

PICART STUDIO · V1.0.38

PicArt

Перетворює будь-яке фото на картину за номерами — зі схемою, номерами, легендою фарб і файлами, готовими до друку.

WINDOWS · UA / EN · 300 DPI · PNG + SVG



ФОТО → СХЕМА → КАРТИНА



Що всередині

03 Одне фото — повний комплект

04 Від фото до полотна — чотири кроки

05 Пейзаж, портрет, орнамент — приклади

06 Так виглядає робоче вікно

07 П'ять вкладок — п'ять виробів

08 Контури й номери на схемі

09 Контур, колір або біле на чорному

10 Шість файлів за одне збереження

11 Вектор без піксельних сходинок

12 GIF: як картина оживає

13 Легенда й витрата фарби

14 Модуль 1 · Створення картин

15 Модуль 2 · Редагування

16 Модуль 3 · Палітра

17 Алмаз і вишивка: справжні схеми

18 Будь-який вид рукоділля

19 Опції виробника й друку

20 Для роботи: надійність і доступ

21 Для кого це зроблено

Усі зображення — реальні

Кожна схема, легенда, макет і скріншот у цьому буклеті — справжній вивід програми, без домальовування.

Однакові параметри

Усі три приклади зроблені з тими самими налаштуваннями: 40×50 см, 24 кольори, 300 dpi, витрата 250 мл/м².

Дві мови

Буклет існує окремо українською та англійською; є й версія з обома мовами на сторінці.

Одне фото — повний комплект

PicArt — настільна програма для Windows, яка робить із фотографії справжню картину за номерами: розбиває зображення на задану кількість кольорів, малює контури зон, розставляє номери, рахує потрібний об'єм фарби і віддає готові файли для друку на полотні.

2–100

кольорів у картині

5–300 см

будь-який розмір полотна

300 dpi

друкарська якість схеми

6

модулів в одній програмі

МОДУЛІ



Створення картин

Фото → схема за номерами.
Кольори, розмір, деталізація,
опції виробника.



Редагування

Домалювати, злити дрібні зони,
замінити колір, виділити
область, скасувати дію.



Палітра

Підбір Pantone / NCS, ваші
наявні фарби, металік і флуор,
рецепт змішування.



Алмазна мозаїка

Та сама картинка у стразах DMC:
сітка, легенда, CSV для закупівлі.



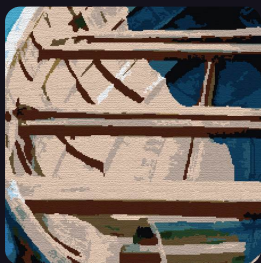
Вишивка

Схема хрестиком з
реалістичним переглядом,
стринг-арт, вишивка на одязі.



Поліптих

Одна картина на 2–6 частин з
автоматичною розкладкою.



Схема, легенда, макет на полотні й вектор — з однієї
фотографії, за одне натискання.

Від фото до полотна — чотири кроки



Фото



Схема з номерами



Готова картина

1

Завантажте зображення

Фото з диска, колаж із кількох фото або зображення, згенероване штучним інтелектом просто в програмі.

2

Задайте параметри

Кількість кольорів, розмір полотна в сантиметрах, товщина контуру, розмір шрифту, зони підвищеної деталізації, захист обличчя.

3

Доопрацюйте результат

Пензлі, заливка, ласо-виділення, злиття дрібних плям, заміна одного кольору по всій картині — і все це з відкатом.

4

Збережіть комплект

Одне натискання — і на диску вже лежать схема, кольоровий орієнтир, макет на полотні, легенда фарб і вектор.

Крок 3 — необов'язковий: якщо результат влаштовує, між фото й готовим комплектом лишаються дві дії.

Пейзаж, портрет, дрібний орнамент — той самий рушій



Пейзаж із човном

2 094 зони

03:40



Портрет-ілюстрація

золото й синь

07:50



Фейс-арт крупним планом

різкий контраст

04:14

ОДНАКОВІ НАЛАШТУВАННЯ

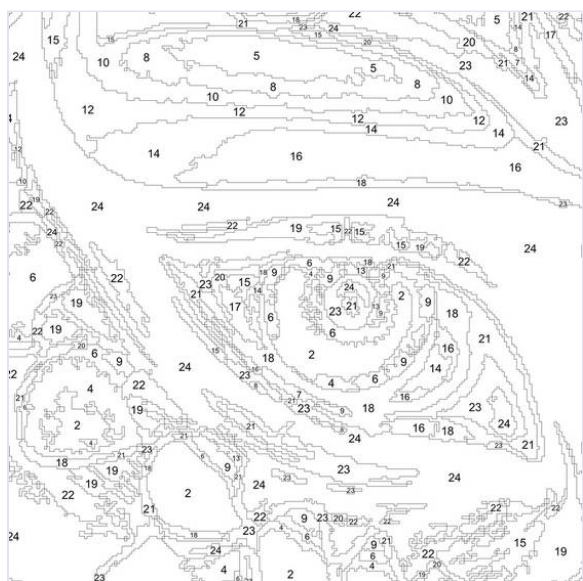
40×50 см полотно

24 кольори

300 dpi

250 мл/м² витрата

Час під кодом кожної роботи — повне збереження комплекту (схема, орієнтир, полотно, легенда, вектор) на комп'ютері розробника. Мініатюра в кутку — вихідне фото.



