
AliveColors
Éditeur graphique

CONTENU

- Comment fonctionne-t-il ?
  - Installation sur Windows
  - Installation sur Mac
  - Installation sur Linux
  - Activation
  - Espace de travail
  - Comment utiliser le logiciel
  - Paramètres du profil de couleur
  - Créer une nouvelle image
  - Format AKVIS
  - Modes colorimétriques
  - Redimensionner une image
  - Tablettes graphiques
  - Traitement par lots
  - Conversion de fichiers
  - Imprimer une image
  - Préférences
  - Raccourcis clavier
- Panneaux
  - Navigation
  - Barre d'outils
  - Calques
  - — Objets dynamiques
  - — Effets de calque
  - — Masque de fusion
  - — Masque vectoriel
  - — Masque d'écrêtage
  - — Modes de fusion
  - — Fusion par luminosité
  - Couches
  - Tracés
  - Sélections
  - Historique
  - Couleur
  - Nuancier
  - Roue chromatique
  - Actions
  - Informations
- Réglages
  - Niveaux
  - Niveaux automatiques
  - Contraste automatique
  - Courbes
  - Luminosité/Contraste
  - Exposition
  - Vibrance
  - Teinte/Saturation
  - Filtre photo
  - Balance des couleurs
  - Correction sélective
  - Recherche des couleurs (3D LUT)
  - — Éditeur de LUT
  - Négatif
  - Seuil
  - Isohélie
  - Noir et blanc

    - Courbe de transfert de dégradé
    - Désaturation
    - Correspondance de la couleur
    - Remplacement de couleur
    - Égalisation
- Effets
    - Artistiques
    - — Bande dessinée
    - — Trame de demi-teintes
    - — Linogravure
    - — Plume et encre
    - — Dessin au crayon
    - — Photocopie
    - — Pochoir
    - — Bords déchirés
    - Flou
    - Coups de pinceau
    - Mélangeur de couches
    - Montage photo
    - Distorsion
    - Ombre portée
    - Glamour
    - Glitch art
    - Passe-haut
    - Correction de l'objectif
    - Bruit
    - Autres
    - Enroulement
    - Pixellisation
    - Rendu
    - Tons foncés/Tons clairs
    - Netteté
    - Esthétiques
    - Remplissage de texture
    - Deux clés
    - Plugins intégrés
    - Plugins externes
- Plugins intégrés
    - AirBrush
    - Enhancer
    - HDRFactory
    - LightShop
    - MakeUp
    - NatureArt
    - Neon
    - Noise Buster
    - Points
    - SmartMask
- Filtres AI
    - Génération d'images locale
    - Génération d'images dans le cloud
    - — Prompts : Règles et conseils
    - Colorisation de l'image
    - Agrandissement de l'image
    - Suppression des artefacts
    - Suppression du flou
    - Suppression du bruit

- Outils de sélection
  - Outils de sélection de base
  - Baguette magique
  - Sélection rapide
  - Sélection d'objets AI
  - Sélection par points AI
  - Sélectionner un sujet AI
  - Plage de couleurs
  - Améliorer les contours
  - Modification d'une sélection
  - Commandes de sélection
- Pinceaux Photoshop
  - Pinceau Ps
  - Pinceau mélangeur Ps
  - Editeur de pinceaux Ps
- Pinceaux standard
  - Pinceau de couleur
  - Crayon de couleur
  - Spray
  - Pinceau de recoloration
  - Pinceau de texture
  - Gomme
  - Pinceau historique
  - Pot de peinture
  - — Remplissage d'après le contenu
  - Remplissage dégradé
  - Tampon de clonage
  - Tampon Caméléon
  - Flou
  - Netteté
  - Doigt
  - Éclaircir
  - Obscurcir
  - Saturation
  - Éditeur de pinceaux
- Outils de retouche
  - Pinceau de réglage
  - Correcteur localisé
  - Suppression des yeux rouges
  - Blanchiment des dents
- Outils de déformation
  - Déformation avant
  - Décalage
  - Dilatation
  - Contraction
  - Tourbillon
  - Reconstruction
- Pinceaux FX
  - Pinceau moelleux
  - Pinceau à cheveux
  - Pinceau à poils
  - Pinceau à fils
  - Pinceau à voile
  - Pinceau à fumée
  - Pinceau étincelant
  - Pinceau énergétique
- Pinceaux artistiques
  - Pinceau à huile

    - Rouleau
    - Feutre
    - Craie
    - Crayon artistique
    - Spray artistique
    - Estompe artistique
- Outils de texte
    - Outil Texte
    - Déformation de texte
    - Accolage de texte à un tracé
- Outils de forme
    - Plume
    - Plume libre
    - Rectangle
    - Rectangle arrondi
    - Ellipse
    - Diagramme circulaire
    - Triangle
    - Polygone
    - Étoile
    - Trait
    - Modifier la forme
    - Remplir une forme
    - Contour d'une forme
- Outils communs
    - Alignement
    - Déplacement
    - Recadrage
    - Recadrage perspective
    - Transformation
    - Pipette
    - Main
    - Zoom
- Traitement RAW
    - Paramètres généraux
    - Courbe de tonalité
    - Détails
    - TSL/Niveaux de gris
    - Corrections optiques
    - Presets

COMMENT FONCTIONNE-T-IL ?

AliveColors est un logiciel graphique tout-en-un pour une grande variété de tâches de traitement d'images comme la retouche photo, l'édition photographique professionnelle, la création d'effets stylisés ainsi que pour la peinture et le dessin numériques.

Avec une large gamme d'outils, d'effets et de paramètres, vous pouvez éditer vos photos existantes ou créer une image à partir de zéro.

En savoir plus :

Installation sur Windows
Installation sur Mac
Installation sur Linux
Activation
Espace de travail
Comment utiliser le logiciel
Créer une nouvelle image
Format AKVIS
Modes colorimétriques
Redimensionner une image
Tablettes graphiques
Traitement par lots
Conversion de fichiers
Imprimer une image
Préférences
Raccourcis clavier

INSTALLATION SUR WINDOWS

L'éditeur d'images **AliveColors** fonctionne sur Windows, Mac, Linux (64 bits). Veuillez voir les systèmes d'exploitation pris en charge.

Les instructions ci-dessous vous aideront à installer AliveColors sur **Windows**.

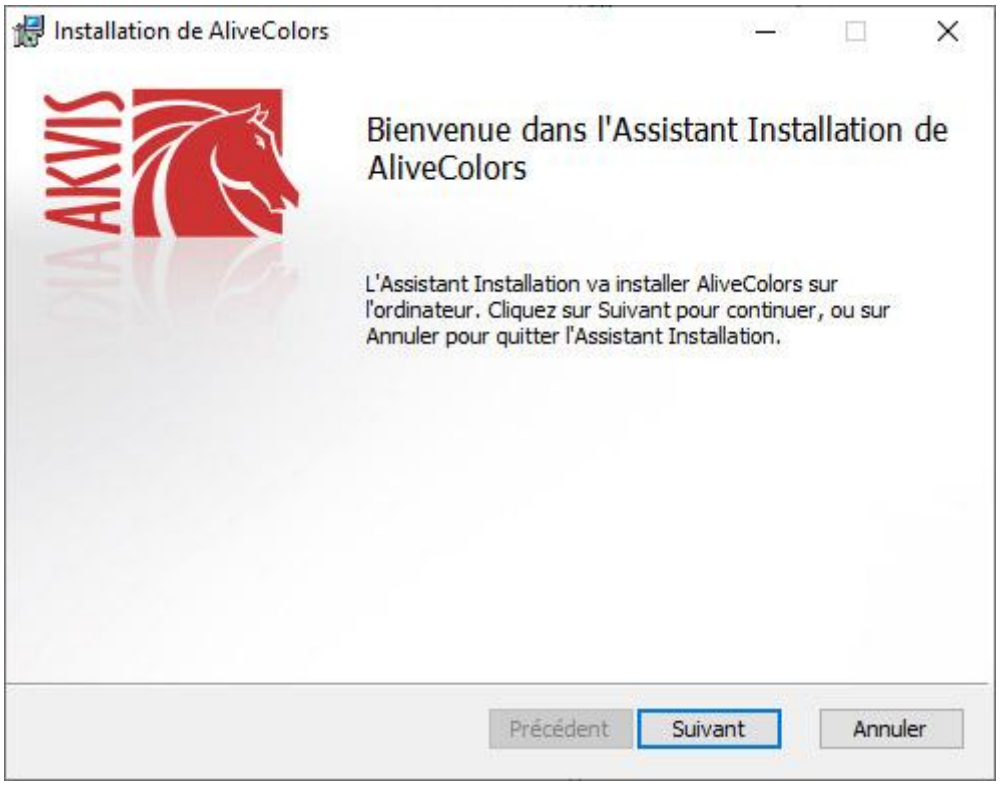
Vous devez disposer des droits d'administrateur pour installer le logiciel.

Suivez les instructions :

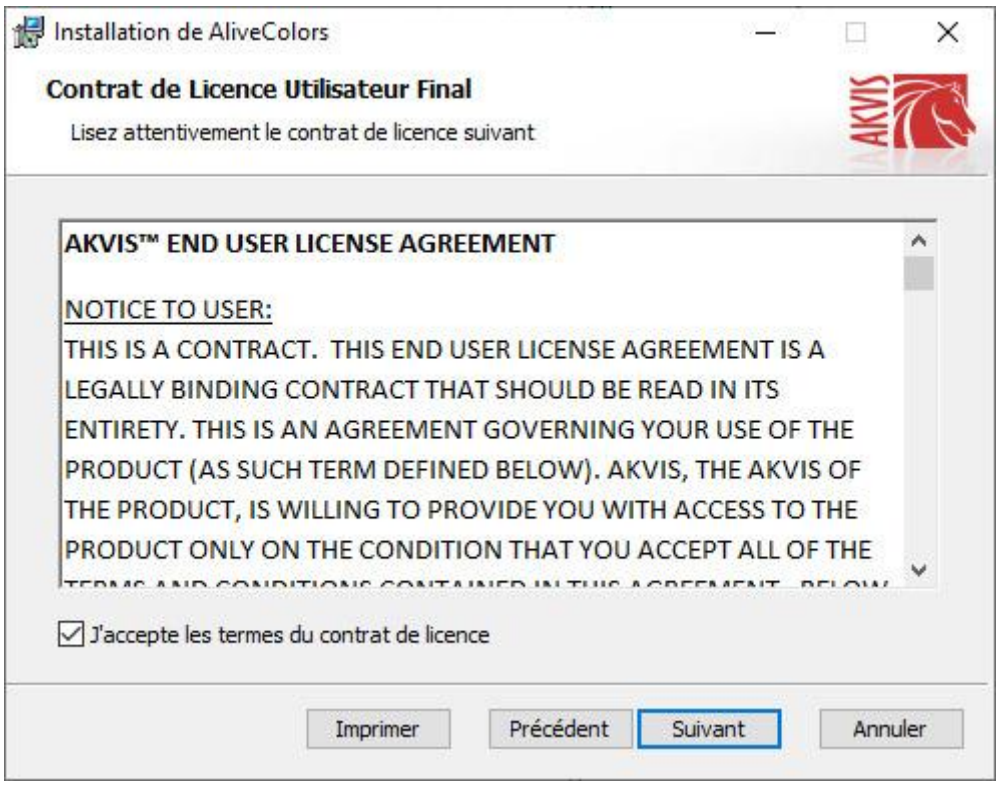
1. Exécutez le fichier d'installation **alivecolors-setup.exe**.
2. Choisissez votre langue et appuyez sur **Installer** pour lancer le processus d'installation.

   Tous les autres fichiers nécessaires seront téléchargés et installés automatiquement.
   Si votre ordinateur n'est pas connecté à Internet, utilisez la méthode hors ligne.

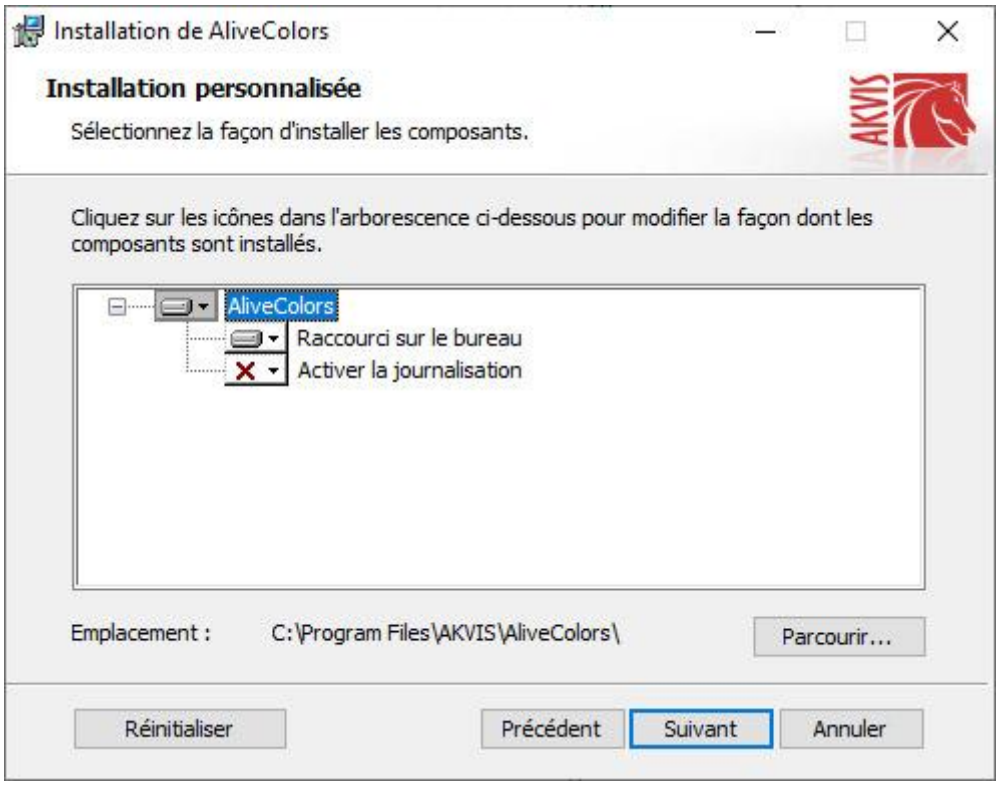
3. Cliquez sur **Suivant**.



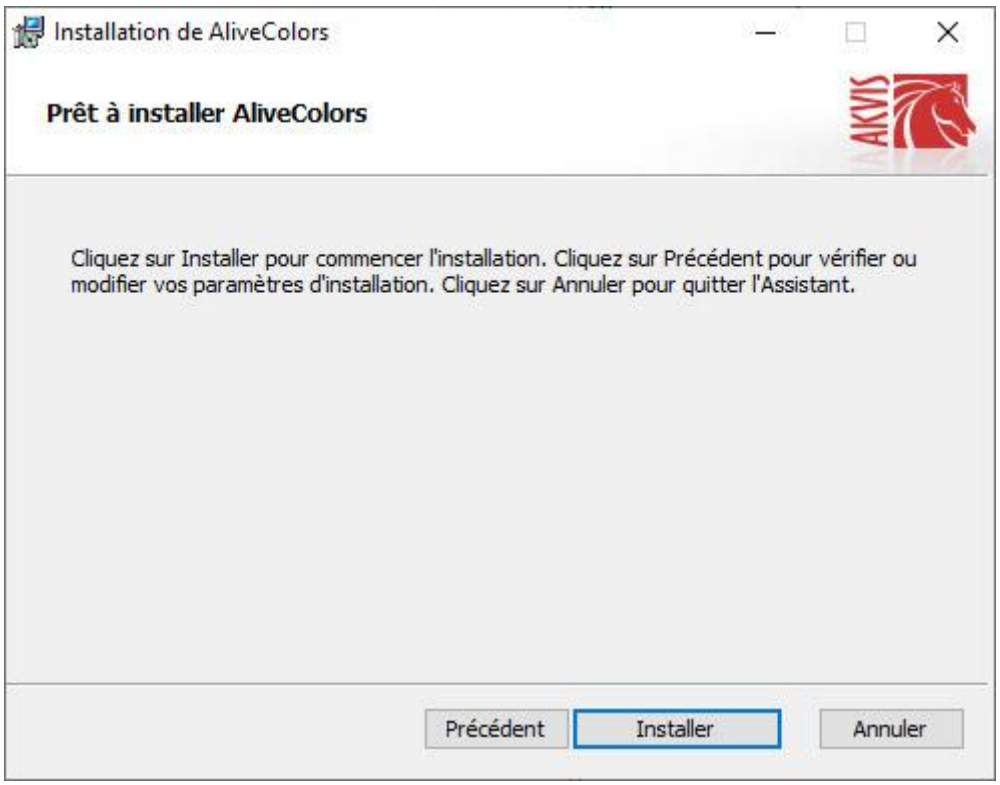
4. Pour continuer le processus d'installation, vous devez lire et accepter le **contrat de licence**. Activez la case à cocher "J'accepte les termes de ce contrat de licence" et appuyez sur **Suivant**.



5. Sélectionnez un lecteur d'installation.



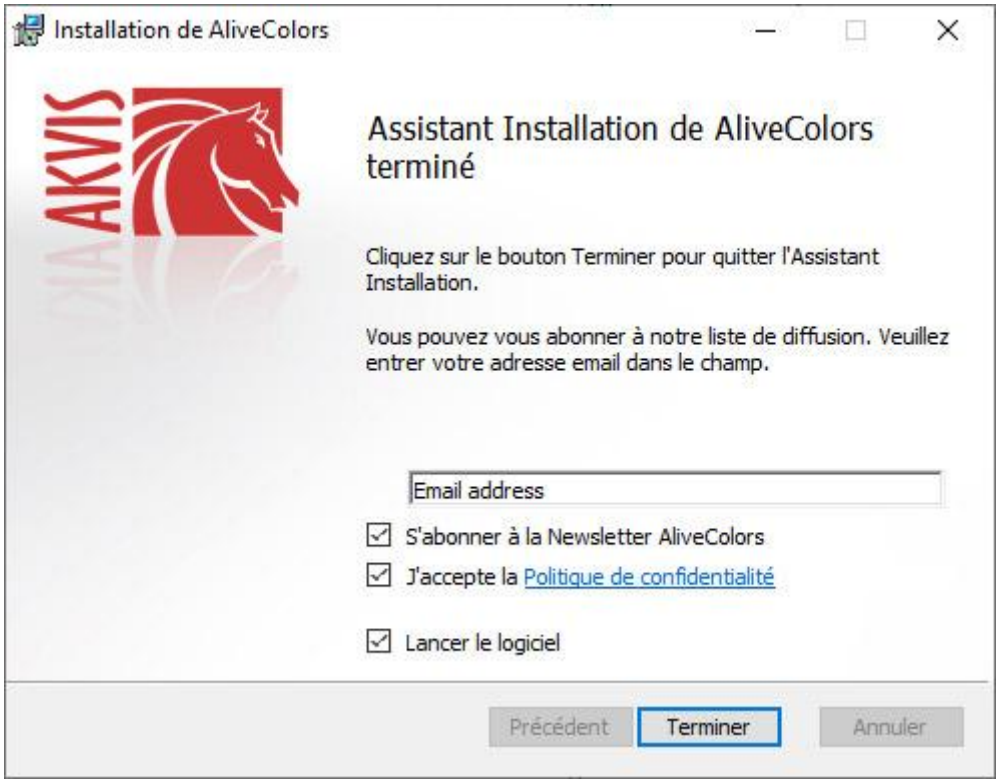
6. Appuyez sur le bouton **Installer**.



7. L'installation est terminée.

   Vous pouvez vous abonner à la **Newsletter AliveColors** pour être informé des mises à jour, des événements et des offres spéciales. Entrez votre adresse e-mail et confirmez que vous acceptez la politique de confidentialité.

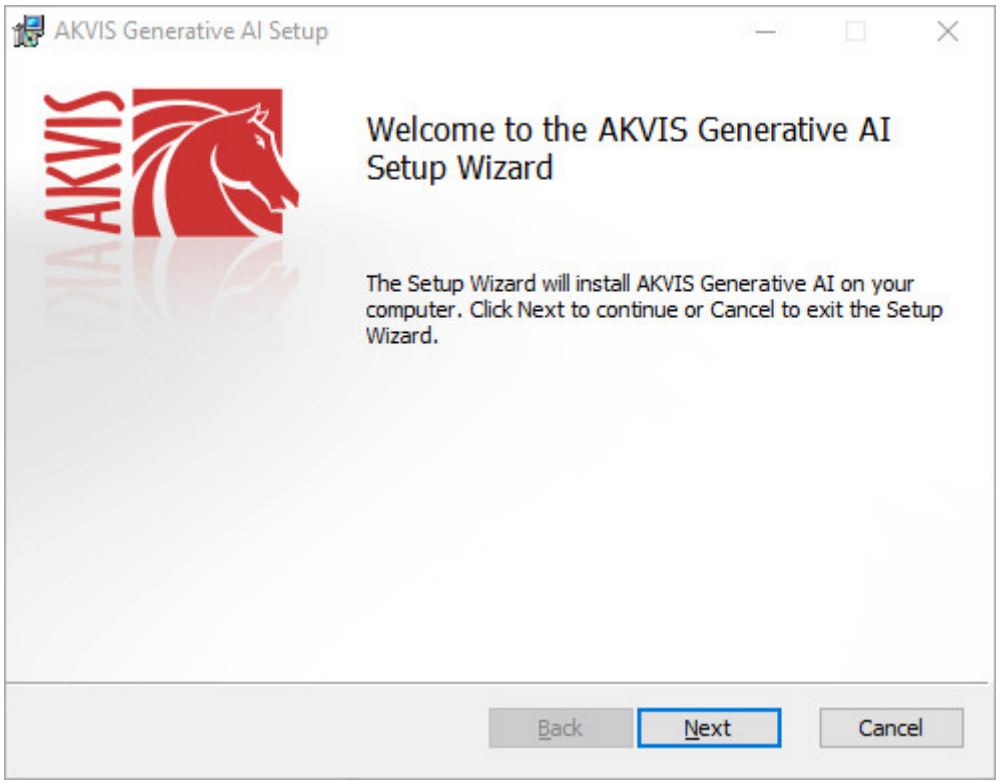
8. Appuyez sur **Terminer** pour quitter le programme d'installation.



Après l'installation d'AliveColors, vous verrez une nouvelle ligne dans le menu **Démarrer** et un raccourci sur le bureau.

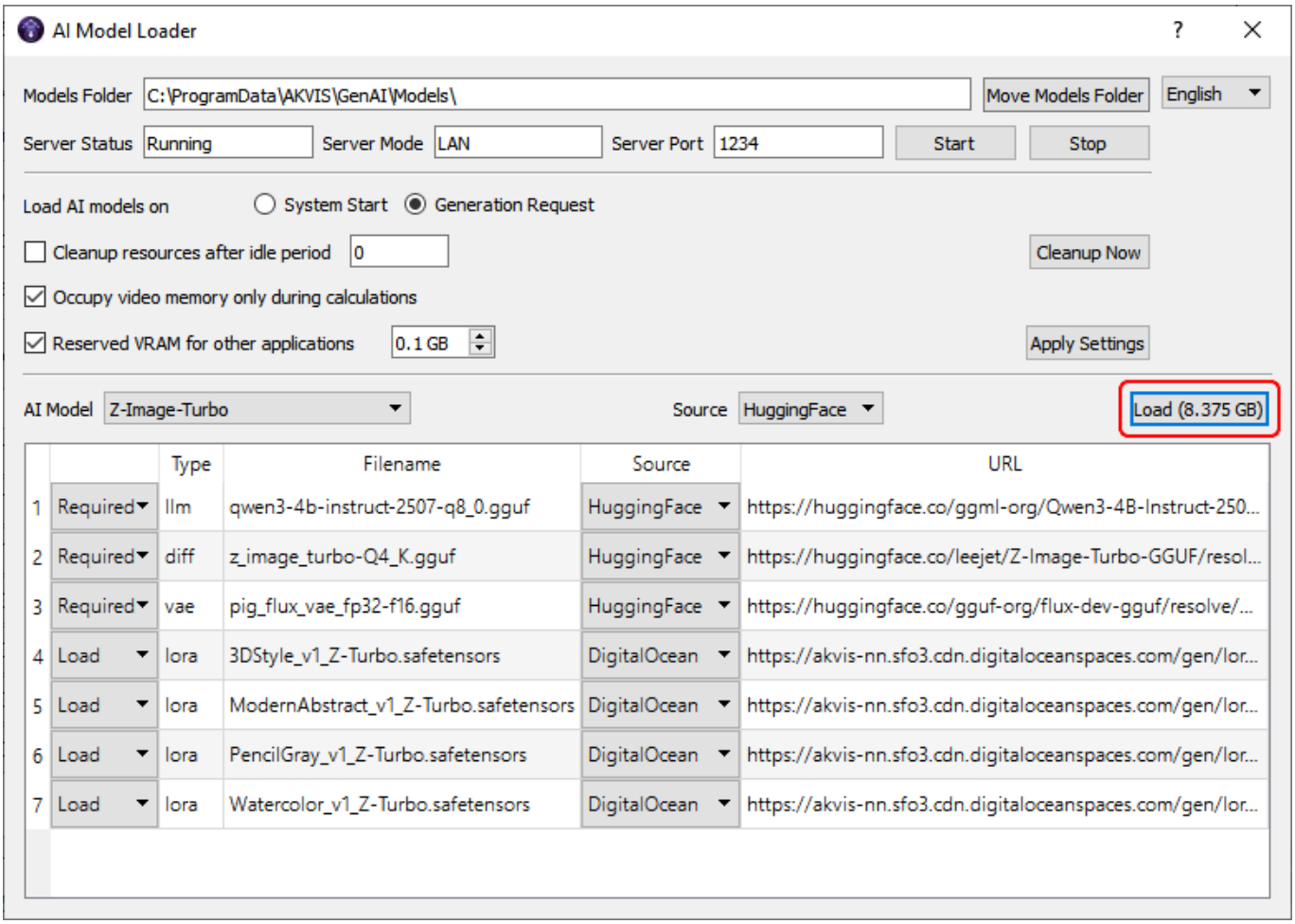
Pour utiliser le module **Génération d'images locale** basé sur l'IA, vous devez télécharger le **Chargeur de modèles**. Il contient un serveur local et permet de travailler avec des modèles de génération d'images.

1. Téléchargez le **Chargeur de modèles** depuis la page de téléchargement.
2. Lancez le fichier téléchargé et suivez les instructions d'installation.



3. Une fois le Chargeur de modèles installé, lancez-le pour télécharger les modèles requis pour la génération d'images.

   Pour démarrer le téléchargement, cliquez sur le bouton **Charger**.



4. Attendez la fin du chargement des modèles, cliquez sur le bouton **Appliquer les paramètres** et fermez la fenêtre de chargement.

   Vous pouvez maintenant utiliser le module AI → Génération d'images locale dans l'éditeur.

Attention !

Pour exécuter le module de génération d'images basé sur l'IA, vous avez besoin d'une carte graphique dédiée (non intégrée) NVIDIA avec au moins 6 à 8 Go de mémoire (NVIDIA 1060 ou supérieure), de l'application NVIDIA installée et de pilotes à jour.

Pour un fonctionnement optimal des autres filtres basés sur l'IA, vous avez besoin d'une carte graphique dédiée avec au moins 3 Go de mémoire et de la dernière version du pilote. Dans le cas contraire, le traitement sera effectué par le processeur. Le logiciel fonctionnera toujours, mais plus lentement.

Consultez la configuration système requise.

Installation sur un ordinateur hors ligne

Sur un ordinateur connecté à Internet, téléchargez le fichier **alivecolors-setup.exe** dans un dossier vide et exécutez-le avec la clé **/layout**. Cette action téléchargera les autres fichiers **.msi** nécessaires.

Transférez ensuite ce dossier contenant tous les fichiers sur votre ordinateur non connecté à Internet et exécutez le fichier **alivecolors-setup.exe**. L'installation de l'éditeur avec toutes les fonctions et modules se déroulera normalement.

Note. Pour un fonctionnement optimal des filtres AI, vous avez besoin d'une carte graphique discrète (non intégrée) avec au moins 3 Go de mémoire et la dernière version du pilote. Sinon, le traitement sera effectué par le processeur. Le logiciele fonctionnera toujours, mais avec un peu de ralentissement.

Pour exécuter le module Génération d'images basé sur l'IA, vous avez besoin d'une carte graphique NVIDIA discrète (non intégrée) avec au moins 6 à 8 Go de mémoire (NVIDIA 1060+), de l'application NVIDIA installée et de pilotes à jour.

Veuillez consulter la configuration requise.

INSTALLATION SUR MAC

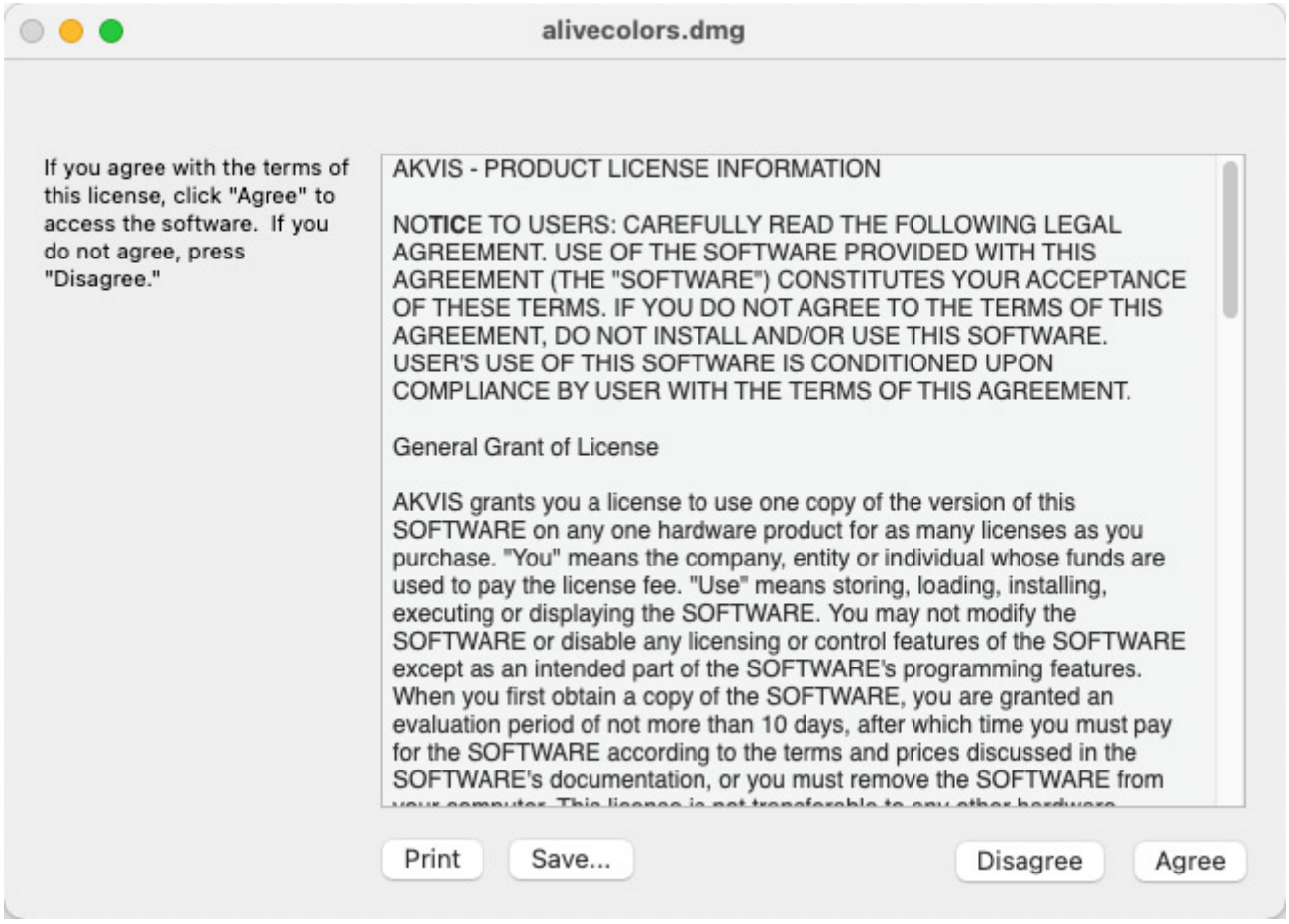
L'éditeur d'images **AliveColors** fonctionne sous Windows, Mac, Linux (64 bits). Veuillez voir les systèmes d'exploitation pris en charge.

Les instructions ci-dessous vous aideront à installer AliveColors sur **Mac**.

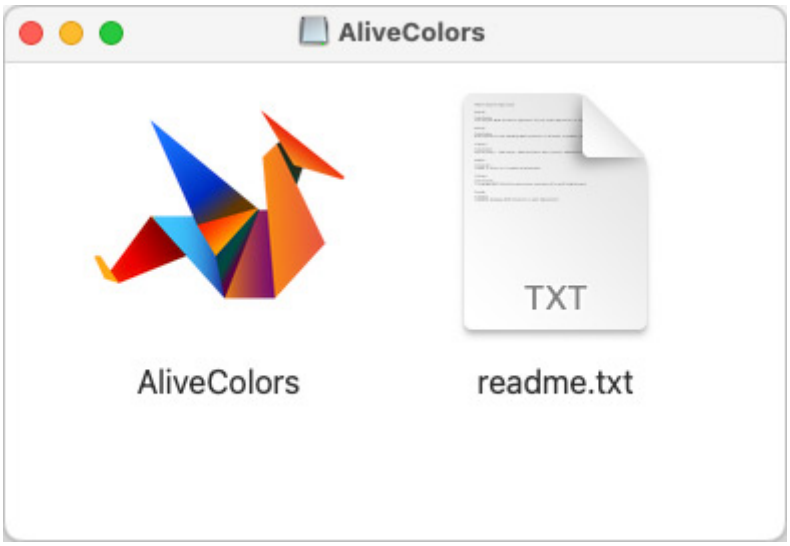
Vous devez disposer des droits d'administrateur pour installer le logiciel.

Suivez les instructions :

1. Ouvrez le disque virtuel dmg : **alivecolors.dmg**
2. Lisez le **contrat de licence** et appuyez sur **Accepter** si vous acceptez les conditions.



3. Une fenêtre du **Finder** s'ouvre avec l'application AliveColors à l'intérieur.



4. Pour installer AliveColors, il faut faire glisser l'application dans le dossier **Applications** (ou dans tout autre endroit que vous préférez).

Exécutez le logiciel en double-cliquant sur son icône dans le Finder.

COMMENT INSTALLER ALIVECOLORS SUR LINUX

L'éditeur d'images **AliveColors** fonctionne sur Windows, Mac, Linux (64 bits). Veuillez voir les systèmes d'exploitation pris en charge.

Les instructions ci-dessous vous aideront à installer AliveColors sur Linux.

> **Note.** L'éditeur d'images AliveColors est compatible avec le **noyau Linux 5.0+ 64 bits**.
> Vous pouvez trouver la version du noyau en utilisant la commande uname -srm.

Les programmes d'installation **AliveColors** sont disponibles pour plusieurs distributions Linux :

► Paquet DEB : Debian/Ubuntu

► Paquet RPM : Red Hat/CentOS/Fedora

► openSUSE

Vous pouvez également installer **AliveColors** à l'aide du système Flatpak.

Installation sur les systèmes basés sur **Debian** :

> **Note.** Vous avez besoin des autorisations apt-install ou apt-get pour installer le logiciel.

1. Exécutez le terminal.
2. Créez un répertoire pour stocker les clés :

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

3. Téléchargez la clé qui a signé le dépôt :

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

   ou

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

4. Ajoutez le dépôt à la liste dans laquelle le système recherche les paquets à installer :

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

5. Mettez à jour la liste des paquets connus :

   ```
   sudo apt-get update
   ```

6. Installez l'éditeur d'images AliveColors :

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

   Acceptez de télécharger et d'installer les packages requis (qt-akvis, akvis-alivecolors-bin, akvis-alivecolors-presets, akvis-alivecolors-framepack, akvis-hdrfactory-akf, akvis-makeup-akf, akvis-natureart-akf, akvis-smartmask-akf).

7. L'installation est terminée.

   Lancez l'éditeur d'images via le terminal ou en utilisant le raccourci du logiciel.

8. Pour les mises à jour automatiques, utilisez la commande :

```
sudo apt-get upgrade
```

Pour supprimer l'éditeur d'images :

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

Installation sur les systèmes basés sur **RPM** (**CentOS**, **RHEL**, **Fedora**) :

1. Exécutez le terminal.
2. Enregistrez la clé qui a signé le dépôt :

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

3. Ajoutez le dépôt au système :

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

4. Mettez à jour la liste des paquets :

   lors de l'utilisation du gestionnaire de paquets **dnf** :

   ```
   sudo dnf update
   ```

   lors de l'utilisation du gestionnaire de paquets **yum** :

   ```
   sudo yum update
   ```

5. Installez AliveColors :

   lors de l'utilisation du gestionnaire de paquets **dnf** :

   ```
   sudo dnf install alivecolors
   ```

   lors de l'utilisation du gestionnaire de paquets **yum** :

   ```
   sudo yum install alivecolors
   ```

6. L'installation est terminée.

   Lancez l'éditeur d'images via le terminal ou en utilisant le raccourci du logiciel.

7. Pour les mises à jour automatiques :

   lors de l'utilisation du gestionnaire de paquets **dnf** :

   ```
   sudo dnf upgrade
   ```

   lors de l'utilisation du gestionnaire de paquets **yum** :

   ```
   sudo yum upgrade
   ```

8. Pour supprimer l'éditeur d'images :

   lors de l'utilisation du gestionnaire de paquets **dnf** :

   ```
   sudo dnf remove alivecolors
   ```

lors de l'utilisation du gestionnaire de paquets **yum** :

```
sudo yum remove alivecolors
```

Installation sur **openSUSE**.

1. Exécutez le terminal.
2. Connectez-vous en tant qu'utilisateur root.
3. Ajoutez la clé qui a signé le dépôt :

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

4. Ajoutez le dépôt au système :

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

5. Mettez à jour la liste des paquets :

   ```
   zypper ref
   ```

6. Installez AliveColors :

   ```
   zypper install alivecolors
   ```

7. L'installation est terminée.

   Lancez l'éditeur d'images via le terminal ou en utilisant le raccourci du logiciel.

8. Pour les mises à jour automatiques :

   ```
   zypper update
   ```

   Pour supprimer l'éditeur d'images :

   ```
   zypper remove alivecolors
   ```

Installation **Flatpak** :

1. Exécutez le terminal.
2. Ajoutez le dépôt Flathub

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

3. Ajoutez le dépôt AKVIS

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

4. Installez AliveColors :

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

5. L'installation est terminée.

   Lancez l'éditeur d'images en utilisant le raccourci du logiciel ou via le terminal :

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

6. Pour mettre à jour tous les flatpaks installés, utilisez la commande :

   ```
   sudo flatpak update -y
   ```

   pour supprimer l'éditeur d'images :

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

Afin d'afficher correctement l'interface du logiciel, il est recommandé d'installer le gestionnaire de composite Compton ou Picom.

COMMENT ACTIVER ALIVECOLORS

Après avoir téléchargé **AliveColors**, exécutez le fichier d'installation et suivez les instructions d'installation.

> **Attention :** Pendant le processus d'activation, vous devez être branché à Internet. Si cela n'est pas possible, nous vous proposons une solution alternative.

► Version Free (gratuite)

Procédez comme suit pour activer une version gratuite d'AliveColors :

1. Lors du démarrage d'une version non enregistrée, la fenêtre **À propos d'AliveColors** apparaît. Cliquez sur le bouton **FREE**.



2. Entrez votre adresse électronique valide dans le champ **Votre email**, activez les cases à cocher J'accepte la Politique de confidentialité et S'abonner à la Newsletter AliveColors, puis cliquez sur **OK**.



Alternativement, vous pouvez demander un numéro de série directement à partir du Compte utilisateur en cliquant sur le bouton **Obtenir une clé de licence pour AliveColors (Free)**.

3. La clé de licence sera envoyée à l'adresse électroniqe spécifiée. Vous serez automatiquement abonné à la **Newsletter AliveColors**.
   Attention : Si vous vous désabonnez, votre clé de licence gratuite sera immédiatement désactivée !
4. Ouvrez de nouveau le logiciel et cliquez sur **ACTIVER**.
5. Entrez votre nom et la clé de licence (numéro de série) envoyée.



6. Choisissez l'option **Connexion directe au serveur d'activation** et cliquez sur **ACTIVER**.
   Votre version du logiciel est activée !

► Licence perpétuelle

1. Lors du démarrage d'une version non enregistrée, la fenêtre **À propos d'AliveColors** apparaît.
2. Cliquez sur le bouton **ACTIVER**.
3. Entrez votre nom et la clé de licence (numéro de série) que vous avez reçue après votre achat.
4. Choisissez l'option **Connexion directe au serveur d'activation** et cliquez sur **ACTIVER**.
   Votre version du logiciel est activée !

Activation sans connexion Internet

Si vous n'avez pas de connexion Internet, procédez comme suit pour activer le logiciel :

1. Cliquez sur le bouton **ACTIVER**.
2. Entrez votre nom et la clé de licence (numéro de série).
3. Choisissez l'option **Envoyer la demande d'activation par e-mail** et cliquez sur **ACTIVER**.
4. Un message contenant toutes les informations nécessaires sera créé par le logiciel.
5. Transférez le message d'activation sur un ordinateur connecté à Internet, par exemple en utilisant une clé USB. Envoyez-nous la demande d'activation sans aucune modification à : activate@akvis.com.
6. Sur la base de cette information, notre serveur générera un fichier de licence (**AliveColors.lic**) et l'enverra à votre e-mail.
7. Enregistrez le fichier AliveColors.lic (ne l'ouvrez pas !) sur votre ordinateur où vous souhaitez enregistrer le logiciel, dans le dossier **AKVIS** dans le dossier Documents partagés :

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

   Votre version du logiciel est activée !

ESPACE DE TRAVAIL

AliveColors est un logiciel graphique tout-en-un pour une grande variété de tâches de traitement d'images comme la retouche photo, l'édition photographique professionnelle, la création d'effets stylisés ainsi que pour la peinture et le dessin numériques.

Veuillez voir notre tutoriel vidéo pour en savoir plus sur l'espace de travail de l'éditeur d'images AliveColors.

Exécutez **AliveColors**. Dès le lancement de l'éditeur d'images, son espace de travail se présente comme suit :



Écran de démarrage d'AliveColors

La zone centrale de la fenêtre du logiciel affiche l'**écran de démarrage**.

En haut de l'écran, vous pouvez voir les contrôles suivants :

- le bouton ouvre la boîte de dialogue pour créer un nouveau document,
- le bouton crée un nouveau document à partir du presse-papiers,
- le bouton ouvre la boîte de dialogue où vous pouvez sélectionner une image à être traitée.

La zone centrale de l'écran de démarrage affiche la liste des documents récemment ouverts. Vous pouvez afficher les documents sous forme de miniatures ou d'une liste de texte.

La taille des miniatures des images récemment ouvertes peut être ajustée à l'aide du curseur en haut de l'écran de démarrage.

Lorsque vous cliquez sur le bouton à côté d'une image, il se transformera en , et l'image sera fixée dans la liste et ne sera pas perdue lors de l'ouverture d'autres images. Appuyez à nouveau sur le bouton pour annuler l'épinglage de l'image.

Lorsque vous cliquez sur le bouton à côté d'une image, elle sera supprimée de la liste.

Le **Panneau d'apprentissage** où vous pouvez trouver des liens vers des tutoriels vidéo pour de nombreuses tâches se situe au bas de l'écran de démarrage.

> **Note.** Vous pouvez activer ou désactiver l'écran de démarrage et le Panneau d'apprentissage dans les Préférences de l'éditeur.

Après avoir ouvert une image, l'espace de travail de l'éditeur se présente comme suit :



Espace de travail d'AliveColors

Éléments de la fenêtre du logiciel :

La partie principale de la fenêtre du logiciel affiche la **Fenêtre d'image**.

Il est possible d'ouvrir plusieurs images en même temps. Chaque image apparaît dans un onglet séparé en haut de la **Fenêtre d'image**. Vous pouvez passer d'une image à une autre en cliquant sur le nom de l'onglet.



Onglets d'images

À droite des onglets d'image, vous pouvez voir les boutons suivants :

- le bouton crée un nouveau fichier,
- le bouton affiche les miniatures des fichiers ouverts,
- le bouton affiche la liste des images ouvertes,
- le bouton ferme un fichier actif.

Cliquez avec le bouton droit sur la barre d'onglets pour ouvrir le menu contextuel avec les commandes disponibles.

Dans la partie supérieure de la fenêtre du logiciel, vous pouvez voir le **Panneau de configuration** avec les options de menu suivantes :

Le menu **Fichier** contient des commandes de base pour gérer les fichiers : Ouvrir, Enregistrer, Imprimer, Fermer, Quitter, etc.

En utilisant la commande **Automatisation**, vous pouvez traiter plusieurs fichiers à la fois.

La commande **Préférences...** ouvre la boîte de dialogue des paramètres du logiciel.

Le menu **Edition** sert à modifier le contenu d'un document et de l'historique des modifications.

Le menu **Image** vous permet d'ajuster l'échelle, la taille et le mode colorimétrique d'une image. Il offre également des commandes pour le réglage des tons et des couleurs.

Attribuer un profil. La commande remplace le profil par celui sélectionné sans affecter les données. Visuellement, l'image changera, mais les données à chaque point resteront les mêmes.
Convertir en profil. La commande remplace le profil par celui sélectionné, les données sont recalculées, mais l'image ne change pas visuellement.

Le menu **Calques** contient des commandes pour le travail avec des calques.

Le menu **Sélection** contient des commandes pour le travail avec des sélections.

Le menu **Effets** contient des effets d'accentuation et de stylisation. Ici, vous pouvez trouver une liste de plugins installés.

Le menu **AI** (Intelligence Artificielle) contient des filtres neuronaux conçus pour améliorer les images.

Le menu **Espace de travail** contrôle l'apparence du logicel. Il offre les commandes et les éléments de menu suivants :

La commande **Personnaliser l'espace de travail** permet de modifier les propriétés de l'espace de travail.

L'élément de menu **Panneaux** définit les panneaux affichés dans la fenêtre du logiciel.

Les commandes d'alignement (**Règles**, **Grille**, **Repères**, et d'autres) servent à organiser et à aligner les calques et les objets.

Le menu **Aide** fournit des informations sur le logiciel. Le menu propose les éléments suivants :

Tutoriel. La commande ouvre le Manuel de l'utilisateur (touche F1).

À propos d'AliveColors. La commande affiche des informations sur la version actuelle et la licence du logiciel.

Activation. En utilisant la commande, vous pouvez enregistrer le logiciel et modifier le type de licence.

Nouveautés. La commande ouvre une fenêtre de navigateur Web fournissant des informations sur les nouvelles versions d'AliveColors.

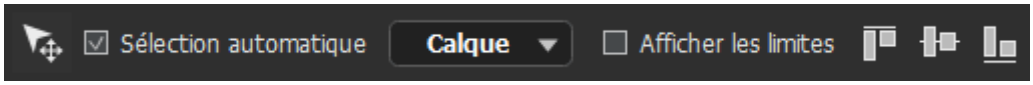
Support technique. Utilisez cette commande pour contacter l'équipe de support AKVIS.

AliveColors sur le Web. La commande ouvre la page d'accueil de l'éditeur d'images.

S'inscrire à la Newsletter AliveColors. Utilisez cette commande pour vous abonner à la Newsletter AliveColors et rester à l'écoute des dernières nouvelles !

À propos des plugins. Sélectionnez le nom de n'importe quel plugin pour obtenir des informations sur sa version et le statut de votre licence.

Le panneau **Options de l'outil** avec les paramètres de l'outil actif se situe sous le Panneau de configuration



Options de l'outil Déplacement

Le panneau Options de l'outil affiche les paramètres de base de l'outil. Pour afficher tous les paramètres, cliquez sur l'icône de l'outil sur le côté gauche des options de l'outil ou cliquez avec le bouton droit de la souris dans la **Fenêtre d'image**.

