пух, шерсть).
- Режим **Complex** (Сложные края) предназначен для вырезания объектов со сложным контуром, прозрачных, почти совпадающих по цветовой гамме с фоном (тонкие ветки деревьев, мыльные пузыри, волосы, стеклянные сосуды, спицы велосипеда).

С **AKVIS SmartMask** вы можете избавить себя от трудоемкого и скучного аспекта работы — и полностью посвятить себя творчеству!

AKVIS SmartMask — плагин для графических редакторов. Т.е. дополнительный модуль, которая подключается к программе для обработки изображений и работает через нее. Плагин SmartMask совместим с самыми популярными графическими редакторами: Adobe Photoshop, Photoshop Elements, Corel (Jasc) Paint Shop Pro, Ulead Photo Impact и многими другими.

Установка программы под Windows

Минимальные системные требования:

- Pentium III;
- ОС: Windows 2000/XP/NT/2003/Vista;
- 1 Гб ОЗУ;
- 100 Мб свободного места на диске;
- наличие установленных графических редакторов для установки плагина.

Внимание! Перед установкой плагина **AKVIS SmartMask** необходимо закрыть графический редактор, в который будет устанавливаться плагин. Если установка плагина была выполнена при запущенном графическом редакторе, то его необходимо перезапустить.

Для установки программы необходимо выполнить следующие действия:

- Запустить файл **akvis-smartmask-setup.exe**.
- Выбрать язык программы установки и нажать кнопку **Next** (Далее) (рис. 1).
- Ознакомиться с **Лицензионным Соглашением**, в случае согласия с его условиями, выставить флажок **"Yes, I agree with all the terms of this license agreement"** (Я согласен со всеми условиями данного лицензионного соглашения) и нажать кнопку **Next** (Далее) (рис.2).

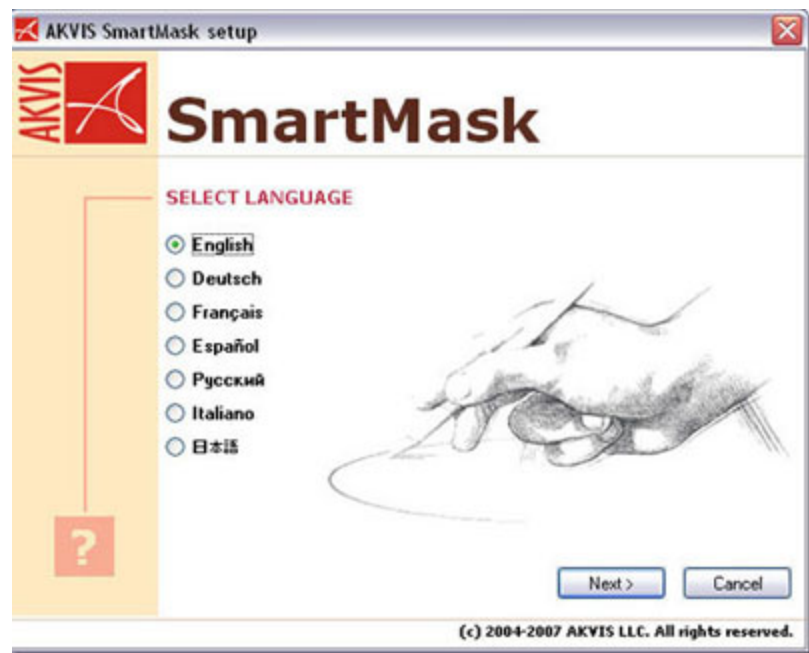


Рис. 1.



Рис. 2.

- Для установки плагина **AKVIS SmartMask** необходимо из списка выбрать графический редактор (или редакторы), в которые необходимо установить плагин, и нажать кнопку **Next** (Далее).

Если нужного редактора нет в списке, то необходимо выставить флажок **Other Graphics Software** (Другие графические редакторы), затем нажать кнопку **Browse** (Обзор) и выбрать каталог для установки плагина - папку Plugins в вашем редакторе (например, C:\Program Files\Corel\...\Plugins) (рис. 3).

- Выбрать папку в Главном меню, в которой будут созданы ярлыки программы, и нажать кнопку **Next** (Далее) (рис. 4).



Рис. 3.

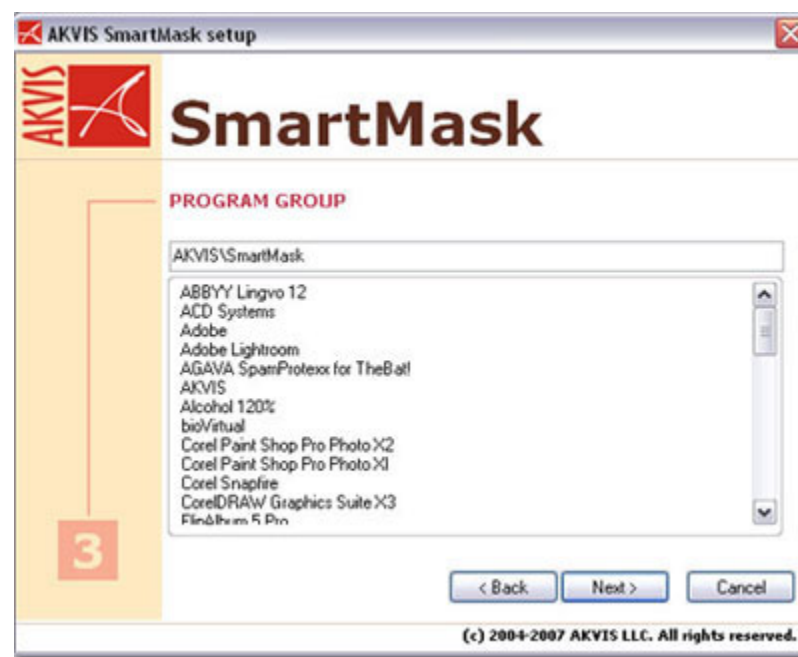


Рис. 4.

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

После установки плагина **AKVIS SmartMask** в меню фильтров редактора появится новая вкладка **AKVIS -> SmartMask**.



Рис. 5.

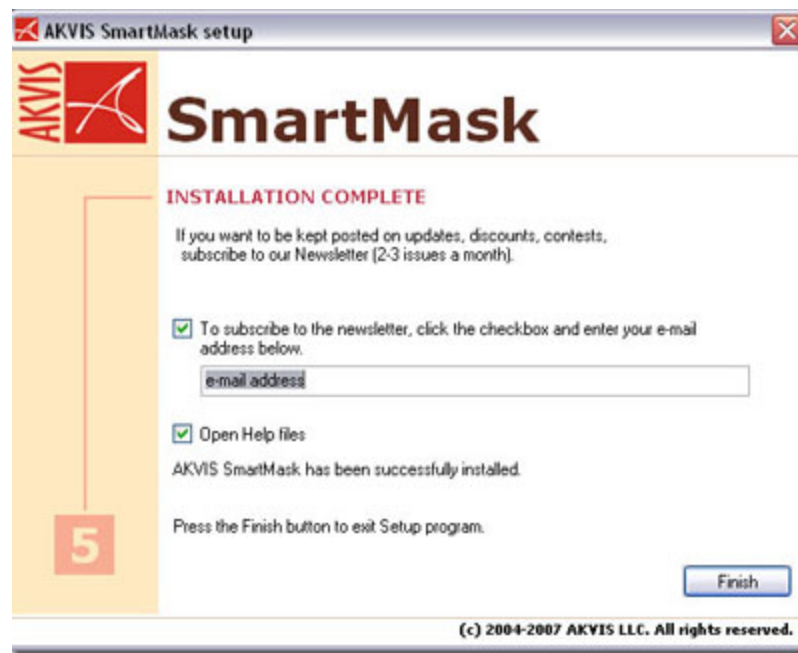


Рис. 6.

Установка программы под Macintosh

Минимальные системные требования:

- Mac OS X 10.3.9-10.5,
- PPC / Intel;
- 1 GB RAM;
- 100 MB свободного места на диске;
- наличие установленных графических редакторов, поддерживающих плагины.

Примечание! Установка программы невозможна без наличия прав администратора.

Для установки программы необходимо выполнить следующие действия:

- Открыть виртуальный диск **akvis-smartmask-setup.dmg** для редактора Photoshop CS3 или **akvis-smartmask-legacy.dmg** для старых версий Photoshop, а также для Photoshop Elements и других редакторов. На экране будет отображено диалоговое окно с **Лицензионным соглашением** (Рис. 1).
- Ознакомиться с лицензионным соглашением и нажать кнопку **Agree**.
- Откроется окно **Finder** с папкой **AKVIS SmartMask PlugIn**. Папку **AKVIS SmartMask PlugIn** необходимо перетащить в папку с плагинами Вашего графического редактора (Рис. 2).

После установки программы **AKVIS SmartMask** в меню фильтров (эффектов) редактора появится новая вкладка **AKVIS** -> **SmartMask**.

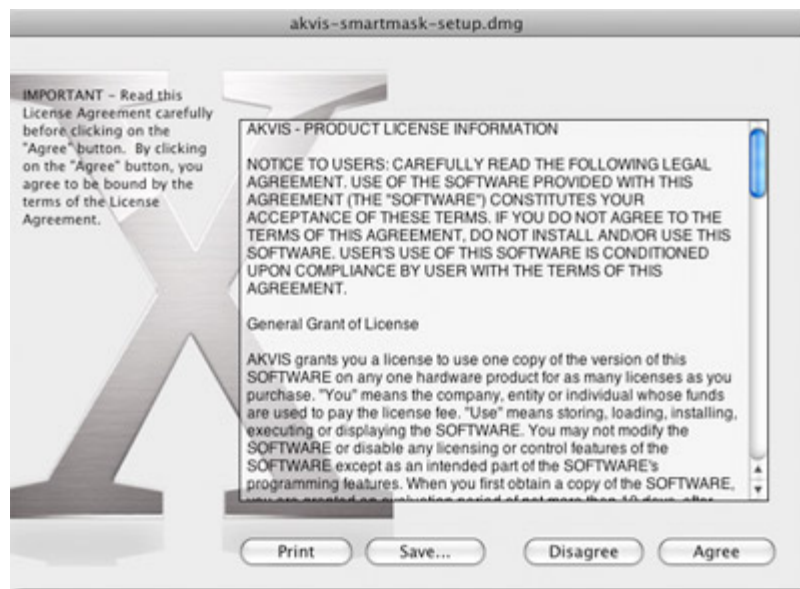


Рис. 1.

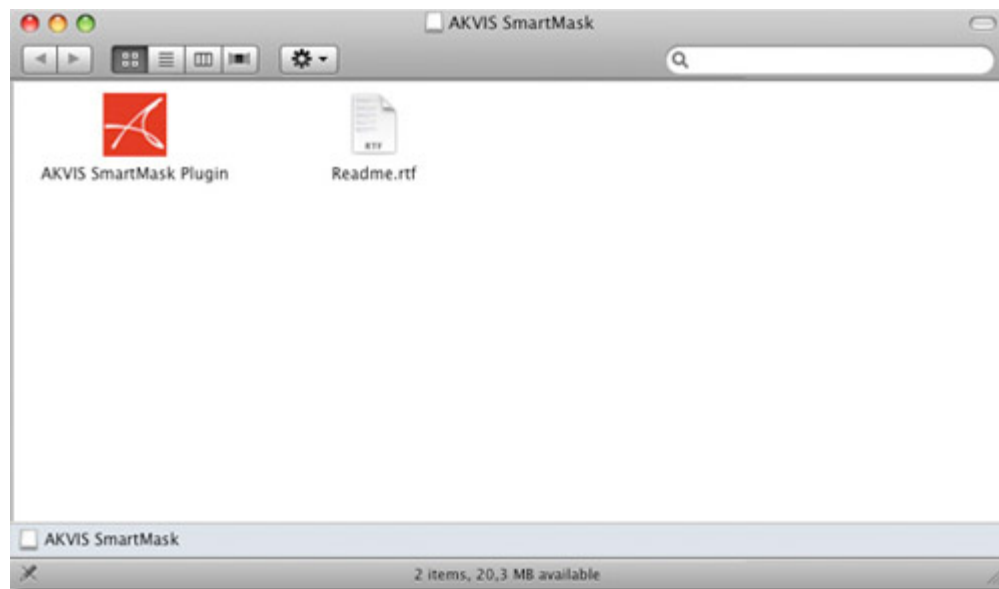


Рис. 2.

Регистрация программы

Приобрести лицензию на программу AKVIS SmartMask Вы можете через интернет-магазины Allsoft или Softkey. Перейти на соответствующие страницы для заполнения формы можно прямо с сайта www.AKVIS.com.