Найскладніше місце — обличчя

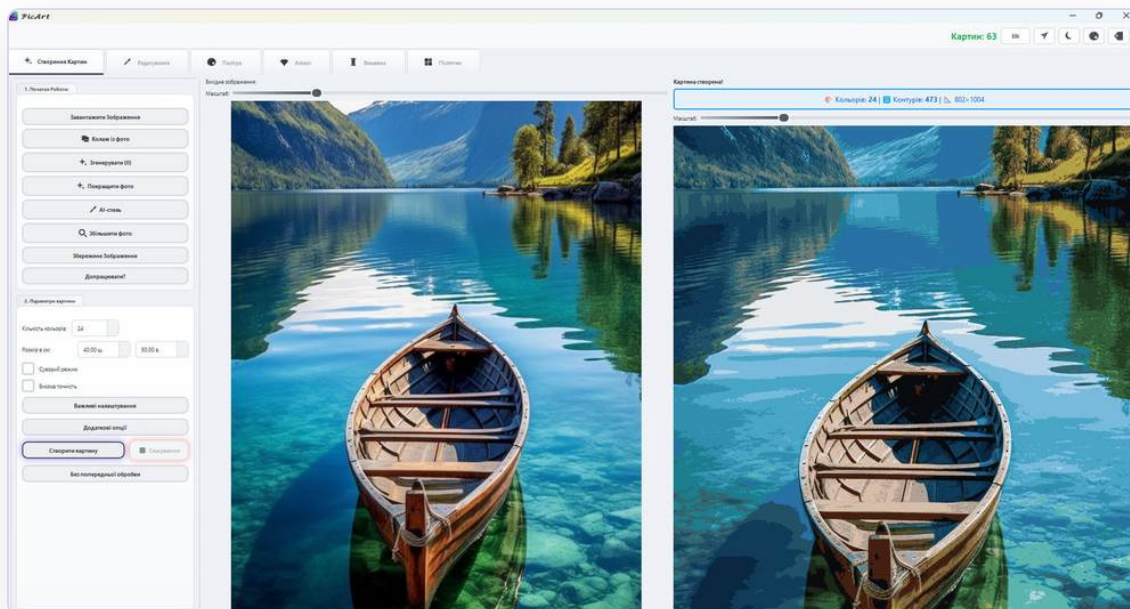
Око в масштабі 1:1. Райдужка розбита на вузькі кільця — і в кожне все одно вміщається своя цифра.

Захист облич. Програма сама знаходить обличчя й береже їх від спрощення, коли решта картини зливається.

Зони різної деталізації. Обведіть очі чи прикрасу — палітра зсунеться до їхніх кольорів, а фон спроститься.

Так виглядає робоче вікно

Ліворуч — кроки роботи згори вниз, посередині вихідне фото, праворуч — те, що вийде.



Вкладка «Створення картин» — панель показує, що схема має 24 кольори й 473 контури.

Кроки замість меню

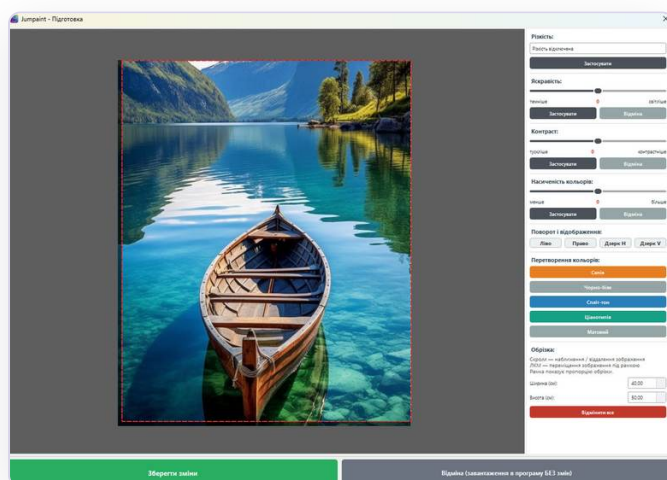
Порядок дій прописаний у панелі: завантажити → налаштувати → створити.

Два перегляди поруч

Оригінал і результат видно одночасно, з окремим масштабом кожного.

Ніяких прихованих кроків

Кількість кольорів, розмір у сантиметрах і опції — на одному екрані.



Підготовка фото перед схемою

Різкість, яскравість, контраст, насиченість — кожен параметр окремо, з відміною.

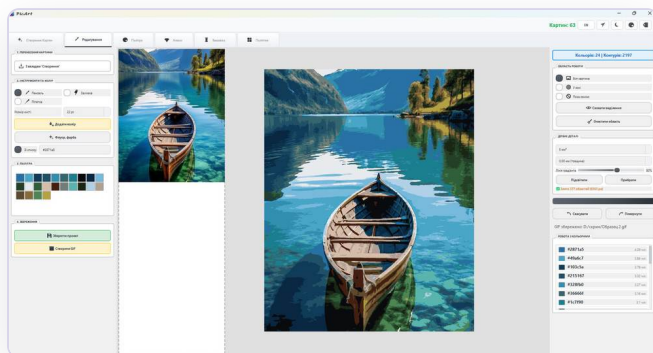
Поворот і дзеркало, а також перетворення кольору: сепія, чорно-біле, спліт-тон, шанотипія, малюнок.

Обрізка під розмір полотна — рамка показує точні пропорції 40×50 см чи будь-які інші.

Лічильник доступних картин, мова інтерфейсу й тема — просто в шапці вікна, **без пошуку по меню**.

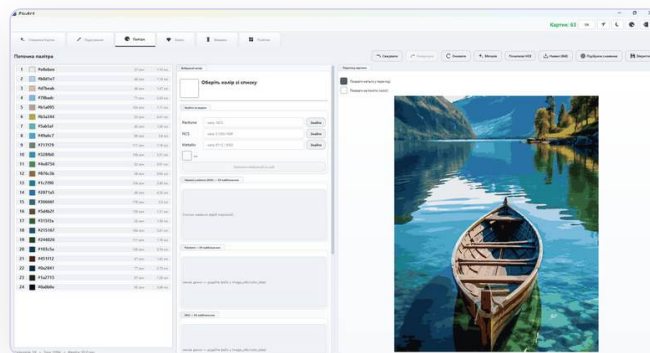
П'ять вкладок — п'ять готових виробів

Редагування



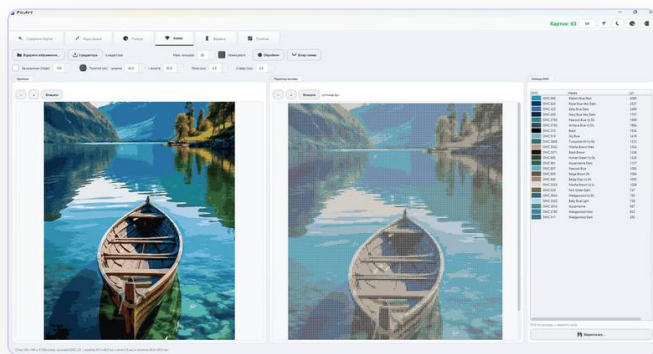
Ліворуч — пензель, заливка, піпетка й палітра; праворуч — область роботи, поріг дрібних деталей і список кольорів із площею та об'ємом фарби.