Dans la partie droite du panneau Options de l'outil, vous pouvez voir les icônes suivantes :

Le bouton ouvre une fenêtre affichant les dernières nouvelles concernant AliveColors.

Le bouton ouvre les fichiers d'aide du logiciel.

Le bouton appelle la boîte de dialogue Préférences qui permet de modifier les options du logiciel.

Le logiciel contient des panneaux avec des fonctions spécifiques : Navigation, Barre d'outils, Couleur, Nuancier, Roue chromatique, Historique, Actions, Calques, Couches, Tracés, Sélections et Informations.

Les paramètres de l'effet sélectionné ou du calque de réglage sont affichés dans le panneau **Paramètres**.

Le panneau **Astuces** affiche une brève description des panneaux, des outils et des options sur lesquels le curseur de la souris est positionné.

Les panneaux peuvent être facilement déplacés, combinés, mis à l'échelle, alignés et cachés.

COMMENT UTILISER LE LOGICIEL

AliveColors est un logiciel graphique tout-en-un pour une grande variété de tâches de traitement d'images comme la retouche photo, l'édition photographique professionnelle, la création d'effets stylisés ainsi que pour la peinture et le dessin numériques.

Étape 1. Démarrez l'éditeur d'images **AliveColors**.

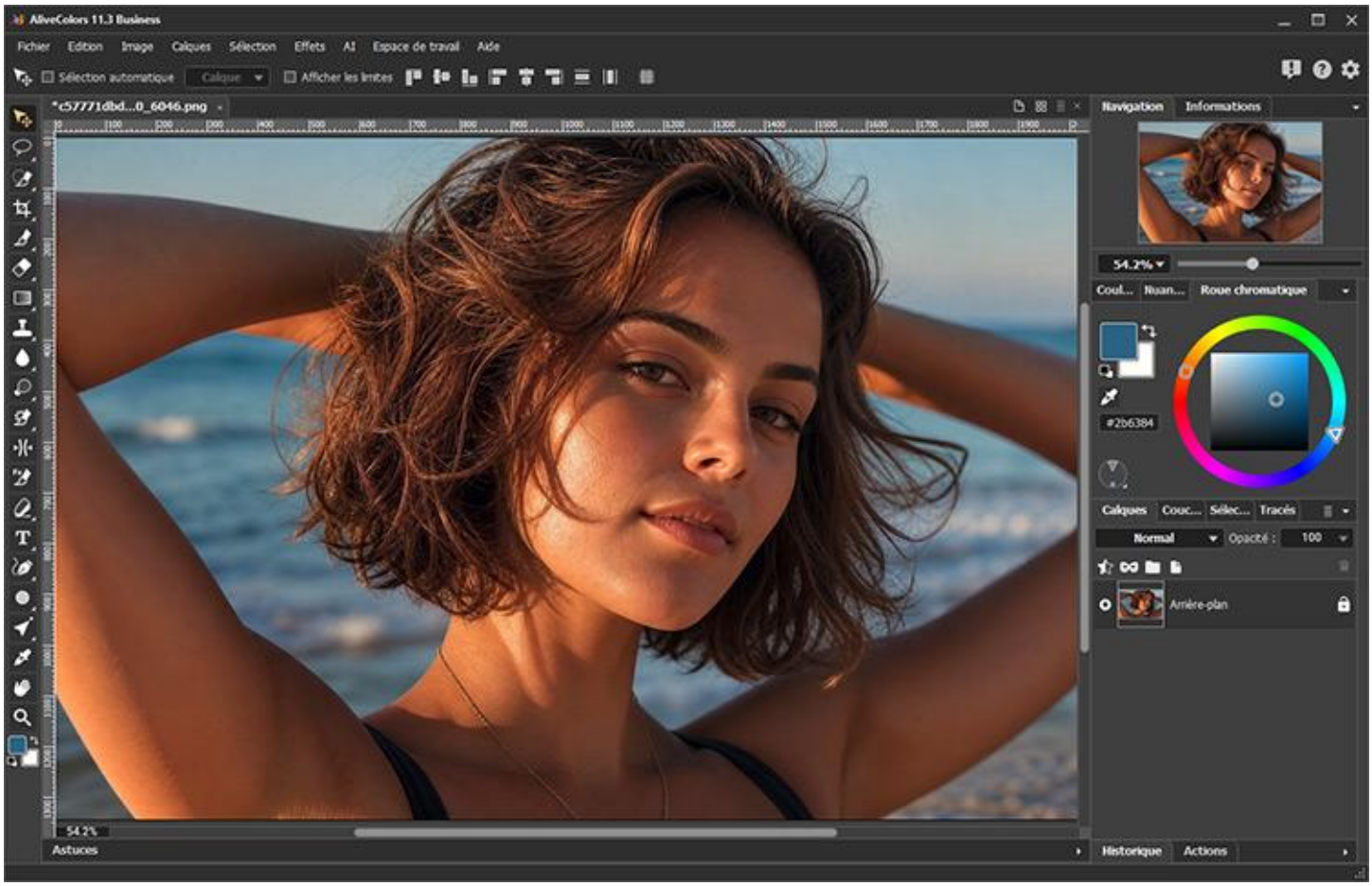
Étape 2. Ouvrez un fichier (formats pris en charge : TIFF, BMP, JPEG, PNG, RAW, SVG, PSD, WEBP et AKVIS) ou créez un nouveau document.

Vous pouvez ouvrir une image en cliquant sur le bouton **Ouvrir un fichier** dans la fenêtre d'écran de démarrage, en utilisant la commande **Fichier -> Ouvrir** ou en appuyant sur Ctrl+O sur Windows, ⌘+O sur Mac.

Alternativement, vous pouvez faire glisser un raccourci d'image directement dans la fenêtre du logiciel. Lorsque vous faites glisser le raccourci dans un fichier ouvert, l'image sera ajoutée en tant que nouveau calque.

Vous pouvez charger plusieurs fichiers sélectionnés à partir d'un disque dans un seul document en tant que calques distincts en utilisant la commande **Charger les fichiers dans les calques** dans le menu **Fichier -> Automatisation**.

Pour afficher les fichiers récemment ouverts, cliquez sur **Fichier -> Fichiers récents**.



Fenêtre du logiciel AliveColors

Il est possible d'ouvrir plusieurs images à la fois.

Étape 3. Vous pouvez ajuster la couleur et la teinte de l'image en sélectionnant **Image -> Réglage**.

Étape 4. Pour modifier l'image, utilisez les outils appropriés dans la **Barre d'outils**.

Étape 5. Vous pouvez appliquer des effets et des filtres à l'image en utilisant le menu **Effets** dans le Panneau de configuration.



Édition de l'image dans AliveColors

Étape 6. Pour enregistrer le résultat, utilisez la commande **Fichier -> Enregistrer sous** ou la combinaison de touches `Ctrl`+`Shift`+`S` sur Windows, `⌘`+`⇧`+`S` sur Mac.

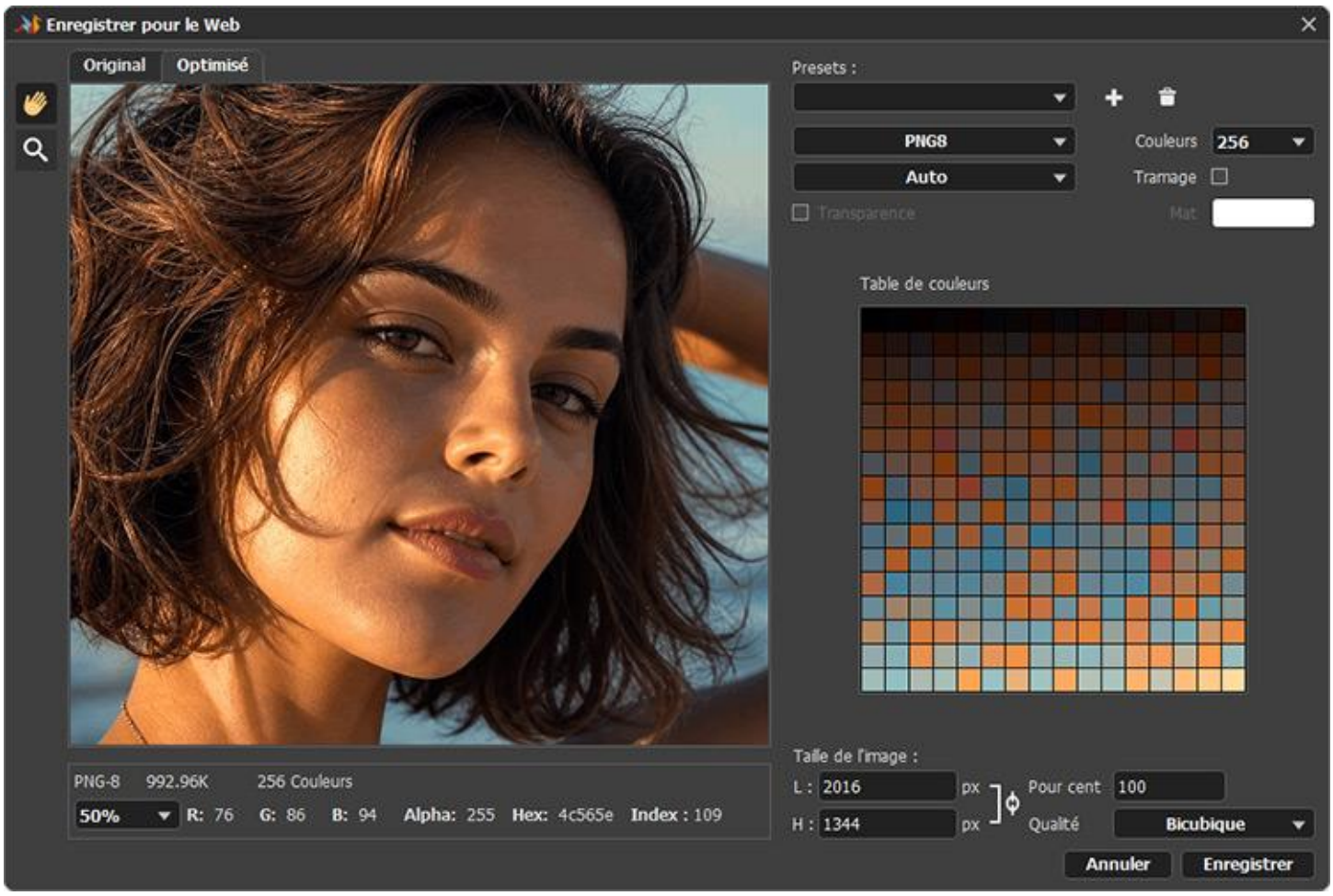
Dans la boîte de dialogue **Enregistrer sous**, saisissez un nom pour le fichier, sélectionnez un format (TIFF, BMP, JPEG, PNG, SVG, WEBP, PDF, PSD ou AKVIS) et indiquez un dossier cible.

> **Note.** Si votre image a plusieurs calques, vous pouvez utiliser le **format AKVIS** pour enregistrer tous les points de repère, tous les types de calques, de sélections et de masques. Le résultat final peut être enregistré dans n'importe quel format pris en charge.

Utilisez la commande **Fichier -> Enregistrer** ou la combinaison de touches `Ctrl`+`S` sur Windows, `⌘`+`S` sur Mac pour remplacer l'image originale par celle éditée.

Vous pouvez enregistrer chaque calque de l'image dans un fichier séparé à l'aide de la commande **Fichier -> Enregistrer les calques dans les fichiers**. Lors de l'enregistrement, sélectionnez le dossier, le nom et le format souhaité.

À l'aide de la commande **Fichier -> Enregistrer pour le Web**, vous pouvez préparer et enregistrer une image pour la publication sur Internet. La boîte de dialogue vous permet de sélectionner le format, la qualité et la taille de fichier optimaux.



Enregistrer pour le Web

Étape 7. Pour imprimer l'image, sélectionnez **Fichier -> Imprimer** ou utilisez la combinaison de touches `Ctrl`+`P` sous Windows, `⌘`+`P` sous Mac.

Étape 8. Utilisez l'une des options pour fermer l'image active :

- appuyez sur le bouton ☒ sur l'onglet de l'image,
- appuyez sur le bouton ☒ à droite de l'onglet de l'image,
- sélectionnez la commande **Fichier -> Fermer** dans le Panneau de configuration,
- utilisez la combinaison de touches `Ctrl`+`W` sur Windows, `⌘`+`W` sur Mac.

Étape 9. Utilisez l'une des options pour quitter le logiciel :

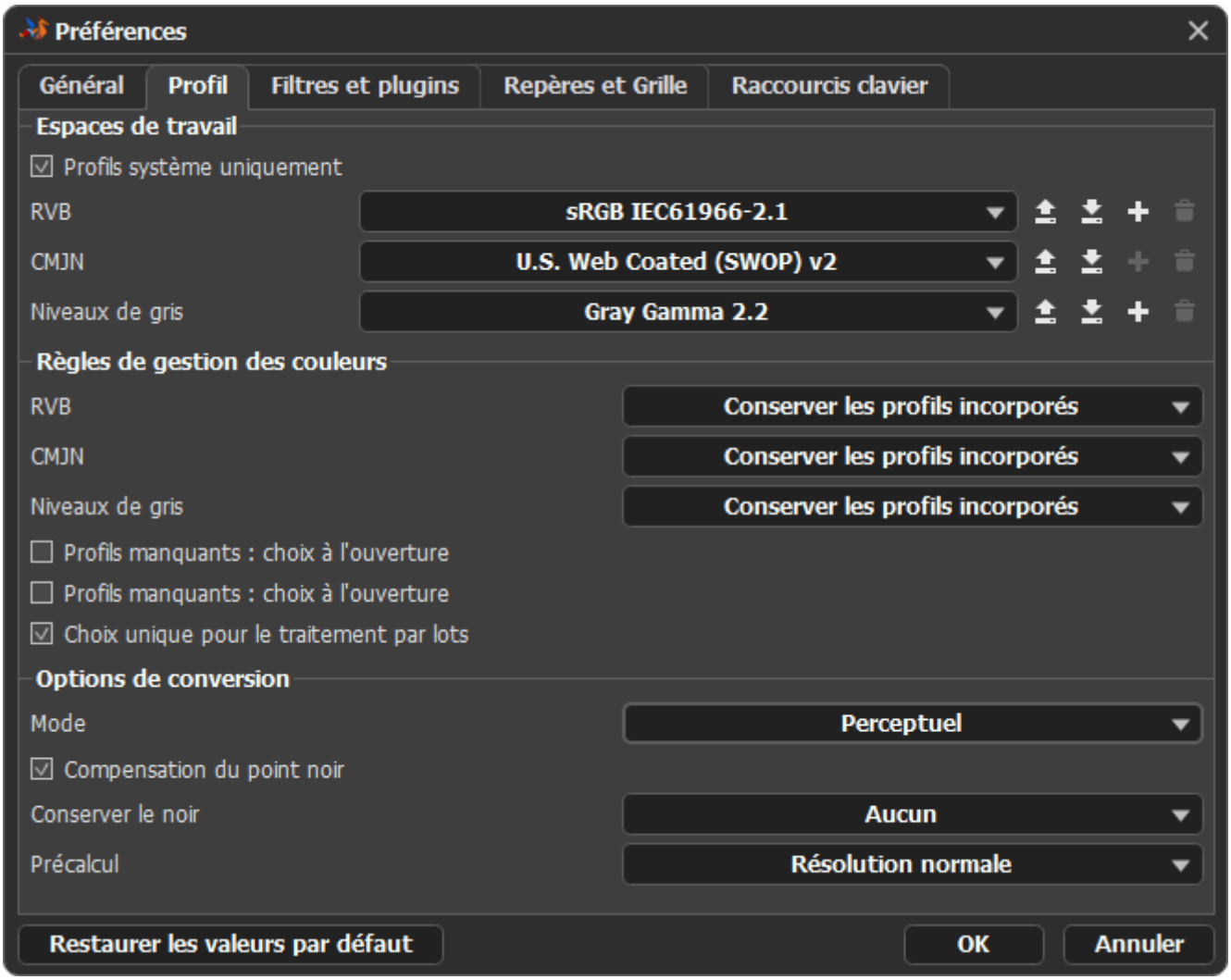
- appuyez sur le symbole X dans le coin supérieur droit de la fenêtre du logiciel,
- sélectionnez **Fichier -> Quitter** dans le Panneau de configuration,
- utilisez la combinaison de touches `Ctrl`+`Q` sur Windows, `⌘`+`Q` sur Mac.

PARAMÈTRES DU PROFIL DE COULEUR

Les **profils de couleur** sont nécessaires pour transférer les couleurs de manière précise et prévisible vers différents périphériques de sortie (écrans, imprimantes, etc.).

Tous les périphériques ont des capacités de rendu des couleurs différentes. Il est donc nécessaire de s'assurer que les couleurs qu'ils affichent sont aussi similaires que possible. Pour cela, on utilise des profils de couleur (ou profils ICC) : des fichiers qui contiennent des informations sur la gamme de couleurs d'un périphérique particulier.

Vous pouvez configurer un profil d'espace de travail dans la boîte de dialogue **Préférences** , dans l'onglet **Profil**.



Espaces de travail. Chaque modèle de couleur possède son propre profil d'espace de travail.

Profils système uniquement. Lorsque la case est cochée, la liste affiche les profils système, ainsi que ceux importés ou créés par l'utilisateur. Lorsqu'elle est désactivée, tous les profils trouvés sont affichés.

RVB. Spécifie le profil de travail de l'espace colorimétrique RVB.
CMJN. Spécifie le profil de travail de l'espace colorimétrique CMJN.
Niveaux de gris. Spécifie le profil de travail de l'espace colorimétrique Niveaux de gris.

Importer un profil . Charge un profil de couleur à partir d'un disque.

Exporter le profil . Enregistre le profil de couleur sur un disque.

Nouveau profil . Crée un profil personnalisé pour les espaces RVB et Niveaux de gris. Cliquez sur l'icône et définissez les paramètres du nouveau profil.

Supprimer le profil . Supprime un profil de couleur de la liste.

Règles de gestion des couleurs. Lorsque vous ouvrez une image avec un profil de couleur intégré qui ne correspond pas au profil de l'espace de travail, le logiciel détermine comment gérer les données à l'aide des **Règles de gestion des couleurs**.

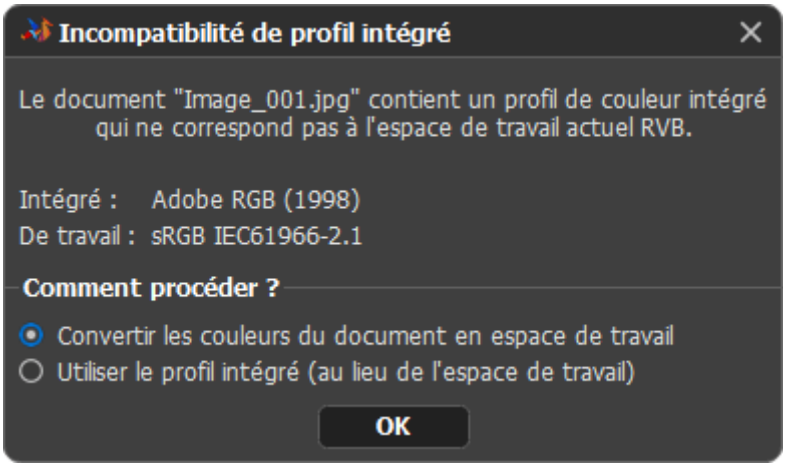
Cette section définit la méthode de gestion des couleurs pour un espace colorimétrique spécifique. Elle prend l'une des deux valeurs pour chaque espace colorimétrique :

Conserver les profils incorporés. Préserve le profil de couleur du document.
Convertir selon l'espace de travail. Convertit en profil spécifié dans la section **Espaces de travail**.

Les cases à cocher suivantes activent/désactivent l'affichage d'un message lors de l'ouverture d'une image avec un profil inapproprié ou manquant.

Profils manquants : choix à l'ouverture. Si la case est cochée, à l'ouverture d'une image ne contenant pas de profil intégré, un message s'affichera avec plusieurs options.

Non-concordances des profils : choix à l'ouverture. Si la case à cocher est activée, lors de l'ouverture d'une image contenant un profil intégré différent du profil de travail, un message s'affiche avec plusieurs options de traitement des données.
Choix unique pour le traitement par lots. Si la case à cocher est activée, lors du traitement par lots d'images contenant des profils intégrés différents du profil de travail, la question sera posée une fois et la réponse sera appliquée à tous les fichiers traités ultérieurement. Si la case à cocher est désactivée, le message s'affiche pour chaque fichier ouvert avec un profil incompatible.



Options de conversion

Mode. Une méthode de conversion des couleurs entre les espaces colorimétriques.

Perceptuel. Une fois converti, il préserve les différences de couleurs relatives afin qu'elles paraissent naturelles à l'œil humain.
Saturation. Permet d'obtenir une saturation des couleurs élevée même au détriment de la précision de la reproduction des couleurs.
Colorimétrie relative. Permet d'obtenir la conformité des coordonnées Lab relatives moyennes des couleurs d'origine et ajustées avec le paramètre de point blanc.

Colorimétrie absolue. Permet d'obtenir une correspondance maximale entre les coordonnées Lab absolues des couleurs d'origine et ajustées.

Compensation du point noir. Lorsque la case à cocher est activée, la plage dynamique de l'espace source correspond à la plage de l'espace cible.

Conserver le noir. Préserve le noir lors de la conversion en espace CMJN.

Aucun.
Encre noire uniquement.
Toutes les encres.

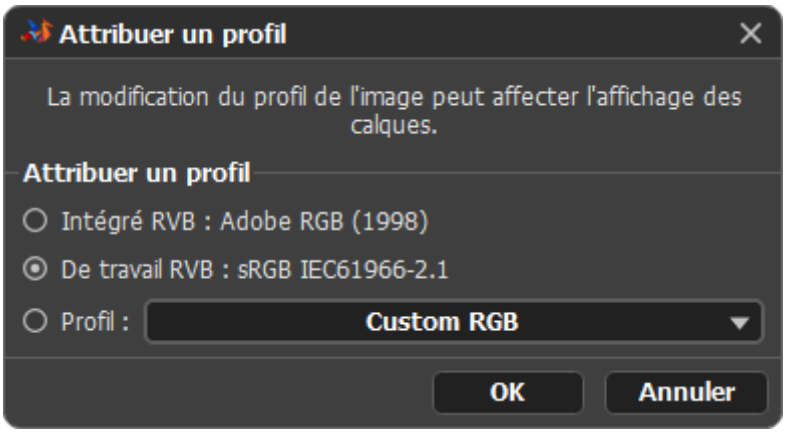
Précalcul. Accélère le calcul des couleurs.

Aucun. Le précalcul est désactivé.
Résolution normale. Utilise la table de couleurs standard.
Haute résolution. Utilise la table de couleurs étendue.

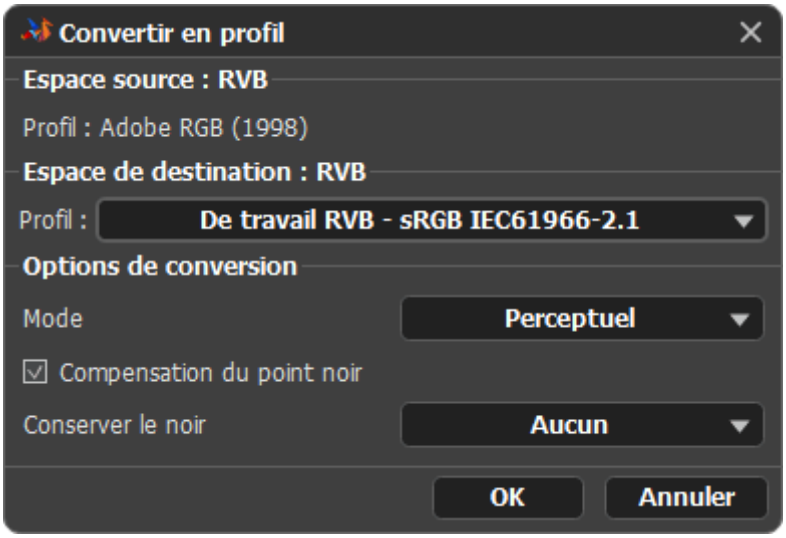
Pour accepter les modifications dans la fenêtre **Préférences**, cliquez sur **OK**. Si nécessaire, vous pouvez rétablir les valeurs de paramètres d'origine en cliquant sur le bouton **Par défaut**.

Pour modifier le profil d'un document ouvert, utilisez les commandes du menu **Image** :

Attribuer un profil. La commande remplace le profil par celui sélectionné sans modifier les données. L'image changera visuellement, mais les données à chaque point resteront les mêmes.



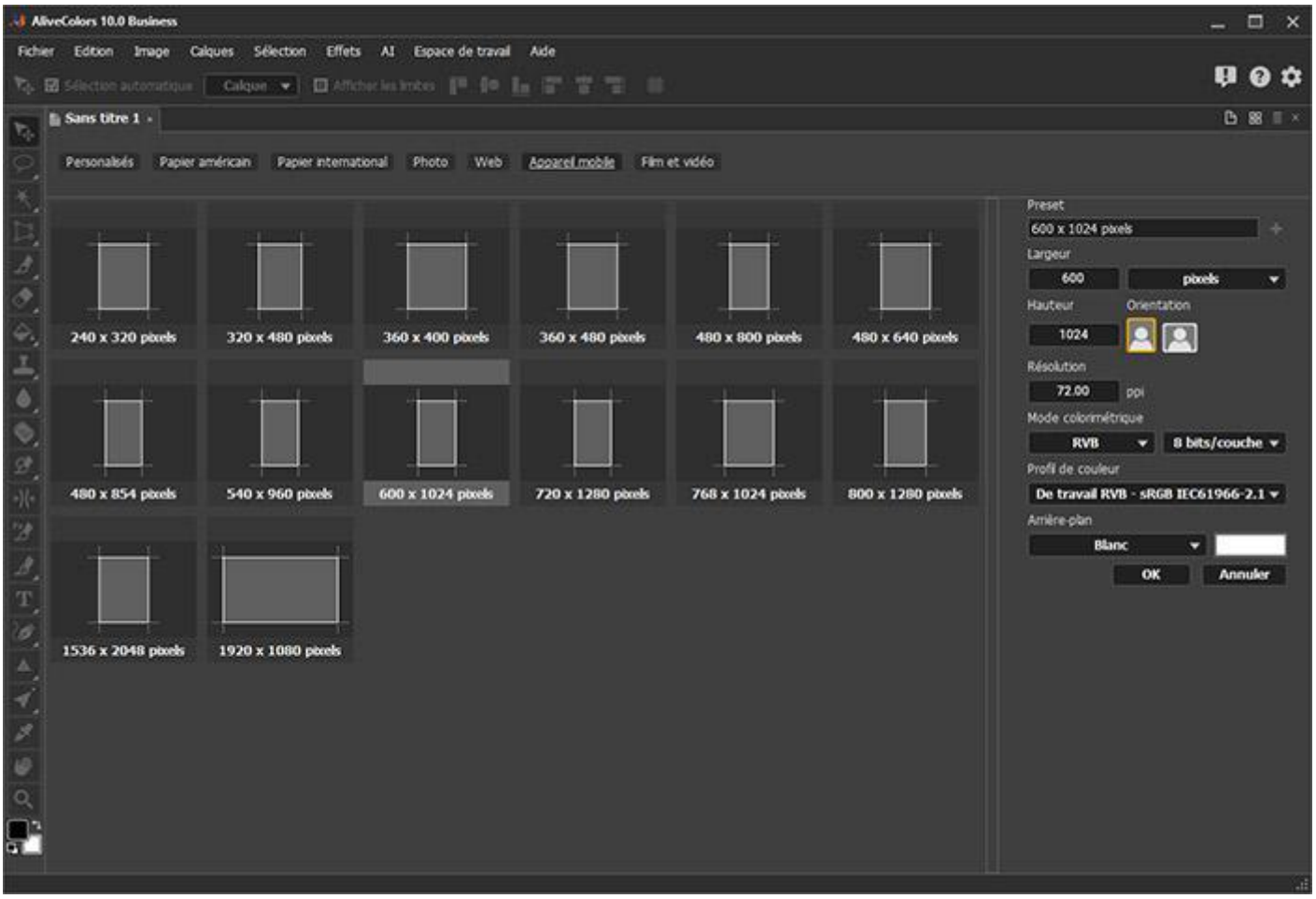
Convertir en profil. La commande remplace le profil par celui sélectionné, les données sont recalculées, mais l'image ne change pas visuellement.



CRÉATION D'UNE NOUVELLE IMAGE

AliveColors vous permet de créer de nouvelles images à partir de zéro.

Pour créer une nouvelle image, sélectionnez **Fichier -> Nouveau...** dans le menu, cliquez sur sur **l'écran de démarrage** ou utilisez les raccourcis clavier `Ctrl`+`N` sur Windows, `⌘`+`N` sur Mac.



Création d'une nouvelle image

Sélectionnez un groupe de presets :

Personnalisés,
Génération par IA,
Papier international,
Papier américain,
Photo,
Web,
Appareil mobile,
Film et vidéo.

Après avoir sélectionné un groupe de presets, les vignettes des presets apparaissent dans la fenêtre centrale. Choisissez n'importe quel preset et, si nécessaire, ajustez les paramètres suivants :

Définissez la taille du document dans les champs **Largeur** et **Hauteur**.

La liste déroulante **Unités** affiche les unités de mesure (pixels, pouces, centimètres, etc.).

Le paramètre **Résolution** détermine le nombre de pixels dans une image (niveau de détail) et est mesuré en pixels par pouce (ppp).

Définissez l'**Orientation** du document - **Portrait**  ou **Paysage** . Le mode **Portrait** renverse l'image verticalement (la hauteur est supérieure à la largeur), tandis que le mode **Paysage** renverse l'image horizontalement (la largeur est supérieure à la hauteur).

Dans la liste déroulante **Mode colorimétrique**, choisissez l'un des modèles de couleur suivants : Niveaux de gris, RVB, CMJN ou Lab. Les modes diffèrent dans la façon dont ils gèrent les couleurs. Après avoir choisi un modèle de couleur, sélectionnez une profondeur de couleur dans la liste ci-dessous : 8 bits/couche, 16 bits/couche ou 32 bits/couche.

Dans la liste déroulante **Profil de couleur**, sélectionnez un profil pour le document en cours de création.

Utilisez l'option **Arrière-plan** pour définir la couleur du calque d'arrière-plan. Pour utiliser l'arrière-plan personnalisé, sélectionnez **Personnalisé...** et choisissez la couleur dans la boîte de dialogue de sélection de couleur.

Pour enregistrer les paramètres spécifiés en tant que nouveau preset, cliquez sur le bouton **Enregistrer le preset** . Son nom apparaît dans le champ à côté. Par défaut, le nom comprend la taille, le mode colorimétrique et la profondeur de couleur du preset et peut être modifié en entrant n'importe quelle combinaison de lettres et de chiffres dans le champ. Après avoir appuyé sur la touche `Entrée`, le nouveau preset apparaît dans la fenêtre centrale du groupe **Personnalisés**.

Pour supprimer un preset utilisateur, sélectionnez-le dans la liste et cliquez sur le bouton **Supprimer le preset** .

Cliquez sur **OK** pour créer un nouveau document avec les paramètres spécifiés.

Cliquez sur **Annuler** pour fermer la boîte de dialogue sans créer de nouveau document.

FORMAT AKVIS

Le logiciel offre le format de fichier **AKVIS** qui vous permet de sauvegarder votre travail dans un fichier.

Pour sauvegarder un fichier dans le format **.akvis**, rendez-vous dans le menu principal et sélectionnez **Fichier -> Enregistrer sous...**. Dans la boîte de dialogue, choisissez un dossier de destination, entrez un nom de fichier et sélectionnez le format **AKVIS Document (*.akvis)** dans la liste **Format**.

Pour charger un fichier, utilisez la commande **Fichier -> Ouvrir...**.

Un fichier **AKVIS** contient l'image au moment où elle a été sauvegardée, tous les calques (rasters, textes, réglages, formes) ainsi que les groupes de calques avec leurs propriétés, les masques, les sélections et les tracés, de même que les points de repère que vous avez créés (dans l'Historique) pendant votre travail.

Le format **AKVIS** apporte de nombreuses fonctions :

1. sauvegarde de la structure d'un document (calques et groupes de calques),
2. sauvegarde des calques de texte, de réglage et de forme sans transformation en image,
3. sauvegarde des masques de fusion et vectoriels,
4. sauvegarde des effets de calques dans la structure du document,
5. sauvegarde des points de repère,
6. sauvegarde des tracés et des sélections de la même palette.

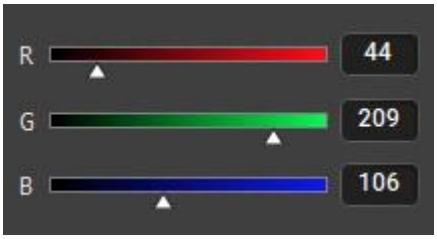
Nous vous recommandons d'utiliser le format **AKVIS** pour les versions intermédiaires ou les copies de sauvegarde de votre travail.
Vous pouvez sauvegarder la version finale dans les formats **JPG**, **TIFF**, **BMP**, **PNG**, **TGA**, **SVG**, **WEBP**, **PDF** afin de pouvoir les partager.

MODES COLORIMÉTRIQUES

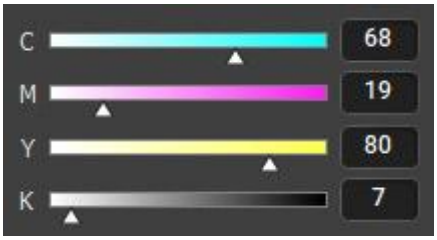
AliveColors permet de modifier la profondeur des couleurs et l'espace colorimétrique d'une image. Pour visualiser la liste des modes colorimétriques disponibles, accédez au Panneau de configuration et sélectionnez **Image -> Mode**.

Le logiciel propose 4 modes colorimétriques :

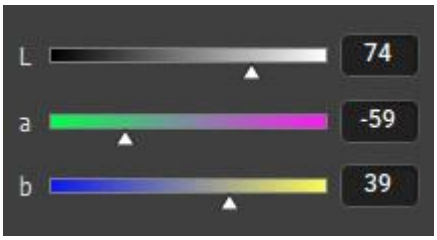
Le **mode RVB** représente le modèle standard. Chaque image RVB comprend trois couches de couleur : **R**ouge, **V**ert et **B**leu. La couleur d'un pixel est la combinaison de ces trois couleurs primaires. Lorsque la valeur de chaque couche est fixée à zéro, le résultat donne un noir pur.



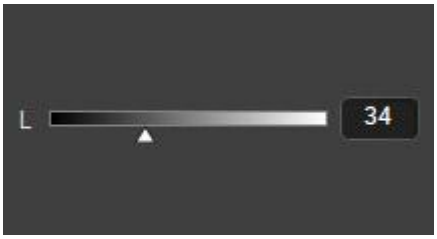
Le **mode CMJN** est un modèle de couleur standard utilisé pour l'impression en offset. Une image CMJN consiste en quatre couches : **C**yan, **M**agenta, **J**aune et **N**oire. La couleur d'un pixel est définie par la valeur de chaque composante de couleur (de 0 à 100 %). Plus la valeur est faible, plus la couleur est pâle.



Le **mode Lab**. Ce modèle de couleur se base sur la perception des couleurs à l'œil nu. La composante luminance (**L**) peut accepter des valeurs entre 0 et 100 ; les composantes de couleur **a** (du vert au mauve) et **b** (du bleu au jaune) comportent des valeurs entre -128 et 127.



Le **mode Niveaux de gris**. Ce mode utilise divers tons de gris pour représenter les différentes couleurs. L'application de ce mode offre une seule couche : Gris. Une image 8 bits peut comporter jusqu'à 256 tons de gris.



Dans ce menu, vous pouvez aussi ajuster la profondeur de couleur : **8 bits par couche**, **16 bits par couche** ou **32 bits par couche**.

Trois couleurs/couches sont utilisées pour afficher les couleurs à l'écran dans le mode RVB. Dans les images composant 8 bits/couche, chaque couche de couleur peut avoir 256 variations (2^8 = 256). Par conséquent, les trois couches sont en mesure de reproduire jusqu'à 16,8 millions de couleurs par pixel (256^3).

Dans les images composant 16 bits/couche et 32 bits/couche, il est possible de reproduire encore plus de couleurs par pixel.

REDIMENSIONNER UNE IMAGE

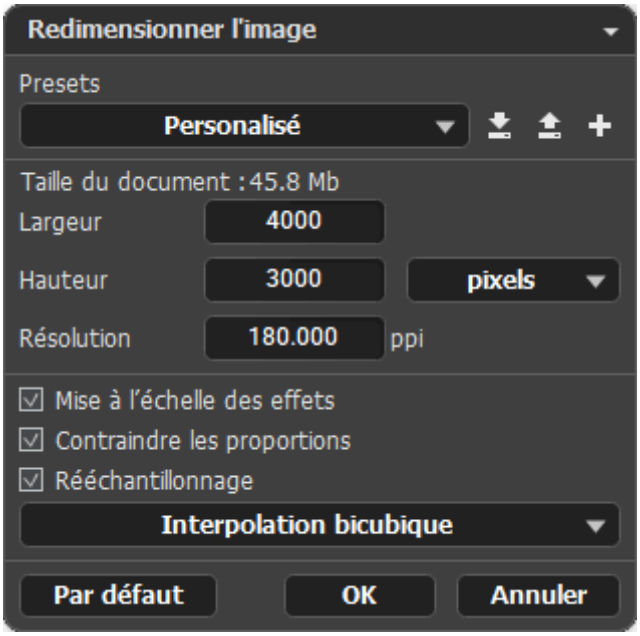
Le tutoriel ci-dessous vous montre comment redimensionner une image à l'aide de l'éditeur d'images **AliveColors**. Alternativement, vous pouvez regarder notre tutoriel vidéo.

Vous pouvez enregistrer les paramètres de redimensionnement de l'image en tant que **presets**. Tous les presets disponibles sont répertoriés dans la liste déroulante. Si vous modifiez les paramètres, le nom du preset devient automatiquement **Personnalisé** et le bouton **Enregistrer le preset personnalisé** apparaît à côté de la liste. Pour enregistrer les paramètres actuels, appuyez sur ce bouton.
Un nouveau preset obtient automatiquement un nom (par exemple, Personalisé_1, Personalisé_2, etc.) qui peut être modifié selon les besoins en entrant n'importe quelle combinaison de lettres et de chiffres dans le champ en surbrillance. Après avoir appuyé sur `Entrée`, un nouveau preset apparaîtra dans la liste déroulante.
Pour supprimer un preset utilisateur, sélectionnez-le et appuyez sur le bouton **Supprimer le preset personnalisé**.

Cliquez sur pour exporter les presets utilisateur dans un fichier .presets. Pour charger les presets dans le logiciel, appuyez sur .

Taille de l'image :

Pour changer la taille de l'image, vous pouvez utiliser la commande **Image -> Taille de l'image**.



Boîte de dialogue "Redimensionner l'image"

- La taille du document en cours est définie par sa **Largeur** et sa **Hauteur**. Pour modifier sa taille, entrez les valeurs souhaitées dans les champs correspondants. Vous pouvez choisir les unités (pixels, pouces, centimètres, millimètres, points, picas ou pour cent) qui sont listées dans un menu déroulant.
- **Résolution**. Ce paramètre indique le nombre de pixels de l'image (niveau de détail) et fixe le nombre de pixels par pouce (ppi).
- **Mise à l'échelle des effets**. Si cette case est cochée, le calque d'effet sera redimensionné proportionnellement à la taille de l'image. Si elle n'est pas cochée, la taille ne sera pas changée.
- **Contraindre les proportions**. Cochez la case pour conserver les proportions (rapport entre la largeur et la hauteur) de l'image.
- **Rééchantillonnage**. Si cette case est cochée, vous pouvez modifier la taille et la résolution indépendamment l'une de l'autre (et modifier ainsi le nombre total de pixels de l'image).

Si la case n'est pas cochée, vous pouvez soit modifier la taille de l'image ou changer sa résolution. Le logiciel calculera automatiquement l'autre paramètre de manière à conserver le nombre total de pixels.

- Si la case **Rééchantillonnage** est cochée, vous pouvez choisir une **Méthode de rééchantillonnage**. Cette option définit comment les pixels sont ajoutés ou supprimés.

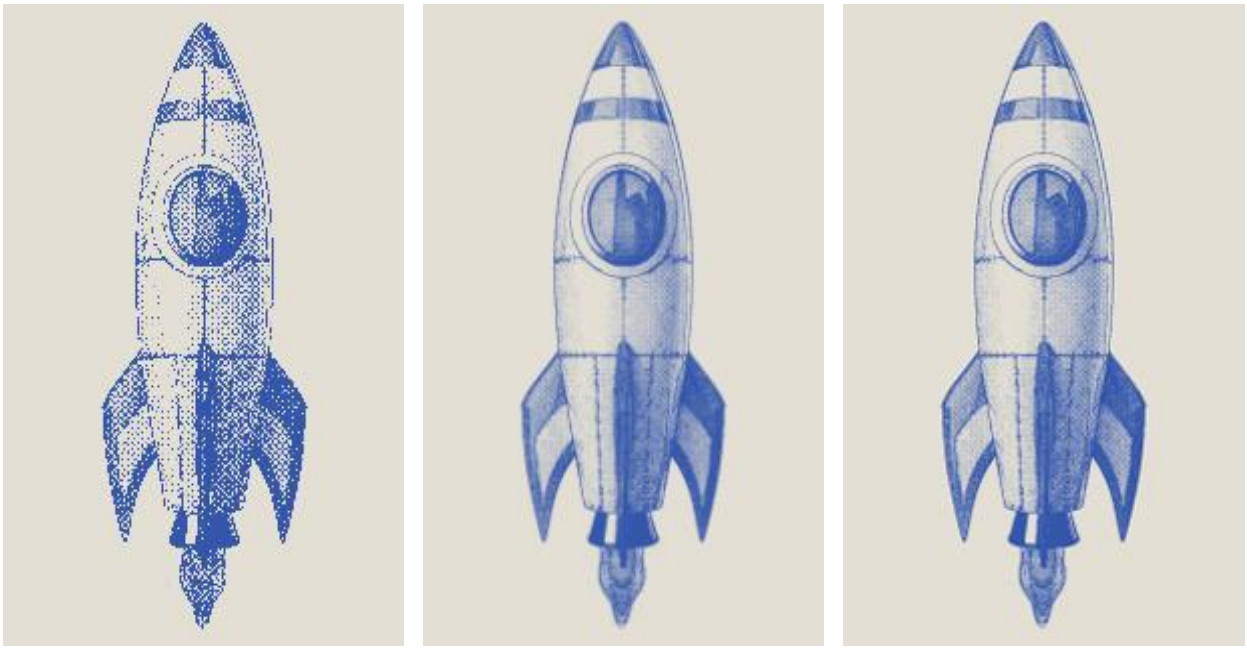
  Méthodes de rééchantillonnage :

  Voisin le plus proche - une méthode rapide mais moins précise,

  Interpolation bilinéaire - une méthode optimisée donnant une qualité moyenne,

  Interpolation bicubique - une méthode très précise mais nécessitant plus de temps.

Réduction de l'image (en utilisant les techniques de rééchantillonnage)



Voisin le plus proche | Interpolation bilinéaire | Interpolation bicubique

Pour redimensionner l'image, cliquez sur **OK**. Pour quitter la boîte de dialogue sans appliquer les modifications, cliquez sur **Annuler**.

Taille de la zone de travail :

La **zone de travail** est un espace contenant tous les calques constituant l'image et a une taille précise. Pour modifier la taille d'un document, vous devez modifier la taille de la zone de travail.

Faîtes apparaître la boîte de dialogue spécialisée en sélectionnant la commande **Image -> Taille de la zone de travail**.



Boîte de dialogue "Redimensionner la zone de travail"

- La partie **Taille actuelle** affiche la taille de l'image (en mégaoctets). La largeur et la hauteur sont également indiquées (avec les unités actuelles).
- Dans la partie **Nouvelle taille**, vous pouvez modifier la taille du document en entrant les valeurs appropriées dans les champs **Largeur** et **Hauteur**. Si vous augmentez la taille de la zone de travail, une marge apparaîtra autour de l'image. Si vous la réduisez, les bords de l'image seront coupés. Les unités utilisables apparaissent dans un menu dynamique (pixels, pouces, centimètres, millimètres, points, picas et pour cent).
- **Relatif**. Si cette case est cochée, entrez les valeurs dans les champs **Largeur** et **Hauteur**. Si elle n'est pas cochée, spécifiez les valeurs dont les dimensions de l'image seront augmentées ou diminuées. Pour augmenter la taille de la zone de travail, entrez une valeur positive, pour la réduire, entrez une valeur négative.
- Pour ajuster la **position** de l'image sur la zone de travail, utilisez l'une des huit flèches. Le point central indique la position de l'image dans la zone de travail.
- Si la case **Arrière-plan** est cochée, vous pouvez choisir la couleur des bords qui seront ajoutés. Appelez la boîte de dialogue **Sélectionner une couleur** en cliquant sur la zone affichant la couleur (à côté du texte "Arrière-plan"). Si vous décochez la case "Arrière-plan", les zones ajoutées seront transparentes.

> **Note**. Les zones ajoutées se trouveront sur le calque inférieur. Les marges des autres calques seront transparentes.



Augmentation de la taille de la zone de travail

Pour modifier la taille de la zone de travail, cliquez sur **OK**. Pour quitter la boîte de dialogue sans appliquer les modifications, cliquez sur **Annuler**.

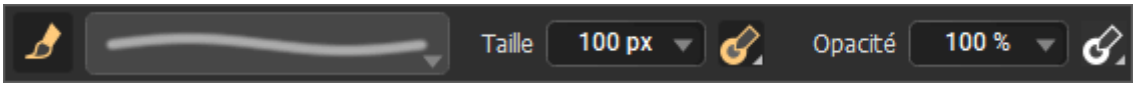
TABLETTES GRAPHIQUES

Grâce au logiciel d'édition **AliveColors**, vous pouvez utiliser une tablette graphique pour créer ou éditer des images. Lorsque vous travaillez avec une tablette graphique, vous pouvez transformer de façon dynamique l'aspect des traits en fonction non seulement de la pression, mais aussi selon l'inclinaison et la rotation que vous exercez sur votre stylet au moment de dessiner.

Le stylet peut également remplir les fonctions d'une souris (sélection d'outil, sélection de couleurs, changement de configuration, etc.)

Par exemple, vous pouvez utiliser la tablette graphique pour sélectionner l'outil **Pinceau de couleurs** .

Les réglages de base de l'outil sont affichés dans le panneau **Options de l'outil** au-dessus de la fenêtre d'image. Pour afficher la liste complète des paramètres, appuyez sur l'icône de l'outil situé dans le panneau Options de l'outil, ou cliquez avec le bouton droit directement sur l'image.



Vous disposez d'un bouton avec un menu déroulant qui affiche les options de l'outil que vous pouvez contrôler avec le stylet. Le bouton gauche de la souris sert à activer/désactiver la tâche assignée à l'option du stylet sélectionné. Cliquez avec le bouton droit de la souris ou tenez le bouton gauche enfoncé pour ouvrir la liste déroulante où vous pourrez choisir l'option du stylet correspondant aux réglages d'un pinceau particulier :

- **Pression** - le réglage dépend de la pression appliquée au stylet,
- **Rotation** - le réglage se rapporte à la rotation du stylet autour de son axe,
- **Inclinaison** - le réglage dépend de l'inclinaison appliquée au stylet.

Voyons comment attribuer la taille du pinceau d'après la pression du stylet. Une faible pression du stylet se traduira par un trait fin, une forte pression donnera un trait plus large ne dépassant pas la taille du pinceau spécifiée dans le panneau **Options de l'outil**.