После заполнения формы и проведения денежной транзакции серийный номер будет выслан Вам в течение нескольких минут.

После получения серийного номера можно перейти к регистрации программы.

Для регистрации программы необходимо выполнить следующие действия:

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

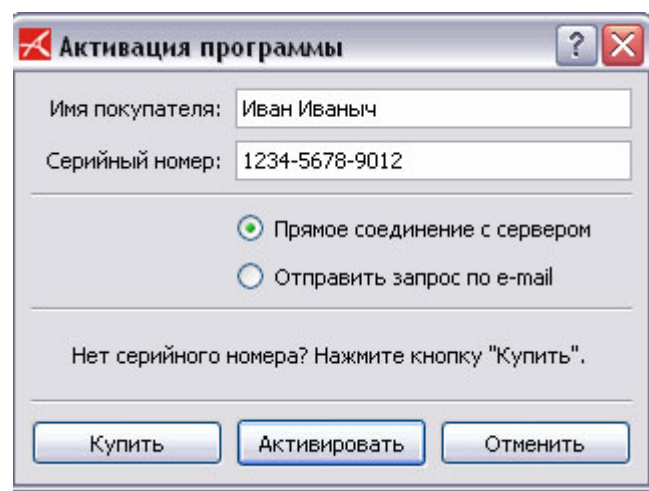


Рис. 2.

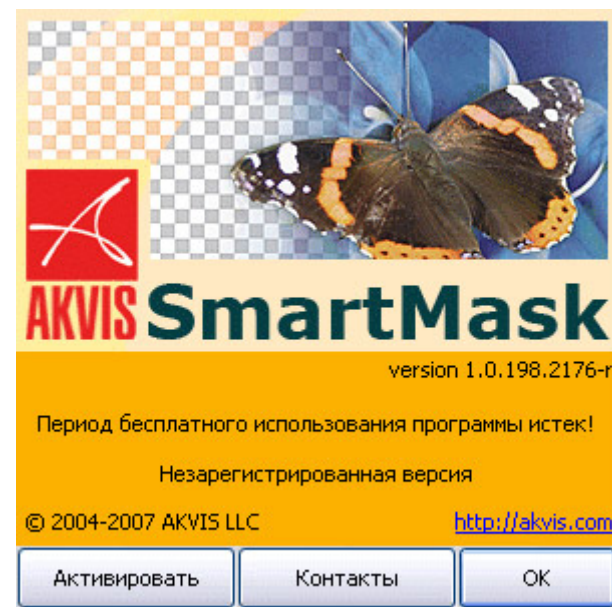


Рис. 1.

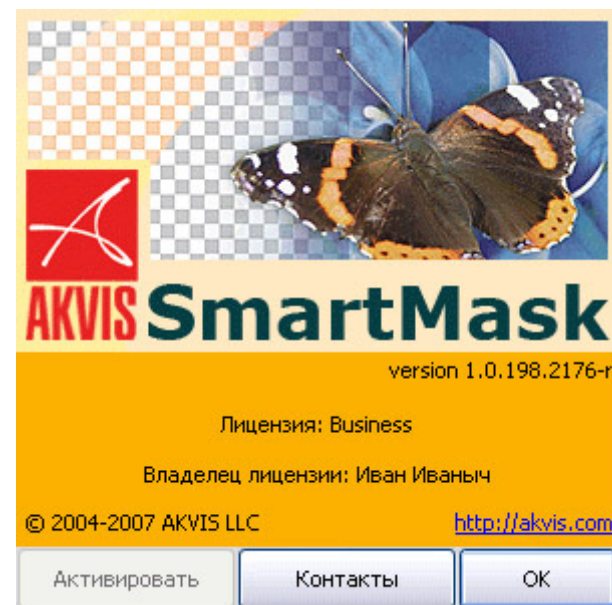


Рис. 3.

В случае если был выбран способ активации через почту, то при нажатии на кнопку **Активировать** будет автоматически создано письмо, которое, не редактируя, необходимо отправить на указанный в письме адрес.

После получения ответного письма вложенный в письмо файл **SmartMask.lic** следует поместить в папку, где хранится лицензионная информация о плагине:

- Для **Windows 2000/XP/NT/2003** выберите в Проводнике:

Documents and Settings -> All Users -> Общие документы -> AKVIS
или же используйте прямой путь файловой системы: **C:\Documents and Settings\All Users\Документы\AKVIS**.

- На **Windows Vista** откройте в Проводнике:

Public -> Общие документы -> AKVIS,

путь файловой системы: **C:\Users\Public\Документы\AKVIS**.

- Для **Mac OS X** это будет **домашняя папка пользователя** (home directory).

Описание рабочей области

Программа **AKVIS SmartMask** является плагином к графическому редактору.

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

Внимание! Перед вызовом плагина необходимо скопировать изображение на отдельный слой.

Окно плагина **AKVIS SmartMask** показано на рис. 1.

Основную часть окна плагина **AKVIS Enhancer** занимает Окно изображения с двумя вкладками **До** (Before) и **После** (After). В вкладке **До** выводится исходное изображение, а в вкладке **После** - уже отредактированное изображение. Переключаться между вкладками можно с помощью клавиши **Tab**. Для того чтобы сравнить отредактированное и исходное изображения, достаточно щелкнуть левой кнопкой мыши по изображению в вкладке **После**.

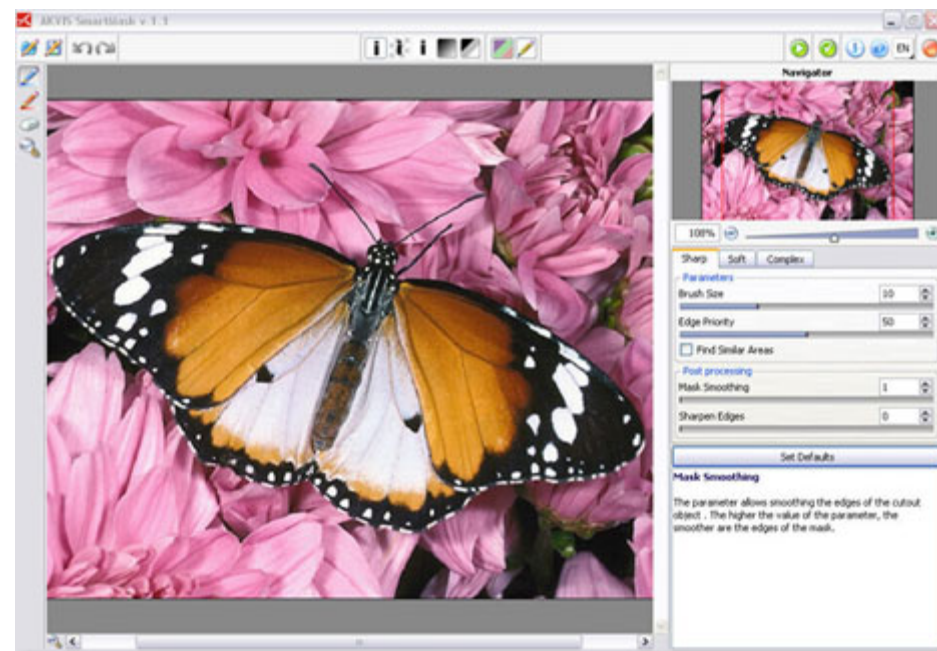


Рис. 1.

Элементы окна плагина:

В верхней части окна расположена **Панель управления**, содержащая кнопки:










- Кнопка  предназначена для открытия файлов с расширением **.smask**. В файл с таким расширением сохраняются все нарисованные контуры и цветовые области, а также запоминается последний достигнутый при работе с изображением результат и параметры режимов.
- Кнопка  предназначена для сохранения всех параметров маски и последнего достигнутого при работе с изображением результата в отдельный файл с расширением **.smask**.
- Кнопка **Отменить** (Undo)  предназначена для отмены последнего действия. Если нажать эту кнопку несколько раз, то будут отменены несколько последних действий. Отменить действие можно с клавиатуры, нажав комбинацию клавиш **Ctrl+Z** (**Command+Z** на Macintosh).
- Кнопка **Повторить** (Redo)  позволяет восстановить действие, отмененное командой **Отменить** (Undo). Восстановить отмененное действие также можно с клавиатуры, нажав комбинацию клавиш **Ctrl+Y** (**Command+Y** на Macintosh).
- Кнопки режима показа изображения:
 - Кнопка  . В данном режиме показывается изображение в его первоначальном виде. Таким образом, всегда можно сравнить результат обработки с исходным вариантом (рис. 2).
 - Кнопка  . В данном режиме на прозрачном фоне будет показан результат обработки изображения в том виде, в котором он будет передан в графический редактор (рис. 3).
 - Кнопка  . В данном режиме вырезанная часть изображения показывается на непрозрачном фоне. По умолчанию цвет фона оранжевый, но его можно изменить в любой момент. Для выбора цвета необходимо щелкнуть по цветовой пластине, всплывающей при наведении стрелки мыши на кнопку, и выбрать цвет из **Стандартного диалога выбора цвета** (рис. 4).
 - Кнопка  . В данном режиме черным цветом показаны точки, прозрачность которых 100%. Белым цветом показаны точки с прозрачностью 0%. Различными оттенками серого цвета показаны все оставшиеся точки (точки, имеющие значение прозрачности, не равное 0% либо 100%). Чем темнее оттенок серого цвета, тем более прозрачной является точка (рис. 5).
 - Кнопка  . В данном режиме черным цветом показаны точки, имеющие прозрачность 100%. Белым цветом показаны точки с прозрачностью 0%. Серым цветом показаны все оставшиеся точки (точки, имеющие значение прозрачности, не равное 0% либо 100%). Данный режим очень удобен для выявления областей, которые на первый взгляд кажутся удаленными, но не являются таковыми на самом деле (рис. 6).



Рис. 2. Исходный вариант изображения

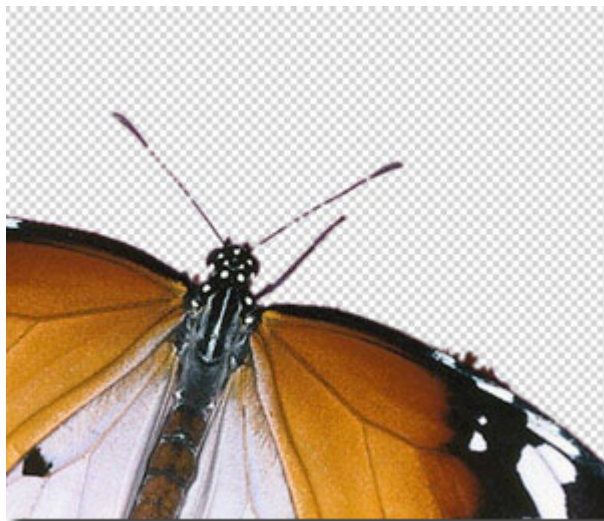


Рис. 3. Изображение на прозрачном фоне



Рис. 4. Изображение на цветном фоне

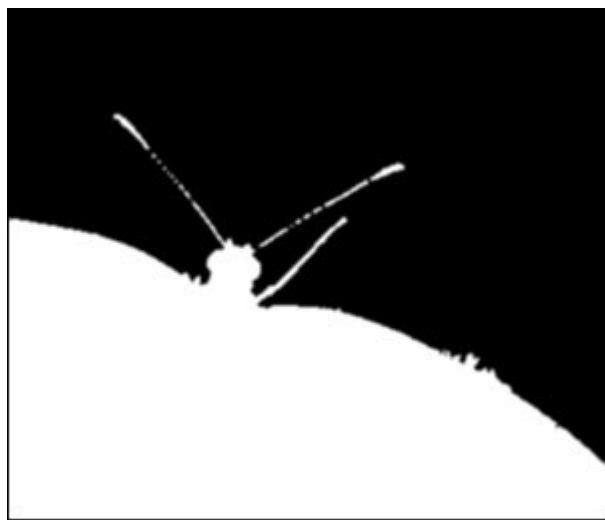


Рис. 5. Маска

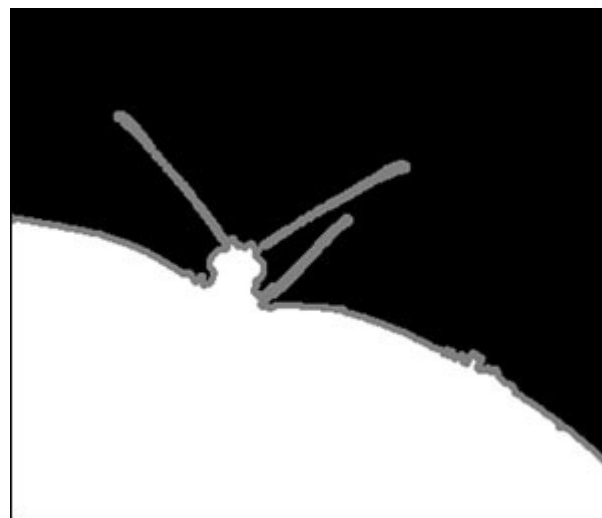
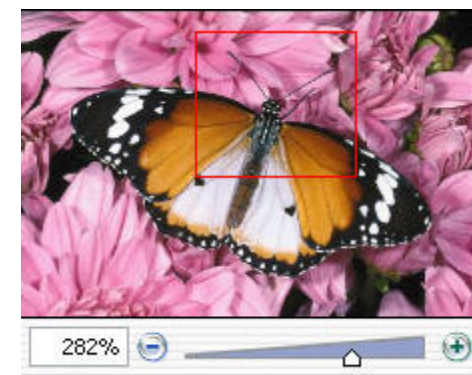


Рис.6. Выявление сложных областей

Изображение в различных его представлениях, в зависимости от выбранного режима, показывается в **Окне изображения**.