Палітра



Уся палітра з площею й мілілітрами, відповідники Pantone, NCS і Metallic, «Наявні фарби» та «Підібрати з наявних».

Алмазна мозаїка



Оригінал і схема поруч, розмір поля й стразу в міліметрах, легенда DMC з назвою кольору й кількістю стразів.

Вишивка

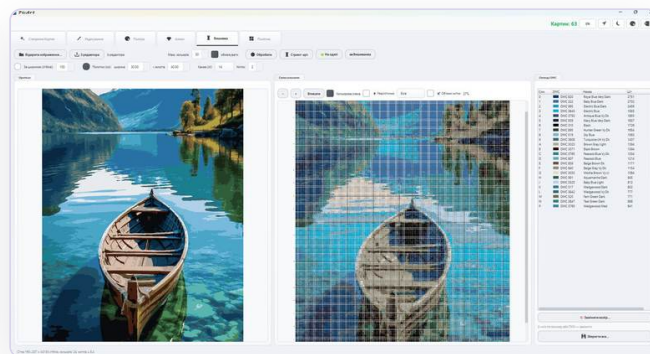
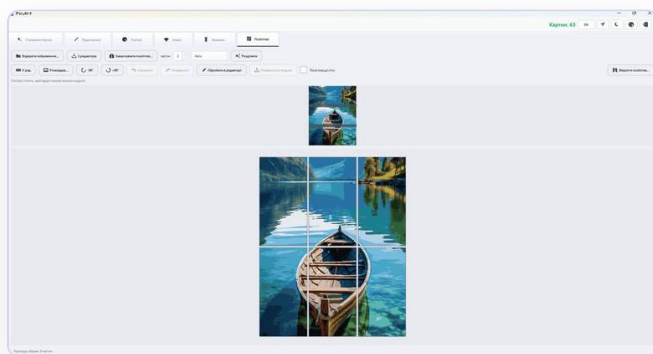


Схема під задану канву й кількість ниток, режими «Реалістично» та «Об'ємні нитки», перехід до стринг-арту й вишивки на одязі.

Поліптих

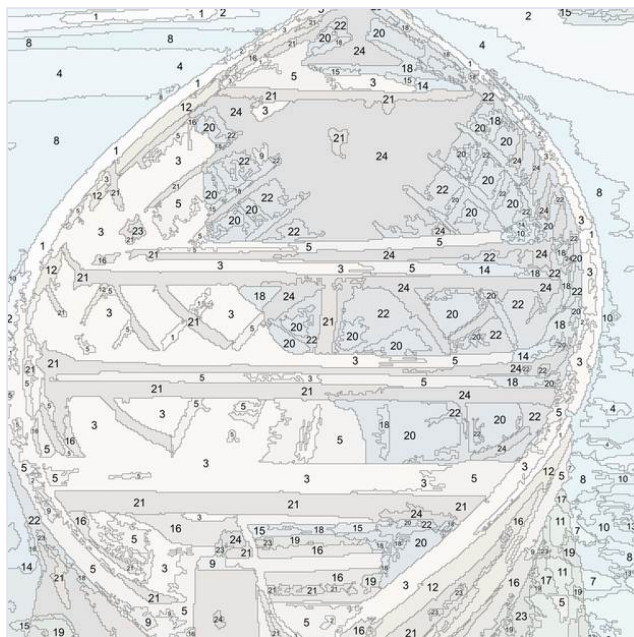


Картина ділиться на потрібну кількість частин із живим переглядом розкладки й поверненням у редактор.

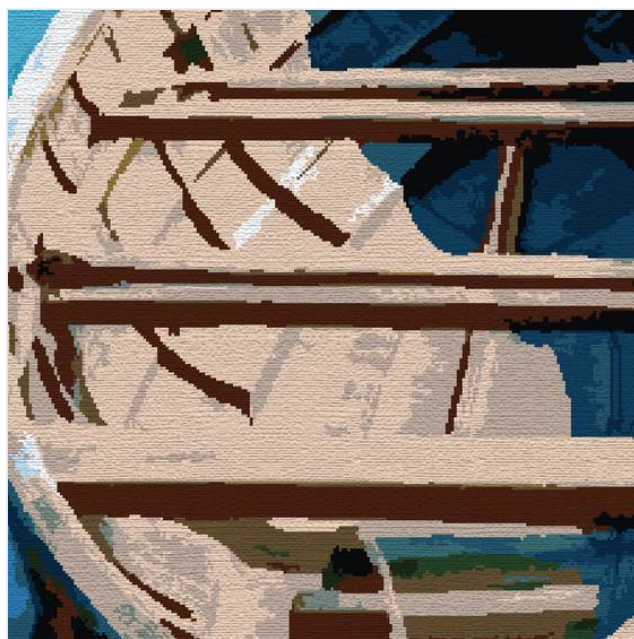
Усі вкладки працюють з однією картинкою — нічого не треба експортувати руками

Контури й номери, які реально можна розфарбувати

- **Номер по центральній осі зони.** Цифра ставиться там, де вона вміщається в контур, а не «десь усередині» — навіть у вузьких вигнутих ділянках.
- **Дублювання в довгих зонах.** У витягнутих ділянках номер повторюється через задану відстань, щоб художник не шукав, який це колір.
- **Стабільна нумерація.** Номер прикріплений до кольору: заміна палітри на Pantone чи на ваші наявні фарби не перетасовує цифри на схемі.
- **Керовані контури.** Товщина лінії, яскравість контуру й цифр, плавність контурів і поріг збереження дрібних деталей — усе регулюється повзунками.
- **Чорно-біла або кольорова схема.** Одна й та сама картина друкується як чистий контур із номерами або з кольоровою заливкою — вигляд задає повзунок «Прозорість фарб»: 0 — тільки контури, 100 — повна заливка. У векторі за це відповідає окремий повзунок «Насиченість заливки».
- **Або біла схема на чорному тлі.** Один перемикач — і растр, кольорова схема та вектор друкуються білими контурами для друку на чорному полотні.
- **Шрифт на ваш вибір.** Розмір цифр і сам шрифт задаються окремо для растра й для вектора.



