



# Coloriage

## Раскрашивание фотографий



## ОГЛАВЛЕНИЕ

- О программе AKVIS Coloriage
- Установка программы под Windows
- Установка программы на Macintosh
- Регистрация программы
- Сравнение лицензий
- Работа с программой
  - Рабочая область
  - Работа с программой
  - Выбор цвета
  - Полезные советы
  - Загрузка готовых штрихов (\*.strokes)
  - Настройки программы
  - Печать изображения
- Примеры
  - Расписываем старую открытку
  - Перекраска кузова автомобиля
  - Выборочное обесцвечивание
  - Частичное раскрашивание
- Программы компании AKVIS

## РАСКРАШИВАНИЕ ИЗОБРАЖЕНИЙ

**AKVIS Coloriage** — программа для раскрашивания черно-белых фотографий и замены цвета на цветных изображениях.

**AKVIS Coloriage** прост и понятен, как детская книжка-раскраска (само название программы - "колорьяж" - в переводе с французского означает "раскраска", "раскрашивание").

Программа чрезвычайно проста в использовании, не требует особенных усилий, превращает работу в игру, увлекая и вдохновляя. Основная задача — **разделение областей и выбор цветов**. Достаточно несколькими штрихами обозначить объекты для перекрашивания и запустить расчет. Coloriage распознает границы и раскрасит изображение, накладывая цвета с учетом текстур, освещенности и теней. Такое **автоматическое раскрашивание** существенно экономит время!

В программу включена богатая **Библиотека цветов** для выбора тончайших оттенков кожи, волос, листвы, неба и других естественных тонов. Есть возможность сохранять и загружать "штрихи", одним щелчком мыши изменять выбранный цвет.

Дополнительный инструмент — **Перекрашивающая кисть** — позволяет откорректировать полученный результат автоматического раскрашивания. Также кисть может быть использована и как самостоятельный инструмент для раскрашивания вручную.

**Сфера применения Coloriage** весьма обширна. Программа позволяет раскрашивать старые отсканированные черно-белые снимки, заменять некоторые цвета на цветных цифровых изображениях, обрабатывать рисунки, добавляя в них цвет (аниме, комиксы, карикатуры).

Цвет в фотографии — не только средство реалистичного отображения мира, это и мощный выразительный прием. Так, **цветовое выделение** композиционного фрагмента на черно-белой фотографии помогает расставить нужные акценты.

Программа существенно облегчает работу дизайнера при **подборе цветовой гаммы интерьера и внешнего вида здания**. Можно не только извлечь практическую пользу из применения программы, но и получить от этого удовольствие. Ведь Coloriage позволяет экспериментировать с **выбором оттенков прически и костюма**.

Программа с легкостью перекрасит как отдельный предмет на изображении, так и фотографию целиком, вдохнет жизнь в **снимок 100-летней давности**!

Красочные и показательные примеры применения программы наилучшим образом иллюстрируют возможности Coloriage.

Если у вас есть хотя бы одна фотография и желание экспериментировать и творить, попробуйте **AKVIS Coloriage**.

Эта потрясающая программа сразу после ее выхода в 2005 году в версии plugin была отмечена наградой "Best of 2005 Soft" журнала PC Magazine/RE в категории "Графика и фото".

**AKVIS Coloriage** представлен в виде **плагина для графических редакторов** и в виде **отдельной, самостоятельной, программы**.

AKVIS Coloriage работает с изображениями **RGB (8/16 bits)**. Программа Coloriage поддерживает форматы **JPEG, TIFF, BMP, PNG**. При загрузке в программу изображений в цветовых моделях CMYK, Grayscale, Lab и др. происходит автоматическое переключение в RGB. Плагин Coloriage может обработать практически любой файл, который открывает графический редактор из списка совместимых (в том числе и **.psd**), в режиме RGB.

**Тип лицензии** определяет, какой именно вариант используется. Демо-версия позволяет попробовать и plugin, и standalone.

- лицензия **Home** (для домашних пользователей) дает право на регистрацию либо плагина, либо отдельной программы (при заказе нужно выбрать, какой вариант вы предпочитаете).
- лицензия **Home Deluxe** (для домашних пользователей) распространяется сразу на оба варианта и позволяет использовать Coloriage и как плагин, и как самостоятельную программу.
- лицензия **Business** также предлагает оба варианта работы (plugin и standalone) и дает право использовать программу в коммерческих целях (для получения прибыли).

## УСТАНОВКА ПРОГРАММЫ

**Внимание!** Установка программы невозможна без наличия прав администратора.


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

Для установки **AKVIS Coloriage** на компьютер с системой Windows необходимо выполнить следующие действия:

- Запустить файл **akvis-coloriage-setup.exe**.
- Выбрать язык программы установки и нажать кнопку **ОК**.
- Ознакомиться с **Лицензионным Соглашением**, при согласии с его условиями выбрать пункт "Я принимаю условия лицензионного соглашения" ("I accept the term in the license agreement") и нажать на кнопку **Далее** (Next).



- Для установки **плагина** нужно выбрать из списка графический редактор (или редакторы), в который будет устанавливаться плагин.

Если нужного редактора нет в списке, включить компонент  **Своя папка для плагинов** (Custom Plugins Directory) и указать путь к личной папке, где хранятся все плагины, например, C:\My Plugins или др. (в последнем случае необходимо убедиться, что данная папка выбрана в настройках графического редактора, тогда все плагины, находящиеся в ней, автоматически подключатся к редактору).

Для установки **версии standalone** (отдельной программы) должен быть выбран соответствующий вариант — **Standalone**.

Для создания ярлыка программы на рабочем столе должен быть выбран компонент **Ярлык на рабочий стол** (Shortcut on desktop).

Нажать на кнопку **Далее** (Next).



- Нажать кнопку **Установить** (Install).



- Запустится процесс установки программы.





- Можно подписаться на рассылку AKVIS и получать новости об обновлениях программ, ссылки на обучающие статьи и специальные предложения. Для этого введите свой адрес e-mail.



- Нажать кнопку **Готово** (Finish) для выхода из программы инсталляции

После установки **программы AKVIS Coloriage** в главном меню **Start** (Пуск) появится пункт **AKVIS -> Coloriage**, а на рабочем столе — ярлык программы **AKVIS Coloriage** (если при установке было выбрано создание ярлыка).

После установки **плагина Coloriage** в меню фильтров (эффектов) редактора появится новый пункт **AKVIS – Coloriage**. Используйте эту команду для вызова плагина из графического редактора. Например, в Photoshop выберите: **Filter - AKVIS - Coloriage**.

### Внимание!

Если плагин не установился в графический редактор автоматически, можно [подключить его](#)

вручную.

Обычно достаточно просто скопировать файл 8bf (например, Coloriage.8bf, Chameleon.8bf) в папку Plug-ins графического редактора. Например, для Adobe Photoshop CS4 плагин нужно скопировать в папку Program Files\Adobe\Adobe Photoshop CS4\Plug-Ins.

## УСТАНОВКА ПРОГРАММЫ

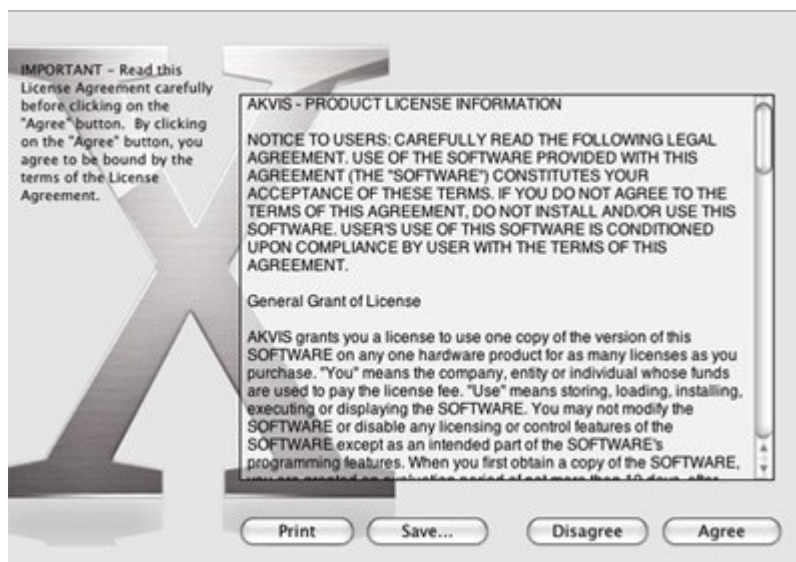
**Внимание!** Установка программы невозможна без наличия прав администратора.

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

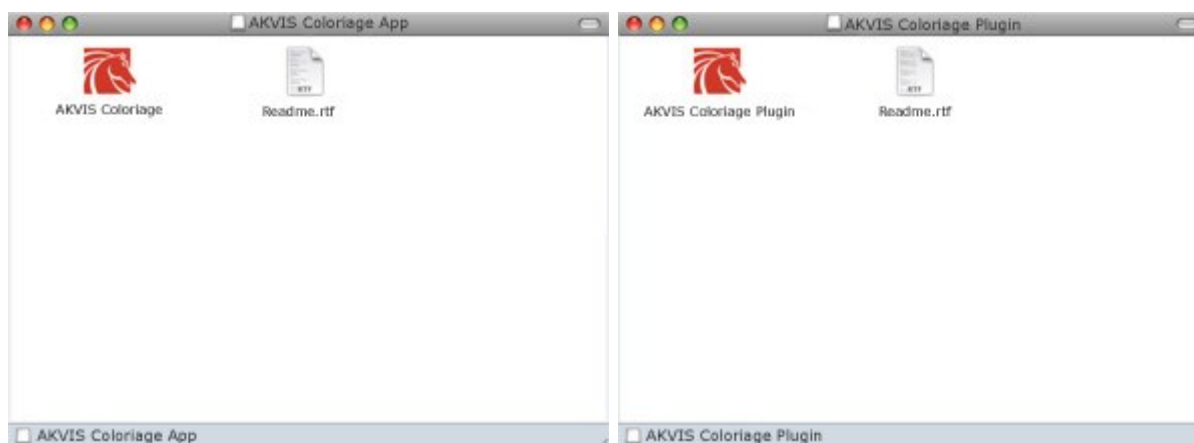
Для установки программы на Macintosh необходимо выполнить следующие действия:

- Открыть виртуальный диск **dmg**
  - **akvis-coloriage-plugin.dmg** для редакторов Photoshop CS3-CS5, Photoshop Elements 6-9
  - **akvis-coloriage-legacy.dmg** для старых версий Photoshop, Photoshop Elements или других совместимых редакторов
  - **akvis-coloriage-app.dmg** для установки версии standalone (отдельная программа Coloriage)

На экране будет отображено диалоговое окно с **Лицензионным соглашением**.



- Ознакомиться с лицензионным соглашением и нажать кнопку **Agree**.
- Откроется окно **Finder** с приложением **AKVIS Coloriage** (в случае установки отдельной программы) или, в случае установки плагина, с папкой **AKVIS Coloriage PlugIn**.



Приложение **AKVIS Coloriage** необходимо перетащить в папку **Applications**.

Папку **AKVIS Coloriage PlugIn** (целиком!) — в папку с плагинами вашего графического редактора. Например, для редактора Photoshop CS3: Applications/Adobe Photoshop CS3/Plug-Ins.





После установки **плагина Coloriage** в меню фильтров (эффектов) редактора появится новый пункт **AKVIS – Coloriage**. Используйте эту команду для вызова плагина из графического редактора. Например, в Photoshop выберите: **Filter - AKVIS - Coloriage**.