Trait fin

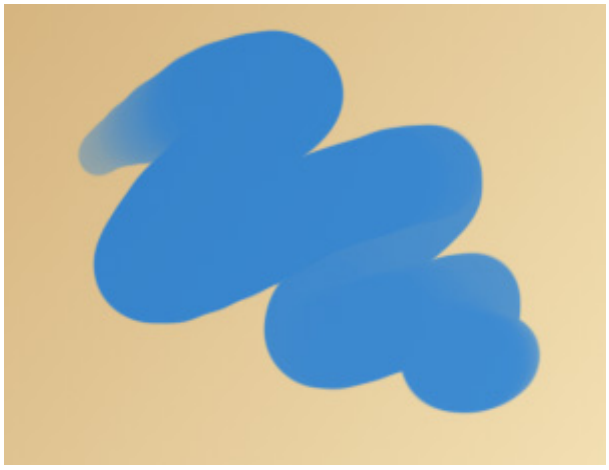


Trait large

Vous pouvez attribuer plusieurs réglages d'outils à une simple option du stylet. Voyons voir comment appliquer la pression du stylet en fonction des paramètres **Taille** et **Opacité**. Une faible pression se traduira par un trait fin et transparent, un trait plus large produira une ligne opaque et large. L'épaisseur et l'opacité du trait resteront en deçà des valeurs de l'outil spécifiées dans les réglages.



Trait fin et transparent



Ligne opaque et large

Pour rétablir les valeurs originales, cliquez sur le bouton **Par défaut** situé dans les options du pinceau. Tous les réglages attribués seront désactivés.

TRAITEMENT PAR LOTS

AliveColors prend en charge la fonction **Traitement par lots** qui vous permet d'appliquer automatiquement les mêmes paramètres à une série d'images et de gagner du temps.

Veuillez regarder notre tutoriel vidéo montrant comment traiter automatiquement plusieurs images.

Même si vous n'avez jamais utilisé cette fonctionnalité auparavant, vous ne trouverez aucune difficulté à l'utiliser. Créez simplement une **Action** et appliquez-la à un dossier plein d'images.

> **Note.** Certaines commandes ne sont pas enregistrables.

Suivez les instructions :

Étape 1. Créez deux nouveaux dossiers, par exemple "Fichiers source" et "Résultats". Placez les images originales dans le dossier "Fichiers source". Les résultats seront sauvegardés dans le dossier "Résultats".

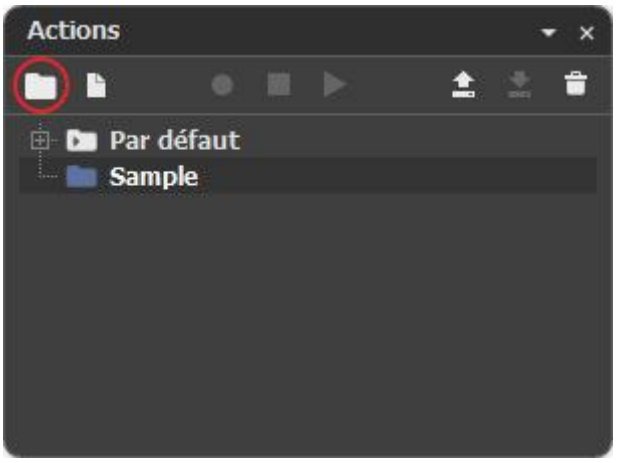
Étape 2. Ouvrez l'une des images originales dans **AliveColors**. Nous allons utiliser cette photo pour régler les paramètres et pour créer une action.



Image originale

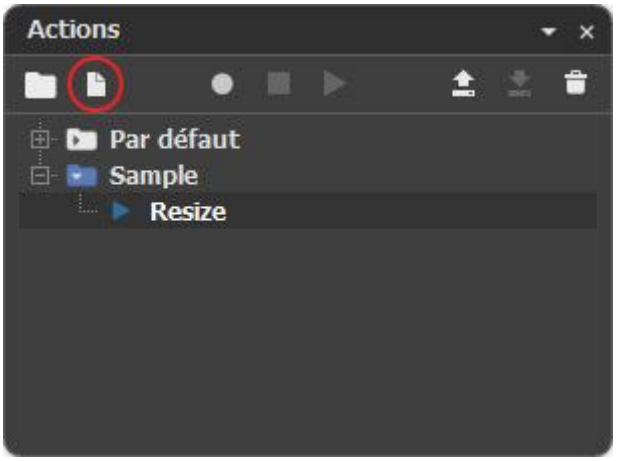
Étape 3. Dans le panneau **Actions**, cliquez sur le bouton **Créer un nouvel ensemble** . Entrez un nom pour ce nouvel ensemble d'actions, par exemple **Échantillon**. Vous pouvez modifier le nom en double-cliquant dessus.

Si vous avez déjà un ensemble pour les actions, vous pouvez simplement le choisir.



Panneau Actions

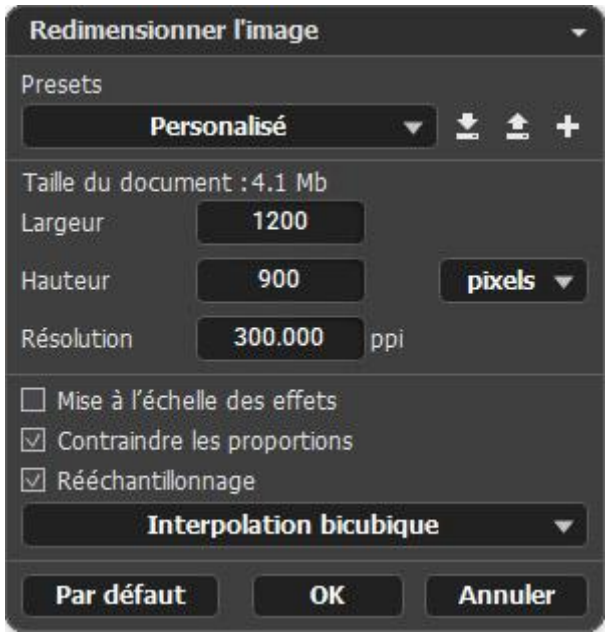
Étape 4. Appuyez sur le bouton **Créer une nouvelle action** et entrez un nom, par exemple, **Redimensionner**.



Nouvelle action

Appuyez sur le bouton **Enregistrer** pour lancer l'enregistrement de l'action.

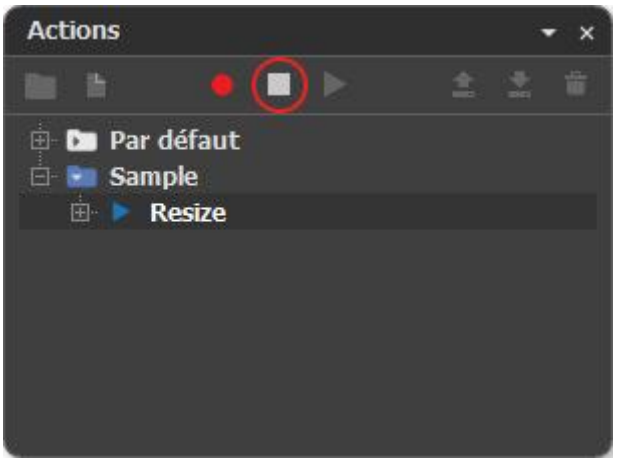
Étape 5. Effectuez les opérations et les commandes que vous voulez enregistrer. Par exemple, appelez la boîte de dialogue **Redimensionner l'image** (Image -> Taille de l'image) et réglez les paramètres.



Boîte de dialogue Redimensionner l'image

Cliquez sur le bouton **OK**. L'image redimensionnée apparaît dans la fenêtre de l'éditeur.

Étape 6. Arrêtez l'enregistrement en appuyant sur **Arrêter** ■ dans le panneau **Actions**.



Enregistrement est arrêté

Étape 7. L'action est créée et vous pouvez démarrer le traitement par lots. Dans le menu **Fichier**, choisissez **Automatisation -> Traitement par lots** et réglez les paramètres.

Dans le champ **Dossier source**, choisissez le dossier contenant les photos à traiter.

Dans le champ **Dossier cible**, choisissez le dossier dans lequel les fichiers traités seront enregistrés.

Vous pouvez activer la case à cocher **Inclure les sous-dossiers** pour traiter toutes les images dans tous les sous-dossiers du dossier sélectionné (en gardant la structure).

Dans la liste **Enregistrer sous**, sélectionnez un format de fichier.

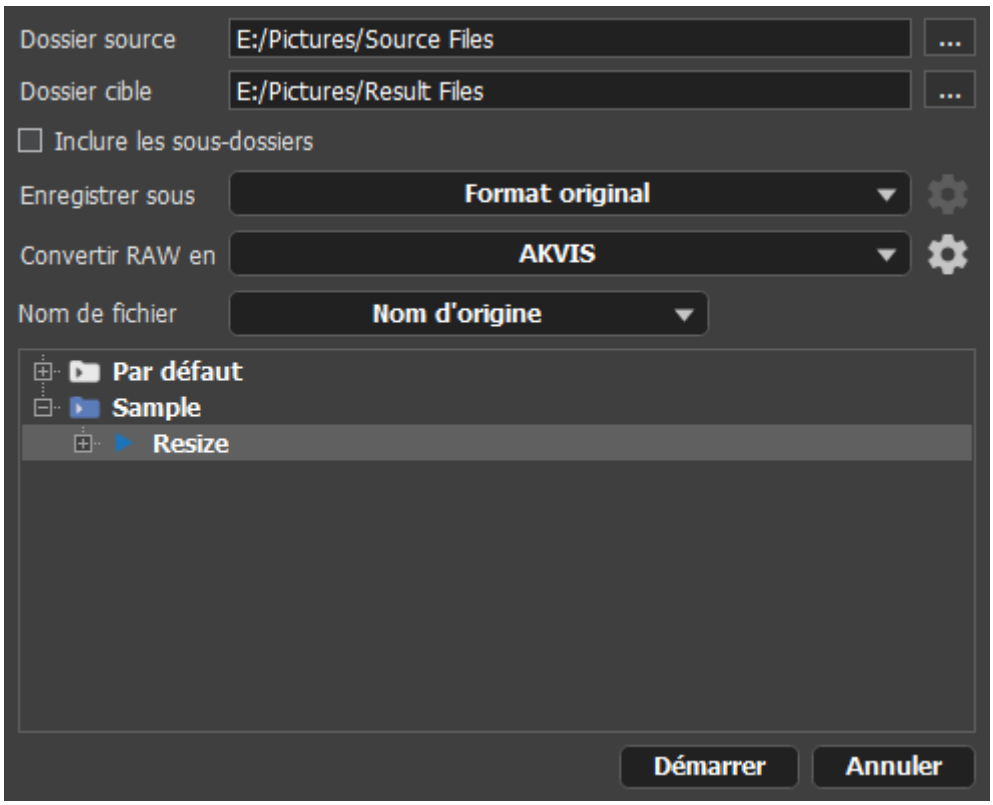
Dans la liste **Convertir RAW en**, sélectionnez un format pour enregistrer les fichiers RAW.

Cliquez sur ⚙ pour appeler une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez configurer les options d'enregistrement pour le format de fichier sélectionné.

Dans le champ **Nom du fichier**, spécifiez les noms des fichiers de sortie :

Nom d'origine - les fichiers traités seront enregistrés avec leur nom d'origine.
Ajouter un suffixe - le jeu de caractères spécifié sera ajouté aux noms d'origine.
Nouveau nom - les noms de tous les fichiers seront remplacés par le nom spécifié avec l'ajout d'un numéro de séquence.

Dans la liste des actions, sélectionnez le groupe **Échantillon** puis l'action **Redimensionner**.



Onglet Traitement par lots

Étape 8. Appuyez sur **Démarrer** pour lancer le traitement. **AliveColors** traite toutes les photos dans le dossier "Fichiers source", puis les enregistre dans le dossier "Résultats".

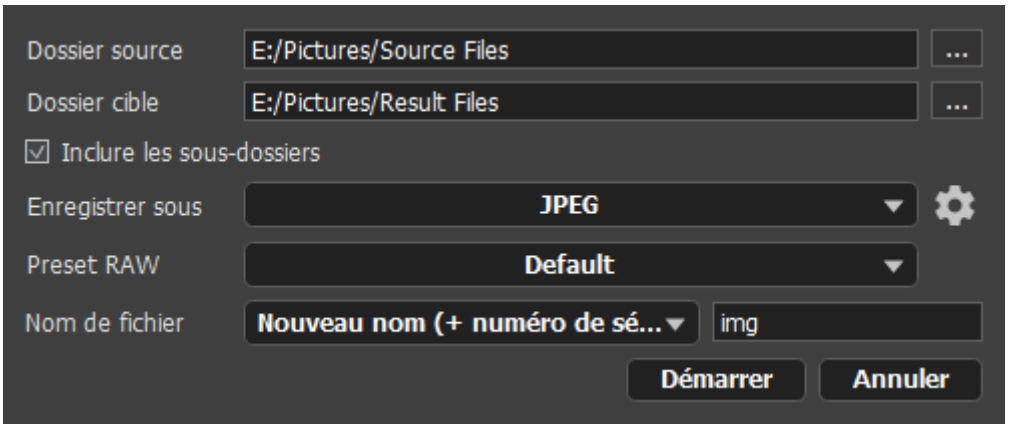
Pour interrompre le processus, fermez l'onglet **Traitement par lots**.

Note. Le traitement par lots ne bloque pas l'interface, vous pouvez donc éditer d'autres images en même temps.

CONVERSION DE FICHIERS

AliveColors vous permet de convertir une série d'images d'un format à un autre.

Dans le menu, sélectionnez la commande **Fichier -> Automatisation -> Conversion...**



Conversion de fichiers

Options de conversion :

Dans le champ **Dossier source**, choisissez le dossier contenant les images d'origine.

Dans le champ **Dossier cible**, choisissez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer les fichiers.

Activez la case à cocher **Inclure les sous-dossiers** pour traiter toutes les images de tous les sous-dossiers du dossier sélectionné (en conservant la structure).

Dans la liste **Enregistrer sous**, sélectionnez un format de fichier.

Cliquez sur pour appeler une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez configurer les options d'enregistrement pour le format de fichier sélectionné.

Dans la liste **Convertir RAW en**, vous pouvez sélectionner l'un des presets pour le traitement des fichiers RAW lors de la conversion. Vous pouvez créer de nouveaux presets dans le mode **Traitement RAW**.

Dans le champ **Nom de fichier**, spécifiez les noms des fichiers de sortie :

Nom d'origine - les fichiers traités seront enregistrés avec leur nom d'origine.
Ajouter un suffixe - le jeu de caractères spécifié sera ajouté aux noms d'origine.
Nouveau nom - es noms de tous les fichiers seront remplacés par le nom spécifié avec l'ajout d'un numéro de séquence.

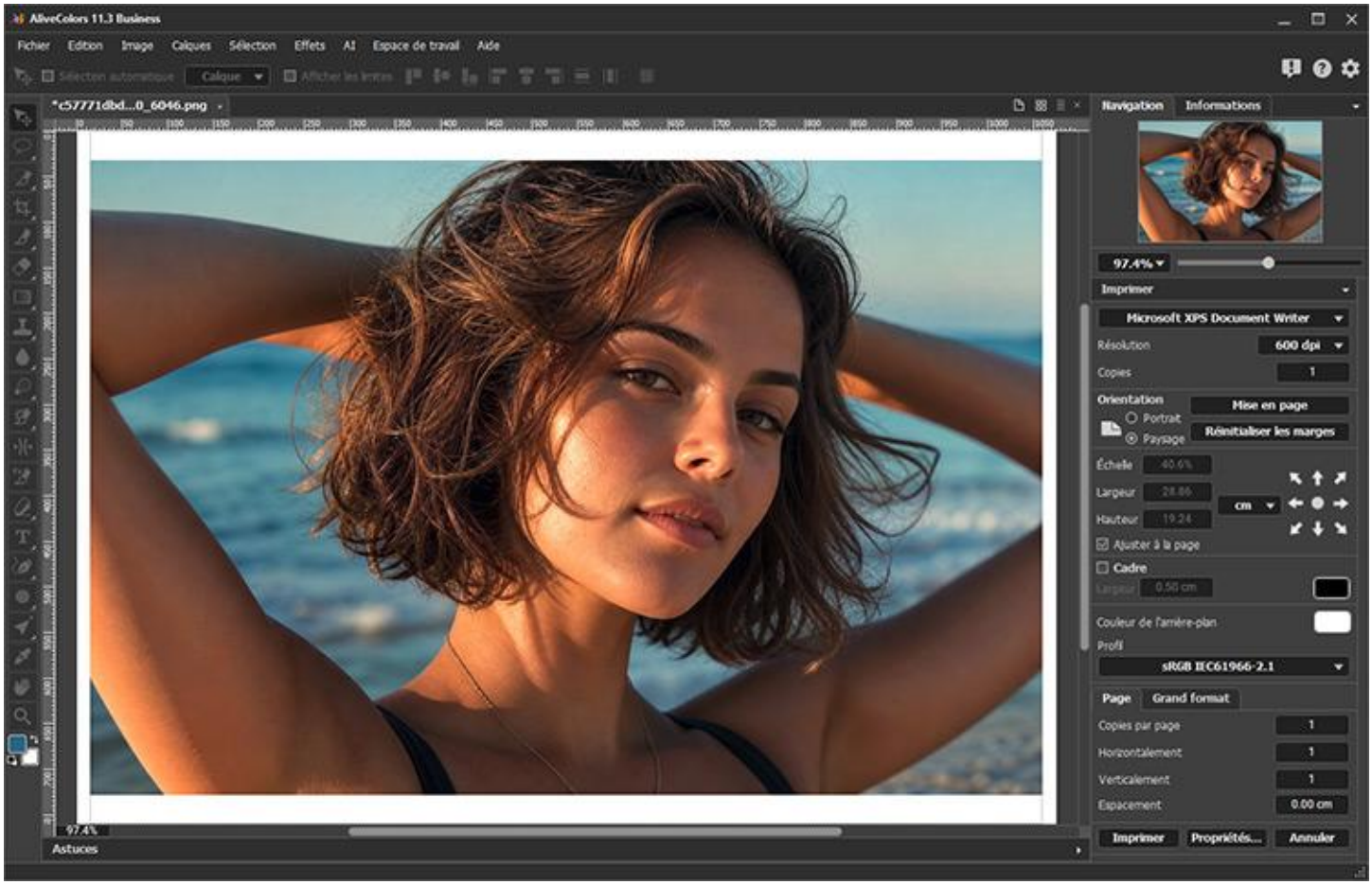
Cliquez sur **Démarrer** pour exécuter le traitement de l'image. **AliveColors** traitera toutes les images du **Dossier source**, une par une, et les enregistrera dans le **Dossier cible** en utilisant le format sélectionné.

Pour interrompre le traitement, fermez l'onglet **Conversion**.

Note. La conversion de fichiers ne bloque pas l'interface du logiciel, vous pouvez donc éditer simultanément d'autres images.

IMPRESSION D'IMAGES DANS ALIVECOLORS

Le mode **Imprimer** est utilisé pour préparer des images en vue de leur impression. Pour accéder aux options d'impression, utilisez la commande **Fichier -> Imprimer** ou le raccourci clavier `Ctrl`+`P` sous Windows, `⌘`+`P` sous Mac.



Options d'impression d'AliveColors

Réglez les paramètres dans le panneau **Imprimer** :

Choisissez une imprimante parmi les périphériques disponibles, définissez la résolution et le nombre de copies souhaitées.

Dans le groupe **Orientation**, précisez le format du papier : **Portrait** (verticalement) ou **Paysage** (horizontalement).

Cliquez sur le bouton **Mise en page** pour ouvrir une boîte de dialogue où vous choisirez la taille de la feuille, son orientation ainsi que les marges.

Cliquez sur le bouton **Réinitialiser les marges** pour utiliser les valeurs de marges par défaut.

Modifiez la taille de l'image imprimée en ajustant les paramètres **Echelle**, **Largeur**, **Hauteur** et **Ajuster à la page**. Ces paramètres n'ont pas d'effet sur l'image elle-même, mais uniquement sur l'image imprimée. Vous pouvez changer cette taille en spécifiant une valeur en pourcentage ou en indiquant des valeurs particulières pour les paramètres **Largeur** et **Hauteur**.

Pour adapter la taille de l'image imprimée à celle du papier, sélectionnez l'option **Ajuster à la page**.

Déplacez l'image sur la page à l'aide de la souris ou positionnez-la avec les flèches.

Vous pouvez activer l'option **Cadre** et définir sa largeur et sa couleur.

Choisissez la **Couleur d'arrière-plan** en cliquant sur la plaque de couleur.

Dans la liste déroulante **Profil**, sélectionnez le profil pour convertir l'image avant de l'envoyer au périphérique de sortie.

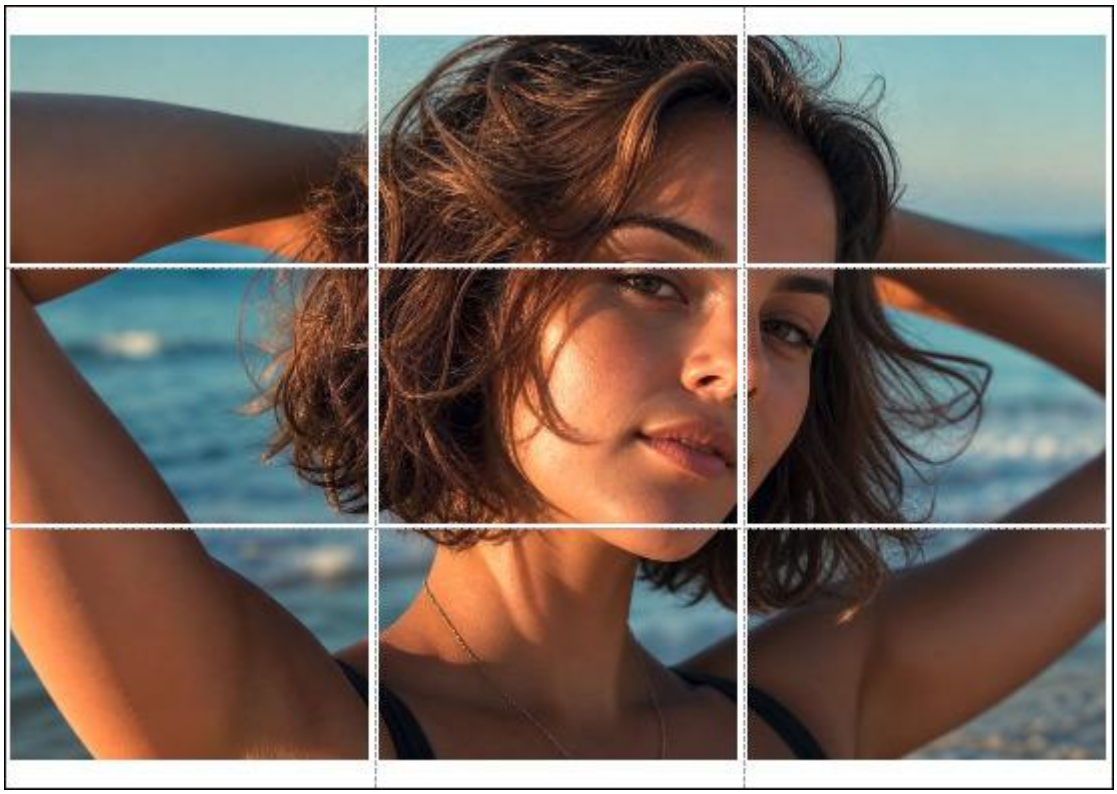
Dans l'onglet **Page**, vous pouvez définir l'impression de plusieurs images sur une seule page.



Page imprimée

- **Copies par page**. Ce paramètre vous permet de préciser le nombre de copies de l'image sur une page.
- **Horizontalement** et **Verticalement**. Ces paramètres indiquent le nombre de colonnes et de lignes pour les copies de l'image.
- **Espacement**. Le paramètre indique la valeur de l'espacement entre les images.

Dans l'onglet **Grand format**, il est possible de personnaliser l'impression d'images sur plusieurs pages pour ensuite les assembler sur un format plus grand.



Impression grand format

- **Pages**. Si cette case est cochée, vous pourrez indiquer le nombre maximum de pages qu'occupera l'image une fois divisée. L'échelle de l'image sera alors adaptée à cette valeur. Si la case n'est pas cochée, le logiciel calculera automatiquement le meilleur nombre de pages en fonction de la taille de l'image (avec une échelle de 100%).
- **Largeur de recouvrement**. Si cette case est cochée, vous pourrez définir la largeur des marges pour le recouvrement des parties de l'image. Les marges seront ajoutées à la droite et en dessous de chaque morceau de l'image.
- **Lignes de coupe**. Cochez la case pour afficher les lignes de coupe.
- **Afficher les numéros**. Lorsque cette case est cochée, un numéro de séquence (colonne, ligne) apparaîtra dans les marges.

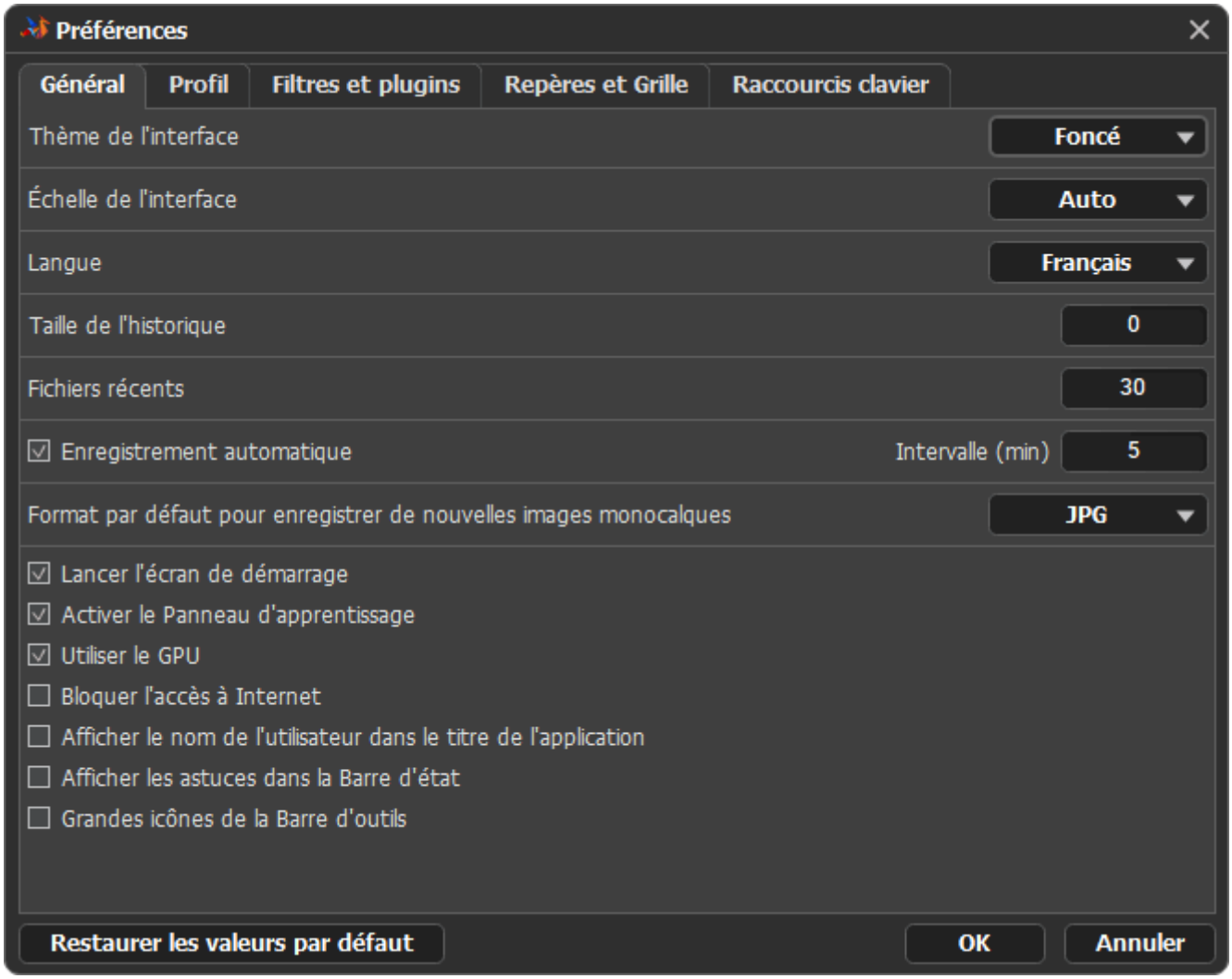
Pour imprimer l'image avec les paramètres ainsi définis, cliquez sur le bouton **Imprimer**.
Pour annuler et ignotrer les options d'impression, cliquez sur **Annuler**.

Cliquez sur **Propriétés...** pour ouvrir une boîte de dialogue permettant de régler les paramètres et imprimer le document.

PRÉFÉRENCES

Vous pouvez ouvrir la boîte de dialogue **Préférences** en utilisant le bouton dans le coin supérieur droit de la fenêtre du logiciel ou en utilisant la commande **Fichier -> Préférences...**. Il contient plusieurs onglets avec différents paramètres :

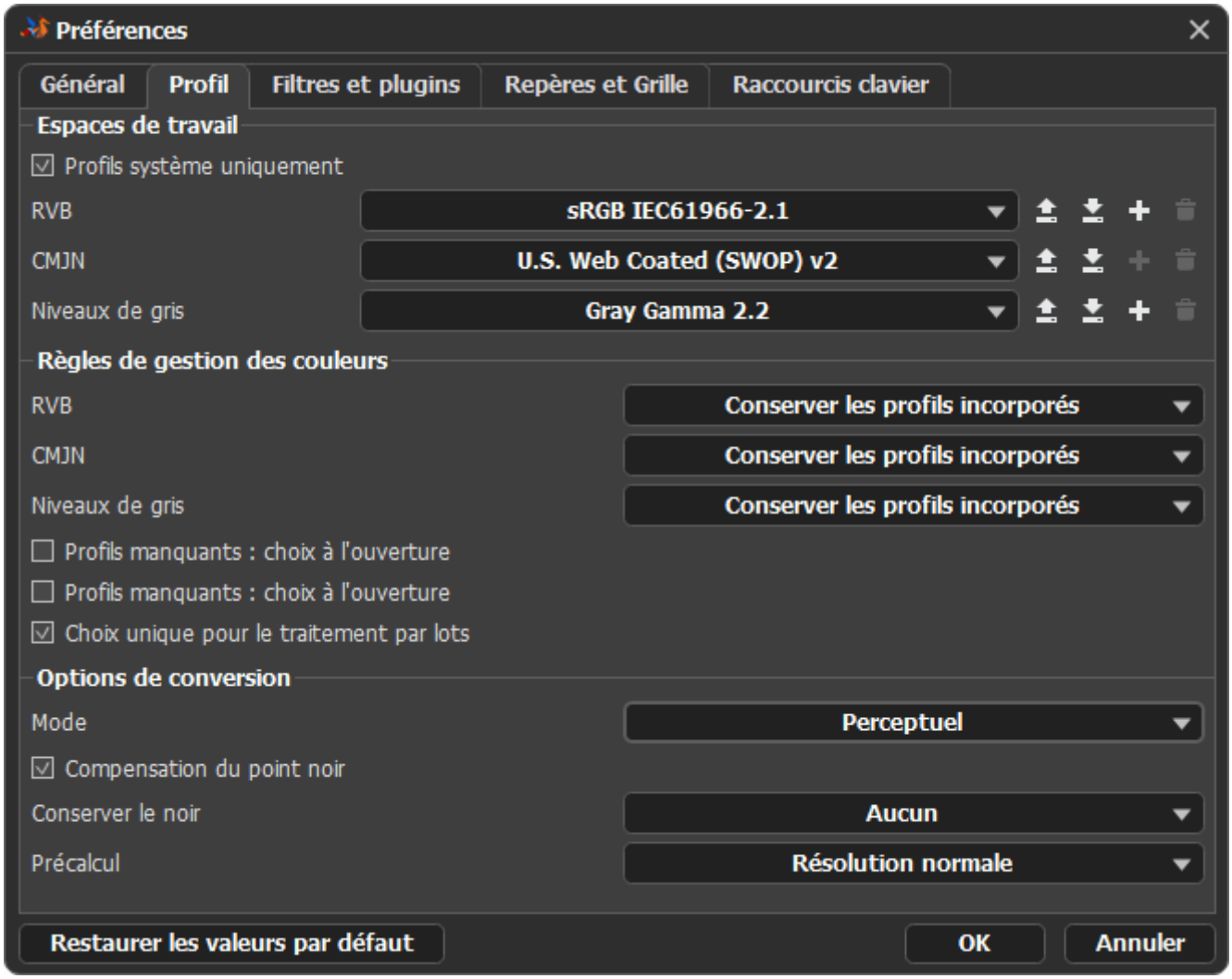
Général



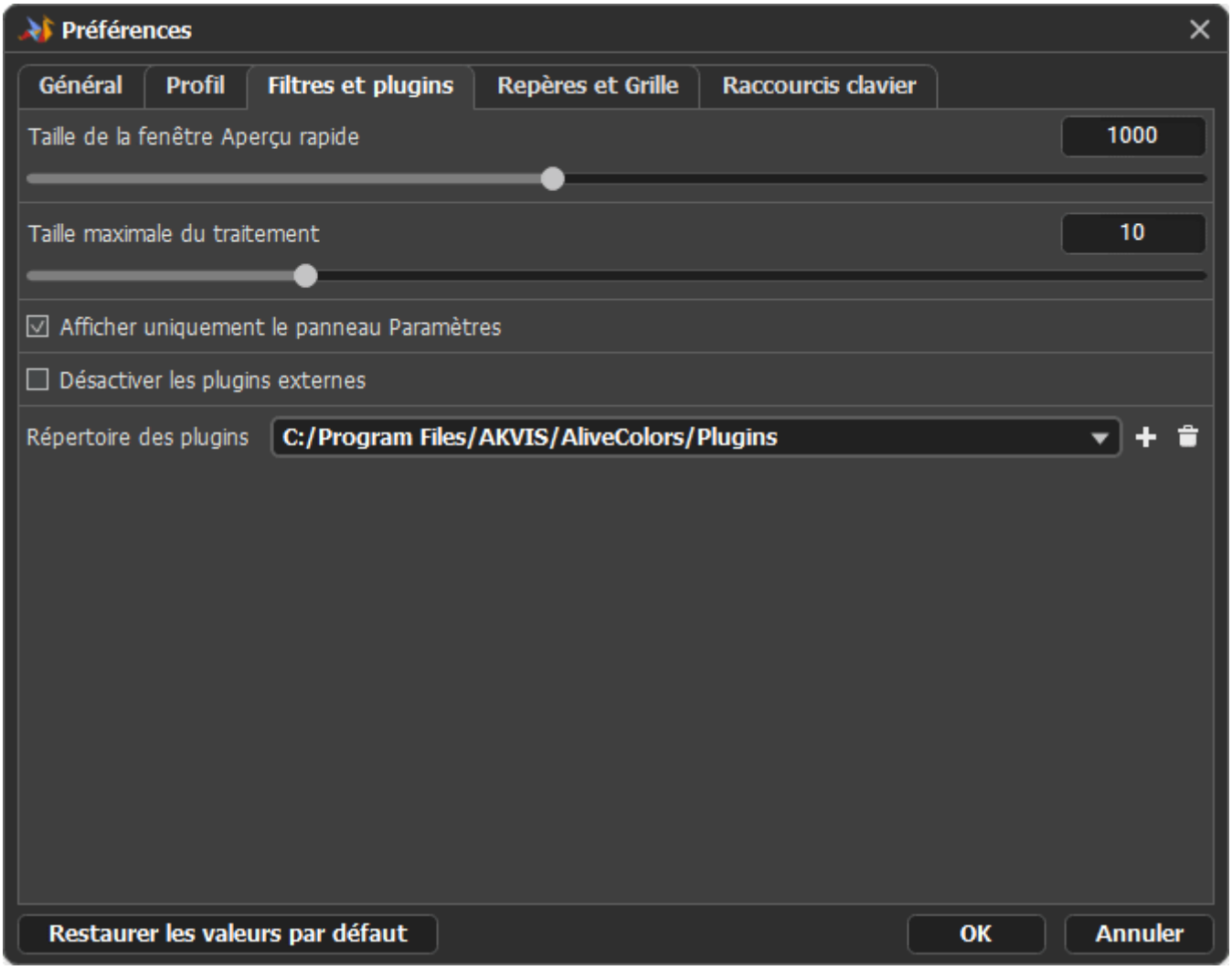
- **Thème de l'interface**. Sélectionnez un style de l'interface du logiciel : **Clair**, **Foncé** ou **Gris**.
- **Échelle de l'interface**. Sélectionnez une taille des éléments de l'interface. Lorsque ce paramètre a la valeur **Auto**, l'espace de travail se met automatiquement à l'échelle pour correspondre à la résolution de l'écran.
- **Langue**. Changez la langue de l'interface en sélectionnant la langue préférée du menu déroulant.
- **Taille de l'historique** (0-100). Ce paramètre définit le nombre d'états de document affichés dans le panneau **Historique**. Si la valeur est fixée à 0, le panneau contient un nombre illimité d'états.
- **Fichiers récents** (5-30). Le nombre de documents récents. L'option permet de relancer rapidement les fichiers récemment fermés.
- **Enregistrement automatique**. Si la case à cocher est activée, un fichier de sauvegarde est généré automatiquement à l'intervalle de temps spécifié. Il vous aide à récupérer les fichiers non enregistrés à la suite d'un incident.
- **Format par défaut pour enregistrer de nouvelles images monocalques**. Sélectionnez une extension par défaut pour enregistrer de nouveaux fichiers monocalques (JPG, PNG, TIFF ou AKVIS).

- **Lancer l'écran de démarrage**. Si la case à cocher est activée, la Fenêtre d'image offre un accès rapide à la création d'un nouveau fichier et à l'ouverture de fichiers précédemment utilisés. Pour fixer un document dans la liste des fichiers récemment ouverts, cliquez sur le bouton à côté de celui-ci. Pour annuler l'épinglage, appuyez sur le bouton .
- **Activer le Panneau d'apprentissage**. Si la case à cocher est activée, le panneau avec des liens vers des tutoriels apparaît au bas de l'écran de démarrage.
- **Utiliser le GPU**. La case à cocher vous permet d'activer l'accélération GPU.
- **Bloquer l'accès à Internet**. Cochez la case pour empêcher le logiciel de se connecter à Internet. Dans ce cas, certaines fonctionnalités deviendront indisponibles : les dernières actualités, un flux avec des leçons vidéo et l'activation du logiciel via une connexion directe au serveur.
- **Afficher le nom de l'utilisateur dans le titre de l'application**. Si la case est cochée, le nom du propriétaire de la licence est affiché dans le titre du logiciel. C'est le nom qui a été utilisé lors de l'activation d'AliveColors.
- **Afficher les astuces dans la Barre d'état**. Lorsque la case à cocher est activée, une astuce pour l'option sélectionnée s'affiche en bas de la fenêtre du logiciel. Il s'agit d'une ligne de texte avec une brève description des panneaux, des filtres, des outils, des paramètres lorsque le curseur de la souris les survole.
- **Grandes icônes de la Barre d'outils**. Lorsque la case à cocher est active, les icônes des outils deviennent plus grandes.

Profil. Les profils de couleur sont nécessaires pour transférer de manière précise et fiable les couleurs vers différents périphériques de sortie (écrans, imprimantes, etc.). Ils aident à standardiser l'apparence des images. Pour en savoir plus sur les paramètres de profil de couleur, cliquez ici.

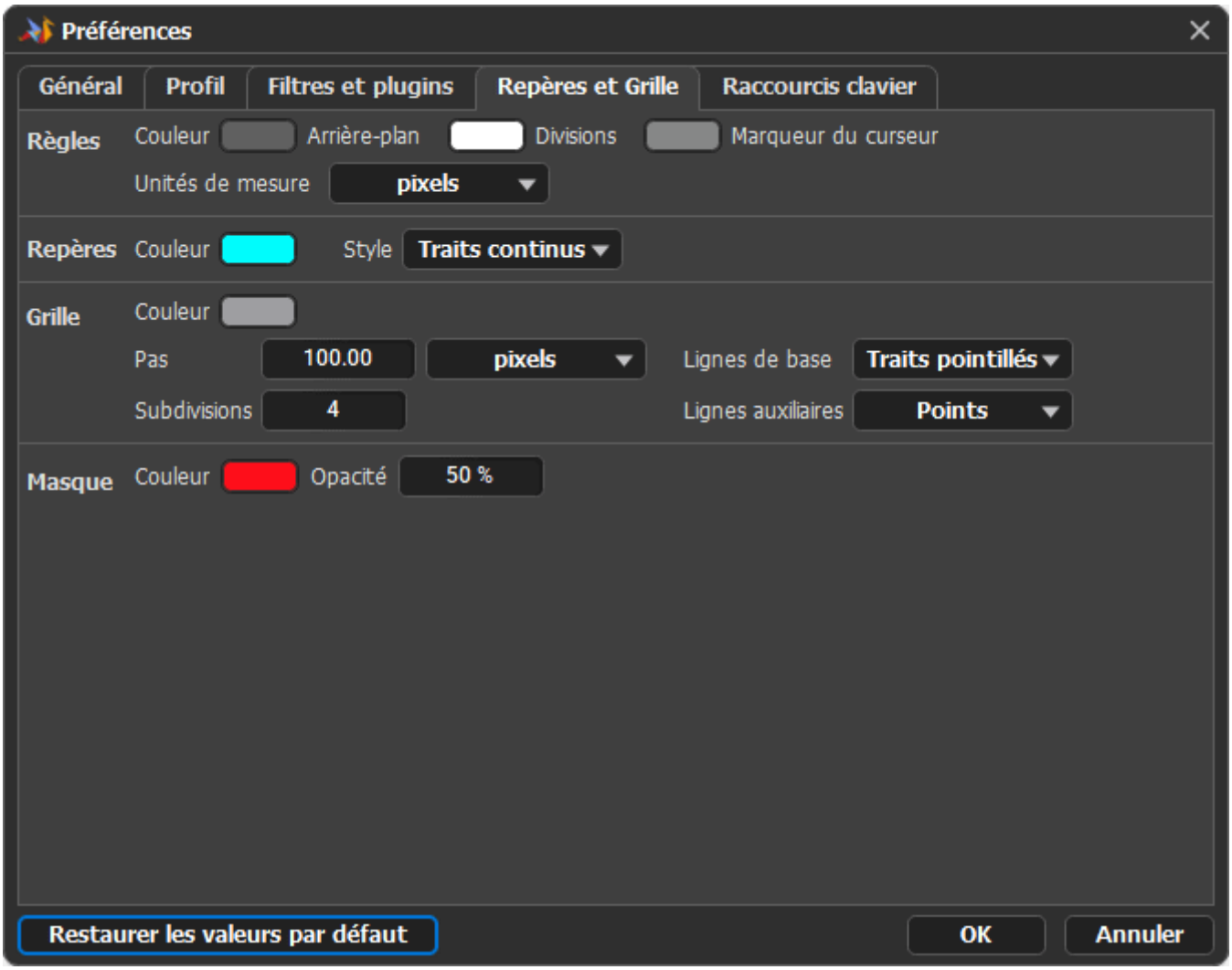


Filtres et plugins



- **Taille de la fenêtre Aperçu rapide** (en pixels). Le paramètre définit la taille de la fenêtre d'aperçu utilisée dans les effets et les réglages. La taille de la zone peut varier de 200x200 à 2000x2000 pixels. L'affichage de la fenêtre d'aperçu est activé par la case à cocher **Zone d'aperçu fixe** dans la barre d'outils.
- **Taille maximale du traitement (Neon et Points)** (en mégapixels). Uniquement pour les plugins intégrés Neon et Points. Le traitement de l'image peut prendre beaucoup de temps. Ce paramètre permet d'accélérer le calcul en réduisant temporairement la taille du fichier traité. Lorsque la taille du fichier (en mégapixels) ne dépasse pas le nombre spécifié, l'image est traitée normalement. Si la taille du fichier chargé est plus grande, l'image sera réduite, traitée et agrandie à sa taille d'origine pendant le fonctionnement.
- Case à cocher **Afficher uniquement le panneau Paramètres**. Lorsque la case est cochée, la barre d'options masque les autres panneaux attachés (à l'exception du navigateur, des info-bulles et de la barre d'outils).
- Case à cocher **Désactiver les plugins externes**. Lorsque cette case est cochée, le logiciel ne pourra pas accéder aux plugins externes.
- **Répertoire des plugins**. Cette option permet de spécifier les chemins d'accès aux dossiers avec des plugins externes qui doivent être lancés dans l'éditeur AliveColors. Pour spécifier un nouveau chemin, vous devez cliquer sur le bouton ➕ et sélectionner le répertoire souhaité. Lorsque vous cliquez sur le bouton 🗑, le chemin sélectionné sera supprimé.

Repères et Grille



Vous pouvez afficher/masquer les éléments d'alignement à l'aide du menu **Espace de travail**. Les paramètres sont divisés en trois groupes :

- Dans la section **Règles**, vous pouvez ajuster la couleur des règles :

  Vous pouvez modifier la **Couleur** de chaque élément en cliquant sur le témoin de couleur correspondant : Arrière-plan, Divisions, Marqueur du curseur.

  Sélectionnez les **Unités de mesure** dans la liste déroulante ou en cliquant sur une règle avec le bouton droit de la souris.

- Dans la section **Repères**, vous pouvez modifier les paramètres des repères :

  Sélectionnez une **Couleur** en cliquant sur le témoin de couleur.

  Dans la liste déroulante **Style**, spécifiez le type de lignes : Traits continus, Traits pointillés, Points.

- À l'aide de la section **Grille**, vous pouvez modifier l'apparence de la grille qui comprend des lignes de base et des lignes auxiliaires.

  La **Couleur** des lignes de grille peut être modifiée en cliquant sur le témoin de couleur.

Utilisez le paramètre **Pas** pour régler l'espacement entre les lignes principales. Vous pouvez modifier les unités de mesure pour cette option.

L'option **Subdivisions** définit l'espacement entre les lignes auxiliaires.

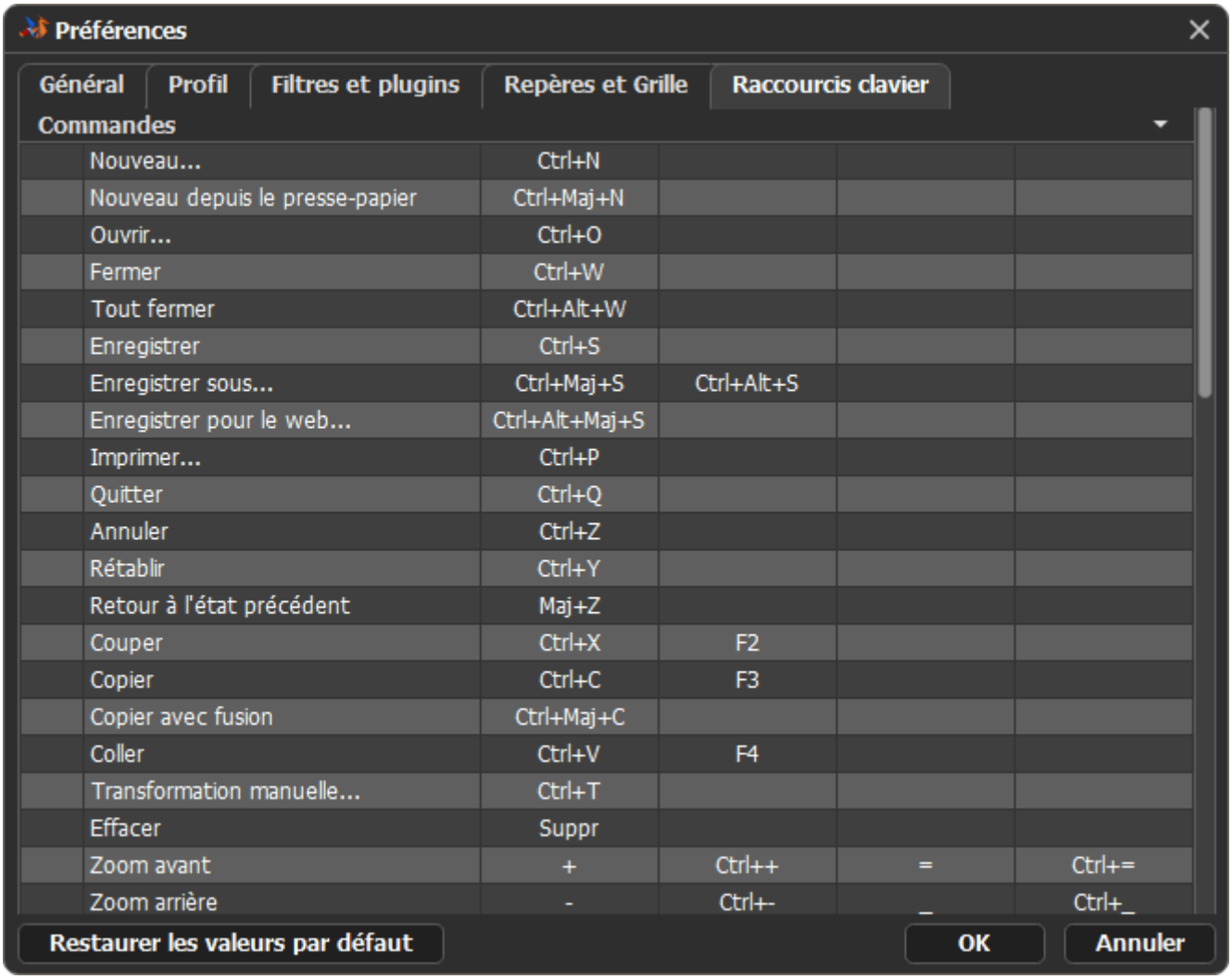
Vous pouvez ajuster un mode de visualisation pour les lignes de grille (Traits continus, Traits pointillés, Points).
Il existe deux listes déroulantes pour chaque type de lignes : **Lignes de base** et **Lignes auxiliaires**.