Фрагмент схеми 1:1 — реальний вивід програми, 300 dpi.



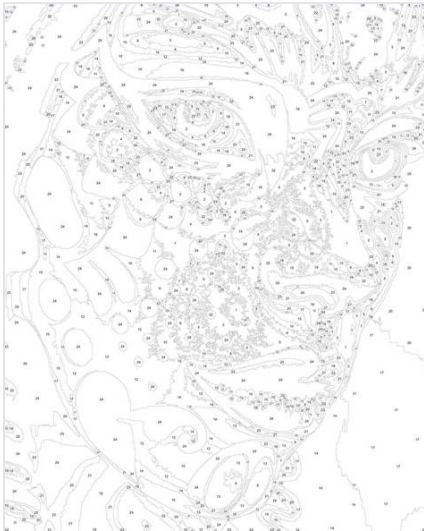
Той самий фрагмент на полотні — макет із фактурою холста.



У цій схемі 2 094 зони — і в кожній стоїть свій номер, який туди вміщається.

Одна схема — контур, колір або біле на чорному

Це не три різні проєкти, а один і той самий файл, збережений тричі з різними налаштуваннями. Палітра, номери й межі зон однакові — змінюється лише подача.



ПРОЗОРІСТЬ 0

Чорно-біла схема

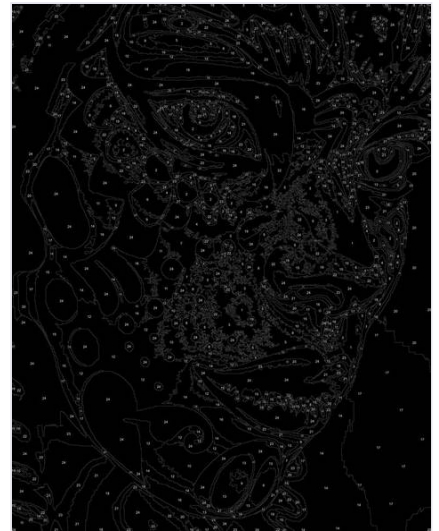
Класика для друку на білому полотні: лише контури й номери.



ПРОЗОРІСТЬ 50

Кольорова схема

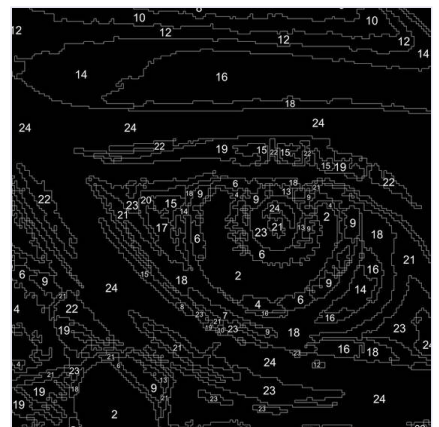
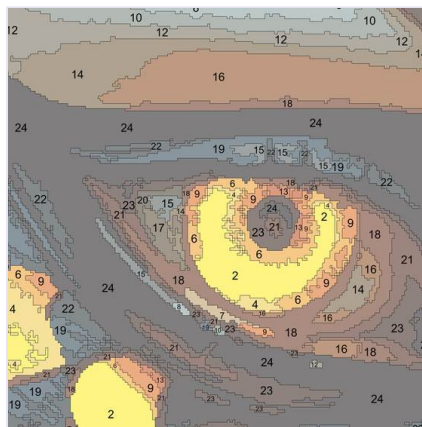
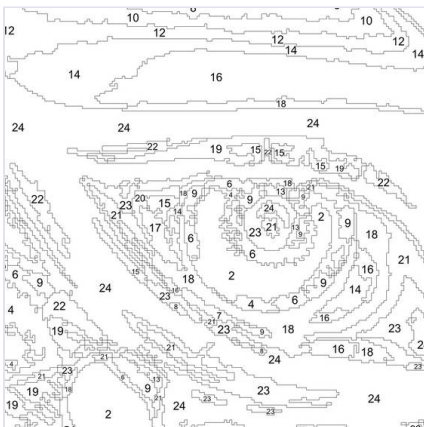
Заливка підказує тон кожної зони — легше новачкам і дітям.



ІНВЕРСІЯ

Біла схема на чорному

Для друку на чорному полотні: білі контури й білі цифри.



Той самий фрагмент ока в усіх трьох режимах — межі зон і номери збігаються піксель у піксель.

Керує один повзунок

«Прозорість фарб»: 0 — чистий контур, 100 — повна заливка, будь-яке значення між ними.

Чорне тло — один перемикач

Він діє одразу на растр, на кольорову схему й на вектор.

Комплект той самий

У кожному з трьох збережень ті самі шість файлів і та сама легенда фарб.

Одне збереження — шість готових файлів

Усі файли лягають поруч, з однаковою назвою й зрозумілим суфіксом — їх одразу можна віддавати на друк або в роботу.

..._template.png

Схема з контурами й номерами у друкарській якості 300 dpi.

..._result.png

Кольоровий орієнтир — яким має вийти результат.

..._result_canvas.png

Макет на полотні: фактура холста й прозорість фарб.

..._palette.png

Легенда: номер, колір, HEX, площа в см² і об'єм фарби в мл.

..._vector.svg

Вектор із гладкими кривими й текстовими номерами — масштабується без втрат, годиться для плотера й великого формату.

..._result.artissimo

Підписаний проєкт: відкривається назад у програмі з усіма налаштуваннями й палітрою.



..._result_canvas.png — макет на полотні

Плюс за потреби

GIF-анімація процесу розфарбовування — для соцмереж і карток товару (див. наступну сторінку).