Версия standalone (приложение) запускается обычным способом — двойным щелчком по файлу.

## РЕГИСТРАЦИЯ ПРОГРАММЫ

Приобрести лицензию на программы AKVIS можно через интернет-магазины Allsoft или Softkey. Перейти на соответствующие страницы для заполнения формы можно прямо с сайта [akvis.com](http://akvis.com). После заполнения формы и проведения денежной транзакции серийный номер (регкод) будет выслан в течение нескольких минут.

После получения серийного номера следует перейти к регистрации программы.

Рассмотрим процесс регистрации программы.


**Внимание!** Ваш компьютер должен быть подключен к сети Интернет.

**Если подключение к Интернет недоступно**, ниже предлагается [альтернативный способ регистрации](#).

Для регистрации программы необходимо выполнить следующие действия:

- Открыть окно **О программе**.



Окно **О программе** всегда показывается при запуске незарегистрированной копии программы. В программе AKVIS Coloriage окно **О программе** выводится при нажатии кнопки . Кроме того, при работе с плагином в редакторе Adobe Photoshop окно **О программе** может быть вызвано на экран выбором команды меню Help -> About Plug-In -> Coloriage (Photoshop -> About Plug-In -> Coloriage на Macintosh).

Обратите внимание, что функционал программы зависит от типа лицензии. В течение пробного периода доступны все инструменты и любая лицензия. Выберите тип триальной версии (для ознакомительного периода): **Home** (Plugin либо Standalone), **Deluxe** или **Business** (внизу содержится пояснительный текст с кратким описанием выбранной лицензии). В зависимости от выбора будут доступны разные возможности AKVIS Coloriage.

Кнопка **Купить** перенаправляет на страницу заказа, где можно продолжить подбор программ для заказа либо приступить к его оформлению.

Если Вы пользуетесь лицензией **Home**, в любой момент можно произвести апгрейд до **Home Deluxe** или **Business**, доплатив разницу в цене. Чтобы перейти на страницу

заказа апгрейда, выберите желаемую лицензию и нажмите на кнопку **Апгрейд** (которая в зарегистрированной версии появляется на месте кнопки **Купить**).

Для получения полной информации о версиях и лицензиях программы **AKVIS Coloriage** смотрите [сравнительную таблицу](#).

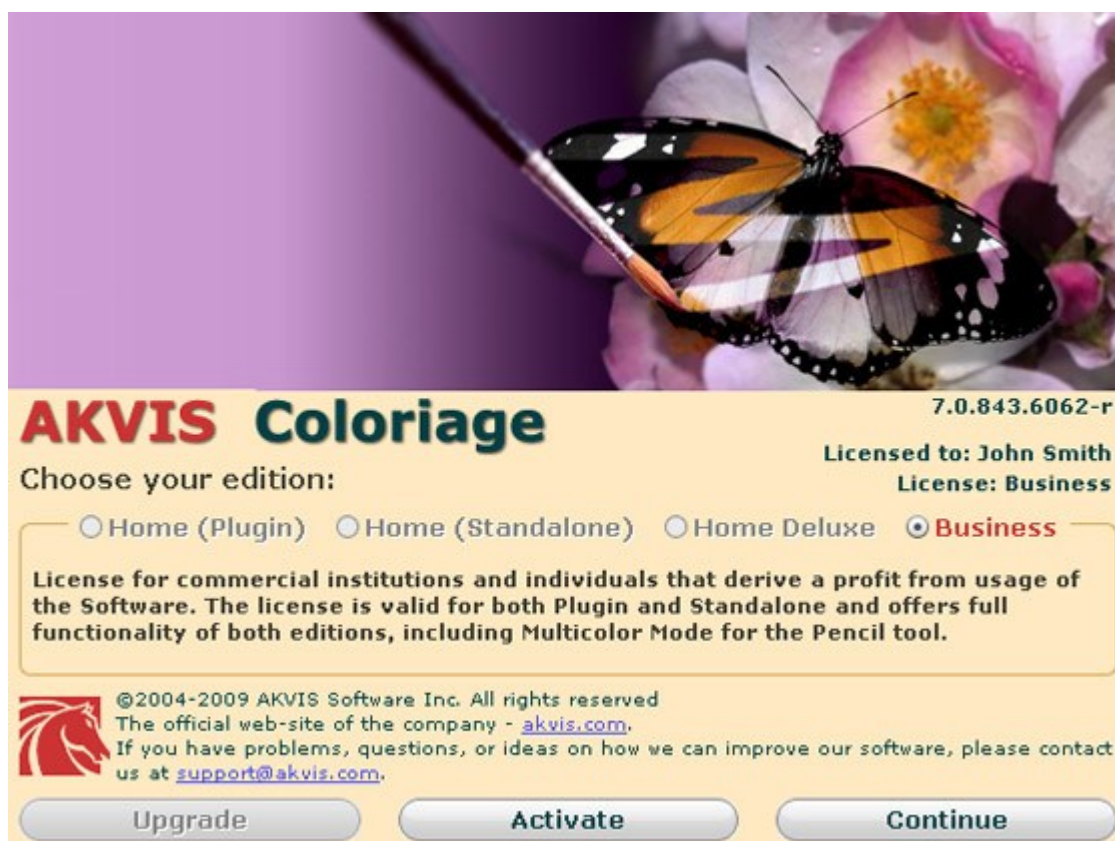
- Нажать на кнопку **Активировать** для запуска программы активации.
- Ввести имя, на которое будет зарегистрирована программа.
- Ввести уникальный **серийный номер** (регистрационный ключ, код), полученный после оплаты заказа.

Если у вас нет серийного номера, [закажите лицензию](#) (выбрав один из предложенных интернет-магазинов).

Ваш серийный номер (регкод) будет отослан по электронной почте сразу же, как только деньги поступят на счет интернет-магазина.

- Выбрать **способ активации** — через прямое соединение или [через почту](#). Рекомендуемый способ активации — через прямое соединение, как более удобный. Компьютер на данном этапе должен быть подключен к сети Internet.

- Нажать кнопку **Активировать**.  
Регистрация программы завершена!



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.

Вы получите письмо с вложенным файлом **Coloriage.lic**, который следует поместить в папку, где хранится лицензионная информация о программе. Это папка **AKVIS** в **Общих документах** пользователей:

- **Windows Vista, Windows 7:**

Users\Public\Documents\AKVIS

- **Windows XP:**

Documents and Settings\All Users\Documents\AKVIS

- **Mac OS X:**

Users/Shared/AKVIS *или* домашняя папка пользователя

Не стоит пытаться открыть этот файл, просто сохраните его в нужную папку.

### **Если компьютер не подключен к Internet**

Если компьютер не подключен к сети Internet, можно зарегистрировать лицензию следующим образом:

- В качестве способа активации используйте **запрос по e-mail**. Создается письмо, содержащее данные, которые нам необходимы.
- Запишите это письмо на дискету и отошлите с любого другого компьютера. Все, что нам нужно, уже будет записано в самом письме.
- Отправьте сообщение, не изменяя его, на указанный в письме адрес сервиса активации.  
Если письмо не создается, просто [пришлите нам](#) серийный номер (регкод) программы и HardwareID компьютера, на котором установлена программа.
- Вы получите на ящик, с которого посылали запрос, ответ с вложенным файлом с расширением .lic (**Coloriage.lic**).
- Перенесите этот файл на компьютер, на котором хотите зарегистрировать программу (не подключенный к Интернет) и сохраните в папку **AKVIS** в **Общих документах** пользователей (*см выше*).

## РАСКРАШИВАНИЕ ИЗОБРАЖЕНИЙ

Coloriage — программа для раскрашивания черно-белых фотографий и замены цвета на цветных изображениях.

Coloriage полностью поддерживает только цветовое пространство RGB. При работе с изображением Grayscale необходимо перевести его в RGB перед вызовом плагина, т.к. Grayscale — это черно-белое изображение, в котором нет информации о цветах, и результат раскрашивания не сможет быть применен. Программа standalone сама сконвертирует изображения в RGB при загрузке и сохранит результат как RGB.

Если изображение в режиме CMYK или Lab, оно будет преобразовано в RGB автоматически (в обеих редакциях: plugin и standalone). Результат при применении плагина будет сконвертирован обратно в исходное цветовое пространство. При сохранении результата в программе standalone изображение всегда будет RGB 8 bit.

Возможности Coloriage зависят от типа лицензии. Во время ознакомительного периода можно попробовать все варианты и выбрать наиболее подходящий.

	Home (Plugin)	Home (Standalone)	Home Deluxe (Plugin+Standalone)	Business (Plugin+Standalone)
<b>Назначение</b>				
некоммерческое использование	✓	✓	✓	✓
коммерческое использование	—	—	—	✓
<b>Редакция (Edition)</b>				
Plugin 📌	✓	—	✓	✓
Standalone 📌	—	✓	✓	✓
<b>Возможности</b>				
Автоматическое раскрашивание	✓	✓	✓	✓
Режим "Многоцветность"	—	—	✓	✓
Библиотека цветов	✓	✓	✓	✓
Перекрашивающая кисть	✓	✓	✓	✓
Импорт/экспорт *.strokes	✓	✓	✓	✓
Печать	—	✓	📌	📌
<b>Цветовое пространство</b>				
RGB	✓	✓	✓	✓
CMYK	✓	✓	✓	✓
Lab	✓	✓	✓	✓
Grayscale	—	✓ —	✓ —	✓ —
8 / 16 bits	✓	✓	✓	✓
32 bits	✓	✓	✓	✓
<b>Формат</b>				

TIFF	✓	✓	✓	✓
JPEG	✓	✓	✓	✓
BMP	✓	✓	✓	✓
PNG	✓	✓	✓	✓
RAW	✓	—	✗	✗
PSD	✓	—	✗	✗
OS				
Windows-версия	✓	✓	✓	✓
Macintosh-версия	✓	✓	✓	✓
10-дн. пробный период	✓	✓	✓	✓
Цена	75 y.e.	75 y.e.	90 y.e.	246 y.e.



## РАБОЧАЯ ОБЛАСТЬ

Программа **AKVIS Coloriage** может работать как **отдельная программа** или как **плагин** к графическому редактору.

Для вызова **плагина AKVIS Coloriage** необходимо в редакторе открыть изображение, а затем выбрать пункт **AKVIS -> Coloriage** из меню фильтров. Например, в редакторе **Adobe Photoshop** это пункт меню **Filter -> AKVIS -> Coloriage**; в **Paint Shop Pro** - **Effects -> Plugins -> AKVIS -> Coloriage**; а в программе **Corel PHOTO-PAINT** - пункт меню **Effects -> AKVIS -> Coloriage**.

Запустить **отдельную программу AKVIS Coloriage** можно следующими способами:



- На компьютере с **Windows**:
  - Через главное меню: нажать на кнопку **Пуск** (Start) и, передвигаясь по системе открывающихся меню, мышью выбрать пункт **AKVIS – Coloriage**.
  - С помощью ярлыка программы на Рабочем столе: поместить курсор на иконку программы **AKVIS Coloriage** и дважды щелкнуть левой кнопкой мыши.
- На компьютере с **Macintosh**:
  - через **Finder**: на боковой панели (side bar) окна **Finder** найти папку **Applications**, в ней выбрать приложение **AKVIS Coloriage** и дважды щелкнуть по нему.

Окно программы **AKVIS Coloriage** на компьютере с Windows выглядит следующим образом:



Основную часть окна программы **AKVIS Coloriage** занимает **Окно изображения** с двумя закладками **До** (Before) и **После** (After). В закладке **До** выводится исходное изображение, на котором цветными штрихами задаются цвета для каждого объекта. В закладке **После** выводится раскрашенное изображение.