- Кнопка  включает и отключает показ штрихов.
- Кнопка  включает и отключает показ цветовых областей, а также определяет их непрозрачность (непрозрачность регулируется параметром, всплывающим при наведении на кнопку курсором мыши).
- Кнопка  запускает процесс обработки изображения.
- Кнопка  . При нажатии на данную кнопку окно плагина **AKVIS SmartMask** закроется, передав вырезанное изображение в графический редактор.
- Кнопка  предназначена для вызова сведений о программе.
- Кнопка  предназначена для вызова справки помощи по программе.
- Кнопка  предназначена для выбора языка программы. Для переключения интерфейса программы на другой язык необходимо нажать левой кнопкой мыши на кнопке  и выбрать из выпадающего списка языков нужный.
- Кнопка  позволяет закрыть окно плагина без применения результатов.





Перемещение по изображению и масштабирование осуществляется с помощью **Окна навигации**. Красной рамкой в **Окне навигации** отмечается та часть изображения, которая в данный момент является видимой в **Окне изображения**.



Описание рабочей области

Рамку можно перетаскивать, меняя тем самым видимую часть изображения. Для перемещения рамки необходимо поместить курсор внутрь рамки, нажать левую кнопку мыши и выполнить перетаскивание.

Кроме того, для прокрутки изображения в **Окне изображения** можно нажать пробел и перетаскивать изображение левой кнопкой мыши.

С помощью кнопок  и , а также с помощью ползунка можно масштабировать изображение в **Окне изображения**. При щелчке на кнопке  или при перемещении ползунка вправо происходит увеличение масштаба изображения. А при щелчке на кнопке  или при перемещении ползунка влево происходит уменьшение масштаба изображения.

Также масштаб изображения можно изменить, если ввести в поле масштабирования новый масштабный коэффициент и нажать клавишу **Enter** (**Return** на Macintosh).

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

Под **Окном навигации** расположена **Панель настроек** с тремя закладками **Sharp**, **Soft** и **Complex**. На каждой из закладок расположены параметры, характеризующие выбранный режим работы и настройки инструментов данного режима. Активировать нужный инструмент можно, нажав на соответствующую кнопку на **Панели инструментов**, расположенной слева от **Окна изображения**.

Также на **Панели настроек** выводится подсказка: краткое описание программы **AKVIS SmartMask** (сразу же после запуска плагина), описание выбранного инструмента и его параметров или описание выбранного режима работы.

Как работать с плагином

Для того чтобы вырезать объект с помощью программы **SmartMask**, необходимо сделать следующее:

1. Открыть изображение в графическом редакторе.
2. Скопировать изображение на новый слой.
3. Вызвать плагин **AKVIS SmartMask**: в **Adobe Photoshop** это пункт меню Filter -> AKVIS -> SmartMask; в **Corel (Jasc) Paint Shop Pro** выбрать пункт меню Effects -> Plugins -> AKVIS -> SmartMask; а в программе **Corel PHOTO-PAINT** - пункт меню Effects -> AKVIS -> SmartMask. Откроется окно плагина, в **Окне изображения** которого будет показано исходное изображение (рис.1).

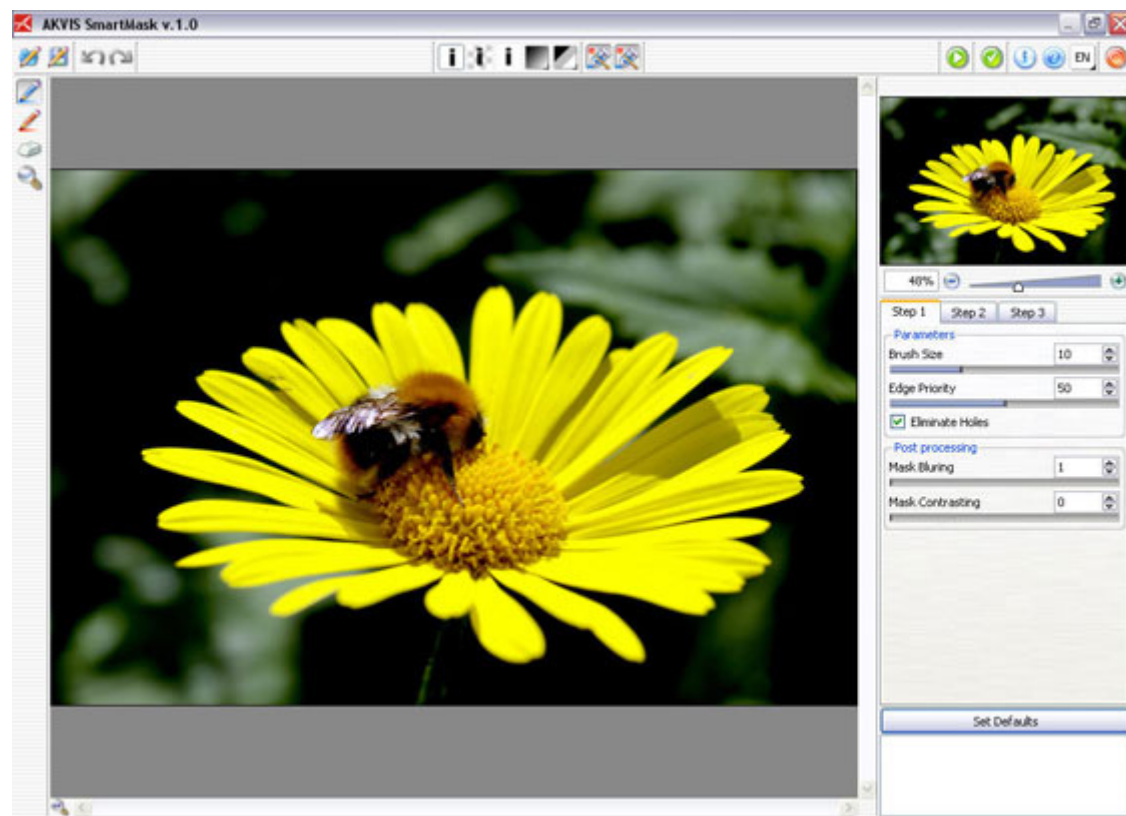


Рис.1.

4. В зависимости от типа границ вырезаемого объекта перейти в наиболее подходящий режим обработки (**Sharp**, **Soft** или **Complex**), щелкнув левой кнопкой мыши по соответствующей закладке на **Панели настроек**. По умолчанию плагин **SmartMask** находится в режиме **Sharp**.

- Режим **Sharp**. Данный режим подходит для работы с контрастными изображениями и вырезания объектов с четко прорисованными краями (архитектура, одежда, детали механизмов...).

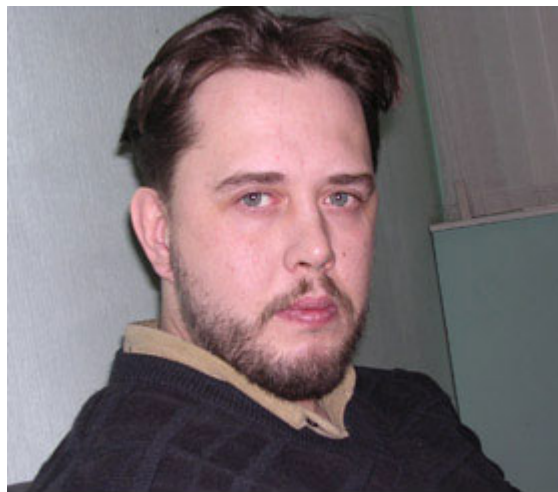


Исходное изображение



*Результат обработки в режиме **Sharp***

- Режим **Soft**. Данный режим подходит для вырезания объектов с "пушистыми", полупрозрачными краями (волосы, пух, шерсть...).

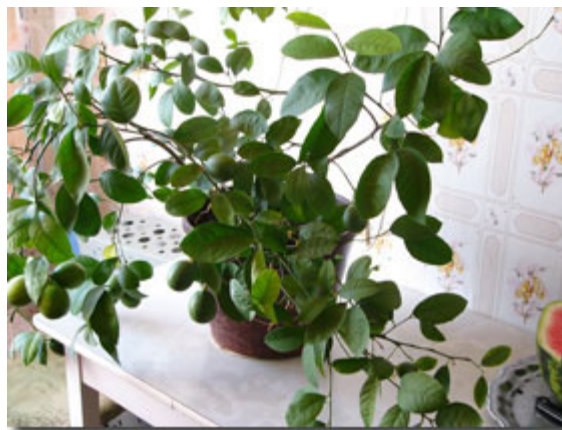


Исходное изображение



*Результат обработки в режиме **Soft***

- Режим **Complex**. Данный режим подходит для вырезания сложных объектов: прозрачных, стеклянных, объектов, совпадающих по цветовой гамме с фоном (деревья, посуда, мыльные пузыри...).






Исходное изображение



Результат обработки в режиме **Complex**

Примечание: Для обработки изображения может быть достаточно одного из режимов, но часто используются все три.

Внимание! Начинать работу можно с любой закладки, но для достижения хорошего результата нужно работать последовательно (например, если работать сначала с закладкой **Complex**, а потом переключиться на одну из 2х предыдущих, результаты работы в этом режиме аннулируются, а изменения будут произведены с учетом параметров закладки, на которую переключились).

5. Вырезать нужный объект, руководствуясь инструкциями по работе с каждым из вышеперечисленных режимов.
6. Перед тем как применить результаты и закрыть окно плагина, можно сохранить нанесенные на изображение штрихи и параметры маски в отдельный файл. Для этого требуется просто нажать на кнопку . Это предоставит возможность в дальнейшем загрузить файл с сохраненной маской (для загрузки файла нажать кнопку ) и что-то изменить, удалить или добавить.
7. Нажать  для применения результата работы плагина и возврата в редактор.

Горячие клавиши

Некоторые операции быстрее и удобнее совершать с помощью клавиатуры, используя так называемые "**горячие клавиши**" (hot keys). Можно активировать инструмент, щелкнув по иконке мышкой, изменить размер карандаша или переключиться в другой режим просмотра с помощью все той же мыши, а можно использовать клавиатурные комбинации, которые существенно ускоряют работу.

Вот список используемых в **AKVIS SmartMask** горячих клавиш (действуют только при включении английской раскладки):

Windows	Mac OS X	Действие
+	+	Отмена последнего действия
+	+	Восстановление отмененного действия
		Переключение между текущим и предыдущим режимами просмотра изображения
		Переключение между режимами просмотра изображения справа налево (по кругу)
		Переключение между режимами просмотра изображения слева направо (по кругу)
или +	или +	Увеличение масштаба изображения
или +	или +	Уменьшение масштаба изображения
		Перемещение по изображению (при нажатой клавише "пробел" включается инструмент "лапа")
+	+	Запуск процесса обработки

Инструменты:

		Переключение между кистями и карандашами (рисование штрихов в режимах Sharp и Soft , Волшебная кисть в режиме Complex)
		Инструмент Ластик (в режимах Sharp и Complex)
		Инструмент Лупа (все режимы)

Горячие клавиши

G

G

Переключение между инструментами заливки (режим **Soft**)

I

I

Переключение между "пипетками" — инструментами для набора цветов в списки "Удалить цвета" и "Сохранить цвета" (режим **Complex**)

K

K

Инструмент для набора цветов в список "Сохранить цвета" (режим **Complex**)

D

D

Инструмент для набора цветов в список "Удалить цвета" (режим **Complex**)

Y

Y

Инструмент **Восстанавливающая кисть** (режим **Complex**)

R

R

Инструмент **Размытие** (режим **Complex**)

Изменение настроек инструментов:

[и]

[и]

Изменение размера инструментов (соответственно — уменьшение и увеличение с шагом 5). Для инструментов режима **Complex** изменяется как сама кисть (внутренний круг), так и ее край (внешний круг) с сохранением пропорций между радиусами

{ и }

{ и }

Изменение размера инструментов в режиме режим **Complex** (соответственно — уменьшение и увеличение с шагом 5) за счет изменения только внешнего края

Дополнительно:

Shift+клик мыши

↑+клик мыши





Быстрое проведение прямых линий с помощью карандашей, кистей

Работа с программой: Режим Sharp

Режим **Sharp** подходит для работы с контрастными изображениями и вырезания объектов с четко прорисованными краями (архитектура, одежда, детали механизмов...) (рис. 1).