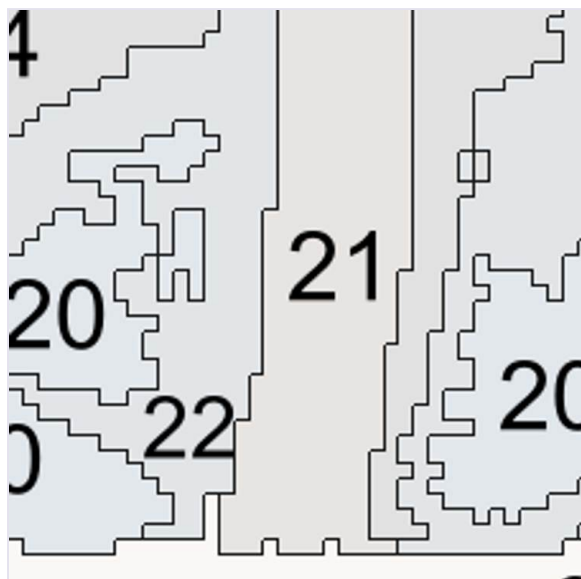
Поліптих — та сама схема, порізана на 2–6 частин.

Брендування — ваш логотип і назва майстерні просто на експортах.

Пробний режим — водяний знак на всіх експортах для демонстрацій.

Усі шість файлів мають **однакову назву й різні суфікси** — на друці нічого не переплутається.

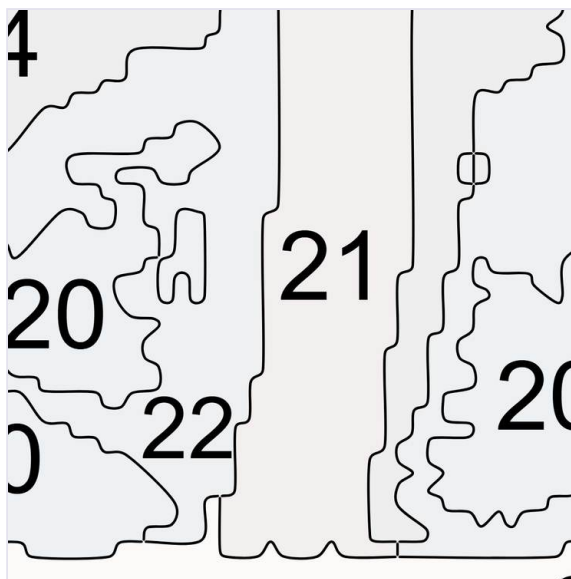
Та сама схема — без піксельних сходинок



РАСТР 300 DPI

..._template.png

Межа зони складається з пікселів — при збільшенні вони стають сходинками.



БЕКТОР .SVG

..._vector.svg

Та сама межа — гладка крива Безьє; цифра лишається справжнім текстом.

Один і той самий фрагмент картини 40×50 см — ділянка ~1,9×1,9 см, збільшена в 4 рази.

- **Друк будь-якого розміру.** Ту саму схему можна надрукувати і 40×50 см, і 160×200 см — контур лишиться такої самої чіткості.
- **Цифри — справжній текст.** Їх видно як текст, а не як картинку: можна замінити шрифт, перефарбувати, знайти пошуком.
- **Плотер, різак і графічні редактори.** Контури — це криві: файл годиться для різання трафаретів і відкривається в Illustrator, CorelDRAW чи Inkscape.

Що налаштовується

Насиченість заливки — від білої схеми до повного кольору.

Товщина й сірість ліній — від волосини до жирного контуру.

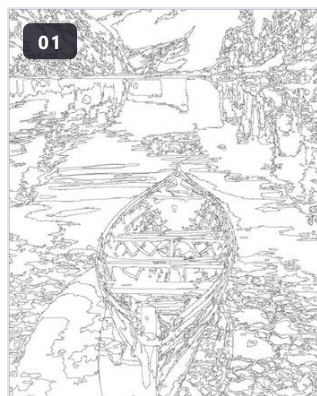
Свій шрифт номерів — той, що є у вашій друкарні.

Білі контури на чорному — для друку на чорному полотні.

Вектор зберігається разом із рештою комплекту, без окремої дії, і вимикається однією галочкою, якщо не потрібен.

GIF, який показує, як картина оживає

Одна кнопка — і програма збирає анімацію розфарбовування: від порожньої схеми з контурами до готової картини, колір за кольором, у тому самому порядку, у якому працює художник.



01
старт — чиста схема



02
≈ 15 %



03
≈ 30 %



04
≈ 40 %



05
≈ 55 %



06
≈ 70 %



07
≈ 85 %



08
готово

Кадри зі справжнього GIF-файла, зібраного програмою: 100 кадрів, ~3 секунди.

Для соцмереж

Анімація зупиняє прокручування краще за статичне фото — готовий контент для сторінки майстерні.

Для карток товару

Покупець одразу бачить, що саме він отримає й яким буде результат.

Для замовника

Персональну картину з його фото приємно показати ще до друку.

Програма рахує, скільки фарби купити

Для кожного кольору PicArt рахує реальну площу зон у квадратних сантиметрах і переводить її в об'єм фарби за вашою нормою витрати. Норму (мл на м²) ви задаєте в налаштуваннях — під свій тип фарби й полотна.

Номер і зразок кольору — точно ті самі, що на схемі.

HEX-код кожної фарби — для замовлення або змішування.

Площа в см² — сумарна площа всіх зон цього кольору.

Об'єм у мл — скільки фарби реально піде.

Порядок від світлого до темного — легенда читається як послідовність роботи.

Окремий PNG — легенду можна друкувати як вкладку в коробку.

Картина 40х50см, 24 кольорів
Витрата фарби: 250 мл/м²

№	Колір	HEX-код	Площа (см ²)	Об'єм (мл)
1		#e8e8ee	69.6 см ²	~ 1.7 мл.
2		#b0d1e7	45.6 см ²	~ 1.1 мл.
3		#d7beab	58.8 см ²	~ 1.5 мл.
4		#78bade	97.2 см ²	~ 2.4 мл.
5		#b1a095	44.4 см ²	~ 1.1 мл.
6		#b3a344	16.4 см ²	~ 0.4 мл.
7		#5ab5af	50.4 см ²	~ 1.3 мл.
8		#49a6c7	152.0 см ²	~ 3.8 мл.
9		#717f79	46.4 см ²	~ 1.2 мл.
10		#328fb0	128.4 см ²	~ 3.2 мл.
11		#4e8756	24.4 см ²	~ 0.6 мл.
12		#876c3b	37.2 см ²	~ 0.9 мл.
13		#1c7f90	122.4 см ²	~ 3.1 мл.
14		#2871a5	173.2 см ²	~ 4.3 мл.
15		#36666f	132.0 см ²	~ 3.3 мл.
16		#544b2f	48.4 см ²	~ 1.2 мл.
17		#315f3a	55.6 см ²	~ 1.4 мл.
18		#215167	136.4 см ²	~ 3.4 мл.
19		#244026	70.4 см ²	~ 1.8 мл.
20		#103c5a	149.6 см ²	~ 3.7 мл.
21		#451f12	56.8 см ²	~ 1.4 мл.
22		#0a2841	109.2 см ²	~ 2.7 мл.
23		#1a2715	51.6 см ²	~ 1.3 мл.
24		#0a0b0e	123.2 см ²	~ 3.1 мл.