В верхней части окна расположена **Панель управления** с кнопками:

- Кнопка  позволяет перейти на домашнюю страницу программы **AKVIS Coloriage**.
- Кнопка  (только в отдельной программе) предназначена для открытия изображения, которое будет раскрашено. Открыть изображение можно также, используя сочетание







клавиш +O (+O на Macintosh).

- Кнопка  (только в отдельной программе) предназначена для сохранения на диск отредактированного изображения. Для сохранения изображения можно также использовать сочетание клавиш +S (+S на Macintosh).
- Кнопка  (только в отдельной программе) предназначена для вывода изображения на печать. Для вызова диалога печати можно также использовать сочетание клавиш +P (+P на Macintosh).
- Кнопка  предназначена для открытия файлов с расширением **.strokes**. В файл с таким расширением можно сохранять штрихи, нанесенные на изображение. Загрузить штрихи из файла можно, используя комбинацию клавиш +O.
- Кнопка  предназначена для сохранения нанесенных на изображение цветных штрихов в отдельный файл с расширением **.strokes**. Диалоговое окно сохранения штрихов в файл может быть вызвано комбинацией клавиш +S.
- Кнопка  предназначена для отмены последнего действия. Если нажать на эту кнопку несколько раз, то будут отменены несколько последних действий. Отменить действие можно с клавиатуры, набрав комбинацию клавиш +Z (+Z на Macintosh).
- Кнопка  позволяет восстановить (повторить) действие, отмененное командой . Восстановить отмененное действие можно с клавиатуры, набрав комбинацию клавиш +Y (+Y на Macintosh).
- Кнопка  /  переключает режим просмотра штрихов.  - обычный режим, все штрихи выглядят нарисованными просто выбранным цветом, т.е. штрихи одного цвета и разного диапазона выглядят одинаково.  показывает, что включен режим просмотра **Штрихи с учетом яркости** (Brightness Preview). При включенном режиме штрихи рисуются с учетом яркости пикселей исходного изображения и заданного яркостного диапазона. Это позволяет, не запуская расчета, увидеть уже по цвету штриха, каким будет результирующий цвет после раскрашивания.
- Кнопка  запускает процесс раскрашивания. Для запуска расчета с клавиатуры необходимо нажать +R. Раскрашенное изображение отображается в закладке **После**.
- Кнопка  (только в плагине) предназначена для применения результатов редактирования. При нажатии на эту кнопку происходит применение результатов и закрытие окна программы **AKVIS Coloriage**.
- Кнопка  предназначена для вызова сведений о программе.
- Кнопка  (либо клавиша ) предназначена для вызова справки помощи по программе.
- Кнопка  вызывает диалог изменения **Настроек** программы (Preferences).

Слева от **Окна изображения** находится **Панель инструментов**, где расположены инструменты рисования и редактирования штрихов.

- Кнопка  вызывает инструмент **Карандаш** (Pencil). С помощью данного инструмента на изображение наносятся цветные штрихи, задающие цвет, в который должны быть раскрашены объекты на изображении. Переключиться на инструмент **Карандаш** можно, нажав на клавишу .
- Для рисования прямой линии необходимо нажать клавишу , щелкнуть в одной точке

изображения, затем щелкнуть в другой точке изображения, эти две точки будут соединены по прямой линии.

- Кнопка  вызывает инструмент **Ластик** (Eraser), с помощью которого можно стереть нарисованные штрихи и линии. Для выбора инструмента **Ластик** с клавиатуры необходимо нажать на клавишу **E**.  
В разных режимах этот инструмент обладает разными свойствами: на первом этапе работы (рисование штрихов на закладке **До**) **Ластик** не имеет мягкого края, а на втором (коррекция кистью на закладке **После**) можно регулировать жёсткость и нажим ластика.
- Кнопка  активирует инструмент **Защищающий карандаш** (Keep Color Pencil), с помощью которого на изображении отмечаются объекты и области, цвет которых должен остаться без изменения. Данный инструмент крайне полезен при работе с цветными изображениями, когда на всем изображении необходимо перекрасить один или несколько объектов, а цвет остальных объектов должен остаться без изменения.
- Кнопка  предназначена для вызова инструмента **Тюбик** (Tube), с помощью которого можно изменить цвет и яркостной диапазон уже нарисованного штриха. С клавиатуры активизировать инструмент **Тюбик** можно с помощью клавиши **G**.
- Кнопка  предназначена для вызова инструмента **Волшебный Тюбик** (Magic Tube), с помощью которого можно одновременно изменить цвет всех нарисованных штрихов одного цвета и одного яркостного диапазона. Для перекрашивания всех штрихов одного цвета независимо от диапазона по яркости необходимо использовать этот инструмент с нажатой клавишей **Ctrl** (**⌘** на Macintosh).
- Кнопка  предназначена для вызова инструмента **Пипетка** (Eyedropper), который используется для выбора цвета с изображения или с **Панели выбора цвета**. Цвет также можно выбирать щелчком средней кнопки мыши при активном инструменте **Карандаш** и **Защищающий карандаш**. Переключиться на инструмент **Пипетка** можно, нажав на клавишу **I**.
- Кнопка  активирует инструмент **Перекрашивающая кисть** (Recolor Brush), который предназначен для раскрашивания изображения вручную прозрачными мягкими мазками.

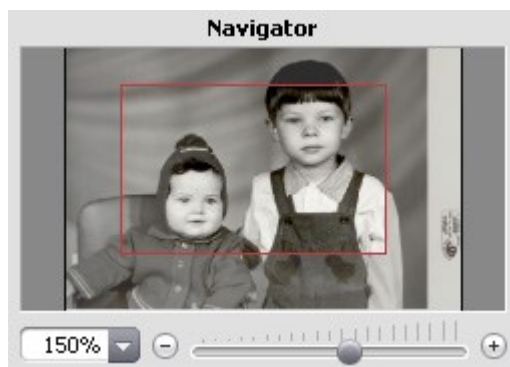
**Внимание!** Инструмент становится доступен на закладке **После** (After) и должен применяться только на последнем этапе работы. При возвращении на закладку **До** (Before) и запуске процесса обработки результат коррекции будет потерян.

Параметры выбранного инструмента будут показаны в окне, всплывающем при нажатии кнопки. Также это окно можно вызвать нажатием правой кнопки мыши в любой точке **Окна изображения**. Список параметров инструмента исчезает, если щёлкнуть мышкой за пределами всплывающего окна.

Размер инструментов **Карандаш**, **Ластик**, **Защищающий карандаш** и **Перекрашивающая кисть** можно регулировать перемещением ползунка во всплывающем окне или с клавиатуры при помощи клавиш **[** (уменьшение размера) и **]** (увеличение размера).

В правой части окна плагина расположены **Окно навигации** и **Панель выбора цвета**.

Перемещение по изображению и масштабирование осуществляется с помощью **Окна навигации** (Navigator). Красной рамкой в **Окне навигации** отмечается та часть изображения, которая в данный момент является видимой в **Окне изображения** (Image Window); области за пределами рамки будут затенены. Рамку можно перетаскивать, меняя тем самым видимую часть изображения. Для перемещения рамки необходимо поместить курсор внутрь рамки и, удерживая левую кнопку мыши, выполнить перетаскивание.



Окно навигации

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

Масштабировать изображение в **Окне изображения** можно с помощью кнопок **+** и **-**, а также с помощью ползунка. При щелчке по кнопке **+** или при перемещении ползунка вправо происходит увеличение масштаба изображения; при щелчке по кнопке **-** или при перемещении ползунка влево происходит уменьшение масштаба изображения.

Также масштаб изображения изменится, если ввести в поле масштабирования новый масштабный коэффициент и нажать на клавишу **Enter** (**Return** на Macintosh). Часто используемые масштабы помещены в выпадающее меню поля масштабирования.

Для увеличения масштаба изображения можно воспользоваться клавиатурными сокращениями: **+** и **Ctrl++** (**⌘++** на Macintosh), для уменьшения масштаба **-** и **Ctrl+-** (**⌘+-** на Macintosh).

Под **Окном навигации** расположена **панель выбора цвета**, на которой находятся **Библиотека цветов** (Color Library), и палитры **Цвет** (Color), **Образцы** (Swatches) и **Многоцветность** (Multicolor).

В **Библиотеке цветов** собраны варианты цветов для наиболее часто встречающихся на фотографиях объектов. Например, для кожи, волос, губ, травы, деревьев, камней. Ведь именно для таких объектов часто бывает очень сложно подобрать естественно выглядящий цвет.

На палитре **Цвет** выбор цвета происходит с помощью градиента либо посредством задания числовых значений цветовых составляющих и их регулировки.

Палитра **Образцы** содержит набор часто используемых цветов и позволяет выбирать цвет простым щелчком по любому из цветов в палитре.

Палитра **Многоцветность** служит для рисования в одноименном режиме — сразу несколькими цветами. Такой режим доступен только для "продвинутых" типов лицензий (Deluxe, Business).

## РАБОТА С ПРОГРАММОЙ

**AKVIS Coloriage** может работать как **отдельная программа** (standalone) или как **плагин** (plugin) к графическому редактору.


Чтобы раскрасить изображение с помощью **AKVIS Coloriage**, необходимо выполнить следующие действия:

- **Шаг 1.** **Запустить** отдельную программу **AKVIS Coloriage** или графический редактор, если вы хотите работать с плагином **AKVIS Coloriage**.
- **Шаг 2.** Открыть изображение (файл в формате TIFF, BMP, JPEG или PNG).

- При работе с плагином:

В графическом редакторе с помощью команды меню **Файл -> Открыть** (File -> Open) или сочетания клавиш **Ctrl+O** вызвать диалог открытия изображения и выбрать требуемый файл.

- В отдельной программе:

Диалоговое окно **Открыть изображение** (Select file to open) можно вызвать сразу после запуска программы с помощью двойного щелчка мыши в области **Окна изображения** (Image Window) или кнопкой  на **Панели управления** (Control Panel).


Кроме того, можно просто перетащить изображение в открытое окно программы.



- **Шаг 3. Только при работе с плагином:** удостовериться, что изображение находится в режиме **RGB**. Если это не так (черно-белое изображение может быть в режиме **Grayscale**, а цветное - в **CMYK** или **Lab**), то перевести его в режим **RGB**.
- **Шаг 4. Только при работе с плагином:** вызвать плагин **AKVIS Coloriage**.

Для этого в редакторе **Adobe Photoshop** необходимо выбрать пункт меню **Filter -> AKVIS -> Coloriage**; в **Photoshop Elements** выбрать пункт меню **Filter -> AKVIS -> Coloriage**; а в программе **Corel Photo-Paint** - пункт меню **Effects -> AKVIS -> Coloriage**.

Если до этого шага было сделано выделение средствами графического редактора, то при запуске плагина оно будет преобразовано в контур, нарисованный инструментом **Защищающий карандаш**.

- **Шаг 5.** **Выбрать цвет**, в который требуется раскрасить какой-либо объект на изображении. Сделать это можно несколькими способами: из палитры **Цвет**, из палитры **Образцы**, из **Библиотеки цветов** или с исходного изображения.
- **Шаг 6.** Выбрать на **Панели инструментов** инструмент **Карандаш** (Pencil)  и указать, какой объект на изображении необходимо раскрасить в выбранный цвет. Для этого



необходимо:

- Выбрать диаметр карандаша в параметрах инструмента.