- Dans la section **Masque**, vous pouvez modifier la couleur et la transparence du remplissage du masque, de la sélection et de la couche alpha :

  Couleur. Pour modifier la couleur de remplissage, cliquez sur la plaque et sélectionnez une couleur dans la boîte de dialogue des couleurs. La couleur par défaut est le rouge.

  Opacité (0-100%). Définit la translucidité du remplissage.

Raccourcis clavier. À l'aide de cet onglet, vous pouvez personnaliser les raccourcis clavier.



Pour enregistrer les modifications apportées dans la fenêtre **Préférences**, appuyez sur **OK**. Si nécessaire, cliquez sur le bouton **Restaurer les valeurs par défaut** pour restaurer les paramètres par défaut.

RACCOURCIS CLAVIER

L'utilisation des raccourcis clavier peut simplifier et accélérer le traitement. Pour activer un outil, vous pouvez cliquer sur son icône avec la souris ou utiliser les combinaisons de touches sur le clavier.

Voici une liste de raccourcis clavier qui peuvent être utilisés dans **AliveColors**. Pour modifier un raccourci, utilisez l'onglet **Raccourcis clavier** dans les **Préférences** du logiciel (cliquez sur dans le coin supérieur droit de la fenêtre du logiciel).

Windows	Mac	
		Commandes de base :
Ctrl+N	⌘+N	Créer une nouvelle image
Ctrl+Maj+N	⌘+⇧+N	Créer une nouvelle image à partir du presse-papiers
Ctrl+O	⌘+O	Ouvrir une image
Ctrl+W	⌘+W	Fermer l'image
Ctrl+Alt+W	⌘+Option+W	Fermez toutes les images
Ctrl+S	⌘+S	Enregistrer l'image
Ctrl+Maj+S	⌘+⇧+S	Enregistrer l'image sous...
Ctrl+Alt+Maj+S	⌘+Option+⇧+S	Enregistrer pour le web
Ctrl+P	⌘+P	Imprimer l'image
Ctrl+Z	⌘+Z	Annuler la dernière action
Ctrl+Y	⌘+Y	Rétablir la dernière action annulée
Maj+Z	⇧+Z	Retour à la dernière action (basculer entre deux états dans la liste Historique)
F1	F1	Ouvrir le tutoriel
Ctrl+Q	⌘+Q	Quitter le logiciel
		Mise à l'échelle :
+ ou Ctrl++	+ ou ⌘++	Zoom avant
- ou Ctrl+-	- ou ⌘+-	Zoom arrière
Ctrl+1	⌘+1	Taille d'origine (100%)
Ctrl+0	⌘+0	Adapter le document à la taille de la fenêtre
Alt+→	Option+→	Adapter le document à la largeur de la fenêtre
Alt+↓	Option+↓	Adapter le document à la hauteur de la fenêtre
		Réglages :
Ctrl+L	⌘+L	Niveaux
Ctrl+Maj+L	⌘+⇧+L	Niveaux automatiques
Ctrl+Alt+Maj+L	⌘+Option+⇧+L	Contraste automatique
Ctrl+M	⌘+M	Courbes
Ctrl+U	⌘+U	Teinte/Saturation
Ctrl+B	⌘+B	Balance des couleurs
Ctrl+I	⌘+I	Négatif
Ctrl+Alt+Maj+B	⌘+Option+⇧+B	Noir et blanc
Ctrl+H	⌘+H	Égalisation
Ctrl+Maj+U	⌘+⇧+U	Désaturation
		Redimensionnement :

Ctrl+Alt+I	⌘+Option+I	Redimensionner une image
Ctrl+Alt+C	⌘+Option+C	Redimensionner la zone de travail
		Calques :
Ctrl+Alt+G	⌘+Option+G	Créer/Annuler le masque d'écrêtage
Ctrl+G	⌘+G	Associer les calques
Ctrl+Maj+G	⌘+⇧+G	Dissocier les calques
Ctrl+,	⌘+,	Afficher/masquer les calques
Ctrl+Maj+]	⌘+⇧+]	Premier plan
Ctrl+]	⌘+]	En avant
Ctrl+[	⌘+[	En arrière
Ctrl+Maj+[	⌘+⇧+[	Arrière-plan
Ctrl+E	⌘+E	Fusionner les calques sélectionnés
Ctrl+Maj+E	⌘+⇧+E	Fusionner les calques visibles
		Sélections :
Ctrl+A	⌘+A	Tout sélectionner
Ctrl+D	⌘+D	Désélectionner
Ctrl+Maj+D	⌘+⇧+D	Resélectionner
Ctrl+Maj+I	⌘+⇧+I	Inverser la sélection
Ctrl+X	⌘+X	Couper la sélection
Ctrl+C	⌘+C	Copier dans le presse-papier
Ctrl+Maj+C	⌘+⇧+C	Copier le contenu de tous les calques
Ctrl+V	⌘+V	Coller du presse-papiers
Ctrl+J	⌘+J	Créer un nouveau calque par Copier
Ctrl+Maj+J	⌘+⇧+J	Créer un nouveau calque par Couper
Ctrl+Alt+R	⌘+Option+R	Améliorer les contours
Supprimer	Supprimer	Supprimer les zones sélectionnées
		Outils :
V	V	Outil **Déplacement**
Ctrl+T	⌘+T	Outil **Transformation**
M	M	Outils de sélection de base : **Rectangle de sélection**, **Ellipse de sélection**, **Lasso**, **Lasso polygonal**
W	W	Outils de sélection rapide : **Baguette magique**, **Sélection rapide**, **Sélection d'objets**
C	C	Outil **Recadrage**
O	O	Mode d'affichage de la grille pendant le recadrage
Maj+O	⇧+O	Orientation des incrustations pendant le recadrage
T	T	Outils de texte : **Texte** et **Accolage de texte à un tracé**
I	I	Outil **Pipette**
H	H	Outil **Main**
Z	Z	Outil **Zoom**
B	B	

E	E	Outils d'effacement : **Gomme** et **Pinceau historique**
G	G	Outils de remplissage : **Pot de peinture** et **Remplissage dégradé**
S	S	Outils de clonage : **Tampon de clonage** et **Tampon Caméléon**
K	K	Outils d'accentuation : **Flou**, **Netteté** et **Doigt**
O	O	Outils d'éclairage : **Éclaircir**, **Obscurcir** et **Saturation**
J	J	Outils de retouche : **Pinceau de réglage**, **Correcteur localisé**, **Suppression des yeux rouges**, **Blanchiment des dents**
D	D	Outils de déformation
X	X	Pinceaux FX
P	P	Outil Plume
U	U	Outils de forme
A	A	Sélection de tracé et sélection directe
[et]	[et]	Diminuer/augmenter la taille du pinceau
N+molette de souris	N+molette de souris	Changer la taille du pinceau
Maj+[et Maj+]	⇧+[et ⇧+]	Diminuer/augmenter la dureté du pinceau
		Faire défiler l'image dans la fenêtre (l'outil **Main** est temporairement actif lorsque vous maintenez la barre d'espace enfoncée)
		Panneaux (afficher/masquer) :
F5	F5	Panneau d'options d'outils étendu
F6	F6	Panneau **Couleur**
F7	F7	Panneau **Calques**
F8	F8	Panneau **Informations**
F9	F9	Panneau **Actions**
		Lignes auxiliaires :
Ctrl+R	⌘+R	Afficher les règles
Ctrl+'	⌘+'	Afficher la grille
Ctrl+;	⌘+;	Afficher les repères
Ctrl+Maj+;	⌘+⇧+;	Magnétisme des bords
Ctrl+Alt+;	⌘+Option+;	Verrouiller les repères
		En plus :
Ctrl+F	⌘+F	Appliquer le dernier effet utilisé
Maj+clic de souris	⇧+clic de souris	Tracer une ligne droite

PANNEAUX

AliveColors est un logiciel complet de traitement d'image.

Ce logiciel met à votre disposition un nombre importants d'outils accessibles par la **Barre d'outils**.

Les fenêtres **Navigation**, **Couleur**, **Nuancier**, **Historique**, **Calques**, **Couches** et n'ont pas d'équivalent dans le domaine du traitement d'image professionnel.

La fenêtre **Astuces** permet d'afficher une description de chacune des autres fenêtres, des outils et des options. Il vous suffit de placer la souris sur l'élément concerné.

Vous pouvez déplacer les fenêtres et les positionner sur l'espace de travail. Il est possible de combiner plusieurs fenêtres et de les "attacher" aux bords de l'espace de travail, les joints seront surlignés en bleu.

Pour afficher ou cacher n'importe quelle fenêtre, utilisez la commande **Espace de travail -> Panneaux**.

Navigation
Barre d'outils
Calques

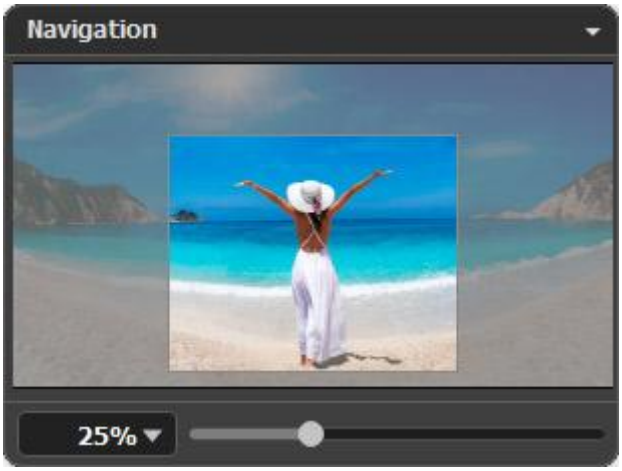
- **Effets de calques**
- **Masque de fusion**
- **Masque vectoriel**
- **Masque d'écrêtage**
- **Modes de fusion**
- **Fusion par luminosité**

Couches
Tracés
Sélections
Historique
Couleur
Nuancier
Roue chromatique
Actions
Informations

NAVIGATION

Le panneau **Navigation** vous permet de changer l'échelle de l'image et de vous déplacer facilement dans l'image.

La fenêtre **Navigation** montre une copie diminuée de l'image. Le cadre rouge délimite la partie de l'image qui est maintenant visible dans la **Fenêtre d'image**, les zones en dehors du cadre seront ombragées. Faites glisser le cadre pour rendre visible une autre partie de l'image. Positionnez le curseur à l'intérieur du cadre pour le déplacer, et maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé pour déplacer le cadre dans la fenêtre **Navigation**.



De plus, vous pouvez faire défiler l'image dans la **Fenêtre d'image** en maintenant la barre d'espacement enfoncée, tout en faisant glisser l'image avec le bouton gauche de la souris. Utilisez la molette de défilement de la souris pour déplacer l'image de haut en bas, et en maintenant la touche `Ctrl` sur Windows, `⌘` sur Mac enfoncée, vous pouvez faire défiler l'image de gauche à droite. Modifiez l'échelle de l'image en maintenant la touche `Alt` sur Windows, `Option` sur Mac enfoncée. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la barre de défilement pour activer le menu de navigation rapide.

Utilisez le curseur pour redimensionner l'image dans la **Fenêtre d'image**. Déplacez le curseur vers la droite pour augmenter l'échelle de l'image ou vers la gauche pour réduire l'échelle de l'image.

Il est possible de redimensionner l'image en entrant un nouveau ratio dans le champ d'échelle et en appuyant sur la touche `Entrée` sur Windows, `Retour` sur Mac. Les ratios les plus utilisés se trouvent dans le menu déroulant.

Les presets d'échelle standard sont répertoriés dans le menu **Image -> Mise à l'échelle** :

Taille réelle (`Ctrl`+`1` sur Win, `⌘`+`1` sur Mac) - l'image est affichée à sa taille d'origine (100%),

Ajuster à la fenêtre (`Ctrl`+`0` sur Win, `⌘`+`0` sur Mac) - l'image est entièrement visible dans la Fenêtre d'image,

Ajuster la largeur (`Alt`+`→` sur Win, `Option`+`→` sur Mac) - l'image est mise à l'échelle pour s'adapter à la largeur de la fenêtre,

Ajuster la hauteur (`Alt`+`↓` sur Win, `Option`+`↓` sur Mac) - l'image est mise à l'échelle pour s'adapter à la hauteur de la fenêtre,

Remplir la fenêtre - l'image est mise à l'échelle pour remplir complètement la Fenêtre d'image.

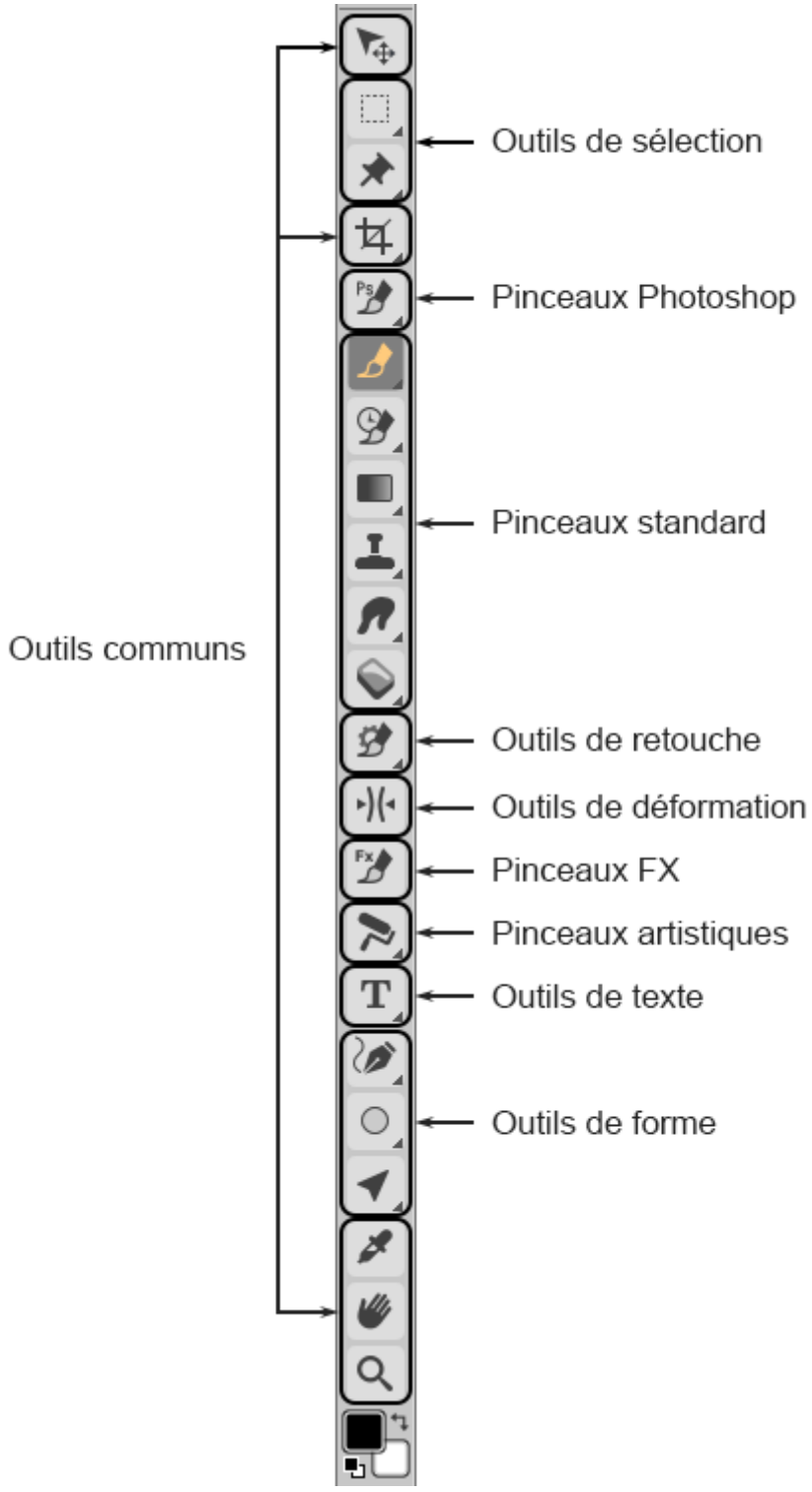
Pour augmenter l'échelle de l'image, utilisez la commande **Zoom avant** ou les touches de raccourci `+` et `Ctrl`+`+` sur Windows, `⌘`+`+` sur Mac. Pour réduire l'échelle, utilisez la commande **Image -> Zoom arrière** ou les touches de raccourci `-` et `Ctrl`+`-` sur Windows, `⌘`+`-` sur Mac.

BARRE D'OUTILS

La **Barre d'outils** contient des groupes d'outils d'édition d'image. Cliquez sur les boutons appropriés pour activer les Outils de sélection, Pinceaux standard, les Outils de retouche, les Outils de déformation, les Pinceaux FX, les Pinceaux artistiques, les Outils de texte, les Outils de forme ou les Outils communs.

Les paramètres de base de l'outil sélectionné sont affichés dans le panneau **Options de l'outil** ou par un clic droit sur l'image. Pour afficher la liste complète des paramètres, appuyez sur l'icône de l'outil dans le panneau **Options de l'outil** ou utilisez la touche F5.

Les boutons marqués d'un petit triangle en bas contiennent un sous-menu d'outils supplémentaires. Il peut être sélectionné en cliquant avec le bouton droit de la souris ou en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé. Tous les outils de ce groupe seront affichés dans le menu déroulant. Cliquez sur l'outil désiré avec le bouton gauche de la souris pour le sélectionner.



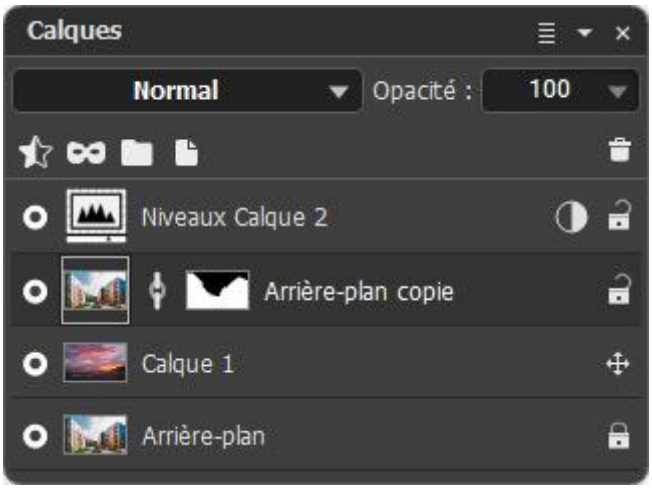
Barre d'outils

Au bas de la Barre d'outils, il y a une boîte de contrôle de couleur. Le carré supérieur affiche la couleur de premier plan, celui du bas - la couleur d'arrière-plan. Double-cliquez sur l'un d'eux pour ouvrir la boîte de dialogue Sélectionner une couleur. Pour permuter les couleurs, appuyez sur . Vous pouvez réinitialiser les couleurs par défaut (la couleur principale est le noir, la couleur d'arrière-plan est le blanc) en appuyant sur .

Vous pouvez ancrer la Barre d'outils sur le bord gauche/droit de la fenêtre du logiciel ou la positionner n'importe où sur l'écran. Pour cela, faites glisser la Barre d'outils en cliquant et en maintenant la partie supérieure de la barre.

PANNEAU CALQUES

Le panneau **Calques** vous permet de travailler avec des calques (ensembles de pixels pouvant être manipulés séparèment) et des groupes de calques.



Panneau Calques

Ce panneau contient une liste de calques. Elle est vide tant que vous n'avez pas ouvert une image ou créé un nouveau document.

Le calque actif (celui sur lequel vous pouvez travailler) est surligné en gris foncé. Pour sélectionner un autre calque, cliquez sur son nom ou son icône. Pour sélectionner simultanément plusieurs calques, cliquez sur chacun d'eux en maintenant enfoncée la touche `Ctrl`. Pour sélectionner plusieurs calques contigus, cliquez sur le premier calque puis placez-vous sur le dernier calque à sélectionner et appuyez sur `Maj`.

Pour renommer un calque, double cliquez sur son nom puis entrez le nouveau nom et pressez sur `Entrée`.

Vous pouvez modifier la taille de l'icône représentant le calque, en cliquant sur le bouton ≣ en haut de la fenêtre **Calques**.

A gauche de l'icône représentant le calque, se trouve l'icône ●/◎, qui permet de rendre un calque visible ou non. Les outils d'édition ne peuvent pas être utilisés sur un calque s'il est invisible. Pour changer la visibilité d'un calque, cliquez sur cette icône.

> **Note :** Les calques faisant partie d'un groupe ne seront visibles que si la visibilité du groupe est active (quelle que soit la visibilité de chacun des calques).

Il existe différents types de calques :

Calque raster. C'est un calque de base permettant d'utiliser des pinceaux et des filtres. Les autres types de calques peuvent être transformés dans ce type de calque en utilisant la commande **Pixelliser le calque**.

Calque de réglage. Il est identifié par l'icône ◑ située à droite du nom du calque. Ce type de calque contient le résultat d'un réglage. Cliquez sur l'icône représentant le réglage pour ouvrir sa fenêtre de paramétrage.

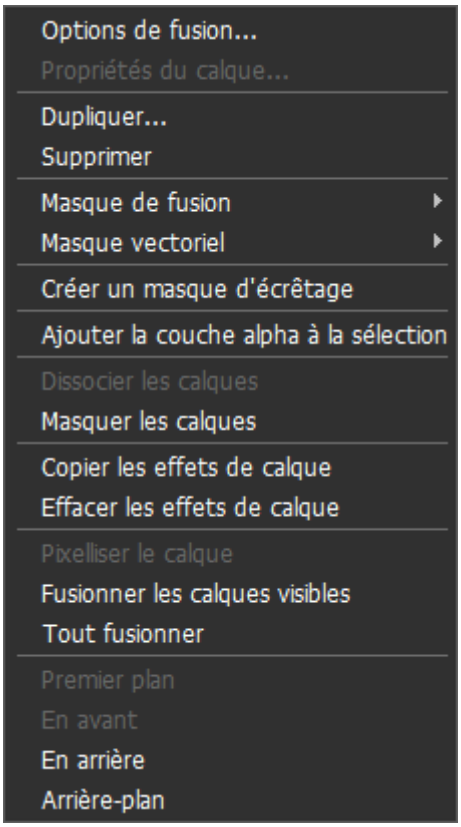
Calque de forme. Il est identifié par l'icône △ à droite de son nom. Ce type de calque est utilisé pour créer et modifier des formes vectorielles. Cliquez sur cette icône pour ouvrir sa fenêtre de réglage. Le calque est créé automatiquement quand vous utilisez les **outils de forme**.

Calque de texte. Il permet d'ajouter du texte à votre image. Il est créé automatiquement quand vous utilisez les **outils de texte**.

Objet dynamique. C'est un calque conteneur pouvant contenir des calques de tout autre type. Il préserve les données d'origine, permettant ainsi une édition d'image non destructive.

Vous pouvez modifier l'ordre des calques en les déplaçant avec la souris dans le panneau.

En cliquant avec le bouton droit de la souris sur un calque, vous ouvrez un menu de commandes. Les commandes affichées dépendent du type et du nombre de calques sélectionnés.



Options de fusion. Ouverture de la boîte de dialogue Options de fusion.

Propriétés du calque. Ouverture du menu des paramètres d'un calque de réglage ou d'un calque de forme.

Dupliquer. Copie du calque ou du groupe actif. Vous pouvez copier le calque dans un document déjà ouvert ou dans un nouveau document. Vous pouvez préciser la destination de la copie dans la boîte de dialogue. Vous pouvez également copier le calque ou le groupe par un "tirer-coller" en déplaçant le calque tout en maintenant enfoncées les touches `Maj`+`Alt` (Windows) ou (`⇧`+`Options` (Mac).

Vous pouvez également copier le calque (ou le groupe de calques) vers une autre image en déplaçant l'icône vers l'onglet du document de destination.

Supprimer. Suppression du calque ou du groupe de calque actif. /p>

Effets de calque. Le sous-menu contient des commandes permettant de créer et d'utiliser les effets de calque.

Filtres dynamiques. Le sous-menu contient des commandes permettant de créer et d'utiliser les filtres dynamiques.

Masque de fusion. Le sous-menu contient des commandes permettant de créer et d'utiliser un masque de fusion (de calque raster).

Masque vectoriel. Le sous-menu contient des commandes permettant de créer et d'utiliser un masque vectoriel.

Convertir en objet dynamique. Cette commande convertit un calque, plusieurs calques ou un groupe de calques en objet dynamique incorporé. Elle permet également de convertir un objet dynamique lié en objet dynamique incorporé.

Objets dynamiques. Le sous-menu contient des commandes permettant de créer et d'utiliser les objets dynamiques.

Créer/Annuler un masque d'écrêtage. La commande ajoute le calque sélectionné à un masque d'écrêtage ou supprime le calque de celui-ci.

Ajouter la couche alpha à la sélection. Création d'une nouvelle sélection combinant la couche alpha et la sélection.

Soustraire la couche alpha de la sélection. Création d'une nouvelle sélection comprenant toutes les sélections à l'exception de la couche alpha.

Créer une intersection entre la couche alpha et la sélection. Création d'une nouvelle sélection combinant les parties communes de la sélection et de la couche alpha.

Grouper les calques. Combinaison de tous les calques sélectionnés dans un même groupe.

Dissocier les calques. Séparation de tous les calques d'un groupe.

Afficher/Masquer les calques. Affichage ou masquage du contenu de calques ou de groupes de calques.

Fusionner les calques. Fusion de tous les calques en un seul.

Fusionner le groupe. Fusion de tous les calques visibles d'un groupe en un seul calque. Ce nouveau calque apparaîtra dans la liste, à la place du groupe. Les calques invisibles disparaissent.

Fusionner le masque d'écrêtage. Cette commande fusionne tous les calques du masque d'écrêtage en un seul calque raster.

Fusionner les calques visibles. Combinaison de tous les calques visibles en un seul calque.

Tout fusionner. Combinaison de tous les calques visibles en un seul calque, avec suppression des calques invisibles.

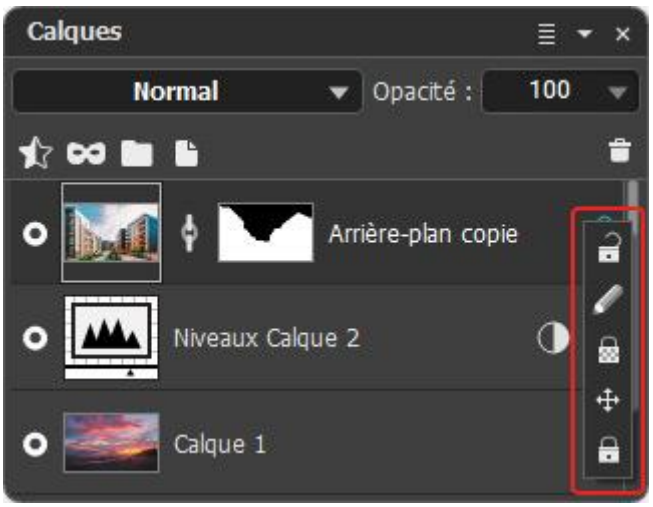
Premier plan. Déplacement du calque sélectionné en haut de la liste des calques.

En avant. Permutation du calque sélectionné avec celui situé au dessus.

En arrière. Permutation du calque sélectionné avec celui situé au dessous.

Arrière-plan. Déplacement du calque sélectionné en bas de la liste des calques.

L'icône représentant un cadenas à côté de chaque calque indique que le calque est protégé contre les modifications. Cliquez sur l'icône pour sélectionner un mode de verrouillage.



Modes de verrouillage

Déverrouillé - cette icône indique que le calque n'est pas verrouillé. Il peut donc être modifié.

Verrouillage des pixels de l'image protection des pixels opaques du calque contre toute modification par les outils de dessin ou d'édition.

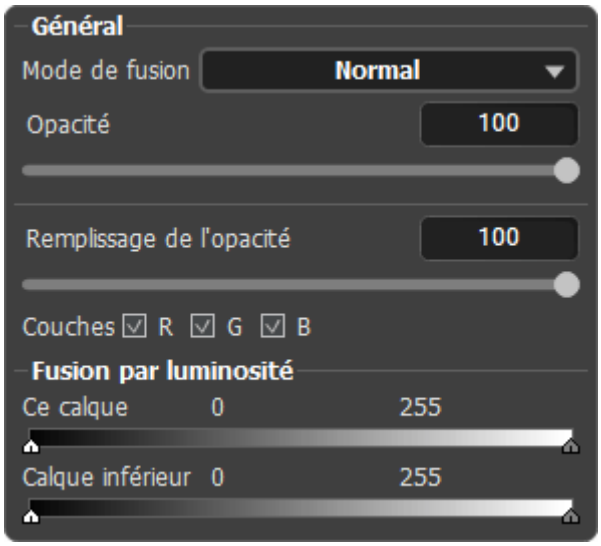
Verrouillage des pixels transparents (uniquement pour les calques de type raster) - empêche la modification des pixels transparents.

Verrouillage de la position - le calque ne peut pas être déplacé.

Tout verrouillé - aucune modification ne peut être apportée au calque.

En double cliquant sur l'icône représentant un calque, vous ouvrez le menu des **Options de fusion**. Pour le fermer, pressez la touche Esc (les modifications seront ignorées) ou cliquez à l'extérieur du menu (les modifications seront conservées).

Le menu **Options de fusion** se présente de la manière suivante :



Le **Mode de fusion** détermine comment les pixels d'un calque seront mélangés avec ceux du calque inférieur.

Opacité (0-100) affecte la visibiliité des autres calques en dessous de celui qui est sélectionné. Si un calque a une opacité de 0%, il sera complétement transparent (invisible). Les valeurs intermédiaires donneront des transparences plus ou moins importantes. Avec une opacité de 100%, seuls les pixels de ce calque seront visibles. Les zones transparentes sont remplies avec un motif en forme de damier.

Pour les modes de fusion autres que normal, l'**Opacité** influe sur la manière dont les images seront formées.

> **Note.** Les paramètres du **Mode de fusion** et de l'**Opacité** sont également affichés en haut de la fenêtre des **Calques** et peuvent être modifiés sans ouvrir le menu.

Remplissage (0-100) définit l'opacité de remplissage du calque. Affecte uniquement les pixels, les formes vectorielles et le texte ; elle n'affecte pas l'opacité des effets du calque.

Le mode **Couches** permet de contrôler individuellement chaque composant de couleur. En cochant les cases vous déterminez quelles couleurs primaires seront concernées dans le mélange des calques.

Les curseurs de **Fusion par luminosité** permettent de contrôler, en fonction de leur luminosité, la visibilité des pixels du calque en cours et de ceux situés en dessous de lui.

Les boutons situés en haut du panneau fonctionnent de la façon suivante :

Le bouton **Ajouter un effet**  ouvre le menu Effets de calque. Vous l'utiliserez pour changer l'aspect d'un calque.

Le bouton **Nouveau masque**  crée un masque de fusion. Lorsque vous cliquez sur ce bouton, une nouvelle icône apparaît à côté de l'icône représentant le calque.

Le bouton **Nouveau groupe**  vous permet de combiner plusieurs calques en un seul ensemble. Lorsque vous cliquez sur ce bouton dans le panneau **Calques**, de nouveaux éléments appelés Groupe 1, Groupe 2 ... seront créés. En déplaçant un groupe, vous déplacerez tous les calques qui en font partie.

Pour ajouter un calque à un groupe, déplacez-le en maintenant le bouton gauche de la souris appuyé et relâchez la pression au dessus de l'icône représentant le groupe. Vous supprimerez un calque d'un groupe de la même manière. Si vous déplacez un groupe vers le bouton  situé au bas de la fenêtre, une nouvelle copie du groupe avrc tout son contenu sera créée.

Pour regrouper plusieurs calques, sélectionnez-les et cliquez sur le bouton  ou utilisez la commande **Calques -> Associer les calques**.

Pour séparer les calques d'un groupe, sélectionnez le groupe puis utilisez la commande **Calques -> Dissocier les calques**.

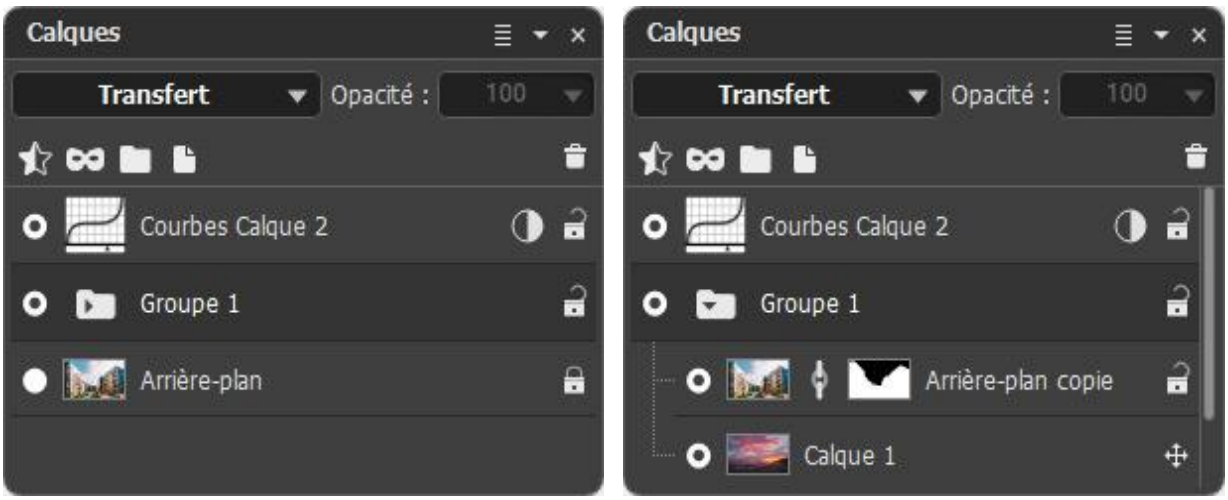
Pour renommer un groupe, double-cliquez sur son nom, entrez le nouveau nom puis pressez sur la touche `Entrée`.

Pour ouvrir ou fermer un groupe, cliquez sur son icône. Quand un groupe est ouvert , les calques qu'il contient peuvent être déplacés, supprimés ou modifiés indépendamment les uns des autres. Si le groupe actif est fermé , les nouveaux calques seront créés au-dessus de lui.

Vous pouvez modifier le **Mode de fusion** d'un groupe de calques. Par défaut, le mode de fusion **Transfert** est appliqué pour un groupe dans la liste des modes de fusion, ce qui signifie que les

calques à l'intérieur du groupe (et ceux en dessous) interréagiront comme si les calques n'étaient pas groupés.

Si d'autres modes de fusion sont utilisés, le groupe se comporte comme si tous les calques qu'il contient étaient combinés en seul calque qui réagirait avec les autres calques à l'extérieur du groupe en fonction du mode de fusion sélectionné. Dans ce cas, les modes de fusion associés à chaque calque du groupe ne s'appliquent qu'à l'intérieur du groupe et n'ont pas d'effet sur les calques à l'extérieur du groupe.



Groupe fermé Groupe ouvert

Le bouton **Nouveau calque** permet de créer un nouveau calque au-dessus du calque actif ou dans le groupe actif. Si vous déplacez un calque ou un groupe de calques vers ce bouton en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé, une copie de ce calque (ou de ce groupe) sera créée. Lorsque vous créez un nouveau calque, un menu apparaît. Il vous permet de choisir le type de calque : calque raster, calque de réglage ou calque de forme.

Si vous choisissez de créer un **calque de réglage** vous pouvez préciser de quel type de réglage vous avez besoin. Les calques de réglage contiennent des paramètres qui affectent les calques situés au-dessous, mais sans modifier la valeur des pixels.

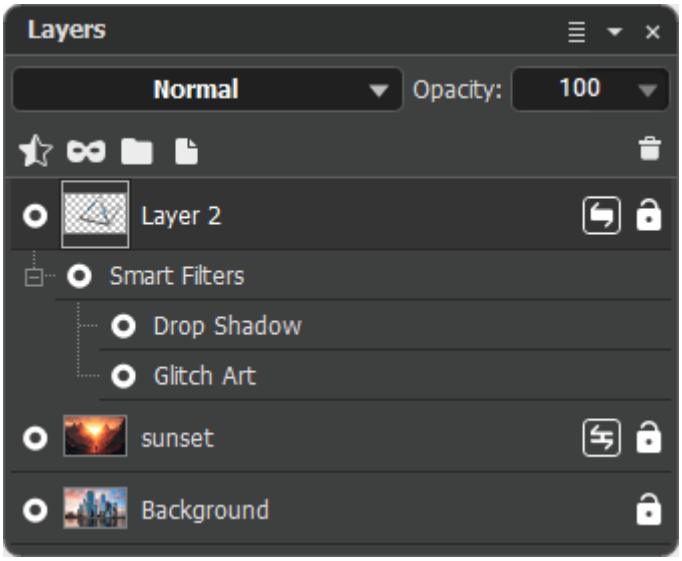
Les paramètres des calques de réglage se recouvrent avec ceux du menu Réglage : **Image -> Réglage**.

Le bouton **Supprimer** supprime le calque ou le groupe sélectionné. Il vous suffit d'amener un groupe sur ce bouton, pour le supprimer, ainsi que tous les calques qu'il contient. Si un groupe est sélectionné et que vous cliquiez sur ce bouton, il est alors possible de supprimer le groupe avec ou sans son contenu.

Note : Il est impossible de supprimer tous les calques.

OBJETS DYNAMIQUES

Un **objet dynamique** est un calque conteneur qui peut abriter des données de divers types (raster ou vectorielles). Les objets dynamiques préservent l'état original de l'image avec toutes ses caractéristiques intactes, permettant une édition non destructive.



Objets dynamiques dans le panneau Calques

Vous pouvez effectuer les opérations suivantes avec les objets dynamiques :

Transformations. Il est possible de transformer un objet dynamique sans perte de qualité d'image.

Ajout de filtres dynamiques. Vous pouvez appliquer des effets et des réglages à un objet dynamique sous forme de **filtres dynamiques** pour éviter toute perte de données.

> **Note.** Vous ne pouvez pas effectuer d'opérations sur un calque d'objet dynamique qui modifient ses données de pixels (comme l'utilisation des outils de peinture, de retouche ou de clonage) tant que vous ne le rasterisez pas. Pour modifier les pixels, vous pouvez éditer le contenu de l'objet dynamique (c'est-à-dire ses données sources), dupliquer l'objet dynamique ou créer de nouveaux calques.

Il existe deux types d'objets dynamiques :

Incorporés. L'image originale est stockée à l'intérieur de l'objet dynamique.
Vous pouvez créer des objets dynamiques incorporés de plusieurs façons :

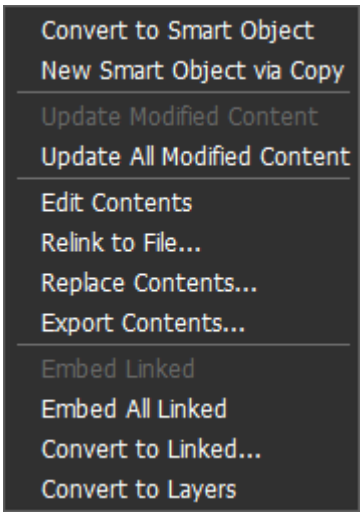
- Ouvrez une image en tant qu'objet dynamique (commande **Ouvrir en tant qu'objet dynamique** dans le menu **Fichier**),
- Ajoutez un objet dynamique à un document ouvert (commande **Importer un élément incorporé** dans le menu **Fichier**),
- Faites glisser un fichier dans un document ouvert tout en maintenant la touche `Alt` enfoncée,
- Convertissez un calque unique, plusieurs calques sélectionnés ou un groupe de calques en objet dynamique (commande **Convertir en objet dynamique**),
- Convertissez un objet dynamique lié en objet dynamique incorporé (commande **Incorporer l'objet dynamique lié**).

Lié. L'image originale est un fichier externe (sur disque). Le contenu d'un objet dynamique lié est mis à jour dès que l'image originale est modifiée. Comme les objets dynamiques liés utilisent des fichiers externes, leur utilisation réduit considérablement la taille du fichier lors de l'enregistrement. Lors du travail avec des objets dynamiques liés, vous pouvez utiliser un fichier source commun dans

plusieurs documents.
Vous pouvez créer des objets dynamiques liés des façons suivantes :

- Ajouter un objet dynamiques à un document ouvert (commande **Importer un élément lié** dans le menu **Fichier**),
- Convertissez un objet dynamique incorporé en objet dynamique lié (commande **Convertir en élément lié**),
- Remplacer le contenu d'un objet dynamique incorporé par un fichier externe (commande **Rééditer le lien du fichier**).

Appliquez les commandes suivantes à un objet dynamique depuis le menu **Calques -> Objet dynamique** :



Menu Objet dynamique

Convertir en objet dynamique. Cette commande place les calques sélectionnés dans un objet dynamique incorporé. Un objet dynamique peut contenir un seul calque, plusieurs calques ou un groupe de calques. D'autres objets dynamiques incorporés et liés peuvent également être placés à l'intérieur de l'objet dynamique.

Nouvel objet dynamique par copier. Cette commande permet de dupliquer un objet dynamique incorporé. Vous pouvez également créer une copie d'un objet dynamique incorporé ou lié à l'aide des commandes **Dupliquer le calque** ou **Copier vers un nouveau calque**.

Mettre à jour le contenu modifié. Cette commande met à jour le contenu d'un objet dynamique lié si le fichier externe source a été modifié.

Mettre à jour tout le contenu modifié. Cette commande met à jour le contenu de tous les objets dynamiques liés dans le document dont le fichier externe source a été modifié.

Modifier le contenu. Cette commande permet de modifier les calques inclus dans un objet dynamique.

Rééditer le lien du fichier. Cette commande permet de lier un objet dynamique à un nouveau fichier externe.

Remplacer le contenu. Cette commande permet de remplacer le contenu d'un objet dynamique (tout en conservant les filtres dynamiques et transformations ajoutés).

Exporter le contenu. Cette commande permet d'enregistrer le contenu d'un objet dynamique dans un fichier au format .**akvis**.

Incorporer l'objet dynamique lié. Cette commande convertit un objet dynamique lié en objet dynamique incorporé.

Incorporer tous les objets dynamiques liés. Cette commande convertit tous les objets dynamiques liés dans un document en objets incorporés.

Convertir en élément lié. Cette commande convertit un objet dynamique incorporé en objet lié. Vous serez invité à enregistrer le contenu dans un fichier.

Convertir en calque. Cette commande convertit l'objet dynamique en ses calques originaux. Si l'objet dynamique contient plusieurs calques, il sera converti en groupe.

Modifier le contenu

Vous pouvez modifier le contenu d'un objet dynamique **incorporé** :

En utilisant la commande **Modifier le contenu** (dans le menu **Objet dynamique**). Cela enregistre le contenu sous forme de fichier temporaire sur disque et l'ouvre dans l'éditeur d'images. Après avoir enregistré le document modifié, les changements seront ajoutés à l'objet dynamique incorporé. Lors de la fermeture du document, le fichier temporaire sera supprimé.

Vous pouvez modifier le contenu d'un objet dynamique **lié** :

À l'aide d'un logiciel graphique tiers, traitez le fichier lié et enregistrez-le au même emplacement et sous le même nom. L'objet dynamique se mettra à jour automatiquement lors du passage au document contenant l'objet dynamique ouvert (dans AliveColors).

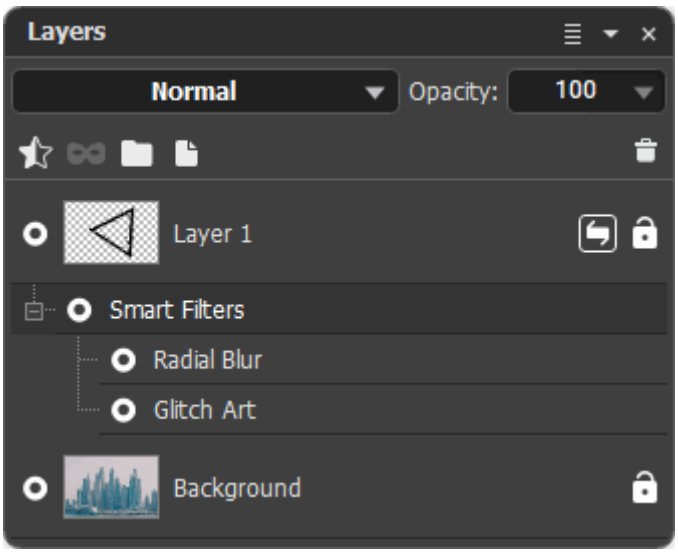
En utilisant la commande **Modifier le contenu** (dans le menu **Objet dynamique**). Dans ce cas, le fichier externe s'ouvrira dans AliveColors pour modification. Après avoir enregistré le document modifié, il se mettra à jour automatiquement.

Note. La modification d'un objet dynamique crée une entrée dans l'historique du document, de sorte qu'une mise à jour automatique ne se produira que si l'action la plus récente dans l'historique est sélectionnée. Sinon, l'objet dynamique affiche un état de désynchronisation [!]. Pour appliquer les changements, mettez à jour l'objet dynamique à l'aide de la commande **Mettre à jour le contenu modifié**, ce qui supprimera toutes les actions suivantes de l'historique.

Lors de la suppression, du déplacement ou du renommage d'un fichier externe, l'objet dynamique associé sera marqué avec [⚡]. Pour corriger cela, utilisez la commande **Rééditer le lien du fichier** et sélectionnez un nouveau fichier.

Filtres dynamiques

Vous pouvez appliquer des effets et des réglages à un objet dynamique sous forme de filtres dynamiques. L'ajout de filtres dynamiques ne modifie pas les données originales.



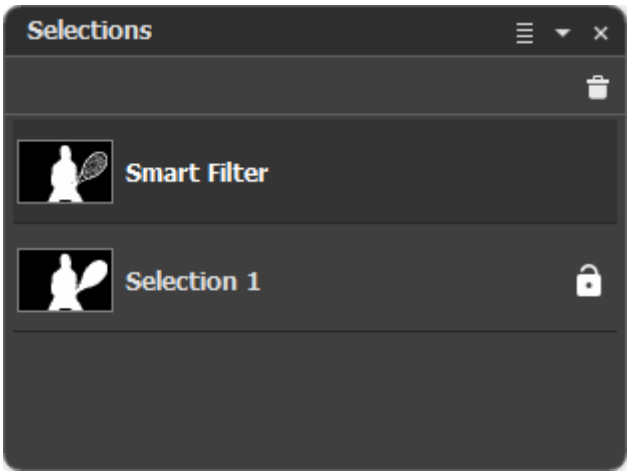
Filtres dynamiques

Les paramètres des filtres dynamiques peuvent être modifiés à tout moment. Le panneau de réglages s'ouvre en double-cliquant sur le nom du filtre.