Для того, чтобы вырезать объект в режиме **Sharp**, нужно:

1. С помощью инструментов указать на изображении нужные и ненужные области (рис. 2).

- Инструмент **Взять фрагмент** (кнопка ). Синими штрихами на изображении отмечаются объекты и области, которые должны остаться.
- Инструмент **Удалить фрагмент** (кнопка ). Красными штрихами на изображении отмечаются объекты и области, которые должны быть удалены. Активировать данные инструменты с клавиатуры и переключаться между ними можно с помощью клавиши **B**.
- Инструмент **Ластик** (кнопка ). С помощью данного инструмента можно частично или полностью стереть нарисованные контуры. Активировать инструмент с клавиатуры можно, нажав клавишу **E**.
- Инструмент **Лупа** (кнопка ). С помощью данного инструмента можно изменять размер изображения. Щелчок левой кнопкой мыши увеличивает изображение, правой – уменьшает. Если передвигать мышь, нажав и удерживая левую кнопку, на изображении появится прямоугольник в виде «бегущей строки». Попавший в прямоугольник фрагмент будет увеличен до размеров **Окна изображения**. Активировать инструмент с клавиатуры можно, нажав клавишу **Z**.

Толщину штрихов и размер ластика можно изменять с помощью параметра **Размер кисти** (Brush size) на **Панели настроек**.



Рис.1.



Рис.2.


2. Запустить процесс обработки, нажав на кнопку . Изображение будет обработано с заданными по умолчанию значениями параметров на **Панели настроек**. При этом на изображении автоматически будут найдены границы отмеченных штрихами участков и сформированы **три типа областей** (Рис. 3): **красным** цветом закрашиваются области, которые будут удалены (прозрачность каждой из точек таких областей = 100%), **синим** – те, которые будут оставлены (прозрачность каждой из точек таких областей = 0%). Красные и синие области будут разделены зелеными границами. Точки в **зеленой** границе имеют разные прозрачности (на всем промежутке от 0 до 100%), за счет чего границы вырезаемого (вырезанного) объекта получаются плавными.



Рис. 3

3. При неудовлетворительном результате откорректировать штрихи (рис. 4), а на **Панели настроек** отрегулировать параметры обработки изображения:
 - **Приоритет границ** (Edge priority). Параметр определяет соотношение влияния границ и цветовой гаммы на результат разделения изображения на области для тех фрагментов, которые не были отмечены штрихами. При высоких значениях параметра граница проходит просто между объектами, отмеченными разными штрихами. При низких значениях параметра учитываются в первую очередь цвета не обозначенных фрагментов. То есть на всем изображении будут найдены области, по цветовой гамме похожие на области, помеченные штрихами, и раскрашены в соответствующие цвета. По умолчанию выбрано оптимальное значение параметра, равное 50, когда учитываются оба принципа.
 - **Найти похожие области** (Find similar areas). По умолчанию флажок снят. При этом области изображения закрашиваются в соответствии с цветом штрихов нарисованных в близлежащих областях. При выставленном флажке будут найдены области, по цветовой гамме совпадающие с областями, уже отмеченными штрихами (не зависимо от того, в какой части изображения они расположены), и раскрашены в соответствующие цвета. При выставленном флажке удобно вырезать, например, надписи или решетки.
 - **Сглаживание маски** (Mask Smoothing). Параметр создает эффект сглаживания, размытия краев вырезанного изображения. Чем выше значение параметра, тем более размытыми будут края изображения.
 - **Резкость границ** (Sharpen Edges). Параметр **Резкость границ** создает эффект жесткости границ вырезанного изображения. Чем выше значение параметра, тем более четкими будут границы изображения.

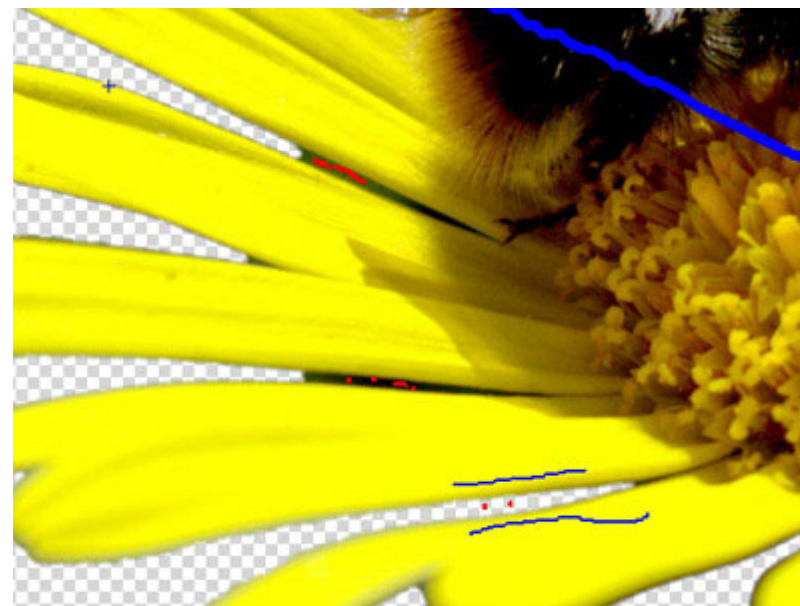




Рис. 4.

4. Вновь нажать  для запуска процесса обработки (рис. 5).
5. Если после обработки изображения в режиме **Sharp** границы вырезанного объекта достаточно откорректированы и достигнут желаемый результат, нажать кнопку  для выхода из плагина и передачи результата в графический редактор.

Если же изображение требует дальнейшей коррекции, доработать его в других режимах (закладки **Soft** и **Complex**).



Рис.5.

Работа с программой: Режим Soft

В режиме **Soft** удобно вырезать объекты с "пушистыми", полупрозрачными краями (пух, шерсть, мех...) (рис. 1).

1. Сначала с помощью режима **Sharp** построить **цветовые области** (рис. 2):

Синим цветом на изображении закрашиваются объекты и области, которые должны остаться. Прозрачность каждой из точек таких областей = 0%.

Красным цветом на изображении закрашиваются объекты и области, которые должны быть удалены. Прозрачность каждой из точек таких областей = 100%.

Зеленым цветом закрашиваются области перехода между удаляемой и оставляемой областями изображения. Значения прозрачностей каждой из таких точек находятся на промежутке от 0 до 100%.

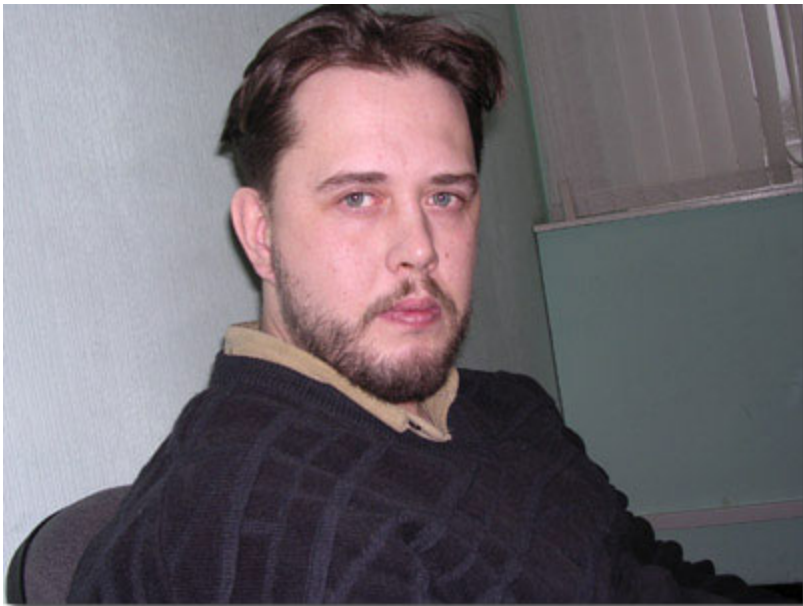








Рис.1. Исходное фото



Рис.2.

2. Откорректировать цветовые области изображения (рис. 3) с помощью инструментов:

Для коррекции синих областей используются инструменты  и , красных -  и , зеленых -  и .

Толщину штрихов при рисовании можно изменять с помощью параметра **Размер кисти** (Brush size) на **Панели настроек**

Ширина зеленой зоны регулируется одноименным параметром на **Панели настроек**. Чем выше значение параметра, тем шире переходная область. Данный параметр влияет только на автоматически построенную зеленую границу и увеличивает и уменьшает ее ширину равномерно по всей длине. Если же требуется добавить или, наоборот, стереть часть зеленой зоны на других участках изображения, воспользуйтесь соответствующими инструментами на **Панели инструментов**.



Рис.3.

3. В случае необходимости, отрегулировать на **Панели настроек** параметр **Чувствительность** (Sensitivity). Параметр влияет на проявление деталей в сложных областях (рис. 4). Чем больше значение параметра, тем больше полупрозрачных деталей проявляется.

4. Запустить процесс обработки нажатием кнопки  .

Внимание! Если на изображении случайно остались незакрашенные участки (такое может произойти, если работа была начата сразу в режиме **Soft**), то они будут учтены как зеленые области и обработаны соответственно.

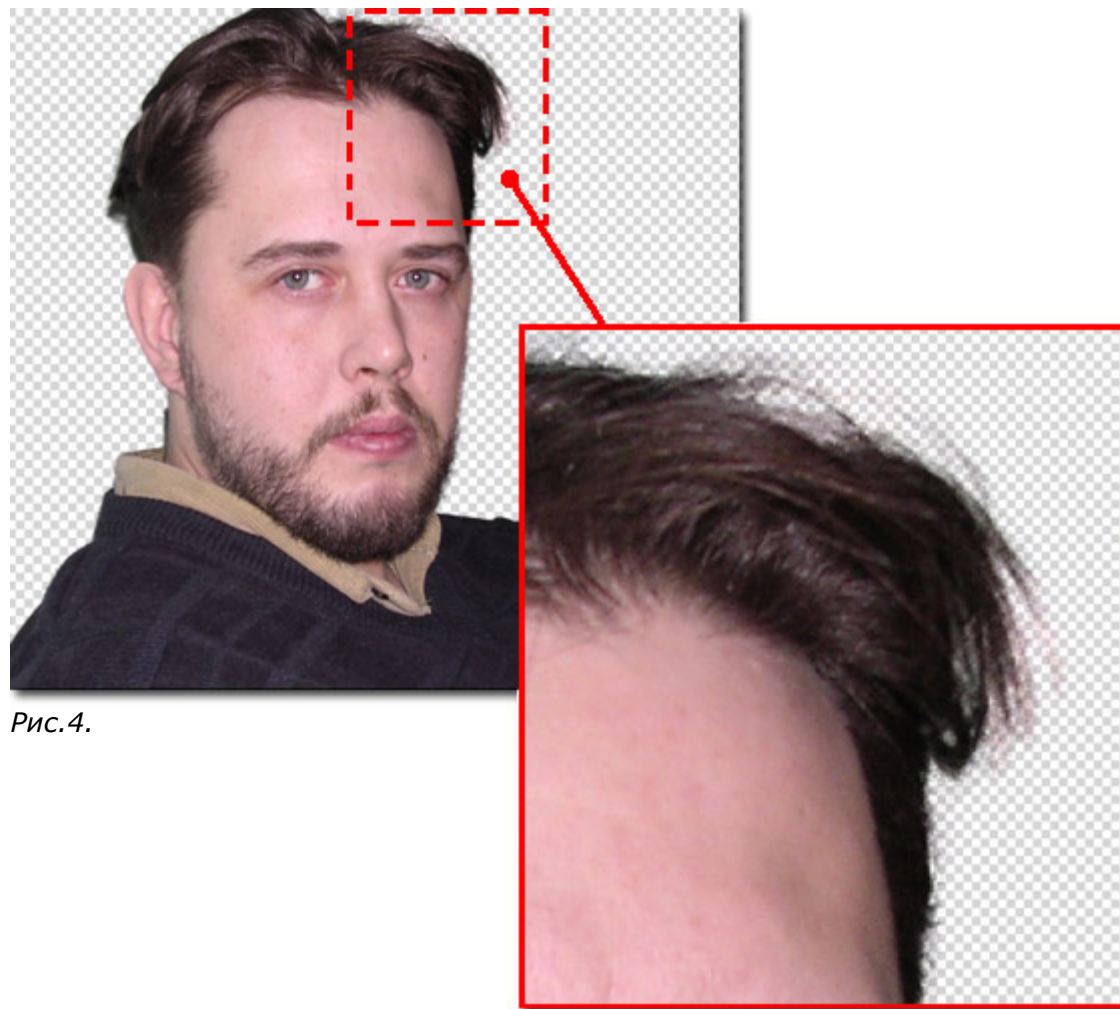


Рис. 4.


