Manual do Usuário
Portrait Pro

Versão 24.1

Anthropics Technology Ltd

www.portraitpro.com/br

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

Sumário

Parte I Começando 5

1 Guia de Início Rápido ... 6
2 Top Dicas para Melhores Resultados ... 7
3 Edições de PortraitPro ... 7

Parte II Guia Passo-a-Passo 11

1 Abrir uma Imagem ... 12
2 Verificar Rosto ... 13
3 Editar Rosto ... 14
4 Salvar Resultado ... 14
5 Ferramenta Mão ... 15
6 Ferramentas Pincéis ... 15
7 Pincéis de Área ... 17
8 Processamento de Lote Automático ... 18
9 Processamento de Lote Manual ... 20
10 Localizar Rosto Manualmente ... 20
11 Ajustar o Contorno ... 22
12 Edição do Corpo Inteiro ... 25
13 Modo Plug-in ... 25
14 Fotos de Grupos ... 26
15 Selecionar Rosto a Editar ... 27

Parte III Referência 31

1 Comandos do Menu Referência ... 32
- Menu Arquivo ... 32
- Menu Editar ... 34
- Batch Automático ... 36
- Menu Visualizar ... 36
- Menu Ajuda ... 37

2 Barra de ferramentas ... 38
3 Painel de Controles Referência ... 40
- Controle Zoom ... 42
- Pré-definições ... 43
- Instantâneas ... 46
- Controles Deslizantes ... 46
- Controles de Molde do Rosto ... 48
- Controles de Suavização da Pele ... 51
- Controles de Iluminação e Coloração da Pele ... 55
- Controles de Maquiagem ... 57

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

Controlos do Olhos ... **61**
Controlos da Boca e do Nariz ... **65**
Controles do Cabelo ... **66**
Controles da Imagem ... **68**
Editar/Substituir Fundo ... **70**
Editar Máscara de Fundo ... 72
Escolher Fundo ... 76
Sobreposições ... 79
Retoque Digital ... **80**
Ferramentas Referência ... **80**
Ferramenta Recortar ... 81
Remover Ruído ... 83
Ferramenta Clone ... 83
Substituir Céu ... 84
Efeitos Artísticos ... 85
Pincel Ilmuninação ... 86
Pincel de Iluminação - Retroiluminador ... 87
Ferramentas da Área de Pele ... **87**
Ferramentas da Área de Cabelo ... **88**
Ferramentas de Máscara de Efeitos ... **89**

4 Diálogos de Referência ... 89

Batch Automático ... **90**
Batch Manual ... **92**
Selecionar Gênero ... **95**
Opções para Salvar Foto ... **96**
Configurações ... **97**
Configurações Gerais ... 98
Configurações de Cores ... 100
Configurações de Idioma ... 103
Configurações de Plugin ... 104
Configurações de GPU ... 106
Ajustes Raw ... 106
Salvar Modelos ... **107**
Gerenciar Modelos ... **108**

5 Guia de Instalação do Plug-in ... 109

6 Créditos a Terceiros ... 109

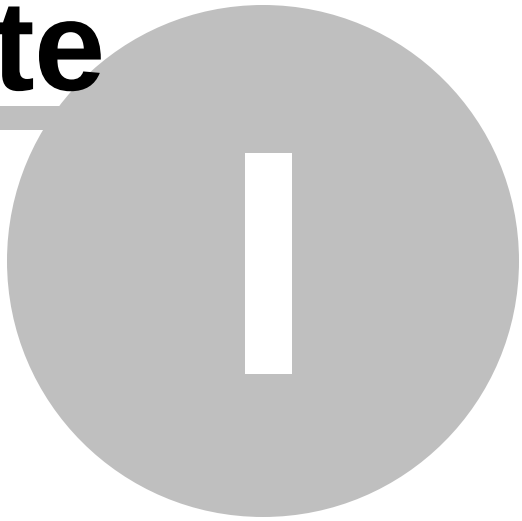
7 Tipos de Arquivos suportados ... 126

8 Atalhos do Teclado ... 127

Índice 131

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

Parte



1 Começando

introdução

PortraitPro é o programa mais fácil e rápido para retocar retratos, permitindo alcançar resultados profissionais em minutos.

PortraitPro funciona de uma maneira completamente diferente de outros programas comuns de aerografia e edição de fotos. PortraitPro foi treinado com milhares de exemplos de beleza humana e, como resultado, você pode adicionar muito ou pouco aprimoramento na foto - simplesmente movendo os controles deslizantes.

Devido ao conhecimento inato da beleza humana e das técnicas de iluminação especializadas incorporadas no PortraitPro, um retoque fotográfico da mais alta qualidade pode ser alcançado por qualquer pessoa em apenas alguns minutos.

O PortraitPro está disponível em três edições 7, Standard, Studio e Studio Max. Todas as edições são cobertas por este manual.

PortraitPro está disponível para computadores Windows e Mac. Este manual é para PortraitPro Mac.

Começando

Dê uma olhada no Guia de Início Rápido 6 para uma rápida visão geral de como usar o PortraitPro.

O Guia Passo-a-Passo 12 fornece informações mais detalhadas sobre cada etapa.

Além disso, o próprio aplicativo possui tutoriais que mostram como usar a maioria das funcionalidades disponíveis.

Se precisar de mais ajuda, visite www.anthropics.com/br/support/portraitpro, onde você vê as últimas Perguntas Frequentes e acessa nosso sistema de tíckets de suporte. O sistema de ticket de suporte permite que você envie uma pergunta para nossa equipe de suporte.

1.1 Guia de Início Rápido

Tutoriais

A maneira mais rápida de se tornar um usuário especialista em PortraitPro é seguir todos os tutoriais disponíveis na tela inicial do aplicativo.

Aprimorando uma imagem

Estas são as etapas básicas a serem seguidas ao aprimorar uma imagem:

1. Carregar a imagem que você deseja aprimorar 12
2. Verificar se o rosto foi detectado corretamente 13
3. Aplicar predefinições ou ajuste aos controles deslizantes 14
4. Salvar os resultados 14

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

1.2 Top Dicas para Melhores Resultados

Não mova muito os controles deslizantes

Muitas vezes, você pode melhorar bastante uma imagem com alterações bastante sutis.

Mova os controles deslizantes para cima apenas o suficiente para obter os resultados desejados.

Se você movê-los demais, o resultado poderá parecer artificial.

Não use os controles deslizantes para corrigir pequenas manchas

Você pode evitar a necessidade de mover os controles deslizantes para cima usando a ferramenta Retocar 51 para limpar manchas e acnes. Ao corrigir essas áreas especificamente, você pode deixar o resto da pele com aparência natural.

Verifique se a área da pele está demarcada corretamente

PortraitPro calcula automaticamente quais áreas da sua imagem são de pele. No entanto, às vezes você pode melhorar os resultados ajustando a área da pele selecionada.

Use as ferramentas de pele Estender e Restaurar 87 para refinar a seleção da pele.

Verifique se os contornos estão posicionados com precisão

Você obterá melhores resultados se os contornos forem posicionados com precisão. Embora o localizador automático de faces geralmente faça um bom trabalho ao colocar os contornos, às vezes você pode melhorar os resultados ajustando as posições dos contornos. Em particular, verifique se os contornos ao redor da face seguem a borda da face. Isso é especialmente importante se alguma luz ou maquiagem estiver sendo aplicada.

Os contornos podem ser ajustados na tela de visualização **Antes**, ou no passo Aperfeiçoar Rosto 14.

1.3 Edições de PortraitPro

PortraitPro vem em três edições: Standard, Studio e Studio Max. A edição standard (padrão) é destinada a usuários casuais ou fotógrafos amadores. A edição Studio destina-se a usuários profissionais ou entusiastas. A edição Studio Max possui todos os recursos da edição Studio e adiciona um recurso de lote automático, para fotógrafos que processam muitas imagens.

Este manual abrange todas as edições, com recursos disponíveis apenas em algumas edições indicadas de uma das seguintes maneiras:

Edição Studio Max Apenas 7

Edições Studio & Studio Max Apenas 7

Edição Studio Apenas 7

A tabela a seguir mostra os principais recursos de PortraitPro e em quais edições eles estão.

Standard	Studio	Studio Max	

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

✗	✗	✓	Instalação automática de lotes
✗	✓	✗	Instalação manual de lotes
✗	✓	✓	Disponível como um plug-in do Photoshop com o recurso Filtro Inteligente.
✗	✓	✓	Disponível como um plug-in do Lightroom
✗	✓	✓	Leitura do formato de câmera RAW
✗	✓	✓	Leitura do formato Adobe DNG
✗	✓	✓	Leitura e edição de TIFFs e PNGs contendo 48 bits por cor
✗	✓	✓	Suporte para perfis de cores incorporados JPEG, PNG e TIFF
✗	✓	✓	Suporta conversão entre diferentes espaços de cores
✗	✓	✓	Suporte para configuração de monitor e espaços de cores
✓	✓	✓	Suavização da pele
✓	✓	✓	Reiluminação da pele
✓	✓	✓	Recoloração da pele
✓	✓	✓	Molde de rosto
✓	✓	✓	Aperfeiçoamento do olho
✓	✓	✓	Aperfeiçoamento do cabelo
✓	✓	✓	Aperfeiçoamento da boca

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

✓	✓	✓	Aplicar maquiagem
✓	✓	✓	Pincel de retoque manual
✓	✓	✓	Controles da foto
✓	✓	✓	Controles de edição de plano de fundo
✓	✓	✓	Predefinições ilimitadas e totalmente personalizáveis
✓	✓	✓	Aprimora mais de uma pessoa em uma mesma foto
✓	✓	✓	Leitura e edição de imagens no formato JPEG, PNG e TIFF
✓	✓	✓	Suporte online gratuito

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

Parte II

2 Guia Passo-a-Passo

Esta seção do manual descreve os vários passos pelos quais você precisa passar ao usar o PortraitPro.

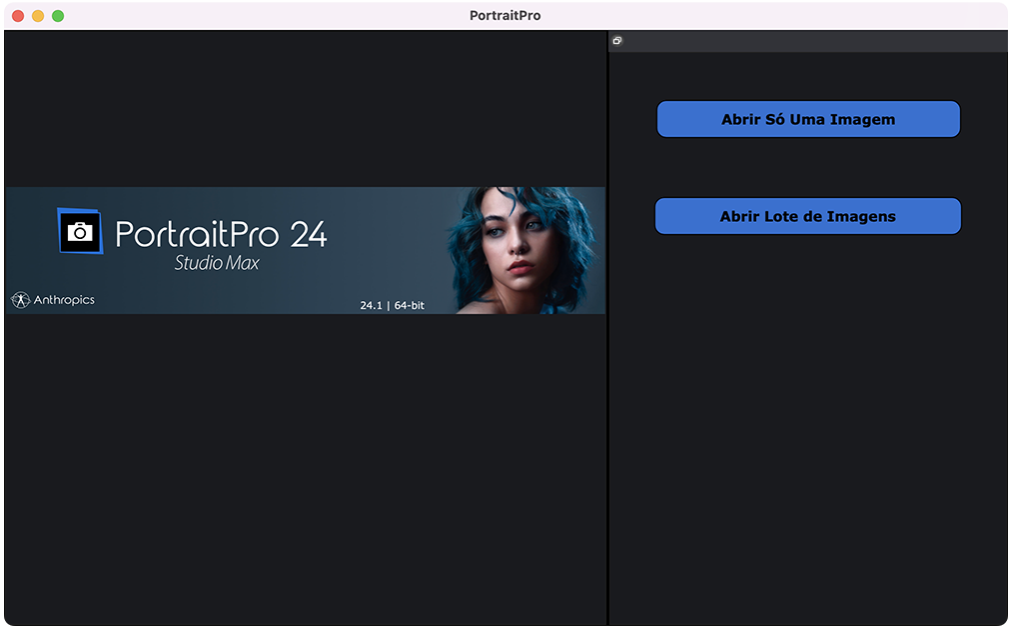
O passo mais importante é o estágio Aprimorar Rosto 14, onde você visualiza e pode ajustar a imagem aprimorada.

A maioria dos outros passos é necessária apenas se o detector de rosto automático não encontrar o rosto na imagem corretamente.

2.1 Abrir uma Imagem

A tela de boas-vindas do PortraitPro

Quando você executa o PortraitPro, ele começa com a tela de boas-vindas:



Abrir apenas uma imagem

Para abrir uma imagem para aprimorar:

- Pressione o botão**Abrir Imagem Única** ou
- Selecione o comando *Abrir* no menu Arquivo 32.

Isso exibirá o painel Abrir Arquivo.

Navegue até o arquivo que deseja aprimorar e pressione o botão Abrir.

Tipos de imagens que o PortraitPro pode abrir 126.

Depois que a imagem for aberta, o PortraitPro detecta automaticamente todos os rostos e determina o sexo.

Se pelo menos um rosto for encontrado, você será levado ao passo Aprimorar Rosto 14.

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

Se nenhum for encontrado, você será solicitado a localizar manualmente o rosto 20.

Se os rostos não forem detectados automaticamente, verifique se você não desativou essa opção na caixa de diálogo Configurações 98.

Abrir um lote de imagens

Se você possuir a edição **Studio** ou **Studio Max** de PortraitPro 7, poderá abrir lotes de imagens e obter um fluxo de trabalho mais rápido.

A edição **Studio Max** possui processamento em lote automático 18.

A edição **Studio** possui processamento manual em lote 20.

2.2 Verificar Rosto

Quando um rosto é detectado automaticamente, há três coisas que devem ser verificadas: as posições dos contornos, as máscaras de pele e cabelo e o sexo/idade.

Se houver mais de um rosto na imagem, verifique isto para cada um dos rostos. Somente a face atual pode ser editada. Altere o rosto atual 26 para verificar ou editar uma face diferente.

Posição dos Contornos

Os contornos serão automaticamente colocados ao redor do rosto. Eles são mostrados na face na tela **Antes**, portanto, verifique que a aba de visualização **Ver Antes Apenas** ou **Ver Antes e Depois** esteja selecionada.

Se os contornos não aparecerem, mova o mouse para a aba de visualização **Antes** para fazê-los reaparecer.

Os contornos devem seguir os cantos das feições e da face. Se algum estiver posicionado incorretamente, mova-o para o local correto arrastando os pontos de controle. Para mover um ponto de controle, posicione o mouse sobre ele até ver uma cruz laranja. Clique e mantenha pressionado o botão esquerdo do mouse. Mova o mouse para reposicionar o ponto e solte o botão.

Se você estiver fazendo alterações significativas nos contornos, ou se perceber que o software está bastante lento quando você move pontos, você poderá achar mais rápido editar as posições dos pontos no passo Ajustar Contornos 22.

Máscara de Pele e do Cabelo

As áreas de pele e do cabelo serão detectadas automaticamente. Para verificá-las, use as ferramentas área da pele 87 e área do cabelo 88.

Essas máscaras são usadas para controlar os locais onde o processamento de pele e cabelo é aplicado.

Sexo/Idade

Cada rosto é classificado como **Feminino**, **Masculino** ou **Criança**. Essa informação é mostrada no cabeçalho logo acima da face. Se a seleção estiver errada, mova o mouse para o cabeçalho para abri-lo (se ainda não estiver aberto), e você verá um conjunto de botões com a opção que permite alterar o sexo/idade.

Essa configuração é usada para ajudar a criar o melhor resultado ao aprimorar o rosto. Produz um efeito menor em alguns dos processamentos realizados, mas o efeito principal é determinar qual predefinição 43 é aplicada por padrão.

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

Observe: essa configuração não tem a finalidade de ser usada para alterar a aparência do rosto para o sexo oposto, ou para alterar a idade aparente.

2.3 Editar Rosto

Depois de abrir uma imagem e após o rosto ter sido detectado, você estará pronto para começar a aprimorar o rosto.

Visualizar os resultados

Você pode escolher se deseja ver a imagem anterior e posterior lado a lado ou se deseja apenas ver a imagem anterior ou aprimorada o maior possível. Use as abas acima das imagens para selecionar qual opção você prefere.

Qualquer que seja a opção usada, você sempre pode alternar entre a imagem aprimorada ("depois") e a imagem original ("antes"), para ver as alterações, pressionando e mantendo pressionada a tecla **Enter**.

Alterar o resultado

PortraitPro aperfeiçoará automaticamente sua imagem quando você chegar a esse estágio. Veja predefinições 43 para saber como configurar esse aprimoramento padrão.

Predefinições

PortraitPro vem com uma biblioteca de predefinições 43 que define alguns ou todos os controles deslizantes com valores predefinidos para obter um efeito específico. Experimente alguns deles para ver algumas das melhorias possíveis para sua foto.

A função Instantâneas 46 permite salvar sua edição atual e voltar a ela posteriormente. Observe que, diferentemente das predefinições, elas são temporárias e não são mantidas ao abrir uma nova imagem.

Barras

Para um controle completo sobre como a imagem é aprimorada, você pode usar os controles deslizantes no painel de controles 40.

Os controles deslizantes são agrupados em seções que controlam vários aspectos da face. As seções podem ser abertas ou fechadas clicando no título de botão. Cada seção tem um pequeno triângulo apontando para baixo, quando aberta, ou para a direita, se a seção estiver fechada. Para ativar ou desativar os efeitos de uma seção inteira, clique no símbolo ativar ao lado de seu título.

Tente mover o controle deslizante **Barra Mestre** em cada seção para ter uma idéia do efeito geral controlado por essa seção.

Os controles deslizantes inferiores de cada seção oferecem um controle mais preciso sobre o efeito.

2.4 Salvar Resultado

Salvar a imagem aprimorada

Para salvar a imagem aprimorada:

- pressione o botão **Salvar** na barra de ferramentas 38, ou

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

- selecione o comando *Salvar Jpg/Tiff/Png* no menu Arquivo 32.

Isso exibirá a caixa de diálogo Opções de Salvamento de Imagem 96, que permite selecionar o formato de arquivo que você deseja salvar.

O comando **Salvar** no menu Arquivo 32 salva a imagem aprimorada no mesmo formato que você selecionou anteriormente ou no mesmo formato que o arquivo original, se você ainda não selecionou um formato .

Observe: você deve estar no passo Aprimorar Imagem 14 para salvar uma imagem.

Salvar uma sessão

Se você deseja salvar todas as configurações para poder reabrir sua imagem e continuar ajustando os controles deslizantes, selecione o comando *Salvar Sessão* no Menu Arquivo 32. Isso salva a imagem original, todas as posições dos pontos, as áreas de pele e cabelo, todos os valores dos controles deslizantes e quaisquer instantâneas em um arquivo ".ppx" proprietário.

Para carregar a sessão novamente em PortraitPro, use os mesmos comandos que você usaria ao abrir uma imagem 12, mas selecione o arquivo .ppx.

2.5 Ferramenta Mão

A ferramenta Pan está disponível quando você está aprimorando uma imagem 14.

A ferramenta Pan (Panorâmica) é a ferramenta padrão quando nenhuma outra ferramenta estiver selecionada.

Para usar a ferramenta Pan, clique e arraste dentro da imagem para alterar qual parte fica visível.

Quando a ferramenta Pan está selecionada, você pode usar a roda do mouse ou as teclas + e - do teclado para aumentar o zoom.

A ferramenta Pan pode ser usada como uma alternativa à janela de controle de zoom.

2.6 Ferramentas Pincéis

As ferramentas de pincel estão disponíveis quando você está aprimorando uma imagem 14. Elas são chamados de ferramentas de pincel, pois funcionam como um pincel. Você precisa mover o cursor sobre a área em que deseja "pintar" com o pincel e pressionar e segurar o botão esquerdo do mouse enquanto arrasta o mouse sobre a área que deseja afetar.

Existem dois tipos de ferramentas de pincel. Esta página descreve as ferramentas de pincel padrão usadas para fazer alterações na melhoria da pele em áreas específicas. O outro tipo são as Ferramentas de Área do Pincel 17, usadas para selecionar as áreas em que são feitas as melhorias na pele e no cabelo.

Pincéis Retocar e Restaurar

Os seguintes pincéis estão disponíveis na barra de visualização acima da imagem principal.

Ferramenta Retocar	Use esta ferramenta para pintar sobre manchas ou acnes na pele que não foram eliminadas automaticamente ou que precisam de uma correção adicional.

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

	Quando você passa o mouse sobre o botão do pincel de retoque, é exibido um painel de controles que contém controles deslizantes que permitem alterar o tamanho e a intensidade do pincel de retoque.
Ferramenta Restaurar	Use esta ferramenta para pintar sobre manchas na pele que foram removidas, mas que você gostaria de preservar. Quando você passa o mouse sobre o botão do pincel de restauração, é exibido um painel de controle que contém barras que permitem alterar o tamanho e a intensidade do pincel de restauração. Também contém um botão que permite visualizar ou editar a máscara de efeitos 89.

Controles de Pincéis

Para selecionar um pincel, pressione o botão apropriado.

Pressione o botão novamente para cancelar a seleção do pincel (volte para a Ferramenta Pan 15).

As ferramentas de pincel funcionam como um pincel. Você as usa para pintar uma área na imagem aprimorada, na qual o efeito do pincel é aplicado.

Para usar um pincel, pressione o botão esquerdo do mouse enquanto o cursor estiver na imagem aprimorada e arraste o mouse mantendo o botão pressionado. Solte o botão do mouse para finalizar a pincelada. A área pela qual o cursor passa enquanto você faz isso é a área que você "pintou".

Tamanho do Pincel

O tamanho do pincel controla o tamanho da área afetada pelo pincel. Você pode ver o tamanho dessa área pelo tamanho do círculo do cursor ao usar o pincel. Você pode alterar o tamanho do pincel de várias maneiras:

- Ajuste o controle deslizante **Tamanho do Pincel**
- Use as teclas **[** e **]** para diminuir ou aumentar o pincel
- Mantenha pressionada a tecla ALT e use a roda do mouse
- Mantenha pressionada a tecla ALT, clique com o botão direito e arraste horizontalmente

Potência do Pincel

A potência do pincel (opacidade) controla a intensidade com que o efeito do pincel é aplicado. Uma intensidade 100 significa que o máximo efeito de pincel é aplicado de uma só vez. Você pode definir uma intensidade de menor valor e fazer alterações graduais.

Por exemplo, se você definir a potência como 50 ao usar o Pincel de Retoque, quando pintar sobre um ponto, apenas metade do efeito máximo de remoção de pontos será aplicado. Se você soltar o mouse e pintar sobre o local novamente, será aplicado um processo de remoção de 50% a mais. Isso permite que você faça o suficiente para remover a acne, mas sem aplicar muito efeito, o que poderia ofuscar a área circundante.

Quando uma ferramenta de pincel é selecionada, os controles para definir o tamanho e a potência do pincel aparecerão perto do botão usado. Você também pode ajustar a potência usando as teclas numéricas do teclado. As teclas de **1** a **9** definem a opacidade para valores de 10% a 90%, e a tecla **0** define a opacidade para 100%.

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

Pincel Desfazer

Quando você usa qualquer ferramenta de pincel, a última pincelada pode ser desfeita usando o comando Desfazer no Menu Editar 34, ou pressionando **Control-Z** no teclado </3 >. Clicar em Desfazer novamente desfará as pinceladas anteriores e outras ações que você executou no histórico da sessão atual. Depois de desfazer, você também pode clicar em reaplicar os efeitos ao clicar em Editar 34 Refazer ou ao pressionar **Control-Y.**

Suporte para Tablet

PortraitPro tem suporte para tablet e caneta. Se você possui um tablet e uma caneta, normalmente será mais fácil usá-los ao desenhar.

2.7 Pincéis de Área

As ferramentas da área do pincel estão disponíveis quando você está aprimorando uma imagem 14. As ferramentas da área do pincel são usadas para ajustar as áreas onde são feitas as melhorias na pele ou no cabelo. Elas também podem ser usadas para definir uma máscara de efeitos que pode ser usada para impedir que quaisquer efeitos sejam aplicados em áreas específicas. O PortraitPro seleciona automaticamente as áreas de pele e cabelo, mas, dependendo da imagem, nem sempre essas áreas são exatamente corretas. As ferramentas da área do pincel são fornecidas para permitir a correção manual dessas áreas.

Os três tipos de áreas que podem ser editados usando pincéis são:

Área da pele 87	Para visualizar ou editar a área da pele, abra a seção Suavização da Pele 51 ou Iluminação e Coloração da Pele 55 e pressione o botão **Ver/Editar Máscara da Pele**. A área da pele é usada ao aplicar efeitos à pele na imagem.
Área do cabelo 88	Para visualizar ou editar a área do cabelo, abra a seção Cabelo 66 e pressione o botão **Ver/Editar Máscara do Cabelo**. A área do cabelo é usada ao aplicar efeitos ao cabelo na imagem.
Máscara de efeitos 89	Para visualizar ou editar a máscara de efeitos, passe o mouse sobre o botão do pincel Restaurar 15 na barra de ferramentas e pressione o botão **Ver/Editar Máscara de Efeitos**. Remova áreas da máscara de efeitos para impedir a aplicação de efeitos nessas partes específicas da imagem.

As ferramentas de área do picel são "inteligentes", pois detectam automaticamente as bordas das áreas onde o cursor se posiciona.

Você verá quando selecionar uma ferramenta de área do pincel que a posição do pincel é representada por dois círculos. O círculo externo é a área em que o pincel será aplicado. A área interna é a área "detectada". Quando você pinta com o pincel, a região do detector é pintada normalmente. A região entre o círculo interno e o círculo externo será pintada apenas para áreas com a mesma cor da região interna na imagem. Isso significa que, se você estiver pintando ao longo de uma borda, basta manter a região do detector completamente dentro da área que está pintando, e o pincel pintará automaticamente até a borda, mas não além dela, mesmo se o círculo externo do pincel for além da borda.

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

Ao pintar com um pincel inteligente de área, você pode pressionar e segurar a tecla ALT para bloquear a posição do detector. Isso é muito útil ao pintar detalhes muito finos, como mechas de cabelo.

Ferramentas de Pincel

Existem dois tipos de ferramenta de pincel:

Estender	Use para pintar sobre as áreas que você deseja adicionar à máscara.
Restaurar	Use isso para pintar sobre as áreas que você deseja remover da máscara.

2.8 Processamento de Lote Automático

Edição Studio Max Apenas 7

A edição Studio Max possui processamento em lote automático que permite carregar um lote de imagens e processá-las automaticamente.

Permite visualizar facilmente cada um deles e fazer os ajustes necessários.

Abrir um lote de imagens

Para abrir um lote de imagens e processá-los automaticamente, pressione o botão **Abrir Lote de Imagens** na tela inicial.

Isso exibirá o painel Abrir Arquivo.

Navegue até a pasta que contém os arquivos e selecione as imagens que deseja aprimorar.

Você pode selecionar mais de uma imagem no painel Abrir Arquivo mantendo pressionada a tecla CMD enquanto clica em cada imagem que deseja adicionar, ou abrindo um quadrado ao redor de várias imagens.

Definir as opções de salvamento

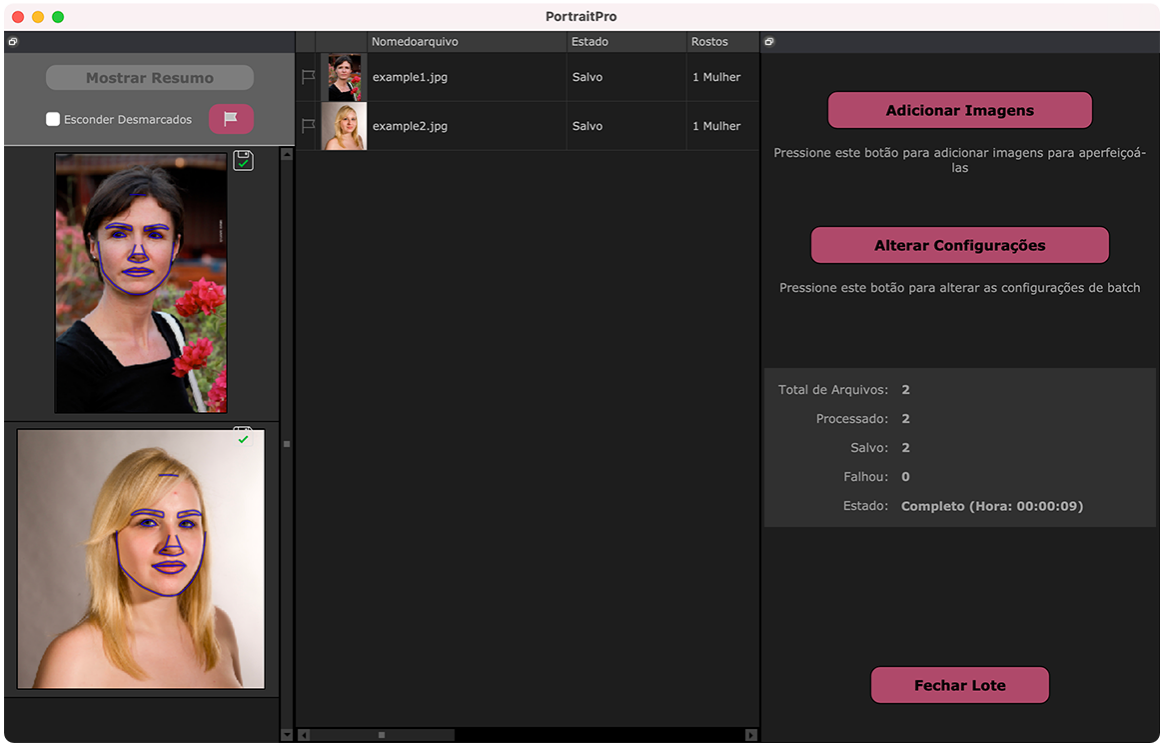
Depois de selecionar uma ou mais imagens para abrir, você verá a caixa de diálogo Opções Automáticas de Salvamento em Lote 90. Use isso para definir onde e como as imagens aprimoradas devem ser salvas e os padrões de sexo, idade e predefinição a serem usados.

Pressione **OK** neste painel para continuar. Observe que se você cancelar o painel nesse estágio, o lote automático será fechado.

Processando

Enquanto um lote automático estiver aberto, você verá um painel em forma de tira de filme que mostra miniaturas de todas as imagens no lote.

© 2024 Anthropics Technology Ltd.



A captura de tela acima mostra a tira de filme à esquerda. Mostra também a visão resumida na janela principal e os controles de lote automático no painel de controle.

As imagens serão processadas automaticamente. Se a caixa de seleção **Salvar Automaticamente** na caixa de diálogo Opções de Salvamento de Lote Automático 90 estiver marcada, cada imagem será salva depois de processada.

Esta tela de resumo sempre mostra o estado de cada imagem.

Verificar resultados

Clique em uma imagem na exibição da tira de filme para selecioná-la. Você verá essa imagem na janela principal. Se a imagem tiver sido processada, você poderá visualizar e ajustar a face aprimorada 14 (ou faces se houver mais de uma).

É melhor verificar cada imagem 13, pois o localizador automático de faces às vezes pode deslocar os contornos, o que pode causar problemas na imagem aprimorada.

Quando estiver satisfeito com o resultado de uma imagem, clique em outra imagem ou volte para a visão de resumo e a imagem que você estava visualizando será salva.

Para voltar à tela de resumo mostrada na captura de tela acima, clique no botão **Mostrar Resumo** na parte superior da tira de filme ou selecione o comando **Mostrar Resumo** no menu Lote Automático 36.

Sinalizando imagens

Cada imagem na tira de filme pode ser sinalizada ou não. Se a caixa **Ocultar não-sinalizada** próxima à parte superior da tira de filme estiver marcada, todas as imagens não sinalizadas serão ocultadas na tira de filme. Isso pode ser usado para restringir o conjunto de imagens em que você está trabalhando, se você tiver um lote grande.

Existem várias maneiras de sinalizar ou desmarcar uma imagem:

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

- Clique com o botão direito do mouse em uma imagem na tira de filme e use o comando no menu pop-up.
- Clique com o botão direito do mouse em uma imagem (ou em uma seleção de imagens) na visão de resumo e use um dos comandos no menu pop-up.
- Pressione o botão Sinalizador na parte superior da exibição da tira de filme para exibir a caixa de diálogo **Sinalizar Itens Automaticamente**. Isso permite que você defina automaticamente o sinalizador para todas as imagens com base nos metadados de cada imagem.

2.9 Processamento de Lote Manual

Edição Studio Apenas 7

A edição Studio possui processamento manual em lote que permite carregar um lote de imagens e trabalhar facilmente com elas.

Para usar o processamento manual em lote, selecione o comando *Abrir Lote* no menu Arquivo 32.

Isso exibirá a caixa de diálogo Lote 92 que permite adicionar arquivos ao lote e definir as opções de como as imagens serão salvas quando você seguir para a próxima imagem no lote.

Quando você usa o processamento manual em lote, cada imagem é carregada como se você a tivesse aberto da maneira usual, mas sem ter que exibir a caixa de diálogo de abertura de arquivo continuamente.

Além disso, cada imagem é salva na pasta definida na caixa de diálogo Lote, sem precisar escolher a pasta onde os arquivos serão salvos para cada imagem.

Isso é feito usando o comando **Salvar e Abrir Próxima** após cada imagem ter sido aprimorada. Este comando está no menu Arquivo 32 e também na barra de ferramentas ao aprimorar uma face 14. Este comando é mostrado apenas se uma sessão em lote manual estiver ativa.

2.10 Localizar Rosto Manualmente

Se o rosto na sua imagem não for detectado automaticamente, você precisará localizá-lo semiautomático ou manualmente.

Para localizar uma face semi-automaticamente no passo Selecionar Rosto 27, basta clicar no nariz e depois no queixo. Os recursos devem ser detectados automaticamente.

Se as feições ainda não estiverem localizados corretamente, como último recurso, você poderá localizar o rosto manualmente. Isso pode ser útil se, por exemplo, você estiver tentando localizar um rosto não humano.

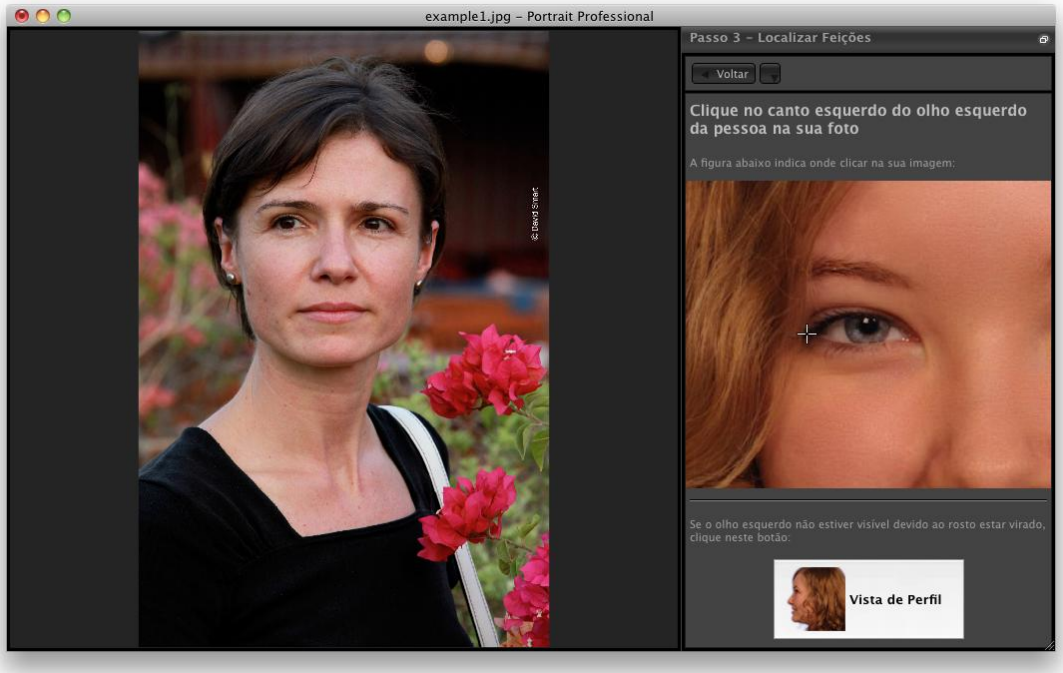
Para localizar um rosto manualmente, primeiro você precisa pressionar o botão **Localizar Rosto Manualmente** no passo Selecionar Rosto 27.

Isso exibirá a caixa de diálogo Selecionar Gênero 95 para permitir que você defina o gênero para o novo rosto.

Localize as 5 feições principais no rosto

Depois de você selecionar o sexo, o próximo passo é localizar as posições das 5 principais feições no rosto.

© 2024 Anthropics Technology Ltd.



As 5 prinicpais feições são:

Localizando os pontos das feições

À medida que você clica em cada ponto, PortraitPro passa automaticamente para o próximo.

Você verá uma imagem de exemplo para ajudá-lo a saber onde colocar cada ponto.

Você pode ajustar a posição de qualquer ponto já marcado clicando em um desses pontos e arrastando-o.

O cursor terá uma pequena etiqueta de texto ao lado para lembrá-lo do ponto que você está localizando. Esses rótulos podem ser desativados se você não gostar deles usando o painel Configurações Gerais 98.