Si une sélection est active, le filtre dynamique ne s'applique qu'à l'intérieur de celle-ci.

Lorsque vous sélectionnez un filtre dynamique, la sélection s'affiche dans le panneau **Sélections** et peut être modifiée à l'aide des outils de sélection, ainsi qu'en modifiant la couche de sélection correspondante.

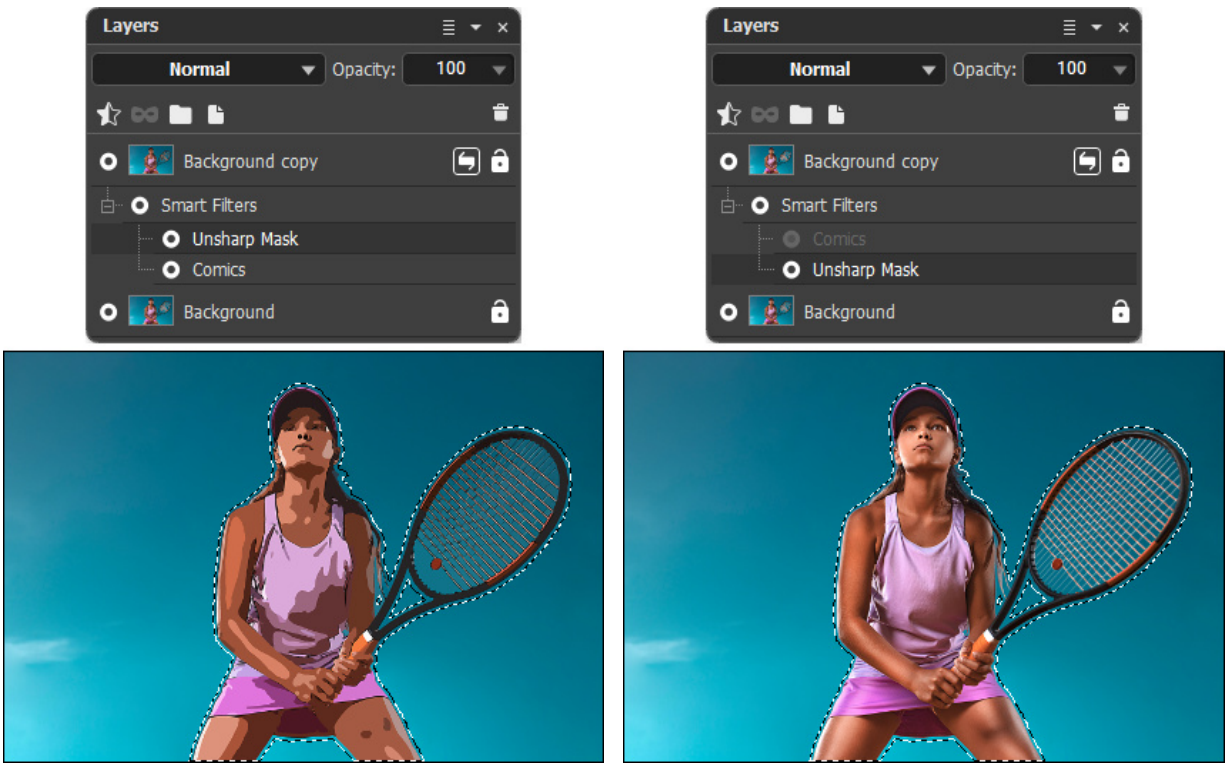
Un filtre dynamique déjà ajouté peut être appliqué à une autre sélection. Pour ce faire, sélectionnez cette sélection dans le panneau et activez le filtre dynamique (double-cliquez sur son nom). Après avoir cliqué sur le bouton **Appliquer**, le filtre dynamique sera appliqué à la nouvelle sélection.



Sélection de filtre dynamique

Vous pouvez modifier l'ordre des filtres dynamiques en les glissant. Pour dupliquer un filtre dynamique, glissez-le vers un autre objet dynamique tout en maintenant les touches `Maj` et `Alt` enfoncées.

Lorsque vous sélectionnez un filtre dynamique, tous les filtres ajoutés après deviennent inactifs et n'affectent pas le résultat. Lors de la modification d'un filtre dynamique, le résultat du filtre actuel et de tous les filtres précédents s'affiche. Lors de la transformation d'un objet dynamique, tous les filtres dynamiques appliqués sont temporairement désactivés, puis réappliqués une fois la transformation terminée. Lors du remplacement du contenu, les filtres dynamiques sont appliqués au nouveau contenu.



Ordre des filtres dynamiques

Lorsque vous convertissez un objet dynamique en calques (via la commande **Convertir en calque**), vous pouvez appliquer des filtres dynamiques et des opérations de transformation au résultat, ou annuler leurs effets.

> **Note.** Si un objet dynamique contient plusieurs calques, il est impossible d'y appliquer des filtres dynamiques et des transformations.

Lors de la rastérisation d'un objet dynamique (via la commande **Pixelliser le calque**), tout le contenu de l'objet dynamique et les filtres dynamiques ajoutés sont fusionnés en un seul calque rastérisé.

Le menu **Filtre dynamique** contient les commandes suivantes :

Afficher/Masquer - active ou désactive la visibilité du filtre dynamique et son effet sur l'objet dynamique. Vous pouvez aussi cliquer sur l'indicateur de visibilité ●/◎ à gauche du nom du filtre,

Copier - copie le filtre dynamique avec tous ses réglages dans le presse-papiers,

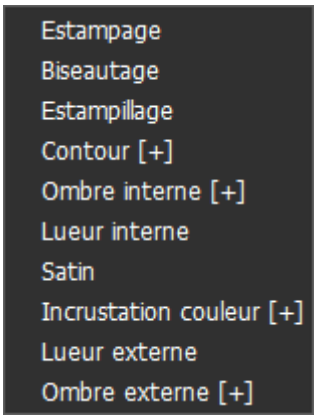
Coller - ajoute le filtre dynamique depuis le presse-papiers à l'objet dynamique sélectionné,

Supprimer - supprime le filtre dynamique sélectionné.

Vous pouvez glisser-déposer un filtre dynamique dans un autre objet dynamique.

EFFETS DE CALQUE

Les **effets de calque** peuvent être appliqués à chaque calque pour modifier l'apparence de son contenu. Pour ajouter un effet, cliquez sur  dans la fenêtre **Calques** ou exécutez la commande **Calques -> Effets de calque**.



Effets de calque

Les effets de calque sont appliqués à un calque particulier ou à un groupe de calques. Si vous modifiez le contenu du calque, les effets seront appliqués au nouveau contenu.

Les effets de calque peuvent transférés d'un calque à l'autre en les déplaçant avec la souris. Vous pouvez également copier des effets entre les calques en les faisant glisser avec le curseur de la souris tout en maintenant les touches `Maj` et `Alt` enfoncées.

Les effets de calque marqués d'un signe [+] peuvent être ajoutés plusieurs fois à un calque.

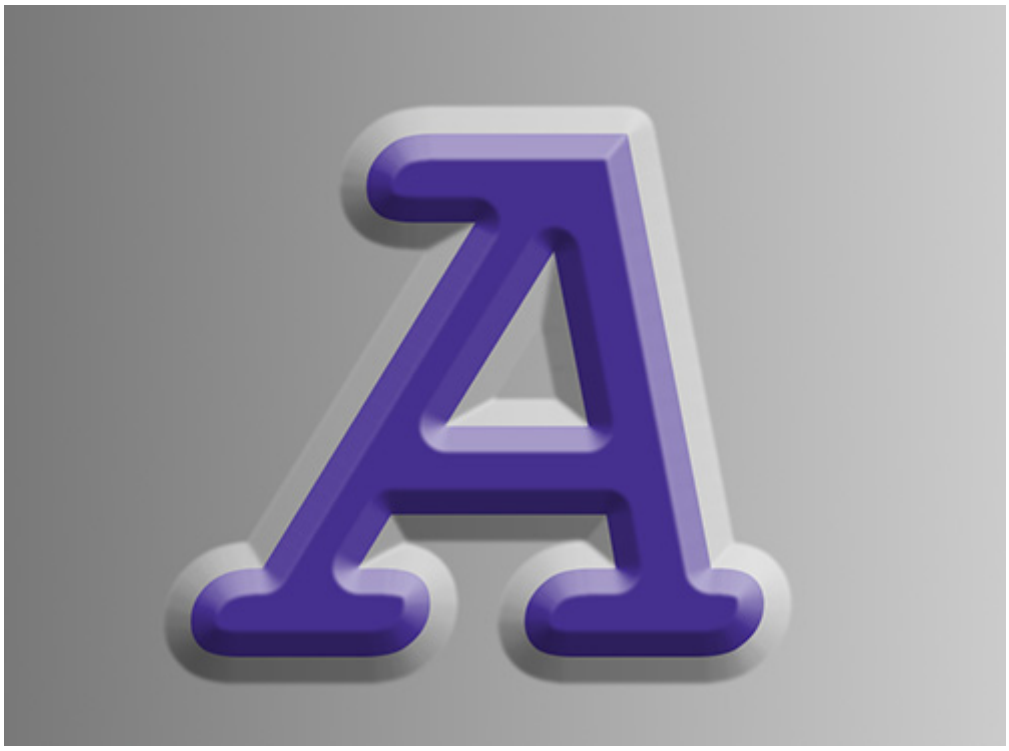
Le menu **Effets de calque** contient les commandes suivantes :

Afficher/Masquer : active ou désactive la visibilité des effets sélectionnés et leur impact sur le calque. Vous pouvez également cliquer sur l'indicateur de visibilité ●/○ à gauche du nom de l'effet,
Tout afficher/Tout masquer : active ou désactive la visibilité du groupe d'effets du calque actif. Vous pouvez également cliquer sur l'indicateur de visibilité ●/○ à gauche du nom du groupe d'effets du calque,
Copier : copie les effets du calque sélectionné ou tous les effets du calque sélectionné dans le presse-papiers,
Coller : ajoute les effets du presse-papiers au calque sélectionné,
Effacer : supprime l'effet ou le groupe d'effets sélectionné, ainsi que tous les effets des calques sélectionnés.

Effets de calque :

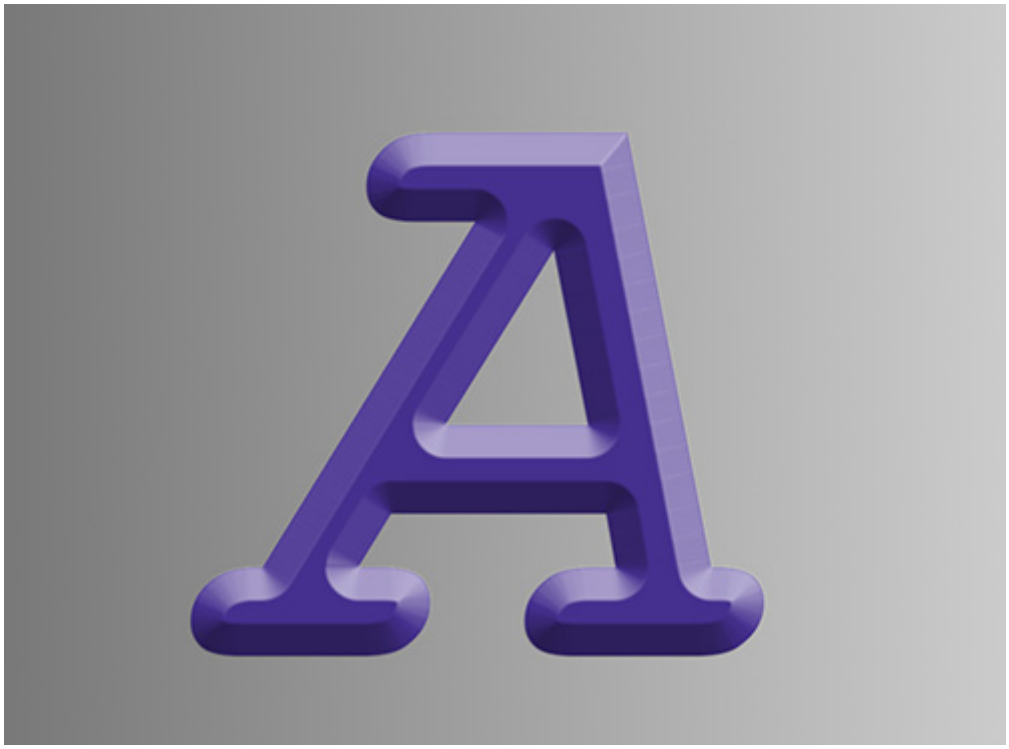
Les effets **Estampage**, **Biseautage**, **Estampillage** ajoutent du volume au calque.

Estampage. Cet effet donne un aspect de surface en relief, le calque actif et celui en dessous sont concernés.



Estampage

Biseautage. Cet effet donne un aspect de surface en relief, seul le calque actif est concerné.



Biseautage

Estampillage. Cet effet imite celui d'un tampon.



Estampillage

Paramètres de ce groupe d'effets :

Mode des tons clairs. Ce paramètre détermine comment les hautes lumières fusionnent avec les pixels du calque.

Opacité des tons clairs (0-100). Contrôle l'opacité des hautes lumières.

Couleur des tons clairs. Pour changer la couleur des hautes lumières, appelez la boîte de dialogue Sélectionner une couleur en cliquant sur le rectangle coloré.

Mode des tons foncés. Ce paramètre détermine comment les ombres fusionnent avec les pixels du calque.

Opacité des tons foncés (0-100). Contrôle de l'opacité des ombres.

Couleur des tons foncés. Pour changer la couleur de l'ombre, appelez la boîte de dialogue Sélectionner une couleur en cliquant sur le rectangle coloré.

Direction. Inverse la direction de la lumière en sélectionnant l'un des états : Haut ou Bas.

Lissage (0-50). Détermine la netteté de l'effet. Plus la valeur sera élévée, plus l'effet sera flou.

Taille (1-200). Détermine la largeur de l'effet. Plus la valeur sera élevée, plus large sera la taille du relief.

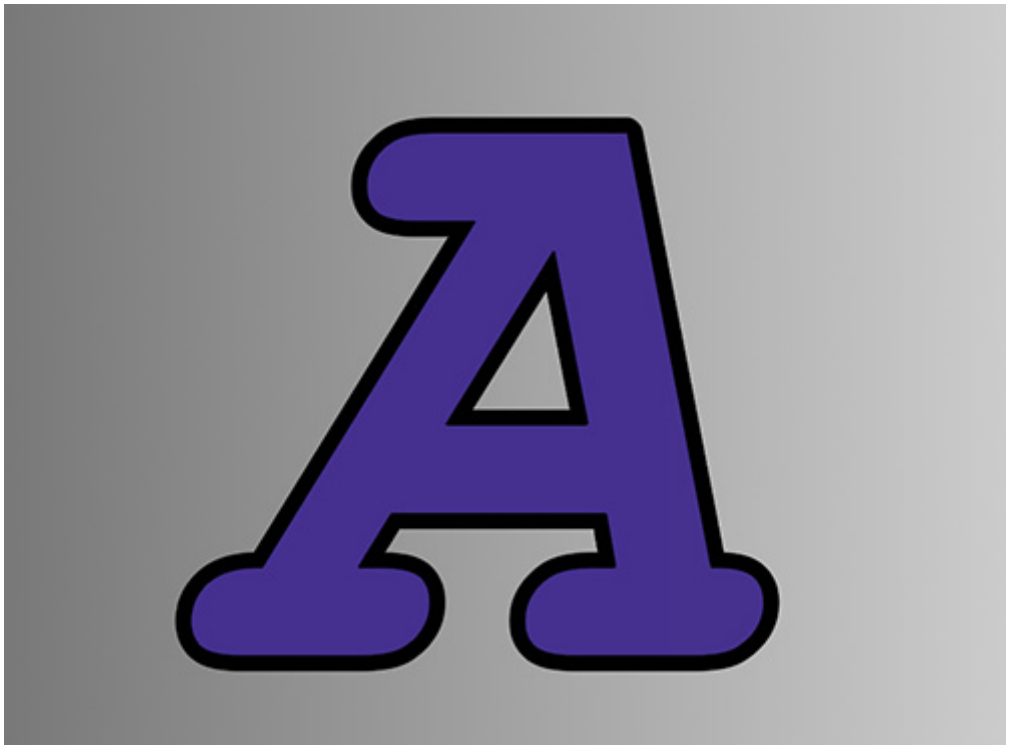
Angle (-180..-180). Le paramètre ajuste la position de la source lumineuse. En fonction de la valeur, la disposition des zones claires et sombres change. Lorsque vous maintenez la touche `Maj` enfoncée, l'angle changera par incréments de 5^{o}, lorsque vous maintenez la touche `Ctrl` enfoncée, par incréments de 10^{o}.

Altitude (0-90). Définit la hauteur de la source de lumière. Avec des valeurs élevées, les ombres deviennent plus foncées.

Profondeur (1-150). Définit la profondeur de l'effet. Plus la valeur est élevée, plus le relief sera important.

Décalage (1-99). Ce paramètre permet de déplacer l'effet de semi-transparence dans la zone floue. Avec des valeurs élevées, l'effet se déplace vers l'intérieur; avec des valeurs faibles, vers l'extérieur.

Contour. Cette effet encadre le contenu du calque avec la couleur sélectionnée.



Contour

Paramètres de l'effet :

Mode de fusion. Détermine comment l'effet s'appliquera aux pixels du calque sélectionné.

Couleur. Pour modifier la couleur du contour, appelez la boîte de dialogue Sélectionner une couleur en cliquant sur le rectangle coloré.

Opacité (0-100). Définit le niveau de transparence du contour.

Taille (1-200). Définit l'épaisseur du contour.

Flou (0-50). Définit la netteté du contour. Plus la valeur sera élevée, plus le contour sera flou.

Décalage (1-99). Permet de déplacer le contour dans la zone floue. Avec des valeurs élevées, le déplacement s'effectue vers l'intérieur, avec des valeurs faibles, vers l'extérieur.

Position. Dans le menu déroulant, sélectionnez la position de l'effet par rapport aux bords physiques du calque : Extérieur, Intérieur ou Centre.

Ombre interne et **Ombre externe**. Ces effets ajoutent un effet d'ombre au calque.

Ombre interne. L'ombre apparaît à l'intérieur des limites du calque.



Ombre interne

Ombre externe. L'ombre apparaît à l'extérieur des limites du calque.



Ombre externe

Paramètres de ce groupe d'effets :

Mode de fusion. Détermine comment l'effet s'appliquera aux pixels du calque sélectionné.

Couleur. Pour modifier la couleur de l'ombre, appelez la boîte de dialogue Sélectionner une couleur en cliquant sur le rectangle coloré.

Opacité (0-100). Définit le niveau de transparence de l'effet.

Distance (0-300). Distance entre l'ombre et le calque la produisant.

Angle (-180..-180). Le paramètre ajuste la position de la source lumineuse. En fonction de la valeur, la position de l'ombre change. En maintenant la touche `Shift` enfoncée, l'angle changera par incréments de 5^{o}, en maintenant la touche `Ctrl` enfoncée, par incréments de 10^{o}.

Maigri (0-100) (pour l'**Ombre interne**). Le paramètre rétrécit les limites de l'ombre interne vers le centre avant d'appliquer le flou.

Grossi (0-100) (pour l'**Ombre externe**). Le paramètre étend les limites de l'ombre externe avant d'appliquer le flou.

Taille (0-300). Définit la taille de l'ombre par rapport à celle du calque.

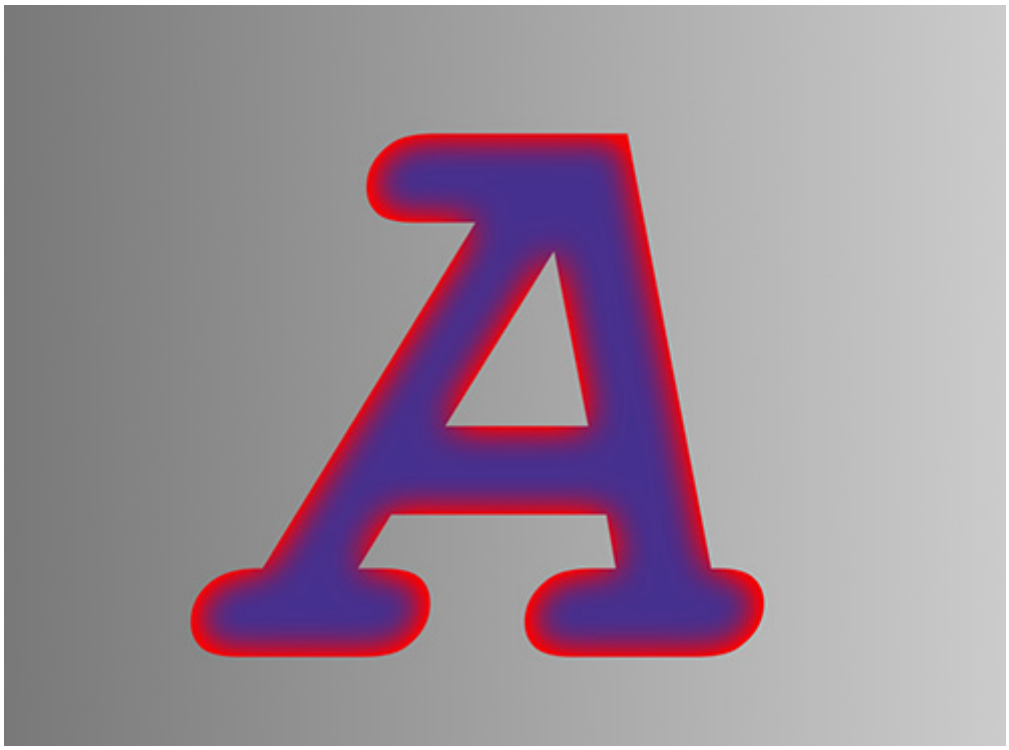
Contour. Utilisez la liste déroulante pour sélectionner le mode d'atténuation de l'ombre.

Bruit (0-100). Ajoute du bruit à l'ombre.

Masquage par calque. Lorsque la case à cocher est activée, le contenu du calque est coupé de l'ombre.

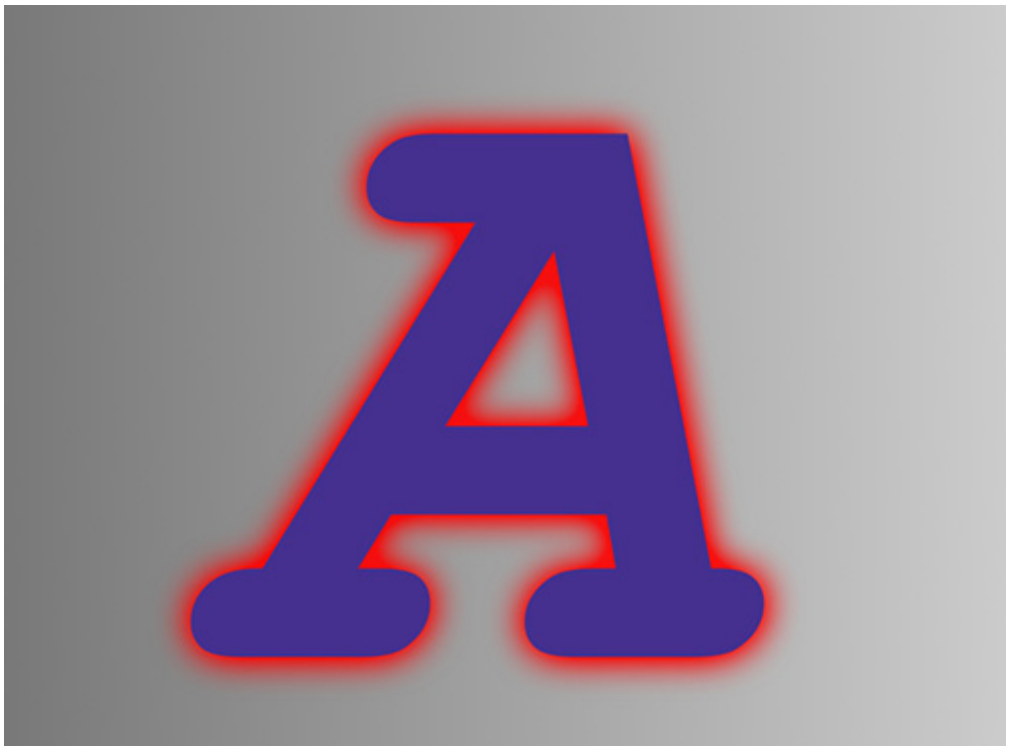
Lueur interne et **Lueur externe**. Ces effets ajoutent une lueur au calque.

Lueur interne. Ajoute une lueur semblant provenir de l'intérieur du calque.



Lueur interne

Lueur externe. Ajoute une lueur semblant provenir des bords extérieurs du calque.



Lueur externe

Paramètres de ce groupe d'effets :

Mode de fusion. Détermine comment l'effet s'appliquera aux pixels du calque sélectionné.

Couleur. Pour modifier la couleur de la lueur, appelez la boîte de dialogue Sélectionner une couleur en cliquant sur le rectangle coloré.

Opacité (0-100). Définit le niveau de transparence de l'effet.

Maigri (0-100) (pour la **Lueur interne**). Le paramètre rétrécit les limites de la lueur interne vers le centre avant d'appliquer le flou.

Grossi (0-100) (pour la **Lueur externe**). Le paramètre étend les limites de la lueur externe avant d'appliquer le flou.

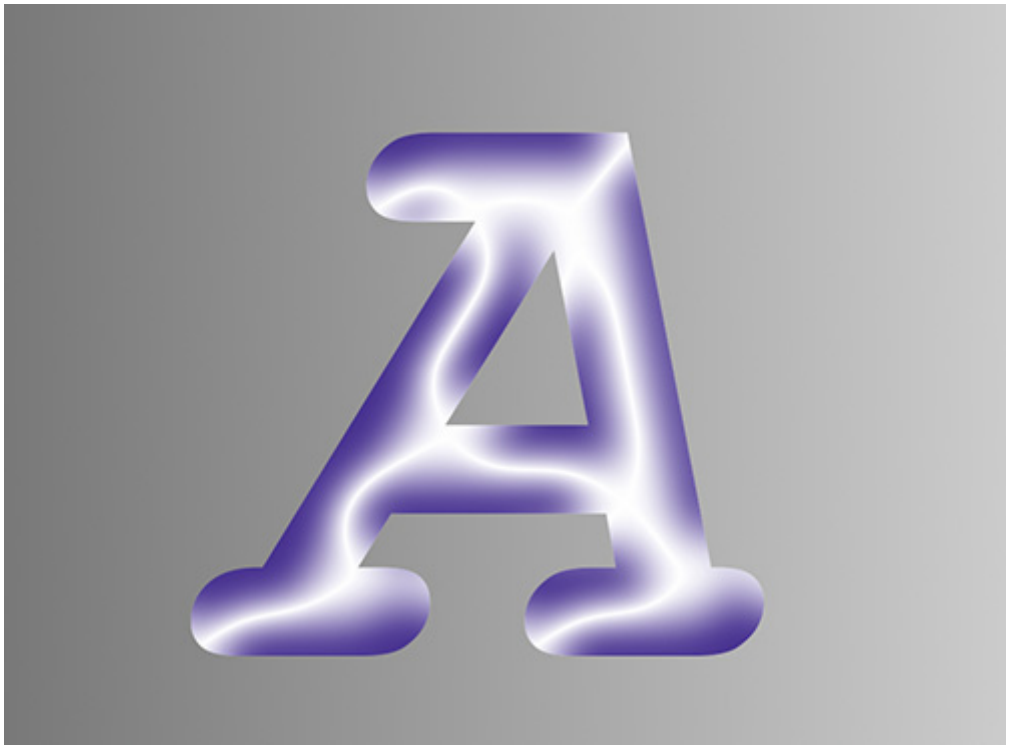
Taille (0-300). Définit la taille de la lueur.

Contour. Utilisez la liste déroulante pour choisir l'effet de fondu de la lueur.

Bruit (0-100). Ajoute du bruit à la lueur.

Étendue (0-300). Le paramètre ajuste la plage de lueur.

Satin. Donne l'impression d'une réflexion de la lumière sur le calque. Pour obtenir l'effet, deux copies du calque sont créées, remplies de couleur, décalées et floues.



Satin

Paramètres de l'effet :

Mode de fusion. Détermine comment l'effet s'appliquera aux pixels du calque sélectionné.

Couleur. Pour modifier la couleur de l'effet, appelez la boîte de dialogue Sélectionner une couleur en cliquant sur le rectangle coloré.

Opacité (0-100). Définit le niveau de transparence de l'effet.

Distance (0-300). Détermine la taille et la position de la réflection lumineuse.

Angle (-180..-180). Le paramètre ajuste la direction dans laquelle les copies de calque seront décalées. Lorsque vous maintenez la touche `Maj` enfoncée, l'angle changera par incréments de 5^{o}, lorsque vous maintenez la touche `Ctrl` enfoncée, par incréments de 10^{o}.

Taille (0-300). Définit le niveau de flou.

Contour. Utilisez la liste déroulante pour choisir l'apparence de la transition de l'effet sur les bords.

Inverser. Cochez cette case pour intervertir les couleurs de l'effet et du calque.

Incrustation couleur. Remplit le calque avec la couleur sélectionnée.



Incrustation couleur

Paramètres de l'effet :

Mode de fusion. Détermine comment l'effet s'appliquera aux pixels du calque sélectionné.

Couleur. Pour modifier la couleur de l'effet, appelez la boîte de dialogue Sélectionner une couleur en cliquant sur le rectangle coloré.

Opacité (0-100). Définit le niveau de transparence de l'effet.

MASQUE DE FUSION

L'utilisation d'un masque de fusion vous permet de cacher certaines parties d'un calque et d'empêcher l'application des effets là où vous le souhaitez.

La manière la plus rapide de créer un masque de fusion est de cliquer sur le bouton dans la fenêtre **Calques**.



Vous pouvez également utiliser l'une des commandes du menu **Calques -> Masque de fusion** :

Tout faire apparaître - cette commande crée un masque transparent qui permet de voir tout le calque.



Tout masquer - cette commande crée un masque opaque qui cache tout le calque.



Faire apparaître la sélection - cette commande crée un masque qui ne fait apparaître que la sélection.



Masquer la sélection - cette commande crée un masque qui cache la sélection.



Toutes les commandes utilisables sont disponibles dans un menu qui apparaît en cliquant avec le bouton droit sur l'icône représentant le calque dans la fenêtre **Calques**.

Vous pouvez modifier le masque de fusion en utilisant les outils de dessin et de peinture. Sélectionnez un masque dans la fenêtre **Calques** en cliquant sur son icône. Peignez avec du noir pour ajouter une zone opaque, avec du blanc pour créer une zone transparente; les couleurs intermédiaires donneront des zones avec différents degrés de transparence.

Par défaut, le masque est associé au calque actif. Pour supprimer ou rétablir cette association, cliquez sur le symbole ou sur situé entre les icônes ou utilisez la commande **Calques -> Masque de fusion -> Rompre le lien / Lier**. La suppression du lien vous permet de déplacer le masque de fusion indépendemment du calque.

Vous pouvez déplacer le masque de fusion vers un autre calque en le tirant avec le bouton de la souris. Si vous maintenez les touches `Maj`+`Alt` appuyées (Windows) ou `⇧`+`Options` (Mac), le masque actif sera appliqué au calque choisi.

Pour inverser un masque, sélectionnez la commande **Inverser le masque**.

Pour supprimer un masque de fusion, sélectionnez son icône et cliquez sur le bouton ou utilisez la commande **Calques -> Masque de fusion -> Supprimer**.

Pour activer ou désactiver un masque, sélectionnez le calque auquel il est associé, et choisissez la commande **Calques -> Masque de fusion -> Désactiver / Activer**. Quand un masque est désactivé, un symbole "X" apparaît au-dessus de son icône et le contenu du calque est affiché sans effets de masque.



Pour ajouter un masque à la sélection, cliquez avec le bouton droit sur son icône dans la fenêtre **Calques** ou la fenêtre **Couches** et exécutez l'une des commandes suivantes :

Ajouter le masque à la sélection - cette commande ajoute les parties transparentes du masque à la sélection.

Soustraire le masque de la sélection - cette commande supprime les parties transparentes du masque de la sélection.

Créer une intersection entre le masque et la sélection - cette commande crée une sélection combinant les parties communes de la sélection et des zones transparentes du masque.

Pour appliquer un masque à un calque, exécutez la commande **Calques -> Masque de fusion -> Appliquer** (uniquement pour les calques de type raster). Après exécution de la commande, les parties cachées du calque deviendront transparentes.

Vous pouvez choisir le mode d'affichage du masque dans la fenêtre **Couches**. Cliquez sur le symbole à droite de la couche **Masque** et choisissez le mode d'affichage dans le menu déroulant qui est alors affiché.

- masque en niveaux de gris,
- masque en trois couleurs (R,V,B),
- masque en rouge semi-transparent dans l'image source,
- masque rouge inversé,
- masque noir dans l'image source,
- masque blanc dans l'image source.

Vous pouvez améliorer les contours du masque en utilisant la fonction **Améliorer les contours...** du menu **Sélection**.

MASQUE VECTORIEL

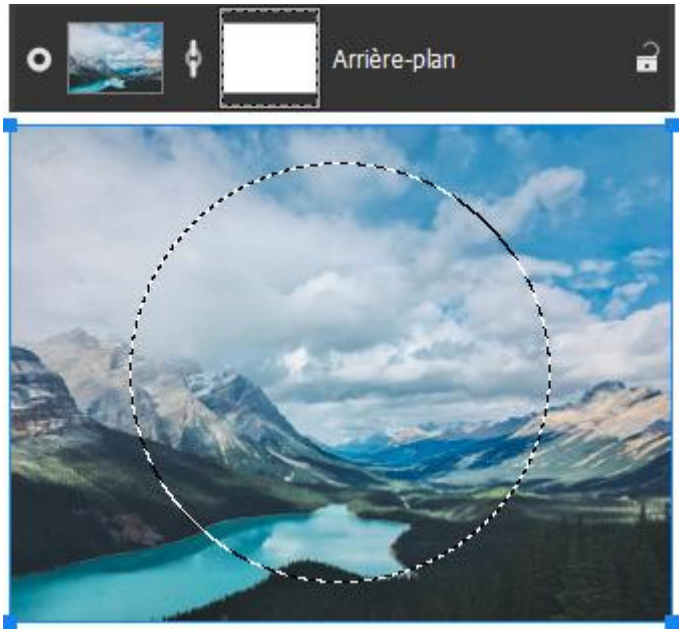
Le **masque vectoriel** est un masque indépendant de la résolution, créé à partir d'un tracé vectoriel. Vous pouvez créer un masque vectoriel à partir d'un tracé actif ou d'une sélection. En l'absence de tracé actif ou de sélection, un masque de la taille du document entier sera créé.

Créez un masque vectoriel en cliquant sur dans le panneau **Tracés** ou **Calques**. Si le calque ne contient pas de masque, lorsque vous appelez cette commande depuis le panneau **Calques**, un masque de fusion est d'abord créé, puis un masque vectoriel au prochain clic.

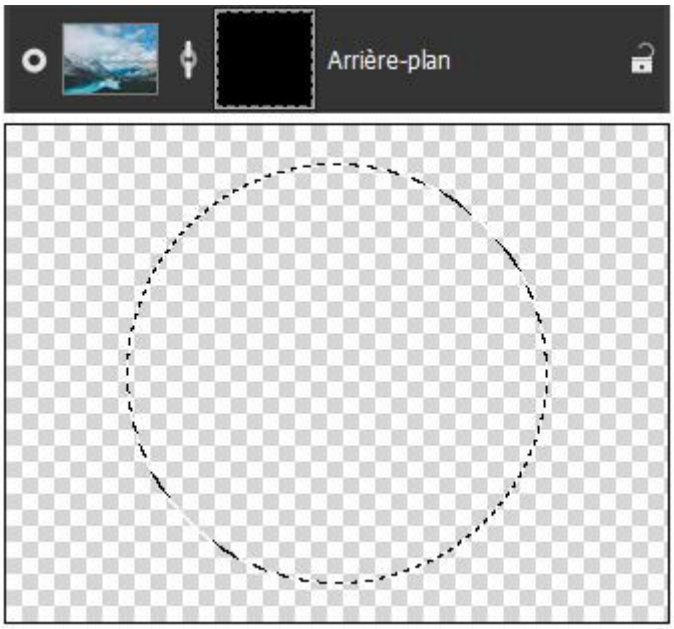


Vous pouvez également créer un masque vectoriel en sélectionnant l'un des éléments suivants dans le menu **Calques -> Masque vectoriel** :

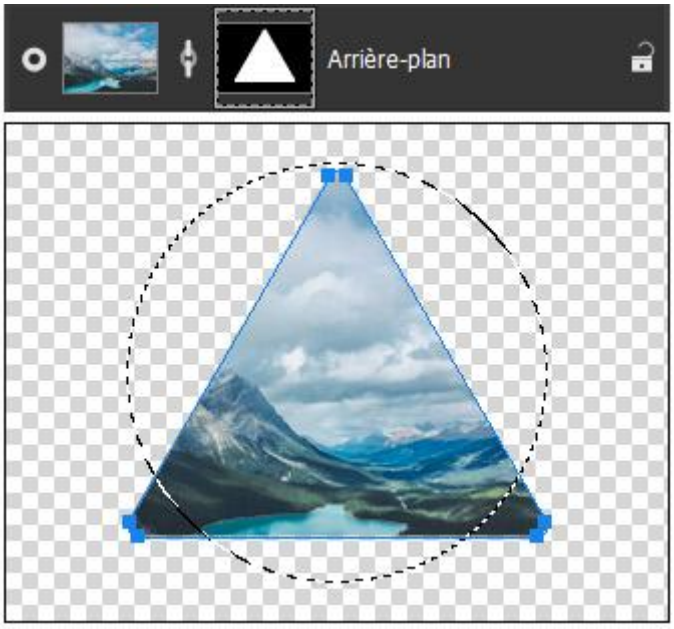
Tout faire apparaître - la commande crée un masque vectoriel transparent qui fait apparaître l'ensemble du calque.



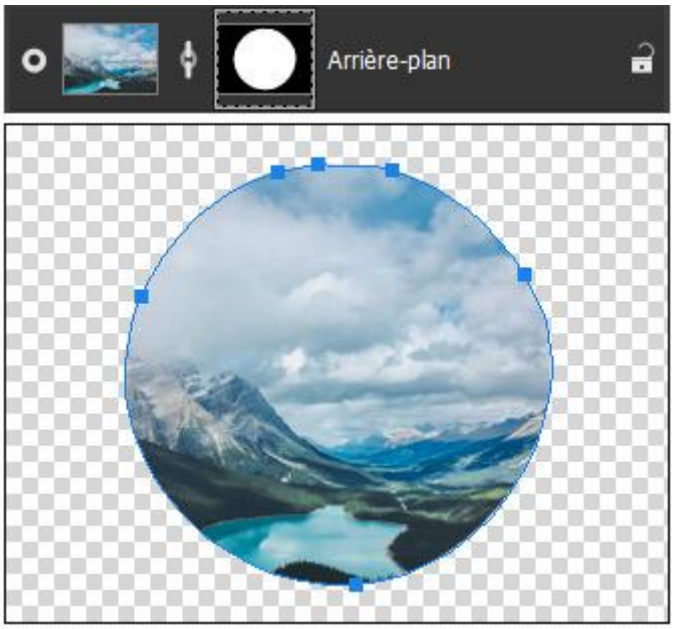
Tout masquer - la commande crée un masque vectoriel opaque qui masque l'ensemble du calque.



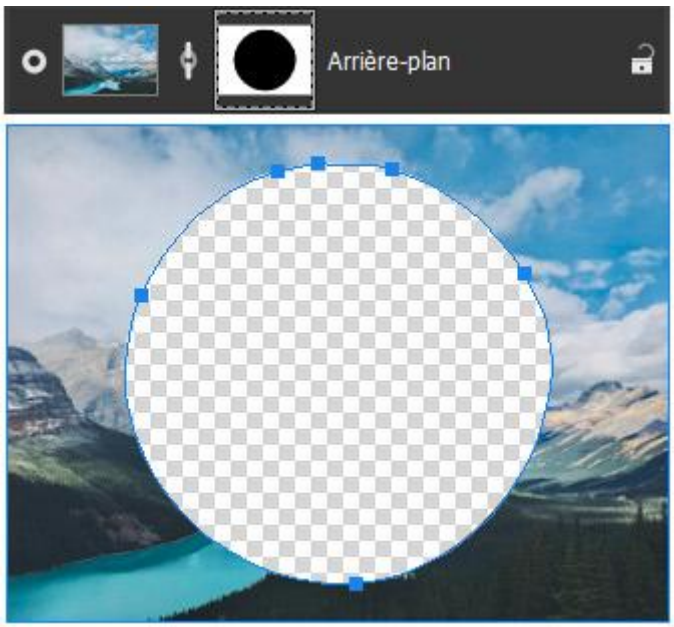
Faire apparaître le tracé - la commande crée un masque vectoriel basé sur le tracé vectoriel actif.



Faire apparaître la sélection - la commande crée un masque vectoriel qui masque tout sauf la partie sélectionnée du calque.



Masquer la sélection - la commande crée un masque vectoriel qui masque uniquement la zone sélectionnée du calque.



Ces commandes sont également disponibles dans le menu accessible par un clic droit sur un calque dans le panneau **Calques**, dans le sous-menu **Masque vectoriel**.

Lorsque vous créez un masque vectoriel, un élément nommé **Masque vectoriel** apparaît dans le panneau **Tracés**. Vous pouvez modifier un masque vectoriel à l'aide des **outils d'édition de forme**. Pour ce faire, sélectionnez le masque vectoriel créé dans le panneau **Calques** ou le tracé du masque vectoriel dans le panneau **Tracés** en cliquant sur la vignette.

Par défaut, le masque est lié au calque actif. Pour annuler/rétablir le lien entre le calque et le masque, cliquez sur entre les vignettes ou sélectionnez **Calques -> Masque vectoriel -> Rompre les liens/ Lier**. Leur dissociation vous permet de déplacer le masque séparément du calque.

Vous pouvez déplacer le masque vectoriel vers un autre calque en le faisant glisser avec le curseur de la souris. En maintenant les touches `Maj`+`Alt` enfoncées sur Windows (`⇧`+`Options` sur Mac), le masque actif sera copié sur le calque sélectionné.

Pour supprimer un masque, sélectionnez sa vignette et cliquez sur ou utilisez la commande : **Calques -> Masque vectoriel -> Supprimer**. Vous pouvez également supprimer un masque vectoriel en supprimant son tracé ou en faisant glisser la vignette vers la corbeille en haut du panneau **Calques** ou **Tracés**.

Pour désactiver/activer un masque vectoriel, sélectionnez le calque contenant le masque et choisissez Calques -> Masque vectoriel -> Désactiver/Activer. Lorsque le masque est désactivé, un "X" apparaît sur sa vignette et le contenu du calque s'affiche sans le masque.



Pour ajouter un masque vectoriel à la sélection, faites un clic droit sur sa vignette dans le panneau **Calques** et sélectionnez l'une des commandes suivantes dans le sous-menu **Masque vectoriel** :

Ajouter le masque à la sélection : cette commande ajoute une zone de masque vectoriel à la sélection.

Soustraire le masque de la sélection : cette commande soustrait une zone de masque vectoriel de la sélection.

Créer une intersection entre le masque et la sélection : cette commande crée une sélection combinant les parties communes de la sélection et du masque vectoriel.

La commande du menu **Calques -> Masque vectoriel -> Appliquer** convertit un masque vectoriel en masque de calque. Si le calque contient déjà un masque de calque, les masques seront fusionnés.

MASQUE D'ÉCRÊTAGE

Le **Masque d'écrêtage** vous permet d'utiliser le contenu d'un calque ou d'un groupe de calques comme masque pour les calques situés au-dessus.

Un masque d'écrêtage se compose d'un calque de base et de calques écrêtés au-dessus. Les zones opaques du calque de base indiquent où le contenu des calques supérieurs sera affiché. Le contenu des calques découpés en dehors du masque (zones transparentes) est masqué.



Masque d'écrêtage

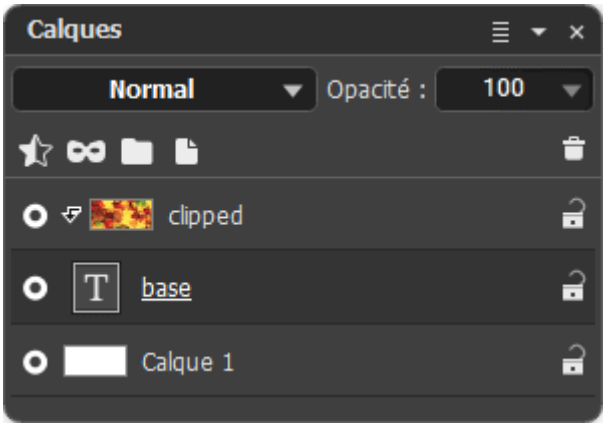
Pour créer un masque d'écrêtage, vous pouvez utiliser l'une des méthodes :

- sélectionnez la commande **Créer un masque d'écrêtage** dans le menu principal **Calques**,
- sélectionnez la commande **Créer un masque d'écrêtage** dans le menu contextuel **Calques**,
- appuyez sur les raccourcis clavier `Ctrl`+`Alt`+`G`,
- faites un clic gauche sur la bordure entre les calques en maintenant la touche `Alt` enfoncée (le pointeur prend la forme de ).

Le calque sélectionné sera converti en calque découpé et le calque sous-jacent sera converti en calque de base.

Le nom du calque de base du masque sera souligné et les calques découpés seront mis en retrait avec une flèche .

Lorsque vous créez ou déplacez un calque dans les calques du masque d'écrêtage, il y sera automatiquement ajouté. Lorsque vous déplacez un calque en dehors du masque d'écrêtage, il en sera exclu.



Lorsque vous désactivez la visibilité du calque de base, les autres calques du masque d'écrêtage deviennent également invisibles.

Pour supprimer un calque d'un masque d'écrêtage, vous pouvez utiliser l'une des méthodes suivantes :

- dans le panneau **Calques**, sélectionnez le calque et utilisez la commande **Annuler le masque d'écrêtage**,

- appuyez sur les raccourcis clavier `Ctrl`+`Alt`+`G`,

- faites un clic gauche sur la bordure entre les calques en maintenant la touche `Alt` enfoncée.

Cela exclura le calque sélectionné et tous les calques au-dessus du masque d'écrêtage.

MODES DE FUSION

Les modes de fusion vous permettent de mélanger les couleurs et les luminosités des calques de votre image. Dans la suite de ce chapitre, vous trouverez des exemples de ce qu'ils permettent d'obtenir :



Calque supérieur



Calque inférieur

Le logiciel dispose de **27 modes de fusion**. Pour chaque calque le mode par défaut est **Normal**.

Le mode de fusion peut être sélectionné pour un groupe de calques. Si le mode **Transfert** est choisi dans le menu déroulant, alors les calques d'un même groupe inter-réagiront entre eux et avec les calques inférieurs de manière traditionnelle comme s'ils n'étaient pas groupés. Si un autre mode de fusion est choisi, le groupe réagira comme si tous ses calques avaient été fusionnés en un seul calque qui interagit avec les calques extérieurs au groupe. Dans ce cas, les modes de fusion appliqués à chacun des calques d'un groupe ne seront valides qu'à l'intérieur du groupe de calques et n'influenceront pas les calques situés à l'extérieur de celui-ci.

Modes de fusion de base

Normal. Il n'y a pas d'interaction entre le calque actif et le calque inférieur : les pixels du calque supérieur seront affichés comme d'habitude. Dans ce cas, la fusion ne peut se contrôler qu'en réglant l'**Opacité**.



Fondu. Ce mode ne fonctionne que si l'**Opacité** est inférieure à 100%. En réduisant l'opacité de façon aléatoire, les pixels du calque supérieur sont cachés et remplacés par les pixels du calque inférieur.