5. Если после обработки изображения в режиме **Soft** удалось получить желаемый результат, нажать на кнопку  для принятия изменений и передачи изображения в редактор (рис. 4). Если же результат не устраивает, перейти на этап ручной доработки (закладка **Complex**).




Рис.5. Результат



Примечание: Результат работы режима **Soft** обычно далек от идеального, поэтому он скорее является предварительным этапом перед ручной доработкой изображения в режиме **Complex**. Но, несмотря на некоторые недостатки, режим **Soft** экономит немало времени, так как его использование снижает объем ручной работы до минимума



Работа с программой: Режим Complex

Режим **Complex** подходит для вырезания сложных объектов: прозрачных, стеклянных, совпадающих по цветовой гамме с фоном (деревья, посуда, мыльные пузыри, волосы...) (рис. 1).

Внимание! В данном режиме все действия с изображением производятся вручную, поэтому кнопка Пуск  здесь не работает.

1. С помощью флажка **Только в зеленой зоне** (in green only) выбрать способ работы с изображением. При выставленном флажке к изменениям будет чувствительна только область изображения в пределах ранее нарисованной зеленой границы. При выключенном флажке инструменты будут действовать для любой точки изображения.

2. С помощью инструментов  и  заполнить поля **Удалить цвета** и **Сохранить цвета** (рис. 2):

- Инструмент **Удалить цвета** (кнопка ). Цвета, выбранные с помощью данного инструмента, заносятся в поле **Удалить цвета** (Drop Colors). Для выбора цвета щелкните левой кнопкой мыши в соответствующей точке изображения.
- Инструмент **Сохранить цвета** (кнопка ). Цвета, выбранные с помощью данного инструмента, заносятся в поле **Сохранить цвета** (Keep Colors). Для выбора цвета щелкните левой кнопкой мыши в соответствующей точке изображения.

Активировать данные инструменты с клавиатуры и переключаться между ними можно с помощью клавиши **I**.

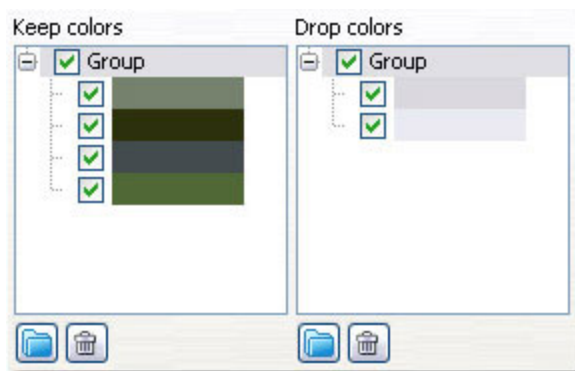





Рис. 2.



Рис. 1.

Поля **Удалить цвета** и **Сохранить цвета** находятся на **Панели настроек** и содержат наборы цветов. Добавлять цвета в список можно с помощью двух вышеописанных инструментов. Цвета в списках можно делить на группы. Чтобы создать новую группу цветов, нужно нажать на кнопку . Для того чтобы удалить цвет из списка, нужно выбрать цвет, щелкнув по нему левой кнопкой мыши, и нажать кнопку . Зеленым флажком в списках отмечаются цвета или группы цветов, которые будут учитываться при обработке изображения.

3. Используя инструмент **Волшебная кисть** (кнопка ), обработать участок изображения.

Инструмент **Волшебная кисть** оставляет на изображении точки цветов из набора **Сохранить цвета** и удаляет точки, имеющие цвета, находящиеся в наборе **Удалить цвета**. Остальные цвета оставляет или удаляет, в зависимости от того, к цветам из какого набора они ближе. Активировать инструмент с клавиатуры можно, нажав клавишу **В**. Увидеть результат работы инструмента можно как на прозрачном (рис. 3), так и на цветном фоне (рис. 4).

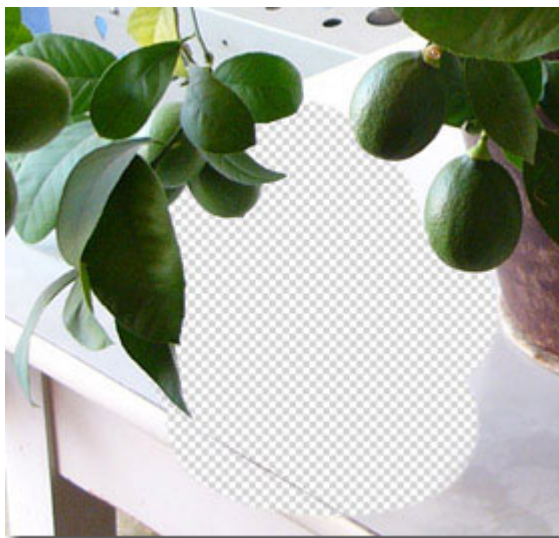


Рис.3. На прозрачном фоне



Рис.4. На цветном фоне

Инструмент **Волшебная кисть** имеет следующие параметры:

Флажки, определяющие принцип работы кисти:

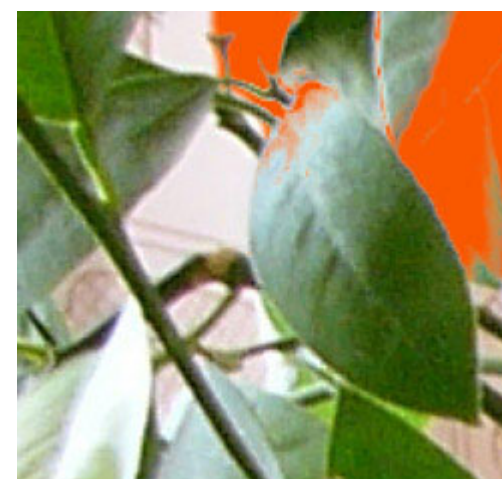
Флажок **Вычислять** (Calculate). При выставленном флажке удаляются все точки, цвета которых совпадают с цветами из списка **Удалить цвета** и близкие к ним, и восстанавливаются все точки, цвета которых совпадают с цветами из списка **Сохранить цвета** и близкие к ним.

Флажок **Добавлять** (Repair). При выставленном флажке происходит только восстановление цветов в соответствии со списком **Сохранить цвета**.

Флажок **Убирать** (Clean). При выставленном флажке происходит только удаление цветов в соответствии со списком **Удалить цвета**.



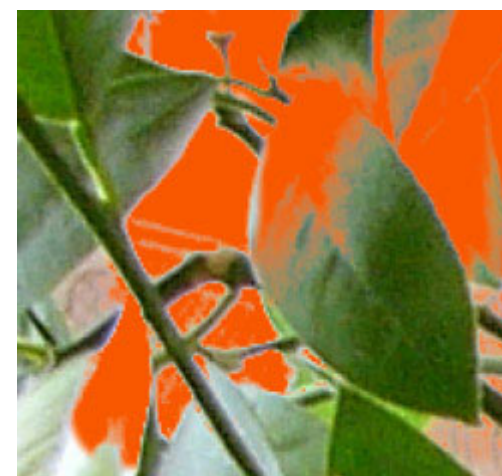
До применения инструмента



Выставлен флажок **Добавлять**



Выставлен флажок **Вычислять**



Выставлен флажок **Убирать**

Параметры, определяющие область распространения эффекта:

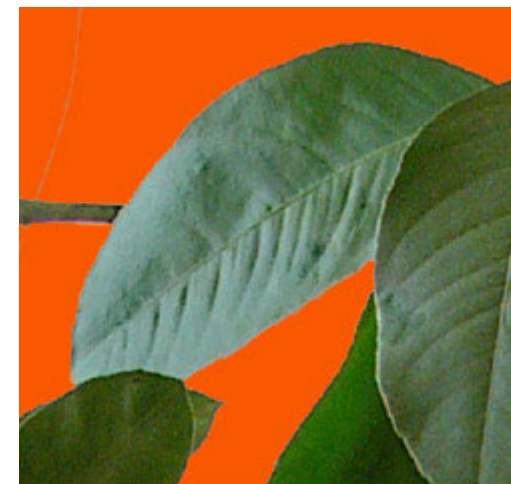
Кисть (Brush). Параметр определяет внутренний диаметр кисти, то есть зону полного применения выбранного эффекта.

Край (Edge). Параметр определяет внешний диаметр, то есть зону частичного применения выбранного эффекта.

Флажок **Восстановление цвета объекта** (Foreground recovery). Так как свет на фотографиях обычно распределен неравномерно, то при вырезании объекта на нем могут оставаться оттенки окружающего фона, тень или отблеск, которые будут совершенно неуместны применительно к новому фону: например, зеленые от листвы или синие от неба волосы, тень от предметов на коже или одежде и т.д. Данный параметр позволяет устранить этот недостаток, избавиться от лишних оттенков и выровнять цвет. Все, что нужно - выбрать цвет, щелкнув по цветовой пластине (из **Стандартного диалога выбора цвета** или с помощью пипетки на изображении) либо задать прозрачность (щелчок правой кнопкой мыши), тем самым выбрав цвет из списка **Сохранить цвета**. Тогда при использовании **Волшебной кисти** цвета примут подобранный оттенок. Флажок характеризуется параметром **Сила проявления** (Strength), определяющим влияние накладываемого цвета. Чем больше значение параметра, тем в большей степени цвета будут подвержены изменению.



Флажок **Восстановление цвета объекта** не выставлен



Флажок **Восстановление цвета объекта** выставлен, выбран зеленый цвет

Параметры **Чувствительности кисти** (Sensitivity):


Общая чувствительность (Brush). Параметр влияет на проявление деталей в сложных областях. Чем больше значение параметра, тем больше полупрозрачных деталей проявляется.

Чувствительность **К сохранению**. Чем больше значение параметра, тем больше диапазон сохраняемых на изображении цветов.

Чувствительность **К удалению**. Чем больше значение параметра, тем больше диапазон удаляемых с изображения цветов.

4. Повторять пункты 2 и 3, изменяя цветовые наборы, пока не будет обработано все изображение.

5. Подкорректировать изображение с помощью следующих инструментов:


- Инструмент **Восстанавливающая кисть** (кнопка ). Данный инструмент восстанавливает область изображения до первоначального состояния. Активировать инструмент с клавиатуры можно, нажав клавишу **Y**.



До применения инструмента



После применения инструмента


- Инструмент **Ластик** (кнопка ). Данный инструмент полностью стирает часть изображения, для которой будет использован. Активировать инструмент с клавиатуры можно, нажав клавишу **E**.




До применения инструмента



После применения инструмента

-
- Инструмент **Размытие** (кнопка ). При использовании данного инструмента создается эффект размывки путем снижения цветового контраста между соседними пикселями. Инструмент характеризуется параметром **Степень размытия** (Blurring). Увеличение параметра усиливает эффект размытия, уменьшение - снижает. При значении параметра = 1 размытия не происходит. Активировать инструмент с клавиатуры можно, нажав клавишу R.

Для каждого из трех вышеперечисленных инструментов также регулируются параметры **Кисть** и **Край**.

2. Нажать  для принятия изменений и передачи изображения в редактор.



Результат

Как вырезать фигуру человека из фотографии

Данный пример выполнен в **Adobe Photoshop**, но повторить его можно в любом графическом редакторе, с которым **совместим плагин AKVIS SmartMask**.



Возможные варианты фона



Исходное изображение девушки

1. Откроем изображение в редакторе (рис.1).
2. Создадим копию слоя (рис.2).