Aproximar Zoom

Para ajudá-lo a posicionar os pontos com mais precisão, mantenha pressionada a tecla CMD para aumentar o zoom no cursor.

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

Vistas de perfil

Se a face for vista lateralmente, pressione o botão **Vista de Perfil** na parte inferior do painel de controle.

Se você não tiver certeza se o rosto está sendo visualizado no perfil ou não, o teste principal é se perguntar se você pode ver os dois olhos. Se não conseguir ver um dos olhos devido à rotação da cabeça, pressione o botão **Vista de Perfil**.

Ao pressionar o botão **Vista de Perfil**, você precisará localizar apenas um ponto de vista, a ponta do nariz e um ponto da boca.

Ajustar os Contornos

Depois de localizar os 5 principais recursos faciais, o PortraitPro colocará automaticamente os contornos no rosto e mostrará os contornos no passo Ajustar contornos 22.

Se algum dos contornos estiver fora do lugar, corrija-os movendo os pontos de controle, antes de pressionar o botão **Avançar** para ir para o passo Aperfeiçoar Rosto 14, onde você pode visualizar e ajustar a imagem aprimorada.

2.11 Ajustar o Contorno

Visualizando e movendo os contornos

O passo**Ajustar Contornos** mostra os contornos ao redor da face atual e permite ajustar suas posições.

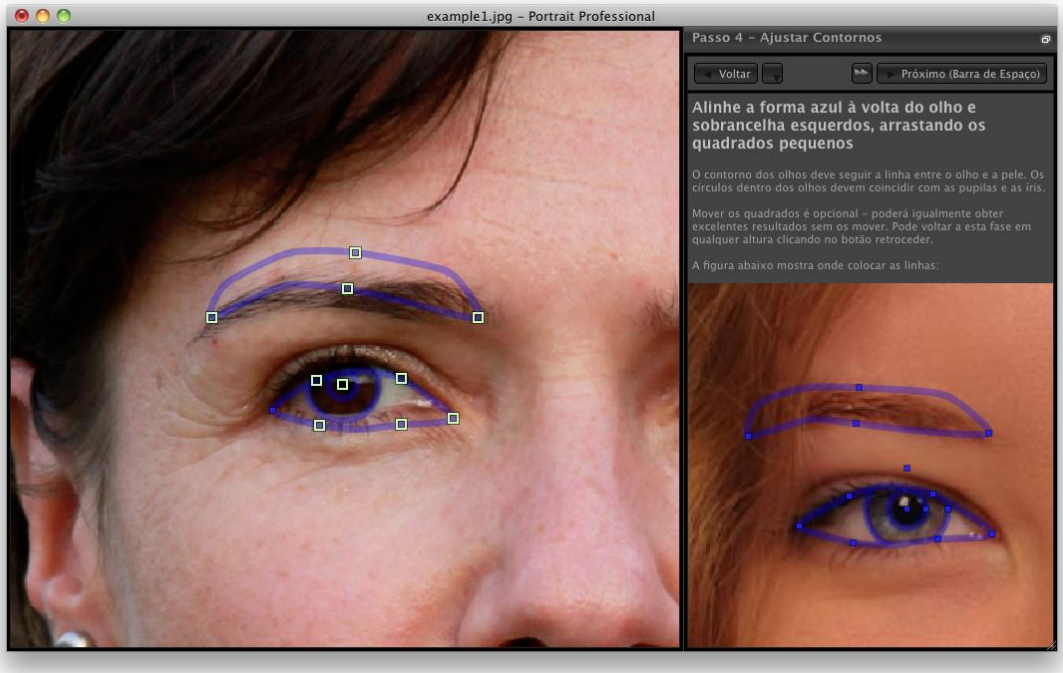
Observe que esse passo é opcional, pois os contornos serão automaticamente colocados ao redor de cada rosto quando você carregar uma imagem. Se qualquer um dos contornos for posicionado em uma posição equivocada, eles poderão ser movidos neste passo de aprimoramento da imagem 14 na visualização **antes** . No entanto, se o localizador automático de faces falhar em encontrar uma face na sua imagem, esse passo permitirá que você posicione os contornos manualmente.

Esse passo é alcançado de uma das seguintes maneiras:

- Selecione o comando*Ajustar Contornos*no menu Arquivo 32 ou
- Pressione o botão **Ajustar Contornos** sobre um rosto no passo Selecionar Rosto 27 ou
- Enquanto localiza manualmente um rosto 20.

Se algum dos contornos não for mostrado corretamente ao redor das feições do rosto, ele deverá ser movido para o local correto. Uma imagem de referência no painel de controle mostra como os contornos devem ser posicionados.

© 2024 Anthropics Technology Ltd.



Ajustando os contornos

O contorno é mostrado como linhas azuis sobrepostas à sua imagem na vista principal de trabalho. As linhas podem ser movidas arrastando os pontos de controle.

Os pontos de controle são mostrados de maneira diferente, dependendo de como foram definidos:

- Os **pequenos quadrados amarelos** - esses são os pontos que foram colocados pelo localizador automático de feições. Se algum desses pontos estiver no lugar errado, será necessário movê-lo manualmente para o local correto.
- Os **pequenos quadrados azuis** - esses são os pontos que você posicionou.
- Os **círculos verdes claros** - esses são pontos que foram colocados automaticamente com base em onde os outros pontos estão. Qualquer um desses pontos pode se mover se outros pontos forem movidos.

Sempre que você arrasta um ponto de controle, ele se transforma em um quadrado azul para que você saiba que é um ponto que você posicionou.

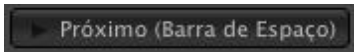
Para obter melhores resultados:

- Tente mover o mínimo possível os pontos para alinhar o contorno.
- Quaisquer pontos que você mover, tente movê-los o mínimo possível. Se você gastar muito tempo ajustando cuidadosamente todos os pontos, não apenas estará perdendo tempo, mas é provável que acabe com um resultado pior.
- Comece movendo pontos que já estão fixos - aqueles mostrados como pequenos quadrados amarelos ou azuis. Quanto mais pontos você puder deixar como pequenos círculos verdes, melhor.

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

Para ajustar os contornos ao redor dos olhos ou da boca com mais precisão, clique dentro dos retângulos pontilhados para ampliar esse recurso. Clique novamente para diminuir o zoom.

Se os contornos estiverem posicionados corretamente (ou se nenhum ajuste for necessário), pressione a barra de espaço ou clique no botão Avançar.



Ajustando os contornos da íris e da pupila

Dois círculos são mostrados dentro do olho. O círculo menor (verde) deve caber ao redor da pupila (a parte preta no meio do olho). O círculo maior (azul) deve caber em torno da íris (a parte colorida do olho). Esses círculos são posicionados automaticamente, portanto você não precisará ajustá-los.

Para mover os círculos, arraste o ponto no centro dos círculos.

Para redimensionar os círculos, arraste o contorno para dentro ou para fora.

Se a íris não for exatamente circular, você pode arrastar os quatro pequenos quadrados azuis no contorno da íris para torná-la uma elipse.

Se o centro da íris e da pupila não forem exatamente iguais, você pode mover a pupila independentemente da íris clicando primeiro no círculo da pupila e depois arrastando o ponto central. Para voltar a mover a íris e a pupila juntas, clique no círculo da íris ou afaste o cursor do olho e de volta novamente.

Ajustando o contorno para cada feição

Para maior precisão, você pode pedir ao PortraitPro para mostrar uma vista ampliada das principais partes do rosto para facilitar a verificação das posições dos contornos. Isso é feito limpando a caixa de seleção **Ignorar Etapas Ampliadas ao Ajustar os Contornos** na caixa de seleção Configurações Gerais 98.

Isso acontecerá automaticamente para as faces em perfil (faces posicionadas de lado), independentemente dessa configuração, pois o localizador automático de feições não suporta visualizações de perfil.

PortraitPro levará você a cada uma das feições por vez, para que você possa verificar e, se necessário, ajustar o posicionamento do contorno selecionado de cada uma.

As feições são mostradas na seguinte ordem.

Olho esquerdo e sobrancelha

O contorno do olho esquerdo é definido automaticamente. Se não estiver correto ao redor do olho, ajuste-o movendo os pontos de controle.

Dependendo do formato da sobrancelha, pode ser difícil fazer com que o contorno se ajuste ao redor dela. Nesses casos, é melhor não se preocupar com isso e apenas obter a posição aproximadamente correta. Mesmo que você consiga ajustar o contorno em torno da sobrancelha razoavelmente bem, se você precisar mover muito os pontos para ajustá-lo, poderá obter um resultado melhor movendo os pontos menos e uniformemente se o contorno da sobrancelha não se posiciona sobre a sobrancelha com precisão.

Olho direito e sobrancelha

Os mesmos comentários sobre o olho esquerdo e sobrancelha se aplicam ao olho e sobrancelha direitos.

Nariz e Boca

Quando você chegar a esse estágio, o painel Boca Aberta Ou Fechada aparecerá, desde que não tenha sido desligado nas Configurações Gerais 98. Este painel possui dois botões:

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

Boca Aberta	Pressione este botão se a boca do rosto que você está aprimorando estiver aberta. Você verá quatro linhas entre os cantos da boca. Os dois superiores devem ser posicionados ao redor do lábio superior e os dois inferiores ao redor do lábio inferior. Se a linha na parte inferior do lábio superior for colocada perto da linha na parte superior do lábio inferior, você verá a linha na parte superior do lábio inferior desaparecer, deixando apenas o ponto de controle no meio. A boca será tratada como fechada de qualquer maneira.
Boca Fechada	Pressione este botão se a boca estiver fechada. Você verá apenas três linhas entre os cantos da boca. A linha central deve ser colocada ao longo da linha onde os lábios se encontram.

Se você está acostumado a pressionar a barra de espaço para avançar rapidamente para o próximo passo, observe que também pode usar isso para ignorar a caixa de diálogo perguntando se a boca está aberta ou fechada. Se isso acontecer, a boca será selecionada como aberta. Se a boca estiver realmente fechada, você pode pressionar o botão Voltar, seguido do botão Avançar, e o painel aparecerá novamente, ou você pode simplesmente mover as duas linhas do meio juntas.

Contorno do rosto

Tente evitar mover os pontos do contorno do rosto ao redor do rosto, apenas mova-os em direção ou para longe do centro do rosto.

Depois de concluir a marcação de todas as feições, pressione o botão Avançar mais uma vez para iniciar PortraitPro e processar sua imagem. Você será levado ao estágio Aprimorar Imagem 14, onde a diversão começa!

2.12 Edição do Corpo Inteiro

PortraitPro foi projetado para aprimorar fotos de retratos. Confira nosso produto **PortraitPro Body**, projetado especificamente para melhorar o corpo inteiro.

No entanto, se sua foto incluir outras partes do corpo, você poderá usar as ferramentas de aprimoramento da pele em outras partes visíveis da pele.

Para isso, tudo o que você precisa fazer é garantir que o PortraitPro saiba quais partes da foto são pele. Isso é feito usando as ferramentas da área da pele, conforme descrito em Área da Pele 87.

2.13 Modo Plug-in

Usando o plug-in de PortraitPro

Edições Studio & Studio Max Apenas 7

A edição Studio do PortraitPro pode entrar em "modo plug-in". Isso serve para quando PortraitPro for iniciado por outro aplicativo (como o Photoshop) para aprimorar uma imagem que está sendo gerenciada pelo outro aplicativo. O PortraitPro se comporta então como um plug-in para o outro aplicativo.

Após uma instalação bem-sucedida do plug-in, conforme descrito no Guia de instalação do plug-in 109, você poderá usar o PortraitPro como um plug-in em qualquer um dos aplicativos de edição de fotos suportados.

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

Quando PortraitPro é executado como plug-in de outro aplicativo, a imagem ou camada do outro aplicativo é carregada automaticamente em PortraitPro, onde você pode aprimorar os rostos de maneira usual. Quando estiver satisfeito com os resultados, pressione o botão **Retornar do Plug-in** na barra de ferramentas no passo Aperfeiçoar Rosto 14. Isso fechará o PortraitPro e retornará a imagem aprimorada para o aplicativo original.

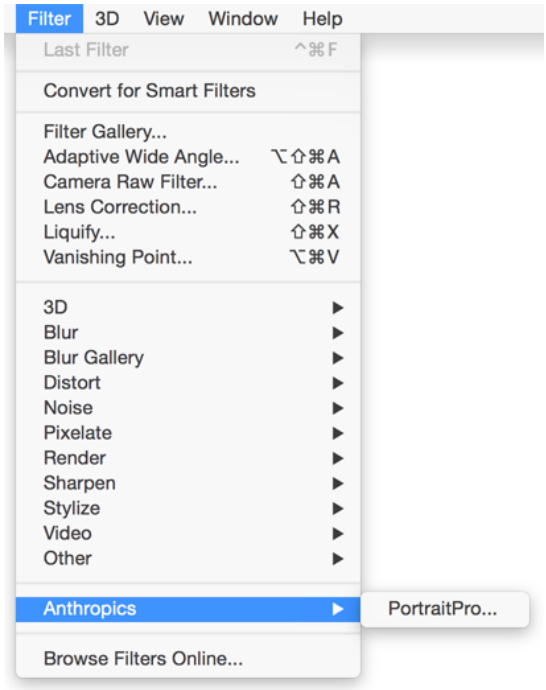
Quando o PortraitPro está no modo plug-in, ocorrem as seguintes alterações:

- O único comando no menu Arquivo 32 é *Retornar do Plug-in*.
- A ferramenta recortar 81 não está disponível no modo plug-in, pois o outro aplicativo geralmente espera que a imagem ainda tenha o mesmo tamanho após ser aprimorada por PortraitPro.

Usando PortraitPro a partir do Photoshop

Quando o plug-in estiver instalado, o PortraitPro aparecerá como um filtro no Photoshop. No menu *Filtro* do Photoshop, você encontrará um submenu chamado *Anthropics*, no qual você encontrará *PortraitPro*.

O filtro PortraitPro funciona como outros filtros do Photoshop, pois é aplicado à seleção atual (ou a toda a área, se não houver seleção) na camada atual. Quando você seleciona o filtro, a imagem que está sendo filtrada será aberta automaticamente em PortraitPro.



Localização do Plug-in: Filter> Anthropics> PortraitPro

2.14 Fotos de Grupos

Trabalhando com fotos de grupo

Se houver mais de um rosto na sua imagem, todos os rostos serão detectados e aprimorados automaticamente.

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

Você só pode fazer alterações em um rosto de cada vez, para que haja sempre uma face atual, que será afetada quando você alterar qualquer controle deslizante ou aplicar predefinições.

A face atual é indicada por um azul oval no controle de zoom 42. Se houver apenas um rosto na imagem, o azul oval não será mostrado.

Alterando a face atual

Você pode alterar a face atual de uma das seguintes maneiras:

- Arraste ou amplie a visualização para a outra face. Desde que a face antiga esteja praticamente fora de vista, a face atual mudará automaticamente para a outra face.
- Clique na figura oval ao redor da outra face na tela **Antes**.
- Clique no botão **Outros Rostos** na barra de ferramentas 38 (ou use o atalho de tecladoCMD+E) para alternar para o estágio Selecionar Rosto 27 e, em seguida, selecione a face que deseja editar.

Quando a face atual mudar, você verá o oval azul na atualização do controle de zoom, e poderá ver facilmente qual é a face atual.

Rostos não encontrados

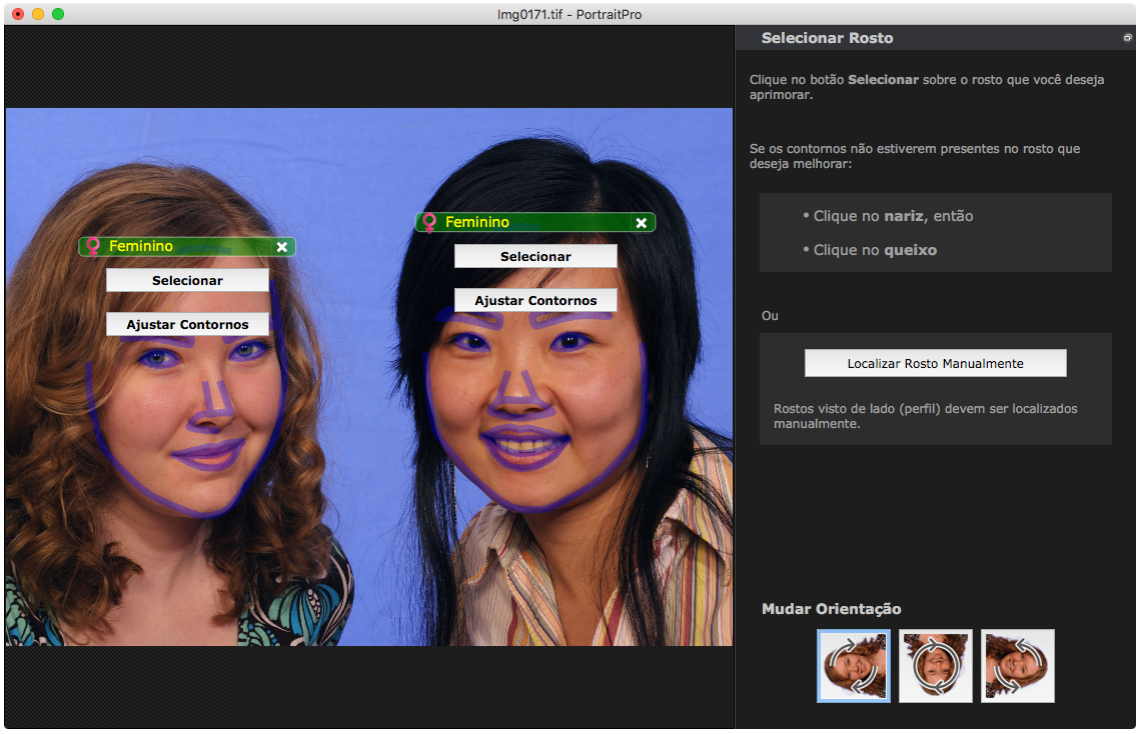
Se o localizador automático de faces não encontrar nenhuma das faces da foto em grupo, vá para o estágio Selecionar Rosto 27 e clique no nariz e no queixo para adicionar a face perdida.

2.15 Selecionar Rosto a Editar

Depois de abrir uma imagem, PortraitPro mostra a imagem no passo Selecionar Rosto, se nenhum rosto for encontrado.

Você também pode chegar a esse passo a qualquer momento selecionando o comando *Aprimorar Outro Rosto Nesta Foto* no menu Arquivo 32 ou pressionando **Outros Rostos** na barra de ferramentas no passo Aprimorar Rosto 14.

© 2024 Anthropics Technology Ltd.



Os contornos são mostrados em torno de cada face. Verifique o sexo e a categoria de idade do rosto e pressione o botão **Selecionar** sobre o rosto para realçá-lo. Você será levado para a próxima etapa, onde poderá verificar e ajustar os contornos 22.

Se você voltar a este passo após o aprimoramento de um rosto, verá um botão extra sobre o rosto chamado **Ajustar Contornos**. Pressione este botão para ir ao passo em que você pode ajustar os contornos. O botão **Selecionar** levará você diretamente ao passo Aprimorar Rosto 14 quando o rosto já tiver sido aprimorado.

Às vezes, você pode descobrir que um rosto foi detectado em uma parte da imagem onde não há rosto. Exclua essa marcação clicando na cruz no canto superior direito da suposta face.

Aprimorar um rosto que não foi detectado automaticamente

Se o rosto que você deseja aprimorar não for detectado (não há contornos ao redor), basta clicar no nariz e depois no queixo.

Você verá que o cursor possui um rótulo ao lado que diz "Clique no nariz" até você clicar no nariz. Quando você clicar no nariz, aparece uma cruz que pode ser arrastada para reposicionar o ponto do nariz. Você pode excluir o ponto do nariz pressionando a tecla ESC.

O cursor muda para "Clique no queixo" depois que o nariz for clicado, para deixar claro que agora você precisa clicar no queixo.

Depois de clicar no nariz e no queixo, os contornos do rosto serão automaticamente colocados no rosto.

Localização manual da face

As faces visualizadas em perfil (de lado) não podem ser localizadas automaticamente por PortraitPro. Para esses rostos, você precisa pressionar o botão **Localizar Manualmente o Rosto** .Você terá que localizar manualmente todos os contornos 20 ao redor do rosto.

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

Controles para cada rosto

Para cada face que for localizada (automática ou manualmente), os contornos serão mostrados em torno delas.

Além disso, uma barra de cabeçalho será mostrada acima da face e, abaixo, os botões **Selecionar** e **Ajustar Contorno**.

A barra de cabeçalho será azul para os rostos que ainda não foram aprimorados e verde para os que já foram.

Controle	**Descrição**
Indicador/Seletor de Gênero	É mostrado na barra de cabeçalho. Quando você move o mouse para dentro da barra de cabeçalho, ele será aberto para permitir que você defina o gênero e a categoria da idade da face. PortraitPro precisa identificar o sexo do rosto, pois foi treinado separadamente sobre o que torna os rostos femininos e masculinos atraentes.
Botão Apagar	É a cruz à direita da barra de cabeçalho. Pressione para excluir todos os dados que o PortraitPro armazenou para esse rosto.
Botão Continuar	Seleciona o rosto a ser aprimorado. A primeira vez que um rosto é selecionado, você será levado ao passo Ajustar Contornos 22, onde é possível visualizar e ajustar os contornos. Se o rosto já tiver sido aprimorado, você pode pressionar este botão para fazer outras alterações.
Botão Ajustar Contornos	Este botão só aparece se o rosto já tiver sido aprimorado. Permite fazer alterações nos contornos ao redor das feições. Observe que você também pode ajustar os contornos no passo Aprimorar Imagem 14, mas pode preferir fazer essas alterações no passo Ajustar Contornos 22 em que também é mostrado como os contornos devem ser posicionados em uma imagem de referência.

Simbolos de gênero/idade

O sexo é mostrado usando um dos seguintes símbolos:

Sexo e idade não definidos. Se os botões Selecionar ou Ajustar Contornos forem pressionados quando o sexo não estiver definido, a caixa de diálogo Selecionar Gênero 95 será exibida para que você possa definir o sexo e a idade antes de ir para o estágio solicitado.

O rosto é adulto e feminino.

O rosto é adulto e masculino.

O rosto é uma criança, com menos de 12 anos de idade.

Quando a idade é definida como "criança", reduzimos as alterações que podem ser aplicadas ao formato do rosto, pois geralmente é indesejável alterar o formato do rosto de uma criança.

Girando a imagem

Se a imagem estiver na orientação incorreta, você poderá girá-la ao pressionar os botões na parte inferior do painel de controle.

Observe: se a caixa de diálogo Selecionar Gênero for exibida, será necessário cancelá-la antes de pressionar os botões de rotação.

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

Aperfeiçoar Pele Apenas

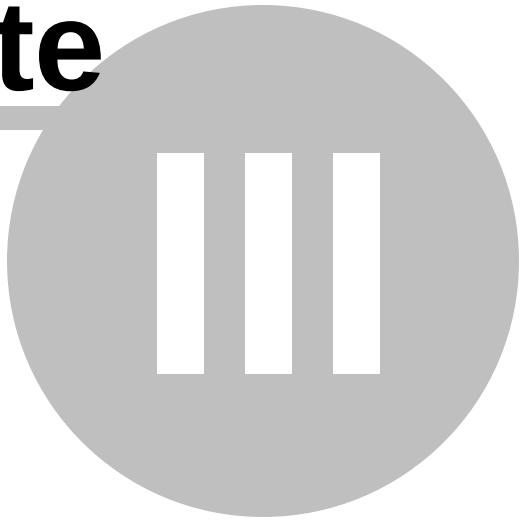
Se nenhum rosto for localizado, um botão extra será exibido no painel de controle chamado **Aprimorar Pele Apenas**.

Isso permite usar apenas as partes que melhoram a pele em PortraitPro. Isso permite usar o PortraitPro, mesmo quando não há rostos na imagem.

Observe que, quando você estiver no modo de aprimoramento de pele apenas, nenhum dos controles que exigem um rosto estará disponível.

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

Parte



3 Referência

Esta seção fornece informações sobre os menus e controles de PortraitPro.

A Referência dos Comandos dos Menus 32 descreve cada comando no menu.

A Referência dos Controles 40 descreve cada um dos controles disponíveis quando você edita uma foto 14.

A Referência dos Diálogos 89 descreve cada um dos principais diálogos usados pelo aplicativo.

3.1 Comandos do Menu Referência

Estes são os comandos disponíveis na barra do menu de PortraitPro.

Menu Arquivo 32	Comando para abrir e salvar arquivos, imprimir, ou mudar Configurações
Menu Editar 34	Desfazer & Refazer
Menu Auto Lote 36	Edição Studio Max Apenas 7 Isto aparece apenas quando o batch automático 18 estiver ativo. Contém comandos para adicionar ou remover imagens do lote, e para alterar configurações.
Menu Visualizar 36	Comando para controlar a visualização da imagem.
Menu Ajuda 37	Comando para lançar a ajuda, verificar atualizacções, obter suporte ou adquirir informação sobre o produto

3.1.1 Menu Arquivo

O menu Arquivo contém os seguintes comandos:

Abrir...	Abre um arquivo (consulte Tipos de Arquivo Suportados 126). Se um arquivo já estiver aberto com alterações não salvas, você será solicitado a salvar ou descartar as alterações antes que o novo arquivo seja aberto. Se você tiver a edição **Studio Max**, poderá selecionar vários arquivos para abrir como um lote.
Abrir Lote...	Edição Studio Apenas 7 Abre a caixa de diálogo Lote 92.
Salvar e Abrir Próximo	Edição Studio Apenas 7 Este comando aparece apenas ao trabalhar em uma imagem aberta na caixa de diálogo Lote 92.

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

	Salva a imagem atual e abre a próxima no lote. A pasta onde o arquivo será salvo e o formato do arquivo são definidos na caixa de diálogo Lote. Este comando pode aparecer apenas como "Abrir Próximo" se uma imagem do lote for aberta e depois fechada com o comando **Arquivo > Fechar**.
Salvar	Salva o arquivo atual. Na primeira vez que esse comando é usado após a abertura de um arquivo, as seguintes regras se aplicam: Se você abriu um arquivo JPEG, a imagem aprimorada será salva como JPEG. Se você abriu um arquivo PNG, a imagem aprimorada será salva como PNG. Se você abriu um arquivo TIFF ou qualquer tipo de arquivo RAW (apenas edições **Studio** ou **Studio Max**), a imagem aprimorada será salva como um TIFF. Se você abriu um arquivo de sessão (extensão .ppx), o arquivo da sessão será salvo. A partir de então, este comando salvará o mesmo tipo de arquivo que foi salvo anteriormente. Se esse comando estiver sendo usado pela primeira vez e um novo arquivo estiver sendo criado, o painel Salvar Arquivo aparecerá para permitir que você selecione onde salvar o arquivo. Este comando está disponível apenas no passo de aprimoramento da imagem 14.
Salvar Como...	Salva o arquivo atual. Isso é semelhante ao comando Salvar, exceto que o painel Salvar Arquivo é sempre mostrado para permitir que você selecione onde salvar o arquivo. Este comando está disponível apenas no passo de aprimoramento da imagem 14.
Salvar Jpg/Tiff/Png...	Abre o painel Opções de Salvamento da Imagem 96 para permitir que você salve a imagem aprimorada como um arquivo de imagem JPG, TIFF ou PNG e defina as opções de salvamento. A caixa de diálogo Salvar Arquivo será exibida para permitir que você selecione onde salvar o arquivo. Este comando está disponível apenas no passo de aprimoramento da imagem 14.
Salvar Sessão...	Salva a sessão atual para que possa ser aberta novamente no PortraitPro. Os arquivos de sessões do PortraitPro são salvos em um formato proprietário que não pode ser carregado em nenhum outro aplicativo. A extensão do arquivo é ".ppx". Eles incluem a imagem, juntamente com todas as posições dos pontos, configurações dos controles deslizantes e máscaras. Eles também incluem todas as Instantâneas 46 que foram salvas para a imagem. Este comando está disponível apenas no passo de aprimoramento da imagem 14.

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

Fechar	Fecha a sessão atual. Se houver alterações não salvas, você será solicitado a salvar ou descartar as alterações. O comando Fechar retorna para a Tela de Boas-vindas 12.
Mudar para o Próximo Rosto	Muda o rosto que está sendo editado para o próximo em uma foto em grupo. Este comando só está disponível se houver mais de um rosto na imagem.
Mudar para o Rosto Anterior	Muda o rosto que está sendo editado para o anterior em uma foto em grupo. Este comando só está disponível se houver mais de um rosto na imagem.
Aprimorar Outro Rosto Nesta Foto	Vai para o passo Selecionar Rosto 27, para que outro rosto na mesma imagem possa ser aprimorado. O mesmo comando está disponível no botão **Outros Rostos** na barra de ferramentas 38 no passo de aprimoramento da imagem 14.
Ajustar Contornos	Vai para o passo Ajustar Contornos 22 da face atual. Embora os contornos possam ser ajustados na visualização **antes**, se você precisar mover vários pontos, pode ser mais rápido fazer isso no estágio Ajustar Contornos, dependendo da resolução da imagem e da velocidade do seu Mac.
Configurações...	Abre a caixa de diálogo Configurações 100. Nota: em Macs, esse comando é chamado "Preferências" e está no menu do aplicativo PortraitPro.
Imprimir...	Abre a caixa de diálogo Imprimir, que permite imprimir a imagem aprimorada.
Sair	Fecha o aplicativo. Se houver alterações não salvas, você será solicitado a salvar ou descartar essas alterações. Observe: em Macs, esse comando é chamado "Quit PortraitPro" e está no menu do aplicativo PortraitPro.

Modo Plug-in

Se o aplicativo está no modo de plug-in 25, o único comando no menu Arquivo é **Retornar a partir do Plugin**, que retorna a imagem aprimorada ao aplicativo de chamada e fecha o PortraitPro.

3.1.2 Menu Editar

O menu Editar contém os seguintes comandos:

Desfazer	Permite desfazer alterações nos valores do controle deslizante e alterações feitas com as ferramentas de pincel.

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

<table>
<tr><td></td><td>Isso significa que é seguro experimentar diferentes configurações salvas ou tentar mover qualquer controle deslizante, uma vez que você sempre pode voltar ao resultado anterior, se não gostar das alterações.

Este comando está disponível apenas no passo de aprimoramento da imagem 14.</td></tr>
<tr><td>Refazer</td><td>Permite refazer uma operação que foi desfeita com o comando Desfazer.</td></tr>
<tr><td>Copiar</td><td>Este submenu fornece comandos para copiar várias imagens para a área de transferência.

<table>
<tr><td>Copiar Imagem Original</td><td>Copia a imagem original para a área de transferência. Isso pode ser útil se você carregar um arquivo de sessão de PortraitPro (.ppx).</td></tr>
<tr><td>Copiar Imagem Final</td><td>Copia a imagem aprimorada para a área de transferência. Esta é a mesma imagem que seria salva se a imagem aprimorada fosse salva.</td></tr>
<tr><td>Copiar Máscara de Pele</td><td>Copia a máscara de pele para a área de transferência. Branco é pele e preto não é pele.</td></tr>
<tr><td>Copiar Máscara de Cabelo</td><td>Copia a máscara de cabelo para a área de transferência. Branco significa cabelo e preto não é cabelo.</td></tr>
<tr><td>Copiar Imagem de Plano de Frente</td><td>Se a máscara de plano de fundo for encontrada, isso copia a máscara para a área de transferência, onde o branco é o primeiro plano e o preto é o fundo.</td></tr>
<tr><td>Copiar Imagem de Plano de Fundo</td><td>Isso copia o inverso da imagem copiada por Copiar Imagem de Plano de Frente, de forma que o branco é o fundo e o preto, o primeiro plano.</td></tr>
</table>
</td></tr>
</table>

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

3.1.3 Batch Automático

Edição Studio Max Apenas 7

O menu Batch Automático contém os seguintes comandos:

Mostrar Resumo	Muda para a visualização de resumo que mostra informações sobre todas as imagens do lote.
Alterar Configurações	Chama a caixa de diálogo Configurações Salvar de Batch Automático 90.
Adicionar Imagens	Chama a caixa de diálogo que permite que você adicione outras fotos ao lote.
Remover Imagem Atual	Remove a imagem atual do lote.
Remover Imagens com Falha	Remove todas as imagens que falharam (se houver) do lote. Imagens com falha são aquelas que não puderam ser carregadas devido a problemas com o arquivo da imagem, ou aquelas em que nenhum rosto foi encontrado.
Remover Imagens Finalizadas	Remove todas as imagens concluídas (se houver) do lote. Imagens finalizadas são aquelas que foram processadas e salvas.

3.1.4 Menu Visualizar

O menu Visualizar contém os seguintes comandos:

Tela Cheia	Faz com que o aplicativo preencha toda a tela, para maximizar a área de trabalho. Para restaurar o aplicativo ao estado de janela, selecione este comando novamente.
Acoplar Painel de Controle	Permite selecionar se o painel de controle ficará encaixado na janela principal ou em uma janela flutuante separada. Ocasionalmente, o painel de controle pode se mover para fora da tela quando desencaixado. Este comando fornece uma maneira fácil de trazê-lo de volta.
Acoplar Janela Antes	Permite selecionar se a janela "Antes" ficará encaixada ou em uma janela flutuante separada. Você também pode pressionar o botão no canto superior direito da janela anterior para alternar o estado do encaixe. Observe: Não é possível desencaixar a janela antes e depois ao mesmo tempo. Se você desencaixar a janela antes quando a janela depois já estiver desencaixada, a janela depois será automaticamente definida novamente como encaixada.

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

Acoplar Janela Depois	Permite selecionar se a janela "Depois" ficará encaixada ou em uma janela flutuante separada.
Renderização Mais Rápida	Aumenta a velocidade na qual a imagem aprimorada é calculada. Isso é feito reduzindo o número de pixels de trabalho na imagem aprimorada. Esta opção é útil se os controles deslizantes estiverem particularmente lentos em seu computador. Se você achar que a imagem aprimorada está muito suave, desative esta opção. *Observação:* esta opção afeta apenas como a imagem aprimorada aparece no aplicativo. Não fará diferença na qualidade da imagem gravada quando você usar o comando **Arquivo> SalvarJpg/Tiff**.

3.1.5 Menu Ajuda

O menu Ajuda contém os seguintes comandos:

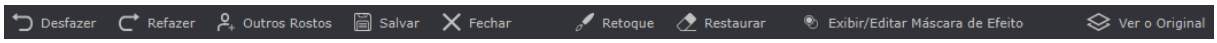
Conteúdo	Inicia a ajuda online, mostrando o índice.
Guia de Início Rápido	Inicia a ajuda online, mostrando o Guia de Início Rápido 6.
Atalhos do Teclado	Inicia a ajuda online, mostrando os Atalhos do Teclado 127.
Desativar Toda a Ajuda Pop-up	Desliga todas as mensagens pop-up de ajuda. Este comando aparece apenas se alguma mensagem de ajuda pop-up estiver ativada.
Reativar a Ajuda Pop-up	Ativa todas as mensagens pop-up de ajuda que foram desativadas. Este comando aparece apenas se você tiver desabilitado alguma mensagem de ajuda pop-up.
Mostrar Tutorial de Fundos	Reproduz um pequeno vídeo tutorial demonstrando as melhores maneiras de usar as ferramentas de segundo plano.
Verificar Atualizações...	Inicia o navegador da Web padrão para mostrar se você possui a versão mais recente do PortraitPro. Se houver atualizações disponíveis, serão fornecidos links para você fazer o download.
Suporte...	Inicia o navegador da Web padrão para mostrar as páginas de suporte do PortraitPro. Você pode usá-lo para encontrar respostas para perguntas comuns ou para entrar em contato com a equipe de suporte do PortraitPro.
Forum...	Inicia o navegador da Web padrão para mostrar o fórum de PortraitPro.

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

	É aqui que você pode participar da comunidade PortraitPro em discussões sobre o produto e fotografia em geral.
Sobre PortraitPro	Mostra a caixa Sobre com a versão do PortraitPro que você possui. Observe: em Macs, esse comando está no menu PortraitPro.

3.2 Barra de ferramentas

A barra de ferramentas é mostrada na parte superior da janela principal do aplicativo quando uma imagem é carregada e está pronta para o ajuste.



Os seguintes botões estão disponíveis na barra de ferramentas:

Desfazer	Permite desfazer alterações nos valores do controle deslizante e alterações feitas com as ferramentas de pincel. Igual ao comando *Editar* > *Desfazer*
Refazer	Permite refazer uma operação que foi desfeita com o comando *Desfazer*. Igual ao comando do menu *Editar* > *Refazer*
Outros Rostos	Vai para o passo Selecionar Rosto 27, para que outro rosto na mesma imagem possa ser aprimorado. Igual ao comando do menu *Arquivo* > *Aprimorar Outro Rosto Nesta Foto*.
Salvar	Abre o painel Opções de Salvamento da Imagem 96 para permitir que você salve a imagem aprimorada como um arquivo de imagem JPG, TIFF ou PNG e defina as opções de salvamento. Igual ao comando *Arquivo* > *Salvar Jpg/Tiff/Png...*
Salvar e Abrir Próximo	Salva a imagem atual, depois abre a imagem seguinte no lote. O mesmo que o comando *Arquivo* > *Salvar e Abrir Próximo* Este botão só está visível quando um lote é aberto na edição PortraitPro Studio.
Fechar	Fecha a sessão atual. Se houver alterações não salvas, você será solicitado a salvar ou descartar as alterações. Igual ao comando *Arquivo* > *Fechar*.
Retornar do Plug-in	Salva a imagem e fecha o aplicativo.