**Примечание (для всех инструментов):**

Окно с параметрами появляется при нажатии на иконку инструмента. Также это окно можно вызвать нажатием правой кнопки мыши в любой точке **Окна изображения**. Список параметров инструмента исчезает, если щёлкнуть мышкой за пределами всплывающего окна.

- Нарисовать контур вдоль всей границы объекта. Если объект разноцветный, то контур необходимо рисовать вдоль границ области, которая должна быть окрашена в выбранный цвет.




- Провести несколько штрихов внутри объекта, если объект большой или имеются резкие визуальные границы внутри объекта (например, переходы светотени).
- Если внутри объекта есть детали, которые будут раскрашиваться в другой цвет, то вокруг этих деталей необходимо нарисовать контур основным цветом объекта. Например, вокруг губ или глаз на лице, вокруг пуговиц на одежде.





**Внимание!** Если нужен плавный переход между цветами, то разноцветные штрихи необходимо проводить на некотором расстоянии друг от друга (чем дальше расположены штрихи, тем переход более плавный), если переход между цветами нужен резкий, то штрихи следует проводить близко друг к другу. Именно поэтому при раскрашивании, например, глаз и губ, вокруг них необходимо проводить контуры цветом кожи лица, иначе цвета, заданные для губ и глаз, растекутся на кожу вокруг.



Если требуется **перекрасить только какой-либо объект**, а не все изображение, то для этого объекта необходимо с помощью инструмента **Карандаш** указать, в какой цвет его следует раскрасить, а потом вокруг этого объекта **нарисовать замкнутый контур** инструментом **Защищающий карандаш** (Keep Color Pencil)  для того, чтобы оставшаяся часть изображения осталась без изменений.

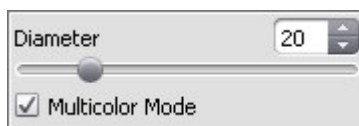


Использован инструмент "Защищающий карандаш"

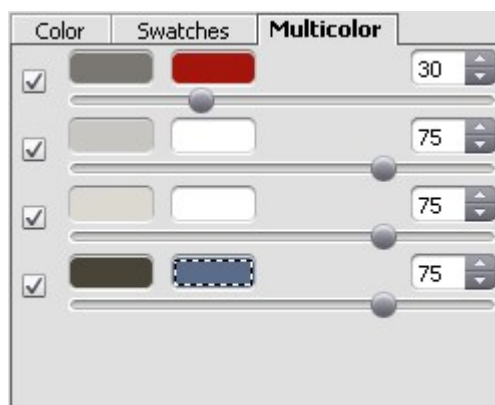


"Защищающий карандаш" не использован

Для инструмента **Карандаш** возможно рисование сразу несколькими цветами. Для этого необходимо включить режим **Многоцветность** (Multicolor) в параметрах инструмента.



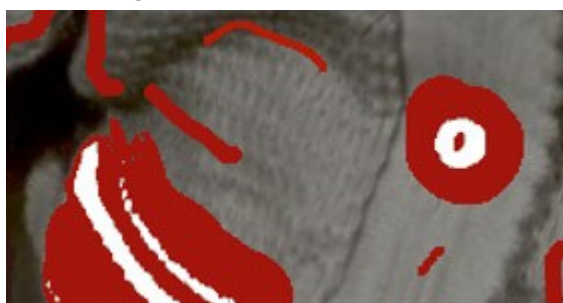
На **Панели настроек** произойдет автоматический переход на палитру **Многоцветность** (Multicolor).



Цвета для раскрашивания задаются с помощью цветowych пластин. В левых цветowych пластинах указываются цвета, которые нужно перекрасить, а в правых - новые цвета. Цвет пластины можно задать следующими способами:

- с изображения (щелчок по цветовой пластине, затем щелчок в нужной точке изображения);
- из стандартного диалога **Выбрать цвет**, который вызывается двойным щелчком левой кнопки мыши по цветовой пластине;
- из **Библиотеки цветов**.



Для каждой пары цветов можно изменять параметр **Чувствительность**. Чем больше значение параметра, тем больше оттенков исходного цвета будет учтено и закрасено **при нанесении штрихов**.



Чувствительности пар цветов:  
"темно-серый" - "красный" = 75  
"светло-серый" - "белый" = 75



Чувствительности пар цветов:  
"темно-серый" - "красный" = 30  
"светло-серый" - "белый" = 30




Для изменения цвета уже нарисованного штриха необходимо выбрать новый цвет, затем на **Панели инструментов** выбрать инструмент **Тюбик** (Tube)  и щелкнуть левой кнопкой мыши по штриху. Если на изображении есть несколько штрихов одного цвета и требуется изменить цвет всех этих штрихов, то необходимо выбрать инструментов **Волшебный тюбик** (Magic Tube)  и щелкнуть по одному из штрихов.




Изменяем красный цвет штрихов на голубой

- **Шаг 7.** Результирующий цвет раскрашиваемого объекта зависит от **яркости его исходного цвета**. При раскрашивании светлого объекта в темный цвет результирующий цвет будет светлым, а при раскрашивании темных областей в светлый цвет будет получаться темный оттенок заданного цвета.

Если результирующий цвет не устраивает, то его можно сделать темнее или светлее. Для этого необходимо **изменить яркостной диапазон выбранного цвета**. Но необходимо учитывать, что сжатие яркостного диапазона (особенно сильное) неизбежно ведет к уменьшению детализации и загрублению границ.

Для изменения яркостного диапазона для уже нарисованного штриха необходимо задать новый яркостной диапазон, затем выбрать инструмент **Тюбик**  и щелкнуть левой кнопкой мыши по штриху. Если на изображении есть несколько штрихов одного цвета и одного яркостного диапазона, то для того чтобы изменить цвет всех этих штрихов, необходимо выбрать инструмент **Волшебный тюбик**  и щелкнуть по одному из штрихов. Если инструментом Волшебный тюбик щелкнуть по штриху с нажатой клавишей **Ctrl** ( на Macintosh), то будут перекрашены все штрихи одного цвета независимо от их диапазона.

В обычном режиме просмотра штрихи рисуются просто выбранным цветом, т.е. штрихи одного цвета и разного диапазона выглядят одинаково. При переходе в режим **Штрихи с**

**учетом яркости** (Brightness Preview)  цветные штрихи отображаются уже с учетом яркости исходных пикселей и заданного яркостного диапазона. Это позволяет, не запуская расчета, увидеть уже по цвету штриха, каким будет результирующий цвет после раскрашивания.








Работа в обычном режиме


Работа в режиме **Штрихи с учетом яркости**

- **Шаг 8.** Повторять шаги 5, 6 и 7, пока на изображении не будут указаны цвета для всех объектов. Если для какого-либо объекта не указать цвет, то он будет окрашен в цвет ближайшего к нему объекта (объектов).






Если требуется отменить последнее действие, используйте комбинацию клавиш **Ctrl+Z** (⌘+Z на Macintosh) или кнопку **Отменить** (Undo) . Если нажать на эту кнопку несколько раз, то будут отменены несколько последних действий. Набрав комбинацию клавиш **Ctrl+Y** (⌘+Y на Macintosh) или нажав кнопку **Повторить** (Redo) , можно восстановить (повторить) отмененное действие.


Для удаления неправильно нарисованных линий можно воспользоваться инструментом **Ластик** (Eraser) . Если требуется удалить штрих целиком, то необходимо щелкнуть по нему с нажатой клавишей **Alt** (Option на Macintosh), а для удаления всех нанесенных на изображение штрихов - щелкнуть в любой точке изображения с нажатыми клавишами **Alt+Ctrl** (Option+⌘ на Macintosh).

- **Шаг 9.** Нажать на кнопку  для запуска процесса раскрашивания. Раскрашенное изображение будет показано в закладке **После** (After).




- **Шаг 10.** Если есть необходимость, то вернуться в закладку **До** (Before), внести уточнения - убрать или добавить штрихи, изменить их цвет – и снова нажать на кнопку .
- **Шаг 11.** На последнем этапе работы можно вручную откорректировать изображение с помощью прозрачной мягкой **Перекрашивающей кисти** (Recolor Brush) . Коррекция производится на закладке **После**.


**Внимание!** После возвращения на закладку **До** и повторного запуска обработки  результат коррекции кистью будет потерян!


Параметры **Перекрашивающей кисти** показаны в окне, которое появляется при щелчке левой кнопкой мыши по иконке инструмента . Также это окно можно вызвать нажатием правой кнопки мыши в любой точке **Окна изображения**. Чтобы изменить значение параметра, следует ввести числовое значение в поле ввода данного параметра либо переместить ползунок. Список параметров инструмента исчезает, если щелкнуть мышкой за его пределами.




- **Размер кисти** (Diameter) (1-200). Ширина линии (в пикселах), которую можно получить с помощью кисти.
- **Жёсткость краёв** (Hardness) (0-100). Степень размытости внешнего края кисти. Чем больше значение параметра, тем сильнее закругляется 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.
- **Нажим** (Strength) (0-100). Сила воздействия на изображение. Чем выше значение параметра, тем интенсивней происходит наложение цвета при рисовании кистью.
- **Сохранять яркость** (Keep Brightness). При активации параметра яркость проведённой линии изменяется с учётом фона таким образом, что общий уровень яркости на рисунке сохраняется (линия бледнеет на светлых участках изображения и темнеет на тёмных); если параметр отключен, яркость мазков не зависит от яркости цветов фона.

Подправить мазки кисти можно с помощью инструмента **Ластик** . Параметры этого инструмента такие же, как и для кисти, за исключением опции **Сохранять яркость**.

- **Шаг 12.** Перед тем как закончить работу и закрыть окно программы, рекомендуется сохранить нанесенные на изображение цветные штрихи в отдельный файл. Для этого требуется просто нажать на кнопку . Это предоставит возможность в дальнейшем

загрузить сохраненный файл со штрихами по кнопке  и что-то изменить, добавить или исправить.

На случай непредвиденных ситуаций (таких, как внезапное отключение света и т.п.) в программе также предусмотрено **автоматическое сохранение** штрихов при запуске обработки изображения в файл `autosave.strokes`.

- **Шаг 13. Только при работе с плагином:** нажать на кнопку , чтобы применить результат раскрашивания. Окно плагина **AKVIS Coloriage** закроется, и раскрашенное изображение появится в окне графического редактора.




Щелкните по картинке, чтобы открыть рисунок в новом окне в большом размере.


- **Шаг 14.** Сохранить получившееся изображение.

- При работе с плагином:

В графическом редакторе вызвать диалог сохранения файла командой меню **Файл -> Сохранить как** (File -> Save As) или с помощью клавиш **Shift+Ctrl+S**, ввести имя файла, указать формат (TIFF, BMP, JPEG или PNG) и выбрать каталог, в который необходимо сохранить файл.

- В отдельной программе:

Нажать на кнопку  и в диалоговом окне **Сохранить изображение** (Save as) ввести имя файла, указать формат (TIFF, BMP, JPEG или PNG) и выбрать каталог, в который необходимо сохранить файл.

- **Шаг 15.** В стандаон-версии **AKVIS Coloriage** есть возможность **распечатать** получившееся изображение. Для этого необходимо нажать на кнопку , в диалоговом окне **Печать** задать параметры печати, а затем нажать на кнопку **Печать**.
- **Шаг 16.** Выйти из программы **AKVIS Coloriage**.