Modes d'assombrissement

Obscurcir. Avec ce mode, les couleurs du calque supérieur semblent être plus sombres que celles du calque inférieur. Les pixels sombres du calque supérieur sont inchangés alors que les pixels

blancs deviendront transparents. Le résultat est composé des pixels les plus sombres de chaque calque.



Produit. Le calque supérieur assombrit le calque inférieur. Les couleurs sont combinées en devenant plus denses. L'image est assombrie. Les pixels blancs deviennent transparents. Ce mode peut être utilisé pour restaurer des photos "passées" ou surexposées, pour renforcer les ombres ou imiter le dessin au feutre.



Densité couleur +. Avec ce mode, le contraste est augmenté en mélangeant les pixels sombres du calque inférieur avec la couleur du calque supérieur. Les pixels blancs deviennent transparents. Dans ce mode, les ombres deviennent plus intenses que dans le mode **Produit**. Ce mode est souvent

utilisé pour augmenter la saturation dans les hautes lumières, les verres teintés, les pierres précieuses ou pour souligner les détails des collages ou pour imiter des effets de brûlure.



Densité lineaire +. Ce mode fonctionne de la même manière que le mode **Densité couleur +** avec un effet plus doux.



Couleur plus foncée. Ce mode compare les pixels des calques supérieur et inférieur et affiche ceux qui sont plus sombres.



Modes d'éclaircissement

Eclaircir. Les zones les plus claires du calque supérieur remplacent les zones plus sombres du calque inférieur. Les pixels plus clairs du calque supérieur ne seront pas modifiés alors que les pixels foncés deviendront transparents. Le résultat est basé sur les pixels les plus clairs des deux calques.



Superposition. Le calque supérieur éclaircit le calque inférieur en fonction de sa luminosité. La couleur noire du calque supérieur devient transparente. Ce mode de fusion peut être utilisé pour

éclaircir des images trop sombres, pour simuler un effet brillant ou différents types de lumières intenses.



Densité couleur -. Avec ce mode, l'image du calque inférieur est éclaircie en diminuant le contraste basé sur la couleur du calque supérieur. La couleur noire du calque supérieur devient transparente. L'effet sur les hautes lumières est plus prononcé que celui du mode **Superposition**. Ce mode peut être utilisé pour créer des effets de flash et pour fairre correspondre le contraste d'une image avec l'arrière-plan.



Densité linéaire. Ce mode fonctionne comme **Densité couleur -** mais de façon moins prononcée.



Couleur plus claire. Ce mode compare les pixels des calques supérieur et inférieur et affiche ceux qui sont plus clairs.



Modes de contraste

Incrustation. Ce mode combine les effets des modes **Produit** et **Superposition** en mélangeant les calques supérieur et inférieur. Le résultat dépend de la luminosité des pixels dans les deux calques : si les pixels du calque inférieur sont plus sombres que ceux du calque supérieur, l'image est assombrie (Produit), s'ils sont plus clairs, l'image est éclaircie (Superposition). Il convient

particulièrement pour améliorer des images de faible contraste ou pour ajouter une texture à une image. Si la couleur du calque supérieur est un gris moyen (50%), la fusion n'aura aucun effet.



Lumière tamisée. L'image est éclaircie en fonction de la luminosité du calque supérieur. Si les pixels du calque supérieur sont plus clairs qu'un gris moyen (50%), l'image est éclaircie, s'ils sont plus sombres, le calque inférieur est assombri. Si le calque supérieur est un gris neutre (exactement 50%), il n'y a aucun effet. Ce mode de fusion peut être utilisé pour ajuster les arrière-plans d'un collage de manière qu'un objet ajouté au-dessus de l'arrière-plan se fondra sans problème avec celui-ci.



Lumière crue. Semblable au mode précédent. L'image est assombrie (Produit) si les pixels du calque supérieur sont sombres (plus sombres qu'un gris neutre). Ils seront éclaircis (Superposition) si les pixels sont plus clairs qu'un gris moyen. Le contraste des couleurs est supérieur à celui du mode Lumière tamisée. Si le calque supérieur est un gris moyen, il n'y aura aucune modification. Ce mode est utilisé pour faire apparaître la texture d'arrière-plan visible à travers le calque supérieur.



Lumière vive. Si la couleur des pixels du calque supérieur est plus foncée que 50% de gris, l'image est assombrie par augmentation du contraste. Si la couleur des pixels du calque supérieur est plus claire que 50% de gris, l'image est éclaircie par réduction du contraste. Si le calque supérieur est de 50% de gris, il n'y a aucun effet.



Lumière linéaire. Si la couleur des pixels du calque supérieur est plus claire que 50% de gris, l'image est éclaircie par augmentation de la luminosité. Si la couleur des pixels du calque supérieur est plus foncée que 50% de gris, l'image est assombrie par réduction de la luminosité. Si le calque supérieur est de 50% de gris, il n'y a aucun effet.



Lumière ponctuelle. Si la couleur des pixels du calque supérieur est plus claire que 50% de gris, les pixels du calque inférieur avec une couleur plus foncée sont remplacés et ceux avec une couleur plus claire restent intacts. Si la couleur des pixels du calque supérieur est plus foncée que 50% de gris, les pixels plus clairs du calque inférieur sont remplacés et les pixels plus foncés restent intacts. Le mode peut être utilisé pour ajouter des effets spéciaux.



Mélange maximal. Dans ce mode, la couleur des pixels résultants est obtenue en ajoutant les valeurs de couleur des pixels du calque inférieur et du calque supérieur. Si la somme résultante d'une couche est égale ou supérieure à 255, la valeur 255 lui est attribuée, sinon - 0. Par conséquent, pour tous les pixels fusionnés, les valeurs totales pour les couches rouges, vert et bleu seront égales à 0 ou 255. En conséquence, les couleurs des pixels sont remplacées par du rouge uni, du vert, du bleu, du cyan, du magenta, du jaune, du blanc ou du noir, créant ainsi l'effet de postérisation.



Modes comparatifs

Différence. Ce mode affiche les différences de tons entre les deux calques. Les couleurs sont inversées en fonction de la luminosité des pixels. Si la couleur du calque supérieur est blanche, les couleurs du calque inférieur seront inversées. Si la couleur est noire, il n'y aura pas de changement. Si la combinaison des deux calques n'est ni trop claire ni trop foncée, et avec une saturation suffisante, cela peut produire des effets intéressants. Ce mode permet de comparer deux images : tous les pixels différents entre les deux images apparaîtront en noir.



Exclusion. Comme avec le mode précédent, l'inversion de couleur est déterminée par la luminosité des pixels des deux calques. Les pixels de couleurs intermédiaires apparaîtront en gris avec réduction du contraste. Un mélange avec du blanc inversera les couleurs du calque inférieur, alors qu'un mélange avec du noir n'aura aucun effet. Ce mode permet de créer des effets spéciaux.



Soustraction. Dans ce mode, la couleur des pixels est déterminée par la différence des valeurs des couleurs des pixels des deux calques. Si le résultat est négatif, le pixel sera noir.



Division. La couleur résultante est obtenue en divisant la valeur de la couleur du pixel du calque inférieur par celle du pixel du calque supérieur. Si on l'applique à deux images identiques, le résultat sera totalement blanc.



Modes de composants

Teinte. Dans ce mode, les pixels résultants ont la luminosité et la saturation du calque inférieur et la tonalité de couleur (teinte) du calque supérieur.



Saturation. Dans ce mode, les pixels résultants ont la luminosité et la teinte du calque inférieur et la saturation du calque supérieur.



Couleur. Dans ce mode, les pixels résultants ont la luminosité du calque inférieur et la teinte et la saturation des pixels du calque supérieur. Ce mode peut être utilisé pour la tonification de l'image.



Luminosité. Dans ce mode, les pixels résultants ont la teinte et la saturation du calque inférieur et la luminosité du calque supérieur.



FUSION PAR LUMINOSITÉ

La **fusion par luminosité** est utilisée pour contrôler la visibilité des pixels du calque actif ("Ce calque") et du calque inférieur en fonction de leurs luminosités. Chaque réglage dispose de deux curseurs. Lorsque le curseur est positionné à l'extrémité gauche, cela définit un pixel avec une luminosité 0 (noir), lorsque le curseur est à l'extrémité droite, cela définit un pixel avec une luminosité de 255.

Les pixels dont la luminosité est comprise entre les deux valeurs du curseur seront affichés pour le calque supérieur et cachés pour le calque inférieur. Les curseurs permettent de cacher les pixels sans les supprimer.

Si on maintient enfoncée la touche `Ctrl` en déplaçant le curseur, celui-ci sera divisé en deux parties qui pourront être utilisées indépendemment l'une de l'autre. Ces curseurs indépendants permettent de définir les intervales pour les pixels visibles et pour les pixels non visibles, permettant ainsi des réglages très précis.



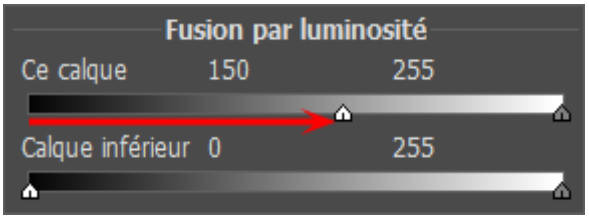
Calque supérieur



Calque inférieur

Actions sur le calque actif ("Ce calque") :

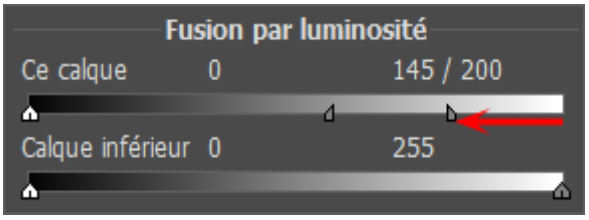




Calque actif :
Invisible 0-150,
Visible 150-255

Un déplacement du curseur gauche cache les pixels sombres avec une plus faible luminosité

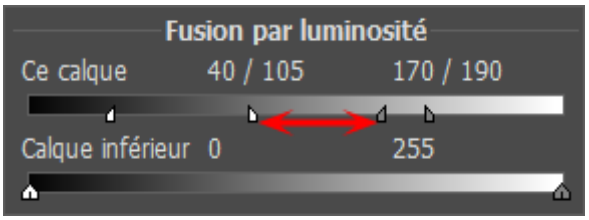




Calque actif :
Visible 0-145,
Transition 145-200,
Invisible 200-255

Un déplacement du curseur droit permet de masquer les pixels ayant une luminosité supérieure



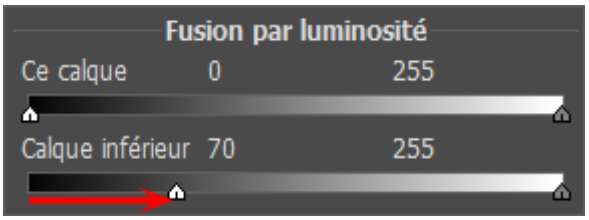


Calque actif :
Invisible 0-40,
Transition 40-105,
Visible 105-170,
Transition 170-190,
Invisible 190-255

Un déplacement des curseurs vers le centre permet de n'afficher que les pixels
dont la luminosité est comprise entre les valeurs des deux curseurs

Actions sur le calque inférieur :

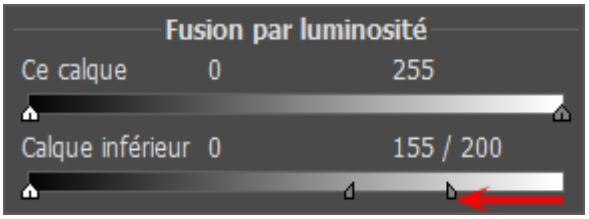




Calque inférieur :
Visible 0-70,
Invisible 70-255

Un déplacement du curseur gauche fait apparaître les pixels plus sombres du calque inférieur
sur le calque supérieur si leur luminosité est inférieure à la valeur indiquée par le curseur

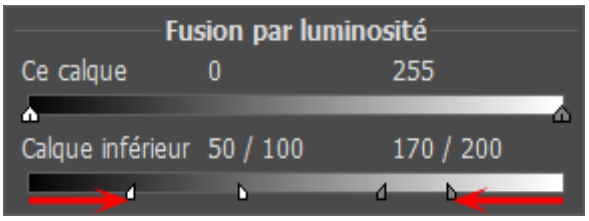




Calque inférieur :
Invisible 0-155,
Transition 155-200,
Visible 200-255

Un déplacement du curseur droit fait apparaître les pixels plus clairs du calque inférieur
sur le calque supérieur si leur luminosité est supérieure à la valeur indiquée par le curseur





Calque inférieur :
Visible 0-50, Transition 50-100,
Invisible 100-170,
Transition 170-200, Visible 200-255

Un déplacement des curseurs vers le centre permet de n'afficher sur le calque supérieur que
les pixels du calque inférieur dont la luminosité est en dehors des valeurs délimitées par les deux curseurs

PANNEAU COUCHES

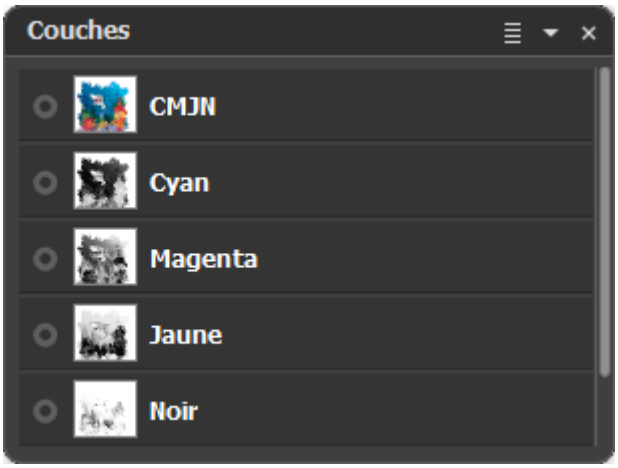
Le panneau **Couches** vous permet d'afficher et de modifier les différentes couches de l'image. Les couches sont des images en niveaux de gris décrivant la luminosité des composants chromatiques de l'image.

La liste des couches contient :

- une image composite (RVB, CMJN, Lab ou Niveaux de gris),
- les couches de couleur séparées (par exemple pour RVB, les couches Rouge, Vert et Bleu),
- la couche de transparence du calque actif (couche alpha),
- la couche Sélection en cours et
- la couche Masque du calque actif.

A gauche du nom de la couche, se trouve une icône de visibilité et une miniature qui permettent de voir toutes les modifications apportées à cette couche.

Vous pouvez modifier la taille des icônes en cliquant sur le bouton ≣ dans le coin supérieur droit du panneau **Couches**.

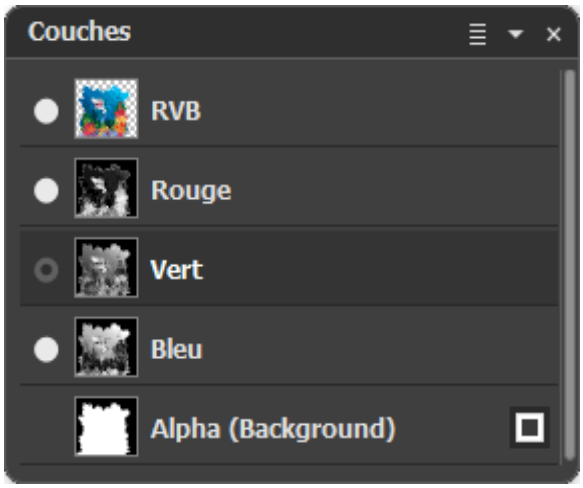


Panneau Couches pour CMJN

La couche active (modifiable) est surlignée en gris foncé. Pour sélectionner une autre couche, cliquez sur son nom. Lorque vous choisissez une seule couche, son contenu est affiché en niveaux de gris.



Affichage de la couche Vert

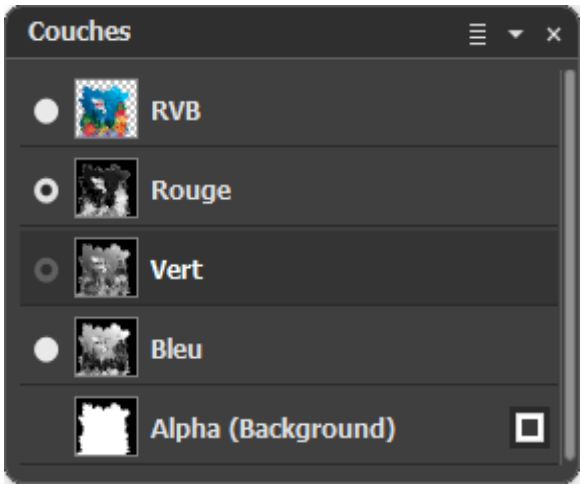


La couche Vert est sélectionnée

L'icône de visibilité située à gauche des couches inactives indique que ces couches ne sont pas modifiables. Si plusieurs couches sont visibles, l'image est affichée en couleurs.



Affichage des couches Vert et Rouge

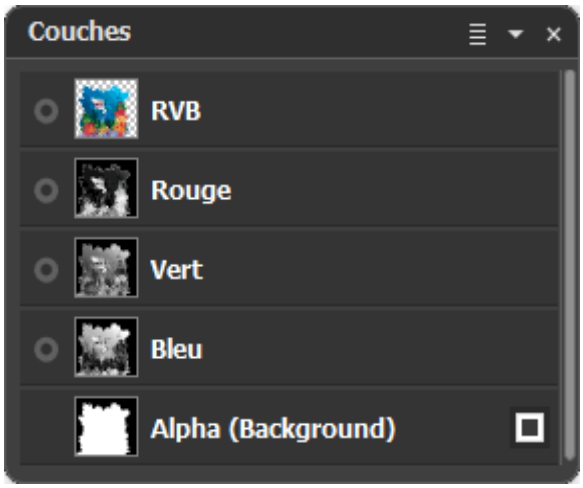


Les couches Vert et Rouge sont sélectionnées

Si vous sélectionnez la couche "globale", toutes les couches deviennent actives et visibles. La couche "globale" est toujours située en début de la liste des couches. Elle est sélectionnée par défaut.



Affichage de toutes les couches



Couches RVB sélectionnées

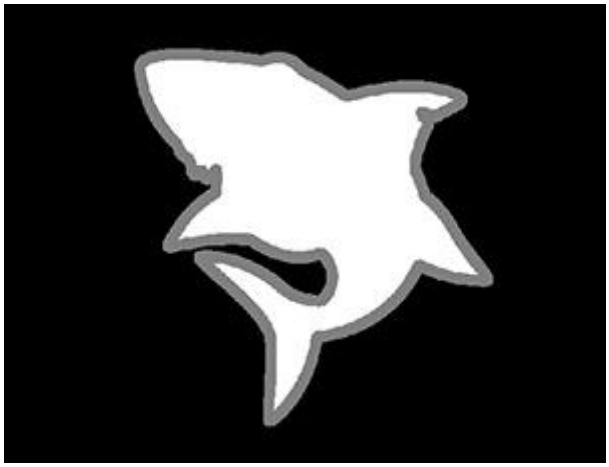
Pour éditer une couche, utilisez les outils habituels. Si vous peignez sur une couche avec du blanc, le résultat sera 100% de la couleur correspondante. Différents niveaux de gris donneront différentes intensités de la couleur. Le noir supprimera complètement la couleur.

Par défaut, dans la couche **Alpha**, les zones opaques sont affichées en noir et les zones semi-transparentes en gris.

Vous pouvez régler le mode d'affichage de la couche alpha dans le menu pop-up : Niveau de gris, Trois couleurs ou En rouge.



Niveaux de gris



Trois couleurs

Cliquez avec le bouton droit pour faire apparaître le menu contextuel avec les commandes suivantes :

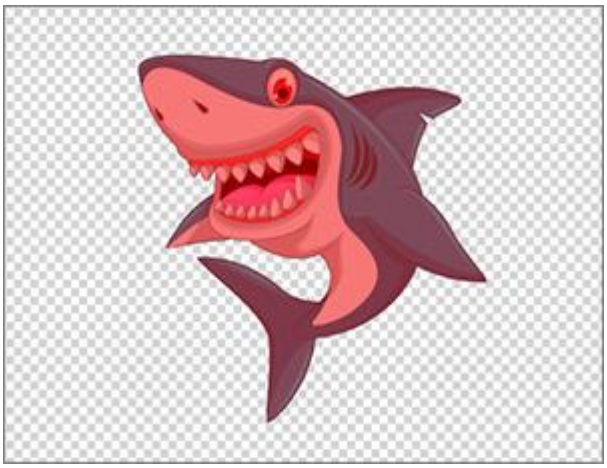
Supprimer la couche alpha remplit la couche alpha avec du blanc, le calque n'a pas de zone transparente.

Ajouter la couche alpha à la sélection ajoute la couche à la sélection ou crée une sélection à partir de la couche alpha.

Soustraire la couche alpha de la sélection supprime la couche alpha de la sélection.

Créer une intersection entre la couche alpha et la sélection crée une combinaison de la couche alpha avec la sélection.

La couche **Masque** affiche le masque actif (s'il est disponible) : les zones noires sont protégées, les zones blanches ne le sont pas et les zones grises indiquent les zones de transition. La couche. La couche Masque dispose de 6 modes de visualisation.



En rouge



Rouge inversé

Cliquez avec le bouton droit sur le masque pour afficher un menu contextuel avec les commandes suivantes :

Supprimer le masque supprime le masque en cours.

Inverser le masque inverse le masque sélectionné.

Appliquer le masque fusionne le masque avec le calque.

Ajouter le masque à la sélection ajoute la partie non protégée du masque à la sélection.

Soustraire le masque de la sélection enlève les parties non protégées du masque de la sélection.

Créer une intersection entre le masque et la sélection crée une nouvelle sélection contenant les parties communes à la sélection et aux parties non protégées du masque.

La couche **Sélection** montre les zones de la sélection en cours : zones sélectionnées en blanc, zones non sélectionnées en noir, zones de transition en gris. Pour cette couche, 6 modes de visualisation sont disponibles.



Arrière-plan noir



Arrière-plan blanc

En cliquant avec le bouton droit sur la couche de la sélection, vous ferez apparaître les commandes suivantes :

Déselectionner annule la sélection.

Inverser la sélection inverse la sélection.

Faire apparaître la sélection ajoute un masque cachant tout, sauf les parties sélectionnées du calque.

Masquer la sélection ajoute un masque qui cache les zones sélectionnées.

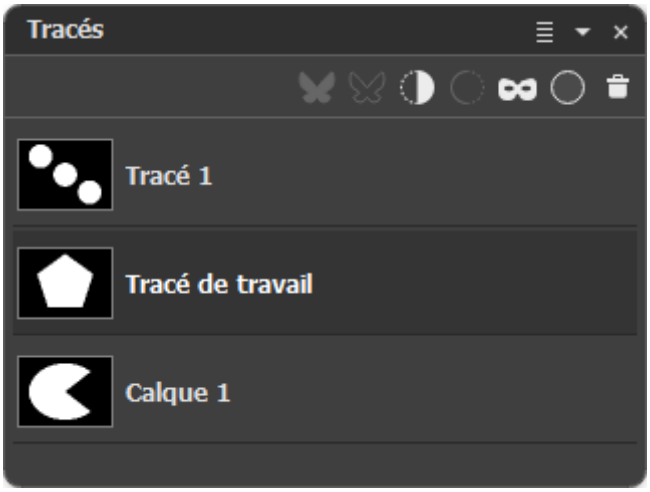
Vous pouvez changer les modes d'affichage de la couche alpha, de la couche Masque et de la couche Sélection dans la **Fenêtre d'image** en cliquant sur l'icône à droite du nom de la couche. Il vous suffit de choisir le mode dans la liste dynamique :

- Niveaux de gris,
- Trois couleurs,
- En rouge,
- Rouge inversé,
- Arrière-plan noir,
- Arrière-plan blanc.

PANNEAU TRACÉS

Le panneau **Tracés** vous permet de travailler avec des tracés vectoriels. Il peut contenir les tracés eux-mêmes, des formes vectorielles, des masques vectoriels et des tracés de texte.

Vous pouvez afficher/masquer le panneau **Tracés** en sélectionnant dans le menu **Espace de travail > Panneaux > Tracés**.



Panneau Tracés

En conception graphique, un tracé vectoriel est le contour d'une forme vectorielle, créé à partir de segments droits ou courbes. Les tracés sont indépendants de la résolution et peuvent être agrandis sans perte de qualité d'image.

Vous pouvez créer les tracés à l'aide des **Outils de forme**. Chaque tracé peut être composé de plusieurs segments. Lors de l'utilisation d'un outil de forme, un nouveau tracé apparaît dans le panneau sous la forme d'un élément de liste appelé Tracé de travail, qui est mis à jour à chaque utilisation de l'outil. Pour enregistrer le tracé de travail actif, attribuez-lui un nouveau nom. Pour renommer un élément de liste, double-cliquez simplement sur son nom, saisissez un nouveau nom et appuyez sur `Entrée`.

Le tracé actif est mis en surbrillance dans la liste et s'affiche sur l'image. Pour sélectionner un autre tracé, cliquez sur son nom ou sa vignette. Pour désélectionner un tracé, faites un clic gauche dans un espace libre du panneau Tracés.

Vous pouvez modifier la taille des vignettes dans le menu, accessible en cliquant sur le bouton ≣ à côté du titre du panneau **Tracés**.

Les boutons suivants sont situés en haut du panneau :

Fond du tracé . Le bouton remplit le calque raster actif avec la couleur de base dans le tracé sélectionné.

Contour du tracé . Le bouton crée un contour pour le composant de forme à l'aide de l'outil sélectionné avec ses paramètres actuels sur le calque raster actif.

Récupérer le tracé comme sélection . Le bouton crée une sélection le long du tracé sélectionné.

Convertir une sélection en tracé . Le bouton crée un tracé de travail à partir de la sélection active.

Nouveau masque vectoriel . Ce bouton crée un masque vectoriel à partir d'un tracé sélectionné.

Nouveau tracé . Ce bouton crée un tracé vide nommé Tracé 1, Tracé 2, etc. Faites glisser un tracé sur cette icône pour en créer une copie.

Supprimer . Ce bouton permet de supprimer le tracé sélectionné. Vous pouvez également le faire glisser sur cette icône.

Un clic droit sur un élément de la liste affiche un menu avec les commandes suivantes :

Dupliquer ce tracé... Permet de créer une copie du tracé vectoriel. Vous pouvez copier un tracé entre les images en faisant glisser l'icône du tracé sélectionné vers l'onglet de l'image ouverte.

Supprimer. Permet de supprimer le tracé sélectionné.

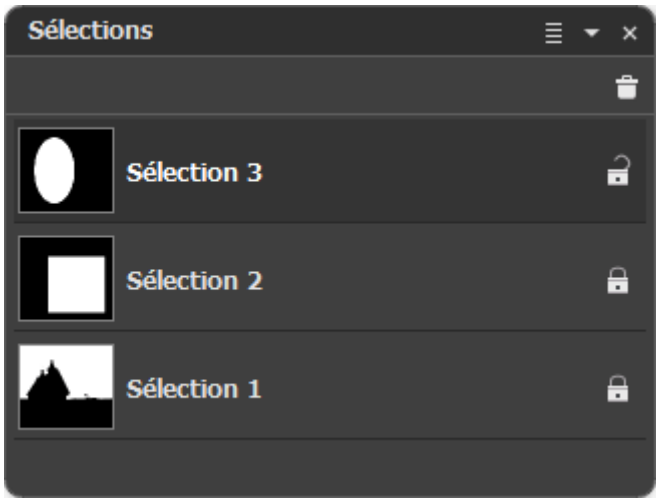
Créer une sélection... Permet de créer une sélection à partir du tracé sélectionné. En choisissant l'une des commandes de la boîte de dialogue, vous pouvez spécifier l'option d'interaction avec une sélection existante.

Fond du tracé... Remplit le calque raster actif avec la couleur de base du composant de forme sélectionné.

Contour du tracé... Crée un contour pour le composant de forme à l'aide de l'outil sélectionné et de ses paramètres actuels sur le calque raster actif.

PANNEAU SÉLECTIONS

Le panneau **Sélections** permet de gérer simultanément plusieurs sélections.



Panneau Sélections

Ce panneau contient une liste de sélections. Si vous n'avez pas encore effectué de sélection, la liste est vide.

Lorsque vous créez des sélections, de nouvelles lignes apparaissent avec les noms : Sélection 1, Sélection 2, etc. Pour renommer une sélection, double-cliquez sur son nom dans la liste, entrez le nouveau nom et pressez la touche `Entrée`.

La sélection "en cours" (celle avec laquelle vous travaillez) est surlignée dans la liste et son contour apparaît en pointillé dans l'image. Pour choisir une autre sélection, cliquez sur son nom ou sur l'icône qui la représente. Pour cacher le contour de la sélection, utilisez le raccourci clavier `Ctrl`+`D` sous Windows, `⌘`+`D` sous Mac.

Pour changer la taille des icônes dans la liste, cliquez sur le bouton ≣ dans le coin supérieur droit du panneau **Sélections**.

A droite du nom de la sélection, se trouve l'icône de verrouillage 🔒/🔓. Si l'élément n'est pas verrouillé, l'outil de sélection le supprime et en crée un nouveau. Si tous les éléments sont verrouillés, un nouvel élément sera créé dans la liste lorsque vous définirez une nouvelle sélection.

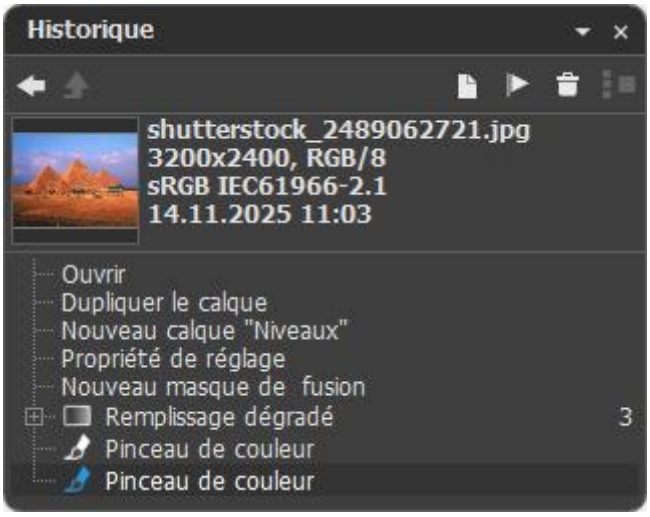
La sélection en cours peut être visualisée et modifiée dans le panneau **Couches**.

Pour supprimer la sélection en cours, cliquez sur 🗑 dans le panneau ou glissez-déposez la ligne sur cette icône.

HISTORIQUE

Le panneau **Historique** affiche la liste de toutes les modifications apportées à un fichier. En cliquant sur un élément de la liste, vous pouvez remettre le fichier à un état précédent.

En haut du panneau, à côté de la vignette d'une image, il y a des informations sur le fichier : son nom, sa taille (en pixels), son mode couleur, son profil, sa date et l'heure de création.



Historique des changements

L'historique des changements est organisé de manière linéaire. Cela signifie que si vous revenez sur un état intermédiaire et appliquez une action, toutes les actions de la liste après cet état seront supprimées, à l'exception des points de repère (qui seront placés en haut de la liste). Si vous sélectionnez le point **Ouvrir** dans la liste, le fichier retourne à son état initial (avant que les modifications ne soient appliquées).

Toutes les modifications apportées sont affichées avec leur icône correspondante. Toute modification successive effectuée par le même outil (deux ou plus) est organisée en groupe ; le nombre d'éléments d'un groupe est affiché par un nombre gris à droite de l'icône. La liste des éléments d'un groupe peut être masquée et réaffichée en appuyant sur l'icône "+" à gauche de l'icône de l'outil.

Après avoir appliqué le filtre ou l'effet dans le logiciel, vous pouvez y retourner et modifier le résultat. Pour ce faire, cliquez sur l'icône "+" dans le panneau **Historique** à côté du nom de l'effet et choisissez **Résultat**. La boîte de dialogue Effet ouvert affiche les derniers paramètres utilisés. Une fois l'édition terminée, tous les états d'historique suivants sont supprimés.

Le nombre possible d'états dans le panneau Historique peut être ajusté dans les Préférences.

Les boutons suivants se trouvent dans le panneau **Historique** :

- **Annuler/Restaurer - Etat de l'historique** / permettent de basculer entre ces deux états dans la liste. Ces boutons permettent de restaurer un état précédant, c'est-à-dire avant la dernière modification.
- **Quitter le mode Clonage artistique/Déformation** . Le bouton vous permet de quitter le mode Clonage artistique de l'outil Tampon Caméléon ou le mode Déformation, en appliquant toutes les modifications apportées dans ces modes.
- **Nouveau document à partir de l'état actuel** vous permet de créer un nouveau document à l'aide des paramètres du point de traitement actuel.
- **Créer un point de repère** . Le bouton vous permet d'enregistrer des états individuels de l'historique. Chaque point de repère ajouté reçoit un nom successif (Point de repère 1, Point de repère 2, etc.). Le point de repère n'a plus l'historique de cet élément, mais conserve l'historique de changement qui lui est apporté. Pour renommer un point de repère, double-cliquez sur son nom, entrez une nouvelle valeur et appuyez sur `Entrée`.

- **Supprimer les états** . En appuyant sur le bouton, toutes les modifications sous l'état choisi seront supprimées et tous les points de repère seront mis en haut de la liste. Si ce bouton est pressé pendant qu'un point de repère est sélectionné, ce point de repère sera supprimé.
- **Réduire le groupe**  masque la liste dans un groupe et la combine dans un seul état, en supprimant l'historique individuel de chaque élément. Une fois ce bouton enfoncé, les éléments individuels d'un groupe ne peuvent pas être modifiés.

Vous pouvez également modifier l'historique à l'aide des commandes du menu **Edition** :

- **Annuler** annule la dernière action. Si vous utilisez cette commande à plusieurs reprises, une série de dernières actions sera annulée. Le raccourci clavier est `Ctrl`+`Z` sous Windows, `⌘`+`Z` sous Mac.
- **Rétablir** vous permet de restaurer l'action annulée. Le raccourci clavier est `Ctrl`+`Y` sous Windows, `⌘`+`Y` sous Mac.
- **Annuler/Restaurer - Etat de l'historique** vous permet de basculer entre l'état actuel et l'état précédent du document. La commande est l'analogique des boutons  et  dans le panneau **Historique**. Le raccourci clavier est `Maj`+`Z` sous Windows, `⇧`+`Z` sous Mac.
- Le menu **Purger** est utilisé pour la suppression permanente des données :

  Historique efface tout l'historique, à l'exception des états initiaux et actuels, ainsi que des points de repère.

  Presse-papiers supprime le contenu du presse-papiers.

  Tout effacer efface l'historique et le presse-papiers.

Attention : les commandes du menu **Purger** ne peuvent pas être annulées !

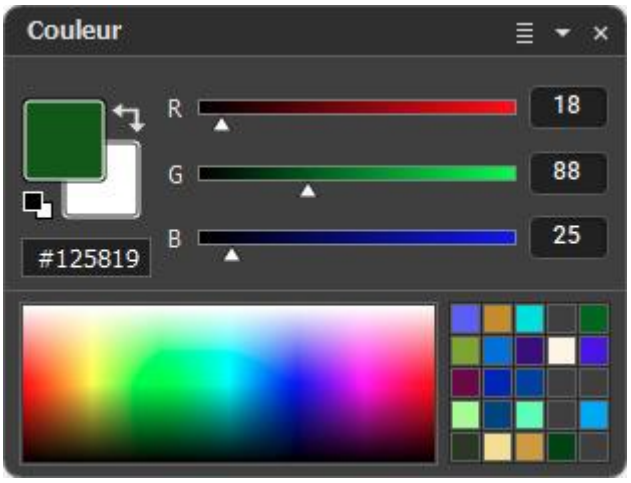
PANNEAU COULEUR

Le panneau **Couleur** affiche les valeurs des composants de couleur pour la couleur sélectionnée. L'ensemble des composants de couleur variera pour différents modes de couleur.

Les couleurs de premier plan (supérieur) et d'arrière-plan (inférieur) sont affichées sur deux grands carrés. Double-cliquez sur l'un d'entre eux pour ouvrir la boîte de dialogue **Sélectionner une couleur**. Pour permuter les couleurs, appuyez sur . Vous pouvez réinitialiser les couleurs par défaut (la couleur principale est le noir, la couleur d'arrière-plan est le blanc) en appuyant sur .

Dans le champ ci-dessous, vous pouvez définir la couleur de premier plan en spécifiant sa valeur dans le tableau des couleurs Web.

En cliquant avec le bouton droit, vous ouvrez un menu permettant de choisir le mode colorimétrique : Niveaux de gris, RVB, Lab ou CMJN.

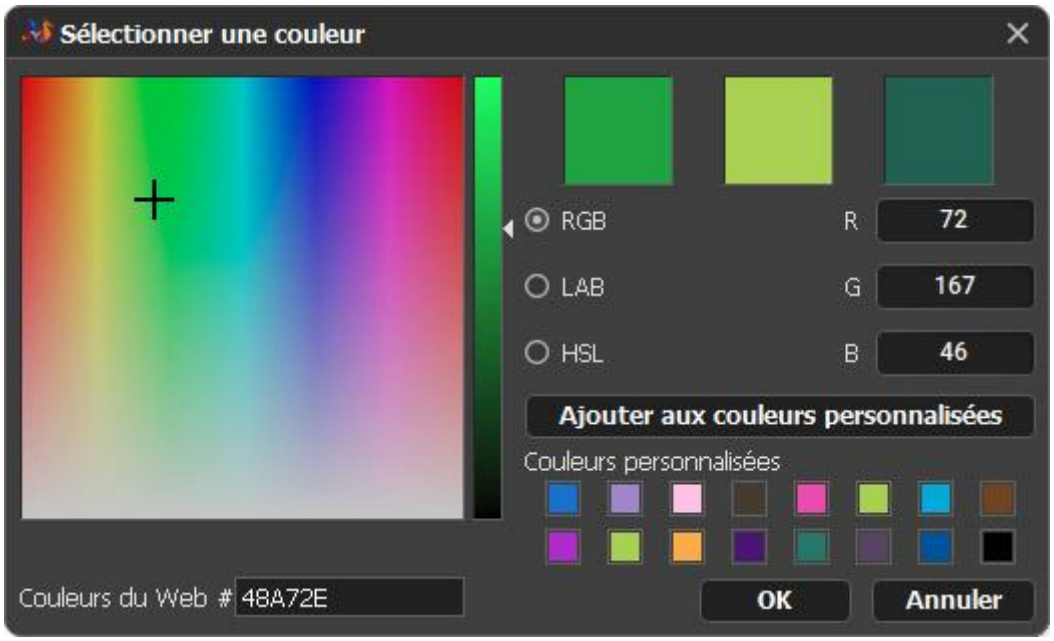


Panneau Couleur

En déplaçant les curseurs ou en entrant des valeurs numériques dans les champs, vous pouvez modifier les paramètres de la couleur sélectionnée. Dans la partie inférieure se trouve une zone de spectre de couleurs, si vous y amenez la souris, le curseur se transforme en pipette. Pour sélectionner une couleur, il vous suffit alors de cliquer sur le bouton gauche de la souris.

Les cases vides en haut servent à stocker les couleurs personnalisées fréquemment utilisées. Pour ajouter une couleur, glissez-la et déposez-la depuis la zone plus large représentant la couleur active. Pour changer la couleur active, double-cliquez avec le bouton gauche. Pour supprimer une couleur, cliquez-la avec le bouton droit.

La boîte de dialogue **Sélectionner une couleur**



Boîte de dialogue Sélectionner une couleur

La plupart de la fenêtre est occupée par une boîte carrée, où vous pouvez choisir une couleur et ajuster sa saturation. En déplaçant la flèche sur le dégradé vertical se trouvant à droite du plus grand carré, vous pouvez régler la luminosité de la couleur.

Les trois carrés à droite indiquent les dernières couleurs récemment utilisées.

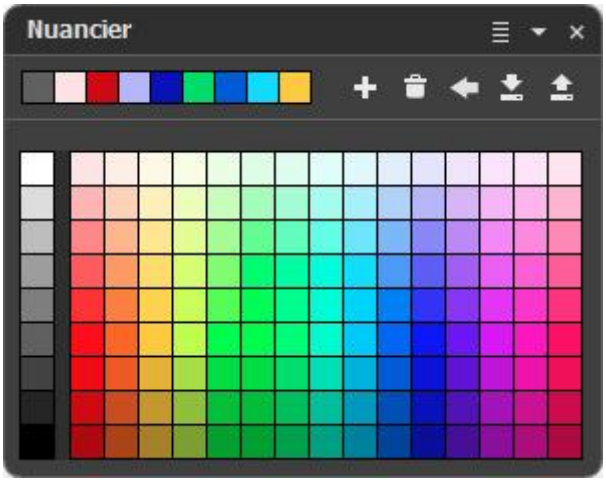
Juste en dessous, vous pouvez choisir le mode colorimétrique (**RVB**, **Lab** ou **HSL**) et définir précisément la couleur si vous connaissez les valeurs de ses composants.

Vous pouvez également définir une couleur en entrant son code hexadécimal dans le champ **Couleurs du Web**. La valeur codée sur 6 positions correspond à 3 paires : la première paire définit la valeur du rouge, la seconde paire, celle du vert et la troisième, celle du bleu. Par exemple, la valeur "000000" correspond au noir et "ff0000" au rouge pur.

Dans les petites cases situées en desous, vous pouvez sauvegarder les couleurs que vous utilisez fréquemment. Il vous suffit de glisser-déposer une couleur se trouvant dans un des trois carrés supérieurs. Cliquez sur le bouton **Ajouter aux couleurs personnalisées** pour ajouter la couleur en cours dans une case.

PANNEAU NUANCIER

Le panneau **Nuancier** contient un ensemble des couleurs fréquemment utilisées. Sélectionnez une couleur parmi cet ensemble en la cliquant avec le bouton gauche de la souris et elle deviendra la couleur active. Cliquez sur le bouton ≣ pour accéder au panneau de réglages qui duplique les fonctions des boutons ci-dessous.



Panneau Nuancier

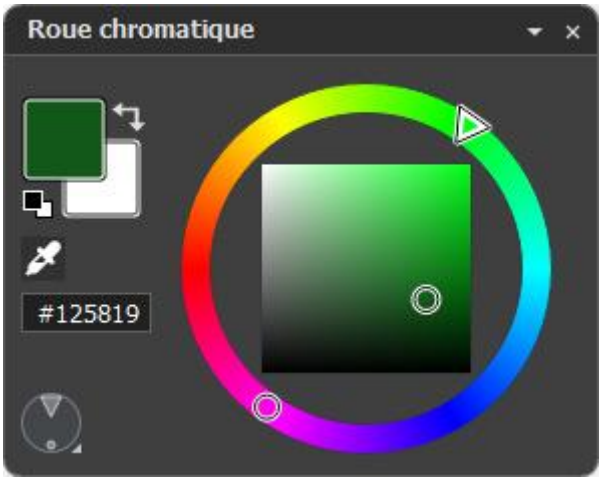
Les petits carrés situés en haut du panneau sont utilisés pour sauvegarder les dernières couleurs utilisées. Cliquez avec le bouton gauche sur le carré pour remplacer la couleur principale par celle spécifiée.

Les boutons situés an bas du panneau sont utilisés de la façon suivante :

Ajouter un échantillon - ajoute la couleur actuelle à la collection d'échantillons.
Supprimer l'échantillon - supprime une couleur (glissez-déposez-la dans la corbeille).
Par défaut - réinitialise la collection d'échantillons à sa valeur d'origine.
Importer des échantillons - charge une ensemble d'échantillons préalablement sauvegardés (fichiers avec l'extension **.swatches**) afin de les réutiliser.
Exporter des échantillons - ouvre une boîte de dialogue permettant de sauvegarder les échantillons.

ROUE CHROMATIQUE

En utilisant le panneau **Roue chromatique**, vous pouvez changer la couleur en cours d'utilisation. La plus grande partie de ce panneau est occupée par une un cercle multicolore vous permettant d'ajuster très précisément les couleurs et de sélectionner des combinaisons de couleurs parfaites.



Panneau Roue chromatique

Vous pouvez ajuster la couleur en utilisant l'un des marqueurs. Le nombre et la position des marqueurs peuvent être réglés à l'aide de la liste déroulante située dans le coin inférieur gauche du panneau.

La partie centrale de la roue chromatique représente un carré. Déplacez le petit marqueur circulaire pour modifier la luminosité ou la saturation de la couleur.

Les couleurs de premier plan (supérieur) et d'arrière-plan (inférieur) sont affichées sur deux grands carrés. Double-cliquez sur l'un d'entre eux pour ouvrir la boîte de dialogue Sélectionner une couleur. Pour permuter les couleurs, appuyez sur . Vous pouvez réinitialiser les couleurs par défaut (la couleur principale est le noir, la couleur d'arrière-plan est le blanc) en appuyant sur .

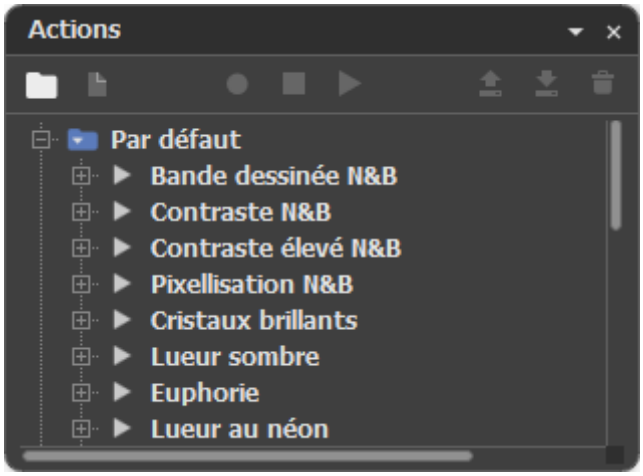
Dans le champ ci-dessous, il y a un code html à six chiffres de la couleur en cours d'utilisation.

Vous pouvez également sélectionner une couleur en utilisant la **Pipette** .

ACTIONS

Dans le panneau **Actions**, vous pouvez enregistrer une séquence d'actions à appliquer automatiquement à d'autres images. Les actions peuvent être appliquées à des documents individuels ou utilisées pour le traitement par lots de fichiers.

Les actions s'affichent sous forme de liste et sont groupées en ensembles pour plus de commodité.



Liste d'actions

Le panneau comporte les boutons suivants :

- Le bouton **Créer un nouvel ensemble** crée un nouveau groupe d'actions. Le regroupement des actions vous permet de faciliter leur utilisation.
- Le bouton **Créer une nouvelle action** crée une nouvelle action dans l'ensemble choisi. Double-cliquez sur le nom de l'action (ou sur le nom du groupe) pour l'éditer.
- Le bouton **Lancer l'enregistrement** ajoute des commandes à l'action sélectionnée. Après avoir cliqué sur le bouton, toutes les commandes seront enregistrées jusqu'à ce que vous arrêtiez l'enregistrement.

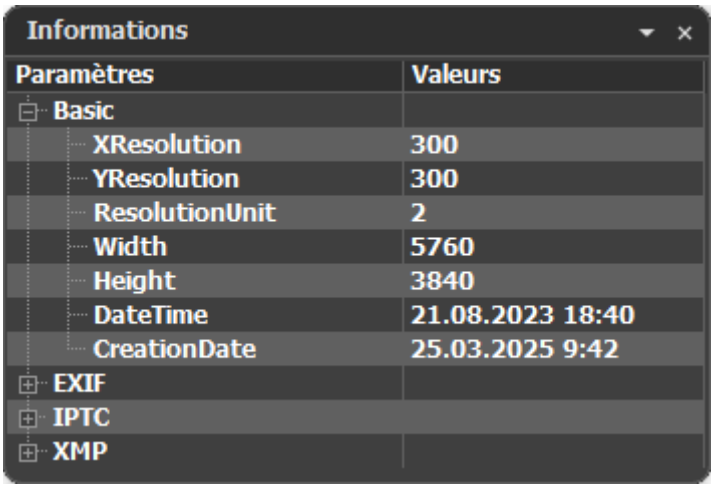
  Note. Certaines commandes ne sont pas enregistrables.