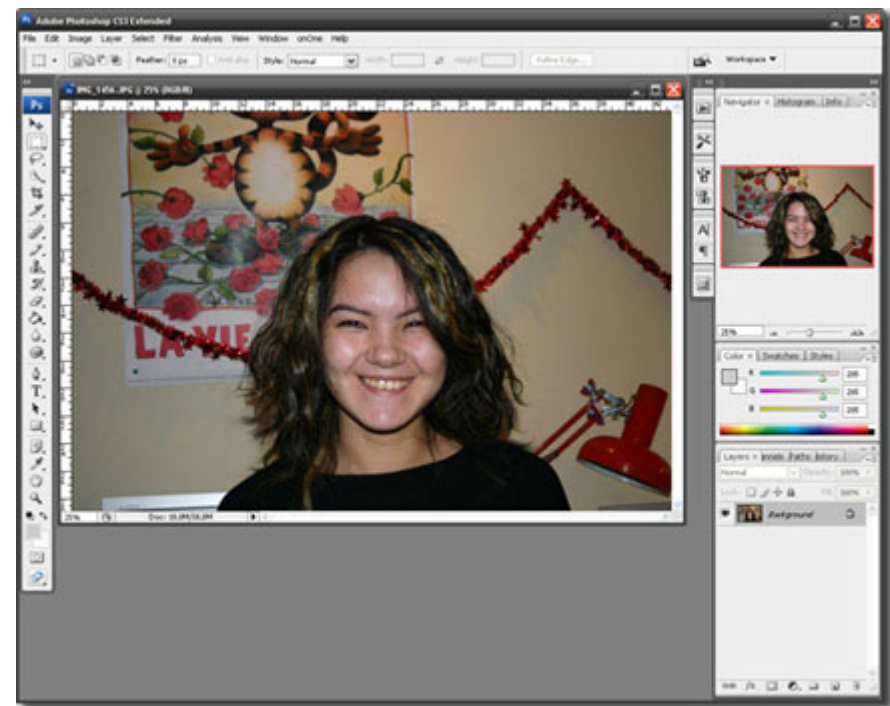


Рис.1.

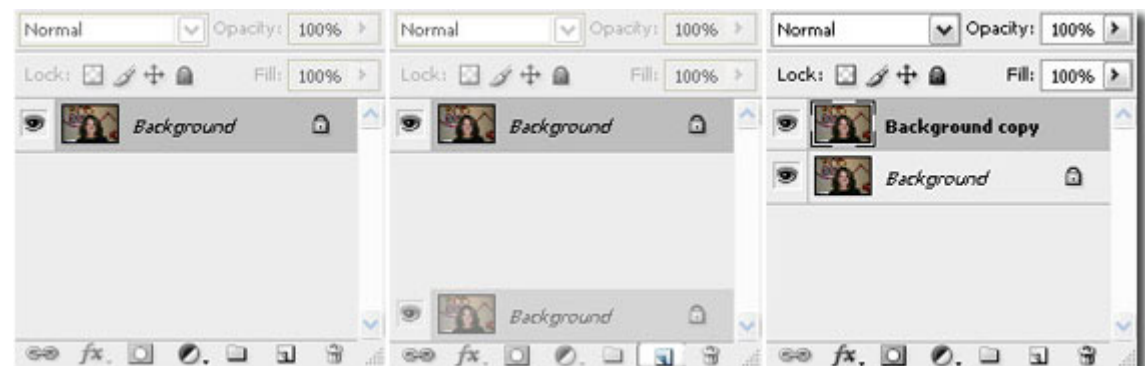


Рис.2.

3. Вызовем плагин: в основном меню выберем команду Filters -> AKVIS -> SmartMask. По умолчанию программа будет находиться в режиме Sharp (рис.3).
4. Синим цветом обведем девушку (рис.4), а красным цветом отметим фон (рис5).

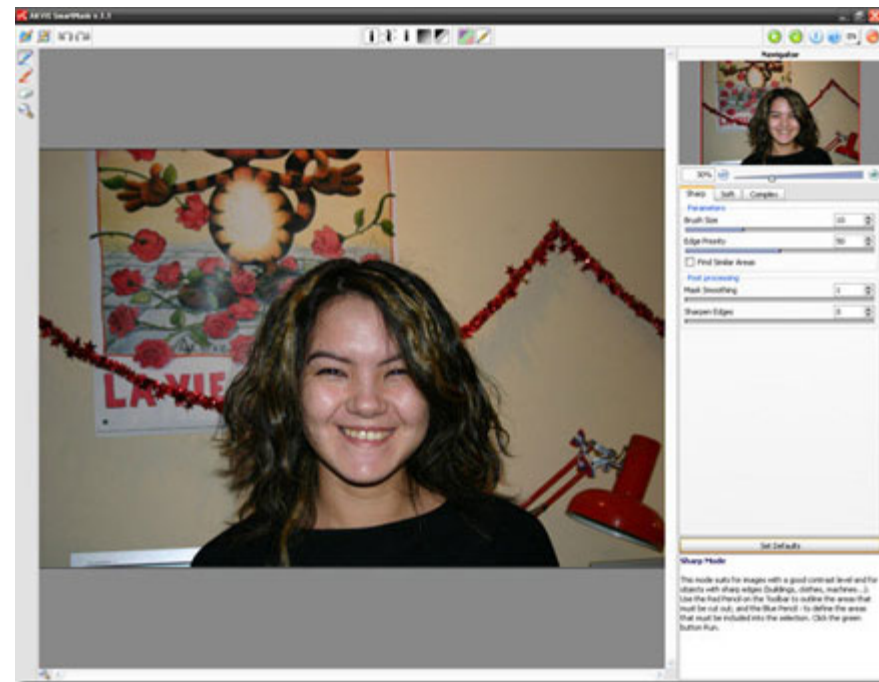


Рис.3.

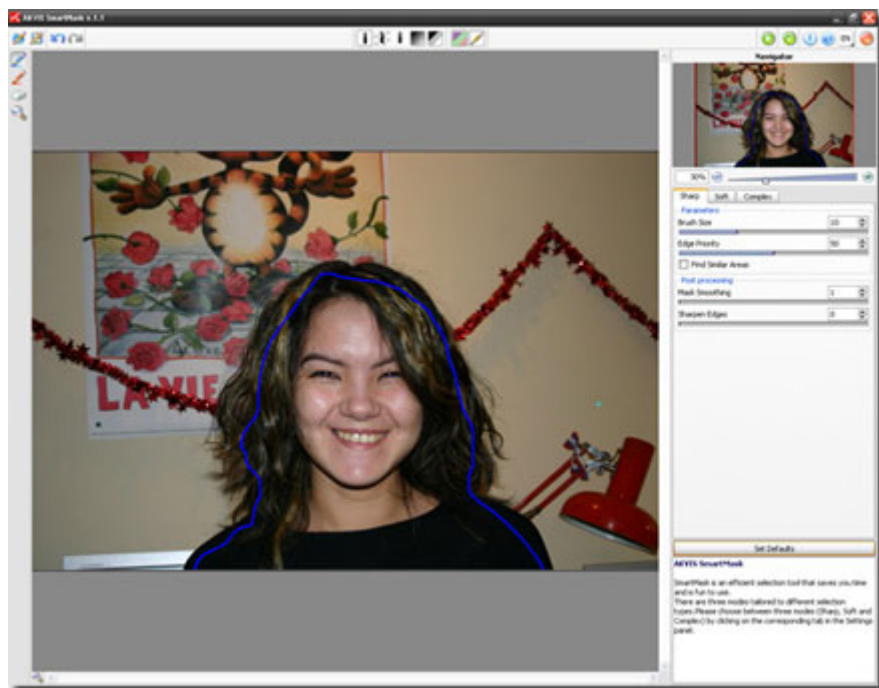


Рис.4.

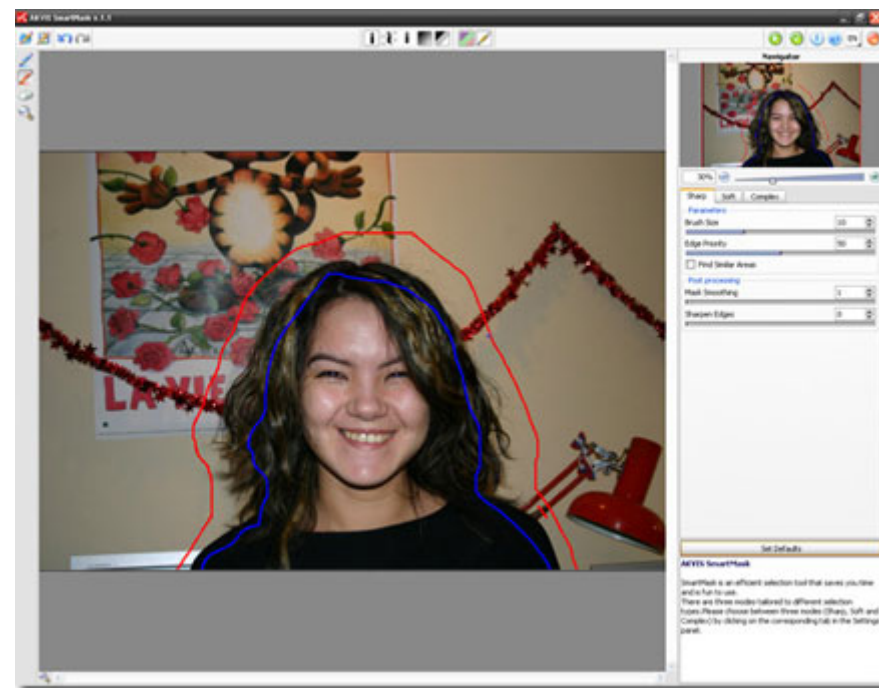



Рис.5.

5. Запустим процесс обработки изображения (кнопка ) (рис.6).

В результате обработки на изображении автоматически будет найдена граница между фоном и девушкой и сформированы три типа областей: красная область будет удалена (прозрачность каждой из точек области = 100%), синяя – оставлена (прозрачность каждой из точек области = 0%). Красная и синяя области будут разделены зеленой границей (прозрачности точек, находящихся в пределах границы будут принимать различные значения на всем промежутке от 0 до 100%, за счет чего края вырезанного объекта получаются плавными) (рис.7).

6. Выберем просмотр изображения на прозрачном фоне, отключим штрихи и заливку и посмотрим, как будет выглядеть вырезанное изображение (рис.8).

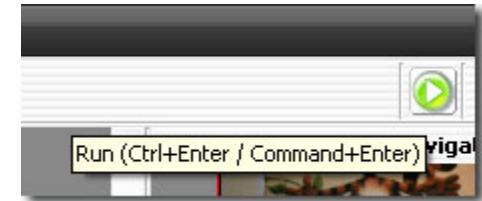


Рис.6.

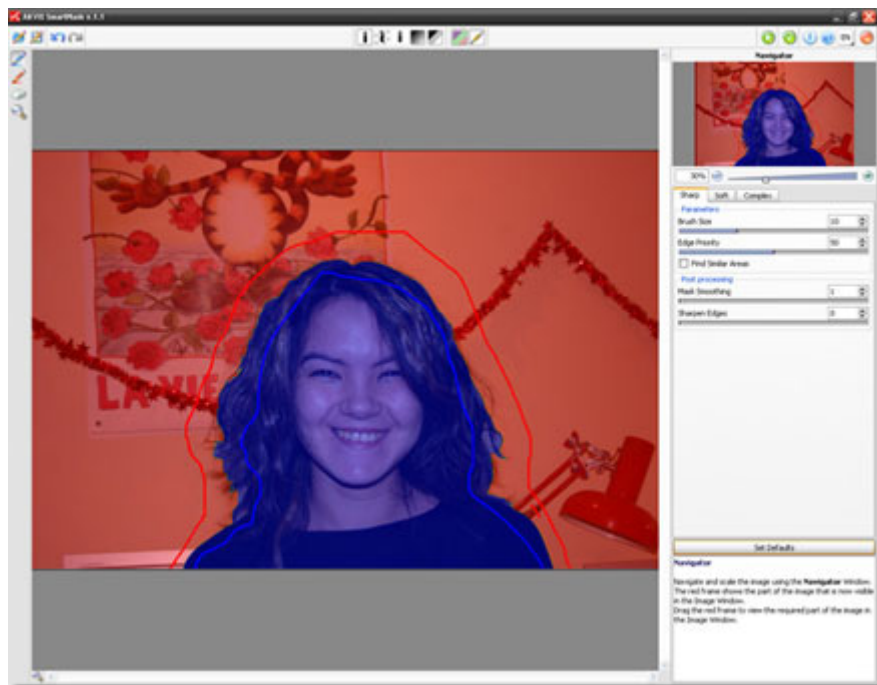


Рис.7.