Порядок і номери — такі самі, як цифри на схемі.

..._palette.png — реальна легенда картини 40х50 см на 24 кольори.

Замовлення фарби більше не «на око»: ви знаєте об'єм кожного кольору ще до того, як надрукували перший комплект.

✦ Створення картин

Тут із фото народжується схема. Джерело можна підготувати просто в програмі, а якість результату керується параметрами, а не випадком.

Звідки взяти зображення

- **Завантажити фото** з диска — JPG, PNG та інші формати.
- **Колаж із фото** — вільна розкладка з перетягуванням і масштабуванням або рівномірна сітка на 2, 3, 4, 6 чи 9 кадрів.
- **Згенерувати зображення II** — опис текстом, і картинка малюється прямо в програмі.
- **Продовжити збережене** — відкрити раніше збережений проєкт з усіма налаштуваннями.

Підготовка фото

- **Покращити фото** — автоматичне вирівнювання освітлення, контрасту, балансу білого й різкості для слабких знімків, з переглядом «до / після».
- **AI-стиль** — олія, акварель, поп-арт, шарж, зміна сезону на зиму чи осінь, заміна фону на білий або свій опис.
- **Збільшити фото** — нейромережевий апскейл маленького або мильного знімка перед побудовою схеми.

Параметри картини

- **Кількість кольорів** — від 2 до 100. Менше — простіше розфарбовувати, більше — ближче до фото.
- **Розмір полотна в сантиметрах** — від 5 до 300 см по кожній стороні; від нього залежать і роздільність, і об'єми фарби.
- **Суворий режим** — не додавати кольорів понад задану кількість.
- **Висока точність** — повільніший, але точніший розрахунок кольорів.

Керування деталізацією

- **Зони різної деталізації** — обведіть ділянку, і палітра зсунеться до її кольорів: обличчя чи квітка збережуть відтінки, а фон спроститься.
- **Захист обличчя (авто)** — програма сама знаходить обличчя й береже їх від спрощення.
- **Дрібні деталі** — повзунок, який вирішує, зливати дрібні плями чи зберігати їх (працює і в растрі, і у векторі).
- **Сира картина** — швидкий перегляд без попередньої обробки, щоб оцінити кадр.



Пейзаж, портрет і фейс-арт зі сторінки 05 зроблені однією й тією ж комбінацією налаштувань.

Редагування

Автомат ніколи не вгадує на 100 %. Тому картину можна доопрацювати руками — на повній роздільності й із повним відкатом.

Інструменти

- **Пензель** — малює активним кольором палітри, без згладжування, щоб не з'являлися чужі відтінки.
- **Заливка** — клік по зоні перефарбовує її цілком.
- **Піпетка** — бере колір із полотна й робить його активним; працює й по вихідному фото.
- **Розмір пензля** в пікселях, від тонкої правки до великих заливок.

Робота із зоною

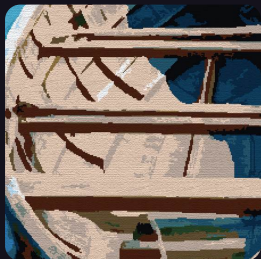
- **Ласо-виділення** — обвели ділянку, вона стала робочою областю.
- **Область дії** — три режими: вся картина, лише у виділенні, лише поза ним.
- **Показати / сховати виділення** клавішею M, очистити — однією кнопкою.

Чистка схеми

- **Підсвітити дрібні деталі** менші за заданий розмір — видно, що буде незручно фарбувати.
- **Злити дрібні деталі** з сусідніми кольорами — одним рухом прибирає «сміття» зі схеми.
- **Заміна кольору** по всій картині або лише у виділенні, з фільтром за площею.
- **Додати колір** — новий відтінок потрапляє в палітру й отримує свій номер.
- **Флуоресцентна фарба** — шість неонових пресетів із позначкою у легенді.

Результат

- **Скасувати / повернути** — Ctrl+Z і Ctrl+Y на будь-яку дію.
- **Зберегти проєкт** — усі шість файлів комплекту одним натисканням.
- **Створити GIF** — анімація поетапного розфарбовування.
- **Перевірка палітри при збереженні** — випадкові відтінки з ручних правок автоматично зводяться до номерів палітри, тож на схемі не з'являється чорних плям.



Правки йдуть на повній роздільності схеми — 4724×5906 пікселів для картини 40×50 см при 300 dpi.

Палітра

Окрема вкладка, де картина підганяється під реальні фарби, які ви купуєте або вже маєте на складі.

Підбір за каталогами

- **Pantone і NCS** — для вибраного кольору програма показує п'ять найближчих відповідників із відстанню ΔE.
- **Записується код, а не HEX** — у легенду потрапляє саме той артикул, який ви замовляєте.
- **Металік** — замінити всю палітру на найближчі Pantone Metallic, з окремим переглядом «зі сйивом».

Ваші наявні фарби

- **Завантажити перелік з Excel або CSV** — програма читає ваш склад фарб без зайвих залежностей.
- **Підібрати з наявних** — уся палітра картини замінюється найближчими фарбами, які у вас справді є.
- **Прев'ю замін із галочками** — видно кожну пару «оригінал → фарба» і ΔE; зняли галочку — колір лишився як був.

Контроль кольору

- **Пам'ять початкових HEX** — програма пам'ятає, який колір був спочатку, і будь-коли повертає його: усі кольори або лише один вибраний.
- **Клік по картині** вибирає відповідний колір у списку — швидко знайти потрібний рядок.
- **Рецепт змішування** — як отримати потрібний відтінок із базових фарб.
- **Перегляд на полотні** — палітра відразу показується з фактурою холста.
- **Скасувати / повернути** на кожну зміну палітри.
- **Зберегти палітру й картину в PNG** — готова картка кольорів.