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

	Este botão só está visível quando o aplicativo está no modo plug-in 25.
Retoque	Seleciona o Pincel de Retoque 15. Use isso para pintar sobre acnes ou manchas na pele que não foram eliminadas automaticamente ou que precisam de uma correção adicional.
Restaurar	Seleciona o Pincel Restaurar 15. Use isso para pintar sobre manchas na pele que foram removidas, mas que você gostaria de trazer de volta.
Máscara de Efeitos	Permite visualizar a máscara efeitos 89. Ao remover partes da máscara de efeitos você pode proteger partes da imagem original de serem alteradas por PortraitPro. Este botão só é mostrado se você tiver mudado a máscara de efeitos. Para mudar a máscara de efeitos pela primeira vez, pressione o botão **Ver/Editar Máscara de Efeitos** no painel de controles da ferramenta Restaurar.
Ver o Original	Inverte a imagem, mostrada na exibição Depois, para mostrar a original. Permite que você veja facilmente a diferença entre a imagem aprimorada e a original. A imagem original é mostrada apenas enquanto o botão do mouse estiver pressionado. Quando você solta o botão do mouse, a exibição volta para a imagem aprimorada.

Os rótulos de texto nesses botões só serão mostrados se a janela for larga o suficiente.

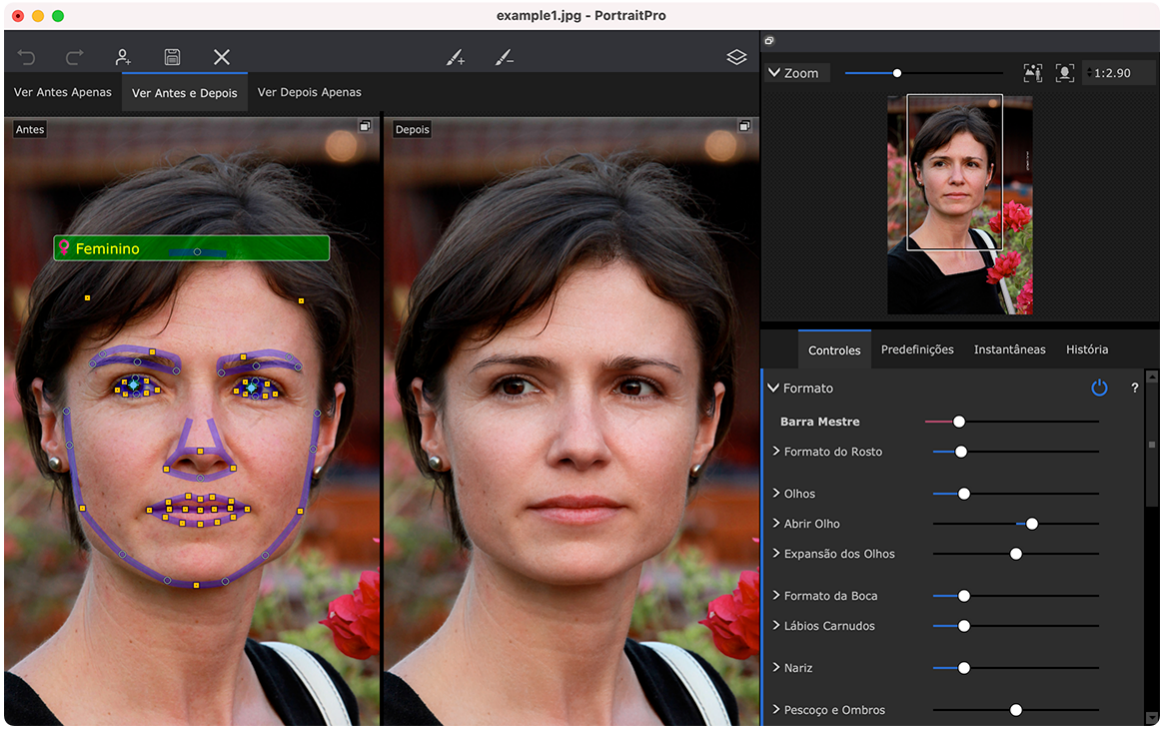
Também é possível ocultar esses rótulos usando a opção *Mostrar Rótulos para Botões da Barra de Ferramentas* na caixa de diálogo de configurações 98.

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

3.3 Painel de Controles Referência

Esta seção descreve os principais controles disponíveis quando você está aprimorando uma imagem.

Visão Geral dos Controles de Aprimoramento da Imagem



Controle de Zoom 42 - Permite selecionar a área da imagem exibida

Abaixo do controle de zoom, há três guias que permitem exibir os principais controles deslizantes, as predefinições ou as instantâneas.

Controles de Barras 46 - Clique na aba "Controles" para visualizar os principais controles deslizantes (atalho de teclado **F9**). Eles oferecem controle total sobre a maneira como a imagem é aprimorada.

Eles estão agrupados nas seguintes seções:

- Formato 48 - Permite controlar a forma como o rosto é alterado
- Suavização da Pele 51 - Permite controlar como a pele é aprimorada
- Iluminação e Coloração 55 - Permite que você ajuste a iluminação do objeto e a sua cor
- Maquiagem 57 - Permite adicionar maquiagem ao rosto
- Olhos 61 - Permite controlar como os olhos são aprimorados
- Boca e Nariz 65 - Permite controlar como a boca, os lábios e o nariz são aprimorados
- Cabelo 66 - Permite controlar como o cabelo é ajustado
- Foto 68 - Controles que afetam a imagem inteira, como brilho/contraste e recorte
- Camadas 70 - Controles que permitem definir uma máscara de fundo e o que acontece na área de fundo

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

- Ferramentas 80 - Contém botões que permitem alternar entre várias ferramentas, como a Ferramenta Recortar 81.

Predefinições 43 - Clique na aba "Predefinições" para visualizar as predefinições (atalho de teclado **F10**). As predefinições permitem aplicar rapidamente configurações predefinidas ao rosto. Você também pode salvar suas próprias predefinições.

Instantâneas 46 - Clique na aba "Instantâneas" para visualizar as instantâneas (atalho de teclado **F11**). São muito semelhantes às predefinições, exceto que são armazenadas apenas para a edição da imagem atual.

Antes - Mostra a imagem original

Depois - Mostra a imagem aprimorada

Visualizar os controles

As seções principais no painel de controle (à direita na captura de tela acima) podem ser abertas ou fechadas, clicando nos botões no cabeçalho de cada seção. Esses botões têm um pequeno triângulo ao lado, que aponta para baixo se a seção estiver aberta ou para a direita se a seção estiver fechada.

Redimensionar os controles

O painel de controle pode aparecer mais ampliado ou mais estreito arrastando a borda esquerda do painel de controle.

Acoplar e desacoplar os controles

O painel de controle pode ser desancorado (transformado em uma janela separada) clicando duas vezes no cabeçalho na parte superior.

Também pode ser desencaixado clicando no botão desacoplar à direita da barra de cabeçalho dos controles ou usando o comando de menu *Visualizar > Fixar Painel de Controle*.

Quando está desencaixado, pode ser movido livremente pela tela.

Pode ser acoplado de novo clicando novamente duas vezes no cabeçalho.

Acoplar e desacoplar as telas antes e depois

As visualizações Antes e Depois podem ser desencaixadas e visualizadas em janelas separadas. Isso permite que você coloque a visualização antes ou depois em um monitor diferente, se tiver vários monitores.

Para desencaixar a visualização Antes ou Depois, clique no botão acoplar/desacoplar no canto superior direito da visualização.

Como alternativa, você pode usar os comandos de menu *Visauliyar > Encaixar Janela Antes* ou *Visualizar > Encaixar Janela Depois*.

Apenas uma das visualizações antes ou depois pode ser desencaixada por vez. Portanto, se você desencaixar uma delas enquanto a outra já estiver desencaixada, a outra será encaixada de volta na janela principal.

Visualizar a imagem aprimorada

Quando o aplicativo é instalado pela primeira vez, a visualização padrão mostra as imagens originais e aprimoradas lado a lado, como na captura de tela acima.

As abas acima das imagens controlam o layout da tela de trabalho.

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

- Clique na aba **Ver Antes Apenas** para exibir apenas a imagem original. Quando o cursor está sobre esta imagem, os contornos ao redor da face são mostrados e podem ser arrastados para reposicioná-los.
- Clique na aba **Ver Depois Apenas** para exibir apenas a imagem aprimorada. Se uma ferramenta de pincel estiver selecionada, você poderá pintar nesta exibição para aplicar o pincel.
- Clique na aba **Ver Antes e Depois** para retornar ao layout lado a lado. Essa aba é mostrada apenas se a tela for larga o suficiente para permitir que duas imagens sejam mostradas lado a lado.

Alternar entre a imagem aprimorada e a original

Qualquer que seja o layout da tela, você pode pressionar a tecla ENTER a qualquer momento para alternar entre a exibição da imagem aprimorada e da imagem original. A imagem original é mostrada apenas enquanto você mantém pressionada a tecla ENTER.

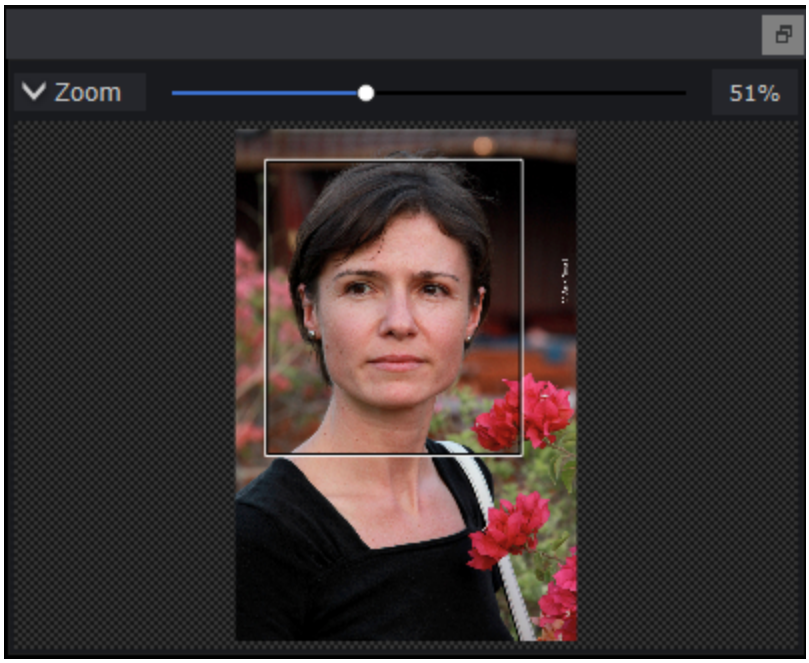
Isso permite alternar entre a imagem aprimorada e a original, que é uma ótima maneira de ver as alterações.

Como alternativa, você pode clicar e manter pressionado o botão do mouse sobre o botão acima das imagens que diz **Ver o Original**.

3.3.1 Controle Zoom

O Painel de controle do zoom faz parte do painel de controle na etapa de aprimoramento da foto.

Permite ver qual parte da imagem inteira é visível na tela de trabalho. Ele também fornece controles para permitir aumentar e diminuir o zoom, ou deslocar a visualização atual.



A captura de tela acima mostra o painel de controle do zoom.

O Painel de Controle do Zoom contém os seguintes controles:

Botão Zoom	Permite recolher o controle de zoom para que a janela da imagem fique oculta.

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

	Clique novamente para expandir o controle de Zoom.
Barra Zoom	Permite ampliar (deslizar para a direita) ou reduzir (deslizar para a esquerda) o zoom.
Botão Zoom In/Out	Mostra um menu suspenso com várias escalas de zoom. A escala de zoom atual fica marcada.

O retângulo no controle de zoom pode ser arrastado para deslocar a tela de visualização.

Clicar fora do retângulo centralizará a vista nesse ponto.

A tela de visulização também pode ser arrastada usando a Ferramenta Pan 15.

Redimensionar o Controle de Zoom

Todo o painel de controle (incluindo o Controle de Zoom) pode ser ampliado arrastando a borda direita do painel de controle.

O controle de Zoom pode aparecer maior ou menor arrastando o espaço entre o controle de zoom e os controles deslizantes logo abaixo.

Atalhos do Teclado

+	Zoom in.
-	Zoom out.

3.3.2 Pré-definições

Para visualizar as predefinições, clique na guia **Predefinições**, que fica abaixo do navegador no painel de controle (atalho de teclado **F10**).

Predefinições permitem definir rapidamente os valores de vários ou de todos os controles deslizantes.

As predefinições são divididas em seções, que correspondem às seções disponíveis nos controles deslizantes principais 46. As predefinições em cada seção afetam apenas os controles deslizantes na seção correspondente nos controles deslizantes principais.

Além disso, há uma seção para predefinições *Globais*. As predefinições nesta seção afetam todos os controles deslizantes em todas as seções.

Cada predefinição tem um nome e uma imagem mostrando o resultado da aplicação dessa predefinição ao rosto atual.

Você pode arrastar e soltar as predefinições para reordená-las.

Quando PortraitPro é instalado, ele vem com uma série de predefinições prontas para você usar.

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

Uma das predefinições globais é usada para definir os valores iniciais dos controles deslizantes quando uma face é aprimorada. A predefinição usada pode ser diferente dependendo se o rosto é feminino, masculino ou infantil. Para alterar qual predefinição é o padrão para novas faces, use a caixa de diálogo Gerenciar predefinições 108.

Controle Selecionado para Intensidade de Predefinições

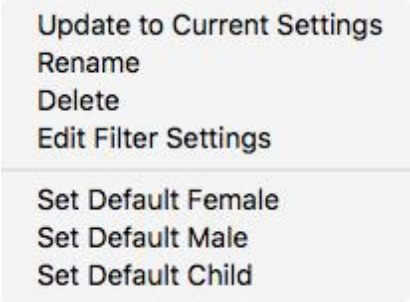
O controle deslizante Selecionar Intensidade da Predefinição está acima de todas as predefinições. Quando você seleciona uma predefinição, este controle deslizante é habilitado e definido como 100. Ele pode ser usado para aumentar ou diminuir a intensidade da predefinição recém-selecionada.

Se você mover este controle deslizante para a posição 0, todos os efeitos deste controle deslizante serão removidos.

Se você ajustar qualquer controle deslizante no painel de Controles, quando voltar para as Predefinições, esse controle deslizante estará desabilitado.

Menu de contexto de predefinições

Clique com o botão direito em uma predefinição para abrir seu menu de contexto.



Atualizar para Configurações Atuais	Armazena as configurações atuais na predefinição selecionada. Se a predefinição selecionada for uma predefinição global, todas as configurações serão salvas. Para outras, apenas as configurações da seção dessa predefinição serão salvas.
Renomear	Abre uma caixa de diálogo que permite renomear a predefinição.
Apagar	Apaga a predefinição.
Editar Configurações de Filtro	Abre uma caixa de diálogo que permite alterar as configurações de filtro da predefinição. As configurações de filtro permitem ocultar predefinições que não são apropriadas para o rosto atual, com base no sexo ou idade do rosto.
Definir Feminino Padrão	Define esta como a predefinição padrão para rostos femininos. Apenas um rosto pode ser o padrão para rostos femininos, portanto, esta predefinição substituirá o padrão anterior. Esta opção está disponível apenas para predefinições globais.

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

Definir Masculino Padrão	O mesmo que **Definir Feminino Padrão**, exceto que define a predefinição padrão para rostos masculinos.
Definir Criança Padrão	O mesmo que **Definir Feminino Padrão**, exceto que define a predefinição padrão para rostos infantis.

Observação: não há como desfazer/refazer as alterações feitas usando os comandos do menu de predefinições.

Salvar e gerenciar predefinições

Existem dois botões na parte superior do painel de predefinições:

Salvar	Abre a caixa de diálogo Salvar predefinições 107. Isso permite que você salve os valores atuais dos controles deslizantes como uma nova predefinição. Atalho de teclado: **F2**
Gerenciar	Abre a caixa de diálogo Gerenciar Predefinições 108. Isso permite renomear, reordenar ou excluir predefinições. Também permite que você altere as predefinições femininas e masculinas padrão.

Voltar para a predefinição original

Uma das predefinições globais integradas é **Restaurar ao Original**. Isso move todos os controles deslizantes para a posição 0, para que todos os aprimoramentos sejam desativados.

Atalho de teclado: **F4**

Você pode usar este atalho de teclado para mover todos os controles deslizantes para a posição 0, sem ter que navegar até as predefinições e encontrar a predefinição **Restaurar ao Original**. Este atalho funcionará mesmo se a predefinição **Restaurar ao Original** tiver sido excluída usando a caixa de diálogo Gerenciar 108.

Cópia de predefinições entre usuários

As predefinições salvas de PortraitPro são armazenadas por usuário. As predefinições são armazenadas em arquivos. Portanto, é possível copiar uma predefinição salva por um usuário para que seja usada por outro usuário.

Predefinições são armazenadas na pasta*Biblioteca* do usuário. A pasta *Biblioteca* na pasta pessoal do usuário normalmente está oculta pelo aplicativo **Finder**. Para encontrá-lo, você precisa abrir o menu **Go** no **Finder** e, em seguida, manter pressionada a tecla **alt**. Você deve ver a pasta *Biblioteca* aparecer no menu **Go**. Selecione esta opção para abrir a pasta *Biblioteca* e navegue até *Biblioteca/Application Support/Anthropics/PortraitPro/UserPresets*.

As predefinições são armazenadas em arquivos com uma extensão **.ppr**.

Os arquivos de predefinições podem ser copiados a partir da pasta *UserPresets* de um usuário para a pasta do outro. As predefinições copiadas devem aparecer na lista de predefinições do outro usuário em PortraitPro. Observação: se PortraitPro já estiver em execução, será necessário reiniciá-lo ao copiar predefinições para a pasta *UserPresets*.

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

3.3.3 Instantâneas

Para visualizar as instantâneas, clique na aba **Instantâneas**, que está abaixo do navegador no painel de controle (atalho de teclado **F11**).

Instantâneas são muito semelhantes às pré-definições globais 43, exceto que são apenas armazenadas para a imagem atual. Elas fornecem uma maneira de armazenar vários conjuntos de configurações para a imagem atual, entre as quais você pode alternar rapidamente.

Para salvar uma instantânea, mude para a aba Instantâneas e, em seguida, pressione o botão **Salvar**. Alternativamente, você pode pressionar o atalho de teclado **F3**. Quando você salva uma instantânea, você pode opcionalmente dar um nome a ela. Isso será exibido na imagem da instantânea ao visualizá-las.

Se você salvar uma sessão de PortraitPro (usando o comando **Salvar Sessão** no menu Arquivo 32), as instantâneas serão salvas com essa sessão e serão restauradas quando você recarregar a sessão. Caso contrário, as instantâneas são perdidas quando você fecha a sessão.

Para converter uma instantânea em uma pré-definição, basta aplicar a instantânea no rosto atual e, em seguida, salve as configurações atuais como uma pré-definição.

3.3.4 Controles Deslizantes

Para visualizar os controles deslizantes, clique na aba **Controles**, abaixo do navegador, no painel de controles (atalho de teclado **F9**).

Os controles deslizantes são a maneira principal de controlar como sua imagem é aprimorada.

Os controles deslizantes não terão efeito se estiverem definidos como 0 e terão um efeito crescente à medida que são movidos para a direita (e para a esquerda se tiverem 0 no centro).

Você pode clicar duas vezes em um controle deslizante para redefinir seu valor como 0.

Seções dos Controles

Os controles deslizantes são organizados em várias seções.

Molde do Rosto 48	Remodela sutilmente o rosto para embelezar os traços faciais.
Suavização da Pele 51	Melhore a aparência da pele. Também fornece ferramentas para refinar as áreas que o PortraitPro trata como pele.
Iluminação e Coloração da Pele 55	Permite melhorar ou corrigir a iluminação do rosto. Também permite ajustar a cor da pele.
Maquiagem 57	Aplicar maquiagem no rosto.
Olho 61	Melhora a aparência dos olhos. Também oferece uma opção para ativar a remoção de olhos vermelhos.

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

Boca e Nariz 65	Melhore a aparência da boca e do nariz.
Cabelo 66	Melhore a aparência do cabelo. Também fornece ferramentas para refinar as áreas que o PortraitPro trata como cabelos.
Foto 68	Controla vários aspectos de toda a imagem, como brilho e contraste. Também fornece uma ferramenta que permite recortar a imagem.
Camadas 70	Permite definir uma máscara de plano de fundo e definir o que acontece nas áreas de plano de fundo e primeiro plano. Também permite adicionar camadas de sobreposição.
Ferramentas 80	Esta seção contém apenas botões que permitem acessar várias ferramentas não baseadas em controles deslizantes.

Para reduzir o excesso de informação na tela, cada seção pode ser aberta ou fechada clicando no título. A seta ao lado do título aponta para a direita quando a seção está fechada e para baixo quando a seção está aberta.

Cada seção também pode ser ativada ou desativada pressionando o botão ligar/desligar à direita do botão de título da seção. Quando uma seção é desativada, ela não afeta a imagem aprimorada. Isso pode ser útil para ver qual efeito uma seção tem.

Se você mover um controle deslizante enquanto uma seção estiver desativada, a seção será reativada automaticamente com todos os outros controles deslizantes definidos como 0. Essa é uma maneira útil de desativar todos os controles deslizantes de uma seção, exceto um deles.

Organização dos Controles e Barras

Os controles deslizantes são organizados em hierarquia.

Algumas seções têm um controle deslizante chamado **Barra Mestre** que controla todos os controles deslizantes principais nessa seção. Isso permite que você veja rapidamente como os controles nessa seção afetam sua imagem.

Debaixo de cada controle deslizante principal, há uma hierarquia de controles deslizantes que oferecem controle detalhados sobre todos os aspectos do aprimoramento.

Se um controle deslizante tiver sub-controles deslizantes internos, o rótulo do controle deslizante será um botão com um triângulo à esquerda do rótulo. Pressione este botão para abrir os sub-controles.

Quando você move um controle deslizante com sub-controles deslizantes internos, os sub-controles internos também se movem.

Ao mover um sub-controle deslizante, você também verá o controle deslizante principal mover-se, mas em menor grau. Isso ocorre porque os controles deslizantes principais sempre mostram uma média ponderada dos controles deslizantes abaixo. Isso fornece uma indicação aproximada dos valores dos sub-controles, mesmo quando os sub-controles não estão visíveis.

Usando as barras

Cada controle deslizante controla o efeito descrito por seu rótulo.

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

Para a maioria dos controles deslizantes, você aumenta o efeito movendo o controle deslizante para a direita e diminui o efeito movendo o controle deslizante para a esquerda. A única exceção são os controles deslizantes que permitem valores negativos e têm o valor 0 no centro. Para esses controles deslizantes, afaste o controle deslizante do centro para aumentar o efeito ou retorne ao centro para diminuir o efeito.

À medida que você arrasta um controle deslizante, a imagem aprimorada é atualizada em tempo real, para que você possa ver qual efeito ele tem.

Se um controle deslizante estiver na posição 0, o efeito que ele controla não fará alterações na imagem.

Os controles deslizantes com 0 no centro "se encaixam" em 0, o que significa que eles vão para 0 se forem movidos para perto de 0. Se você deseja obter um valor próximo de 0, mas perceber que o controle deslizante está se ajustando para 0, mantenha pressionada a tecla CMD para impedir que o controle deslizante se ajuste a 0.

Em vez de arrastar um controle deslizante, você pode clicar no valor numérico e usar o controle para cima/para baixo para alterar a posição do controle deslizante, digitar um valor numérico ou usar as teclas do cursor para cima/para baixo.

Para descobrir o que um controle deslizante individual faz, passe o mouse sobre ele.

3.3.5 Controles de Molde do Rosto

PortraitPro oferece a capacidade de remodelar sutilmente e aprimorar as feições do rosto, simplesmente movendo controles deslizantes. Algumas pessoas consideram isso demasiado ao aprimorar um retrato. Para essas pessoas, os controles deslizantes de remodelagem podem simplesmente ser deixados na posição 0 e o PortraitPro não mudará a forma do rosto.

No entanto, antes de descartar esta ferramenta, recomendamos que você a experimente - você ficará surpreso com o quanto uma mudança sutil na forma pode resultar em uma melhoria dramática no seu retrato. Um bom truque é não exagerar - seu objetivo é fazer com que o modelo pareça o melhor possível, e não com alguém diferente. Um ótimo exemplo é a ampliação dos olhos, que faz com que a pessoa pareça alerta e confiante e chama a atenção para os olhos.

Barras

Barra Mestre	Esse controle deslizante está conectado aos outros controles deslizantes desta seção que realçam aprimoramentos gerais ao formato do rosto e das feições. Você verá os outros controles deslizantes se moverem quando este for movido. Os controles deslizantes que não estão conectados à barra mestre são aqueles que controlam efeitos que provavelmente funcionarão bem apenas em faces específicas, como os controles deslizantes de aumento de lábios e alargamento dos olhos.
Formato do Rosto	Melhora a forma do rosto. Pressionar o botão **Formato do Rosto** abre os seguintes sub-controles: **Testa** — Melhora o formato da parte superior da cabeça. **Queixo** — Melhora o formato do queixo.
Olhos	Melhora a forma e a posição das sobrancelhas e dos olhos. Pressionar o botão **Olhos** abre os seguintes sub-controles:

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

	Olho Esquerdo	Aprimora apenas a forma do olho esquerdo - útil para definir o tamanho e a forma dos olhos.
	Olho Direito	Aprimora apenas a forma do olho esquerdo.
	Forma da Sobrancelha	Melhora a forma das sobrancelhas. Pressionar o botão **Forma da Sobrancelha** abre dois sub-controles deslizantes que permitem controlar o formato da sobrancelha esquerda e direita de forma independente.
	Olhos Fechados	Afasta os olhos (ou aproxima). Pressionar o botão **Olhos Fechados** abre dois sub-sliders que permitem controlar os olhos esquerdo e direito de forma independente.
Abrir Olho	Amplia (ou estreita) os olhos. Pressionar o botão **Abrir Olho** abre dois sub-controles deslizantes que permitem abrir os olhos esquerdo e direito de forma independente.	
Expansão dos Olhos	Expande (ou contrai) os olhos horizontalmente. Isso pode ser útil para restaurar a forma circular da íris e da pupila caso o controle deslizante **Expansão dos Olhos** tenha sido usado.	
Forma da Boca	Aprimora a forma geral da boca. nbsp;Pressionar o botão **Forma da boca** abre os seguintes sub-controles:	
	Lábio Superior	Melhora apenas a forma do lábio superior.
	Lábio Inferior	Aprimora apenas a forma do lábio inferior.
	Expressão	Muda a expressão da boca.
	Desfocar a Linha do Lábio	Desfoca a linha entre os dentes e os lábios para evitar o surgimento de uma aparência irregular, o que pode ocorrer ao esculpir o rosto. Este controle deslizante não aparece se a boca estiver fechada.
Aumentar Lábios	Torna os lábios mais carnudos. Pressionar o botão **Aumentar Lábios** abre dois sub-controles que permitem controlar os lábios superior e inferior independentemente.	
Nariz	Melhora a forma do nariz. Pressionar o botão **Nariz** abre os seguintes sub-controles:	
	Formato do Nariz	Aprimora o formato do nariz.
	Encurtar Nariz	Encurta (ou alonga) o nariz ao alterar o tamanho da cabeça.
	Encurtar Filtro	Encurta (ou aumenta) o filtro, ou sjea o espaço entre a parte inferior do nariz e a parte superior do lábio superior, alterando o comprimento do nariz.

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

	Afinar Ponta	Encolhe (ou aumenta) a ponta do nariz.
	Encurtar Nariz	Estreita (ou alarga) o nariz inteiro.
Pescoço e Ombros	Esta seção contém barras deslizantes para ajustar e melhorar a forma do pescoço e ombros. A posição do pescoço e ombros é determinada automaticamente, mas pode ser ajustada usando os controles da **Caixa do Ombro** no final desta seção.	
	Encolher Pescoço	Encolhe a área do pescoço abaixo do queixo.
	Comprimento do Pescoço	Aumenta ou diminui o comprimento do pescoço.
	Pescoço Fino	Afina ou alarga o pescoço.
	Base do Pescoço	Ajusta a posição da base do pescoço.
	Ombro	Move os ombros para cima e para baixo.
	Braços	Emagrece ou expande os braços.
	Caixa dos Ombros	Expanda esta seção para ver os controles deslizantes que permitem posicionar exatamente onde os ombros estão na imagem. A caixa de ombro é mostrada como um retângulo na janela Depois enquanto qualquer um desses controles deslizantes estiver sendo ajustado. Se você achar que alguns dos controles deslizantes do Pescoço e Ombro não estão funcionando muito bem, você pode melhorar os resultados ao ajustar a posição da caixa do ombro.
Corrigir Lente	Quando as fotografias são tiradas com uma lente grande angular (geralmente vista em telefones celulares), isso pode ter um efeito indesejável que distorce as feições do rosto. Esse controle deslizante pode corrigir esses problemas.	
Cabeça para Frente	Mover a cabeça em direção à câmera pode ter um efeito lisonjeiro na aparência do queixo. Este controle deslizante simula isso.	
Expressões	O controle deslizante de expressões pode ser usado para adicionar (ou aumentar) uma expressão sorridente. Pressione o botão **Expressão** para abrir vários sub-controles que permitem adicionar várias outras expressões.	
Volume do Cabelo	Aumenta o volume do cabelo. Este controle deslizante não terá efeito se não houver área do cabelo 88 definida. Por exemplo, se o modelo for careca.	

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

Linha Capilar	Esta barra pode ser usada para ajustar a forma do cabelo para reduzir o efeito de uma linha de cabelo recuada.

Restaurar a Forma dos Óculos

Se o modelo estiver usando óculos, poderá haver distorções no formato das molduras dos óculos ao editar o formato dos olhos. Para corrigir isso, marque a caixa **Restaurar Forma dos Óculos**.

Exemplo

Essas imagens mostram como a escultura de rosto pode melhorar a aparência da face.

3.3.6 Controles de Suavização da Pele

Os controles de suavização da pele permitem remover ou reduzir seletivamente rugas, manchas, brilho, sombras e outros defeitos da pele, mantendo uma textura natural.

PortraitPro determina automaticamente a área da pele, mas você obterá melhores resultados se verificar e corrigir a área da pele 87.

Barras

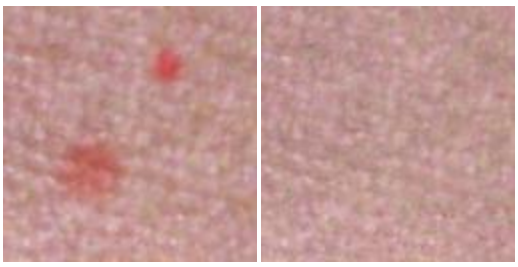
Barra Mestre	Esse controle deslizante está conectado a outros controles nesta seção que realizam aprimoramentos gerais na pele. Você verá os outros controles deslizantes se moverem quando este for movido.
Ao Redor dos Olhos	Reduz as bolsas sob os olhos e reduz os "pés de galinha", as rugas que aparecem ao lado dos cantos externos dos olhos. Pressionar o botão **Ao Redor**

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

<table>
<tr><td></td><td>dos Olhos abre os seguintes sub-controles que permitem controlar esses aprimoramentos independentemente:

Clarear Bolsas nos Olhos Reduz a aparência das bolsas sob os olhos, iluminando a cor da pele na área em que as bolsas aparecem. Clique no triângulo ao lado de Clarear Bolsas nos Olhos para acessar controles deslizantes que permitem controlar os olhos esquerdo e direito de forma independente.

Suavizar Bolsas nos Olhos Reduz a aparência das bolsas sob os olhos, iluminando a cor da pele na área em que as bolsas aparecem. Clique no triângulo ao lado de Suavizar Bolsa nos Olhos para acessar controles deslizantes que permitem controlar os olhos esquerdo e direito de forma independente.

Suavizar Pés de Galinha Suaviza as áreas à esquerda do olho esquerdo e à direita do olho direito onde os pés de galinha aparecem. Clique no triângulo ao lado de Suavizar Pés de Galinha para acessar controles deslizantes que permitem controlar os olhos esquerdo e direito de forma independente.</td></tr>
<tr><td>Imperfeições</td><td>Remove sutilmente a vermelhidão e reduz pequenas manchas na pele.
 
Antes Depois</td></tr>
<tr><td>Remover Rugas</td><td>Confere leveza às rugas, tornando-as mais finas e leves na área da pele.

Antes Depois</td></tr>
<tr><td>Sombreado</td><td>Desvanece-se manchas escuras e rugas finas na área da pele.</td></tr>
</table>

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

	 Antes **Depois**
Remover Poros	Remove os poros da área da pele, proporcionando um efeito suave e retocado. **Antes** **Depois**
Remover Brilho	Corrige pequenas áreas com brilho dentro da área da pele. **Antes** **Depois**
Remover Oleosidade	Corrige áreas maiores com brilho dentro da área da pele.
Destacar	Destacar a área da pele. Pressione o botão **Destacar** para abrir o sub-controle deslizante **Escalar**, que afeta a escala na qual a nitidez é aplicada.
Reduzir Sobrancelha	Remove pêlos perdidos ou excessivos das sobrancelhas.
Ao Redor da Boca	Limpa rapidamente falhas como rugas ao redor da boca.
Sem Pele do Rosto	Suaviza a pele que não está no rosto.
Textura	Mantém uma aparência natural aplicando uma textura realista à pele em áreas onde a textura está sendo corrigida. Essa textura entra em pinceladas de retoque e áreas nas quais os controles deslizantes tiveram efeito. Você precisará ampliar a imagem para ver o efeito das alterações na textura da pele. Clicar no triângulo ao lado de **Textura** abre os seguintes sub-controles:

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

	Brilho	Controle mais detalhado sobre o brilho da textura da pele.
	Saturação	Melhor controle sobre a saturação da textura da pele. Quanto maior a saturação, mais intensa a cor.
	Tamanho	Aumenta ou diminui o padrão de textura da pele.
Detalhes	O controle deslizante **Detalhes** permite que você recupere ou reduza ainda mais detalhes como manchas, rugas e espinhas grandes. Afeta todos os outros controles deslizantes de suavização da pele e o pincel de retoque. Não tem efeito se os outros controles deslizantes de suavização de pele estiverem em zero, tem mais efeito quando os outros controles deslizantes de suavização de pele estão altos. Se o pincel de retoque não remover completamente a mancha, mover o controle deslizante detalhes para a esquerda deve reduzir ainda mais a mancha, dando uma aparência mais retocada.	

Tipo de textura da pele.

Há uma seleção de texturas de pele para você escolher. Você precisará ampliar uma área da pele para ver o efeito ao alterar a textura da pele.

Remover de Espinhas

PortraitPro remove automaticamente as acnes por padrão.

Você pode ajustar o grau que PortraitPro remove manchas usando o menu **Remoção de Espinhas** na parte inferior dos controles da pele.

Se você notar que PortraitPro não removeu alguma acne, você pode retocar manualmente a área usando o pincel **Retocar**.

Se PortraitPro remover uma acne que você deseja manter, você pode restaurá-la manualmente usando o pincel **Restaurar**.

Mais informações sobre o uso das ferramentas de pincel 15.

Exemplo

As fotos Antes e Depois abaixo mostram um exemplo de como as rugas foram removidas automaticamente por PortraitPro:

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

3.3.7 Controles de Iluminação e Coloração da Pele

PortraitPro permite alterar a iluminação do rosto através de controles simples. Esses controles podem fornecer uma maneira muito eficaz de melhorar a aparência do rosto.

Observe que alguns desses controles são bastante sensíveis às posições dos contornos ao redor do rosto. Se você não estiver obtendo um bom resultado, tente ajustar os contornos 14 mostrados na tela **Antes** para que eles fiquem alinhados com as bordas da face.

Observe: os controles deslizantes e outros controles nesta seção afetam apenas as partes da imagem que estão na área da pele 87. Pressione o botão Ver/Editar Área da Pele 87 para editar a área da pele.

Direção da Iluminação

A direção geral da iluminação pode ser alterada movendo o círculo no controle na parte superior desta seção. Deixe-o no centro, se você não quiser alterar a direção da iluminação.