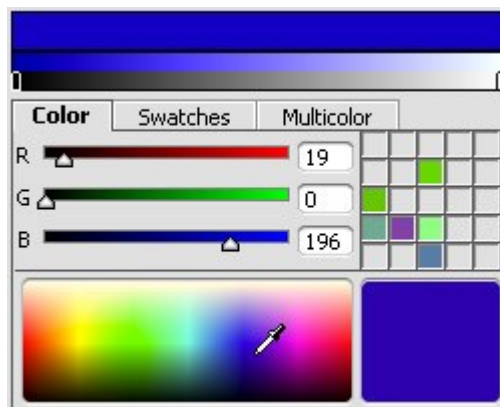


## ВЫБОР ЦВЕТА В AKVIS COLORIAGE

В AKVIS Coloriage предусмотрено несколько способов выбора цвета.

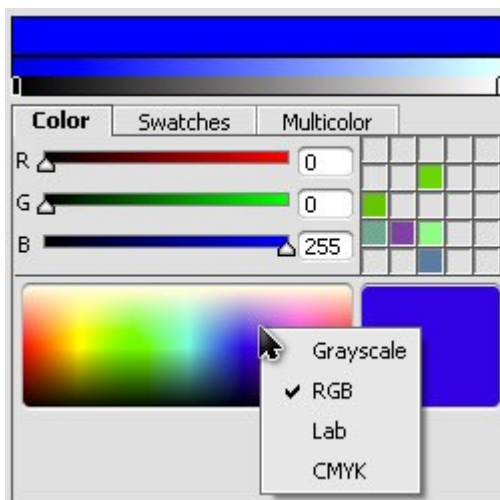
### Палитра Цвет (Color).

При работе с данной палитрой цвет выбирается из спектра, отображенного на шкале цветов. При подведении к ней курсор принимает форму пипетки. Чтобы установить новый цвет, достаточно щёлкнуть пипеткой внутри шкалы.



Перемещая ползунки или изменяя цифровые значения цветовых составляющих в полях ввода, можно отрегулировать оттенок выбранного цвета или получить новый цвет.

Текущий цвет отображается в цветовом прямоугольнике справа. Двойной щелчок по нему левой кнопкой мыши вызывает стандартный диалог **Выбрать цвет** (Select Color). Щелчок правой кнопкой мыши открывает меню доступных цветовых режимов: Оттенки серого (Grayscale), RGB, CMYK и Lab.



Также выбранный цвет и его оттенки по яркости будут показаны на верхней градиентной линии над палитрами.

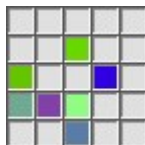
На нижней градиентной линии задается яркостной диапазон текущего цвета. По умолчанию яркостной диапазон полный, т.е. черным пикселям на изображении соответствует самый темный оттенок выбранного цвета, а белым пикселям соответствует самый светлый оттенок цвета.



**Изменить яркостной диапазон** – это значит изменить положение маркеров черной и/или белой точек на градиентной линии, т.е. указать самый темный возможный оттенок и/или самый светлый возможный оттенок цвета для объекта. Указав более темный оттенок цвета для белого маркера, можно будет раскрасить светлый объект в темный цвет, а указав более светлый оттенок для черного маркера, можно будет раскрасить темный объект в светлый цвет. Диапазон нельзя сократить больше чем на половину.



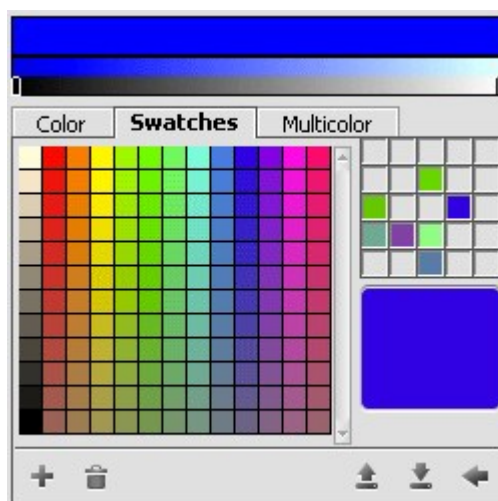
В правом верхнем углу палитры **Цвет** расположена мини-палитра, в которой можно хранить понравившиеся или часто используемые цвета.



Для помещения образца цвета в мини-палитру, необходимо цвет с цветового прямоугольника перетащить на любую из ее ячеек. Для выбора цвета из мини-палитры достаточно будет щелкнуть по этому цвету левой кнопкой мыши. Для удаления цвета необходимо щелкнуть по нему правой кнопкой мыши.






### Палитра Образцы (Swatches).

Палитра **Образцы** содержит набор часто используемых цветов. Для выбора цвета из набора достаточно щелкнуть по нему левой кнопкой мыши. Так же, как и в случае с палитрой **Цвет**, выбранный цвет будет показан в цветовом прямоугольнике справа в палитре и на верхней градиентной линии над палитрами. При этом на нижней градиентной линии будут показаны выбранный цвет и его оттенки по яркости.



Правая часть палитры **Образцы** идентична правой части палитры **Цвет**.

Кнопки внизу палитры используются следующим образом:

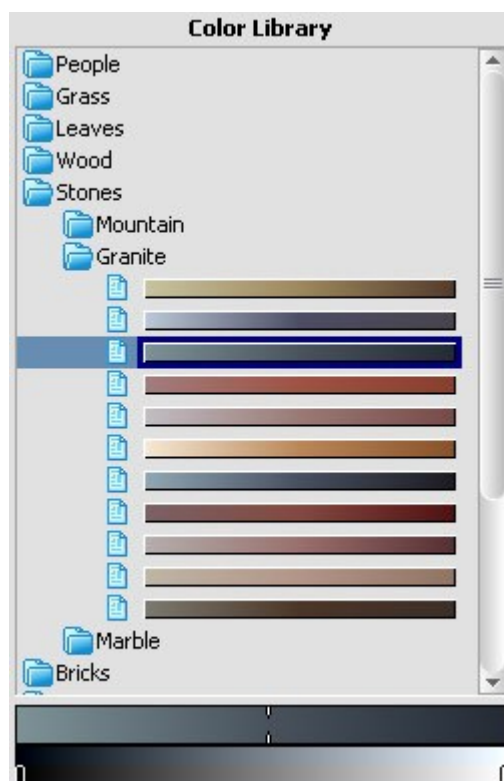
- Кнопка **Добавить цвет** (Add Swatch)  добавляет к образцам текущий цвет.
- Для удаления цвета из палитры необходимо перетащить его на значок корзины или выбрать в меню изменения палитры пункт **Удалить цвет** (Delete Swatch) .
- С помощью кнопки **Сохранить палитру** (Save into file)  вызывается диалог сохранения текущей палитры. Палитра сохраняется в файл с расширением **.swatches**.
- Кнопка **Загрузить палитру** (Load from file)  позволяет загрузить любую из сохранённых ранее и работать с ней.
- Кнопка **Сброс** (Reset Defaults)  возвращает набор цветов по умолчанию.

**Библиотека цветов** (Color library) содержит цвета, которые труднее всего подобрать – это цвет кожи, волос, губ, цвет травы, дерева, камней и др. Все цвета в Библиотеке разделены на группы в соответствии с их назначением. Для выбора цвета из **Библиотеки цветов** необходимо:

- В дереве выбрать папку с нужной группой цветов, щелкнув по ее названию левой кнопкой

мыши. Цвета в группе представлены с помощью градиентов.


- Выбрать градиент, щелкнув по нему левой кнопкой мыши. В результате выбранный градиент отразится на верхней градиентной линии под **Библиотекой цветов**. Маркером на градиентной линии будет отмечен тот цвет, по которому пришелся щелчок мыши.



- Выбрать конкретный цвет с градиента, щелкнув в любой точке на верхней градиентной линии. Выбранный цвет будет отмечен маркером, а на нижней градиентной линии будут показаны оттенки по яркости выбранного цвета.



### Инструмент Пипетка (Eyedropper).

Цвет также может быть выбран с исходного изображения. Для этого достаточно выбрать инструмент **Пипетка**  на **Панели инструментов** и щелкнуть левой кнопкой мыши в любой точке исходного изображения, в том числе и по уже нарисованному штриху.

**Цвета на фотографиях получаются более естественными, если для раскрашивания выбирать цвета с меньшей насыщенностью.**

## ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ ПО РАБОТЕ С ПРОГРАММОЙ

Эти маленькие хитрости помогут вам в совершенстве овладеть мастерством раскрашивания черно-белых фотографий и изменения цвета на цветных изображениях с помощью программы AKVIS Coloriage.


- **При выборе цвета** для раскрашивания необходимо учитывать, что результирующий цвет объекта зависит от **яркости исходного цвета**.

Светлый объект невозможно раскрасить в темный цвет. При выборе самого темного оттенка для раскрашивания светлого объекта результирующим цветом всегда будет светлый оттенок выбранного цвета. То же самое и с темными областями: темный цвет исходного изображения невозможно раскрасить в светлый цвет, а тем более в белый.


- **Цвета на фотографиях получаются более естественными**, если для раскрашивания **выбирать цвета** с меньшей насыщенностью.


- **Для получения плавного перехода между цветами** разноцветные штрихи нужно проводить на некотором расстоянии друг от друга (чем дальше расположены штрихи, тем переход более плавный). Если же переход между цветами нужен резкий, то штрихи следует проводить близко друг к другу.



Именно поэтому при раскрашивании портрета необходимо проводить вокруг глаз и губ контуры цветом кожи лица, иначе цвета, выбранные для губ и глаз, растекутся на кожу вокруг.


- **Для удаления неправильно нарисованных штрихов** воспользуйтесь инструментом **Ластик** .

Если требуется удалить штрих целиком, то необходимо щелкнуть по нему с нажатой клавишей **Alt** (или **Option** - на Macintosh), а для удаления всех нанесенных на изображение штрихов - щелкнуть в любой точке изображения с нажатыми клавишами **Alt+Ctrl** (**Option+Cmd** на Macintosh).

- **Для изменения цвета уже нарисованного штриха** (или яркостного диапазона штриха) нужно сначала выбрать новый цвет (яркостной диапазон), а затем активировать инструмент **Тюбик**  и щелкнуть левой кнопкой мыши по штриху.


Если на изображении есть несколько штрихов одного цвета и требуется изменить цвет (или яркостной диапазон) всех этих штрихов, воспользуйтесь инструментом **Волшебный тюбик**  — щелкните по одному из штрихов.





Чтобы перекрасить все штрихи одного цвета независимо от их диапазона, используйте **Волшебный тюбик**  с нажатой клавишей **Ctrl** (Macintosh: .

- **Для получения прямой линии** при рисовании строк инструментом **Карандаш**  необходимо нажать клавишу **Shift**, щелкнуть в одной точке изображения, а затем щелкнуть в другой точке изображения. Эти две точки будут соединены по прямой линии.

- **Для раскрашивания сложных узоров и объектов с четкими границами** используйте режим карандаша **Многоцветность**. Это сэкономит много времени, так как вместо нескольких штрихов вы рисуете один, который изменяет цвет в зависимости от исходного цвета области, по которой он проходит.

- **Сохраняйте нанесенные штрихи!** Для этого требуется просто нажать на кнопку .