- Le bouton **Exécuter** applique l'action sélectionnée à l'image active.
- Le bouton **Arrêter** permet d'arrêter l'enregistrement ou l'exécution d'une action.
- Le bouton **Enregistrer** permet d'enregistrer l'action sélectionnée.
- Le bouton **Charger** vous permet de charger une action à partir d'un disque.
- Le bouton **Supprimer** supprime l'action sélectionnée ou l'ensemble d'actions sélectionné de la liste.

Lors de l'exécution d'une action, elle est ajoutée à la liste **Historique** en tant qu'élément distinct. Les commandes enregistrées et leurs paramètres sont affichés dans le panneau **Actions**.

INFORMATIONS

Le panneau **Informations** contient les métadonnées de base du fichier.



Les informations sont réparties dans les sections suivantes :

La partie **Basic** affiche les informations de base sur l'image.

La partie **EXIF** contient les informations enregistrées automatiquement par l'appareil photo au moment de la prise de vue (modèle d'appareil, ouverture, paramètres d'exposition, etc.).

La partie **IPTC** contient les informations ajoutées par le photographe ou d'autres personnes (description de la photo, copyright, mots clés, etc.).

La partie **GPS** affiche les coordonnées géographiques de la prise de vue.

La partie **XMP** contient des informations supplémentaires ajoutées par des logiciels de traitement d'image.

RÉGLAGES ET CALQUES DE RÉGLAGE

AliveColors est un outil puissant pour l'édition et la correction de photos.

Le logiciel offre une large gamme de **réglages** et de **calques de réglage** permettant d'améliorer et de corriger les couleurs et la tonalité d'une image :

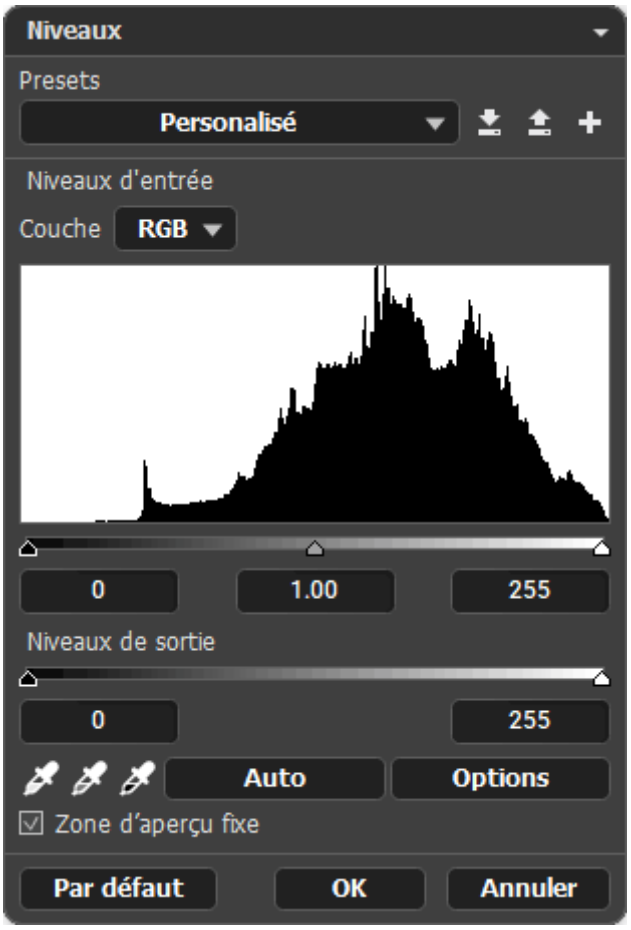
Niveaux
Niveaux automatiques
Contraste automatique
Courbes
Luminosité/Contraste
Exposition
Vibrance
Teinte/Saturation
Filtre photo
Balance des couleurs
Correction sélective
Recherche des couleurs (3D LUT) (Voir aussi **Éditeur de LUT**.)
Négatif
Seuil
Isohélie
Noir et blanc
Courbe de transfert de dégradé
Désaturation (seulement comme réglage)
Correspondance de la couleur (seulement comme réglage)
Remplacement de couleur (seulement comme réglage)
Égalisation (seulement comme réglage)

NIVEAUX

Le réglage **Niveaux** est utilisé pour corriger la plage tonale et la balance des couleurs d'une image en ajustant la luminosité de ses tons moyens, foncés et clairs. Veuillez voir notre tutoriel vidéo pour en savoir plus sur le réglage **Niveaux**.

Les paramètres du réglage **Niveaux** sont affichés sur le panneau Paramètres en sélectionnant **Image -> Réglage -> Niveaux**.

Vous pouvez également utiliser un calque de réglage **Niveaux** (commande **Calques -> Nouveau -> Calque de réglage -> Niveaux**) qui affectera tous les calques sous-jacents sans modifier leur contenu.



Niveaux

Paramètres et contrôles :

- Dans la liste déroulante **Preset**, vous pouvez sélectionner les paramètres précédemment enregistrés du réglage **Niveaux**. Si vous modifiez les paramètres, le nom du preset change automatiquement en **Personnalisé** et le bouton **Enregistrer le preset personalisé** apparaît à côté de la liste. Pour enregistrer les paramètres actuels, appuyez sur ce bouton. Chaque preset reçoit automatiquement un nom qui peut être modifié au besoin en entrant toute combinaison de lettres et de chiffres dans le champ en surbrillance. Après avoir appuyé sur la touche `Entrée`, un nouveau preset apparaîtra dans la liste déroulante. Pour supprimer un preset, sélectionnez-le et appuyez sur le bouton **Supprimer le preset personalisé**.
- La section **Niveaux d'entrée** affiche un histogramme indiquant la distribution initiale de la luminosité dans l'image.

  Au-dessus de l'histogramme figure une liste déroulante des couches. Vous pouvez soit ajuster chaque couche séparément, soit utiliser la couche de couleur composite.

Le bord droit de l'histogramme représente les pixels ayant la luminosité maximale (points blancs). Ce point correspond au curseur blanc. Si l'histogramme n'atteint pas le côté droit, il n'y a pas de pixels blancs dans l'image. Lorsque vous déplacez le curseur blanc vers la gauche, le point contre lequel se trouve le curseur supprimera la luminosité maximale (255) et les pixels ayant cette valeur deviendront blancs. La luminosité des autres pixels sera recalculée en conséquence. L'image sera plus légère.



Réglage du point blanc

Le côté gauche de l'histogramme indique le point de luminosité minimale (noir). Ce point correspond au curseur noir. Si l'histogramme ne démarre pas à l'extrémité gauche, l'image n'a pas de pixels noirs (luminosité = 0). Lorsque vous déplacez le curseur noir vers la droite, le point sur lequel se trouve le curseur supprimera la valeur de luminosité minimale. Par conséquent, cette tonalité deviendra noire, tandis que d'autres pixels seront recalculés en conséquence. L'image sera plus sombre.



Réglage du point noir

Le curseur du milieu définit la tonalité de l'image qui aura la luminosité de 128 (tons gris moyen). Si vous déplacez le curseur vers la gauche, les tons gris moyen deviennent plus légers, si vous déplacez le curseur vers la droite, les tons gris moyen deviennent plus sombres.



Réglage du point gris moyen

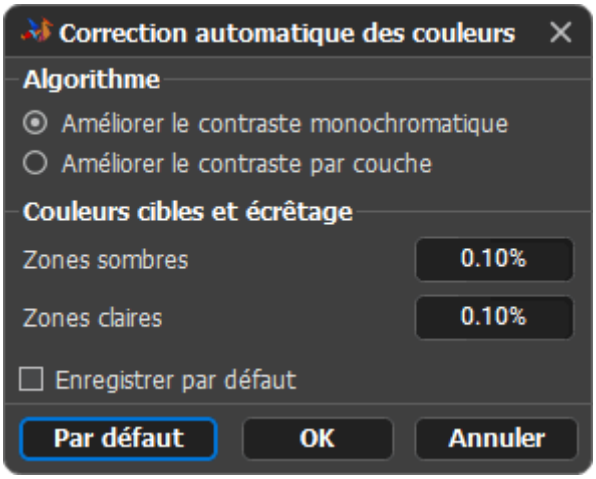
En utilisant , , et , vous pouvez sélectionner les points blancs, noirs et gris moyen directement à partir de l'image, respectivement. Les valeurs varieront pour chaque couche de couleur, alors choisissez une zone d'image grise neutre en tant qu'échantillon. Sinon, l'image sera teintée.

- Dans la section **Niveaux de sortie**, vous pouvez spécifier la gamme de luminosité qui affecte l'étirement de la plage de niveaux d'entrée.

  Si la gamme de niveaux de sortie est inférieure à la plage de niveaux d'entrée, l'image devient plus douce. Dans le cas contraire, le contraste sera augmenté.

- En appuyant sur le bouton **Auto**, le logiciel ajuste automatiquement la plage de niveaux d'entrée. La correction automatique affecte uniquement les niveaux des couches de couleur séparées.

  Cliquez sur le bouton **Options** pour ouvrir la boîte de dialogue **Options de correction automatique des couleurs**.



Options de correction automatique des couleurs

Section **Algorithme** :

Améliorer le contraste monochromatique clipse toutes les couches de couleur en utilisant les mêmes paramètres. En conséquence, les tons foncés apparaissent plus sombres et les tons clairs apparaissent plus légers. La commande **Contraste automatique** utilise cet algorithme.

Améliorer le contraste par couche clipse les couches de couleur individuellement. Les valeurs des points noir et blanc diffèrent pour chaque couche de couleur. L'image résultante peut être teintée. La commande **Niveaux automatiques** utilise cet algorithme.

La section **Couleurs cibles et écrêtage** affiche les pourcentages de pixels blancs et noirs qui seront supprimés de chaque extrémité de la gamme.

La case à cocher **Enregistrer par défaut**. Si la case à cocher est activée, les valeurs spécifiées seront utilisées par défaut pour la commande **Auto**.

- La case à cocher **Zone d'aperçu fixe**. Si la case à cocher est activée, les changements de paramètres sont affichés dans la petite zone délimitée par la ligne en pointillé. Lorsque la case à cocher est désactivée, les modifications sont appliquées à la zone visible dans la fenêtre d'image.

Cliquez sur **Par défaut** pour restaurer les valeurs par défaut.

Cliquez sur **OK** pour appliquer toutes les modifications et fermer la boîte de dialogue.

Cliquez sur **Annuler** pour fermer la boîte de dialogue sans appliquer de modifications.

NIVEAUX AUTOMATIQUES

Le réglage **Niveaux automatiques** permet de corriger les tons et les couleurs des images. Il réduit automatiquement les valeurs des points noirs et blancs de chaque couche de couleur, de différentes valeurs. Il vous permet de rétablir rapidement l'équilibre des couleurs de vos photos.

Pour appliquer ce réglage, sélectionnez dans le menu : **Image -> Réglage -> Niveaux automatiques**.



Niveaux automatiques

CONTRASTE AUTOMATIQUE

Le réglage **Contraste automatique** permet une correction tonale rapide des images. Il réduit automatiquement les valeurs des points noirs et blancs de chaque couche de couleur, d'une valeur identique. Il permet d'améliorer rapidement les images à faible contraste.

Pour appliquer ce réglage, sélectionnez dans le menu : **Image -> Réglage -> Contraste automatique**.



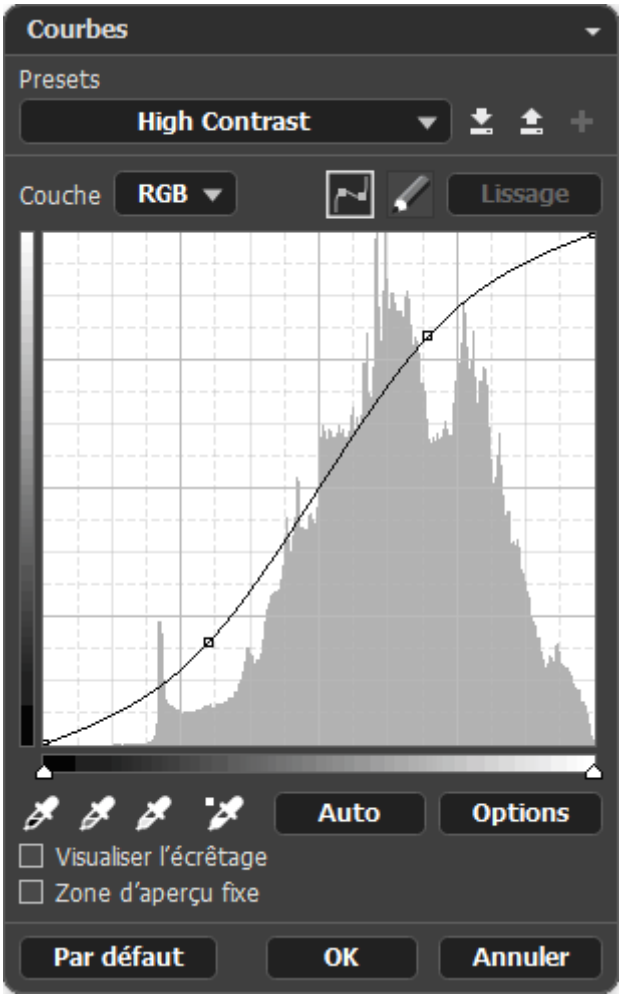
Contraste automatique

COURBES

Le réglage **Courbes** vous permet de modifier la luminosité et le contraste de l'image entière ou d'une zone définie dans l'image. Veuillez voir notre tutoriel vidéo pour en savoir plus sur le réglage **Courbes**.

Les paramètres du réglage **Courbes** sont affichés sur le panneau Paramètres en sélectionnant **Image -> Réglage -> Courbes**.

Vous pouvez également utiliser un calque de réglage **Courbes** (commande **Calques -> Nouveau -> Calque de réglage -> Courbes**) qui affectera tous les calques sous-jacents sans modifier leur contenu.



Courbes

Paramètres et contrôles :

- Dans la liste déroulante **Preset**, vous pouvez sélectionner les paramètres précédemment enregistrés du réglage **Courbes**. Si vous modifiez les paramètres, le nom du preset change automatiquement en **Personnalisé** et le bouton **Enregistrer le preset personalisé** apparaît à côté de la liste. Pour enregistrer les paramètres actuels, appuyez sur ce bouton. Chaque preset reçoit automatiquement un nom qui peut être modifié au besoin en entrant toute combinaison de lettres et de chiffres dans le champ en surbrillance. Après avoir appuyé sur la touche `Entrée`, un nouveau preset apparaîtra dans la liste déroulante. Pour supprimer un preset, sélectionnez-le et appuyez sur le bouton **Supprimer le preset personalisé**.
- La plupart des boîtes de dialogue sont couvertes par le graphique des courbes. Vous pouvez ajuster les courbes soit dans chaque couche de couleur, soit dans la couche composite. Sélectionnez la couche souhaitée dans le menu déroulant **Couche** situé au-dessus du graphique.

  Par défaut, la courbe est une ligne droite d'une pente de 45^{o} et elle ne reflète aucun changement. Lorsque vous déplacez une section de la courbe au-dessus de la ligne diagonale, la zone

correspondante de l'image devient plus légère. Lorsque vous le déplacez en dessous de la ligne diagonale, la zone correspondante devient plus sombre.
Lorsque vous faites glisser toute la courbe au-dessus de la ligne diagonale, toute l'image devient plus légère. Lorsque vous faites glisser toute la courbe en dessous de la ligne diagonale, toute l'image devient plus sombre.



Courbe au-dessus de la ligne diagonale

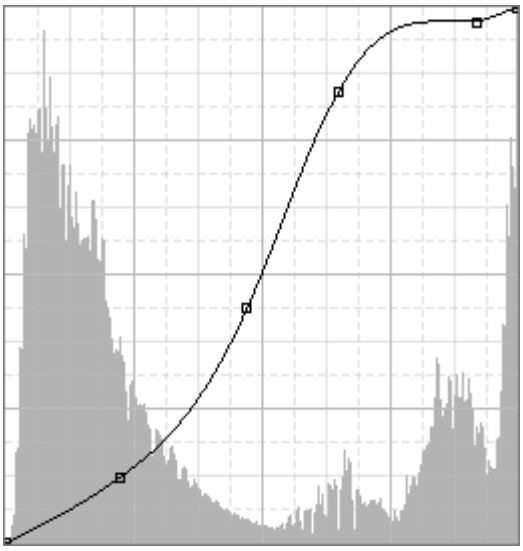


Courbe en dessous de la ligne diagonale

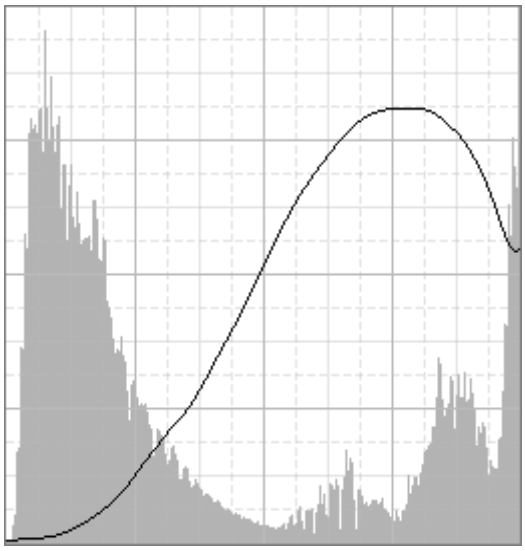
Vous pouvez modifier une courbe de deux façons :

Dans le mode , vous pouvez modifier la courbe en réglant et en faisant glisser les points de contrôle.

Dans le mode , vous pouvez dessiner une courbe. Cliquez sur **Lissage** pour que la courbe dessinée soit plus lisse.



Modifier les points pour modifier la courbe



Tracer une ligne

Si vous modifiez le graphique à l'aide des points de contrôle, vous pouvez ajouter des points supplémentaires à la courbe en cliquant dessus avec le bouton gauche de la souris.

En déplaçant les points en haut de la courbe, on ajuste les tons clairs. En déplaçant les points au centre de la courbe, on ajuste les tons moyens, et le déplacement des points dans la partie inférieure de la courbe permet de régler les tons foncés.

Pour supprimer un point, cliquez avec le bouton droit de la souris ou faites-le glisser sur le graphique.

Note. N'ajoutez pas trop de points à la courbe, car cela peut provoquer des artefacts d'image.

Spécifiez les valeurs les plus foncées ou les plus claires de l'image en utilisant les curseurs sous la courbe et ces outils , . Les outils peuvent éditer les courbes dans chaque couche de composant mais pas dans la couche composite.

Note. Lorsque vous utilisez les outils and , tous les changements précédents seront perdus ! Utilisez-les au début de la correction.



Modification du point blanc



Modification du point noir

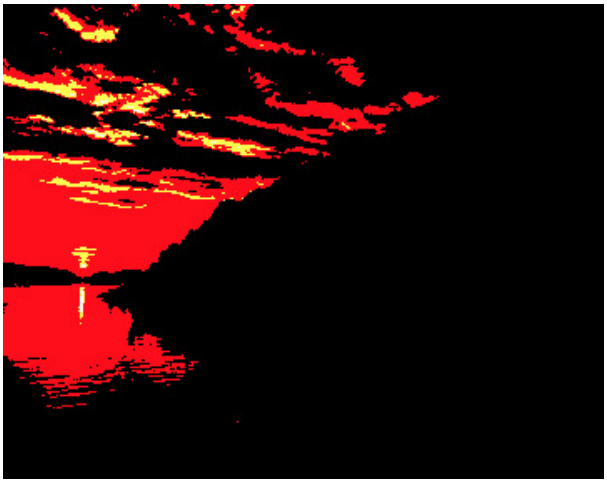
À l'aide de l'outil , vous pouvez modifier la balance des blancs dans l'image. Cliquez avec la pipette sur une zone de gris neutre de l'image. Les courbes des couches de couleur seront ajustées en conséquence.

Note. L'outil doit être utilisé après les deux autres, sinon la valeur du gris moyen sera effacée.

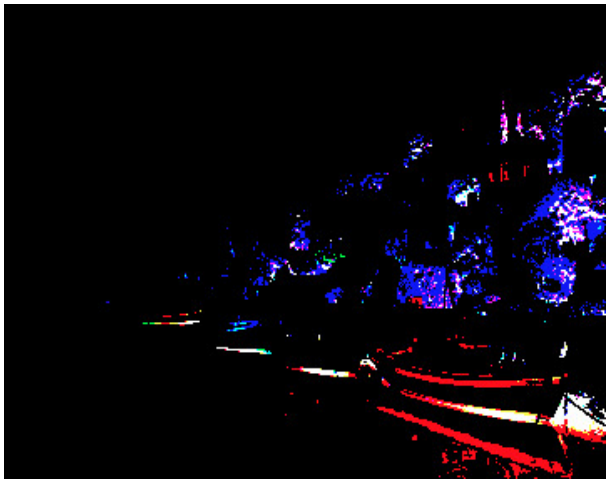
Avec l'outil , vous pouvez appliquer l'ajustement directement sur l'image. Maintenez le bouton gauche de la souris sur l'image et faites glisser la souris vers le haut pour augmenter ou réduire la luminosité pour cette zone de l'image. Appuyez sur le bouton de la souris pour créer un nouveau point sur la courbe. Déplacez la souris pour plier la courbe à ce stade.

- La case à cocher **Visualiser l'écrêtage**. Si la case à cocher est activée, la fenêtre d'image met l'accent sur les zones avec perte de détail dans les tons foncés et les tons clairs. Pour voir l'écrêtage des tons clairs, cliquez sur le curseur de point blanc. Pour voir l'écrêtage des tons foncés, cliquez sur le curseur de point noir.

Note. La case à cocher **Visualiser l'écrêtage** est disponible uniquement en mode RVB.



L'écrêtage des tons clairs

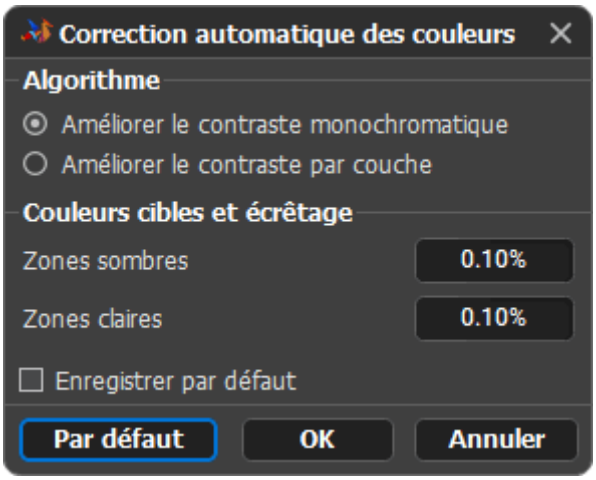


L'écrêtage des tons foncés

La perte de couleur est indiquée par des pixels couleur sur fond noir ou blanc. Les pixels rouges indiquent l'écrêtage de la couche rouge, les pixels verts indiquent l'écrêtage de la couche verte et les pixels bleus indiquent l'écrêtage de la couche bleue. D'autres couleurs montrent l'écrêtage dans de multiples couches de couleur. Vous pouvez analyser l'écrêtage dans la couche composite ou individuellement dans chaque couche de couleur.

- Appuyez sur le bouton **Auto** pour régler automatiquement la plage de courbes. Les paramètres de correction automatique affectent uniquement les courbes dans les couches de couleur individuelles.

  Vous pouvez régler les paramètres de correction automatique en cliquant sur **Options**.



Paramètres de correction automatique

Section **Algorithme** :

Améliorer le contraste monochromatique clipse toutes les couches de couleur en utilisant les mêmes paramètres. En conséquence, les tons foncés apparaissent plus sombres et les tons clairs apparaissent plus légers. La commande **Contraste automatique** utilise cet algorithme.

Améliorer le contraste par couche clipse les couches de couleur individuellement. Les valeurs des points noir et blanc diffèrent pour chaque couche de couleur. L'image résultante peut être teintée. La commande **Niveaux automatiques** utilise cet algorithme.

La section **Couleurs cibles et écrêtage** affiche les pourcentages de pixels blancs et noirs qui seront supprimés de chaque extrémité de la gamme.

La case à cocher **Enregistrer par défaut**. Si la case à cocher est activée, les valeurs spécifiées seront utilisées par défaut pour la commande **Auto**.

- La case à cocher **Zone d'aperçu fixe**. Si la case à cocher est activée, les changements de paramètres sont affichés dans la petite zone délimitée par la ligne en pointillé. Si la case à cocher est désactivée, les modifications sont affichées dans la zone visible dans la fenêtre d'image.

Cliquez sur **Par défaut** pour restaurer les valeurs par défaut.

Cliquez sur **OK** pour appliquer toutes les modifications et fermer la boîte de dialogue.

Cliquez sur **Annuler** pour fermer la boîte de dialogue sans appliquer de modifications.

LUMINOSITÉ/CONTRASTE

Le réglage **Luminosité/Contraste** permet de faire des ajustements simples à la gamme tonale d'une image. Veuillez voir notre tutoriel vidéo pour en savoir plus sur le réglage **Luminosité/Contraste**.

Sélectionnez la commande **Image -> Réglage -> Luminosité/Contraste** pour afficher les paramètres du réglage dans le panneau Paramètres.

Vous pouvez également utiliser un calque de réglage **Luminosité/Contraste** (commande **Calques -> Nouveau -> Calque de réglage -> Luminosité/Contraste**) qui affectera tous les calques sous-jacents sans modifier leur contenu.

Paramètres :

Luminosité (-200..200). Le paramètre ajuste la luminosité de l'image. En augmentant la valeur, tous les pixels deviennent plus légers. En diminuant la valeur, l'image apparaît plus sombre.



Luminosité = -50



Luminosité = 50

Contraste (-200..200). Le paramètre augmente (à des valeurs supérieures à 0) ou diminue (à des valeurs inférieures à 0) la différence entre les zones claires et sombres de l'image.



Contraste = -50



Contraste = 50

La case à cocher **Zone d'aperçu fixe**. Si la case à cocher est activée, les changements de paramètres sont affichés dans la petite zone délimitée par la ligne en pointillé. Si la case à cocher est désactivée, les modifications sont affichées dans la zone visible dans la fenêtre d'image.

Cliquez sur **Par défaut** pour restaurer les valeurs par défaut.

Cliquez sur **OK** pour appliquer toutes les modifications et fermer la boîte de dialogue.

Cliquez sur **Annuler** pour fermer la boîte de dialogue sans appliquer de modifications.

EXPOSITION

Le réglage **Exposition** vous permet de varier la quantité de lumière dans votre image, la rendant plus claire ou plus sombre.

Choisissez **Image -> Réglages -> Exposition...** pour afficher les paramètres du réglage dans le panneau Paramètres.

Vous pouvez également utiliser le calque de réglage **Exposition** (**Calques -> Nouveau -> Calque de réglage -> Exposition...**) qui affectera tous les calques sous-jacents sans modifier leur contenu.



Exposition

Paramètres :

Exposition (-20..20). Ce paramètre est conçu pour corriger les zones claires avec moins d'impact sur les zones sombres.

Décalage (-0,5..0,5). Le paramètre permet d'assombrir les tons foncés et moyens avec un impact minimal sur les tons clairs de l'image.

Gamma (9,99-0,01). Le paramètre règle le gamma de l'image.

À l'aide de pipettes, vous pouvez définir les valeurs des paramètres :

- modifie l'exposition en décalant la couleur du pixel sélectionné vers le blanc,
- définit le décalage en déplaçant le pixel vers le noir,
- détermine l'exposition en attribuant une couleur gris moyen au pixel sélectionné.

Zone d'aperçu fixe. Si la case à cocher est activée, les changements de paramètres sont affichés dans la petite zone délimitée par la ligne en pointillé. Lorsque la case à cocher est désactivée, les modifications sont appliquées à la zone visible dans la fenêtre d'image.

Cliquez sur **Par défaut** pour restaurer les valeurs par défaut.

Cliquez sur **OK** pour appliquer toutes les modifications et fermer la boîte de dialogue.

Cliquez sur **Annuler** pour fermer la boîte de dialogue sans appliquer de modifications.

VIBRANCE

Le réglage **Vibrance** vous permet de modifier la saturation des couleurs d'une image. C'est utile lorsque vous devez augmenter l'intensité des couleurs atténuées d'une photo et laisser les couleurs déjà bien saturées.

Les paramètres du réglage sont affichés sur le panneau Paramètres en sélectionnant **Image -> Réglage -> Vibrance...**.

Vous pouvez également utiliser un calque de réglage **Vibrance** (commande **Calques -> Nouveau -> Calque de réglage -> Vibrance...**) qui affectera tous les calques sous-jacents sans modifier leur contenu.

Paramètres :

Vibrance (-100..100). Le paramètre permet de régler la saturation de toutes les couleurs moins saturées et d'éviter une saturation excessive des couleurs bien saturées.



Vibrance = -50



Vibrance = 50

Saturation (-100..100). Modifie l'intensité de toutes les couleurs d'une image. La valeur de réglage varie de -100 (noir et blanc) à +100 (couleurs très vives).



Saturation = -50



Saturation = 50

La case à cocher **Zone d'aperçu fixe**. Si la case à cocher est activée, les changements de paramètres sont affichés dans la petite zone délimitée par la ligne en pointillé. Lorsque la case à cocher est désactivée, les modifications sont appliquées à la zone visible dans la fenêtre d'image.

Cliquez sur **Par défaut** pour restaurer les valeurs par défaut.

Cliquez sur **OK** pour appliquer toutes les modifications et fermer la boîte de dialogue.

Cliquez sur **Annuler** pour fermer la boîte de dialogue sans appliquer de modifications.

TEINTE/SATURATION

Le réglage **Teinte/Saturation** permet de modifier les propriétés des couleurs d'une image et de corriger leur saturation et leur luminosité. Veuillez voir notre tutoriel vidéo pour en savoir plus sur le réglage **Teinte/Saturation**.

Sélectionnez la commande **Image -> Réglage -> Teinte/Saturation** pour afficher les paramètres du réglage dans le panneau Paramètres.

Vous pouvez également utiliser un calque de réglage **Teinte/Saturation** (commande **Calques -> Nouveau -> Calque de réglage -> Teinte/Saturation**) qui affectera tous les calques sous-jacents sans modifier leur contenu.

Paramètres :

Dans la liste déroulante, sélectionnez une gamme de couleurs pour la correction. Sélectionnez **Global** pour régler toutes les couleurs simultanément.

Teinte (-180..180). Le paramètre modifie la teinte de toutes les couleurs de l'image ou de la gamme de couleurs sélectionnée.



Teinte = -100



Teinte = 100

Saturation (-100..100). Le paramètre modifie la saturation de l'image entière ou de la gamme de couleurs sélectionnée.



Saturation = -50



Saturation = 50

Luminosité (-100..100). Le paramètre permet d'éclairer / d'assombrir l'image entière ou la gamme de couleurs sélectionnée.

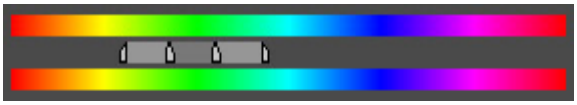


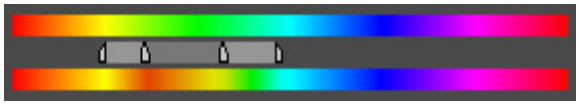
Luminosité = -10



Luminosité = 10

Vous pouvez définir la gamme de couleurs plus précisément en utilisant deux lignes de dégradé et 4 curseurs de réglage : deux curseurs extérieurs et deux curseurs intérieurs.





La ligne supérieure affiche les couleurs originales, la ligne inférieure affiche les couleurs corrigées. Les couleurs entre les curseurs intérieurs seront affectées dans toute la mesure. Les couleurs entre les curseurs intérieur et extérieur changeront moins (plus loin du curseur interne, plus l'effet sera faible). Les couleurs à l'extérieur des curseurs extérieurs resteront les mêmes.

Note. Ce contrôle n'est pas disponible lors de la sélection de **Global**.



Image source



Teinte modifiée

Coloriser. Lorsque cette case est cochée, vous pouvez teinter l'image entière d'une seule couleur uniforme. Vous pouvez ajuster la couleur à l'aide des curseurs **Teinte**, **Saturation** et **Luminosité**.



Original Image



Image colorisée

La case à cocher **Zone d'aperçu fixe**. Si la case à cocher est activée, les changements de paramètres sont affichés dans la petite zone délimitée par la ligne en pointillé. Lorsque la case à cocher est désactivée, les modifications sont appliquées à la zone visible dans la fenêtre d'image.

Cliquez sur **Par défaut** pour restaurer les valeurs par défaut.

Cliquez sur **OK** pour appliquer toutes les modifications et fermer la boîte de dialogue.

Cliquez sur **Annuler** pour fermer la boîte de dialogue sans appliquer de modifications.

FILTRE PHOTO

Le réglage **Filtre photo** simule l'effet des filtres de verre colorés sur l'objectif d'un appareil photo et vous permet de régler la tonalité de couleur et la température d'une photo.

Sélectionnez la commande **Image -> Réglage -> Filtre photo...** pour afficher les paramètres du réglage dans le panneau Paramètres.

Vous pouvez également utiliser un calque de réglage **Filtre photo** (commande **Calques -> Nouveau -> Calque de réglage -> Filtre photo...**) qui affectera tous les calques sous-jacents sans modifier leur contenu.

Paramètres :

Filtre. Sélectionnez l'un des filtres de couleur intégrés dans la liste déroulante.

Couleur. Choisissez une couleur à fusionner avec l'image dans la boîte de dialogue de sélection de couleur appelée en cliquant sur la plaque de couleur.



Image originale



Filtre de refroidissement (82)

Densité (1-100). Contrôle la quantité de couleur appliquée à l'image.



Densité = 25



Densité = 75

La case à cocher **Préserver la luminosité**. Lorsque la case à cocher est activée, les changements de couleur n'affectent pas la luminosité globale de l'image.



Préserver la luminosité est décochée



Préserver la luminosité est activée

La case à cocher **Zone d'aperçu fixe**. Si la case à cocher est activée, les changements de paramètres sont affichés dans la petite zone délimitée par la ligne en pointillé. Lorsque la case à cocher est désactivée, les modifications sont appliquées à la zone visible dans la fenêtre d'image.

Cliquez sur **Par défaut** pour restaurer les valeurs par défaut.

Cliquez sur **OK** pour appliquer toutes les modifications et fermer la boîte de dialogue.

Cliquez sur **Annuler** pour fermer la boîte de dialogue sans appliquer de modifications.

BALANCE DES COULEURS

Le réglage **Balance des couleurs** vous permet de corriger les teintes de couleur dans des plages de tons individuelles.

Choisissez **Image -> Réglages -> Balance des couleurs...** pour afficher les paramètres du réglage dans le panneau Paramètres.

Vous pouvez également utiliser le calque de réglage **Balance des couleurs** (**Calques -> Nouveau -> Calque de réglage -> Balance des couleurs...**) qui affectera tous les calques sous-jacents sans modifier leur contenu.



Balance des couleurs

Paramètres :

Dans les onglets **Tons foncés**, **Tons moyens**, **Tons clairs**, sélectionnez la gamme de tons à corriger.

À l'aide des options **Cyan/Rouge**, **Magenta/Vert** et **Jaune/Bleu**, augmentez ou diminuez la quantité de la couleur souhaitée dans la gamme de tons sélectionnée.

Conserver la luminosité. Si la case est cochée, la luminosité globale de l'image sera préservée lors de la modification de couleur.

Zone d'aperçu fixe. Si la case à cocher est activée, les changements de paramètres sont affichés dans la petite zone délimitée par la ligne en pointillé. Lorsque la case à cocher est désactivée, les modifications sont appliquées à la zone visible dans la fenêtre d'image.

Cliquez sur **Par défaut** pour restaurer les valeurs par défaut.

Cliquez sur **OK** pour appliquer toutes les modifications et fermer la boîte de dialogue.

Cliquez sur **Annuler** pour fermer la boîte de dialogue sans appliquer de modifications.

CORRECTION SÉLECTIVE

Le réglage **Correction sélective** vous permet de changer la couleur sélectionnée dans une image sans affecter les autres couleurs.

Choisissez **Image -> Réglages -> Correction sélective...** pour afficher les paramètres du réglage dans le panneau Paramètres.

Vous pouvez également utiliser le calque de réglage **Correction sélective** (**Calques -> Nouveau -> Calque de réglage -> Correction sélective...**) qui affectera tous les calques sous-jacents sans modifier leur contenu.



Correction sélective

Paramètres :

Gamme. Dans la liste déroulante, sélectionnez la gamme de couleurs / de tons à régler.

Composants de couleur (-100..100). Les valeurs **Cyan**, **Magenta**, **Jaune**, **Noir** vous permettent de modifier la quantité de la couleur sélectionnée dans la gamme spécifiée.

Relatif. Lorsque la case à cocher est activée, les paramètres modifient la quantité de cyan, magenta, jaune ou noir en fonction de son pourcentage dans la couleur sélectionnée. Lorsqu'il est désactivé, la couleur est modifiée en valeurs absolues.

Zone d'aperçu fixe. Si la case à cocher est activée, les changements de paramètres sont affichés dans la petite zone délimitée par la ligne en pointillé. Lorsque la case à cocher est désactivée, les modifications sont appliquées à la zone visible dans la fenêtre d'image.

Cliquez sur **Par défaut** pour restaurer les valeurs par défaut.

Cliquez sur **OK** pour appliquer toutes les modifications et fermer la boîte de dialogue.

Cliquez sur **Annuler** pour fermer la boîte de dialogue sans appliquer de modifications.

RECHERCHE DES COULEURS (3D LUT)

Le réglage **Recherche des couleurs (3D LUT)** vous permet de modifier les couleurs et le ton de votre image à l'aide d'une table de correspondance de couleur (LUT). Cette fonctionnalité vous aide à créer rapidement un look particulier pour votre image et à changer totalement son humeur.

Sélectionnez **Image -> Réglages -> Recherche des couleurs (3D LUT)...**

Vous pouvez également utiliser le calque de réglage **Recherche des couleurs (3D LUT)** (en le sélectionnant dans **Calques -> Nouveau -> Calque de réglage**) qui affectera tous les calques sous-jacents sans modifier leur contenu.



Recherche des couleurs

Si nécessaire, vous pouvez charger une table de correspondance dans le logiciel en cliquant sur  et en sélectionnant un ou plusieurs fichiers au format **.3dl** ou **.cube**. La table de correspondance sélectionnée sera ajoutée à la liste et pourra être appliquée à l'image. Pour enregistrer le fichier sur un disque, cliquez sur . Pour supprimer la table de la liste, cliquez sur .

Pour appeler l'**éditeur de LUT**, utilisez ces boutons :

Le bouton **Créer** ouvre une boîte de dialogue permettant de créer une nouvelle table de recherche,

Le bouton **Modifier** ouvre une boîte de dialogue permettant de modifier la table sélectionnée.

Zone d'aperçu fixe. Si la case à cocher est activée, les changements de paramètres sont affichés dans la petite zone délimitée par la ligne en pointillé. Lorsque la case à cocher est désactivée, les modifications sont appliquées à la zone visible dans la fenêtre d'image.

Cliquez sur **Par défaut** pour restaurer les valeurs par défaut.

Cliquez sur **OK** pour appliquer toutes les modifications et fermer la boîte de dialogue.

Cliquez sur **Annuler** pour fermer la boîte de dialogue sans appliquer de modifications.

ÉDITEUR DE TABLES DE RECHERCHE DES COULEURS

L'**éditeur de LUT** est conçu pour la correction tonale générale ou sélective et pour la création ou l'édition de tables de couleurs (CLUTs). Ces tables peuvent être utilisées dans le réglage et le calque de réglage **Recherche des couleurs (3D LUT)**.



Éditeur de LUT

Dans la partie gauche de la boîte de dialogue, il y a un aperçu de l'image où toutes les modifications sont affichées.

Dans le menu déroulant, vous pouvez sélectionner l'échelle d'aperçu.

Lorsque vous cochez la case **Original**, l'image originale sera affichée dans la fenêtre d'aperçu.

À l'aide de l'outil **Pipette**, vous pouvez sélectionner une couleur dans l'image pour la modifier dans l'onglet **3D LUT**. Lorsque vous cliquez dans l'image d'aperçu, le nœud de grille le plus proche de la couleur spécifiée sera sélectionné.

Les champs de couleur indiquent la couleur originale en un point (en haut) et la couleur modifiée (en bas) avec des coordonnées dans l'espace RVB.

À l'aide de la **Main**, vous pouvez faire défiler l'image dans la fenêtre d'aperçu.

Dans la partie droite de la boîte de dialogue, vous trouverez des options permettant de créer et de modifier les tables de couleurs.

Dans le champ **Nom du fichier**, saisissez un nom court de votre fichier.

Dans le champ **Titre** (facultatif), saisissez un nom significatif qui décrit l'effet produit.

Sélectionnez un format de fichier :

.3dl – peut stocker des données 1D et 3D, mais le tableau 1D est le même pour tous les canaux R, V et B,
.cube (Ir) – IRIDAS/Adobe LUT, peut stocker des données 1D ou 3D,
.cube (Re) – DaVinci Resolve LUT, peut stocker des données 1D et 3D.

Il existe deux étapes de correction des couleurs : 1D et 3D, qui sont appliquées séquentiellement, c'est-à-dire que le résultat de la correction 1D est transmis à l'entrée de correction 3D.

Définissez la **Qualité** séparément pour les données 1D et 3D :

1D - la **Taille de la table des courbes** comprise entre 9 et 4096,
3D - la **Taille du cube** (taille d'un côté du cube) comprise entre 2 et 256.

Les données 1D sont représentées par trois tableaux de nombres (valeurs de canal) correspondant aux canaux R, V et B. L'édition des données 1D s'effectue dans l'onglet **1D LUT** à l'aide de courbes. Pour **1D LUT**, l'interpolation linéaire est utilisée.



Onglet 1D LUT

Lorsque la case **Tous les canaux** est cochée, la courbe change simultanément pour tous les canaux. Si la case est désactivée, la courbe peut être modifiée individuellement pour chaque canal.

Cliquez sur le bouton **Effacer** pour réinitialiser la courbe à sa valeur par défaut.

Lorsque vous cliquez sur le bouton **Rétablir**, la courbe retrouvera sa forme d'origine (comme elle l'était lorsque vous avez lancé l'**éditeur de LUT**).

Les données 3D représentent un tableau de triplets de nombres (valeurs R, V, B) dans un cube 3D. L'édition des données 3D s'effectue dans l'onglet **3D LUT** en déplaçant les nœuds de la grille de leur position initiale.



Onglet 3D LUT

La partie centrale de la fenêtre est occupée par un champ de dégradé de couleurs avec une grille. C'est un ensemble de points qui peuvent être déplacés depuis la position de départ. Les nœuds de la grille sont situés dans un espace cylindrique, correspondant en termes de sens à l'espace HSL (Teinte, Saturation, Luminosité).

Le nombre de nœuds de grille est déterminé par le paramètre **Taille de la grille des nœuds**.

> **Attention !** Lors de la modification de la taille de la grille, tous les nœuds seront réinitialisés à leur état d'origine.

Les nœuds de la grille peuvent être libres (petit marqueur) ou verrouillés (grand marqueur). Un nœud verrouillé conserve sa position et sa luminosité quels que soient le mouvement et la luminosité de ses voisins.

Cliquez sur un nœud pour le sélectionner et le verrouiller. Ajustez la luminosité du nœud sélectionné à l'aide du curseur situé sous la grille. Sélectionnez plusieurs nœuds en maintenant la touche `Ctrl` enfoncée.



Grille et image originales

En décalant un nœud de grille de sa position initiale, vous pouvez remplacer la teinte initiale par celle spécifiée par la position actuelle du nœud de grille.



Grille et image modifiées

Lorsque vous cliquez avec le bouton droit sur le nœud modifié, l'état reviendra à l'état initial, la luminosité et le verrouillage seront réinitialisés. Si plusieurs nœuds sont sélectionnés, ils reviendront tous à leur état d'origine.

Sélectionner tout - sélectionne tous les nœuds de la grille.

Désélectionner - si plusieurs nœuds sont sélectionnés, la sélection sera annulée pour tous les nœuds sauf un.

Le **Modèle de couleur** est un modèle mathématique permettant de représenter la couleur dans les coordonnées de l'espace cylindrique de travail.

Vous pouvez choisir parmi les modèles **HSL** (Teinte, Saturation, Luminosité), **HCY** (Teinte, Chroma, Luma), **Lab**, **YUV**.

Le choix du modèle dépend de l'image originale et de la tâche à accomplir. Choisissez un modèle qui ne créera pas de contours, de halos et d'autres défauts dans le résultat.



HSL



Lab

Méthode d'interpolation – calcul d'une valeur intermédiaire pour une transition en douceur d'une cellule du tableau à une autre avec un argument fractionnaire. Vous pouvez choisir la méthode **Trilinéaire** ou **Tétraédrique**.

Image Hald est une représentation visuelle d'une table 3D LUT. Il s'agit d'une image carrée plate contenant toutes les couleurs du cube en séquence lorsque la composante R change d'abord, puis V et enfin B.

> **Niveau** - un nombre compris entre 2 et 16 qui correspond aux dimensions du cube et du carré.
> **Enregistrer une image Hald** - lorsque vous cliquez sur le bouton, l'image sera enregistrée sur un disque en tant que fichier **PNG**.

Cliquez sur le bouton **Effacer** pour réinitialiser la grille à sa valeur par défaut.

Cliquez sur le bouton **Rétablir** pour remettre la grille dans sa forme d'origine (telle qu'elle était lorsque vous avez lancé l'**éditeur de LUT**).

Dans l'onglet **Données texte**, vous pouvez ajouter un commentaire et indiquer le droit d'auteur.

Cliquez sur le bouton **Exporter** pour enregistrer la table de recherche configurée sur un disque.

Cliquez sur **OK** pour ajouter la table de recherche configurée à la liste de LUTs dans le réglage **Recherche des couleurs (3D LUT)**.

Cliquez sur **Annuler** pour fermer la boîte de dialogue sans accepter les modifications.

NÉGATIF

Le réglage **Négatif** inverse les couleurs d'une image. La valeur de luminosité de chaque pixel dans chaque couche est convertie en sa valeur inverse. Par exemple, un pixel ayant une valeur de 0 (noir) sera converti en 255 (devient blanc). Veuillez voir notre tutoriel vidéo pour en savoir plus sur le réglage **Négatif**.

Pour appliquer le réglage **Négatif**, ouvrez le panneau Paramètres et sélectionnez **Image -> Réglage**.

Vous pouvez également utiliser un calque de réglage **Négatif** (commande **Calques -> Nouveau -> Calque de réglage -> Négatif**) qui affectera tous les calques sous-jacents sans modifier leur contenu.



Couleurs inversées

SEUIL

Le réglage **Seuil** convertit les images en images en noir et blanc à contraste élevé. Veuillez voir notre tutoriel vidéo pour en savoir plus sur le réglage **Seuil**.

Les paramètres du réglage sont affichés sur le panneau Paramètres en sélectionnant **Image -> Réglage -> Seuil**.

Vous pouvez également utiliser un calque de réglage **Seuil** (commande **Calques -> Nouveau -> Calque de réglage -> Seuil**) qui affectera tous les calques sous-jacents sans modifier leur contenu.

Paramètres :

Histogramme. L'histogramme affiche la répartition de la luminosité dans l'image.

Seuil (0-100). Ce paramètre définit le seuil de luminosité. Tous les pixels plus sombres que cette valeur seront convertis en noir. Tous les pixels plus clairs que cette valeur seront convertis en blanc.



Seuil = 25



Seuil = 75

La case à cocher **Zone d'aperçu fixe**. Si la case à cocher est activée, les changements de paramètres sont affichés dans la petite zone délimitée par la ligne en pointillé. Lorsque la case à cocher est désactivée, les modifications sont appliquées à la zone visible dans la fenêtre d'image.

Cliquez sur **Par défaut** pour restaurer les valeurs par défaut.

Cliquez sur **OK** pour appliquer toutes les modifications et fermer la boîte de dialogue.