Barras

Contraste Base	Muda o contraste da iluminação.
Contraste do Corpo	Ajusta como a iluminação é aplicada às áreas do corpo. Deixe este controle deslizante na posição 0 para aplicar ao corpo o mesmo efeito aplicado ao rosto. Para desligar a iluminação do corpo, defina este controle deslizante como -100. Observação: para funcionar corretamente, a iluminação corporal precisa que a máscara de fundo tenha sido criada. Se você usa iluminação corporal regularmente, é melhor deixar a configuração **Encontrar Plano de Fundo Automaticamente** ativada nas Configurações Gerais 98. Alternativamente, você pode criar a máscara de fundo na seção Camadas 70. Pressione o botão **Contraste de Iluminação do Corpo** para abrir os seguintes sub-controles deslizantes e seletores de cores:

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

	Punção Horizontal	Move o efeito de iluminação do corpo horizontalmente em relação à posição da iluminação definida no controle de direção de iluminação.
	Punção Vertical	Move o efeito de iluminação do corpo verticalmente em relação à posição da iluminação definida no controle de direção de iluminação.
	Cor de Destaque	A cor usada ao reiluminar áreas realçadas.
	Cor da Sombra	A cor usada para reiluminar áreas sombreadas.
Modelar	Realça a imagem para tornar as feições do rosto mais esculpidos ou definidos.	
Corrigir Iluminação	Aplica uma iluminação semelhante à uma "iluminação de beleza" que torna a pele e as feições mais suaves.	
Bochechas	Confere mais definição às maçãs do rosto. Pressionar o botão **Bochechas** abre dois sub-controles deslizantes que permitem alterar as bochechas esquerda e direita independentemente.	
Sombra Esquerda	Adiciona sombra ao lado esquerdo do rosto.	
Sombra Direita	Adiciona sombra ao lado direito do rosto.	
Luz à Esquerda	Adiciona uma luz forte ao lado esquerdo do rosto.	
Luz à Direita	Adiciona uma luz forte ao lado direito do rosto.	
Olhos Turvos	Escurece a área acima dos olhos para simular uma sombra esfumaçada ou uma sobrancelha mais forte.	
Beiço	Adiciona sombra abaixo dos lábios para fazê-los parecer mais carnudos.	
Moldar Nariz	Adiciona definição ao nariz.	
Estilo de Cor da Pele	Veja abaixo a descrição do Estilo de Cor da Pele.	

Pincel Ilmuninação

Pressione o botão Pincel de Iluminação para selecionar a Ferramenta Pincel de Iluminação 86.

Estilo de Cor da Pele

Estes são os controles deslizantes na seção Estilo de Cor da Pele.

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

Alterar Cor	Este controle deslizante pode fazer coisas diferentes dependendo da configuração do menu suspenso **Estilo**.
Estilo	Controla o estilo da correção de cor aplicada nas áreas de pele. *Correção de Cor*: Uma correção de cor muito geral que corrigirá a pele mal colorida. *Outras opções*: Irá mudar a cor da pele para combinar com um estilo particular de coloração.
Contraste do Brilho	Isto controla o quanto a barra **Alterar Cor**> muda o brilho e o contraste (ao invés de apenas tonalidade e saturação). Este controle deslizante não terá efeito se o controle deslizante **Alterar Cor** for ajustado para 0.
Corrigir Fora do Rosto	Copia a recoloração aplicada ao rosto no restante da imagem. Corrigirá o balanço de branco da imagem usando o conhecimento sobre as cores corretas da pele.
Temperatura	Ajusta manualmente a cor da pele para remover qualquer variação de temperatura (vermelho-azul).
Pintura	Ajusta manualmente a cor da pele para remover qualquer tom de cor (verde-roxo).
Bronzeado	Confere à área da pele uma aparência bronzeada. Pressionar o botão **Bronzeado** abre os seguintes sub-controles: **Saturação** — Confere à área da pele uma cor mais rica. **Escurecer** — Escurece sutilmente a área da pele. **Ouro** — Confere à pele uma cor dourada, se movida para a direita, ou reduz a quantidade de cor dourada na pele, se movida para a esquerda.

3.3.8 Controles de Maquiagem

Os controles de maquiagem permitem adicionar maquiagem com uma aparência realista depois que a foto foi tirada. Isso pode ser feito para melhorar a aparência do modelo ou apenas para explorar looks diferentes.

Para começar a adicionar um item de maquiagem, basta deslizar o controle deslizante principal (ao lado do nome do item) para aumentar a opacidade desse elemento. Todos os elementos de maquiagem vêm com padrões sensíveis que podem ser alterados conforme descrito aqui.

Cabelo Cobrindo o Rosto: Como maquiagem não deve aparecer por cima do cabelo, se houver cabelo cobrindo qualquer área em que a maquiagem seja aplicada, ajuste a Área do cabelo (encontrada nos controles de Cabelo) para remover a maquiagem em áreas onde há cabelo.

Objetos que cobrem o rosto: Às vezes, óculos, acessórios ou mãos podem estar cobrindo uma área onde a maquiagem está sendo aplicada. Para evitar isso, use o **Pincel Restaurar** definido como Restaurar Para Imagem Original para pintar sobre a área.

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

Rostos de Perfil: observe que maquiagem não é suportada para rostos visualizados de perfil; portanto, a seção de maquiagem não aparecerá para esses rostos.

Itens de Maquiagem

Batom	O Batom não é apenas para dar a aparência de batom. Ele também pode ser usado para cobrir falhas nos lábios (usando o controle deslizante de cobertura).	
	Barra mestre	O controle deslizante mestre controla a opacidade de todo o batom. Todos os controles abaixo dele são afetados pela opacidade. Porque você não verá nenhuma diferença no batom quando a opacidade estiver em 0, ele aumentará automaticamente para 75% ao ajustar qualquer um dos outros controles.
	Textura	Use para controlar a propriedade do material do batom. A melhor maneira de entender o efeito é apenas rolar pelas diferentes opções para ver o que elas fazem.
	Cor	A cor do batom é controlada usando o controle deslizante de brilho e o seletor de matiz e saturação abaixo. Arraste o "mais" ao redor para alterar o matiz e a saturação.
	Brilho	Isso é usado para ajustar a quantidade de brilho adicionada ao batom.
	Cobertura	Isso afeta quanto do brilho original dos lábios está visível. Ao aplicar em lábios já brilhantes, uma cobertura baixa pode resultar em lábios excessivamente brilhantes. Uma cobertura mais alta pode cobrir melhor as falhas nos lábios, mas pode parecer artificial à medida que a iluminação original é descartada.
Rímel	O rímel pode ser usado para chamar a atenção para os olhos.	
	Barra mestre	O controle deslizante mestre controla a opacidade do rímel. Todos os controles abaixo dele são afetados pela opacidade. Porque você não verá nenhuma diferença no rímel quando a opacidade estiver em 0, ele aumentará automaticamente para 75% ao ajustar qualquer um dos outros controles.
	Aplicação	Use para escolher em que estilo o rímel aparece.
	Suavidade	Porque às vezes, os olhos estão um pouco desfocados, PortraitPro mede o foco dos olhos das fotos originais e tenta combinar com a suavidade do rímel. Esse controle deslizante pode ser usado para ajustar manualmente a detecção de foco padrão.
	Mover cílios	Portrait Pro usa a marcação dos olhos no painel "antes" para colocar o rímel. A marcação deve ser

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

		colocada onde a linha encontra o globo ocular. Os cílios saem do lado de fora da linha limite do olho, de modo que há uma lacuna entre a marcação e as raízes do rímel. No entanto, se a cabeça estiver inclinada, esta linha pode ser maior ou menor. Esse controle deslizante permite ajustar a posição do rímel para compensar essas situações.
	Textura	Adiciona uma textura ao rímel.
Sombra (superior e inferior)	A sombra pode ser usada para chamar a atenção para os olhos.	
	Barra mestre	O controle deslizante mestre dos itens da sombra controla a opacidade de toda a sombra. Todos os controles abaixo dele são afetados pela opacidade. Porque você não verá nenhuma diferença na sombra quando a opacidade estiver em 0, ela aumentará automaticamente para 75% ao ajustar qualquer um dos outros controles.
	Textura	Use para controlar a propriedade material da sombra. A melhor maneira de entender o efeito é apenas rolar pelas diferentes opções para ver o que elas fazem.
	Cor	A cor da sombra é controlada usando o controle deslizante de brilho e o seletor de matiz e saturação abaixo. Arraste o "mais" ao redor para alterar o matiz e a saturação.
	Brilho	Usado para ajustar a quantidade de brilho adicionada à sombra.
	Opacidade interna/externa	Usado para alterar a opacidade das partes interna ou externa da maquiagem.
Delineador	O delineador pode ser usado para chamar a atenção para os olhos.	
	Opacidade	Controla a opacidade do delineador.
	Aplicação	Controla a forma do delineador.
	Textura	Adiciona uma textura ao delineador.
Blush	Blush é usado para dar um brilho rosado às bochechas.	
	Barra mestre	O controle deslizante mestre controla a opacidade do blush. Todos os controles abaixo dele são afetados pela opacidade. Porque você não verá nenhuma diferença no blush quando a opacidade estiver em 0, ele aumentará automaticamente para 75% ao ajustar qualquer um dos outros controles.

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

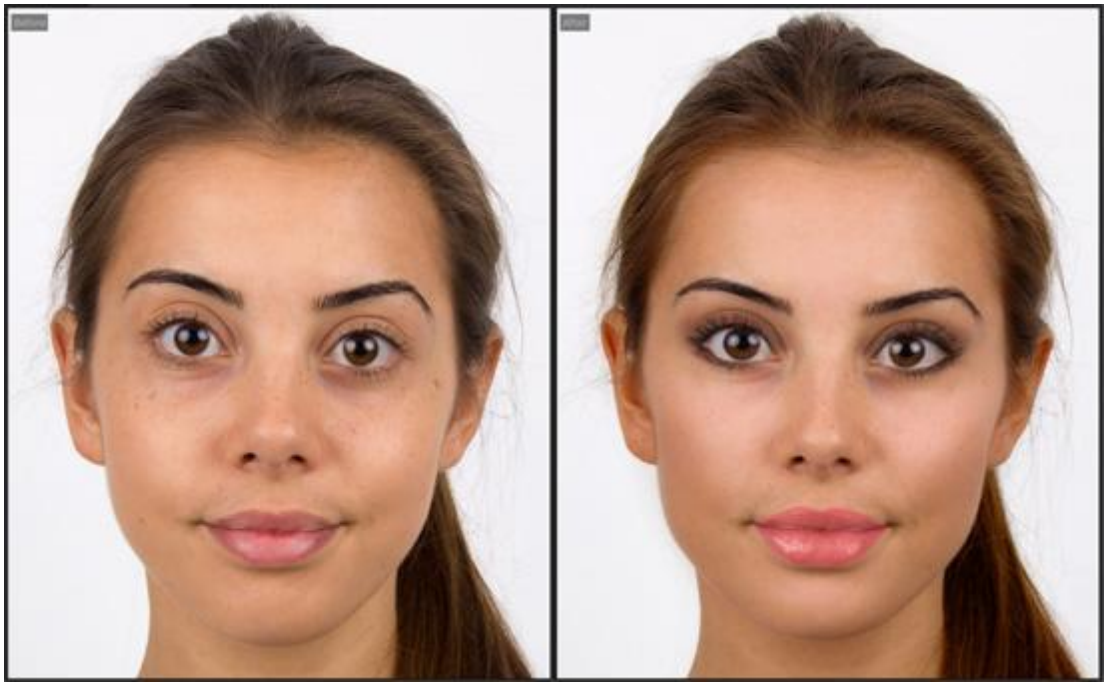
	Formato do rosto	Você pode ajustar o blush para lisonjear diferentes formatos de rosto.
	Cor	A cor do blush é controlada usando o controle deslizante de brilho e o seletor de matiz e saturação abaixo. Arraste o "mais" ao redor para alterar o matiz e a saturação.
Bronzeador	Bronzeador é uma maneira de esculpir o rosto enquanto dá uma aparência bronzeada.	
	Barra mestre	O controle deslizante mestre controla a opacidade do bronzeador. Todos os controles abaixo dele são afetados pela opacidade. Porque você não verá nenhuma diferença no bronzeador quando a opacidade estiver em 0, ele aumentará automaticamente para 75% ao ajustar qualquer um dos outros controles.
	Cor	A cor do bronzeador é controlada usando o controle deslizante de brilho e o seletor de matiz e saturação abaixo. Arraste o "mais" ao redor para alterar o matiz e a saturação.
Marcador	O marcador é usado para esculpir o rosto enquanto o faz brilhar.	
	Barra mestre	O controle deslizante mestre controla a opacidade do marcador. Todos os controles abaixo dele são afetados pela opacidade. Porque você não verá nenhuma diferença no marcador quando a opacidade estiver em 0, ele aumentará automaticamente para 75% ao ajustar qualquer um dos outros controles.
	Cor	A cor do marcador é controlada usando o controle deslizante de brilho e o seletor de matiz e saturação abaixo. Arraste o "mais" ao redor para alterar o matiz e a saturação.
Lápis de sobrancelha	Ao usar os controles de lápis de sobrancelha, verifique se os contornos da sobrancelha estão posicionados corretamente sobre as sobrancelhas. Se eles não estiverem posicionados corretamente, você poderá movê-los na exibição "antes".	
	Barra mestre	O controle deslizante mestre controla a opacidade do lápis da sobrancelha. Todos os controles abaixo dele são afetados pela opacidade. Porque você não verá nenhuma diferença no lápis quando a opacidade estiver em 0, ele aumentará automaticamente para 75% ao ajustar qualquer um dos outros controles.

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

	Cor	A cor do lápis é controlada usando o controle deslizante de brilho e o seletor de matiz e saturação abaixo. Arraste o "mais" ao redor para alterar o matiz e a saturação.
	Esquerda e direita	Use isso para ajustar individualmente a opacidade esquerda e direita.

Exemplo

Essas imagens mostram como a maquiagem pode melhorar sutilmente a aparência de um rosto.



3.3.9 Controlos do Olhos

PortraitPro pode automaticamente clarear, branquear e destacar os olhos. Os controles dos Olhos permitem ajustar exatamente o quanto de efeito você obtém. Você também pode mudar a cor dos olhos.

Olhos parcialmente obscuros: Os controles dos olhos não funcionam bem se aplicados sobre o cabelo que cobre os olhos. Se houver cabelos cobrindo os olhos, use o pincel Área do Cabelo (encontrado nos controles do Cabelo) para remover o efeito dos controles dos olhos, marcando os pixels como cabelo.

Se outro objeto (como as mão ou óculos) estiver cobrindo os olhos, você pode usar o **Pincel de Restauração** para impedir que alterações sejam feitas nesse item. Basta selecionar Restaurar na imagem original e pintar sobre o objeto.

Olhos totalmente cobertos: Se um dos olhos estiver completamente coberto, você poderá desativar todas as alterações nesse olho usando os botões **Olho ativado/desativado** na parte superior do menu Olho. Se ambos

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

os olhos estiverem cobertos, basta desligar o menu de olhos completamente usando o botão ligar/desligar ao lado do menu do controle.

Barras

Barra Mestre	Esta barra está conectada a algumas outras nesta seção para a aplicação de aperfeiçoamentos nos olhos. Você notará que outras barras se movem ao mover esta barra.
Branquear Olhos	Branqueia e Clareia a parte branca dos olhos. A área afetada é controlada pela barra Área de Embranquecimento. Branquear os olhos retira a informação de cor dos olhos , cobrindo-os de uma camada cinza quando a barra está no máximo. Pressionar o botão **Branquear os Olhos** abre dois sub-controles deslizantes que permitem clarear os olhos esquerdo e direito de forma independente.
Limpar Olhos	Limpa veias e outras descolorações no branco dos olhos. A área afetada é controlada pela barra Área a Clarear. Pressionar o botão **Limpar Olhos** abre quatro sub-controles deslizantes que permitem controlar os olhos esquerdo e direito de forma independente. Os sub-controles deslizantes **Olho esquerdo** e **Olho direito** permitem controlar o efeito geral de cada olho, de 0 (sem efeito) a 100 (efeito máximo). Os sub-controles deslizantes **Curva esquerda** e **Curva direita** podem ser usados para aumentar a curvatura aparente do olho, movendo o controle deslizante para a direita, ou fazer o olho parecer mais plano, movendo o controle deslizante para a esquerda. Os controles deslizantes de curva funcionam adicionados, ajustando o efeito de limpeza do olho, para que não surtam efeito se o controle deslizante do olho esquerdo/direito corresponderem a 0.
Branquear Olhos	Altera a área do olho que ficará mais branca ou limpa pelos controles deslizantes Branquear Olhos ou Limpar Olhos. Pressionar o botão **Área a Clarear** abre duas sub-barras que permitem alterar a área dos olhos esquerdo e direito de forma independente.
Escurecer Pupila	Escurece a pupila (a parte preta no meio) dos olhos. Pressionar o botão **Escurecer Pupila** abre dois sub-controles que permitem escurecer as pupilas esquerda e direita independentemente.
Raio Escurecer Pupila	Use para alterar o tamanho da pupila ao escurecê-las. Pressionar o botão **Raio Escurecer Pupila** abre dois sub-controles que permitem alterar as pupilas esquerda e direita independentemente.
Destacar Olhos	Desctacar or olhos.

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

	Pressionar o botão **Destacar Olhos** abre os seguintes sub-controles que permitem controlar a quantidade de nitidez aplicada a diferentes partes dos olhos. **Cílios E Superiores** — Destaca os cílios do olho esquerdo superior. **Cílios E Inferiores** — Destaca os cílios do olho esquerdo inferior. **Olho Esquerdo** — Destaca o olho esquerdo. **Área Cílios Esquerda** — Altera o tamanho da área que a nitidez do olho esquerdo influencia. **Cílios D Superiores** — Destaca os cílios do olho esquerdo superior. **Cílios D inferiores** — Destaca os cílios do olho direito inferior. **Olho Direito** — Destaca o olho direito. **Área Cílios Direita** — Altera o tamanho da área que a nitidez do olho direito influencia.
Destacar Sobrancelhas	Destaca a sobrancelha no rosto. Pressionar o botão **Destacar sobrancelhas** abre dois sub-controles deslizantes que permitem destacar as sobrancelhas esquerda e direita independentemente.
Clarear Íris	Clareia ou escurece a íris (a parte colorida do olho). Pressionar o botão **Clarear Íris** abre dois sub-controles deslizantes que permitem clarear ou escurecer as íris esquerda e direita independentemente.
Mudar Cor do Olho	Pressione o botão **Mudar Cor do Olho** para abrir os sub-controles deslizantes que permitem alterar a cor, se houver íris. **Potência** — Se esse controle deslizante estiver na posição 0, a cor dos olhos permanecerá inalterada (os controles deslizantes **Cor** e **Intensidade** serão ignorados). Defina a posição como 100 para definir a cor dos olhos selecionada pelos controles deslizantes **Cor** e **Intensidade**. Valores mais baixos misturam a cor selecionada e a cor original dos olhos. Se esse controle deslizante estiver em 0, ele será automaticamente definido como 100 sempre que os controles deslizantes **Cor** ou **Intensidade** forem movidos. Pressione o botão **Potência** para abrir dois sub-sliders que permitem definir a quantidade de alterações para os olhos

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

		esquerdo e direito de forma independente.
	Cor	Define a cor dos olhos (desde que o controle deslizante **Potência** não esteja em 0). Pressione o botão **Cor** para abrir dois sub-controles deslizantes que permitem definir a cor dos olhos esquerdo e direito de forma independente.
	Intensidade	Define a intensidade da cor dos olhos. Pressione o botão **Intensidade** para abrir dois sub-sliders que permitem definir a intensidade dos olhos esquerdo e direito de forma independente.
Lentes de Contato	Você pode escolher entre uma lista de opções de lentes de contato para aplicar no olho. Há um controle deslizante de opacidade para desbotá-lo e removê-lo e um controle deslizante de escala para alterar o tamanho.	
Adicionar Pálpebra	Acentua a linha acima do olho onde a pálpebra começa.	
Remover Reflexo da Puplia	Esse controle deslizante escurece a área da pupila para remover reflexos. Isso pode ser usado com o menu **Adicionar Reflexo** para adicionar novos reflexos aos olhos. Pressionar o botão **Remover Reflexo da Pupila** abre dois sub-controles deslizantes que permitem remover os reflexos da luz captada das pupilas esquerda e direita de forma independente.	
Adicionar Reflexo	Este controle deslizante permite adicionar um brilho (reflexo) aos olhos. Se o controle deslizante for definido como 0, nenhum reflexo será adicionado. Conforme você aumenta este controle deslizante, a intensidade dos reflexos adicionados é aumentada. Se você não puder ver os reflexos mesmo quando este controle deslizante estiver definido como 100, é possível que os reflexos estejam fora das áreas dos olhos. Pressione o botão da imagem reflexo para abrir os controles de reflexo e, em seguida, use os controles na parte inferior para movê-los para a área de exibição.	
Imagem de Reflexo	Mostra a imagem de reflexo atualmente selecionada. Pressione este botão para abrir os controles que mostram todas as imagens de reflexo disponíveis. Nos controles Adicionar Reflexo, você pode clicar em uma das imagens para defini-la como a imagem a ser usada para os reflexos adicionados aos olhos.	

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

	Você também pode ajustar a posição dos reflexos dentro dos olhos usando os controles na parte inferior do painel de controle.

Remoção de Olho Vermelho

Se a foto tiver "olhos vermelhos" (causada por um flash que ilumina o interior dos olhos da pessoa), isso poderá ser removido automaticamente marcando a caixa **Remover Olhos Vermelhos** na parte superior dos controles de olhos.

Exemplo

As fotos Antes e Depois abaixo mostram um exemplo de como os olhos do modelo foram clareados e destacados automaticamente pelo PortraitPro.

3.3.10 Controlos da Boca e do Nariz

PortraitPro automaticamente embranquece os dentes e melhora a cor dos lábios. Os controles da Boca e Nariz permitem ajustar esses efeitos para obter exatamente a aparência desejada.

Barras

Barra Mestre	Esse controle deslizante está conectado a outros desta seção que realizam aprimoramentos gerais nas áreas da boca e nariz. Você verá os outros controles deslizantes se moverem enquanto este é movido.
Branquear Dentes	Remove qualquer cor dos dentes. A área afetada é controlada pelo controle deslizante **Área a Clarear**. Este controle não é mostrado se a boca estiver fechada.
Limpar Dentes	Limpa os dentes. A área afetada é controlada pelo controle deslizante **Área a Clarear**. Este controle não está visível se a boca estiver fechada.
Área a Clarear	Altera a área dos dentes afetada pelos controles deslizantes **Branquear Dentes** e **Limpar Dentes**. Este controle não é mostrado se a boca estiver fechada.
Saturação do Lábio	Torna os lábios mais coloridos.
Escurecer Lábio	Mova esse controle deslizante para a direita para escurecer os lábios ou para a esquerda para torná-los mais claros.

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

Contraste do Lábio	Aumenta o contraste na área dos lábios, dando mais impacto a eles.
Destacar Boca	Destaca o contorno e os detalhes da boca. Pressione o botão **Destacar boca** para abrir os seguintes sub-controles que permitem controlar a quantidade de nitidez aplicada às diferentes partes da boca independentemente. **Lábio Superior** Destaca o lábio superior apenas. **Lábio Inferior** Destaca o lábio inferior apenas.
Destacar Dentes	Destaca os dentes.
Contraste do Nariz	Aumenta o contraste no nariz para chamar a atenção para ele.
Umedecer Lábios	Adiciona brilho aos lábios.
Tom do Lábio	Muda a cor dos lábios.

Exemplo

3.3.11 Controles do Cabelo

PortraitPro permite aprimorar o cabelo movendo controles deslizantes. Observe que, antes de fazer isso, é importante definir a área do cabelo com precisão razoável - consulte Área do Cabelo 88.

Barras

Recolorir Cabelo	Controla a intensidade de recoloração a ser aplicada no cabelo. A cor é definida selecionando uma das amostras de cabelo. Esse controle deslizante será automaticamente definido como 75, se estiver em 0, quando uma cor de cabelo for selecionada na lista suspensa **Recolorir Cabelo**.
Luzes Coloridas	Este controle deslizante permite adicionar luzes coloridas ao cabelo. Abra esta seção para ver os controles que permitem selecionar a cor das luzes e os controles deslizantes que as controlam.

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

	Clique em uma das pequenas imagens de cabelo para selecionar a cor para as luzes, ou use o seletor de cores se quiser escolher qualquer cor. O controle deslizante **Espessura** ajusta a espessura das luzes. O controle deslizante **Franja** controla a densidade das luzes na área da franja das pessoas, se houver. O controle deslizante **Aleatório** altera o padrão das luzes de realce. As luzes são geradas aleatoriamente, então este controle deslizante permite que você experimente diferentes variações aleatórias.
Brilho	Torna o cabelo mais brilhante. Pressionar o botão **Brilho** abre dois sub-controles, **Intensidade** e **Suavização**. **Intensidade do Brilho** permite definir quanto brilho adicionar. **Suavidade do Brilho** controla a suavidade do brilho adicionado. Isso não tem efeito se a **Intensidade do Brilho** estiver definida como 0.
Níveis Automáticos	Aprimora automaticamente o contraste e as cores na área capilar.
Luz de Preenchimento	Adiciona uma luz de preenchimento à área do cabelo, que ilumina as áreas de sombra.
Pretos	Escurece ou clareia as áreas pretas dos cabelos.
Contraste	Ajusta o contraste da área capilar.
Vibração	Aumentar a vibração tornará a cor do cabelo mais intensa.
Saturação	Ajusta a saturação das cores na área do cabelo.
Temperatura	Ajusta a temperatura (vermelho-azul) das cores na área do cabelo.
Pintura	Ajuste o tom (verde-roxo) das cores na área do cabelo.
Destacar	Aumenta ou diminue o contraste em áreas escuras, se necessário.

Modo de Ajuste do Cabelo

Outros controles estão localizados no Modo de Ajuste do cabelo. Clique em **Ir para Modo de Ajuste do Cabelo** para acessar esses controles deslizantes.

Preencher Sombras do Cabelo	Preenche sombras dentro do cabelo causadas por aglomeração de fios.

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

	 Antes **Depois** Pressione o botão **Preencher Sombras do Cabelo** para abrir os seguintes sub-controles e conferir um controle mais refinado sobre o aprimoramento: **Brilho da Sombra** — Controla o brilho para tornar sombras iluminadas pelo controle deslizante "Preencher Sombras do Cabelo". **Textura da Sombra** — Controla a quantidade de textura a ser revelada nas sombras iluminadas pelo controle deslizante "Preencher Sombras do Cabelo".
Alisar Cabelo	Faz o cabelo parecer mais liso e arrumado. **Antes** **Depois** Pressione o botão **Alisar Cabelo** para abrir o seguinte sub-controle deslizante, que oferece mais controle sobre a maneira como o cabelo é alisado: **Suavidade** — Altera o grau em que o controle deslizante Alisar Cabelo faz com que o cabelo pareça macio.

Saia do Modo de Ajuste do Cabelo pressionando o botão **OK**.

3.3.12 Controles da Imagem

Esses controles afetam a imagem inteira e permitem ajustar a aparência global da imagem, controlando itens como o contraste e a temperatura de cor.

Você também pode recortar a imagem usando a ferramenta Recortar 81.

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

Barras

Níveis Automáticos	Aprimora automaticamente o contraste e as cores em toda a imagem. Observe: esse controle deslizante pode ter pouco efeito em algumas imagens.
Achatar Histograma	Ajusta as cores na imagem para nivelar o histograma.
Exposição	Ajusta a exposição geral (brilho) de toda a imagem.
Preencher Sombras	Simula a adição de uma luz de preenchimento e ilumina as áreas mais escuras da imagem.
Pretos	Escurece ou clareia as áreas muito escuras da imagem.
Contraste	Aumenta ou diminui o contraste da imagem.
Remover Neblina	Aumenta ou diminui o contraste em áreas escuras, se necessário.
Exposição Alta/Baixa	Torna a imagem mais *high key* (tons mais brilhantes) ou *low key* (tons mais escuros).
Estilo de Cor da Imagem	Abra esta seção para ver os controles que permitem aplicar um estilo de cor à imagem. O controle deslizante **Alteração de Cor** controla a quantidade de alteração de cor a ser aplicada. Se for 0, não haverá alteração. O menu **Estilo** permite que você selecione vários estilos integrados para aplicar. O controle deslizante **Contraste de Brilho** afeta o brilho e o contraste da mudança de cor.
Vibração	Ajusta a intensidade geral das cores em toda a imagem. O aumento da vibração tornará as cores suaves mais intensas, mas terá menos efeito nas cores que já estão saturadas. Isso ajuda a preservar os tons de pele.
Saturação	Ajusta a saturação das cores em toda a imagem. Aumentar a saturação tornará as cores da imagem mais intensas. Diminuir a saturação tornará as cores menos intensas (mais cinza).
Temperatura	Use esse controle deslizante para ajustar a cor de toda a imagem e remover qualquer temperatura de cor (vermelho-azul).
Pintura	Use esse controle deslizante para ajustar a cor de toda a imagem e remover qualquer tom de cor (verde-roxo).
Preto e Branco	Por padrão, esse controle deslizante converte a imagem em preto e branco. Se você pressionar o botão **Preto e Branco**, ele abrirá três poços de cores que permitem definir a cor dos tons escuros, a cor dos tons médios e a cor dos tons

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

	claros. Eles são padronizados para preto, cinza médio e branco, mas alterando-os você pode obter vários efeitos.
Brilho	Torna a imagem mais "brilhante". Pressionar o botão **Brilho** abre dois sub-controles, **Intensiddae do Brilho** e **Suavidade do Brilho**. **Intensidade do Brilho** permite definir quanto brilho adicionar. **Suavidade do Brilho** controla a suavidade do brilho adicionado. Isso não tem efeito se a **Intensidade do Brilho** estiver definida como 0.
Vinheta	Os controles de vinheta permitem adicionar um efeito de vinheta clássico sobre a imagem. **Vinheta** — O principal controle deslizante da vinheta controla a opacidade do efeito da vinheta. Se estiver em 0, nenhuma vinheta será aplicada. Em 100, o efeito da vinheta será opaco nas bordas. **Rádio** — Controla o raio oval usado para criar o efeito de vinheta. **Cor** — Define a cor da vinheta. **Dureza** — Define o tamanho da parte suave da vinheta. **Offset Horizontal** — Move o centro da vinheta para a esquerda e para a direita. **Offset Vertical** — Move o centro da vinheta para cima e para baixo.

3.3.13 Editar/Substituir Fundo

PortraitPro permite adicionar camadas de imagem extras à sua imagem.

PortraitPro também permite fazer alterações no plano de fundo, incluindo a substituição completa do plano de fundo ou a adição de elementos adicionais entre as partes de fundo e o primeiro plano da imagem.

A máscara de plano de fundo 72 identifica quais partes da imagem são parte do fundo e quais estão em primeiro plano. O PortraitPro criará automaticamente uma máscara de plano de fundo. São fornecidas ferramentas para que você possa modificar a máscara de segundo plano, conforme necessário.

Alterar o plano de fundo

Para alterar o plano de fundo da sua imagem, pressione o botão **Camadas** para abrir a seção Camadas.

A seção Camadas conterá um subconjunto desses botões:

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

Criar Máscara de Plano de Fundo	Quando você pressiona esse botão, o PortraitPro cria automaticamente uma máscara e alterna para os controles de segundo plano, com a seção Ver/Editar Máscara de Segundo Plano 72 aberta. Este botão é mostrado apenas se a máscara de plano de fundo ainda não tiver sido criada.
Ver/Editar Máscara de Plano de Fundo	Alterna para os controles de segundo plano, com a seção Ver/Editar Máscara de Segundo Plano 72 aberta. Este botão é mostrado apenas se a máscara de plano de fundo tiver sido criada ou se a imagem original carregada tiver um canal alfa.
Alterar o plano de fundo	Alterna para os controles em segundo plano, com a seção Alterar Plano de Fundo 76 aberta. Este botão é mostrado apenas se a máscara de plano de fundo tiver sido criada ou se a imagem original carregada tiver um canal alfa.
Adicionar Sobreposição	Alterne para os controles de Sobreposição 79. Este botão é mostrado apenas se nenhuma sobreposição tiver sido adicionada.
Ver/Editar Sobreposições	Alterne para os controles de Sobreposição 79. Este botão é mostrado apenas se uma ou mais sobreposições já tiverem sido adicionadas.

Antes de pressionar o botão **Criar Máscara de Fundo**, verifique se todos os rostos da imagem foram encontrados e os contornos dos rostos aparecem corretamente. Pressione o botão **Outros Rostos** na barra de ferramentas, se alguma face não tiver sido localizada corretamente. Isso é necessário pois o PortraitPro precisa saber a localização das faces para criar a máscara de fundo inicial.

Não gaste muito tempo ajustando a máscara de plano de fundo inicialmente. Quando a máscara estiver aproximadamente correta, pressione o botão **Avançar** para abrir a outra seção, **Alterar Plano de Fundo**.

Quando os controles de plano de fundo são mostrados, você pode alternar entre os controles Máscara de Fundo 72 e Imagem de Fundo 76 clicando no cabeçalho dessa seção.

Depois de alterar a imagem de fundo, volte para a seção **Máscara de Fundo** e use as ferramentas para refinar a máscara.

Observe que a precisão necessária para a máscara de segundo plano depende muito das alterações feitas no segundo plano. Se o novo plano de fundo for muito semelhante ao plano de fundo original, geralmente você não precisará ser muito preciso com a máscara de plano de fundo. No entanto, se o novo plano de fundo for muito diferente do original, provavelmente será necessária uma máscara altamente precisa.

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

Adicionar Sobreposições

Pressione o botão **Adicionar Sobreposição** ou **Ver/Editar Sobreposições** (o que estiver visível) para abrir os Controles de Sobreposições 79. Você pode usar esses controles para adicionar elementos de imagem à sua foto.

Uma seleção de imagens de sobreposição é fornecida. Você também pode selecionar suas próprias imagens. Para que uma imagem seja útil como sobreposição, ela normalmente deve ter um canal alfa que define parte da imagem como transparente.

3.3.13.1 Editar Máscara de Fundo

Introdução

A máscara de plano de fundo cobre as áreas da imagem que contêm o plano de fundo. Esta é a parte da imagem que será afetada pelos controles de plano de fundo 76.

Os controles e ferramentas na seção **Editar Máscara de Plano de Fundo** permitem definir a máscara de plano de fundo.

A maioria das ferramentas está em pares, para permitir que você defina áreas como segundo plano ou primeiro plano. Observe que, embora você possa visualizar e editar o plano de fundo ou o primeiro plano, existe apenas uma máscara. A área do primeiro plano é apenas o inverso do plano de fundo e vice-versa.

Começando

Quando você entra pela primeira vez na seção **Editar Máscara de Plano de Fundo**, a máscara de plano de fundo será criada automaticamente. Geralmente, ela precisa ser ajustada para obter um bom resultado.

Se a imagem carregada já tiver um canal alfa, ele será usado como máscara de primeiro plano. Além disso, a área de plano de fundo será automaticamente marcada como transparente (consulte a seção *Transparência* na página Alterar Plano de Fundo 76).

Estas são as etapas recomendadas ao ajustar uma máscara recém-criada:

- Use as **ferramentas de preenchimento** para corrigir áreas grandes que estão erradas.

  Essas ferramentas permitem preencher rapidamente grandes áreas, rabiscando-as. A área preenchida se estende automaticamente para as bordas detectadas na imagem.

- Pressione **Avançar** (na parte inferior direita do painel de controles) para abrir os controles Escolher Plano de Fundo 78 e defina o plano de fundo desejado.

  O motivo para escolher o plano de fundo desejado antes de tentar obter a máscara exatamente correta é que a precisão necessária dependerá muito da alteração que você estiver fazendo no plano de fundo. Você pode economizar muito tempo corrigindo apenas as áreas que estão visivelmente erradas.

- Pressione o cabeçalho da seção **Máscara de Fundo** para voltar aos controles **Editar Máscara de Fundo**.

- Use as **ferramentas de pincel inteligente** sobre áreas próximas às bordas da máscara que estão incorretas.

  Essas ferramentas tentam determinar automaticamente onde o limite entre o plano de fundo e o primeiro plano está, dentro da área pintada, para que eles não definam toda a área pintada como plano de fundo ou primeiro plano.

- Use as ferramentas de plano de fundo e primeiro plano se você tiver uma área na qual os pincéis inteligentes não funcionem bem.

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

Você pode ampliar a visualização (usando o controle de zoom 42) e, em seguida, usar as ferramentas de pincel de fundo ou primeiro plano para pintar uma área.

As outras ferramentas podem ser úteis em certos casos. Por exemplo, a ferramenta **Encontrar Detalhes** geralmente funciona bem para fios perdidos nas bordas dos cabelos.

Se você encontrar cores sangrando pelas bordas da máscara, isto às vezes pode ser rapidamente corrigido usando um ou mais dos controles deslizantes **Ajustar Máscara Inteira**.

Ferramentas de Máscara

Os botões na parte superior do painel de controle fornecem 12 ferramentas diferentes que podem ser usadas para ajustar a máscara de segundo plano.

Para usar essas ferramentas, mova o cursor sobre a imagem. Para a maioria das ferramentas, uma visualização do efeito será mostrada enquanto você move o mouse sobre a imagem. Pressione e mantenha pressionado o botão esquerdo do mouse enquanto move o mouse sobre a imagem para aplicar a ferramenta à máscara.