Чому це важливо

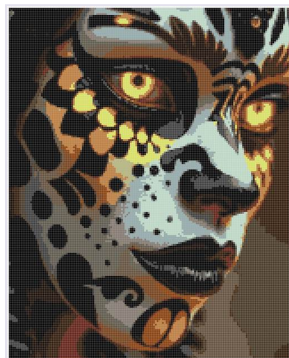
- Номер кольору прикріплений до самого кольору, тому **після будь-якого підбору цифри на схемі лишаються ті самі** — надруковані комплекти не доводиться переробляти.

Номер прикріплений до кольору: підбір Pantone чи ваших наявних фарб **не перетасовує цифри на схемі**.

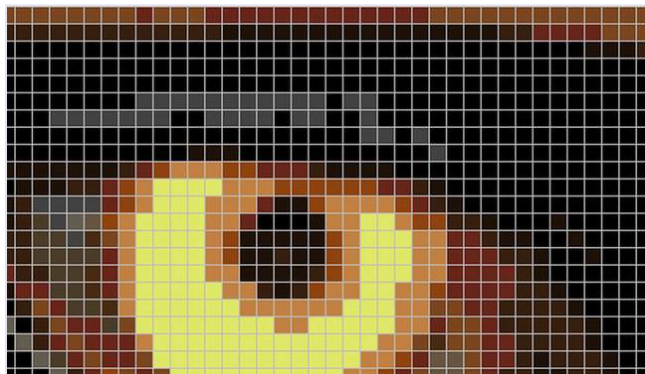
Не скріншоти вікон, а справжні схеми

Те саме фото, що й на попередніх сторінках, переведене у два інші крафти. Кожен модуль віддає карту, легенду з кількістю матеріалу й CSV для закупівлі.

Алмазна мозаїка



Легенда DMC			
Цвета: 17 Всего страз: 31284 Мозаика: 39,5×49,5 см			
DMC 310	Black	×	10317
DMC 3031	Mocha Brown Vy Dk	×	2499
DMC 938	Coffee Brown Ult Dk	×	2473
DMC 3371	Black Brown	×	2153
DMC 839	Beige Brown Dk	×	1676
DMC 3787	Brown Gray Dark	×	1666
DMC 504	Blue Green Vy Lt	×	1609
DMC 3799	Pewter Gray Vy Dk	×	1452
DMC 926	Gray Green Medium	×	1355
DMC 976	Golden Brown Med	×	1326

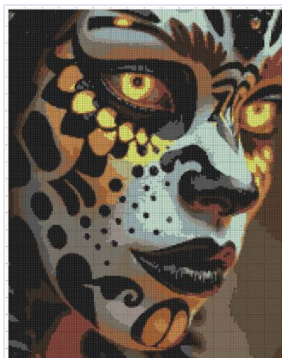


Фрагмент карти 1:1 — кожна клітинка це одна стразина.

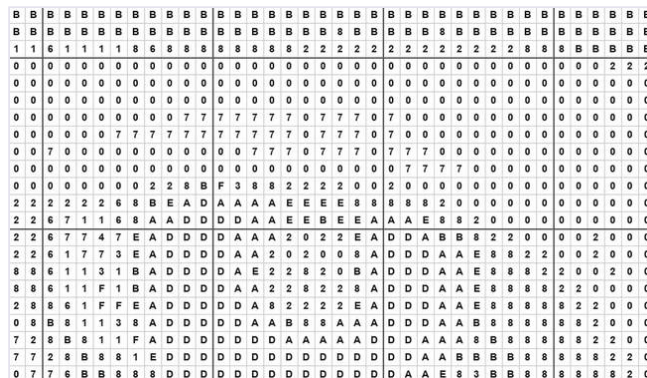
17 кольорів DMC 31 284 стрази 39,5×49,5 см

Легенда рахує кожен номер DMC окремо, а легенда.csv відкривається в Excel — по ній одразу видно, скільки чого замовляти.

Вишивка хрестиком



Легенда вишивки (DMC)				
Кольорів: 17 Стібків: 33990 Канва: 14 ст Ниток: 2 Мотків DMC				
0		DMC 310	Black	× 11231 (2,8 мот.)
1		DMC 3031	Mocha Brown Vy Dk	× 2695 (0,7 мот.)
2		DMC 3371	Black Brown	× 2540 (0,6 мот.)
3		DMC 839	Beige Brown Dk	× 1863 (0,5 мот.)
4		DMC 3787	Brown Gray Dark	× 1783 (0,4 мот.)
5		DMC 504	Blue Green Vy Lt	× 1754 (0,4 мот.)
6		DMC 938	Coffee Brown Ult Dk	× 1634 (0,4 мот.)
7		DMC 3799	Pewter Gray Vy Dk	× 1628 (0,4 мот.)
8		DMC 3857	Rosewood Dark	× 1585 (0,4 мот.)
9		DMC 926	Gray Green Medium	× 1465 (0,4 мот.)



Символьна схема 1:1 — свій знак на кожен колір, блоки по 10 клітинок.

17 кольорів DMC 33 990 стібків 14 ст канва 2 нитки

Схема зберігається і кольоровою, і чорно-білою символною, а легенда одразу переводить стібки в **мотки DMC** — 2,8 мотка чорного, 0,7 коричневого і так далі.

Обидві схеми зроблені з **того самого фото, що й картина за номерами** — переносити зображення вручну не треба.

Одне фото — будь-який вид рукоділля

Та сама картинка перетворюється не тільки на картину за номерами. Кожен модуль дає власну схему, легенду й файли для друку.



Алмазна мозаїка

Переведення у стрази DMC — палітра на 453 кольори, сітка з символами, легенда з кількістю стразів кожного кольору, розмір поля й стразу в міліметрах, обмеження кількості кольорів, заміна кольору просто в схемі, експорт CSV для закупівлі та PNG для друку.



Вишивка хрестиком

Схема під потрібну канву (у каунтах) і задану кількість ниток, кольорова або символічна, зум колесом до курсора й панорама, заміна кольору подвійним кліком. Окремий режим — реалістичний перегляд: справжні хрестики з ниток на канві, з об'ємом нитки й вибором кольору полотна.