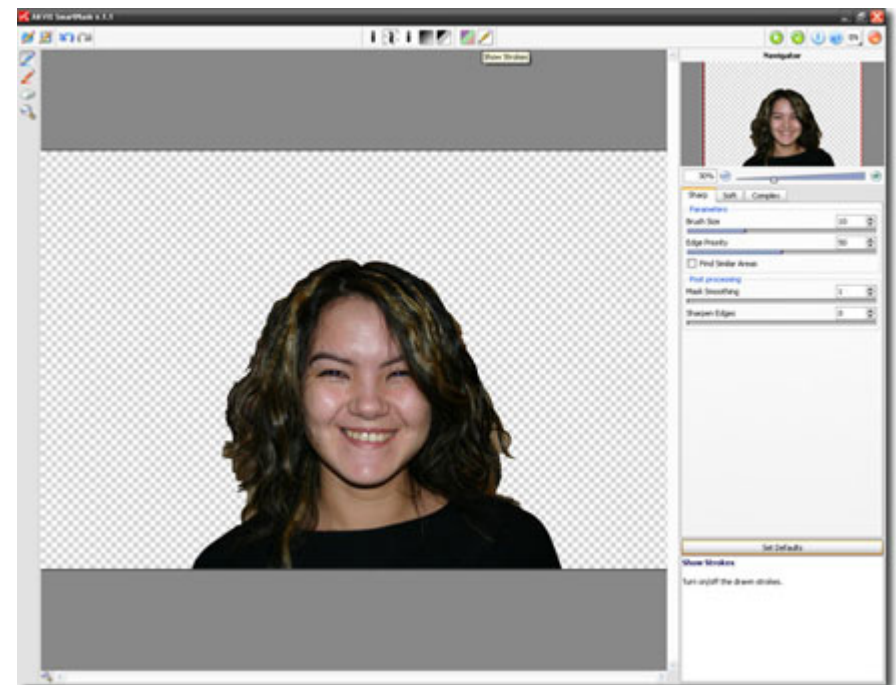


Рис.8.

7. Одежда получилась замечательно, но в целом результат явно неудовлетворительный. Поэтому продолжим обработку.
8. Вновь включим показ заливки (рис.9) и переключимся в режим **Soft** (рис.10)
9. Выберем зеленый карандаш и увеличим размер кисти (рис.11).

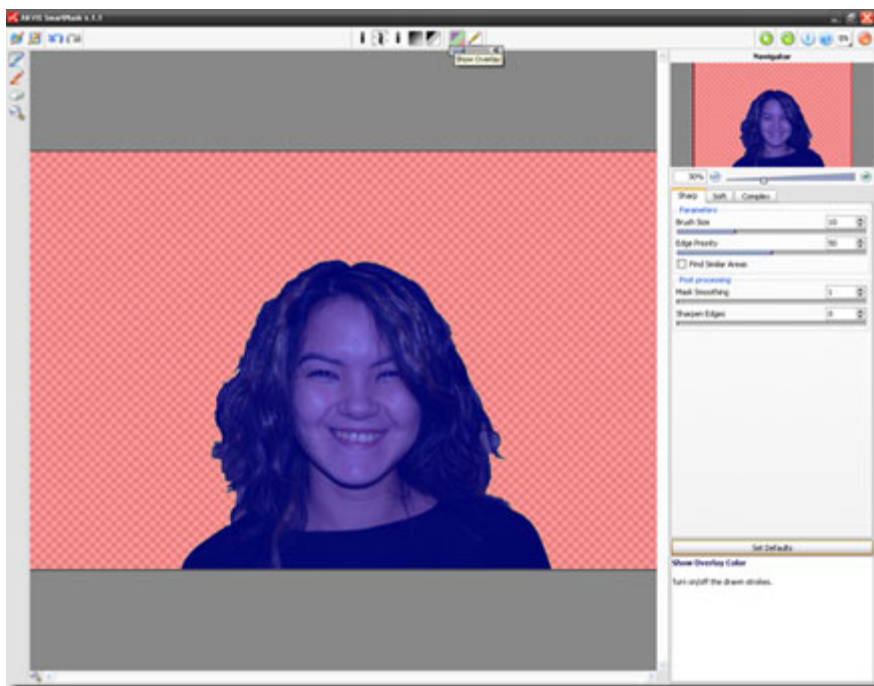


Рис.9.

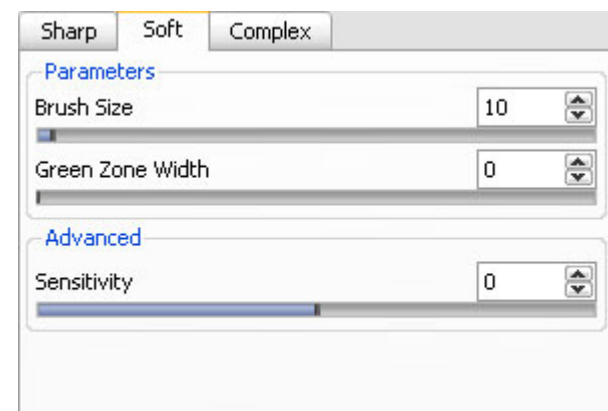



Рис.10



Рис.11

10. Закрасим участки, с которыми не справился предыдущий режим (рис.12).

11. Нажмем  для запуска процесса обработки изображения в режиме **Soft**.
Результат нам уже почти нравится. Осталось избавиться от пятен фона (рис.13).

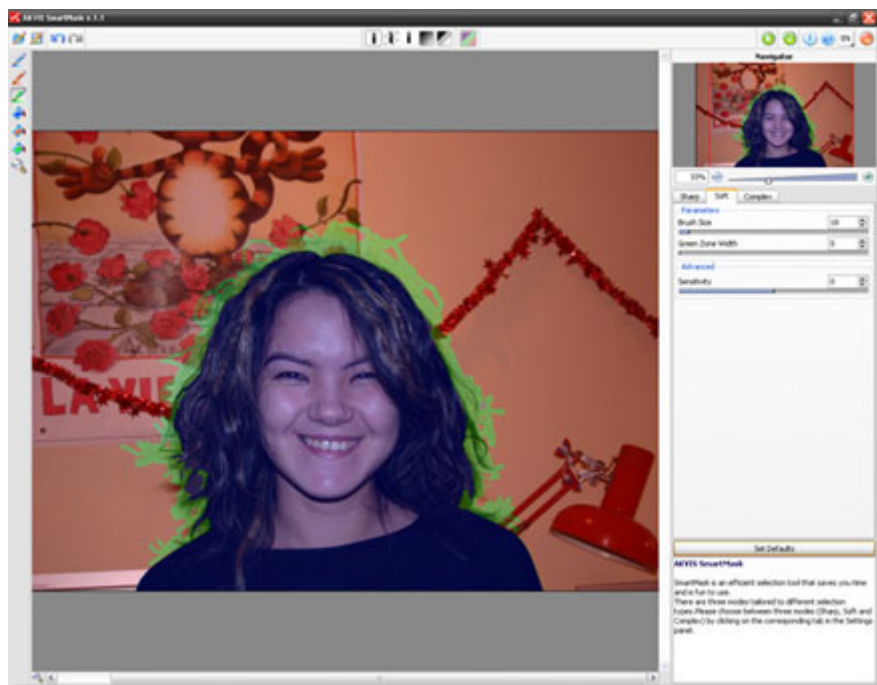


Рис.12

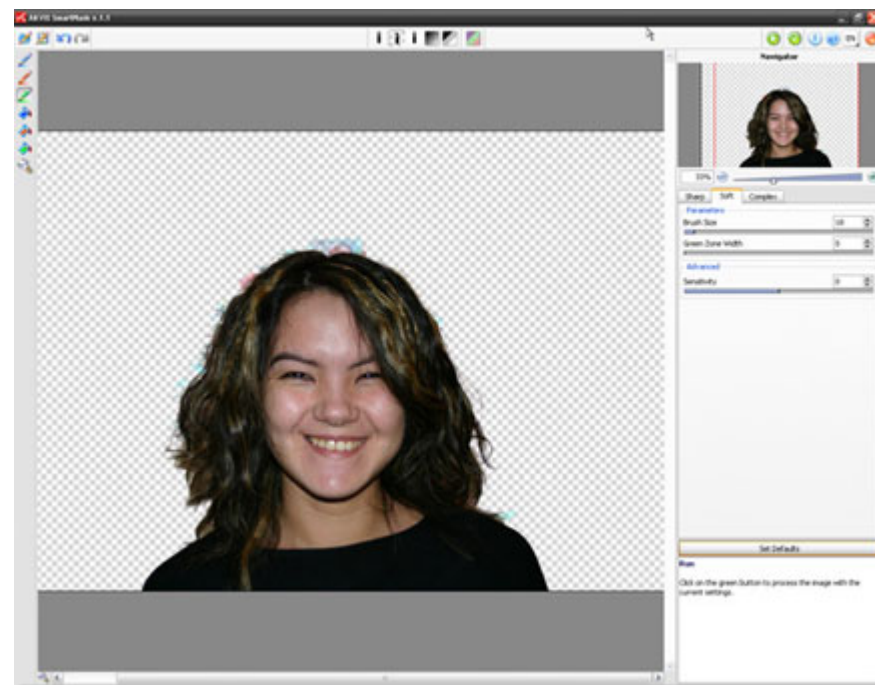


Рис.13

12. Переключимся в режим **Complex** (рис.14).

13. С помощью инструмента **Лупа** увеличим масштаб изображения и перейдем к окончательной обработке проблемных участков (рис.15).

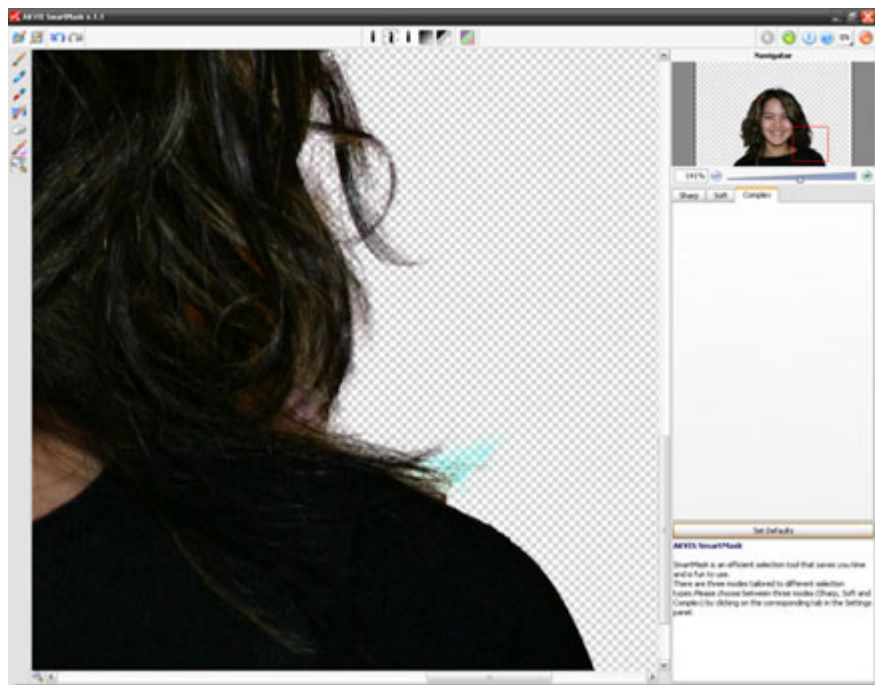


Рис.15

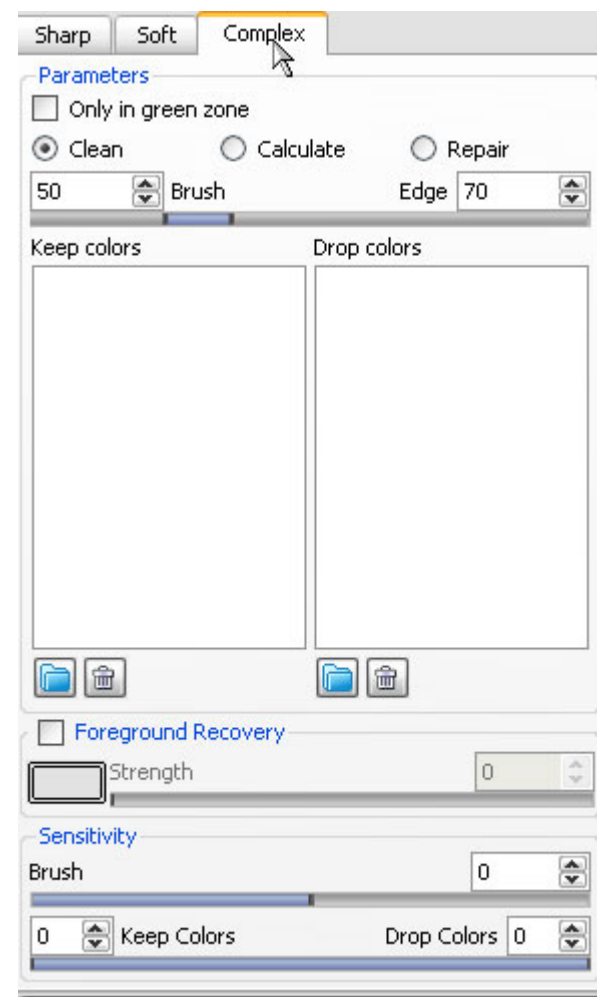


Рис.14

14. Переключимся в режим просмотра исходного изображения (рис.16).
15. Выберем цвета в поля **Сохранить цвета** и **Удалить цвета** с помощью соответствующих инструментов (рис.17).