O tamanho do pincel pode ser ajustado usando o controle deslizante **Tamanho do Pincel**, abaixo dos botões da ferramenta.

Algumas das ferramentas também têm uma configuração de intensidade. Quando uma dessas ferramentas é selecionada, um controle deslizante **Intensidade** aparecerá sob o controle deslizante **Tamanho do Pincel**.

Preencher Plano de Fundo	Rabisque em áreas que devem ser parte do fundo. Esse pincel preencherá automaticamente a área rabiscada. Atalho do teclado: **S**
Preencher Primeiro Plano	Rabisque em áreas que devem ser parte do frente. Esse pincel preencherá automaticamente a área rabiscada. Atalho do teclado: **D**
Plano de Fundo Inteligente	Define parte da área pintada como segundo plano. Essa ferramenta tenta determinar automaticamente quais áreas devem ser definidas como plano de fundo comparando as cores nas partes próximas da imagem que estão em primeiro plano e as que estão em segundo plano. Atalho do teclado: **F**
Primeiro Plano Inteligente	Define parte da área pintada como primeiro plano. Essa ferramenta tenta determinar automaticamente quais áreas devem ser definidas como primeiro plano comparando as cores nas partes próximas da imagem que estão em primeiro plano e aquelas que são em segundo plano. Atalho do teclado: **G**
Plano de fundo	Define a máscara para o segundo plano. Atalho do teclado: **H**
Frente	Define a máscara para o primeiro plano (ou seja, não para o segundo plano).

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

	Atalho do teclado: **J**
Expandir Plano de Fundo	Aumenta a área do plano de fundo. Isso só tem efeito quando é pintado sobre uma borda da máscara. A borda será movida em direção à área do primeiro plano para aumentar a área do segundo plano. Atalho do teclado: **K**
Expandir Primeiro Plano	Aumenta a área do primeiro plano. Isso só tem efeito quando é pintado sobre uma borda da máscara. A borda será movida em direção à área de fundo para aumentar a área de primeiro plano. Atalho do teclado: **L**
Suavizar a Borda da Máscara	Desfoca a borda da máscara. Essa ferramenta só tem efeito se for pintada sobre uma borda da máscara. Pode ser útil se você não quiser uma margem rígida onde o novo plano de fundo começa.
Destacar a Borda da Máscara	Destaca a borda da máscara. Essa ferramenta também só terá efeito se for pintada sobre uma borda da máscara.
Encontre Cantos Duros	Essa ferramenta pode ser usada para alinhar uma borda da máscara com uma borda rígida na imagem original. Essa ferramenta só tem efeito se for pintada sobre uma borda da máscara. Deve ser usada onde a imagem original tem uma borda rígida e você deseja que a borda da máscara seja alinhada com essa borda. Comece acertando a máscara com as outras ferramentas e use a ferramenta **Localizar Cantos Duros** para alinhar a borda da máscara exatamente com a borda da imagem original.
Encontrar Detalhe	Essa ferramenta deve ser usada em áreas com muitos detalhes. Ela tenta definir automaticamente o primeiro plano e o plano de fundo na área pintada. Esta ferramenta é efetivamente uma combinação das ferramentas **Primeiro Plano Inteligente** e **Plano de Fundo Inteligente**.

Visualização da Máscara

Ao editar a máscara, ela pode ser vista de várias maneiras para facilitar a visualização do que você está fazendo.

O modo de visualização pode ser selecionado ao clicar nos botões que mostram uma pequena imagem de como a máscara é mostrada quando esse modo for selecionado.

À medida que você passa o mouse sobre cada botão, o nome do modo é mostrado acima dos botões.

Mostrar Resultado	Geralmente, essa é a visão mais útil, pois mostra exatamente o que você receberá ao terminar. Mostra como o novo plano de fundo aparecerá na imagem original. Atalho do teclado: **1** (**6** para visualização à esquerda)
Mostrar Primeiro Plano Apenas	Isso mostra o primeiro plano da imagem original e o fundo em forma de um tabuleiro de xadrez. Essa exibição mostra exatamente quais partes

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

	da imagem original permanecerão inalteradas quando o fundo for substituído. Atalho do teclado: **2** (**7** para visualização à esquerda)
Mostrar Plano de Fundo Apenas	Isso mostra o plano de fundo da imagem original e o primeiro plano como um tabuleiro de xadrez. Essa visualização pode ser útil para verificar se partes da imagem original que você deseja exibir em primeiro plano fazem parte do plano de fundo. Atalho do teclado: **3** (**8** para visualização à esquerda)
Mostrar Máscara de Sobreposição	Isso mostra a imagem original com a máscara de fundo sobreposta como uma cor semi-transparente. A cor usada para a sobreposição pode ser selecionada na lista suspensa. Atalho do teclado: **4** (**9** para visualização à esquerda)
Mostrar Máscara Apenas	Isso mostra apenas a máscara. O plano de fundo aparece em branco e o primeiro plano, em preto. Atalho do teclado: **5** (para visualização à esquerda)

Às vezes, pode ser útil ver mais de uma visualização da máscara ao mesmo tempo. Isso pode ser feito selecionando a guia **Visão Dupla** acima da imagem, que mostra duas visualizações lado a lado. Quando essa aba é selecionada, dois conjuntos de botões do modo de exibição de máscara são mostrados no painel de controles, para que um modo de exibição diferente possa ser definido nas vistas esquerda e direita.

Quando você visualiza pela primeira vez uma máscara de plano de fundo recém-criada, a vista esquerda será definida como **Mostrar Plano de fundo Apenas** e a visão direita como **Mostrar Primeiro Plano Apenas**. Isso ocorre porque a visualização **Mostrar Resultado** não é útil antes que quaisquer alterações sejam feitas na imagem de plano de fundo.

Quando você retornar para visualizar uma máscara de plano de fundo existente, a visualização esquerda será padronizada como **Mostrar Plano de Fundo Apenas** e a visualização direita para **Mostrar Resultado**. No entanto, se você tiver alterado essas opções de exibição, elas serão lembradas quando você retornar.

Ajustar a Máscara Inteira

Na parte inferior do painel de controles, existem três controles deslizantes que podem ser usados para fazer alterações rápidas em toda a máscara.

Observe que todos esses controles deslizantes afetam apenas as bordas da máscara.

Borrar/Destacar	Mova esse controle deslizante para a esquerda para desfocar todas as bordas da máscara. Mova esse controle deslizante para a direita para destacar todas os cantos da máscara.
Crescer/Encolher	Mova esse controle deslizante para a esquerda para aumentar a máscara de plano de fundo (diminuindo o primeiro plano). Mova esse controle deslizante para a direita para reduzir a máscara de plano de fundo (aumentando o primeiro plano).
Alterar Borda	Mova esse controle deslizante para a esquerda para mover as bordas da máscara para dentro. Mova esse controle deslizante para a direita para

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

	mover as bordas da máscara para fora.

Atalhos do teclado

CMD	Enquanto pressionado, alterna temporariamente para a ferramenta panorâmica. Isso permite mover a imagem em visualização.
SHIFT	Enquanto pressionado, alterna temporariamente para a ferramenta oposta. Isso alterna entre uma ferramenta que afeta o plano de fundo para a que executa a mesma operação em primeiro plano e vice-versa. Também alterna entre as ferramentas suavizar máscara e destacar máscara.
S, **D**, **F**, **G**, **H**, **J**, **K**, **L**	Muda a ferramenta atual. As descrições das ferramentas acima mostram qual atalho é para qual ferramenta.
1, **2**, **3**, **4**, **5**	Altera como a máscara é mostrada. As descrições das visualizações de máscara acima mostram qual atalho é para qual modo de visualização. Se a aba **Visualização Dupla** estiver selecionada, essas teclas afetarão a visualização correta.
6, **7**, **8**, **9**,	Altera como a máscara na vista esquerda é mostrada. Essas teclas só terão efeito se a aba **Visualização Dupla** estiver selecionada.
[, **]**	Torna o tamanho do pincel menor ou maior.

3.3.13.2 Escolher Fundo

Os controles neste estágio permitem selecionar o que você deseja fazer nas áreas de segundo plano.

A imagem de fundo pode ser alterada de duas maneiras:

- Camadas adicionais podem ser adicionadas entre o fundo da imagem original e o primeiro plano da imagem original.
- Os controles deslizantes podem ser usados para aplicar efeitos, como por exemplo desfocar a imagem de fundo.

Adicionar camadas

Os três botões na parte superior dos controles de Imagem de Plano de fundo permitem adicionar os seguintes tipos de camada:

Cor Lisa	Adiciona uma camada que preenche toda a área do plano de fundo com uma cor apenas. A cor a ser usada pode ser definida usando o controle seletor de cores.

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

	Há também um controle deslizante de opacidade que permite desbotar a camada de cores. Defina esse controle deslizante como 100 se desejar que a cor plana seja opaca, o que ocultará completamente todas as camadas abaixo dele, incluindo o plano de fundo da imagem original.
Gradiente de Cor	Adiciona uma camada que preenche toda a área do plano de fundo com um gradiente de cor. O gradiente é definido por duas cores e duas posições na imagem. As cores são definidas usando os controles do seletor de cores. As posições dessas duas cores são mostradas por círculos na imagem, que podem ser arrastados para mover o gradiente de cores. Ao arrastar as posições de cores na imagem, elas se encaixam em várias posições, como as bordas da imagem original, ou quando estão alinhadas vertical, horizontal ou diagonalmente. Para desativar o snap, mantenha pressionada a tecla ALT enquanto arrasta. Há também um controle deslizante de opacidade que permite desbotar a camada de cores degradê. Defina esse controle deslizante como 100 se desejar que a cor plana seja opaca, o que ocultará completamente todas as camadas abaixo dele, incluindo o plano de fundo da imagem original.
Imagem de Fundo	Adiciona uma nova camada de imagem. Pressione o botão **Selecionar Imagem** para abrir uma caixa de diálogo de arquivo que permite escolher a nova imagem. ; Se **Abrir Pasta Embutida de Fundos** estiver marcada, a caixa de diálogo do arquivo será aberta na pasta do aplicativo que contém uma seleção de planos de fundo fornecidos com o PortraitPro. Caso contrário, a caixa de diálogo do arquivo será aberta na última pasta que você escolheu um arquivo. Depois que a nova imagem for carregada, você poderá posicioná-la na imagem. Um retângulo é mostrado ao redor da nova imagem. Arraste o mouse dentro do retângulo para movê-lo ou arraste um canto ou aresta para redimensioná-lo. Você também pode girar a imagem arrastando o mouse para fora do retângulo. Ao arrastar o mouse com o botão pressionado para reposicionar a imagem, ela se encaixa em várias posições para ajudá-lo a alinhar com precisão. Para desativar o snap, mantenha pressionada a tecla ALT. Há também um controle deslizante de opacidade que permite esmaecer a camada da imagem. Pressione o botão **Configurar Corte Para Esta Imagem** para definir o retângulo de corte nos limites atuais da imagem. Observe que se você mover a imagem posteriormente, o retângulo de corte não será atualizado; portanto, você precisará pressionar este botão novamente se desejar ajustar também o corte.

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

Visualizando e Editando Camadas

Novas camadas são sempre adicionadas acima de todas as camadas que já foram adicionadas. A primeira camada é adicionada acima da imagem original.

As camadas adicionadas são mostradas na seção Camadas de Plano de Fundo abaixo dos botões. Clique em uma das camadas para abrir os controles que ela contém, e que permitem que ela seja editada.

As camadas podem ser reordenadas pressionando as setas para cima e para baixo na barra de cabeçalho de cada camada. O plano de fundo da imagem original deve sempre ser a camada mais baixa.

As camadas podem ser excluídas pressionando o X na barra de cabeçalho.

Transparência

Marque a caixa de seleção **Tornar o Plano de Fundo Transparente** para tornar a área do plano de fundo transparente. As áreas transparentes são mostradas usando um padrão quadriculado.

Ao salvar o resultado 141, se houver áreas transparentes, um canal alfa será salvo automaticamente com a imagem, desde que o formato do arquivo de imagem seja compatível. O formato do arquivo de imagem JPEG não suporta transparência.

Ajustar Plano de Fundo

Todo o plano de fundo, ou seja todas as camadas de plano de fundo compostas juntas, pode ser ajustado usando os controles deslizantes **Ajustar Plano de Fundo**.

Borrar	Borra a área de plano de fundo. Se um desfoque for aplicado, o controle deslizante **Profundidade de Campo** será ativado, o que pode ser usado para simular um efeito de profundidade de campo. Se o controle deslizante **Profundidade de Campo** for 0, nenhum efeito de profundidade de campo será aplicado. O efeito profundidade de campo usa a simples suposição de que o plano de fundo é um plano recuando para a distância. Para simular um ponto de foco e profundidade de campo, uma linha horizontal ao longo do fundo é deixada sem desfoque, e o desfoque aumenta em ambos os lados até atingir a quantidade de desfoque definida pelo controle deslizante **Borrar**. O controle deslizante **Profundidade de Campo** controla o tamanho da área não desfocada (simulando a profundidade de campo de uma lente). Se o controle deslizante **Profundidade de Campo** for maior que zero, o controle deslizante **Pos Foco Plane** será ativado e poderá ser usado para definir a altura em que a linha não desfocada está definida, o que simula a distância até a cena em que o ponto de foco está definido.
Brilho	Clareia ou escurece a área de fundo.
Contraste	Aumenta ou diminui o contraste da área de fundo.
Exposição	Aumente ou diminua a exposição da área de fundo.

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

Recuperar Flash	Reduz o brilho de áreas muito brilhantes que podem ter sido superexpostas por um flash.
Pretos	Diminui o brilho das áreas escuras para aprimorar a área preta da imagem.
Curvas de Tom	Abra a seção Curvas de Tom para mostrar controles deslizantes que permitem ajustar seletivamente o brilho de diferentes partes da imagem, com base no brilho.
Temperatura	Ajusta a temperatura da cor do plano de fundo. Mova o controle deslizante para a esquerda para reduzir a temperatura de cor (tornando-a mais azul) ou para a direita para aumentar a temperatura de cor (tornando-a mais amarela).
Pintura	Ajusta a tonalidade da cor do plano de fundo. Mova o controle deslizante para a esquerda para tornar a imagem mais magenta ou para a direita para torná-la mais verde.

Ajustar Frente

A maioria dos controles deslizantes disponíveis na seção **Ajustar Plano de Fundo** também está disponível para ajustar a imagem em primeiro plano. Ou seja, a parte da imagem original que não faz parte do plano de fundo.

3.3.13.3 Sobreposições

PortraitPro permite adicionar imagens de sobreposição à sua imagem.

Elas são adicionadas após todos outros efeitos e processamento, portanto não serão afetadas por nenhum outro controle deslizante.

Para adicionar uma sobreposição:

- Pressione o botão Camadas 70 para abrir os controles de Camadas
- Pressione o botão **Adicionar Sobreposição** para alternar para os controles **Ver/Editar Sobreposição**
- Pressione o botão **Adicionar Camada de Imagem de Sobreposição** para adicionar uma imagem de sobreposição
- Pressione o botão **Selecionar Imagem** para abrir a caixa de diálogo em que você pode selecionar a imagem

Depois de adicionar uma imagem, você pode mover, girar e redimensionar a imagem, arrastando os pontos de controle na visão principal.

As camadas podem ser reordenadas e excluídas da mesma maneira que as camadas nos controles de Imagem de Fundo 78.

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

3.3.14 Retoque Digital

Esses controles usam IA generativa para permitir que partes da imagem sejam substituídas por novos conteúdos.

Boca e Dentes

Esses controles têm como objetivo principal permitir a correção dos dentes. O controle suspenso permite selecionar uma série de opções para que você possa escolher o melhor resultado.

Reduzir Reflexos em Óculos

Esses controles são para casos em que o modelo está usando óculos e há reflexos nos óculos que obscurecem os olhos.

Antes de usar esses controles, é melhor verificar e corrigir a área da pele 87 e a posição da marcação ao redor dos olhos, pois às vezes isso é afetado por reflexos.

O próximo passo é definir a máscara de reflexos. Mova o controle deslizante **Máscara de Reflexos Automáticos** e você verá a área destacada onde os reflexos foram encontrados. Se não houver reflexos na imagem, este controle deslizante não terá efeito.

Você também pode ajustar manualmente a máscara de reflexos pressionando o botão **Ver/Editar Máscara de Reflexos**. Você pode então editar a máscara de reflexos da mesma forma que as máscaras de pele ou cabelo.

Depois que a máscara de reflexos estiver definida corretamente, escolha a opção que oferece o melhor resultado usando o controle suspenso.

Fios de Cabelo

Use a ferramenta **Removedor de Fios de Cabelo** para remover fios soltos e restolhos, pintando sobre eles.

Remover Retoque Digital

A ferramenta **Removedor de Retoque Digital** pode ser usada para remover efeitos em áreas específicas de quaisquer alterações feitas por qualquer um dos controles nesta seção.

Recuperação Facial

Serve apenas para rostos desfocados ou com efeitos desnecessários. Se for usado em imagens de alta qualidade, pode piorar a imagem.

A Recuperação Facial não pode ser usada em conjunto com nenhuma das outras ferramentas desta seção. Portanto, quando estiver ativada, todas as outras ferramentas serão desativadas. Para reativar as outras ferramentas, a Recuperação Facial deve estar desativada.

Estão disponíveis diversas opções para os olhos, nariz e boca, para que você possa escolher aquela que confere o melhor resultado.

3.3.15 Ferramentas Referência

Esta seção descreve as ferramentas disponíveis em PortraitPro.

Essas ferramentas estão disponíveis ao aprimorar uma imagem 14.

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

Seção Ferramentas

Cinco das ferramentas estão disponíveis na seção Ferramentas.

Ferramenta Recortar 81	Usada para recortar a imagem.
Remover Ruído 83	Remove automaticamente o ruído da imagem.
Ferramenta Clone 83	Permite copiar uma parte da imagem para outra parte, para remover objetos da cena.
Substituir Céu 84	Substitui o céu na imagem por céus mais dinâmicos e emocionantes.
Efeitos Artísticos 85	Permite aplicar efeitos artísticos a toda a imagem.

Ferramenta Pincel de Iluminação

Uma ferramenta na seção Iluminação e Coloração.

Pincel Ilmuninação 86	Permite pintar efeitos de iluminação na imagem.

Ferramentas Gerais

Essas ferramentas funcionam na visualização da imagem aprimorada ("Depois"). Ao alterar a ferramenta, você altera o que acontecerá se clicar na visualização aprimorada da imagem.

Cada ferramenta possui um formato de cursor diferente, para que possa ver facilmente qual ferramenta está selecionada.

Ferramenta Pan 15	Panoramiza a visualização da imagem. Esta é a ferramenta padrão se nenhuma outra ferramenta estiver selecionada.
Ferramentas de Pincel 15	Permite pintar a imagem aprimorada para retocar ou restaurar os pontos.
Ferramentas de Área de Pincel 17	Permite pintar na imagem aprimorada para refinar as áreas da pele ou do cabelo.

3.3.15.1 Ferramenta Recortar

Para selecionar a Ferramenta Recortar, pressione o botão **Ferramenta Recortar** na seção Ferramentas 80.

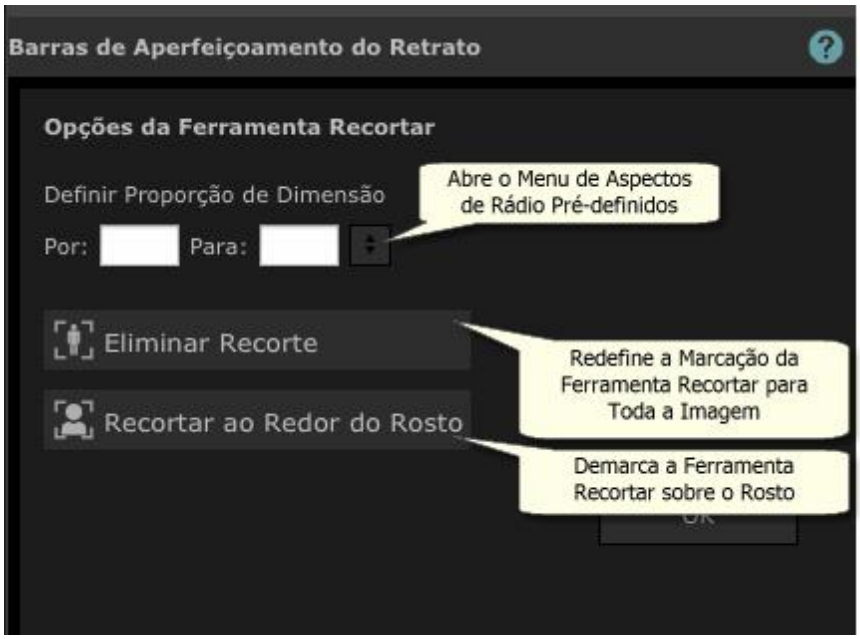
A ferramenta Recortar é usada para ajustar a área da imagem inteira que você usará para o retrato. Você pode precisar usá-la para evitar distrações, de modo que o retrato se concentre na pessoa na foto. Quando você recorta, você não perde nada da imagem, apenas altera a área exibida e pode sempre voltar e reajustar o corte, se errar.

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

Ao abrir a ferramenta, a grade de corte será sobreposta à sua imagem.

Esta grade mostra a parte da imagem que será exibida, dividida em terços, para referência. Ajuste a grade clicando e segurando em qualquer ponto da grade e arrastando-o para a posição desejada.

Quando estiver satisfeito com a aparência do corte, clique em **Confirmar** para aplicar as alterações. Se você deseja cancelar as alterações que acabou de fazer, clique em **Descartar**.



DICA: fotógrafos profissionais geralmente colocam os olhos ou a boca em um retrato nas "terceiras" linhas. Isso dá um equilíbrio mais agradável à imagem.

Você também pode corrigir a proporção do corte usando a função **Definir Proporção de Dimensão** no painel de controle do corte. Por exemplo, você pode querer imprimir uma imagem de 6x9 polegadas (este é um tamanho de impressão fotográfica padrão), para trabalhar nesta proporção. Para fazer isso, defina os valores em Definir Proporção de Dimensão, clicando nas caixas Por: e Para: e insira a proporção desejada. Depois de fazer isso, a grade de corte ficará automaticamente nessa proporção conforme você a arrasta.

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

3.3.15.2 Remover Ruído

Para selecionar a Ferramenta Remover Ruído, pressione o botão **Remover Ruído** na seção Ferramentas 80.

Esta ferramenta remove automaticamente o ruído da imagem. Funciona usando técnicas avançadas de Inteligência Artificial, e portanto confere resultados muito melhores do que um simples filtro.

O único controle é o controle deslizante **Potência**, que pode ser usado para ajustar quanto de ruído deve ser removido.

3.3.15.3 Ferramenta Clone

Para selecionar a ferramenta Clone, pressione o botão **Ferramenta Clone** na seção Ferramentas 80.

A ferramenta clone permite copiar uma parte da imagem para outra, e pode ser útil para ocultar algo na imagem.

A ferramenta tem dois modos, **Adicionar** e **Remover**, que são selecionados usando os dois botões na parte superior do painel de controle.

Quando estiver no modo **Adicionar**, você pode pintar sobre a imagem para adicionar um reparo sobre a área que deseja ocultar. Quando você libera o mouse, a forma que você pintou aparecerá contornada em azul e uma segunda cópia dessa forma aparecerá contornada em vermelho. A área destacada em vermelho será copiada para a área destacada em azul. Uma seta será mostrada da área destacada em vermelho para a área destacada em azul para indicar o que será copiado.

A posição da área contornada em vermelho (a área de origem) pode ser ajustada arrastando-a na imagem.

O tamanho da área contornada em azul (a área de destino) pode ser estendido pintando mais sobre ela no modo Adicionar. Observe que o tamanho da área destacada em vermelho será sempre igual à área destacada em azul.

Você também pode adicionar mais reparos, a serem clonados, pintando sobre diferentes partes da imagem.

Pressione o botão **Remover** para entrar no modo Remover. Neste modo, você pode pintar sobre uma área contornada em azul para reduzir seu tamanho ou até mesmo removê-la completamente. Nota: você só pode reduzir o tamanho de um reparo pintando sobre a área contornada em azul. Pintar sobre a área contornada em vermelho não tem efeito.

Use o controle deslizante Tamanho do Pincel para controlar o tamanho do pincel com o qual você está pintando.

Controles de Reparação

Cada vez que um novo reparo é adicionado, um botão numerado aparecerá no painel de controle.

Passe o mouse sobre um botão numerado para ver qual reparo ele afeta, ou passe o mouse sobre um reparo na janela principal para destacar o botão que está associado a ele.

Para ajustar as configurações de um reparo, selecione-o pressionando seu botão numerado. Nota: quando um novo reparo é adicionado, ele é selecionado automaticamente.

Três controles deslizantes aparecerão quando um botão de reparo for selecionado, o que permite refinar a maneira como os pixels de origem são copiados para a área de destino.

Bordas - este controle deslizante afeta como as diferenças entre as bordas das áreas de origem e de destino são usadas para ajustar as cores copiadas.

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

Contraste - este controle deslizante permite ajustar o contraste dos pixels copiados da área de origem, o que pode ser útil ao tentar corresponder à área de destino. Deixe este controle deslizante no meio se nenhuma alteração no contraste for necessária, ou mova-o para a esquerda para reduzir o contraste, ou para a direita para aumentá-lo.

Reiluminar - este controle deslizante controla o quanto aplicar a um algoritmo que tenta combinar a iluminação ao copiar pixels desde a fonte até as áreas de destino.

3.3.15.4 Substituir Céu

Para selecionar a ferramenta Substituir Céu, pressione o botão **Substituir Céu** na seção Ferramentas 80.

Esta ferramenta é útil para fotos com uma quantidade razoável de céu visível. Ele permite que você substitua o céu por um mais interessante entre uma grande seleção de céus atraentes.

O modo Substituir Céu tem duas seções de controles:

Área do Céu - fornece controles para permitir que você refine a área da imagem que contém o céu.

Aparência do Céu - fornece controles para fazer alterações no céu.

Quando você entra neste modo pela primeira vez, os controles de aparência do céu são exibidos.

Você pode alterar quais controles são mostrados clicando nos controles **Área do Céu** ou **Aparência do Céu**.

Na parte superior do painel de controle, você encontrará a caixa de seleção **Substituir Céu**. Isso permite ativar ou desativar o recurso de substituição do céu.

Controles da Área do Céu

Quando os controles da Área do céu são abertos, a área da imagem principal muda para preto e branco e a área do céu é exibida sobreposta em laranja.

A área do céu é encontrada automaticamente, mas nem sempre estará totalmente correta.

Existem oito ferramentas de pincel disponíveis que podem ser usadas para refinar a área do céu. O novo céu será colocado em qualquer lugar que seja mostrado como área do céu, portanto, para obter os melhores resultados, isso deve ser feito com precisão.

As ferramentas disponíveis são:

Definir Céu, Definir Não-Céu - Selecione uma dessas ferramentas para alterar as áreas que estão definidas incorretamente. Para usar essas ferramentas, você só precisa rabiscar na área que deseja alterar. Essas ferramentas tentam automaticamente preencher a área em que você está rabiscando. Use o controle deslizante **Potência do Pincel** para controlar a quantidade de área que essas ferramentas afetam além de onde você rabisca.

Pincel Inteligente (Duro ou Suave) - Use essas ferramentas para melhorar a borda da área do céu. Se a borda for dura, use o pincel Duro. Se a borda deve ser suave, use o pincel Suave. Ao usar essas ferramentas, clique primeiro na área que deseja expandir (céu ou não) e, em seguida, leve a ferramenta até a borda. A ferramenta estenderá a área em que você clicou primeiro.

Suavizar Bordas - Use esta ferramenta para suavizar ligeiramente a borda entre o céu e o não;céu pintando ao longo da parte da borda que você deseja suavizar.

Destacar Bordas - Use esta ferramenta para tornar ligeiramente mais nítida a borda entre o céu e o não-céu pintando ao longo da parte da borda que deseja tornar mais nítida.

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

Detalhes do Céu - Use esta ferramenta para selecionar pequenos detalhes na área do céu que não deveria ser céu, rabiscando grosseiramente sobre a área que contém os pequenos detalhes.

Pincel Expandir - Use esta ferramenta para expandir ligeiramente uma área. Primeiro clique na área que deseja expandir (céu ou não), mova o pincel para cima dela e ao longo da borda que deseja expandir.

Controles de Aparência do Céu

Clique no controle que mostra uma imagem do céu para exibir uma lista com todos os céus que podem ser escolhidos. Use a barra de rolagem para ver todos os céus disponíveis e clique em um para selecioná-lo. Você verá então a área no céu na imagem principal substituída pelo céu escolhido.

Depois de substituir o céu na imagem principal, você pode clicar e arrastar o mouse na imagem principal para mover o céu dentro da imagem. Se você não conseguir mover o céu, ele pode não ser grande o suficiente para ter mais para mostrar, então você pode usar o controle deslizante **Zoom** para aumentar o céu, o que lhe dará espaço para movê-lo.

Às vezes, você pode querer que o céu seja espelhado horizontalmente em sua imagem. Pressione **Virar Céu Horizontalmente** para fazer isso. Você pode pressionar o botão novamente para voltar ao céu não espelhado.

Os seguintes controles deslizantes podem ser usados para ajudar a obter os melhores resultados ao adicionar o novo céu à sua imagem:

Iluminar A Partir Do Céu - se a imagem contiver cores diferentes do céu, a imagem combinada pode parecer pouco natural. Use este controle deslizante para alterar as cores em sua imagem para ficar mais perto das encontradas no céu, para dar a aparência de que a iluminação vem do céu. Isso pode ajudar a tornar a imagem final muito mais natural.

Borda do Céu - Isso pode ser usado para remover um artefato "aréola" que pode ocorrer em locais onde a borda do céu é suave, e permite que o plano de fundo original apareça. Use este controle deslizante para mover as bordas suaves para dentro e remover esta aréola.

Desembaçar - Adiciona ou remove a névoa de sua imagem.

Exposição - Ajusta a exposição do céu.

Contraste - Ajusta o contraste do céu.

Desfocar Céu - Desfoca o céu. Isso pode ser necessário se a imagem original tiver sido tirada com uma profundidade de campo estreita, e portanto o céu pode parecer pouco natural na imagem combinada se estiver muito nítido.

Zoom Céu - Aumenta o tamanho do céu. O céu pode ser movido dentro da imagem clicando e arrastando-o na visualização da imagem.

3.3.15.5 Efeitos Artísticos

Ao entrar no modo *Efeitos Artísticos*, você verá uma lista de efeitos artísticos que podem ser aplicados à sua imagem.

Para aplicar um efeito, clique sobre ele na lista.

Quando você seleciona um efeito, será mostrado um número de controles deslizantes que permitem ajustar as configurações para esse efeito. Quando você fizer mudanças, estas serão lembradas na próxima vez que selecionar esse efeito. Para reiniciar os controles deslizantes de volta a seus valores originais, pressione o botão **Restaurar Barras**.

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

Note que o efeito só é aplicado enquanto você estiver no modo *Efeitos Artísticos*. Você deve salvar a imagem enquanto estiver neste modo para que os efeitos sejam aplicados à imagem salva.

Se você sair do modo *Efeitos Artísticos*, quando retornar a ele o mesmo efeito será aplicado com as mesmas configurações. Isto facilita deixar este modo para fazer outras mudanças e depois retornar.

Por padrão, quando você sair do modo *Efeitos Artísticos* aparecerá uma caixa de diálogo para lembrar que a você que precisa salvar a imagem enquanto estiver neste modo, para que o efeito seja aplicado à imagem salva. A opção **Pedir para Salvar a Imagem ao Sair do Modo Efeitos Artísticos** na caixa de diálogo Configurações Gerais 98 permite controlar se ela é mostrada.

3.3.15.6 Pincel Ilmuninação

Para selecionar o Pincel de Iluminação, pressione o botão **Pincel de Iluminação** na seção Iluminação e Coloração 55.

O pincel de iluminação pinta sob a imagem de forma a permitir clarear ou escurecer as áreas sobre as quais você pinta.

O pincel de iluminação tem 3 modos. Você pode alternar entre estes, selecionando as abas na parte superior do painel de controle.

Modo Padrão

No modo padrão, o pincel é aplicado onde quer que você pinte com ele.

Se você pintar com uma cor mais clara do que o cinza médio, a imagem ficará mais clara.

Se você pintar com uma cor mais escura do que o cinza médio, escurecerá a imagem.

Pintar exatamente com cinza médio remove os efeitos de iluminação que você pintou anteriormente.

Modo de Máscara

No modo de máscara, o pincel é mascarado para pintar somente em primeiro plano ou áreas de fundo, dependendo de onde você clicar primeiro. Se você clicar primeiro no primeiro plano, então o pincel pintará somente sobre áreas de primeiro plano. Se você clicar primeiro no fundo, então o pincel pintará somente sobre áreas de fundo.

Além da máscara, o pincel é aplicado da mesma forma que no modo padrão.

Modo Retroiluminador

O modo Retroiluminador 87 funciona de forma bem diferente dos modos padrão e de máscara, por isso é descrito em uma página separada.

Controles

Tamanho do Pincel - este controle deslizante permite definir o tamanho do pincel com o qual você pintará.

Potência do Pincel - define a potência com que o pincel pinta. Para efeitos sutis, mantenha o controle deslizante em potência baixa.

Pincel Aditivo - Se isto estiver marcado, então quando você pinta sobre a mesma área com um pincel de baixa intensidade, cada vez que você pinta, o efeito ficará um pouco mais forte. Quando não está marcado, a pintura sobre áreas que você já pintou não tem efeito.

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

Cor do pincel - define a cor com a qual pintar. Pintar com o cinza médio não tem efeito, as cores mais escuras do que o cinza médio escurecerão a imagem e as cores mais claras do que o cinza médio irão clarear a imagem.

Definir Cor Para Apagar Iluminação - Define a cor como cinza médio. A pintura com esta cor pode ser usada para remover efeitos de iluminação pintados anteriormente. Pintar com esta cor áreas onde o pincel de iluminação não foi usado anteriormente não tem efeito.

Apagar Tudo - pressione este botão para remover todos os efeitos de iluminação que tenham sido pintados sobre a imagem.

3.3.15.7 Pincel de Iluminação - Retroiluminador

Para selecionar o Pincel de Iluminação, pressione o botão **Pincel de Iluminação** na seção Iluminação e Coloração 55.

Esta página descreve o modo Retroiluminador, que é selecionado clicando na aba **Retroiluminador**.

Este modo funciona de maneira bem diferente dos modos Padrão e de Máscara.

O modo Retroiluminador foi projetado para permitir que você crie o efeito de uma retroiluminação por trás do cabelo.

Este pincel destina-se a ser usado em torno das pontas do cabelo. Se você não obtiver os efeitos desejados, verifique se a máscara de cabelo 88 precisa ser ajustada.

Funciona melhor com imagens com nível de ruído baixo, portanto, se houver ruído em sua imagem, é melhor usar primeiro a ferramenta removedor de ruído 83.

Controles

Tamanho do Pincel - este controle deslizante permite definir o tamanho do pincel com o qual você pintará.

Potência do Pincel - define a potência com que o pincel pinta. Para efeitos sutis, mantenha o controle deslizante em potência baixa.

Tamanho do Cabelo - configura a espessura máxima dos fios de cabelo que serão tratados como cabelo, e coloridos com a cor de destaque do cabelo.

Tolerância de Ruídos - ruído na imagem pode levar a resultados ruins. Neste caso, aumente esta barra deslizante antes de pintar para obter melhores resultados.

Cor da Luz/Sombra - a cor que será pintada atrás do cabelo.

Cor de Destaque do Cabelo - a cor que será usada para destacar fios de cabelo nas bordas do cabelo.

Apagar Tudo - pressione este botão para remover todos os efeitos de iluminação que tenham sido pintados sobre a imagem.

3.3.16 Ferramentas da Área de Pele

PortraitPro determina automaticamente quais áreas da imagem são pele. Essa é a área que será afetada pelos controles deslizantes de suavização e iluminação da pele. Em algumas fotos, PortraitPro pode não obter a área da pele exatamente correta. Portanto, você deve sempre verificar a área da pele e corrigi-la, se necessário.

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

Para verificar e corrigir a área da pele, clique no botão **Ver/Editar área da Pele**, localizado na parte superior de cada uma das seções que contêm controles deslizantes que melhoram a área da pele. Estas seções são: Suavização da Pele 51 e Iluminação e Coloração da Pele 55.

Isso mudará para as ferramentas de seleção da área da pele. A área da pele será mostrada por padrão como uma sobreposição azul translúcida sobre a imagem aprimorada. Se essa cor não facilitar a visualização da área da pele na sua foto, você poderá escolher outra cor na lista **Cor**.

Se a área da pele estiver incorreta, ajuste-a manualmente usando os Pincéis da Área da Pele 17.

Você também pode fazer o PortraitPro recalcular a área da pele clicando no botão **Recalcular Área da Pele**.

Pressione o botão **OK** para retornar aos controles deslizantes.