Стринг-арт

Портрет із ниток, натягнутих між цвяхами: від 60 до 360 цвяхів по колу, до 4000 ниток, розмір полотна від 10 до 200 см, покрокова інструкція намотування.



Бісер

Схема плетіння бісером у двох сітках — лум (пряма) і цегляна (зі зсувом рядків), з легендою кольорів.



Вишивка на одязі

Розміщення схеми на готовому виробі — футболка, худі, сумка, фартух, боді. Пресети розмірів або власні мірки, вибір зони, перевірка, чи влізе дизайн, шаблон 1:1 для друку та інструкція.

UA

Вишиванка

Конструктор традиційного уставкового крою: розкрій із прямокутників, зони вишивки, послідовність пошиву.

Кожен крафт бере ту саму картинку з редактора — **нічого не треба експортувати руками.**

Налаштовується все, що йде на друк

Що додати на картину

- **Сітка** — розмічальні лінії поверх схеми.
- **Рамка** — декоративна рамка, зокрема дерево й золото.
- **Поліптих** — розділити на 2–6 частин із авторозкладкою.
- **Легенда на полотні** — кольори з номерами просто на макеті.
- **Поп-арт** — вся картина в поп-арт-подачі.
- **Не змінювати макет** — зберегти вихідну композицію без підгонки.

Друк і полотно

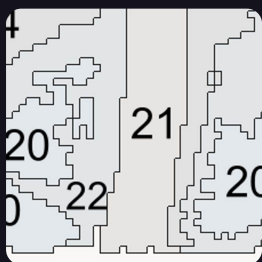
- **Прозорість фарб** — від чистого контуру (Ч/Б схема) до повної заливки; діє й на макет полотна, і на схему.
- **Яскравість цифр** — окремо від контурів.
- **Плавність контурів** — згладжування меж без росту палітри.
- **Розмір і шрифт цифр** — окремо для растру та вектора.
- **Яскравість контурів** — від чорних ліній до майже невидимих.
- **Товщина контуру** в пікселях.
- **Витрата фарби** в мл на квадратний метр — під ваш матеріал.
- **Схема на чорному тлі** — білі контури для друку на чорному полотні.

Вектор (.svg)

- **Зберігати вектор** — вмикається чи вимикається однією галочкою.
- **Товщина й сірість ліній** — від волосини до жирного контуру.
- **Насиченість заливки** — від білої схеми до повного кольору.
- **Свій шрифт міток** — той, що є у вашій друкарні.

Брендування

- **Логотип і назва майстерні** наносяться на експорти — комплект виглядає як ваш продукт, а не як роздруківка.
- **Живий перегляд налаштувань** — три панелі (полотно, растр, вектор) реагують на повзунки миттєво.



Живий перегляд показує полотно, растр і вектор одночасно — видно, що зміниться, ще до збереження.

Зроблено як інструмент, а не як демо

Програма

- **Windows, працює локально.** Обробка фото йде на вашому комп'ютері, знімки нікуди не завантажуються.
- **Українська та англійська** — мова інтерфейсу перемикається однією кнопкою.
- **Світла, темна або власна тема** — у вікні «Вигляд» задаються колір тла, кнопок, акценту й тексту, а також розмір шрифту та кнопок.
- **Автоматичні оновлення** — нові версії приходять у програму й ставляться самі.

Надійність

- **Робота з великими зображеннями** — важкі операції адаптуються до обсягу пам'яті, тож слабший комп'ютер не падає.
- **Довгі розрахунки не морозять вікно** і їх можна скасувати.
- **Звіт про помилку** надсилається розробнику з програми, якщо щось пішло не так.

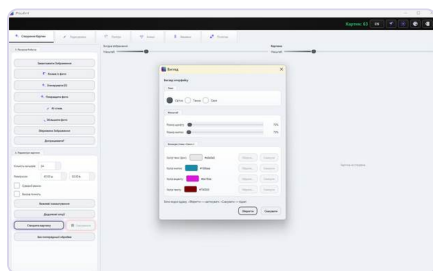
Доступ і ліцензія

- **Вхід за підпискою** — акаунт із лічильником картин, який видно просто у вікні програми.
- **Самореєстрація й пробний доступ** — новий користувач може подивитися програму сам, з водяним знаком на експорті.
- **Повторне збереження свого проєкту не списує картину** — доопрацьовувати вже оплачену роботу можна вільно.
- **Гнучкі права** — кожному клієнту можна відкривати лише потрібні модулі.

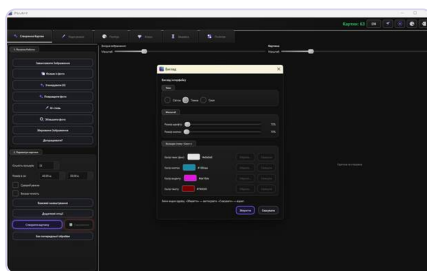
Захист роботи

- **Проекти підписуються** — програма впізнає свій файл і не дає видати чужий за оплачений.
- **Пробні екпорти позначені** водяним знаком і навмисним спотворенням, тож демо не піде в продаж.

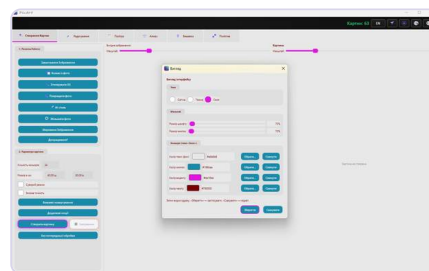
Вигляд програми — під себе



Світла



Темна



Своя: свої кольори

У вікні «Вигляд» обирається тема, розмір шрифту й кнопок, а у власній темі — колір тла, кнопок, акценту й тексту. Зміни видно одразу, «Скасувати» повертає як було.

PICART · V1.0.38

Ваше фото вже готове стати **картиною**

Від знімка до комплекту для друку — за кілька хвилин, без графічних редакторів і без ручного обведення контурів.

Майстерням картин за номерами

Магазинам подарунків і хендмейду

Художнім студіям і гурткам

Усім, хто хоче намалювати своє фото