Вы сможете в дальнейшем [загрузить](#) сохраненный файл со штрихами по кнопке  и что-то изменить, добавить или исправить. [Посмотрите пример работы с сохраненными штрихами.](#)

- **Для быстрого переключения между инструментами** можно воспользоваться "горячими клавишами": **Карандаш** - клавиша **B**, **Ластик** - клавиша **E**, **Пипетка**  - клавиша **I**, **Тюбик** - клавиша **G**.
- **Для изменения размера кисти** для инструментов **Карандаш**, **Защищающий карандаш**  и **Ластик** можно использовать клавиши **[** и **]**: **[** для уменьшения размера кисти, а клавишу **]** - для увеличения размера.
- **Для изменения масштаба изображения** можно воспользоваться клавиатурными сокращениями: **+** и **Ctrl++** (**Cmd++** на Macintosh) для увеличения масштаба изображения, **-** и **Ctrl+-** (**Cmd+-** на Macintosh) для уменьшения масштаба.
- **Для отмены последнего действия** необходимо нажать комбинацию клавиш **Ctrl+Z** (**Cmd+Z** на Macintosh) или кнопку **Отменить** . Если нажать эту кнопку несколько раз, то будут отменены несколько последних действий. С помощью комбинации клавиш **Ctrl+Y** (**Cmd+Y** на Macintosh) или же кнопки **Повторить**  можно восстановить (повторить) отмененное действие.

## ПОПРОБУЙТЕ РАСКРАСИТЬ САМИ С ПОМОЩЬЮ ГОТОВЫХ ШТРИХОВ (\*.STROKES)

Раскрашивая изображение в программе **AKVIS Coloriage**, периодически сохраняйте уже нарисованные штрихи в файл, чтобы не пришлось проделывать всю работу заново, если по каким-либо причинам пришлось прерваться.



Для сохранения штрихов нужно нажать на кнопку  и в диалоговом окне **Сохранить штрихи** (Save strokes) выбрать папку и указать имя файла. В дальнейшем можно будет загрузить штрихи из файла и продолжить работу с изображением.

На случай непредвиденных ситуаций (таких, как внезапное отключение света и т.п.) в программе также предусмотрено **автоматическое сохранение** штрихов (при запуске обработки изображения) в файл `autosave.strokes`.

Сохраненные штрихи позволяют поделиться своим опытом с другими пользователями программы.

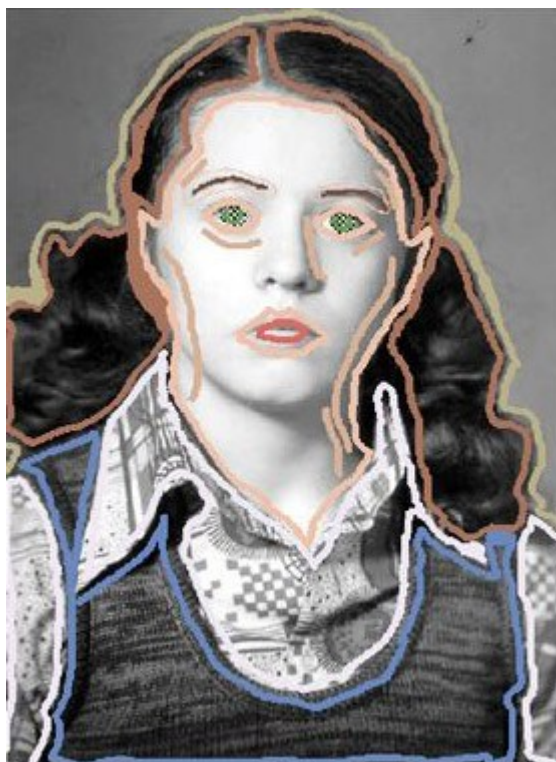
Попробуйте раскрасить фотографии из наших примеров с помощью специально созданных [заготовок](#).


- **Шаг 1.** Со страницы примера скачайте архив с исходным изображением и файлом со штрихами и распакуйте его.
- **Шаг 2.** Откройте исходное изображение из распакованного архива.





- **Шаг 3.** В окне программы нажмите кнопку . Найдите и выберите файл с расширением `strokes` из распакованного архива и нажмите кнопку **Открыть** (Open).





- **Шаг 4.** Нажмите на кнопку  и посмотрите на результат в закладке **После** (After).



- **Шаг 5.** Перекрасьте изображение по своему желанию. Для этого вернитесь в закладку **До** (Before) и с помощью инструментов **Тюбик** (Tube)  и **Волшебный тюбик** (Magic Tube)  измените цвет штрихов.



Снова нажмите кнопку .



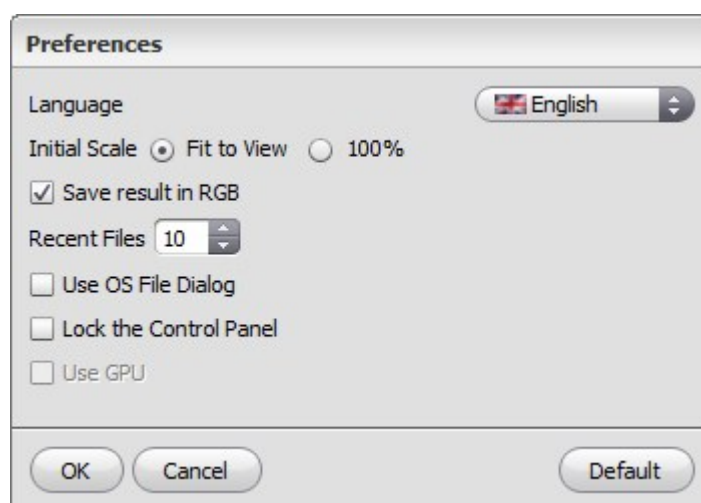
**Внимание!** В скачиваемых архивах файл со штрихами соответствует размерам (ширина × высота) исходного изображения. Если размеры исходного изображения будут изменены, то файл со штрихами не подойдет.


**Скачайте архивы со штрихами и раскрасьте фотографии:**

[baby-photo.zip](#), [boy-picture.zip](#), [car-color.zip](#), [family-photo.zip](#), [girl-portrait.zip](#),  
[house-color.zip](#), [interior.zip](#), [pool-swimmers.zip](#), [postcard.zip](#), [settlers.zip](#).

## НАСТРОЙКИ ПРОГРАММЫ

Диалог изменения настроек программы **AKVIS Coloriage** имеет вид:



- **Язык программы** (Program Language). Для переключения интерфейса программы на другой язык, необходимо выбрать язык из выпадающего списка.
- **Масштаб изображения при загрузке** (Initial Scale). Параметр определяет способ отображения изображения в окне программы при его открытии. Параметр принимает одно из двух значений:
  - изображение масштабируется **Под размер окна** (Fit to view). Масштаб подгоняется так, чтобы оно было полностью видимым в **Окне изображения**;
  - при значении параметра **100%** изображение не масштабируется. В большинстве случаев при открытии в масштабе 100% в окне программы будет показана лишь часть изображения.
- **Сохранить результат как RGB** (Save result in RGB) (только в отдельной программе). По умолчанию результат работы сохраняется в режиме RGB независимо от цветового режима исходного изображения. Если изначально загруженное изображение было в режиме CMYK или Lab и вы хотите оставить результат в этом же режиме, отключите данный параметр (для CMYK результат сохранения может отличаться от результата, видимого в окне программы). Результат работы с изображением в режиме Grayscale всегда сохраняется как RGB.
- **Последние открытые файлы** (Recent Files). Количество файлов, отображаемых в списке недавно открытых документов при правом клике мышью по кнопке  (сортированы по времени открытия). Максимальная длина списка - 30 файлов.
- Чек-бокс **Системный диалог открытия/сохранения** (Use OS File Dialog). При включенном чек-боксе для открытия/сохранения файлов используются диалоги операционной системы, при неактивном - программные диалоги.
- Чек-бокс **Закрепить панель управления** (Lock the Control Panel) блокирует возможность сворачивания панели.
- Чек-бокс **Использовать GPU** (Use GPU) позволяет ускорить вычисления за счёт использования графического процессора.

Для принятия изменений в окне **Настройки** (Preferences) нажмите **ОК**.

При необходимости можно вернуть исходные значения параметров, нажав кнопку **По умолчанию** (Default).

## ПЕЧАТЬ ИЗОБРАЖЕНИЙ

Программа AKVIS Coloriage позволяет распечатать получившееся изображение. Диалоговое окно **Печать** появляется после нажатия на кнопку .



- **Принтер** (Printer). Если компьютер подключен к локальной сети с несколькими принтерами или к самому компьютеру подключено более одного устройства вывода, то перед началом печати в выпадающем списке принтеров требуется указать нужный. Выбрать **Разрешение** (Print Resolution), доступное данной модели принтера.
- **Ориентация** (Orientation) бумаги при печати. Существует два типа задания ориентации - **Альбомная** (Album) и **Портретная** (Portrait). **Альбомная** соответствует горизонтальному положению листа (ширина больше высоты), а **Портретная** – вертикальному.
- **Размер при печати** (Print Size). Размер изображения при выводе на печать задают параметры **Масштаб** (Scale), **Ширина** (Width), **Высота** (Height) и **Подогнать под размер страницы** (Fit to Page). Они не влияют на само изображение, а только на его печатную копию. Изменить размер печатной копии можно либо указав масштаб изображения в % (любые значения меньше 100% приведут к уменьшению размера, а любые значения больше 100% - к увеличению), либо указав новые значения ширины и высоты в полях ввода **Ширина** и **Высота**. Если требуется автоматически подогнать изображение под размер страницы, достаточно отметить пункт **Подогнать под размер страницы**.
- **Положение** (Move To). Положение изображения на странице можно сместить относительно центра, щелкнув на одной из восьми стрелок.

Изменить **размер** изображения **при печати** и его **положение** на странице также можно вручную. В области предварительного просмотра вокруг изображения отображается рамка с маркерами. Для изменения размера изображения необходимо подвести курсор мыши к угловому маркеру или стороне рамки (курсор изменит свою форму на двустороннюю стрелку) и перетащить маркер или сторону. Для того чтобы изменить положение изображения на странице, нужно подвести курсор внутрь изображения, нажать на левую кнопку мыши и переместить курсор.

При нажатии на кнопку **Параметры страницы** (Page Setup) открывается соответствующее диалоговое окно, в котором можно выбрать размер и ориентацию бумаги при печати, а также задать поля печати. Для печати изображения с учетом настроенных параметров нажать на кнопку **Печать** (Print). Для отмены печати и закрытия окна печати нажать на кнопку **Отмена**.



## СТАРАЯ ОТКРЫТКА

Пример выполнен в **плагине AKVIS Coloriage**, но повторить его можно и в **отдельной программе**.

**Вы можете попробовать с использованием нашей заготовки раскрасить фотографию из этого примера. Скачайте архив с исходной фотографией и файлом со штрихами (\*.strokes). Подробнее - [здесь](#).**

Бесспорно, черно-белые фотографии имеют свое очарование. Но иногда цвет дает возможность взглянуть на фотографию по-новому, разглядеть ранее не замеченные детали. Так, нам кажется, произошло со следующей старой открыткой.