3.3.17 Ferramentas da Área de Cabelo

PortraitPro encontra automaticamente a área da imagem que é cabelo. Esta é a área que será afetada pelos controles deslizantes do cabelo. É importante obter uma área bastante precisa, caso contrário os controles deslizantes não funcionarão tão bem quanto possível.

Para verificar e corrigir a área capilar:

Pressione o botão **Mostrar Controles do Cabelo** para abrir a seção Cabelo 66.

Clique no botão **Ver/Editar Área do Cabelo** na parte superior dos controles do cabelo. Isso mudará para as ferramentas de seleção da área do cabelo. A área do cabelo será mostrada como uma sobreposição colorida sobre a imagem aprimorada. Se a cor automática não facilitar a visualização da área do cabelo na foto, você poderá escolher outra cor ou ajustar a opacidade usando as listas suspensas.

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

Se a área do cabelo estiver incorreta, ajuste-a manualmente usando os Pincéis da Área do Cabelo 17.

Pressione o botão **OK** para retornar aos controles do cabelo.

3.3.18 Ferramentas de Máscara de Efeitos

A *Máscara de Efeitos* permite definir áreas onde os efeitos serão aplicados. Isso pode ser útil para impedir que efeitos como a suavização da pele ou maquiagem sejam aplicados em áreas do rosto que estão obscurecidas.

Observe que as alterações na seção Molde do Rosto 48 ignoram a máscara de efeitos.

Para visualizar ou editar a máscara de efeitos, passe o mouse sobre o botão do pincel Restaurar 15 na barra de ferramentas acima da visualização principal e clique em **Ver/Editar Máscara de Efeitos** para alternar para os Pincéis da Máscara de Efeitos 17.

3.4 Diálogos de Referência

Esta seção descreve os diálogos em PortraitPro.

Opções Salvar para Batch Automático 90	Edição Studio Max Apenas 7 Opções ao usar o processamento de batch automático
Batch Manual 92	Edição Studio Apenas 7 Controles para usar o processamento de batch manual
Selecionar Gênero 95	Seleção manual de gênero e idade do rosto

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

Opções para Salvar Fotos 96	Opções ao salvar fotos como JPEG ou TIFF.
Configurações Gerais 100	Configurações que controlam diversas partes do programa.
Configurações de Cor 100	Configurações do Perfil de Cor (Edição Studio Apenas)
Configurações de Idioma	Configurações de idioma da interface do usuário (versões multilíngüe apenas).
Salvar Modelos 107	Use para salvar as Configurações atuais dos valores das barras.
Gerenciar Modelos 108	Gerencia as Configurações dos Modelos Salvos (renomear, reordenar, ou apagar).

3.4.1 Batch Automático

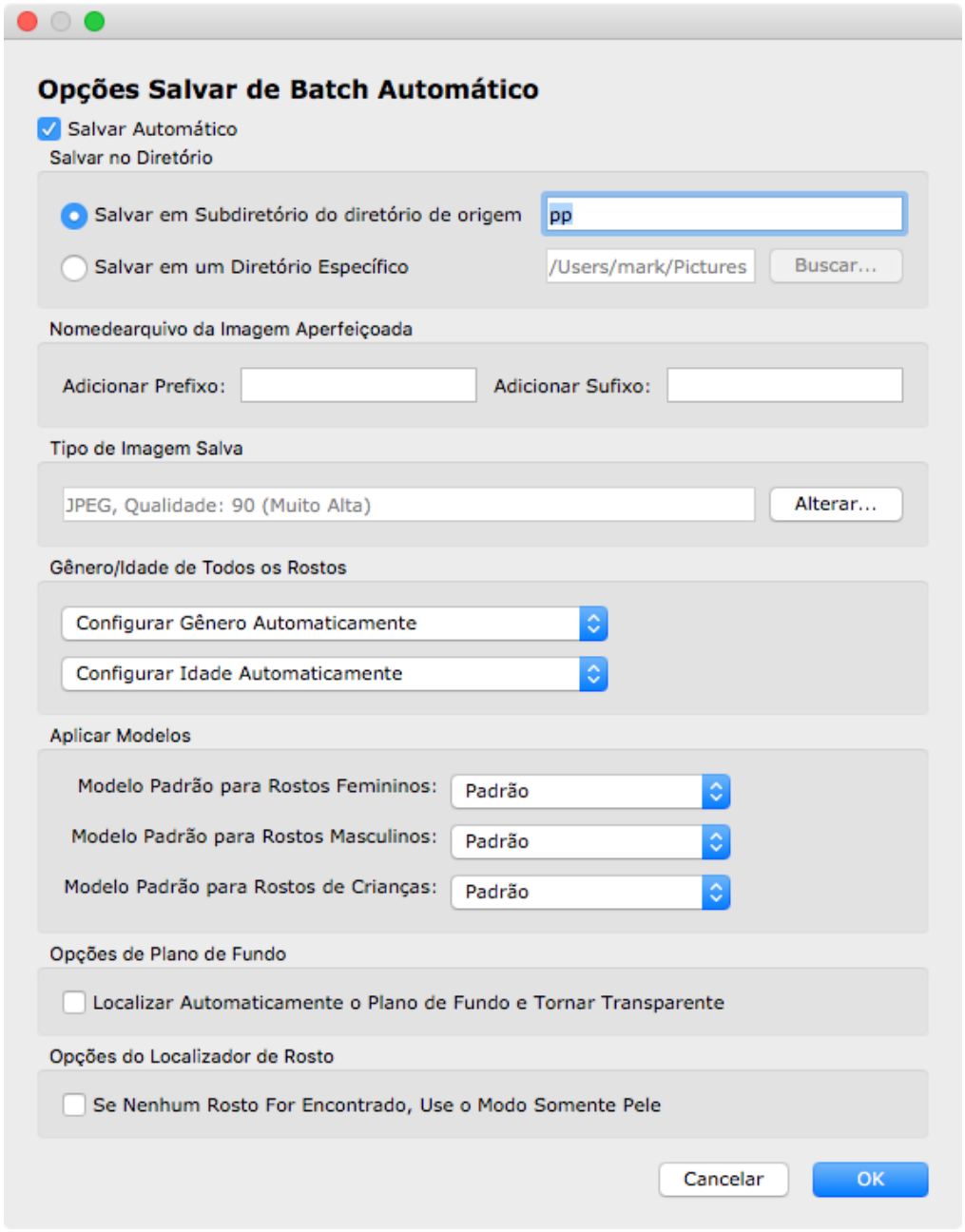
Edição Studio Max Apenas 7

Esta caixa de diálogo aparece quando você começa um novo processamento de batch automático 18.

Você também pode chamá-lo após o início da edição em lote:

- Selecione o comando **Alterar Configurações** no menu Batch Automático.
- Clique no botão **Alterar Configurações** no painel de controle, ao ver o resumo do batch automático.

© 2024 Anthropics Technology Ltd.



Salvamento Automático

Se esta caixa de seleção estiver marcada, então cada imagem será salva automaticamente após ter sido editada. A imagem melhorada será salva na pasta especificada na seção **Salvar na Pasta**, e com o nome definido na seção **Nome de Arquivo da Imagem Melhorada**.

Se não estiver marcada, então as imagens serão melhoradas, mas não serão salvas automaticamente. Isto pode ser útil se você quiser que apenas algumas das imagens sejam salvas. Para fazer isto, certifique-se que esta caixa de seleção não esteja marcada quando você carregar todas as imagens. Você pode, então, rever todas as imagens e remover aquelas que quiser. A seguir, abra este painel novamente e marque esta caixa.

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

Salvar na Pasta

A pasta onde as imagens serão salvas pode ser especificada exatamente, ou você pode salvar as imagens em uma subpasta da pasta onde a imagem original está armazenada.

Para salvar na mesma pasta onde a imagem original se encontra, selecione Salvar para Subpasta da pasta de origem e desmarque a caixa de texto ao lado dessa opção. No entanto, note que PortraitPro não vai permitir que a imagem original seja substituída pela imagem melhorada, então se você definir essa opção, você também deve inserir um prefixo ou sufixo na próxima seção.

Nome de Arquivo da Imagem Melhorada

As imagens melhoradas serão salvas com o mesmo nome que a imagem original, a menos que algum texto seja inserido nas caixas de prefixo ou sufixo.

Se a caixa de prefixo não estiver vazia, este texto será adicionado ao início do nome do arquivo.

Se a caixa de sufixo não estiver vazia, este texto será adicionado ao final do nome do arquivo.

Tipo de Imagem Salvo

Pressione o botão Alterar para selecionar o formato de arquivo a ser usado ao salvar as imagens melhoradas.

Gênero/Idade de Todos os Rostos

Geralmente, isto deve ser deixado no automático para ambos sexo e idade. No entanto, se você sabe que todos os rostos em todas as imagens têm o mesmo gênero ou são todos da mesma categoria de idade, então você pode definí-los para evitar o risco do detector automático de gênero e idade cometer erros.

Aplicar Modelos

Use os controles para selecionar qual modelo padrão de aperfeiçoamento você deseja aplicar a cada rosto de mulher, homem e de criança.

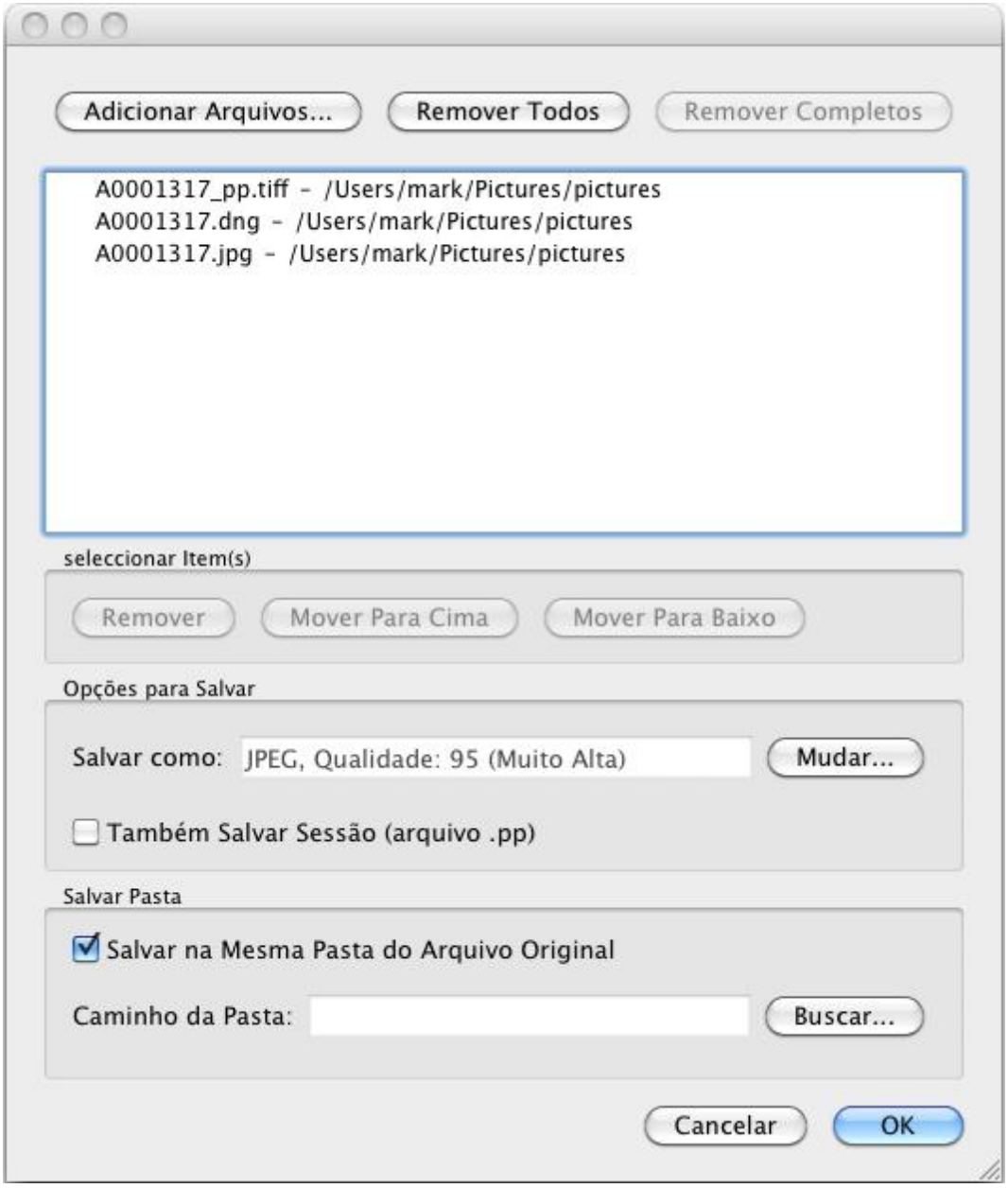
Você pode selecionar um rosto na vista de tira de filme 18 após processá-lo, para visualizá-lo no passo de edição de rostos 14, e então alterar o modelo aplicado, se você desejar um modelo diferente para rostos diferentes.

3.4.2 Batch Manual

Edição Studio Apenas 7

Para chamar esta caixa de diálogo, selecione o comando do menu **Arquivo > Abrir Batch...**

© 2024 Anthropics Technology Ltd.



Este diálogo permite que você crie uma lista de arquivos a ser trabalhada. Você pode também definir as opções de salvamento para os arquivos da lista.

Adicionando Arquivos

Para adicionar arquivos à lista batch (lote), pressione o botão Adicionar Arquivos. Isto lançará uma caixa de diálogo na qual você poderá escolher os arquivos.

Os arquivos da lista serão mostrados na parte superior desta caixa de diálogo.

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

Usando a Lista Batch

Ao pressionar o botão OK, suas mudanças serão salvas e o primeiro arquivo da lista, se não estiver marcado como completo, será carregado.

Ao terminar de editar a imagem, selecione o comando **Salvar e Abrir a Próxima**, a partir do menu Arquivo 32. Isto salvará a imagem atual usando as Configurações pré-definidas, e então automaticamente abrirá a próxima foto na lista.

Se você abrir a caixa de diálogo Batch novamente, verá um símbolo de arquivo "verificado" no lado esquerdo, o que indica que ele já foi editado e salvo com sucesso.

Os seguintes símbolos podem aparecer ao lado dos arquivos na lista:

	À espera - arquivo está aguardando edição
✓	Completo - arquivo editado e salvo.
✖	Falho - arquivo não pôde ser aberto
	Pulado - arquivo encerrado sem salvar

Você pode mudar o status de um arquivo para "à espera" se clicar com o botão direito sobre ele e seleccionar **Reiniciar Status** no menu de pop-up.

Uma vez que todos os arquivos no Batch tenham sido completados, pressione o botão **Remover Completados** para removê-los da lista.

Os arquivos no batch e as Configurações definidas são salvas quando PortraitPro é encerrado. Desta maneira, você pode continuar a Trabalhar naqueles mesmos arquivos do batch na próxima vez que você rodar o PortraitPro.

Reorganizando os Arquivos

Os arquivos serão abertos na ordem mostrada na lista. Se você quiser reordenar os arquivos, selecione um ou mais arquivos e clique nos botões Mover Para Cima ou Mover Para Baixo.

Você pode também remover os arquivos selecionados se clicar no botão **Remover**. Observe que remover os arquivos da lista não irá apagá-los do seu disco rígido.

Para selecionar mais de um arquivo na lista, segure a tecla CTRL e clique nos arquivos. Ou então, você pode segurar a tecla SHIFT e adicionar todos os arquivos localizados entre o primeiro e o último da sua seleção.

Opções de Salvamento

Os arquivos são salvos no formato especificado na seção Opções de Salvamento. Pressione o botão **Mudar** para lançar a caixa de diálogo que permite que você mude o formato a ser salvo.

Se você marcar a caixa **Também Salvar Sessão**, então um arquivo de sessão de PortraitPro (extensão .pp) também será salvo, guardando todos os valores das barras e as posições dos pontos. Você pode abrir uma sessão para continuar editando uma imagem sem ter que localizar as 5 feições do rosto novamente. A sessão será salva no mesmo diretório da outra foto, mas terá uma extensão .pp.

Os arquivos serão salvos no mesmo diretório do arquivo original se a opção **Salvar No Mesmo Diretório Que o Arquivo Original** estiver marcada. Se você quiser salvar as imagens editadas num outro diretório, desmarque esta opção e insira um caminho válido no campo **Caminho do diretório**. Você pode clicar no botão

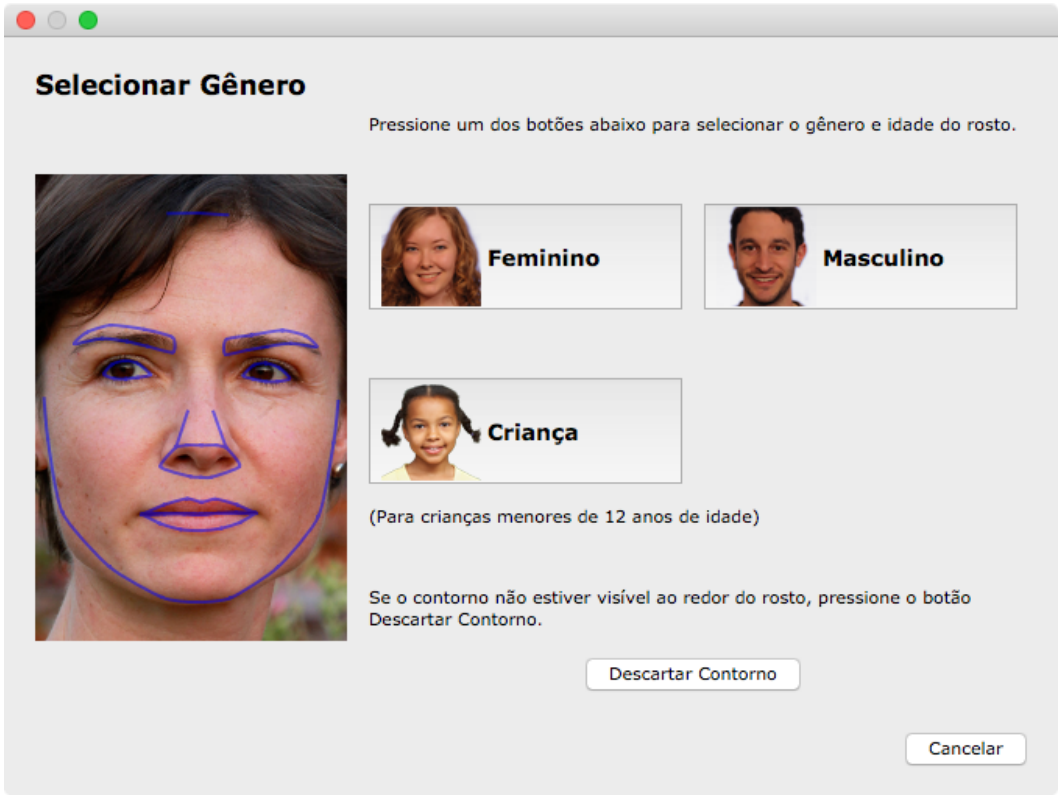
© 2024 Anthropics Technology Ltd.

Buscar para chamar uma caixa de diálogo que permite que você escolha o diretório em que os arquivos serão salvos.

A foto editada será salva num arquivo com o mesmo nome da foto original. Se você tiver especificado um sufixo a ser adicionado na opção Configurações para Salvar Arquivos 98, este também será adicionado.

3.4.3 Selecionar Gênero

Este diálogo aparece se o gênero do rosto ainda não tiver sido definido.



Pressione os botões **Feminino** ou **Masculino** para definir o gênero (ou **Garota**, ou **Garoto** se o rosto for de criança). Isto irá descartar o Painel e permitir que PortraitPro avance ao próximo passo.

Pressione o botão Cancelar se você não desejar definir o gênero, e retorne ao passo anterior.

Se o diálogo aparecer automaticamente quando apenas um rosto for detectado, também terá o botão **Descartar Contorno**, para casos em que o rosto não tenha sido detectado corretamente.

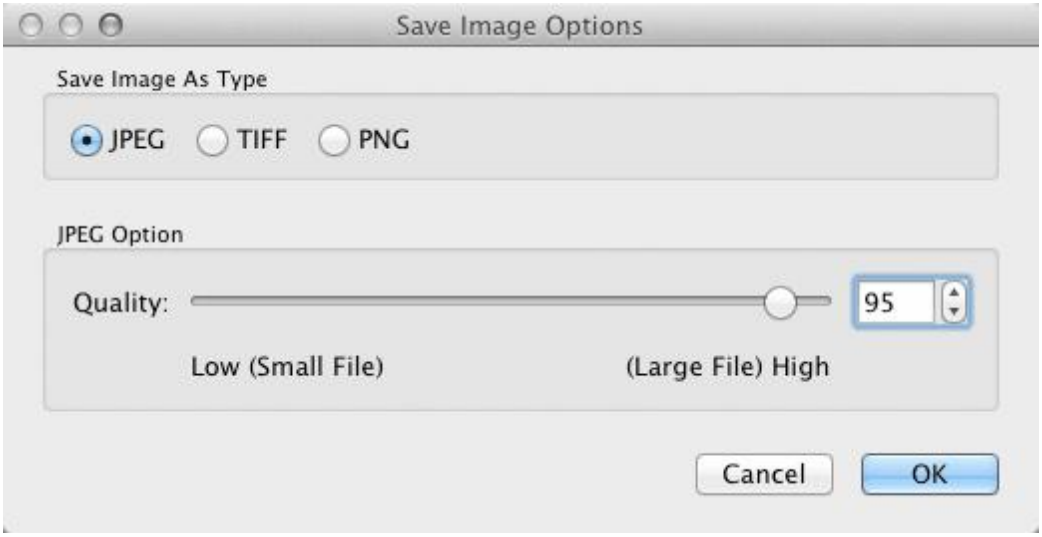
O diálogo pode aparecer nas seguintes etapas:

- Após carregar uma imagem 12, onde um rosto apenas foi encontrado.
- Ao pressionar o botão **Selecionar** em um rosto na etapa Selecionar Rosto 27, se o gênero do rosto ainda não tiver sido definido.

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

3.4.4 Opções para Salvar Foto

Quando você salva uma imagem usando o comando de menu **Arquivo > Salvar Jpg/Tiff/Png**, a caixa de diálogo Opções para Salvar Imagem será exibida.



Isso permite selecionar se deseja salvar a imagem como um arquivo JPEG, TIFF ou PNG.

Formato JPEG

Se você selecionar JPEG, poderá controlar a qualidade da imagem salva. A vantagem de escolher uma qualidade inferior é que o tamanho do arquivo pode ser muito menor. JPEG é geralmente a melhor opção se você não planeja fazer mais nenhuma edição na imagem depois de salvá-la.

Formato TIFF

Salvar uma imagem como TIFF geralmente resultará em um arquivo maior do que salvá-la como JPEG. Porém, o TIFF armazena a imagem exata, nunca há perda de qualidade. Esta é a melhor opção se você planeja abrir a imagem para editá-la em outro editor de imagens.

As imagens TIFF podem ser armazenadas descompactadas ou compactadas sem perdas. A configuração recomendada é compactada, porque o único motivo para não selecionar esta opção seria se você desejasse abrir o arquivo TIFF em outro aplicativo que não suporta TIFFs compactados (embora seja improvável que qualquer software moderno não suporte esse formato).

As imagens TIFF também possuem a opção **Adicionar Máscaras como Canais Extras**. Se esta opção for selecionada, as máscaras de cabelo e pele também serão armazenadas no arquivo TIFF como canais adicionais. Eles podem então ser usados em aplicativos como o Photoshop.

Formato PNG

PNG é outro formato que usa compactação sem perdas.

Configuração de Amostra de Bits por Cor

Edições Studio & Studio Max Apenas 7

TIFFs e PNGs podem armazenar 8 ou 16 bits por amostra de cor (24 ou 48 bits por pixel, respectivamente). Se você puder ver artefatos, como faixas na imagem aprimorada, isso geralmente pode ser corrigido usando 16 bits por amostra de cor em vez de 8. No entanto, usar 16 bits por amostra de cor geralmente dobrará o tamanho do arquivo em comparação com 8 Além disso, nem todos os programas conseguem ler imagens com 16 bits por amostra de cor.

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

Opções de Redimensionamento

Ao salvar uma imagem, você pode redimensioná-la para um tamanho menor.

Isto pode ser especificado por um fator de escala relativo ao tamanho original ou especificando a largura ou a altura (em pixels). Qualquer que seja o valor inserido, o outro valor será definido automaticamente para manter a proporção da imagem salva.

3.4.5 Configurações

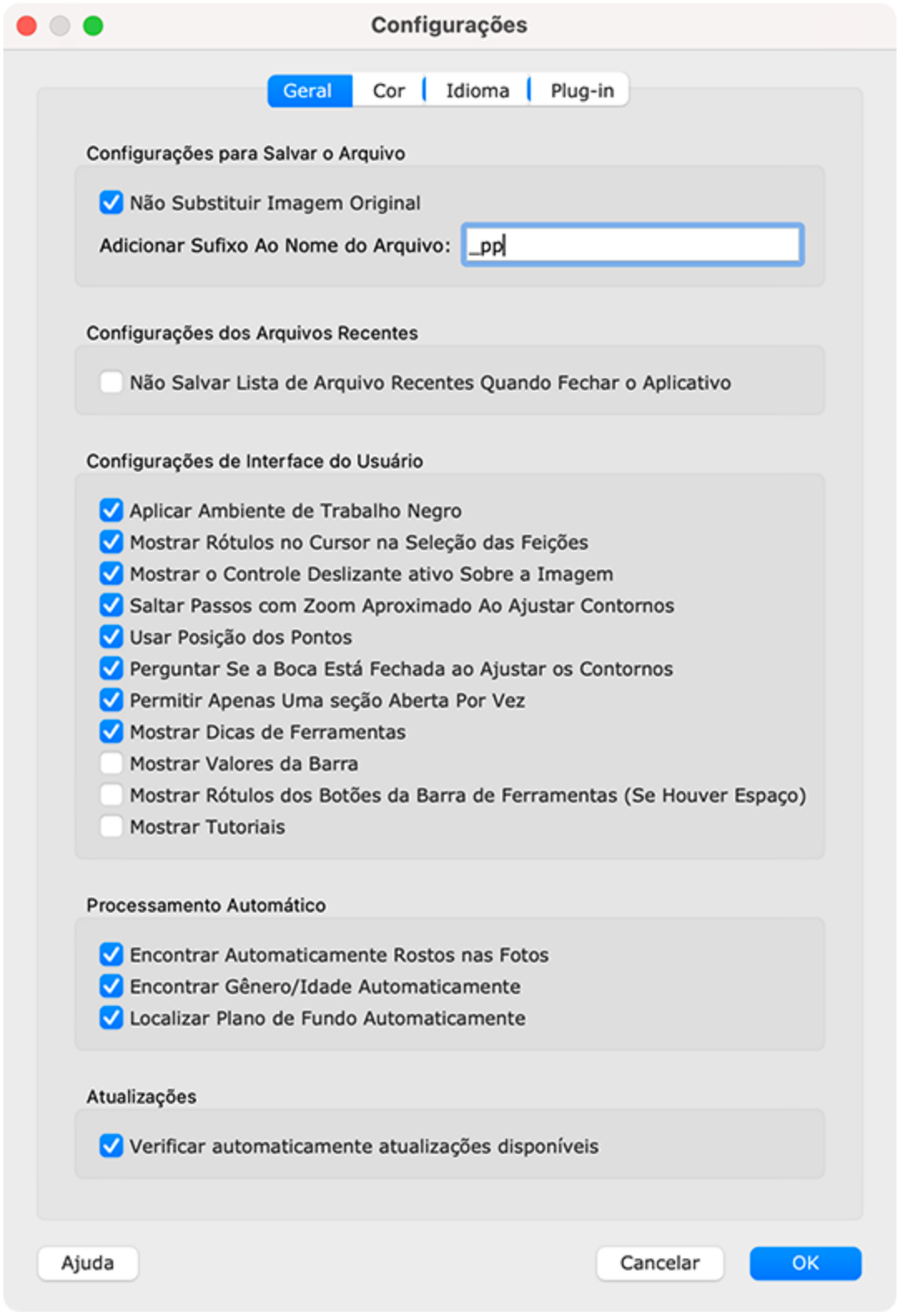
Para abrir esta caixa de diálogo, selecione o comando **Arquivo > Configurações**.

Geral 98	Configurações Gerais
Cor 100	Configurações de Cor
Idioma 103	configurações de Idioma
Plug-in 104	Permite instalar o plug-in de filtro do Photoshop para que PortraitPro seja usado como filtro do Photoshop.
GPU 106	Somente na Edição Studio Max 7 Permite ativar ou desativar a aceleração da GPU.

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

3.4.5.1 Configurações Gerais

Para abrir esta caixa de diálogo, selecione o comando do menu **PortraitPro> Preferências** .



© 2024 Anthropics Technology Ltd.

Configurações de Salvamento de Arquivos

Não Salvar Sobre o Arquivo da Imagem Original - marque esta caixa e, ao salvar uma imagem, e o PortraitPro criará um nome de arquivo padrão diferente do nome do arquivo original.

Adicionar Sufixo ao Nome do arquivo de Imagem - com a opção acima ativada, o novo nome dos arquivos salvos será o mesmo que o nome do arquivo antigo, com o texto aqui adicionado a ele. Por padrão, o sufixo adicionado é "_pp". Por exemplo, se um arquivo chamado picture.jpg for carregado, o arquivo salvo padrão será picture_pp.jpg

Configurações Recentes de Arquivos

Não Salvar a Lista de Arquivos Recentes Quando o Aplicativo Fechar - marque esta caixa e nenhum histórico de arquivos abertos será salvo quando o aplicativo for fechado.

Configurações da Interface do Usuário

Usar Estilo de Interface do Usuário escura - marque esta caixa para usar um esquema de cores escuras ou desmarque esta caixa para obter um estilo mais convencional para Mac

Mostrar Etiqueta por Cursor ao Localizar Pontos nas Feições - marque esta caixa e, ao colocar os 5 pontos principais na face, o cursor terá texto extra ao lado dos pontos para ajudá-lo.

Mostrar Controles Ativos Sobre a Imagem - marque esta caixa para que o controle deslizante que está sendo ajustado no momento seja mostrado temporariamente sobre a imagem principal. Isso ajuda você a ver onde está o controle deslizante, sem precisar desviar o olhar da imagem principal.

Ignorar Passos com Zoom Ampliado ao Ajustar Contornos - marque esta caixa para ignorar as etapas em que a imagem é ampliada para o olho esquerdo, olho direito, e nariz e boca após os primeiros 5 pontos. localizados. Observe: isso não afeta as visualizações de perfil (onde o rosto está do lado).

Usar Restrições de Posição de Ponto - marque esta caixa para forçar alguns pontos a permanecerem em determinadas linhas quando estiverem sendo movidos. Isso pode ajudar a impedir que os pontos sejam posicionados no lugar errado, embora usuários experientes possam obter melhores resultados se isso estiver desativado.

Perguntar Se a Boca Está Fechada ao Ajustar o Contorno da Boca - se esta caixa estiver marcada e se você optar por localizar manualmente os pontos ao redor de um rosto, então ao ajustar os pontos na boca, PortraitPro lhe perguntará se a boca está aberta ou fechada. Note que mesmo com esta opção ativada, você pode pressionar a barra de espaço para selecionar se a boca está aberta e passar para o estágio de realmente mover os pontos da boca. Após fazer isso, se a boca estiver realmente fechada, basta juntar os pontos dos lábios e eles se fundirão para formar uma boca fechada.

Permitir Apenas Uma Seção Por Vez - se esta caixa estiver marcada, então quando você abrir uma seção no painel de controle, a seção previamente aberta fechará, de modo que no máximo uma seção estará aberta por vez. Se esta caixa não estiver marcada, então você poderá ter tantas seções abertas quantas quiser ao mesmo tempo.

Pedir para Salvar Imagem ao Sair do Modo Efeitos Artísticos - se esta caixa estiver marcada, então quando você sair do modo <Efeitos Artísticos 85 aparecerá uma caixa de diálogo perguntando se você gostaria de salvar a imagem.

Mostrar Dicas de Ferramentas - desmarque esta caixa para desativar todas as dicas de ferramentas (a ajuda pop-up exibida quando você passa o mouse sobre um controle).

Mostrar Valores das Barras - marque esta caixa para sempre mostrar o valor numérico atual de cada controle à sua direita. Se esta opção não estiver selecionada, o valor numérico será mostrado apenas enquanto você estiver ajustando um controle deslizante.

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

Mostrar Etiquetas Para Botões da Barra de Ferramentas (se houver espaço) - marque esta caixa para mostrar o texto em cada botão da barra de ferramentas, se houver espaço para ele.

Mostrar Tutoriais - marque esta caixa para mostrar os tutoriais na tela inicial do aplicativo.

Configurações de Processamento Automático

Localizar Rostos Automaticamente nas Fotos - marque esta caixa para encontrar faces automaticamente nas imagens. Se esta caixa estiver desmarcada, você precisará localizar manualmente todas as faces de suas imagens antes que elas possam ser aprimoradas.

Localizar Automaticamente Sexo/Idade - marque esta caixa para determinar automaticamente o sexo e a idade (adulto ou criança) para todos os rostos encontrados em uma imagem quando ela for aberta. Se esta caixa estiver desmarcada, você precisará selecionar manualmente o sexo e a idade de cada rosto antes que possa ser aprimorado.

Localizar Plano de Fundo Automaticamente - marque esta caixa para que a máscara de plano de fundo da imagem seja encontrada automaticamente quando aberta. Se esta caixa estiver desmarcada, você precisará pressionar o botão **Criar Máscara de Plano de Fundo** na seção Camadas 70 para encontrar a máscara de fundo.

Aprimorar Automaticamente Todos os Rostos em uma Foto de Grupo - marque esta caixa para aprimorar todos os rostos em uma foto de grupo. Se esta caixa estiver desmarcada, e mais de um rosto for detectado na imagem, você precisará selecionar qual rosto será aprimorado antes de continuar. Para aprimorar outros rostos na imagem, você precisará selecionar 26 cada um deles.

Atualizar Configurações

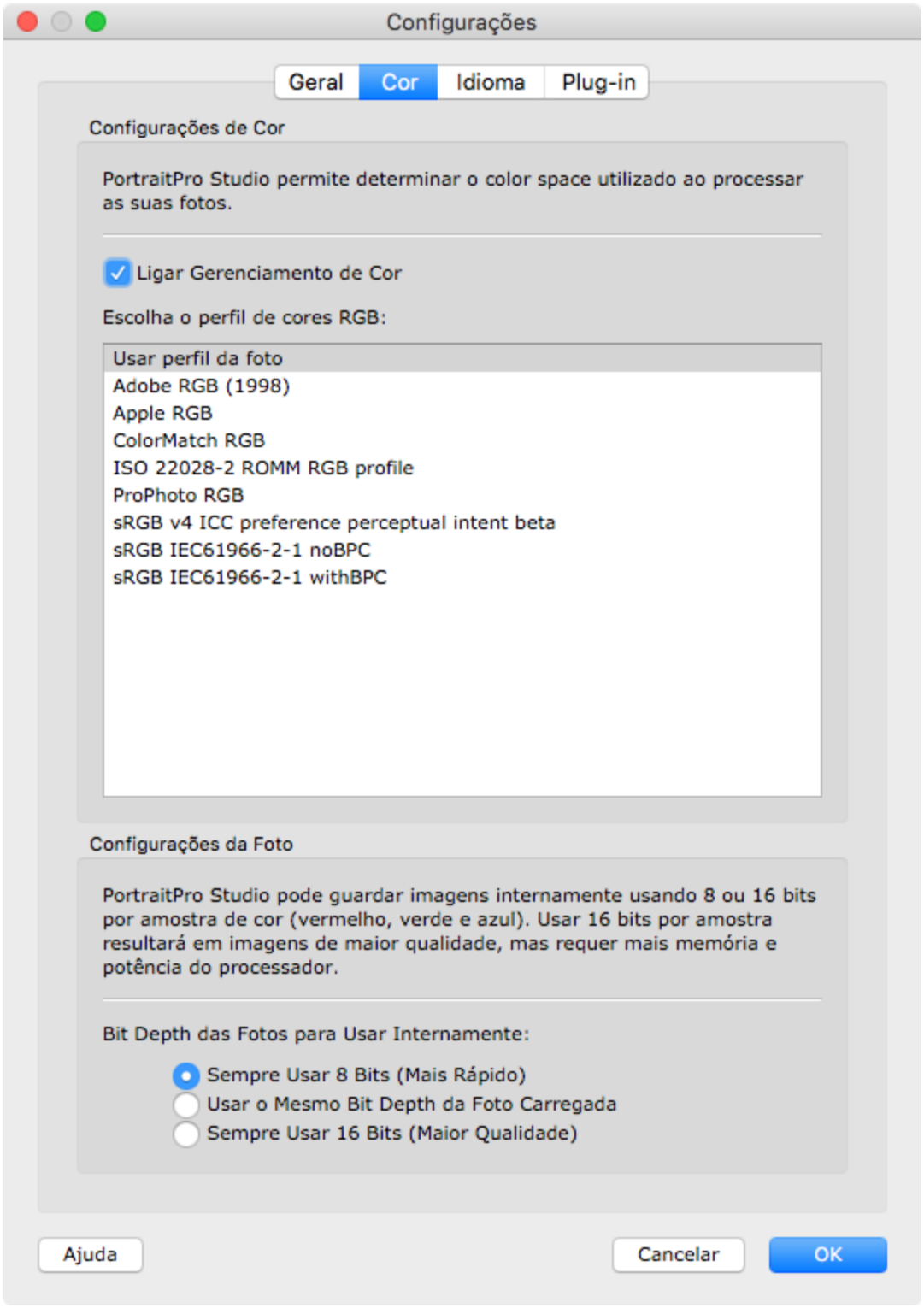
Verificar Atualizações Automaticamente - se estiver marcada, PortraitPro verificará periodicamente se uma nova versão do PortraitPro está disponível. Se houver uma atualização disponível, um botão será exibido na tela de Boas-Vindas. Quando você clicar no botão de atualização, o seu navegador será aberto, mostrando informações sobre a atualização disponível.