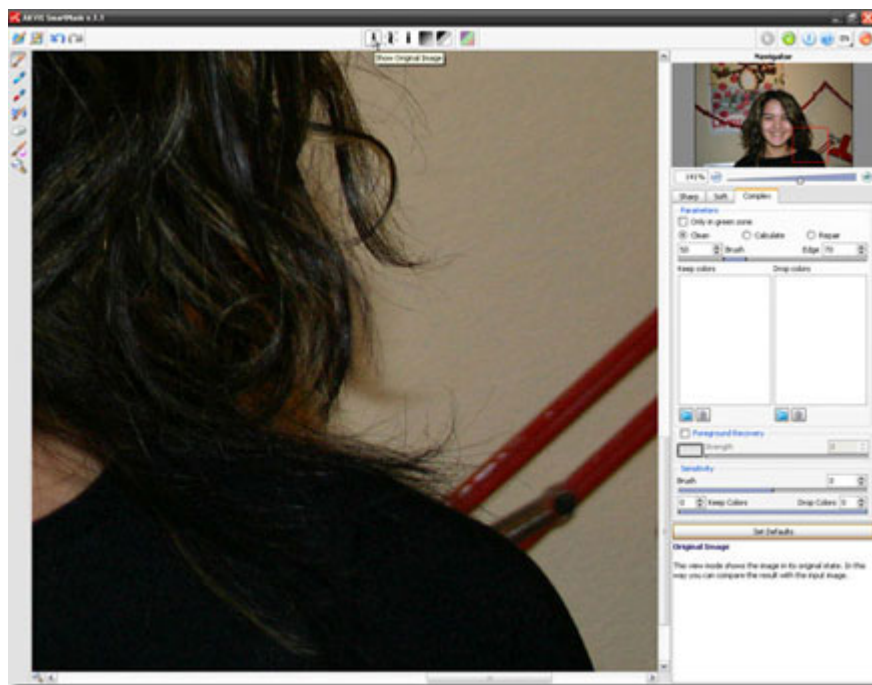


Рис.16

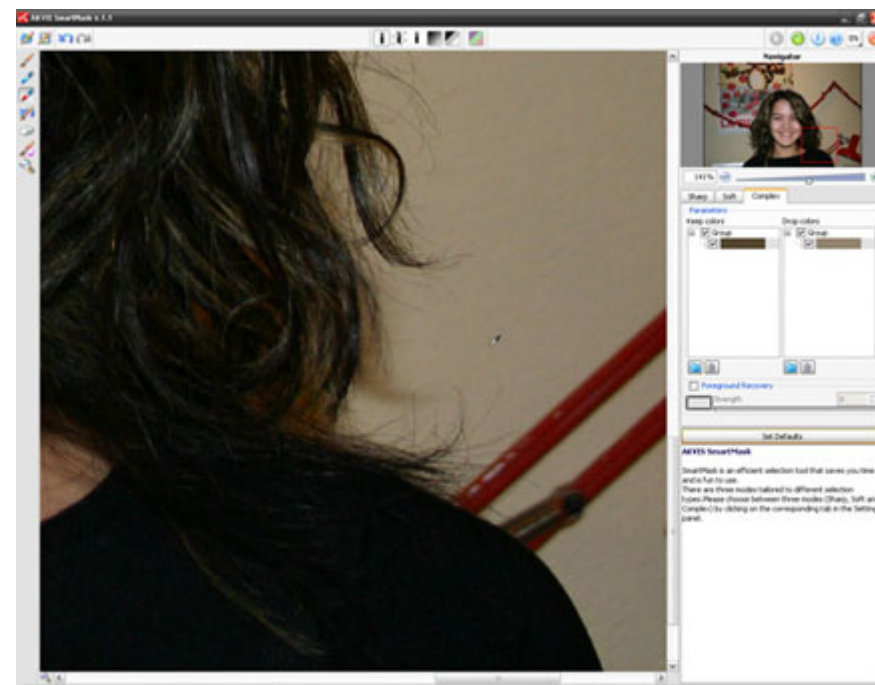


Рис.17

16. На **Панели инструментов** выберем **Волшебную кисть** (Magic Brush) (рис.18).

В настройках кисти включим флажок **Вычислять** (Calculate) (рис.19).

Аккуратно начнем проводить кистью по волосам (рис.20).

После использования **Волшебной кисти** получим такой результат (рис.21).

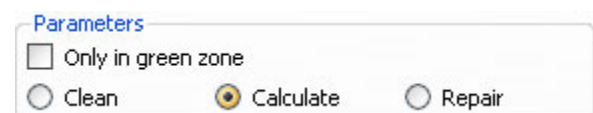


Рис.19

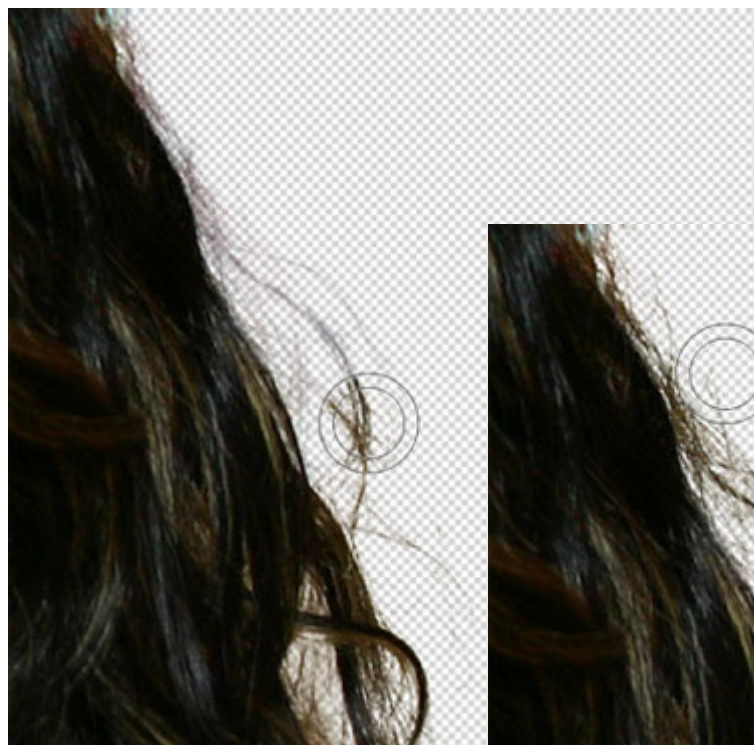


Рис.20

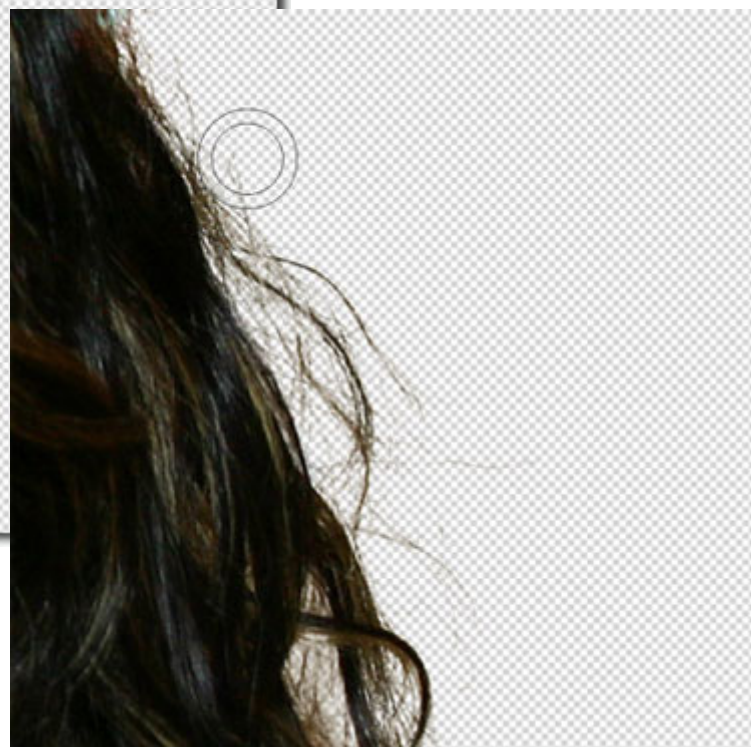


Рис.21

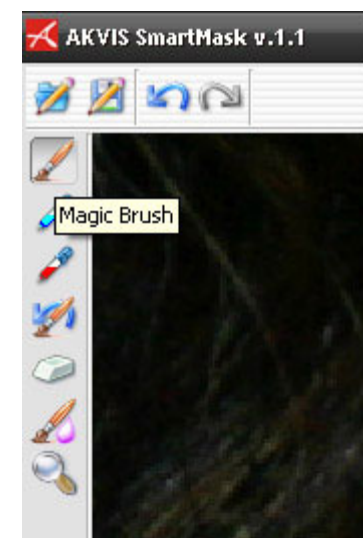


Рис.18

17. Результат получился достаточно хороший, но попытаемся его еще улучшить. Поэтому продолжим коррекцию. Увеличим общую чувствительность кисти (рис.22) и вновь обработаем волосы (рис.23).
18. Теперь выставим флажок **Восстановление цвета объекта** (Foreground recovery) и выберем темно-коричневый цвет (рис.24). Вновь воспользуемся волшебной кистью. Наконец волосы выглядят наиболее естественно! (рис.25)

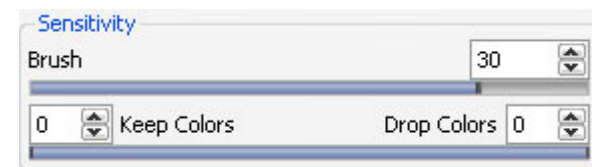


Рис.22

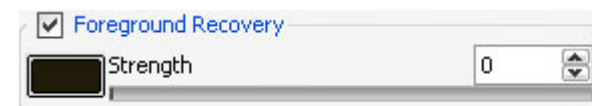


Рис.24

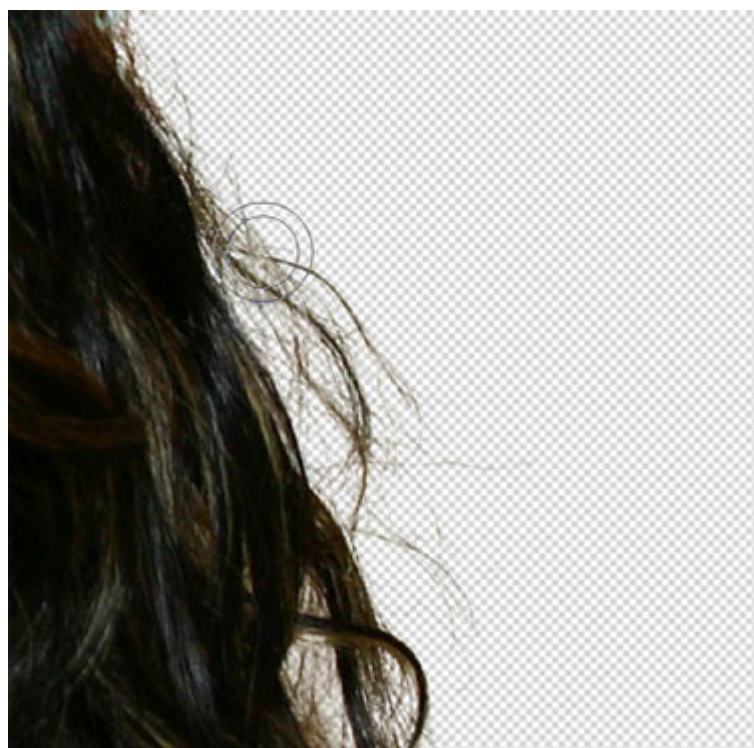



Рис.23



Рис.25

-
19. Осталось только нажать  для применения результата.
Теперь можно подставить любой фон и новая фотография готова.