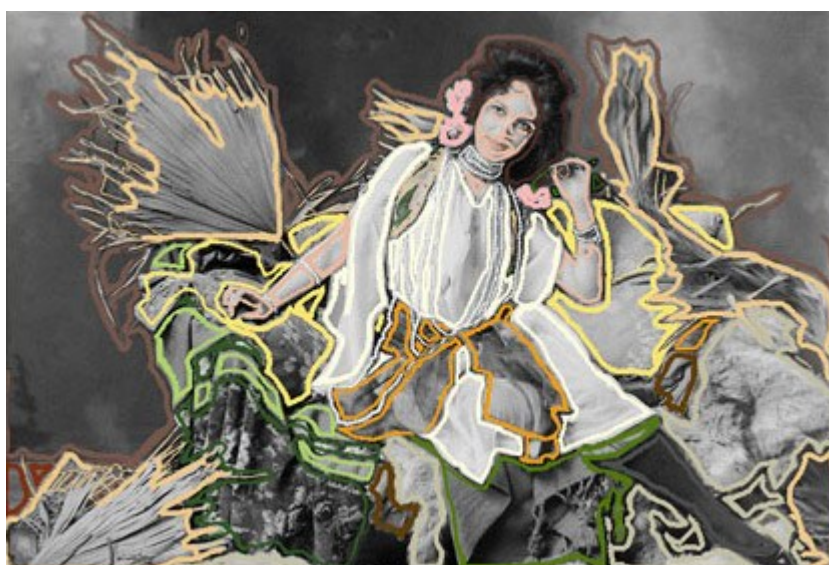



Для того чтобы "вдохнуть жизнь" в эту открытку, необходимо выполнить следующие действия:

- **Шаг 1.** Открыть в графическом редакторе изображение.
- **Шаг 2.** Вызвать плагин **AKVIS Coloriage**. Для этого в **Adobe Photoshop** или **Adobe Photoshop Elements** выберем пункт меню **Filter -> AKVIS -> Coloriage**; а в программе **Corel PHOTO-PAINT** - пункт меню **Effects -> AKVIS -> Coloriage**.
- **Шаг 3.** Подобрать цвет для каждого объекта на изображении.

Не торопясь, обвести крупные объекты по контуру, например, кушак, платье, подушки, плед и меха на диване.


Для раскраски мелких деталей провести по ним отдельные тонкие штрихи. Например, для того чтобы раскрасить бусы из жемчуга, достаточно просто провести линии по середине каждой нити жемчуга. А для раскраски глаз достаточно просто поставить несколько точек на радужке глаз и на белке.



- **Шаг 4.** Нажать кнопку  для запуска процесса раскрашивания. Раскрашенное изображение будет показано в закладке **После** (After).





- **Шаг 5.** Нажать кнопку  для применения результатов раскрашивания и закрытия окна плагина.

Вот так старинная фотография актрисы обрела вторую жизнь в виде красивой открытки.

## ПЕРЕКРАСКА КУЗОВА АВТОМОБИЛЯ

Вы можете попробовать с использованием нашей заготовки перекрасить кузов автомобиля в тот цвет, который Вам больше нравится. [Скачайте архив](#) с исходной фотографией и файлом со штрихами (\*.strokes). Подробнее - [здесь](#).




В данном примере мы покажем, как на цветном изображении изменить цвет одного объекта, а цвета всех остальных объектов оставить без изменения.

Пример выполнен в **плагине AKVIS Coloriage**, но повторить его можно и в отдельной программе.


Для примера была выбрана цветная фотография с машиной.




С помощью **AKVIS Coloriage** изменим светло-желтый цвет кузова машины на какой-нибудь другой, а все остальные цвета (цвет крыши у машины, фар, колес, а также цвет неба, снега, деревьев, дороги) оставим без изменения. Для этого выполним следующие действия:

- **Шаг 1.** Откроем в редакторе исходную цветную фотографию с автомобилем.
- **Шаг 2.** Вызовем плагин **AKVIS Coloriage**. Для этого в **Adobe Photoshop** или **Adobe Photoshop Elements** выберем пункт меню Filter → AKVIS → Coloriage; а в программе **Corel PHOTO-PAINT** - пункт меню Effects → AKVIS → Coloriage.
- **Шаг 3.** Выберем цвет, в который мы хотим перекрасить кузов машины. При этом следует учитывать, что, так как исходный цвет кузова светло-желтый, то и результирующий цвет получится тоже светлым. В данном случае невозможно будет получить, например, темно-синий или бордовый цвета. Выберем из **Палитры цветов** какой-нибудь светлый цвет, например, сиреневый.
- **Шаг 4.** Выберем на Панели управления инструмент **Карандаш** (Pencil)  и обведем кузов машины по контуру. Так как внутри этого контура окажутся воздухозаборник, повторители


поворота и дверная ручка, цвет которых измениться не должен, то вокруг них нарисуем обводку выбранным цветом.

- **Шаг 5.** Выберем на Панели управления инструмент **Защищающий карандаш** (Keep Color Pencil)  и вокруг кузова автомобиля нарисуем замкнутый контур. Контур должен рисоваться вдоль границы кузова и проходить по всем объектам, которые соприкасаются с кузовом, но цвет которых должен остаться без изменения (например, фары, крыша, стекла, колеса автомобиля). Контур обязательно должен быть замкнутым. Этим же инструментом отметим повторители поворота, воздухозаборник и дверную ручку.



- **Шаг 6.** Нажмем на кнопку , результат перекраски кузова будет показан в закладке **После** (After).



- **Шаг 7.** Применим результат перекраски, нажав на кнопку .

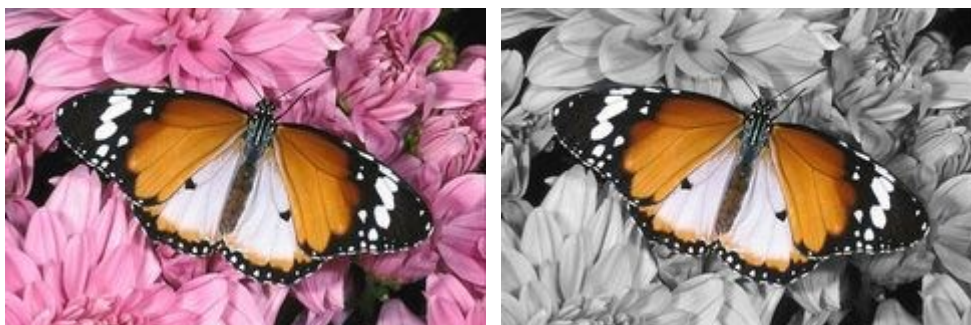
Ниже представлены другие варианты перекраски кузова:





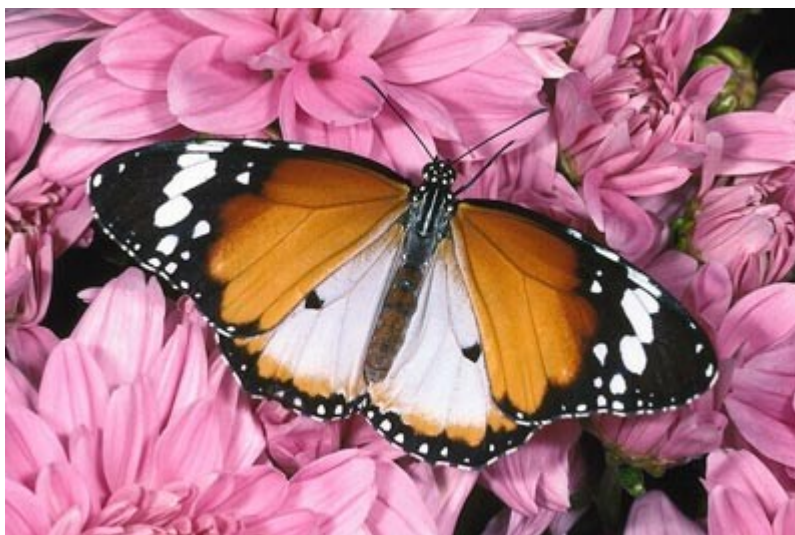
## ВЫБОРОЧНОЕ ОБЕСЦВЕЧИВАНИЕ

В этом примере мы покажем, как на цветном изображении легко и быстро выполнить выборочное обесцвечивание, т.е. часть изображения обесцветить, а часть областей оставить цветными. И при этом не придется выполнять точное выделение тех областей, которые должны остаться цветными.



Пример выполнен в **плагине AKVIS Coloriage**, но повторить его можно и в **отдельной программе**.


- **Шаг 1.** Откроем в графическом редакторе цветное изображение.




- **Шаг 2.** Вызовем плагин **AKVIS Coloriage**. Для этого в **Adobe Photoshop** или **Adobe Photoshop Elements** выберем пункт меню **Filter -> AKVIS -> Coloriage**; а в программе **Corel PHOTO-PAINT** - пункт меню **Effects -> AKVIS -> Coloriage**.
- **Шаг 3.** Инструментом **Защищающий карандаш**  обведем по контуру бабочку, цвет которой мы хотим сохранить. При этом не обязательно отмечать этим инструментом усики у бабочки, так как они черного цвета, то и после обесцвечивания останутся черными.

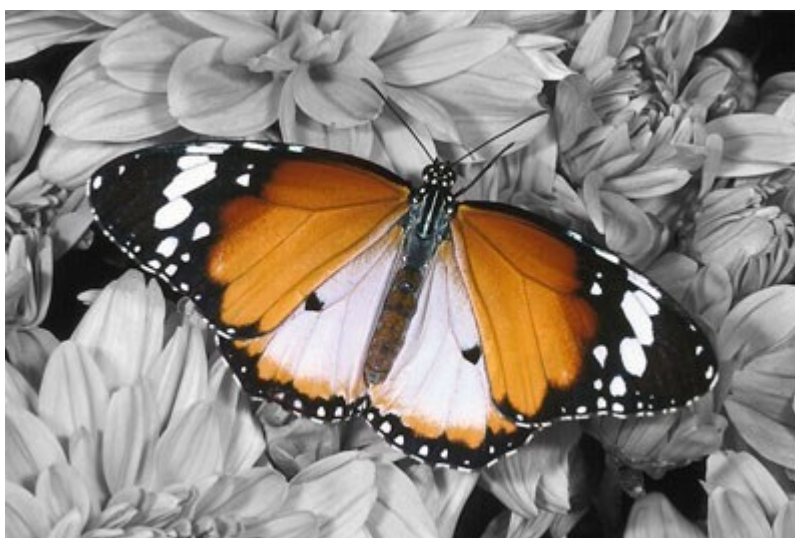





- **Шаг 4.** Выберем серый цвет (удобнее всего это сделать в палитре **Образцы**) и инструментом **Карандаш**  нарисует контур вокруг бабочки.



- **Шаг 5.** Запустим процесс выборочного обесцвечивания, нажав на кнопку .



В результате бабочка сохранила свой цвет, а вот цветы вокруг бабочки обесцветились.

- **Шаг 6.** Применим результат, нажав на кнопку .

Таким же образом можно, например, обесцветить портретную фотографию, оставив цветными только губы или глаза, тем самым, расставив нужный акцент или же просто придав фотографии новое звучание.



## "ЧАСТИЧНОЕ" РАСКРАШИВАНИЕ ЧЕРНО-БЕЛОЙ ФОТОГРАФИИ

В учебнике по работе с программой AKVIS Coloriage мы показали множество примеров превращения черно-белых фотографий в цветные. Но ведь можно раскрашивать не всю фотографию целиком, а только какой-то центральный объект, тем самым акцентируя внимание на этом объекте. Во многих случаях именно такое раскрашивание может оказаться наиболее выигрышным.




Данный пример выполнен в **плагине AKVIS Coloriage**, но повторить его можно и в **отдельной программе**.

Для того чтобы выполнить такое "частичное" раскрашивание, необходимо:

- **Шаг 1.** Открыть в графическом редакторе черно-белую фотографию.  
Возьмем фотографию юных спортсменов, на которой удалось запечатлеть момент финиша.




- **Шаг 2.** Вызвать плагин **AKVIS Coloriage**.
- **Шаг 3.** С помощью инструмента **Карандаш** (Pencil)  задать цвета, в которые должен быть раскрашен центральный объект фотографии.

В нашем случае центральный объект фотографии - это мальчик, победитель эстафеты. Именно на нем мы сосредоточим внимание. Для раскрашивания указываем цвет одежды, волос, кожи, зубов, губ, а также цвет финишной ленты.