3.4.5.2 Configurações de Cores

Edições Studio & Studio Max Apenas 7

Para abrir esta caixa de diálogo, selecione o comando do menu **PortraitPro > Preferências** e selecione a aba **Cor**.

© 2024 Anthropics Technology Ltd.



O gerenciamento de cores ajuda a garantir que as cores que você vê no monitor estejam o mais próximo possível da aparência final.

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

Além disso, você pode configurar o perfil de cores de trabalho que o PortraitPro Studio usa internamente. Isso afeta a *gama de cores*, que é a gama de cores que pode ser representada. Este também será o espaço de cor usado ao salvar imagens.

Você também pode configurar a *profundidade de cor* usada por PortraitPro Studio. Isto é o número de bits usados para representar cada amostra de cor.

Cada pixel consiste em 3 amostras de cores (vermelho, verde e azul), portanto:

- 8 bits por amostra de cor são 24 bits por pixel.
- 16 bits por amostra de cor são 48 bits por pixel.

Observe: esta caixa de diálogo está disponível apenas nas edições Studio do PortraitPro. A edição padrão de PortraitPro funciona com o Gerenciamento de Cores desativado e 8 bits por amostra de cor. Isto significa que as cores exibidas na tela podem não ser exatas. No entanto, os perfis de cores são preservados, o que significa que as imagens salvas com PortraitPro terão os mesmos perfis de cores que as imagens originais. Se você usar essas imagens em outros programas gerenciados por cores, as cores aparecerão corretamente.

Uma explicação sobre gerenciamento de cores

Quando o gerenciamento de cores está ativado, PortraitPro garante que as cores na tela sejam exibidas corretamente de acordo com o perfil de cores especificado na imagem e no perfil do seu monitor. Para obter os melhores resultados, calibre o monitor em vez de usar o perfil fornecido pelo fabricante do monitor.

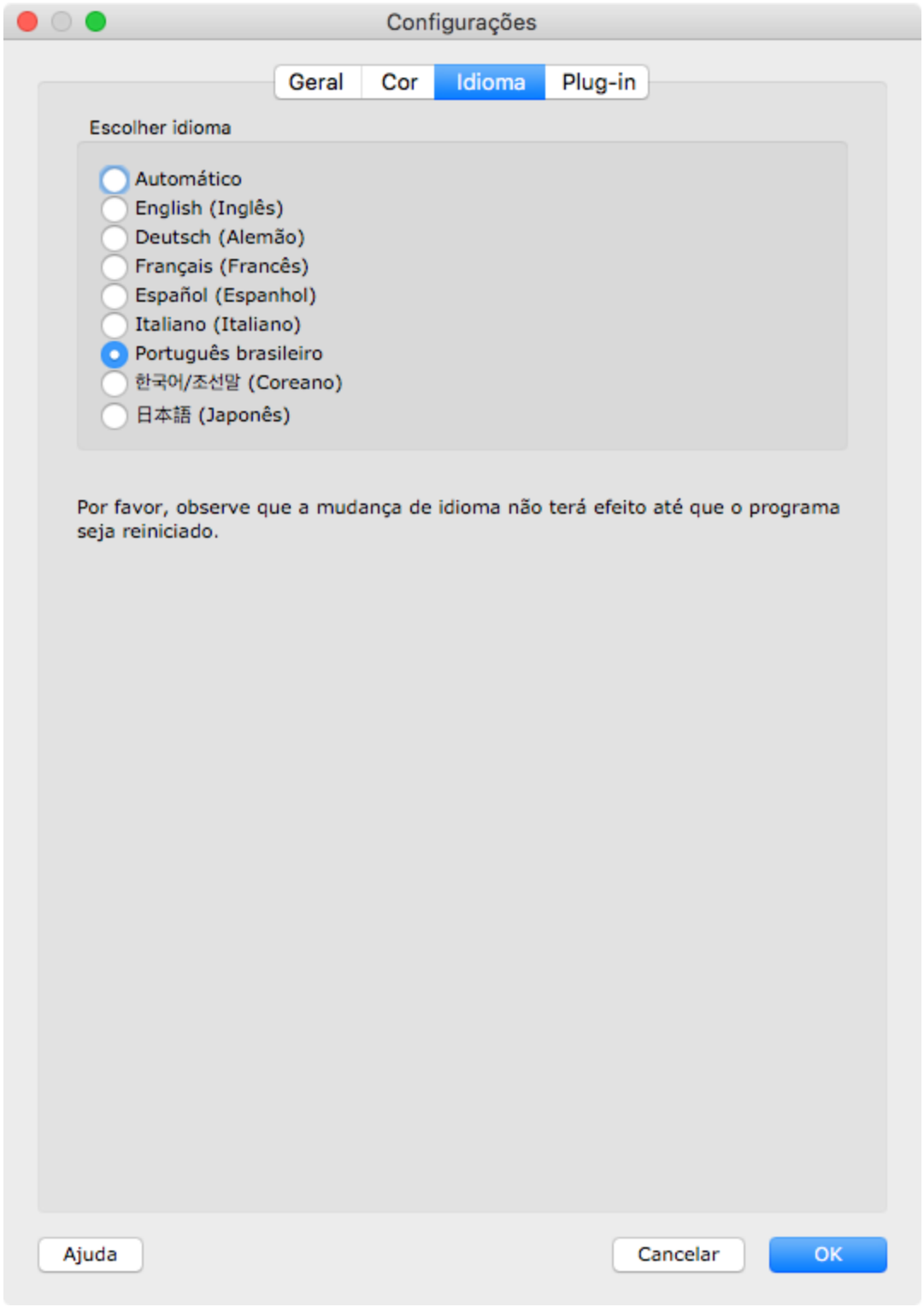
Por exemplo, se você tiver uma imagem em seu disco que salvou com um perfil sRGB e também tiver a mesma imagem com um perfil da Adobe (1998), elas serão exibidas com cores ligeiramente diferentes com o gerenciamento de cores desativado. Porém, quando o gerenciamento de cores estiver ativado, elas terão a mesma aparência. Na verdade, o gerenciamento de cores nas duas imagens ainda pode parecer um pouco diferente, devido à perda de cores fora da gama quando as imagens foram criadas, ou a erros de arredondamento causados pelas diferentes conversões de perfis de cores no processo de exibição das imagens. No entanto, quaisquer alterações seriam muito pequenas e normalmente não são visíveis.

Se você imprime muitas fotos, uma boa regra é usar o perfil Adobe (1998) como seu perfil de trabalho. Se você vê principalmente imagens no monitor, o perfil sRGB é mais adequado. Em ambos os casos, é melhor não converter de um perfil de cor para outro sem uma boa razão, porque durante a conversão pode haver cores que ficam fora da gama (ou seja, elas não podem ser representadas no novo espaço de cores) e, portanto, serão perdidas , e também podem ser introduzidos erros de arredondamento que apareceriam como faixas de cores sobre gradientes suaves na imagem.

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

3.4.5.3 Configurações de Idioma

Para abrir esta caixa de diálogo, selecione o comando **PortraitPro > Preferências** e selecione a aba **Idioma**.



© 2024 Anthropics Technology Ltd.

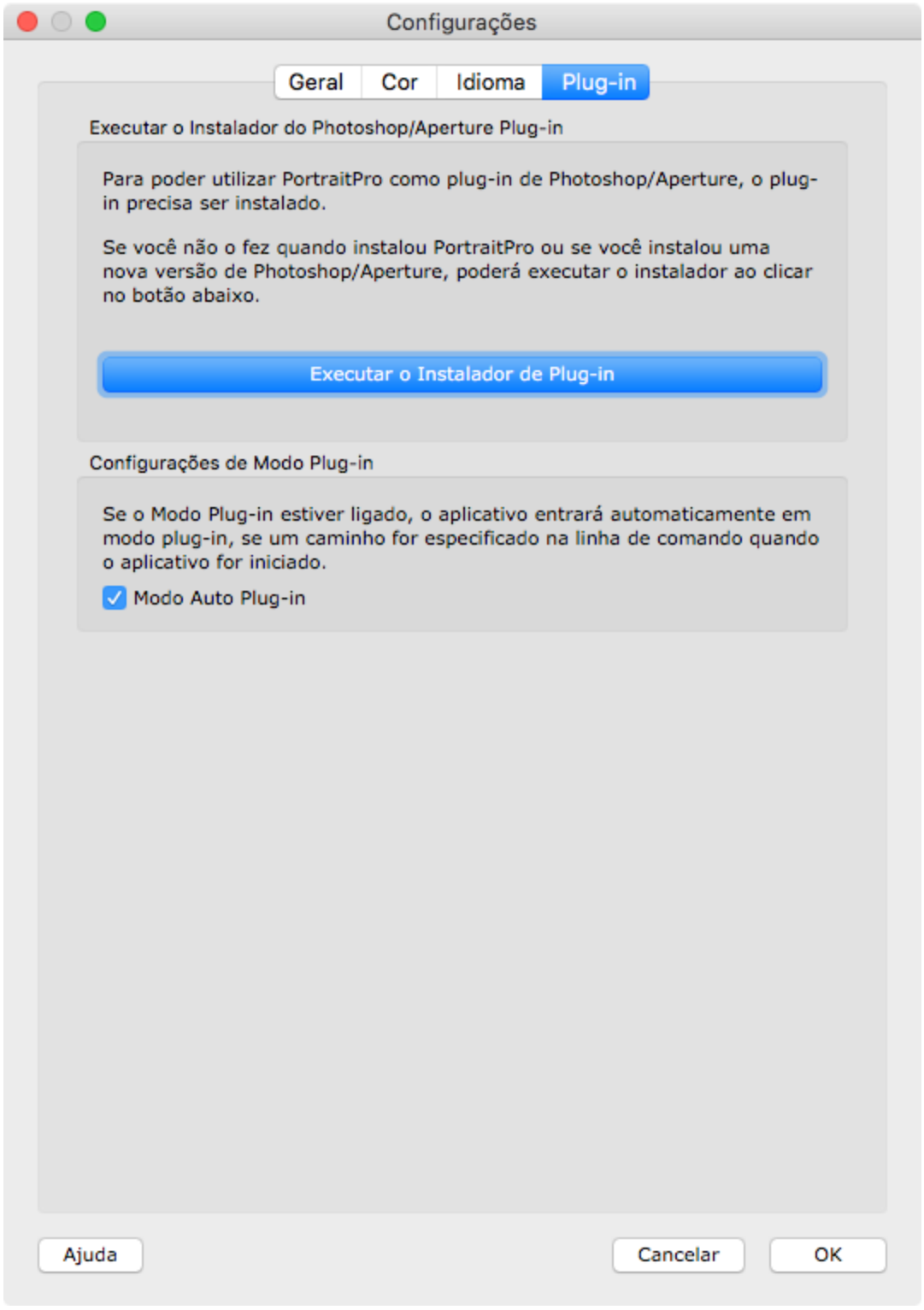
Se você selecionar a opção *Automática*, o idioma será automaticamente definido como o idioma do seu computador, se esse idioma for suportado; caso contrário, o inglês será selecionado.

3.4.5.4 Configurações de Plugin

Edições Studio & Studio Max Apenas 7

Para abrir essa caixa de diálogo, selecione o comando **PortraitPro > Preferências** e selecione a aba **Plug-in**.

© 2024 Anthropics Technology Ltd.



Essa caixa de diálogo permite instalar o filtro de plug-in que disponibiliza o PortraitPro em Photoshop/Aperture.

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

Você terá a opção de instalar o plug-in quando o PortraitPro foi instalado. Este painel permite executar novamente o instalador do plug-in. Isso permite instalar o plug-in se você optar por não instalá-lo quando o PortraitPro for inicialmente instalado ou caso tenha instalado uma nova versão de Photoshop/Aperture.

O instalador do plug-in detectará automaticamente quais versões de Photoshop/Aperture você tem instalada. Você só precisa marcar a caixa ao lado de cada aplicativo que foi detectado para instalar o plug-in para esse aplicativo.

Você também terá a opção de selecionar uma pasta na qual instalar o plug-in. Isso é útil se você deseja instalar o plug-in para outros aplicativos que você sabe que são compatíveis ou se você possui uma instalação de Photoshop/Aperture que não foi detectada automaticamente por algum motivo .

Configurações do Modo Plug-in

Modo Plug-in Automático - Se estiver marcado, PortraitPro entrará em modo plug-in 25 se um caminho for especificado no comando de linha ao iniciar o aplicativo.

3.4.5.5 Configurações de GPU

Edição Studio Max Apenas 7

Infelizmente, a aceleração da GPU está disponível apenas para PCs com Windows, pois os Macs não possuem o tipo de hardware de GPU necessário.

3.4.5.6 Ajustes Raw

Edições Studio & Studio Max Apenas 7

PortraitPro tem suporte integrado para leitura de arquivos RAW. No entanto, alguns arquivos de câmera RAW mais recentes não são suportados por este leitor.

Para resolver isso, PortraitPro agora usa automaticamente uma ferramenta gratuita da Adobe que converte arquivos RAW para um formato que PortraitPro pode ler.

Para usar *Adobe DNG Converter*, siga estas instruções.

As configurações RAW devem ficar assim quando você tiver instalado o *Adobe DNG Converter* e ativado PortraitPro para usá-lo:

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

3.4.6 Salvar Modelos

Para abrir esta caixa de diálogo, pressione o botão**Salvar Predefinição** nos Controles de Predefinições 43.

Selecione o tipo de predefinição. As predefinições globais contêm todos os controles deslizantes. Os outros tipos contêm apenas os controles deslizantes para uma única seção.

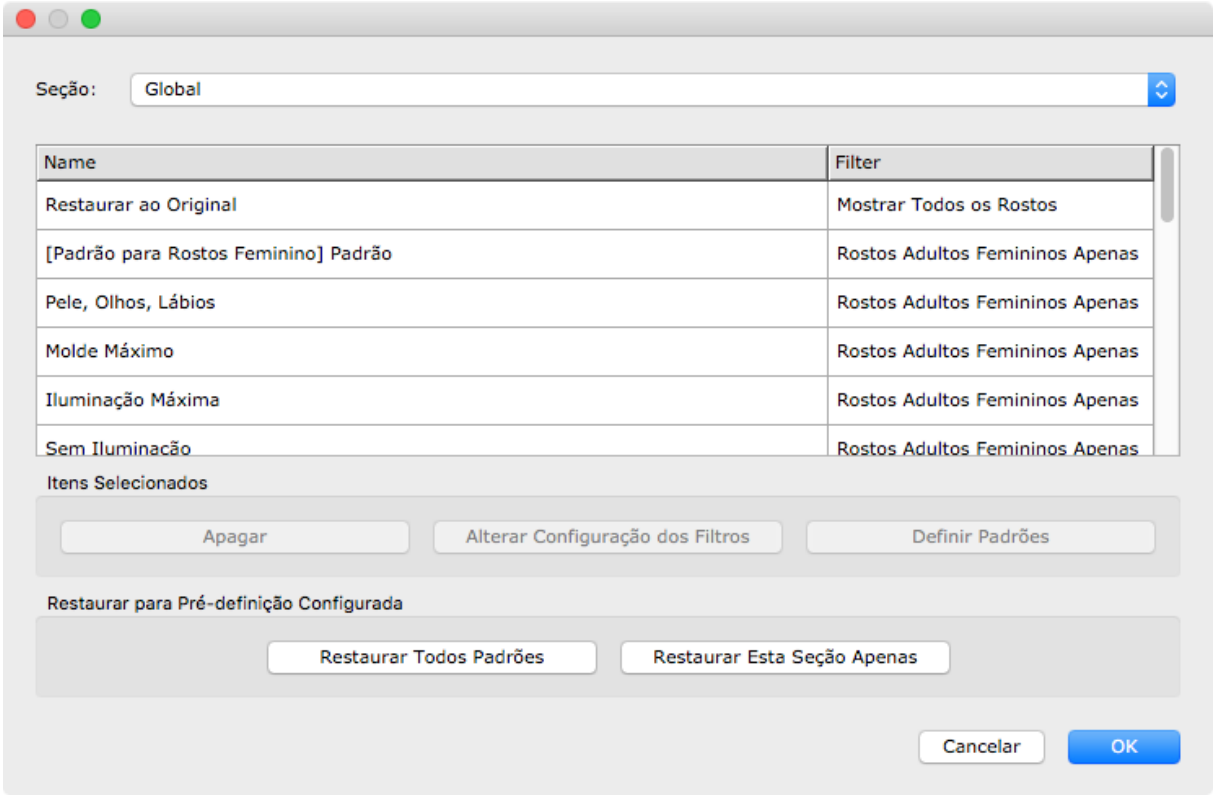
Digite um nome e, quando você pressionar o botão **Salvar**, os valores atuais do controle deslizante serão salvos. Se você digitar o nome de uma predefinição existente, ela será substituída. Observe: se você deseja substituir uma predefinição existente, a maneira mais fácil de fazer isso é clicar com o botão direito nessa predefinição e selecionar o comando *Atualizar para as Configurações Atuais* no menu pop-up.

Selecione uma das opções de filtro para controlar os tipos de rostos para as quais a predefinição será exibida.

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

3.4.7 Gerenciar Modelos

Para abrir esta caixa de diálogo, pressione o botão GERENCIAR nos Controles de Predefinições 43.



Esta caixa de diálogo mostra todas as predefinições. Elas podem ser filtradas usando o menu para mostrar predefinições para seções específicas da imagem.

Para renomear uma predefinição, clique duas vezes no nome dela na lista e digite o novo nome.

Para reordenar as predefinições, você pode arrastá-las para novas posições na lista.

Para excluir uma predefinição, clique no nome dela e em seguida pressione o botão **Apagar**.

Para definir uma predefinição como os valores iniciais a serem usados quando novas faces são carregadas, clique na que deseja e em seguida em Definir Padrões. Um menu será aberto, permitindo que você verifique quais faces estão definidas como padrão.

Para excluir todas as suas predefinições, clique em **Restaurar Todos Padrões**. Para excluir apenas as predefinições da seção atual, clique em **Restaurar Esta Sessão Apenas**. Ao clicar em OK para fechar a caixa de diálogo Predefinições, você será solicitado a confirmar esta alteração. Clique em OK para confirmar ou em Cancelar para voltar ao menu de predefinições. Para continuar sem excluir as predefinições, feche o diálogo Predefinição clicando em Cancelar.

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

3.5 Guia de Instalação do Plug-in

Edições Studio & Studio Max Apenas 7

Instalação do plug-in do Photoshop em PortraitPro

Nas edições Studio & Studio Max de PortraitPro, você tem a opção de usar PortraitPro como um plug-in 25 do Photoshop e outros programas de edição de fotos compatíveis.

O instalador do plug-in é executado como um instalador separado, uma vez que o instalador principal de PortraitPro tenha terminado

O instalador irá auto-detectar quaisquer aplicativos compatíveis. Você pode então selecionar em quais aplicativos você gostaria que o plug-in fosse instalado.

(Atenção: O plug-in pode ser instalado a partir de PortraitPro a qualquer momento em **PortraitPro > Preferences > Plug-in > Run Plug-in Installer**).

Re-instalação de plug-ins

Se você não instalou os plug-ins quando PortraitPro foi instalado, talvez porque não tinha a outra aplicação já instalada naquele momento, você pode instalar o plug-in mais tarde.

Para fazer isto, vá para a caixa de diálogo Configurações de Plug-in 104, onde você poderá executar novamente o instalador de plugins.

Resolução de Problemas

Se o plug-in de PortraitPro não aparecer no Photoshop (ou em outra aplicação compatível), ele pode não ter sido instalado corretamente. Isto pode ocorrer quando o plug-in for instalado na pasta errada.

Para corrigir isso, você precisa encontrar a pasta correta para instalar o plug-in. Normalmente o local de instalação do plug-in é "/Applications/*<APPLICATION-NAME>*/Plug-Ins" por exemplo, "***/Application/Adobe Photoshop CC/Plug-ins/".***< Uma vez encontrada a pasta correta, execute o instalador do plug-in na caixa de diálogo Configurações de Plug-in 104, e selecione a opção "Selecionar o Caminho de Instalação Manualmente".

3.6 Créditos a Terceiros

O PortraitPro usa várias bibliotecas de terceiros, as quais são mencionadas aqui. Agradecemos aos autores por fornecer esses recursos valiosos.

dcraw

A leitura de imagens RAW é fornecida pela dcraw.

```
Copyright 1997-2012 por Dave Coffin, dcoffin a cybercom o net
```

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

tifflib

A leitura e gravação de imagens TIFF é fornecida por libtiff.

Direitos autorais (c) 1988-1997 Sam Leffler
Direitos autorais (c) 1991-1997 Silicon Graphics, Inc.

A permissão para usar, copiar, modificar, distribuir e vender este software e sua documentação para qualquer finalidade é concedida sem taxa, desde que (i) os avisos de direitos autorais acima e este aviso de permissão apareçam em todas as cópias do software e da documentação relacionada, e (ii) os nomes de Sam Leffler e Silicon Graphics não podem ser usados em nenhuma publicidade ou publicidade relacionada ao software sem a permissão prévia e específica por escrito de Sam Leffler e Silicon Graphics.

O SOFTWARE É FORNECIDO "TAL COMO ESTÁ" E SEM GARANTIA DE QUALQUER TIPO, EXPRESSO, IMPLÍCITA OU OUTRA FORMA, INCLUINDO SEM LIMITAÇÃO, QUALQUER GARANTIA DE COMERCIALIZAÇÃO OU ADEQUAÇÃO A UM PROPÓSITO ESPECÍFICO.

EM NENHUM CASO SAM LEFFLER OU SILICON GRAPHICS SERÁ RESPONSÁVEL POR QUAISQUER DANOS ESPECIAIS, INCIDENTAIS, INDIRETOS OU CONSEQÜENCIAIS DE QUALQUER TIPO, OU QUAISQUER DANOS, QUALQUER RESULTADO PELA PERDA DE USO, DADOS OU LUCROS, SEMPRE CONSIDERADA A POSSIBILIDADE E DANOS EM QUALQUER TEORIA DE RESPONSABILIDADE, DECORRENTE DE OU EM CONEXÃO COM O USO OU DESEMPENHO DESTE SOFTWARE.

jpeglib

A leitura e gravação de imagens JPEG são fornecidas por jpegtiff .

Este software é baseado em parte no trabalho do Independent JPEG Group.

Este software possui direitos autorais (C) 1991-2011, Thomas G. Lane, Guido Vollbeding.

pnglib

A leitura e gravação de imagem PNG é fornecida por pnglib.

zlib

O suporte à compactação Zlib é fornecido por zlib.

(C) 1995-2012 Jean-loup Gailly e Mark Adler

Adobe DNG SDK

A leitura de DNG é fornecida por Adobe DNG SDK.

Código JPEG sem perdas de dados é adaptado de:

Copyright (C) 1991, 1992, Thomas G. Lane.
Parte do software do Independent JPEG Group.

Direitos Autorais (c) 1993 Brian C. Smith,
The Regents of the University of California
Todos os direitos reservados.

Direitos Autorais (c) 1994 Kongji Huang e Brian C. Smith.
Cornell University
Todos os direitos reservados.

A permissão para usar, copiar, modificar e distribuir este software e sua documentação para qualquer finalidade, sem taxa e sem acordo por escrito é concedida, desde que o aviso de direitos autorais acima e os dois parágrafos a seguir apareçam em todas as cópias deste software.

EM NENHUM CASO A CORNELL UNIVERSITY SERÁ RESPONSÁVEL POR QUALQUER PARTE POR DANOS DIRETOS, INDIRETOS, ESPECIAIS, INCIDENTAIS OU CONSEQUENCIAIS RESULTANTES DO USO DESTE SOFTWARE E SUA DOCUMENTAÇÃO, MESMO QUE A UNIVERSIDADE CORNELL TENHA SIDO AVISADA DA POSSIBILIDADE.

A UNIVERSIDADE DE CORNELL ISENTA ESPECIFICAMENTE QUALQUER GARANTIA, INCLUINDO, MAS NÃO SE LIMITANDO A, AS GARANTIAS IMPLÍCITAS DE COMERCIALIZAÇÃO E ADEQUAÇÃO A UM PROPÓSITO ESPECÍFICO. O SOFTWARE FORNECIDO AQUI ESTÁ COM BASE "NO ESTADO EM QUE SE ENCONTRA", E A UNIVERSIDADE DE CORNELL NÃO TEM OBRIGAÇÃO DE FORNECER MANUTENÇÃO, SUPORTE, ATUALIZAÇÕES, MELHORES OU MODIFICAÇÕES.

Copyright © 2006 Adobe Systems Incorporated. Todos os direitos reservados.

Adobe é uma marca registrada ou comercial da Adobe Systems Incorporated nos Estados Unidos e/ou em outros países. Windows é uma marca registrada ou comercial da Microsoft Corporation nos Estados Unidos e/ou em outros países. Mac é uma marca comercial da Apple Computer, Inc., registrada nos Estados Unidos e em outros países. Todas as marcas registradas aqui mencionadas são de propriedade de seus respectivos proprietários.

Adobe XMP SDK

O Adobe XMP SDK é usado pelo Adobe DNG SDK

Copyright 2009 Adobe Systems Incorporated e outros. Todos os direitos reservados. A versão original deste código-fonte pode ser encontrada em https://adobe.com.

lcms library

O tratamento do perfil de cores ICC é fornecido por lcms.

Little CMS

Direitos autorais (c) 1998-2007 Marti Maria Saguer

A permissão é concedida, gratuitamente, a qualquer pessoa que obtenha uma cópia deste software e dos arquivos de documentação associados (o "Software"), para negociar no Software sem restrições, incluindo, sem limitação, os direitos de uso, cópia, modificação, fusão , publicar, distribuir, sublicenciar e / ou vender cópias do Software e permitir que as pessoas a quem o Software é fornecido o façam, sob as seguintes condições:

O aviso de direitos autorais acima e este aviso de permissão devem ser incluídos em todas as cópias ou partes substanciais do Software.

O SOFTWARE É FORNECIDO "TAL COMO ESTÁ", SEM GARANTIA DE QUALQUER TIPO, EXPRESSA OU IMPLÍCITA, INCLUINDO MAS NÃO SE LIMITANDO A GARANTIAS DE COMERCIALIZAÇÃO, ADEQUAÇÃO A UMA FINALIDADE ESPECÍFICA E NÃO INFRACÇÃO. EM NENHUM CASO OS AUTORES OU TITULARES DE DIREITOS AUTORAIS RESPONSABILIZARÃO POR QUALQUER REIVINDICAÇÃO, DANOS OU OUTRA

RESPONSABILIDADE, SEJA EM AÇÃO DE CONTRATO, TORT OU OUTRA FORMA, DECORRENTE DE, FORA OU EM CONEXÃO COM O SOFTWARE OU O USO OU OUTROS NEGÓCIOS NO PROGRAMAS.

OpenCV

A localização automática de feições faz uso da biblioteca OpenCV.

Contrato de Licença

Para a Biblioteca de Visão Computacional de Código Aberto

Copyright (C) 2000-2008, Intel Corporation, todos os direitos reservados.

Copyright (C) 2008-2011, Willow Garage Inc., todos os direitos reservados.

Direitos autorais de terceiros são de propriedade de seus respectivos proprietários.

A redistribuição e uso nas formas de origem e binárias, com ou sem modificação, são permitidas desde que as seguintes condições sejam atendidas:

* As redistribuições do código-fonte devem manter o aviso de direitos autorais acima, esta lista de condições e o aviso de isenção de responsabilidade a seguir.

* As redistribuições em formato binário devem reproduzir o aviso de direitos autorais acima, esta lista de condições e o aviso de isenção de responsabilidade a seguir na documentação e/ou outros materiais fornecidos com a distribuição.

* O nome dos detentores dos direitos autorais não pode ser usado para endossar ou promover produtos derivados deste software sem permissão prévia por escrito.

Este software é fornecido pelos detentores e contribuidores de direitos autorais "no estado em que se encontra" e quaisquer garantias expressas ou implícitas, incluindo, entre outras, as garantias implícitas de comercialização e adequação a uma finalidade específica são recusadas. Em nenhum caso a Intel Corporation ou os colaboradores serão responsáveis por quaisquer danos diretos, indiretos, incidentais, especiais, exemplares ou conseqüentes (incluindo, entre outros, aquisições de bens ou serviços substitutos, perda de uso, dados ou lucros; ou interrupção de negócios), no entanto, causada e em qualquer teoria de responsabilidade, seja contratual, estrita ou ilícita (incluindo negligência ou outra forma) decorrente de qualquer forma do uso deste software, mesmo que seja avisada da possibilidade de tal dano.

Machine Learning Framework

A machine learning framework é fornecida por Darwin.

DARWIN: A FRAMEWORK FOR MACHINE LEARNING RESEARCH AND DEVELOPMENT

Copyright (c) 2007-2012, Stephen Gould

Todos os direitos reservados.

A redistribuição e uso nas formas de origem e binárias, com ou sem modificação, são permitidas desde que as seguintes condições sejam atendidas:

* As redistribuições do código-fonte devem manter o aviso de direitos autorais acima, esta lista de condições e o aviso de isenção de responsabilidade a seguir.

* As redistribuições em formato binário devem reproduzir o aviso de direitos autorais acima, esta lista de condições e o aviso de isenção de responsabilidade a seguir na documentação e/ou outros materiais fornecidos com a distribuição.

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

* Nem o nome dos detentores dos direitos autorais do software, nem os nomes de seus colaboradores podem ser usados para endossar ou promover produtos derivados deste software sem permissão prévia por escrito específica.

ESTE SOFTWARE É FORNECIDO PELOS TITULARES DE DIREITOS AUTORAIS E CONTRIBUIDORES "TAL COMO ESTÁ" E QUALQUER GARANTIA EXPRESSA OU IMPLÍCITA, INCLUINDO, MAS NÃO SE LIMITANDO A, AS GARANTIAS IMPLÍCITAS DE COMERCIALIZAÇÃO E ADEQUAÇÃO A UM PROPÓSITO ESPECÍFICO. EM NENHUM CASO O TITULAR DIREITO DE DIREITOS AUTORAIS OU OS CONTRIBUIDORES SERÃO RESPONSÁVEIS POR QUALQUER DANO DIRETO, INDIRETO, INCIDENTAL, ESPECIAL, EXEMPLAR OU CONSEQÜENCIAL (INCLUINDO, MAS NÃO SE LIMITANDO A, COMPRA DE BENS OU SERVIÇOS SUBSTITUTOS; PERDA DE USO, DADOS OU PROFISSIONAIS; OU INTERRUPÇÃO DE NEGÓCIOS), CAUSADA E QUALQUER TEORIA DE RESPONSABILIDADE, CONTRATADA, RESPONSABILIDADE RIGA OU ATRIBUIÇÃO (INCLUINDO NEGLIGÊNCIA OU DE OUTRA FORMA), surgindo de qualquer maneira fora do uso deste software, mesmo que seja aconselhável a possibilidade de tal conteúdo.

Boost

As classes gerais são fornecidas por boost.

Licença de software Boost - Versão 1.0 - 17 de agosto de 2003

A permissão é concedida, gratuitamente, a qualquer pessoa ou organização que obtenha uma cópia do software e a documentação que acompanha esta licença (o "Software") para usar, reproduzir, exibir, distribuir, executar e transmitir o Software, e preparar trabalhos derivados do Software e permitir que terceiros a quem o Software é fornecido o façam, todos sujeitos ao seguinte:

Os avisos de direitos autorais no Software e nesta declaração inteira, incluindo a concessão da licença acima, esta restrição e o aviso de isenção de responsabilidade a seguir, devem ser incluídos em todas as cópias do Software, no todo ou em parte, e em todos os trabalhos derivados do Software, a menos que tal cópias ou trabalhos derivados sejam apenas na forma de código de objeto executável por máquina gerado por um processador de idioma de origem.

O SOFTWARE É FORNECIDO "TAL COMO ESTÁ", SEM GARANTIA DE QUALQUER TIPO, EXPRESSA OU IMPLÍCITA, INCLUINDO MAS NÃO SE LIMITANDO A GARANTIAS DE COMERCIALIZAÇÃO, ADEQUAÇÃO A UMA FINALIDADE ESPECÍFICA, TÍTULO E NÃO INFRACÇÃO. EM NENHUM CASO, OS TITULARES DOS DIREITOS DE DIREITOS AUTORAIS OU QUALQUER DISTRIBUIÇÃO DO SOFTWARE SERÃO RESPONSÁVEIS POR QUALQUER DANO OU OUTRA RESPONSABILIDADE, CONTRATADA, TORT OU DE OUTRA FORMA, DECORRENTE, DESLIGADA OU CONEXÃO COM O SOFTWARE OU O USO OU OUTROS NEGÓCIOS DO SOFTWARE.

Delaunay Triangulation

Uma função de triangulação de delaunay é fornecida por Ken Clarkson, AT&T

Ken Clarkson escreveu isto. Copyright (c) 1995 por AT&T.

É concedida permissão para usar, copiar, modificar e distribuir este software para qualquer finalidade sem taxa, desde que todo este aviso esteja incluído em todas as cópias de qualquer software que seja ou inclua uma cópia ou modificação deste software e em todas as cópias de documentação de suporte para esse software.

ESTE SOFTWARE ESTÁ SENDO FORNECIDO "TAL COMO ESTÁ", SEM QUALQUER GARANTIA EXPRESSA OU IMPLÍCITA. EM PARTICULAR, NEM OS AUTORES NEM AT&T FAZEM QUALQUER REPRESENTAÇÃO OU GARANTIA DE QUALQUER TIPO RELATIVA À COMERCIALIZAÇÃO DESTE SOFTWARE OU À SUA ADEQUAÇÃO A QUALQUER FINALIDADE ESPECÍFICA.

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

Dlib

Dlib, um kit de ferramentas de machine learning.

```
Licença de software Boost - Versão 1.0 - 17 de agosto de 2003

A permissão é concedida, gratuitamente, a qualquer pessoa ou organização
obtendo uma cópia do software e da documentação que o acompanha, coberta por
esta licença (o "Software") para usar, reproduzir, exibir, distribuir,
executar e transmitir o Software e preparar trabalhos derivados do
Software e permitir a terceiros a quem o Software é fornecido
fazer isso, todos sujeitos ao seguinte:

Os avisos de direitos autorais no Software e nesta declaração inteira, incluindo
a concessão da licença acima, esta restrição e o aviso de isenção de responsabilidade
a seguir,
devem ser incluídos em todas as cópias do Software, no todo ou em parte, e
todos os trabalhos derivados do Software, a menos que tais cópias ou
Os trabalhos são apenas na forma de código de objeto executável por máquina gerado por
um processador de idioma de origem.

O SOFTWARE É FORNECIDO "TAL COMO ESTÁ", SEM GARANTIA DE QUALQUER TIPO, EXPRESSA OU
IMPLÍCITA, INCLUINDO MAS NÃO SE LIMITANDO A GARANTIAS DE COMERCIALIZAÇÃO,
ADEQUAÇÃO A UM OBJETIVO ESPECÍFICO, TÍTULO E NÃO INFRACÇÃO. EM NENHUM EVENTO
OS TITULARES DE DIREITOS AUTORAIS OU QUALQUER UM QUE DISTRIBUIR O SOFTWARE SERÃO
RESPONSÁVEIS
POR QUALQUER DANO OU OUTRA RESPONSABILIDADE, CONTRATADA, TORT OU DE OUTRA FORMA,
DECORRENTES, DESLIGADOS OU EM CONEXÃO COM O SOFTWARE OU O USO OU OUTROS
USANDO O SOFTWARE.
```

TensorFlow

Tensor Flow, uma estrutura aberta de machine learning framework.

```
Copyright 2018 The TensorFlow Authors.  Todos os direito reservados.

                                 Apache License
                           Versão 2.0, Janeiro 2004
                        http://www.apache.org/licenses/

   TERMOS E CONDIÇÕES DE USO, REPRODUÇÃO E DISTRIBUIÇÃO

   1. Definitições.

      "Licença" significa os termos e condições de uso, reprodução,
      e distribuição conforme definido pelas Seções 1 a 9 deste documento.

      "Licenciante" significa o proprietário dos direitos autorais ou entidade
autorizada pelo
      proprietário dos direitos autorais que está concedendo a licença.

      "Entidade jurídica" significa a união da entidade atuante e todas as
      outras entidades que controlam, são controladas ou estão sob comum
      controle com essa entidade. Para os fins desta definição,
      "controle" significa (i) o poder, direto ou indireto, de causar a
      direção ou administração de tal entidade, seja por contrato ou
      caso contrário, ou (ii) propriedade de 50% (cinquenta por cento) ou mais das
```

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

ações em circulação ou (iii) propriedade benéfica de tal entidade.

"Você" (ou "Seu") significa uma pessoa física ou jurídica
exercendo as permissões concedidas por esta Licença.

"Fonte" significa a forma preferida para fazer modificações,
incluindo, entre outros, código-fonte de software, documentação
arquivos de origem e configuração.

"Objeto", qualquer forma resultante de um processo mecânico de
transformação ou tradução de um formulário Fonte, incluindo mas
não se limita ao código do objeto compilado, documentação gerada,
e conversões para outros tipos de mídia.

"Obra" significa a obra de autoria, seja na Fonte ou na
Forma de objeto, disponibilizado sob a Licença, conforme indicado por um
aviso de direitos autorais incluído ou anexado ao trabalho
(um exemplo é fornecido no apêndice abaixo).

"Obras Derivadas" significa qualquer obra, seja na Fonte ou na forma
de Objeto, baseado no (ou derivado) do Trabalho e para o qual o
revisões editoriais, anotações, elaborações ou outras modificações
representam, como um todo, uma obra original de autoria. Para os propósitos
desta Licença, Obras Derivadas não incluirão obras que permanecem
separável de, ou simplesmente vincular (ou vincular pelo nome) às interfaces de,
o Trabalho e Obras Derivadas do mesmo.

"Contribuição" significa qualquer obra de autoria, incluindo
a versão original da Obra e quaisquer modificações ou adições
para aquela Obra ou Obra Derivada, intencionalmente
enviado ao Licenciador para inclusão na Obra pelo proprietário dos direitos autorais
ou por uma pessoa ou pessoa jurídica autorizada a enviar em nome do
proprietário dos direitos autorais. Para os fins desta definição, "enviado"
significa qualquer forma de comunicação eletrônica, verbal ou escrita enviada
ao Licenciante ou a seus representantes, incluindo mas não limitado a
comunicação em listas de correio eletrônico, sistemas de controle de código-fonte,
e emitir sistemas de rastreamento gerenciados ou em nome do
Licenciante com o objetivo de discutir e melhorar o Trabalho, mas
excluindo a comunicação que está conspicuamente marcada ou não
designado por escrito pelo proprietário dos direitos autorais como "Não é uma contribuição."

"Colaborador" significa o Licenciante e qualquer pessoa física ou jurídica
em nome de quem uma Contribuição foi recebida pelo Licenciante e
posteriormente incorporado ao Trabalho.

2. Concessão de licença de direitos autorais. Sujeito aos termos e condições desta
   Licença, cada Colaborador concede a Você um Contrato perpétuo,
   mundial, não exclusivo, sem custo, sem royalties, irrevogável,
   direitos autorais para reproduzir, preparar Obras Derivadas,
   para exibir publicamente, executar publicamente, sublicenciar e distribuir a
   Obra e trabalhos derivados na forma Origem ou Objeto.

3. Concessão de licença de patente. Sujeito aos termos e condições de
   Licença, cada Colaborador concede a Você um Contrato perpétuo,

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

mundial, não exclusivo, sem custo, sem royalties, irrevogável,
(exceto conforme declarado nesta seção) licença de patente para fazer, ter feito,
uso, oferecer para vender, vender, importar e transferir o Trabalho,
onde tal licença se aplique apenas àquelas reivindicações de patente licenciadas
por um Colaborador que seja necessariamente violado por suas
Contribuição(s) isoladamente ou por combinação de suas Contribuições
com o Trabalho ao qual tais Contribuições foram submetidas. Se você
instaurar um processo de patente contra qualquer entidade (incluindo um
reivindicação cruzada ou reconvenção em uma ação judicial) alegando que o Trabalho
ou uma Contribuição incorporada na Obra constitui direta
violação de patente ou contribuição, quaisquer licenças de patente
concedidas a você sob esta licença para esse trabalho terminará
a partir da data em que esse litígio for arquivado.

4. Redistribuição. Você pode reproduzir e distribuir cópias do
Trabalho ou Obras Derivadas do mesmo em qualquer meio, com ou sem
modificações e no formulário Origem ou Objeto, desde que Você
atenda às seguintes condições:

(a) Você deve dar a qualquer outro destinatário da Obra ou
Trabalhos Derivativos uma cópia desta Licença; e

(b) Você deve fazer com que os arquivos modificados exibam avisos importantes
declarando que você alterou os arquivos; e

(c) Você deve reter, na forma Fonte, de quaisquer Obras Derivadas
Você distribui todos os direitos autorais, patentes, marcas comerciais e
avisos de atribuição do formulário da Fonte do Trabalho,
excluindo os avisos que não pertencem a nenhuma parte
dos trabalhos derivados; e

(d) Se a Obra incluir um arquivo de texto "AVISO" como parte de sua
distribuição, as Obras Derivadas que você distribuir devem
incluir uma cópia legível dos avisos de atribuição contidos
nesse arquivo AVISO, excluindo os avisos que não
pertencem a qualquer parte das Obras Derivadas, em pelo menos um
dos seguintes locais: em um arquivo de texto AVISO distribuído
como parte dos Trabalhos Derivados; no formulário Origem ou
documentação, se fornecida junto com as Obras Derivadas; ou,
em uma exibição gerada pelas Obras Derivadas, se e
sempre que esses avisos de terceiros normalmente aparecerem. O conteúdo
do arquivo AVISO são apenas para fins informativos e
não modifica a licença. Você pode adicionar seu próprio aviso de
atribuição nas Obras Derivadas que Você distribui, juntamente
ou como um adendo ao texto AVISO do Trabalho, contanto que
esses avisos de atribuição adicionais não possam ser interpretados
como modificador da licença.

Você pode adicionar Sua própria declaração de direitos autorais às Suas modificações e
pode fornecer termos e condições adicionais ou diferentes da licença
para uso, reprodução ou distribuição de Suas modificações ou
para quaisquer Obras Derivadas como um todo, desde que Seu uso,
para reprodução e distribuição da Obra estejão em conformidade com
as condições estabelecidas nesta Licença.

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

5. Submissão de contribuições. A menos que você declare explicitamente o contrário,
qualquer contribuição intencionalmente enviada para inclusão na Obra
por Você ao Licenciante estará sob os termos e condições
desta Licença, sem quaisquer termos ou condições adicionais.
Não obstante o acima exposto, nada neste documento substituirá ou modificará
os termos de qualquer contrato de licença separado que você possa ter executado
com o Licenciante em relação a tais Contribuições.

6. Marcas comerciais. Esta licença não concede permissão para usar o comércio
de nomes, marcas comerciais, marcas de serviço ou nomes de produtos do
Licenciador,
exceto conforme exigido para uso razoável e costumeiro na descrição da
origem da Obra e reprodução do conteúdo do arquivo AVISO.

7. Isenção de Garantia. A menos que exigido pela lei aplicável ou
acordado por escrito, o Licenciante fornece a Obra (e cada
O Colaborador fornece suas contribuições) com base no "COMO ESTÁ",
SEM GARANTIAS OU CONDIÇÕES DE QUALQUER TIPO, expressas ou
implícita, incluindo, sem limitação, quaisquer garantias ou condições
TÍTULO, NÃO INFRAÇÃO, COMERCIALIZAÇÃO OU ADEQUAÇÃO A UM
PROPÓSITO PARTICULAR. Você é o único responsável por determinar a
adequação do uso ou redistribuição da Obra e assumir qualquer
riscos associados ao seu exercício de permissões sob esta Licença.

8. Limitação de responsabilidade. Em nenhum caso e sob nenhuma teoria jurídica,
seja em delito (incluindo negligência), contrato ou de outra forma,
a menos que exigido pela lei aplicável (como deliberada e grosseiramente
atos negligentes) ou acordado por escrito, qualquer Colaborador será
responsável por danos, incluindo quaisquer danos diretos, indiretos, especiais,
danos incidentais ou conseqüenciais de qualquer caráter que surjam como
resultado desta Licença ou fora do uso ou incapacidade de usar a
Obra (incluindo, entre outros, danos por perda de ágio,
interrupção do trabalho, falha ou mau funcionamento do computador ou todo e
qualquer
outros danos ou perdas comerciais), mesmo que esse Colaborador
for avisado da possibilidade de tais danos.

9. Aceitar garantia ou responsabilidade adicional. Enquanto redistribui
Trabalho ou Obras Derivadas, Você pode optar por oferecer,
e cobrar uma taxa pela aceitação do suporte, garantia, indenização,
ou outras obrigações de responsabilidade e/ou direitos consistentes com esta
Licença. No entanto, ao aceitar tais obrigações, você pode agir apenas
em seu próprio nome e sob sua exclusiva responsabilidade, não em nome
de qualquer outro Colaborador e somente se você concordar em indenizar,
defender e isentar cada Colaborador de qualquer responsabilidade
incorridos ou reivindicações contra esse Contribuidor por motivo
de aceitar qualquer garantia ou responsabilidade adicional.

FIM DOS TERMOS E CONDIÇÕES

APÊNDICE: Como aplicar a licença Apache ao seu trabalho.

Para aplicar a licença Apache ao seu trabalho, anexe o seguinte
aviso padrão, com os campos entre colchetes "[]"
substituído por suas próprias informações de identificação. (Não inclua
os colchetes!) O texto deve ser incluído no arquivo com a apropriada

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

```
      sintaxe de comentário para o formato do arquivo. Também recomendamos que um
      nome de arquivo ou da classe e descrição da finalidade esteja inclusa na
      mesma "página impressa" que o aviso de direitos autorais para facilitar
      a identificação em arquivos de terceiros.

   Copyright 2017, The TensorFlow Authors.

   Licenciado sob a Licença Apache, Versão 2.0 (a "Licença");
   você não pode usar este arquivo, exceto em conformidade com a Licença.
   Você pode obter uma cópia da Licença em

       http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0

   A menos que exigido pela lei aplicável ou acordado por escrito, o software
   distribuído sob a licença é distribuído em "COMO ESTÁ",
   SEM GARANTIAS OU CONDIÇÕES DE QUALQUER TIPO, expressas ou implícitas.
   Consulte a Licença para obter o idioma específico que rege as permissões e
   limitações sob a Licença.


## Parte do código do TensorFlow é derivada de Caffe, que está sujeito ao seguinte
aviso de direitos autorais:

DIREITOS AUTORAIS

Todas as contribuições da Universidade da Califórnia:

Copyright (c) 2014, Os regentes da Universidade da Califórnia (Regentes)
Todos os direitos reservados.

Todas as outras contribuições:

Copyright (c) 2014, os respectivos colaboradores
Todos os direitos reservados.

A Caffe usa um modelo de direitos autorais compartilhado: cada colaborador possui
direitos autorais sobre
suas contribuições para Caffe. O controle de versão do projeto registra todos esses
contribuição e detalhes de direitos autorais. Se um colaborador quiser marcar ainda
mais os
direitos autorais específicos de uma contribuição específica, eles devem indicar
seus direitos autorais apenas na mensagem de confirmação da alteração quando for
comprometida.

LICENÇA

Redistribuição e uso em formas de origem e binárias, com ou sem
modificação, são permitidas desde que as seguintes condições sejam atendidas:

1. As redistribuições do código-fonte devem manter o aviso de direitos autorais acima,
esta
   llista de condições e o aviso de isenção de responsabilidade a seguir.

2. As redistribuições em formato binário devem reproduzir o aviso de direitos autorais
acima,
   esta lista de condições e o aviso de isenção de responsabilidade a seguir na
documentação
```

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

```
  e/ou outros materiais fornecidos com a distribuição.

  ESTE SOFTWARE É FORNECIDO PELOS TITULARES DE DIREITOS AUTORAIS E CONTRIBUIDORES "TAL
COMO ESTÁ" E
  QUALQUER GARANTIA EXPRESSA OU IMPLÍCITA, INCLUINDO, MAS NÃO SE LIMITANDO AS
  GARANTIAS DE COMERCIALIZAÇÃO E ADEQUAÇÃO A UM OBJETIVO PARTICULAR SÃO
  DISCRIMIDAS. EM NENHUM CASO, O PROPRIETÁRIO OU CONTRIBUIDORES DE DIREITOS AUTORAIS
SERÃO RESPONSÁVEIS POR
  QUAISQUER DANOS DIRETOS, INDIRETOS, INCIDENTAIS, ESPECIAIS, EXEMPLARES OU
CONSEQÜENCIAIS
  (INCLUINDO, MAS NÃO SE LIMITANDO A, AQUISIÇÃO DE BENS OU SERVIÇOS SUBSTITUTOS;
  PERDA DE USO, DADOS OU LUCROS; OU INTERRUPÇÃO DE NEGÓCIOS) CAUSADOS E
  SOBRE QUALQUER TEORIA DE RESPONSABILIDADE, CONTRATADA, RESPONSABILIDADE RÍGIDA OU
  (INCLUINDO NEGLIGÊNCIA OU DE OUTRA FORMA), DECORRENTE DE QUALQUER FORMA DE
UTILIZAÇÃO DESTE
  SOFTWARE, MESMO SE AVISADA A POSSIBILIDADE DE TAIS DANOS.

ACORDO DE CONTRIBUIÇÃO

Ao contribuir com o repositório BVLC/caffe por meio de solicitação de solicitação,
comentário,
ou, caso contrário, o colaborador libera seu conteúdo para os
termos de licença e direitos autorais aqui.
```

Eigen

Eigen, uma biblioteca de modelos C ++ para álgebra linear: matrizes, vetores, solucionadores numéricos e algoritmos relacionados.

```
Mozilla Public License Versão 2.0
==================================

1. Definições
--------------

1.1 "Contribuinte"
    significa que cada pessoa física ou jurídica que cria, contribui para
    a criação ou propriedade do Software Coberto.

1.2 "Versão do Colaborador"
    significa a combinação das Contribuições de outras pessoas (se houver) usadas
    por um Colaborador e a Contribuição desse Colaborador específico.

1.3 "Contribuição"
    significa Software Coberto de um Colaborador específico.

1.4 "Software Coberto"
    significa o Formulário de código-fonte ao qual o Colaborador inicial anexou
    o aviso no Anexo A, a Forma Executável de tal Código Fonte
    do Formulário e Modificações desse Formulário de Código Fonte, em cada caso
    incluindo porções dos mesmos.

1.5 "Incompatível com licenças secundárias"
    significa

    (a) que o Colaborador inicial anexou a notificação descrita
     no Anexo B do Software Coberto; ou
```

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

(b) que o Software Coberto foi disponibilizado nos termos da versão 1.1 ou anterior da Licença, mas não também sob os termos de uma Licença Secundária.

1.6 "Formulário executável"
significa qualquer forma do trabalho que não seja o Formulário do Código Fonte.

1.7 "Trabalho Maior"
significa um trabalho que combina o Software Coberto com outro material, em um arquivo ou arquivos separados, que não são o Software Coberto.

1.8 "Licença"
significa este documento.

1.9 "Licenciável"
significa ter o direito de conceder, na máxima extensão possível, seja no momento da concessão inicial ou posteriormente, qualquer e todos os direitos transmitidos por esta licença.

1.10 "Modificações"
significa qualquer um dos seguintes:

(a) qualquer arquivo no formulário de código-fonte resultante de uma adição a, exclusão ou modificação do conteúdo dos Serviços do Software Coberto; ou

(b) qualquer novo arquivo no Formulário de Código Fonte que contenha qualquer Software.

1.11 "Reivindicações de patente" de um Colaborador
significa qualquer reivindicação de patente, incluindo, sem limitação, método, processo e reivindicações de aparelhos, em qualquer patente Licenciada por tais Contribuintes que seriam violados, mas para a concessão da Licença, fazendo, usando, vendendo, oferecendo para venda, tendo feito, importado ou transferido suas Contribuições ou sua Versão do Colaborador.

1.12 "Licença Secundária"
significa a Licença Pública Geral GNU, Versão 2.0, a Licença Pública Geral Menor GNU, Versão 2.1, GNU Affero General Public License, Versão 3.0 ou qualquer versão posterior dessas licenças.

1.13 "Formulário do Código Fonte"
significa a forma do trabalho preferido para fazer modificações.

1.14 "Você" (ou "Seu")
significa um indivíduo ou uma entidade legal que exerce direitos sob esta Licença. Para entidades legais, "Você" inclui qualquer entidade que controla, é controlado por ou está sob controle comum com você. Para fins desta definição, "controle" significa (um) o poder, direto ou indireto, causar a direção ou administração de tal entidade, seja por contrato ou não, ou (b) propriedade de mais de 50% (cinquenta por cento) das ações em circulação ou benefícios de propriedade dessa entidade.

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

2. Concessões e Condições da Licença

2.1 Subvenções

Cada colaborador concede a você um serviço mundial, isento de royalties, licença não exclusiva:

(a) sob direitos de propriedade intelectual (exceto patentes ou marcas comerciais) Licenciado por esse Colaborador para usar, reproduzir, disponibilizar, modificar, exibir, executar, distribuir e, de outra forma, explorar Contribuições, sem modificações, com Modificações ou como parte de um trabalho maior; e

(b) sob as Reivindicações de patente de tal Colaborador, para fazer, usar, vender, oferecer para venda, tenham feito, importado e de outra forma transferida as Contribuições ou sua Versão do Colaborador.

2.2 Data efetiva

As licenças concedidas na Seção 2.1 com relação a qualquer Contribuição entram em vigor para cada contribuição na data em que o Colaborador primeiro distribui tal contribuição.

2.3 Limitações no escopo da concessão

As licenças concedidas nesta Seção 2 são os únicos direitos concedidos sob esta licença. Nenhum direito ou licença adicional será implícito na distribuição ou licenciamento do Software Coberto sob esta Licença. Não obstante a Seção 2.1 (b) acima, nenhuma licença de patente é concedida por um Contribuinte:

(a) para qualquer código que um Colaborador tenha removido do Software Coberto; ou

(b) por infrações causadas por: (i) Sua e de terceiros modificações do Software Coberto ou (ii) a combinação de suas Contribuições com outro software (exceto como parte da Versão do seu Colaborador); ou

(c) sob Reivindicações de patente violadas pelo Software Coberto na ausência de suas Contribuições.

Esta licença não concede direitos sobre marcas comerciais, marcas de serviço, ou logotipos de qualquer Colaborador (exceto conforme necessário para cumprir os requisitos de aviso na Seção 3.4).

2.4 Licenças subsequentes

Nenhum Colaborador faz doações adicionais como resultado de Sua escolha para distribuir o Software Coberto em uma versão subsequente desta Licença (consulte a Seção 10.2) ou sob os termos de uma Licença Secundária (se permitido nos termos da Seção 3.3).

2.5 Representação

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

Cada Contribuinte garante que o Colaborador acredita que
as Contribuições são suas criações originais ou possuem direitos suficientes
para conceder os direitos às suas Contribuições transmitidas por esta Licença.

2.6 Uso Justo

Esta licença não se destina a limitar quaisquer direitos que você possui sob
doutrinas de direitos autorais aplicáveis de uso justo, negociação justa ou outras
equivalentes.

2.7 Condições

As seções 3.1, 3.2, 3.3 e 3.4 são condições das licenças concedidas
na seção 2.1.

3. Responsabilidades

3.1 Distribuição do Formulário de Origem

Toda a distribuição do Software Coberto no Formulário do Código Fonte, incluindo
qualquer
As modificações criadas por você ou para as quais você contribui devem estar sob
os termos desta licença. Você deve informar aos destinatários que a fonte
do Formulário de Código do Software Coberto é regido pelos termos desta
Licença e como eles podem obter uma cópia desta Licença. Talvez você não
tente alterar ou restringir os direitos dos destinatários no Formulário de Código
Fonte.

3.2 Distribuição do Formulário Executável

Se você distribuir o Software Coberto em Forma Executável, então:

(a) esse Software Coberto também deve ser disponibilizado no Formulário de Código
Fonte,
    conforme descrito na Seção 3.1, e Você deve informar os destinatários do
    formulário executável, como eles podem obter uma cópia desse Formulário de Código
    Fonte oportunamente por meios razoáveis, a um custo não mais
    que o custo de distribuição ao destinatário; e

(b) Você pode distribuir esse Formulário Executável nos termos desta
    Licença ou sublicença sob termos diferentes, desde que
    a licença do Formulário Executável não tente limitar ou alterar
    os direitos dos destinatários no Formulário do Código Fonte sob esta Licença.

3.3 Distribuição de um Trabalho Maior

Você pode criar e distribuir um Trabalho Maior nos termos de Sua escolha,
desde que você também cumpra os requisitos desta Licença para
com o Software Coberto. Se o Trabalho Maior for uma combinação de
Software com um trabalho regido por uma ou mais licenças secundárias e
o Software Coberto não for Incompatível com Licenças Secundárias, esta
Licença permite que você distribua adicionalmente o Software Coberto
sob os termos de tais licenças secundárias, para que o destinatário do
Trabalho Maior possa, a seu critério, distribuir ainda mais o
Software sob os termos desta Licença ou de tal Secundária
Licença(s).

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

3.4 Avisos

Você não pode remover ou alterar a substância de quaisquer avisos de licença (incluindo avisos de direitos autorais, avisos de patentes, isenções de garantia, ou limitações de responsabilidade) contidas no Formulário do Código Fonte do Software Coberto, exceto que Você pode alterar os avisos de licença para a extensão necessária para remediar imprecisões factuais conhecidas.

3.5 Aplicação de Termos Adicionais

Você pode optar por oferecer e cobrar uma taxa por garantia, suporte, obrigações de indenização ou responsabilidade a um ou mais destinatários do Software. No entanto, você pode fazê-lo apenas em seu próprio nome, e não em nome de qualquer Contribuinte. Você deve deixar absolutamente claro que qualquer tal garantia, suporte, indenização ou obrigação de responsabilidade é oferecida por Você apenas e que concorda em indenizar cada Colaborador por qualquer responsabilidade incorrida por esse Colaborador como resultado de garantia, suporte, termos de indenização ou responsabilidade que você oferece. Você pode incluir adicionais
isenções de garantia e limitações de responsabilidade específicas de qualquer jurisdição.

4. Incapacidade de Cumprimento devido a Estatuto ou Regulamento
---

Se for impossível para você cumprir com qualquer um dos termos desta Licença referente a alguns ou a todo o Software Coberto devido a estatuto, ordem judicial ou regulamento, você deve: (a) cumprir com os termos desta licença na máxima extensão possível; e
b) descrever as limitações e o código que elas afetam. Essa descrição deve ser colocado em um arquivo de texto incluído em todas as distribuições do Software Coberto sob esta Licença. Exceto na medida em que seja proibido por lei ou regulamento, essa descrição deve ser suficientemente detalhada para um destinatário de habilidade comum para poder entendê-la.

5. Rescisão

5.1 Os direitos concedidos sob esta Licença terminarão automaticamente se Você não cumprir com algum de seus termos. No entanto, se você estiver em conformidade, os direitos concedidos sob esta Licença de um determinado Contribuinte são restabelecidos (a) provisoriamente, a menos e até que tal Contribuinte encerre explicitamente e finalmente Suas concessões e (b) em forma contínua, se esse Colaborador falhar em notificá-lo sobre a não conformidade por alguns meios razoáveis antes de 60 dias após você ter retornado à conformidade. Além disso, seus subsídios de um determinado Colaborador é restabelecido continuamente se esse Colaborador notificar você da não conformidade por meios razoáveis, esta é a primeira vez que Você recebeu um aviso de não conformidade com esta licença de tal Colaborador e Você se torna compatível antes de 30 dias após Seu recebimento do aviso.

5.2 Se você iniciar um litígio contra qualquer entidade afirmando uma patente - alegação de infração (excluindo ações de julgamento declarativas, reivindicações e reivindicações cruzadas) alegando que uma Versão do Colaborador direta ou indiretamente viola qualquer patente, os direitos concedidos à

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

Você por todos e quaisquer Colaboradores do Software Coberto na Seção 2.1 desta Licença terminarão.

5.3 Em caso de rescisão sob as Seções 5.1 ou 5.2 acima, todas os contratos de licença de usuário final (excluindo distribuidores e revendedores) que foram validamente concedidos por Você ou Seus distribuidores sob esta Licença antes da rescisão sobreviverá à rescisão.

****
*
* 6. Isenção de Garantia
* ------------------------
*
* O Software Coberto é fornecido sob esta Licença com base em um "como está"
* sem garantia de qualquer espécie, expressa, implícita ou
* estatutárias, incluindo, sem limitação, garantias de que o
* Software Coberto está livre de defeitos, comercializável, adequado para
* uma finalidade específica ou não infratora. Todo o risco quanto à
* qualidade e o desempenho do Software Coberto estão com Você.
* Se algum Software Coberto apresentar algum defeito, Você
* (nenhum Colaborador) assume o custo de qualquer serviço necessário,
* reparo ou correção. Este aviso de isenção de garantia constitui uma
* parte essencial desta licença. Nenhum uso de qualquer Software Coberto é
* autorizado sob esta licença isentos sob este aviso.
*
****

****
*
* 7. Limitação de Responsabilidade
* --------------------------
*
* Sob nenhuma circunstância e sob nenhuma teoria jurídica, seja delito
* (incluindo negligência), contrato ou qualquer outro
* Colaborador ou qualquer pessoa que distribua o Software Coberto como
* permitido acima, seja responsável perante Você por qualquer ação direta, indireta,
*
* danos especiais, incidentais ou conseqüenciais de qualquer natureza
* incluindo, sem limitação, danos por lucros cessantes, perda de
* ágio, paralisação do trabalho, falha ou mau funcionamento do computador ou qualquer
*
* e todos os outros danos ou perdas comerciais, mesmo que essa parte
* possa ter sido informada da possibilidade de tais danos. Esta
* limitação de responsabilidade não se aplica à responsabilidade por morte ou
* ferimentos pessoais resultantes da negligência da parte envolvida à
* medida em que a lei aplicável proíbe essa limitação. Alguns
* jurisdições não permitem a exclusão ou limitação de
* danos incidentais ou conseqüenciais, portanto, essa exclusão e
* limitação pode não se aplicar a Você.
*
****

8. Litígios

Qualquer litígio relacionado a esta Licença pode ser apresentado apenas nos tribunais de uma jurisdição em que o réu mantém seu principal

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

local de trabalho e esse litígio será regido pelas leis dessa
jurisdição, sem referência às suas disposições sobre conflitos de leis.
Nada nesta Seção impedirá a capacidade de uma parte de trazer
reivindicações cruzadas ou reconvenção.

9. Diversos

Esta licença representa o contrato completo referente ao assunto
de interesse. Se qualquer disposição desta Licença for considerada
inexequível, tal disposição será reformada somente na medida em que
necessária para torná-la exequível. Qualquer lei ou regulamento que forneça
o idioma de um contrato deve ser interpretado contra o redator
e não deve ser usado para interpretar esta Licença contra um Colaborador.

10. Versões da Licença

10.1 Novas Versões

A Mozilla Foundation é a administradora da licença. Exceto conforme disposto na Seção
10.3, ninguém além do administrador da licença tem o direito de modificar ou
publicar novas versões desta licença. Cada versão receberá um
número de versão distintivo.

10.2 Efeito de Novas Versões

Você pode distribuir o Software Coberto sob os termos da versão
da Licença sob a qual você recebeu originalmente o Software Coberto,
ou sob os termos de qualquer versão subsequente publicada pelo
administrador da licença.

10.3 Versões Modificadas

Se você criar um software não regido por esta licença e desejar
criar uma nova licença para esse software, você pode criar e usar uma
versão modificada desta licença, se você renomear a licença e remover
quaisquer referências ao nome do administrador da licença (exceto para observar que
essa licença modificada difere desta licença).

10.4 Distribuir o Formulário do Código-Fonte Incompatível com o Secundário
Licenças

Se você optar por distribuir o Formulário de Código Fonte Incompatível Com
Licenças Secundárias sob os termos desta versão da Licença, o
aviso descrito no Anexo B desta Licença deve ser anexado.

Anexo A - Aviso de Licença do Formulário de Código Fonte

> Este Formulário de Código Fonte está sujeito aos termos de Mozilla Public
> Licença, v. 2.0. Se uma cópia do MPL não foi distribuída com este arquivo
> Você pode obter um em http://mozilla.org/MPL/2.0/.

Se não for possível ou desejável colocar o aviso em uma determinado
arquivo, Você pode incluir o aviso em um local (como um arquivo de LICENÇA
em um diretório relevante) onde um destinatário provavelmente procurará

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

```
para tal aviso.

Você pode adicionar avisos precisos adicionais de propriedade dos direitos autorais.

Anexo B - Aviso "Incompatível com Licenças Secundárias"
-------------------------------------------------------

  Este formulário de código-fonte é "incompatível com licenças secundárias", conforme
  definido pela Licença Pública Mozilla, v. 2.0.
```

3.7 Tipos de Arquivos suportados

PortraitPro pode ler e gravar os seguintes tipos de arquivos:

Tipo	Extensão	Descrição
JPEG	.jpg; .jpeg	Tipo de arquivo de imagem que usa compressão com perdas
TIFF	.tif; .tiff	Tipo de arquivo de imagem que está descompactado ou usa compressão sem perda Nota: arquivos TIFF de imagens com 16 bits por amostra de cor (48 bits por pixel) são suportados apenas na edição Studio.
PNG	.png	Outro formato comum de arquivo de imagem Nota: arquivos PNG de imagens com 16 bits por amostra de cor (48 bits por pixel) são suportados apenas na edição Studio.
PPX	.ppx	Tipo de arquivo proprietário usado pelo PortraitPro para armazenar uma sessão

Edições Studio

Além disso, as edições PortraitPro Studio e Studio Max suportam a leitura dos seguintes arquivos RAW:

Fabricante	Tipo
Adobe	.dng
ARRI	.ari
Canon	.crw; .cr2
Epson	.erf

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

Fuji	.raf
Imacon	.fff
Kodak	.tif; .kdc; .dcr
Mamiya	.mef .mos
Minolta	.mrw
Nikon	.nef
Olympus	.orf
Panasonic	.raw; .rw2
Pentax	.ptx; pef
Phase One	.tif; iiq
Red	.rd3
QuickTake	.qtk
Sony	.arw; .srf; .sr2

3.8 Atalhos do Teclado

O PortraitPro fornece os seguintes atalhos de teclado nas várias etapas do aplicativo.

Menu de Comandos

CMD+O	Comando **Arquivo > Abrir.**
F4	Edição Studio Apenas 7 Comando **Arquivo > Abrir Lote.**
CMD+S	Comando **Arquivo > Salvar.**
CMD+W	Comando **Arquivo > Fechar.**
CMD+N	Comando **Arquivo > Mudar para o Próximo Rosto**.
CMD+P	Comando **Arquivo > Mudar para o Rosto Anterior**.
CMD+E	Comando **Arquivo > Aperfeiçoar Outro Rosto Nesta Foto.**
CMD+A	Comando **Arquivo > Ajustar Contornos.**

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

CMD+Z	Comando **Editar > Desfazer.**
CMD+Y	Comando **Editar > Refazer.**

Tela de Início

BARRA DE ESPAÇO	Abre a caixa de diálogo Abrir Arquivo para permitir que você selecione o arquivo a ser aberto.

Selecionar Gênero

f	Define o rosto como **feminino** e depois vai para a etapa Localizar Feições.
m	Define o rosto como **masculino** e depois vai para a etapa Localizar Feições.

Localizar Feições

Não possui atalhos do teclado

Ajustar Contornos

BARRA DE ESPAÇO	Segue para a próxima feição a ser ajustado.
.	Pule para o final do estágio Ajustar Contornos.

Aperfeiçoar Foto

+	Zoom in.
-	Zoom out.
ENTER (pressionado)	Inverte a exibição de imagem aprimorada com a imagem original.
a	Mostrar/Esconder Área da Pele.
t	Seleciona a ferramenta Retocar.
r	Seleciona a Ferramenta Restaurar.
s	Seleciona a Ferramenta Estender Área da Pele.
d	Seleciona a Ferramenta Restaurar Área da Pele.
h	Seleciona a Ferramenta Estender Área do Cabelo.
j	Seleciona a Ferramenta Restaurar Área do Cabelo.
c	Seleciona a Ferramenta Recortar.
x	Seleciona a predefinição Restaurar ao Original, que redefine os controles para deixar a imagem inalterada.

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

[	Reduz o raio do pincel (quando estiver selecionada uma ferramenta de pincel 15 ou ferramenta de área de pincel 17).
]	Aumenta o raio do pincel (quando uma ferramenta de pincel estiver selecionada).
0-9	Altera a intensidade do pincel (quando a ferramenta retocar ou restaurar do pincel estiver selecionada).
ESC	Desmarca a ferramenta atualmente selecionada.
BARRA DE ESPAÇO (pressionado)	Quando uma ferramenta pincel está selecionada, alterna temporariamente para a ferramenta pan.
SHIFT (pressionado)	Quando uma ferramenta pincel está selecionada, alterna temporariamente para o pincel oposto.
ALT (pressionado)	Quando um pincel inteligente está selecionado, bloqueia temporariamente o detector. Isso é útil quando você pinta detalhes finos, como mechas de cabelo.
F1	Comando **Ajuda > Conteúdo**.
F2	Abre a caixa de diálogoSalvar Predefinição 107.
F3	Abre a caixa de diálogoSalvar Instantânea 46.
F4	Comando **Arquivo > Abrir Lote** Somente na Edição Studio 7.
F5	Comando **Arquivo > Salvar e Abrir o Próximo** Somente na Edição Studio 7.
F6	Amplia a visualização para mostrar os pixels da imagem em 1:1 com os pixels da tela.
F7	Amplia a visualização para mostrar a imagem inteira.
F8	Amplia a exibição para mostrar a face atual.
F9	Seleciona a abaControles 46 no painel de controles.
F10	Seleciona a aba Predefinições 43 no painel de controle.
F11	Seleciona a aba Instantâneas 46 no painel de controles.
F12	Retornar do Plug-in - se o aplicativo estiver no modo de plug-in 25, salva a imagem e fecha o aplicativo.

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

Índice

- A -

abrir uma imagem 12
ajustar os contornos 22
ajustes raw 106
alterna entre as imagens aprimorada e original 40
Apagar predefinições 108
aperfeiçoar pele apenas 27
aprimorar rosto 14
área da pele 87
área do cabelo 88
Atalhos do teclado 127

- B -

barra brilho 68
barra contraste 68
barra de ferramentas 38
barras 46
barras da boca 65
barras da foto 68
barras da pele 51
barras de formato 48
barras de molde do rosto 48
barras salvas 43
batom 57
bits por amostra 100
blush 57
botão 1:1 42
botão imagem 42
botão rosto 42

- C -

caixa de diálogo salvar predefinição 107
céu 84
configurações 98
configurações de cor 100
configurações de idioma 103
Configurações de plug-in do Photoshop 104
configurações gerais 98
configurações padrões 43
controle de zomm 42
controles da íris 61
controles da pupila 61
controles de coloração da pele 55
controles do cabelo 66
controles dos olhos 61

- D -

delineador 57
diálogo gerenciar modelos salvos 108

- E -

edições 7
efeitos artísticos 85
eliminar ruído 83
extensão de arquivos 126

- F -

ferramenta clone 83
ferramenta estender da máscara de pele 17
ferramenta pan 15
ferramenta recortar 81
ferramenta restaurar 51
ferramenta restaurar da máscara de pele 17
ferramenta retocar 51
ferramentas 80
ferramentas pincel 15
fotos de grupos 26

- G -

girar imagem 27
guia de início rápido 6

- I -

iluminação da pele 55
iluminação e coloração 55
imagens raw 126
início 6
Instalação do plug-in do Photoshop 109
instantâneas 46
introdução 6

© 2024 Anthropics Technology Ltd.

- J -

jpeg 96

- L -

lote automático 18
lote manual 20

- M -

maquiagem 57
máscara de plano de fundo 72
menu ajuda 37
menu arquivo 32
menu de visualização 36
menu editar 34
mudar face atual 26
mútiplos rostos 26

- N -

navegador 42

- O -

opacidade (pincel) 15
opções para salvar imagem 96
orientação da imagem 27

- P -

painel de controles 40
painel de controles acoplar tela 40
perfil icc 100
pincel de iluminação - retroiluminador 87
pincel iluminação 86
png 96
predeterminações 43
proporção da tela 81

- R -

raio (pincel) 15
recolorir cabelo 66
remove ruído 83
removedor de ruído 83
remover objetos 83
remover olhos vermelhos 61
renomear predefinições 108
reordenar predefinições 108
retroiluminador 87
rímel 57

- S -

salvar resultado 14
sessão 32
sobreposições 79
sombra 57
substituição de plano de fundo 70
substituir céu 84

- T -

tiff 96
tipos de arquivos 126
transparência 76

- V -

ver antes e depois 40
ver depois apenas 40
ver/editar área da pele 87
vinheta 68

© 2024 Anthropics Technology Ltd.