- **Шаг 4.** Вокруг центрального объекта, для которого уже заданы цвета, нарисовать замкнутый контур инструментом **Защищающий карандаш** (Keep Color Pencil) .

Если объект "уходит" за край снимка и замкнуть контур невозможно, следует "увести" штрихи за границы фотографии, словно контур замыкается за пределами изображения. Обратите внимание, чтобы не осталось пропусков между защищающим штрихом и краем изображения.



- **Шаг 5.** Нажать на кнопку  для запуска процесса раскрашивания.  
Всего несколько секунд и "частично раскрашенное" изображение перед вами.



- **Шаг 6.** Остается только применить результат раскрашивания по кнопке .  
Вот он — миг победы!



## ПРОГРАММЫ КОМПАНИИ АКВИС

### AKVIS ArtSuite — Эффекты и рамки для фотографий

AKVIS ArtSuite — коллекция рамок и эффектов для оформления фотографий.

ArtSuite содержит множество готовых шаблонов и богатую Библиотеку образцов и текстур и позволяет получить практически бесконечное количество вариантов эффектов. [подробнее...](#)



### AKVIS ArtWork — Имитация художественных стилей

AKVIS ArtWork позволяет превратить обычную фотографию в картину маслом или акварелью, как будто написанную кистью художника, создать изображение в стиле комикса, рисунок пером, линогравюру.

На ваших глазах из фотографии рождается настоящее произведение искусства! [подробнее...](#)



### AKVIS Chameleon — Создание коллажей

AKVIS Chameleon — программа для создания коллажей, реалистичных и фантастических.

Chameleon экономит время и силы, так как не требует точного выделения объектов, автоматически сглаживает границы и подбирает цветовую гамму "вставки" к цветам фона.  
[подробнее...](#)



### AKVIS Coloriage — Раскрашивание изображений

Программа для раскраски черно-белых фотографий и замены цвета на цветных изображениях. Coloriage прост и понятен, как детская книжка-раскраска, он превращает работу в игру. Несколько штрихами обозначьте объекты для перекрашивания. Программа сама распознает границы, наложит указанные цвета, учитывая освещенность, игру теней, складки на одежде.  
[подробнее...](#)







### AKVIS Decorator — Замена текстуры и перекраска поверхности

AKVIS Decorator позволяет изменять поверхность объекта.

При наложении текстуры сохраняется объем, рельеф, изгибы, складки, тени исходного изображения. С помощью программы Decorator можно не только накладывать текстуру, изменять ее, но и подгружать свои текстуры, а также просто изменять цвет объекта. [подробнее...](#)



### AKVIS Enhancer — Фотокоррекция с усилением детализации

AKVIS Enhancer — программа для обработки фотографий с усилением детализации изображения.

Enhancer обеспечивает комплексную коррекцию каждой точки изображения без потери качества, позволяет исправить любую отдельную фотографию, проявить детали в светлых и темных областях. [подробнее...](#)



### AKVIS HDRFactory — Расширение динамического диапазона

AKVIS HDRFactory — программа для создания изображений с высоким динамическим диапазоном и для коррекции фотографий. С помощью AKVIS HDRFactory можно получить и максимально приближенные к реальности изображения в высоком динамическом диапазоне, и стилизованные фотографии, наполненные специфическими цветами и уникальными эффектами. [подробнее...](#)



### AKVIS LightShop — Создание световых эффектов

AKVIS LightShop добавляет световые эффекты на изображение.

С помощью программы можно создать любого вида и формы свечения, добавить на фотографию лучи, ореолы, вспышки, молнии, блики на объекты, закат или фейерверк. LightShop украсит снимок, оживит пейзаж, изменит время суток и погоду. [подробнее...](#)

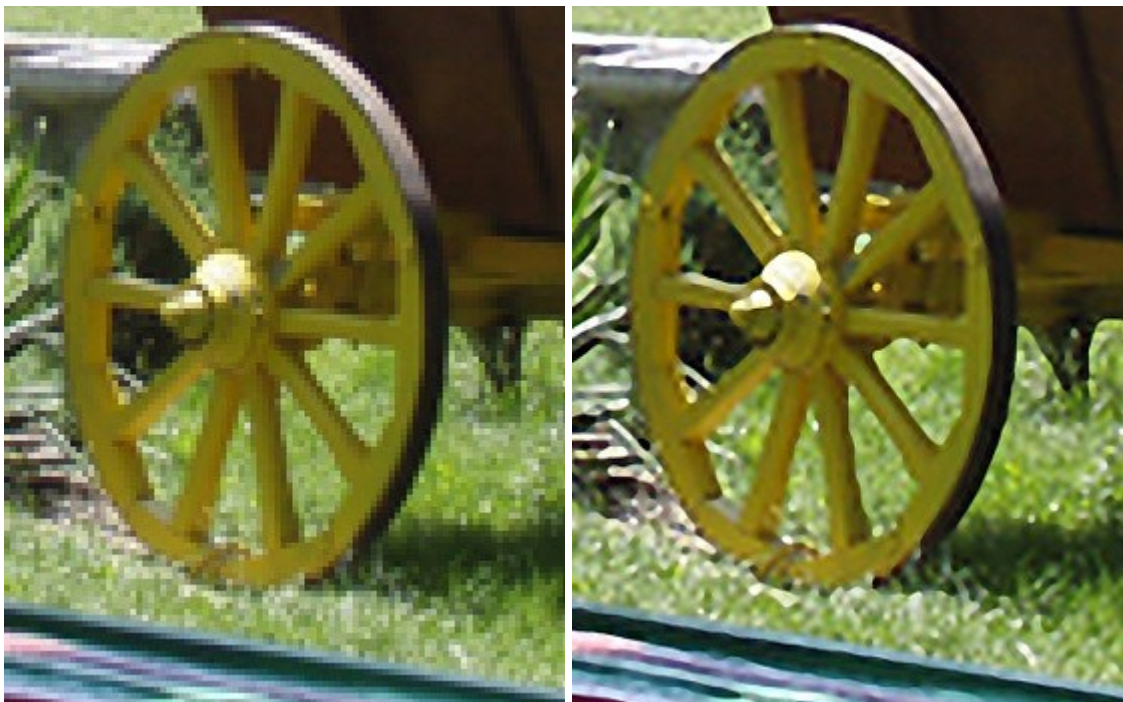


### AKVIS Magnifier — Увеличение цифровых изображений

AKVIS Magnifier позволяет изменить размер изображения без потери качества.

Вы сможете не только уменьшить фотографию, чтобы выложить ее в Интернет или послать друзьям. Программа позволяет получить изображение высочайшего качества из маленькой картинки. Magnifier обеспечивает многократное увеличение снимка без артефактов и ореолов. [подробнее...](#)





### **AKVIS MakeUp — Создайте свой идеальный образ!**

AKVIS MakeUp — программа для исправления портретных фотографий.

AKVIS MakeUp помогает улучшить портрет, устраняя мелкие дефекты с поверхности кожи и придавая лицу сияние, чистоту и гладкость. Программа способна превратить обычный снимок в фотографию с обложки, создать "гламурный" образ и даже получить изображение в высоком ключе. [подробнее...](#)



### **AKVIS MultiBrush — Ретушь и творчество**

AKVIS MultiBrush — набор кистей для редактирования изображения.

Программа позволяет исправить избранные области фотографии без особых усилий: изменить насыщенность и резкость, размазать объект, тонировать участок, восстановить и замаскировать, удалить ненужный объект и создать художественный коллаж. [подробнее...](#)



### AKVIS NatureArt — Прикосновение к природе

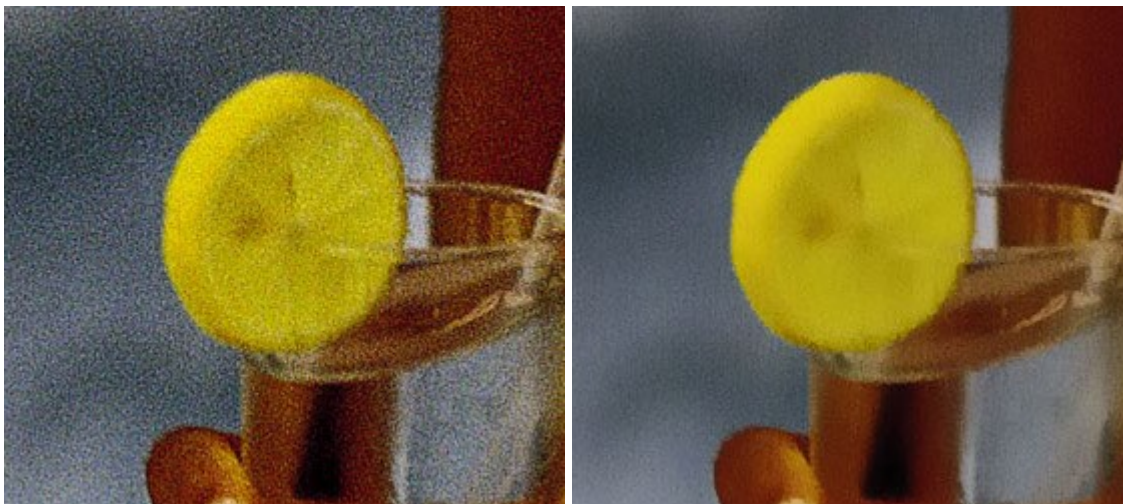
AKVIS NatureArt — коллекция уникальных эффектов, имитирующих природные явления. Программа позволяет добавить на фотографию дождь, снег, молнии, солнце и облака, изменить погоду, превнести в изображение драматизм, изменить настроение сцены, создать морской пейзаж или изображение ночного звездного неба. [подробнее...](#)



### AKVIS Noise Buster — Удаление цифрового шума

Noise Buster — программа для подавления цифрового шума. Программа убирает шумы матрицы цифровой камеры и шумы, появляющиеся при сканировании фотоснимка, уменьшает зернистость и устраняет неоднородные цветные пятна на изображении, сохраняя при этом детали и четкость границ. [подробнее...](#)





### **AKVIS Refocus — Исправление размытых фотографий**

AKVIS Refocus помогает повысить резкость нечетких, размытых, расфокусированных снимков. С помощью программы можно исправить изображение целиком или отредактировать только определенную область, сделать акцент на какой-либо детали, например, глазах, используя прием выборочной фокусировки. [подробнее...](#)



### **AKVIS Retoucher — Восстановление и ретушь**

Retoucher — программа для восстановления изображений и ретуши фотографий.

Программа поможет удалить царапины, пятна, пыль, следы от сгибов и другие дефекты; убрать лишние детали, текст; реконструировать недостающие части фотографии, "затянуть" дырявые места и нарастить оборванные края. [подробнее...](#)





### AKVIS Sketch — Превращение фотографии в рисунок

AKVIS Sketch — инструмент для превращения фотографии в рисунок.

Sketch превращает фотографию в произведение искусства, преобразует изображения в эскизы, сделанные карандашом, углем, акварелью, имитируя ручную работу настоящего художника. С помощью этой программы можно получить не только черно-белый набросок, но и цветной рисунок. [подробнее...](#)



### AKVIS SmartMask — Выделение объекта на фотографии

AKVIS SmartMask — плагин для быстрого выделения (вырезания) объектов на изображении.

SmartMask позволяет быстро и качественно выделить часть рисунка или вырезать фигуру

человека из фотографии с помощью довольно простых манипуляций. Плагин используется для удаления фона, создания коллажей. [подробнее...](#)