Cliquez sur **Annuler** pour fermer la boîte de dialogue sans appliquer de modifications.

ISOHÉLIE

Le réglage **Isohélie** crée une image plus simple en réduisant le nombre de niveaux de tons dans chaque couche de couleur. Veuillez voir notre tutoriel vidéo pour en savoir plus sur le réglage **Isohélie**.

Sélectionnez la commande **Image -> Réglage -> Isohélie** pour afficher les paramètres du réglage dans le panneau Paramètres.

Vous pouvez également utiliser un calque de réglage **Isohélie** (commande **Calques -> Nouveau -> Calque de réglage -> Isohélie**) qui affectera tous les calques sous-jacents sans modifier leur contenu.



Isohélie

Paramètres :

Niveaux (2-255). Le paramètre détermine le degré de postérisation de l'image. Aux valeurs plus élevées de ce paramètre, moins de couleurs sont utilisées et l'image devient plus uniforme et plus plate.

La case à cocher **Zone d'aperçu fixe**. Si la case à cocher est activée, les changements de paramètres sont affichés dans la petite zone délimitée par la ligne en pointillé. Lorsque la case à cocher est désactivée, les modifications sont appliquées à la zone visible dans la fenêtre d'image.

Cliquez sur **Par défaut** pour restaurer les valeurs par défaut.

Cliquez sur **OK** pour appliquer toutes les modifications et fermer la boîte de dialogue.

Cliquez sur **Annuler** pour fermer la boîte de dialogue sans appliquer de modifications.

NOIR ET BLANC

Le réglage **Noir et blanc** vous permet de convertir une image couleur en niveaux de gris et de spécifier la tonalité des couleurs. Veuillez voir notre tutoriel vidéo pour en savoir plus sur le réglage **Noir et blanc**.

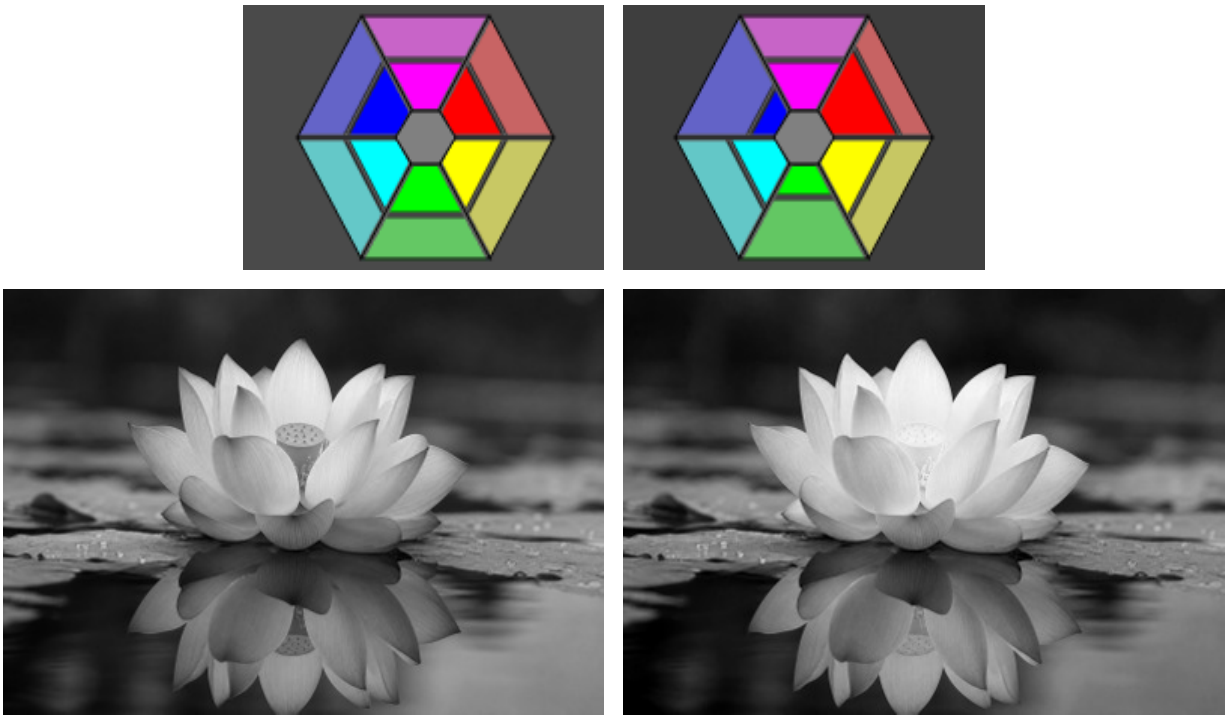
Sélectionnez la commande **Image -> Réglage -> Noir et blanc** pour afficher les paramètres du réglage dans le panneau Paramètres.

Vous pouvez également utiliser un calque de réglage **Noir et blanc** (commande **Calques -> Nouveau -> Calque de réglage -> Noir et blanc**) qui affectera tous les calques sous-jacents sans modifier leur contenu.

Paramètres :

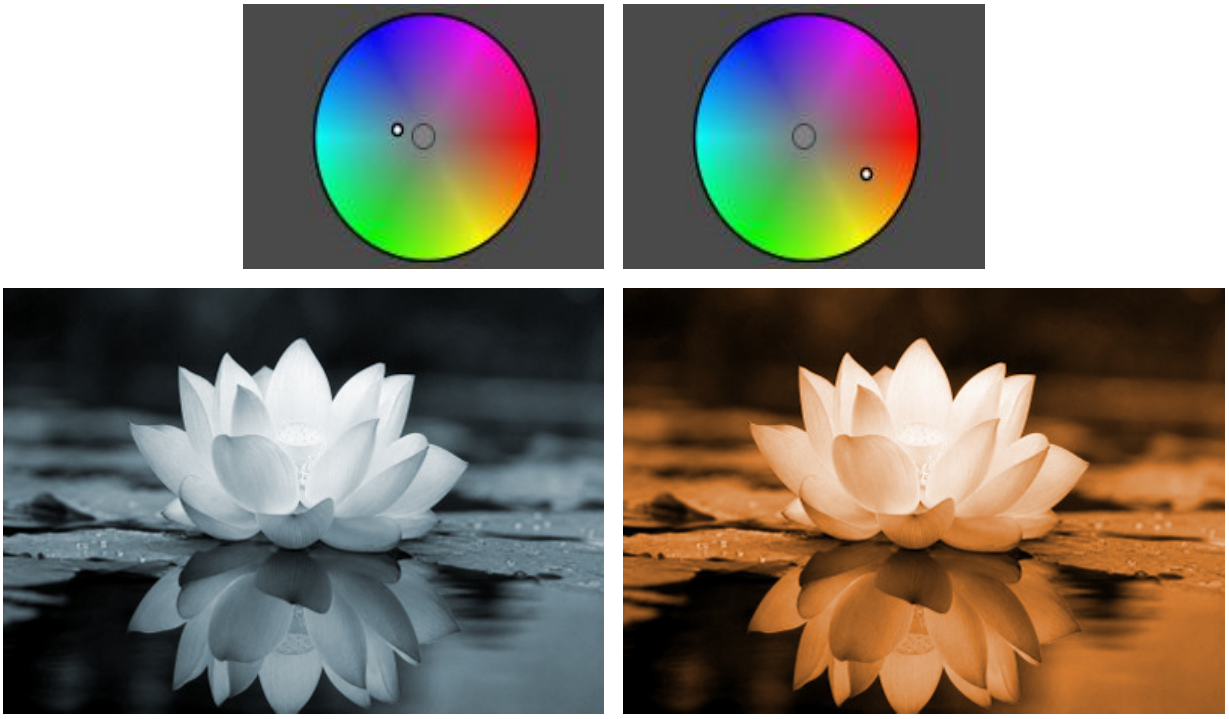
Vous pouvez appliquer la **Correction** tonale à l'aide de l'hexagone constitué de 6 sections, chacune ayant une couleur et un contrôle. Utilisez le contrôle pour foncer ou éclaircir les tons de gris qui correspondent aux couleurs de l'image originale et qui sont proches de la couleur de cette section. Plus vous approchez du centre, plus le ton est foncé, et inversement, plus vous vous éloignez du centre, plus le ton est clair.

Les paramètres par défaut peuvent être restaurés par un clic gauche sur le centre gris de l'hexagone.



Résultat par défaut Correction tonale

Teinte. Choisissez une couleur dans le cercle de dégradé pour ajouter une teinte à l'image. Par défaut, le contrôle est au centre du cercle de dégradé et l'image est en niveaux de gris. Vous pouvez définir une teinte en faisant un clic gauche sur le cercle de dégradé, le contrôle se déplace vers le point choisi. Le contrôle règle aussi la saturation de la teinte - plus loin du centre, plus la teinte est saturée.



Bleu clair Sepia saturée

La case à cocher **Zone d'aperçu fixe**. Si la case à cocher est activée, les changements de paramètres sont affichés dans la petite zone délimitée par la ligne en pointillé. Lorsque la case à cocher est désactivée, les modifications sont appliquées à la zone visible dans la fenêtre d'image.

Cliquez sur **Par défaut** pour restaurer les valeurs par défaut.

Cliquez sur **OK** pour appliquer toutes les modifications et fermer la boîte de dialogue.

Cliquez sur **Annuler** pour fermer la boîte de dialogue sans appliquer de modifications.

COURBE DE TRANSFERT DE DÉGRADÉ

Le réglage **Courbe de transfert de dégradé** fait correspondre les couleurs du dégradé sélectionné à la plage de luminosité d'une image. Les ombres sont remplacées par les couleurs des points de départ du dégradé, les lumières sont remplacées par les couleurs de la fin du dégradé. Toutes les autres couleurs de l'image seront également remplacées par les couleurs correspondantes du dégradé.

Sélectionnez **Image -> Réglage -> Courbe de transfert de dégradé -> Uniforme/Bruit...** pour afficher les paramètres de réglage dans le panneau des paramètres.

Vous pouvez également utiliser le calque de réglage correspondant (**Calques -> Nouveau -> Calque de réglage -> Courbe de transfert de dégradé : Uniforme/Bruit...**) qui affectera tous les calques sous-jacents sans changer leur contenu.

Courbe de transfert de dégradé : Uniforme

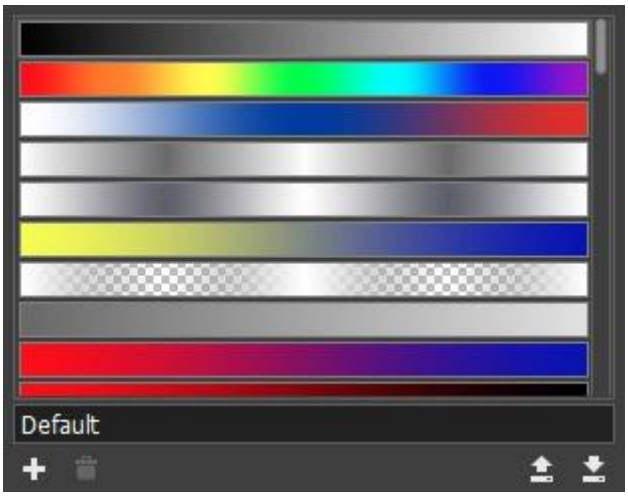
Le dégradé lisse ressemble à une transition progressive d'une couleur à une autre.



Courbe de transfert de dégradé : Uniforme

Paramètres :

Sélectionnez un remplissage dégradé dans la bibliothèque qui stocke tous les dégradés disponibles, à la fois intégrés au logiciel et créés par un utilisateur.



Vous pouvez saisir le nom d'un dégradé dans le champ en bas de la liste.

Cliquez sur pour ajouter un nouveau dégradé à la bibliothèque.

Pour supprimer le dégradé sélectionné, cliquez sur .

Cliquez sur pour enregistrer tous les dégradés dans un fichier avec l'extension **.gradlib**.

Pour charger la bibliothèque de dégradés (***.gradlib**), utilisez le bouton .

À l'aide de la ligne de dégradé, vous pouvez modifier le nombre de couleurs du dégradé en ajoutant ou en supprimant de nouveaux points avec un clic gauche de la souris, ainsi que modifier la couleur et la transparence des composants de couleur du dégradé. Pour supprimer un point de couleur du dégradé, faites-le glisser sur le côté et relâchez le bouton de la souris.



Ajustement du point de dégradé :

Ajustez la couleur, la transparence et la position des points du dégradé à l'aide du menu contextuel appelé par un clic droit dans le point.



Vous pouvez définir la couleur du point à l'aide de la barre spectrale dans ce menu contextuel. Il est également possible d'utiliser la boîte de dialogue de sélection de couleur appelée en cliquant sur le carré de couleur ou d'ajuster les valeurs des composants de couleur.

La case à cocher **Couleur** active/désactive pour le point la couleur sélectionnée affichée dans le grand carré à droite. Les petits carrés représentent les dernières couleurs utilisées pour créer le dégradé. Si la case est décochée, la couleur de ce point dépend des pixels adjacents et ne peut pas être modifiée.

Le paramètre **Opacité** (0-100) définit la transparence du dégradé au point. Si la valeur est inférieure au maximum, l'opacité du dégradé changera en douceur d'un point à l'autre. Lorsque la case à cocher est désactivée, la transparence du dégradé au point ne peut pas être modifiée et dépend de l'opacité globale du dégradé et de l'opacité des points adjacents.

Avec le paramètre **Position** (0-100), vous pouvez spécifier la position exacte de chaque point du dégradé.

> **Note.** Aux points extrêmes du dégradé, les cases à cocher **Couleur** et **Opacité** sont toujours activées et le paramètre **Position** ne peut pas être modifié.

Le bouton **Inverser**  inverse l'ordre des couleurs du dégradé.

Le paramètre **Lissage** (0-100) rend le dégradé plus lisse en lissant les transitions entre les couleurs individuelles et les nuances de couleurs. Les valeurs faibles rendent les transitions entre les couleurs plus visibles.

Si la case à cocher **Afficher la transparence** est active, la transparence du dégradé sera prise en compte, si elle est désactivée, le dégradé sera complètement opaque.

Courbe de transfert de dégradé : Bruit

Le gradient de bruit ressemble à un ensemble de couleurs distribuées de manière aléatoire à partir d'une plage donnée.



Courbe de transfert de dégradé : Bruit

Paramètres :

Modèle de couleur. La liste déroulante contient les modèles de couleurs disponibles qui modifient les composants de couleur accessibles pour la personnalisation (RVB, TSV, LAB).

Composants de couleur (0-100). Dépend du modèle de couleur choisi. La modification des plages modifie les couleurs du dégradé. Par exemple, pour un modèle TSV, vous pouvez spécifier les plages de teinte (T), de saturation (S) et de valeur (V) des couleurs utilisées dans le dégradé.

Cassure (0-100). Le lissage du remplissage dégradé. À la valeur = 0, un dégradé lisse est créé, l'augmentation de la valeur rend le dégradé plus bruyant.

Ajouter de la transparence. Cochez la case pour ajouter de la transparence aux couleurs aléatoires du dégradé.

Tramage. Cochez la case pour lisser les transitions entre les couleurs du dégradé.

Aléatoire (0-999). Génère un nouveau dégradé avec les paramètres donnés.

La case à cocher **Zone d'aperçu fixe**. Si la case à cocher est activée, les changements de paramètres sont affichés dans la petite zone délimitée par la ligne en pointillé. Si la case à cocher est désactivée, les modifications sont affichées dans la zone visible dans la fenêtre d'image.

Cliquez sur **Par défaut** pour restaurer les valeurs par défaut.

Cliquez sur **OK** pour appliquer toutes les modifications et fermer la boîte de dialogue.

Cliquez sur **Annuler** pour fermer la boîte de dialogue sans appliquer de modifications.

DÉSATURATION

Le réglage **Désaturation** vous permet de convertir rapidement une image couleur en noir et blanc. Il réduit automatiquement la saturation de chaque couleur à zéro et convertit chaque couleur en son équivalent en niveaux de gris.

Sélectionnez dans le menu **Image -> Réglages -> Désaturation**.



Utilisation du réglage Désaturation

CORRESPONDANCE DE LA COULEUR

Le réglage **Correspondance de la couleur** permet de transformer les couleurs d'une image en fonction de celles d'une autre image.

Sélectionnez **Image -> Réglages -> Correspondance de la couleur...** pour afficher les paramètres du réglage dans le panneau Paramètres.



Utilisation du réglage Correspondance de la couleur

Paramètres :

Charger un échantillon. Cliquez sur le bouton et sélectionnez une image qui sera utilisée comme échantillon pour la sélection des couleurs.

Force (0-100). Le degré d'application de l'effet. Pour atténuer l'effet, réduisez la valeur.

Zone d'aperçu fixe. Si la case à cocher est activée, les changements de paramètres sont affichés dans la petite zone délimitée par la ligne en pointillé. Lorsque la case à cocher est désactivée, les modifications sont appliquées à la zone visible dans la fenêtre d'image.

Cliquez sur **Par défaut** pour restaurer les valeurs par défaut.

Cliquez sur **OK** pour appliquer toutes les modifications et fermer la boîte de dialogue.

Cliquez sur **Annuler** pour fermer la boîte de dialogue sans appliquer de modifications.

REMPLACEMENT DE COULEUR

Le réglage **Remplacement de couleur** permet de remplacer la couleur sélectionnée par une autre couleur.

Choisissez **Image -> Réglages -> Remplacement de couleur...** pour afficher les paramètres du réglage dans le panneau Paramètres.



Remplacement de couleur

Utilisez la pipette pour spécifier la couleur que vous souhaitez remplacer.

Ajustez la zone sélectionnée à l'aide des options suivantes :

Inverser. La case à cocher vous permet d'inverser la zone sélectionnée.

Tolérance (0-200). Le paramètre définit la largeur de la plage de couleurs pour la couleur sélectionnée.

Zone localisée. La case à cocher vous permet de limiter la zone au **rayon** spécifié avec le centre au point sélectionné avec la pipette.

Modes de sélection (sous forme d'icônes) - modes de la pipette qui déterminent le résultat de l'interaction entre les couleurs sélectionnées.

Nouveau . Sélection d'une nouvelle couleur à remplacer.

Ajouter . La nouvelle couleur est ajoutée à celle déjà sélectionnée. Le mode est activé en maintenant la touche `Maj` enfoncée.

Soustraire . La couleur sélectionnée est exclue de la zone traitée. Le mode est activé en maintenant la touche `Alt` enfoncée.

La zone d'aperçu affiche soit l'image d'origine (**Image**), soit la zone sélectionnée (**Sélection**) sous forme de masque. Dans ce dernier cas, les zones traitées sont affichées en blanc, les zones inutilisées en noir et la zone de transition en nuances de gris.

Ajustez la couleur dans la zone sélectionnée à l'aide des options :

Teinte (-180..180). Le paramètre vous permet d'ajuster la teinte de la couleur.

Saturation (-100..100). Le paramètre vous permet de modifier la saturation de la couleur sélectionnée.

Luminosité (-100..100). Le paramètre vous permet d'éclaircir ou d'assombrir la couleur sélectionnée.

Les changements de couleur s'affichent dans le champ de couleur. Cliquez avec le bouton gauche de la souris dans le champ de couleur pour appeler la boîte de dialogue de sélection de couleur dans laquelle vous pouvez sélectionner une couleur à remplacer.

Cliquez sur **Par défaut** pour restaurer les valeurs par défaut.

Cliquez sur **OK** pour appliquer toutes les modifications et fermer la boîte de dialogue.

Cliquez sur **Annuler** pour fermer la boîte de dialogue sans appliquer de modifications.

ÉGALISATION

Le réglage **Égalisation** vous permet de redistribuer les valeurs de luminosité des pixels pour remplir plus uniformément la plage de luminosité de l'image : les pixels les plus clairs deviennent blancs, les pixels les plus sombres deviennent noirs et le reste est réparti entre différentes nuances.

Pour appliquer ce réglage, sélectionnez dans le menu : **Image -> Réglages -> Égalisation**.



Utilisation du réglage Égalisation

Astuce : Vous pouvez dupliquer le calque, puis fondre l'image égalisée pour la fusionner avec l'original.

EFFETS

AliveColors est un logiciel puissant pour l'édition et la correction de photos. Il propose des effets variés pour l'amélioration de l'image et la stylisation des photos. Retrouvez-les dans le menu **Effets** :

- **Artistiques**
  - **Bande dessinée**
  - **Trame de demi-teintes**
  - **Linogravure**
  - **Plume et encre**
  - **Dessin au crayon**
  - **Photocopie**
  - **Pochoir**
  - **Bords déchirés**
- **Flou**
  - **Flou gaussien**
  - **Flou d'objectif**
  - **Flou de diaphragme**
  - **Flou de mouvement**
  - **Flou radial**
  - **Flou optimisé**
  - **Flou de surface**
  - **Inclinaison-Décalage**
- **Coups de pinceau**
  - **Bords accentués**
  - **Traits sombres**
  - **Bords lumineux**
  - **Éclaboussure**
  - **Spray**
- **Mélangeur de couches**
- **Montage photo**
  - **Caméléon**
  - **Emersion**
- **Distorsion**
  - **Contraction**
  - **Extrusion**
  - **Fleur**
  - **Dispersion**
  - **Coordonnées polaires**
  - **Ondulation**
  - **Tourbillon**
  - **Onde**
- **Ombre portée**
- **Glamour**
- **Glitch art**
- **Passe-haut**
- **Correction de l'objectif**
- **Bruit**
  - **Ajout de bruit**
  - **Antipoussière**
  - **Médian**

Enroulement
Pixellisation

- **Demi-teintes couleur**
- **Cristallisation**
- **Mosaïque**

Rendu

- **Nuages**

Tons foncés/Tons clairs
Netteté

- **Accentuation**
- **Plus net**

Esthétiques

- **Diffusion**
- **Estampage**
- **Tracé de contours**
- **Solarisation**
- **Courbes de niveau**

Remplissage de texture
Deux clé

Les effets d'AliveColors sont également disponibles dans la **Galerie d'effets**. Les effets sont divisés en groupes, chaque effet avec sa vignette. Cliquez sur une vignette pour ouvrir les paramètres de l'effet.



Galerie d'effets

Lorsque vous sélectionnez un effet dans la liste, le panneau **Paramètres** apparaît à droite par défaut. Vous pouvez faire glisser le panneau vers un autre endroit. Dans ce cas, la prochaine fois que vous ouvrez le logiciel, le panneau apparaîtra dans la position sélectionnée.

Vous pouvez enregistrer les paramètres d'effet en tant que **presets**. Tous les presets disponibles sont répertoriés dans la liste déroulante. Si vous modifiez les paramètres, le nom du preset devient automatiquement **Personnalisé** et le bouton **Enregistrer le preset personnalisé**  apparaît à côté de la liste. Pour enregistrer les paramètres actuels, appuyez sur ce bouton.
Un nouveau preset obtient automatiquement un nom (par exemple, Personalisé_1, Personalisé_2, etc.) qui peut être modifié selon les besoins en entrant n'importe quelle combinaison de lettres et de chiffres dans le champ en surbrillance. Après avoir appuyé sur `Entrée`, un nouveau preset apparaîtra dans la liste déroulante.
Pour supprimer un preset utilisateur, sélectionnez-le et appuyez sur le bouton **Supprimer le preset personnalisé** .

Cliquez sur  pour exporter les presets utilisateur dans un fichier .presets. Pour charger les presets dans le logiciel, appuyez sur .

De plus, dans le menu **Effets**, vous pouvez trouver des plugins AKVIS intégrés. Ils augmentent considérablement les capacités de l'éditeur qui sont déjà impressionnantes. Le nombre de plugins disponibles et leurs fonctionnalités dépendent de la licence activée - Home ou Business.

Il est également possible d'ajouter des plugins tiers à l'éditeur d'images.

Les Effets de calque sont accessibles ici : **Calques -> Effets de calque**, ou en cliquant sur  dans le panneau **Calques**.

EFFETS ARTISTIQUES

Grâce aux effets **artistiques**, vous pouvez transformer vos images en œuvres d'art. Ces filtres vous permettent d'utiliser différentes techniques de peinture et de dessin et de créer des impressions polygraphiques.

Bande dessinée
Trame de demi-teintes
Linogravure
Plume et encre
Dessin au crayon
Photocopie
Pochoir
Bords déchirés

BANDE DESSINÉE

L'effet **Bande dessinée** transforme une image en affiche ou en dessin animé. Avec ce filtre, vous pouvez facilement ajouter des effets de dessin animé créatifs à votre image.



Effet Bande dessinée

Les paramètres du groupe **Image** règlent la simplification de l'image et la reproduction des couleurs.

Rayon de simplicité (0-20). Le degré de postérisation de l'image. Ce paramètre affecte la taille de la zone qui est simplifiée. Plus la valeur est élevée, plus les zones deviennent homogènes.

Flou (0-100). Le lissage de l'image obtenu en estompant des couleurs similaires dans des zones homogènes.

Postérisation (0-100). La fusion des pixels de même couleur. Ce paramètre affecte le nombre de couleurs distinguables lors de la simplification. Aux valeurs élevées, moins de couleurs sont utilisées et l'image devient plus uniforme et plus plate.

Lissage (0-10). Le lissage des lignes divisant les couleurs postérisées : plus la valeur du paramètre est élevée, plus les lignes entre ces zones sont lisses. Aux valeurs faibles, la frontière entre les couleurs devient plus irrégulière.

Cochez la case **Contours** pour ajouter des lignes de délimitation noires à l'image. Ajustez les paramètres de ces contours :

Niveau de détail (1-100). Le nombre de détails et de traits qui forment les contours.

Sensibilité (0-100). L'intensité des lignes de délimitation. Plus la valeur du paramètre est élevée, plus de lignes apparaissent dans l'image. Réduisez la valeur pour supprimer les lignes supplémentaires.

Epaisseur (1-100). L'épaisseur des lignes de délimitation noires. À la valeur minimale, les contours ont une largeur d'un pixel, tandis que l'augmentation de la valeur rend les lignes plus épaisses.

Définition (0-8). La taille, l'apparence et la position des lignes et la méthode de désignation des contours. Aux valeurs élevées, plus de lignes sont utilisées et les détails de l'image sont mieux définis.

Netteté (0-100). La netteté des lignes. Aux valeurs élevées, les lignes sont claires et bien dessinées. Aux valeurs faibles, les lignes deviennent plus épaisses et plus floues.

Toutes les modifications sont affichées dans une petite zone de prévisualisation.

Pour traiter l'image entière avec les paramètres sélectionnés, appuyez sur le bouton **Exécuter**.

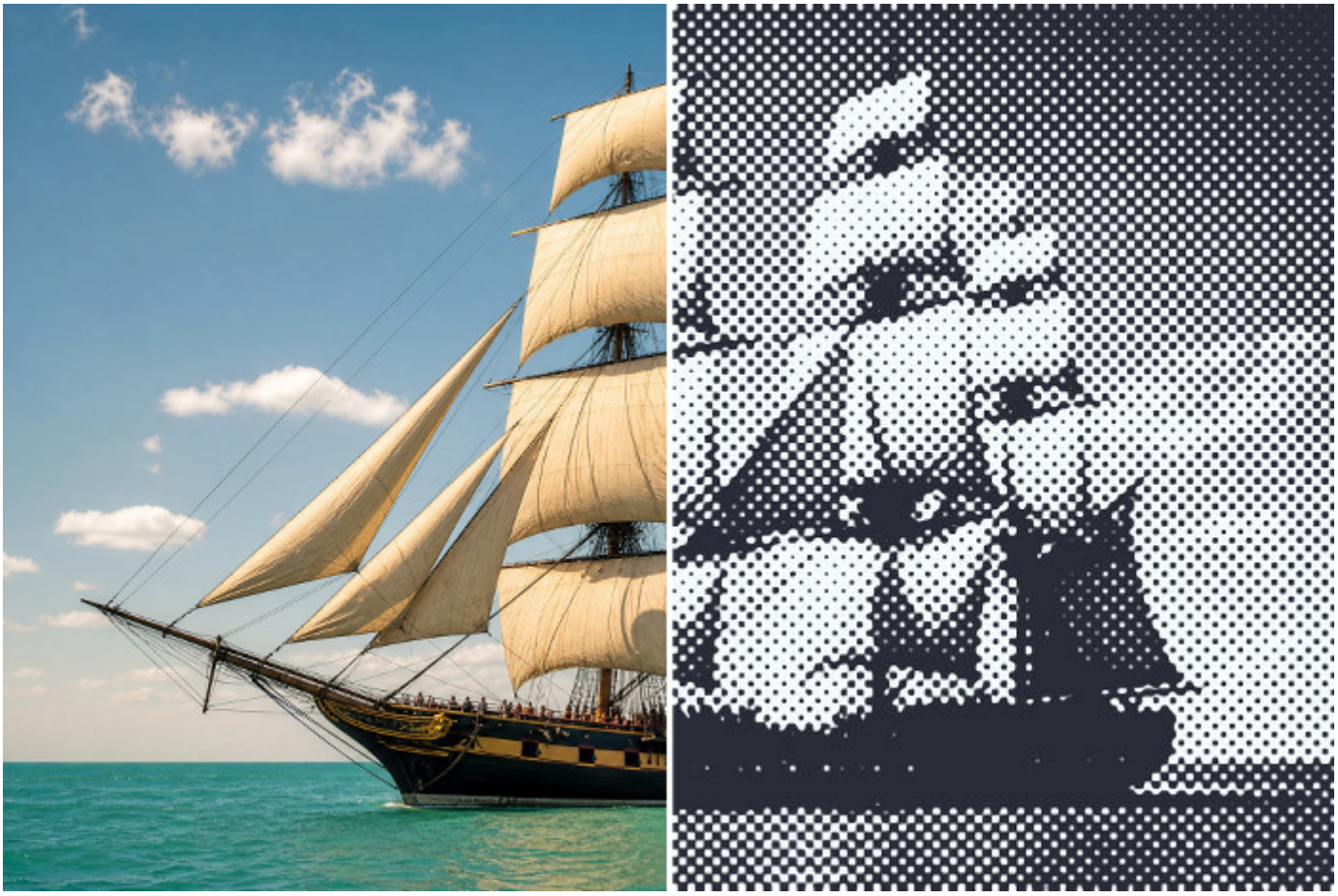
Cliquez sur **Par défaut** pour restaurer les valeurs par défaut.

Cliquez sur **OK** pour appliquer les modifications à l'image et fermer la boîte de dialogue des effets.

Cliquez sur **Annuler** pour fermer la boîte de dialogue sans appliquer de modifications.

TRAME DE DEMI-TEINTES

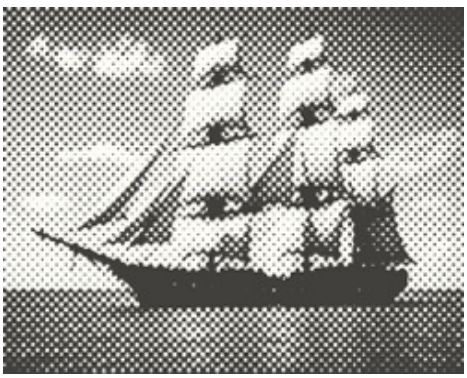
L'effet **Trame de demi-teintes** convertit une photo en une image rendue sous forme d'impression bicolore. Largement utilisée dans le design moderne, cette technique permet de créer des images de style rétro, des bandes dessinées et des affiches pop-art.



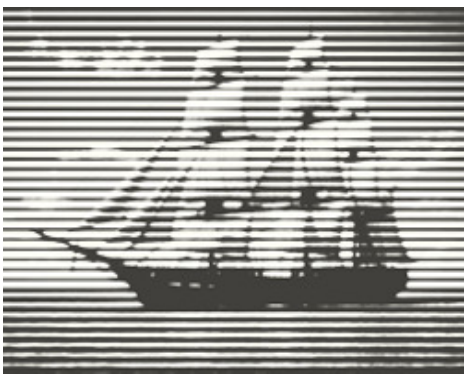
Trame de demi-teintes

Paramètres de l'effet :

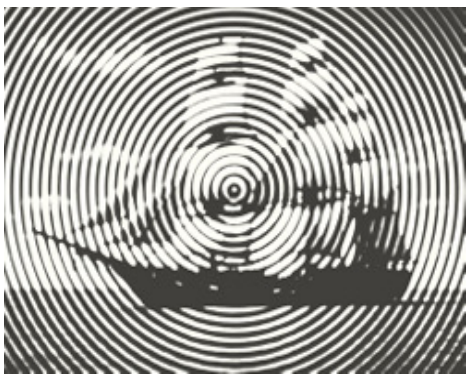
Motif. Sélectionnez une forme des éléments : points, lignes, cercles.



Points



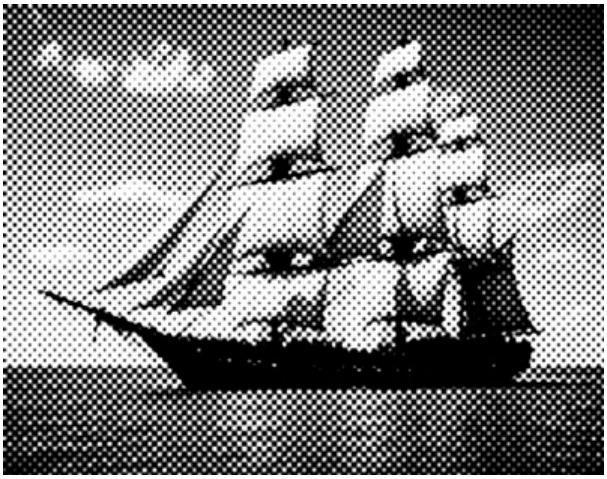
Lignes



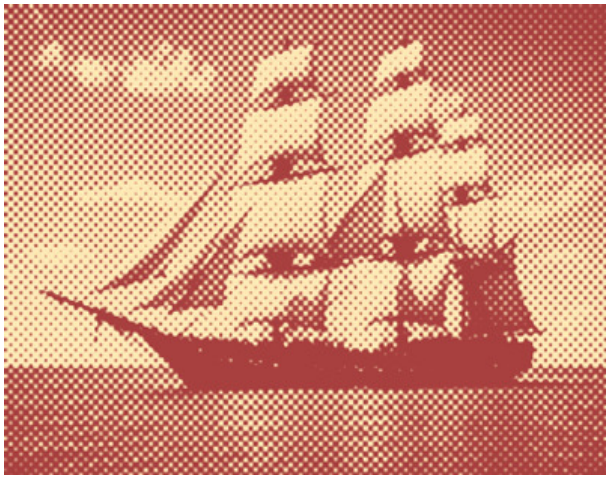
Cercles

Couleur. Utilisez les carrés de couleur pour définir les couleurs du motif. Double-cliquez sur le carré et sélectionnez une couleur dans la boîte de dialogue standard.

Le bouton réinitialise les couleurs par défaut (noir et blanc). Lorsque vous appuyez sur , les couleurs seront échangées.

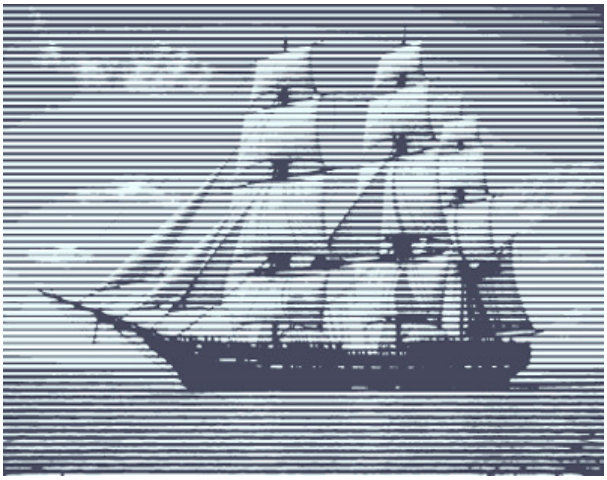


Dessin en noir et blanc



Dessin en couleur

Taille (1-12). Le paramètre définit la taille des éléments du motif.

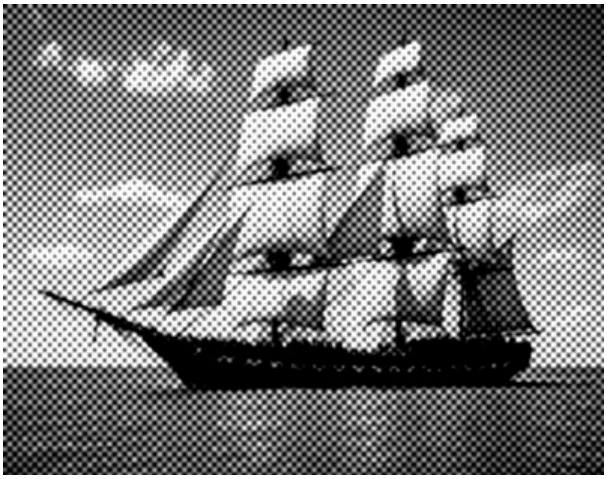


Taille = 5

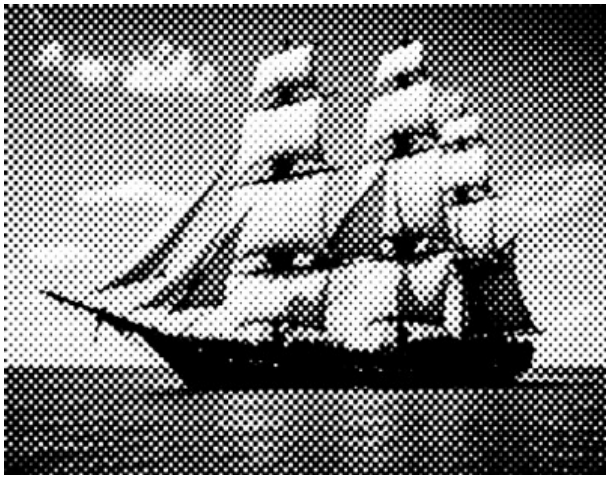


Taille = 10

Contraste (0-50). Le paramètre modifie le contraste de l'image.



Contraste = 10



Contraste = 40

Si la case à cocher **Zone d'aperçu fixe** est activée, toutes les modifications seront affichées dans une petite zone de prévisualisation. Si la case à cocher est désactivée, les modifications seront appliquées à la zone visible dans la **Fenêtre d'image**.

Cliquez sur **Par défaut** pour restaurer les valeurs par défaut.

Cliquez sur **OK** pour appliquer toutes les modifications et fermer la boîte de dialogue.

Cliquez sur **Annuler** pour fermer la boîte de dialogue sans appliquer de modifications.

LINOGRAVURE

L'effet **Linogravure** imite la méthode de gravure sur linoléum similaire à la gravure sur bois. Cette technique est également connue sous le nom d'impression de lino ou d'art du linoléum. Le dessin est appliqué sur une plaque de linoléum à partir de laquelle vous pouvez l'imprimer sur papier. Dans une gravure classique, l'image est créée par des traits noirs sur fond blanc. L'expressivité caractéristique de la linogravure, le fort contraste entre le noir et le blanc et ses traits riches et exubérants sont réalisés à l'aide d'un matériau doux.



Linogravure

Postérisation (10-100). La simplification préliminaire de l'image en combinant des pixels avec des couleurs similaires.

Niveau de détail (1-100). La quantité de détails et de lignes dans l'image. En augmentant la valeur du paramètre, vous obtiendrez plus de détails et une image plus sombre.

Netteté (1-100). La netteté des lignes de l'image. Plus la valeur du paramètre est élevée, plus les lines sont clairs et précis, sans affecter le niveau de détail global. Les images floues apparaîtront plus sombres.

Plus de blanc (0-100). L'augmentation du nombre de zones de l'image remplies en blanc.

Plus de noir (0-50). L'augmentation du nombre de zones de l'image remplies en noir.

Couleur. Utilisez les plaques de couleur pour définir les couleurs de peinture (d'encre) et de fond. Les couleurs par défaut sont le noir et le blanc. Pour changer la couleur, cliquez sur la plaque et sélectionnez une nouvelle couleur.

Toutes les modifications sont affichées dans une petite zone de prévisualisation.

Pour traiter l'image entière avec les paramètres sélectionnés, appuyez sur le bouton **Exécuter**.

Cliquez sur **Par défaut** pour restaurer les valeurs par défaut.

Cliquez sur **OK** pour appliquer les modifications à l'image et fermer la boîte de dialogue des effets.

Cliquez sur **Annuler** pour fermer la boîte de dialogue sans appliquer de modifications.

PLUME ET ENCRE

L'effet **Plume et encre** convertit les photographies en dessins à l'aide de lignes de contour expressives et d'une technique de hachure. L'effet imite les dessins à l'encre colorée reproduisant de manière authentique le travail d'un stylo. Une caractéristique du dessin au stylo est le mode d'exécution des contours et la nature changeante des lignes.



Plume et encre

Niveau de détail (1-100). Le niveau de détail et des traits qui forment les contours.

Sensibilité (0-100). L'intensité des lignes de contour. Plus la valeur est élevée, plus de lignes apparaissent dans l'image. Réduisez la valeur pour supprimer les lignes supplémentaires.

Épaisseur (1-100). L'épaisseur des lignes de contour. À la valeur minimale, les contours ont une largeur d'un pixel, tandis que l'augmentation de la valeur rend les lignes plus épaisses.

Définition (0-8). La visualisation des lignes : leur taille, leur apparence et leur position, ainsi que la méthode de génération des contours. À des valeurs élevées, plus de lignes sont utilisées et les détails de l'image sont mieux définis.

Netteté (0-100). La netteté des lignes. À des valeurs élevées, les lignes sont plus nettes et bien dessinées. Aux faibles valeurs, les lignes deviennent plus épaisses et plus floues.

Couleur de la peinture. Modifiez la couleur de l'encre en cliquant sur la plaque de couleur qui ouvre la boîte de dialogue de sélection de couleur.

Couleur de l'arrière plan. Changez la couleur du papier en cliquant sur la plaque de couleur.

Toutes les modifications sont affichées dans une petite zone de prévisualisation.

Pour traiter l'image entière avec les paramètres sélectionnés, appuyez sur le bouton **Exécuter**.

Cliquez sur **Par défaut** pour restaurer les valeurs par défaut.

Cliquez sur **OK** pour appliquer les modifications à l'image et fermer la boîte de dialogue des effets.

Cliquez sur **Annuler** pour fermer la boîte de dialogue sans appliquer de modifications.

DESSIN AU CRAYON

L'effet transforme les photos en dessins au crayon, imitant une véritable technique de dessin.



Dessin au crayon

Options de couleur :

Monochrome. Le dessin sera créé à l'aide d'un crayon. Vous pouvez choisir la couleur des traits de crayon et de l'arrière-plan dans les carrés de couleur.
Pour changer la couleur, cliquez sur le carré et sélectionnez une couleur dans la boîte de dialogue de sélection de couleur.
Cliquez sur pour réinitialiser les couleurs par défaut (noir et blanc). Cliquez sur pour inverser les couleurs d'arrière-plan et de crayon.

Couleurs vives. Le dessin est créé avec des couleurs vives et saturées. Dans ce mode, vous pouvez modifier la couleur d'arrière-plan.

Couleurs naturelles. Le dessin est réalisé en utilisant la gamme de couleurs d'origine. L'arrière-plan est blanc et ne peut pas être modifié.

Paramètres de l'effet :

Lignes épurées. La case à cocher modifie l'apparence des traits de crayon. Lorsque cette option est activée, les extrémités des lignes deviennent plus fines, le dessin semble plus raffiné et plus élégant.

Contraste supplémentaire. La case à cocher ajoute des lignes claires et lumineuses aux zones sombres, créant ainsi l'effet d'encre.

Luminosité (10-100). Le paramètre modifie l'intensité de la couleur des traits (de pâle à saturé).

Niveau de détail (10-100). Le paramètre ajuste la quantité de détails et de lignes.

Epaisseur des hachures (3-30). Le paramètre définit la largeur des traits.

Densité des hachures (0-200). Le paramètre modifie le nombre de hachures pour renforcer la sensation de volume.

Sensibilité (0-80). Le paramètre affecte l'intensité des hachures. Plus le niveau de sensibilité est élevé, plus de traits sont créés sur l'image.

Courbure (0-12). Le paramètre modifie le degré de courbure des traits sous l'influence des dégradés. Plus la valeur est élevée, plus les lignes seront courbées. À une valeur de 0, les traits seront droits.

Dispersion (1-100). Le paramètre modifie les hachures de manière aléatoire. Augmentez sa valeur pour rendre les traits plus faibles, plus fins et plus chaotiques.

Détail du contour (0-1000). Le paramètre définit le nombre de petites lignes sombres qui complètent les contours du dessin.

Luminosité du contour (1-100). Le paramètre modifie l'intensité des contours.

Effets supplémentaires :

Ombres (0-50). Le paramètre augmente les ombres sur l'image.

Bruit (0-100). Le paramètre ajoute du grain à l'image.

Contraste (-100..100). Le paramètre augmente la différence entre les tons foncés et les tons clairs.

Lorsque la case à cocher **Exécution automatique** est activée, toute modification des paramètres lance automatiquement le traitement. Lorsqu'elle est désactivée, le traitement est lancé en appuyant sur le bouton **Exécuter**.

Cliquez sur **Par défaut** pour restaurer les valeurs par défaut.

Cliquez sur **OK** pour appliquer toutes les modifications et fermer la boîte de dialogue.

Cliquez sur **Annuler** pour fermer la boîte de dialogue sans appliquer de modifications.

PHOTOCOPIE

L'effet **Photocopie** simule l'effet d'une image photocopiée réalisée sous la forme d'une impression bicolore. Les zones de l'image sont remplies avec la couleur d'arrière-plan, tandis que les bords des zones sont remplis avec la couleur de peinture.



Photocopie

Paramètres de l'effet :

Détail (1-24). L'agrandissement des détails. Les petits détails disparaissent. Les zones remplies deviennent plus grandes.

Luminosité (3-50). L'augmentation du paramètre augmente la luminosité de la peinture.

Couleur de peinture et **Couleur d'arrière-plan**. Utilisez les palettes de couleurs pour définir les couleurs de peinture et d'arrière-plan. Les couleurs par défaut sont le noir et le blanc. Pour modifier une couleur, appelez la boîte de dialogue **Sélectionner une couleur** en cliquant sur la palette de couleurs correspondante.

Si la case à cocher **Zone d'aperçu fixe** est activée, toutes les modifications seront affichées dans une petite zone de prévisualisation. Si la case à cocher est désactivée, les modifications seront appliquées à la zone visible dans la **Fenêtre d'image**.

Cliquez sur **Par défaut** pour restaurer les valeurs par défaut.

Cliquez sur **OK** pour appliquer toutes les modifications et fermer la boîte de dialogue.

Cliquez sur **Annuler** pour fermer la boîte de dialogue sans appliquer de modifications.

POCHOIR

L'effet **Pochoir** convertit une photo en un dessin impressionnant avec des contours contrastés.

Le pochoir est une technique de création d'une impression monochrome (généralement en noir et blanc). En utilisant cet effet dans AliveColors, vous pouvez non seulement créer une impression monochrome authentique, mais également créer un dessin multicolore. Son algorithme unique vous permet de créer des images accrocheuses à contraste élevé.



Dessin au pochoir

Paramètres :

Flou (1-25). Le lissage préliminaire de l'image originale. Cette option permet de simplifier l'image et de supprimer les détails étranges.

Lissage (0-100). Le lissage des bordures des zones de l'image.

Tons foncés/clairs (0-100). Le contrôle des zones de remplissage. Le curseur de gauche est responsable du nombre de zones remplies de couleur sombre (dans la plage du gris au noir), celui de droite - du nombre de zones remplies de couleur claire (dans la plage du blanc au gris).

Peinture/Fond. La gestion des couleurs. La couleur de peinture est utilisée pour dessiner les contours et les zones sombres. La couleur de fond est responsable des zones claires. Pour changer la couleur, cliquez sur le carré et sélectionnez une couleur dans la boîte de dialogue standard.

Tons moyens. Le curseur ajuste une teinte de la zone intermédiaire (par défaut, elle est grise).

Mixage. La case à cocher vous permet de fusionner le résultat avec l'image originale dans le mode **Produit** sans quitter le filtre pour créer des dessins aux couleurs vives.

Contours. L'effet ajoute des contours à l'image.



Contours

Paramètres de l'onglet **Contours** :

Sensibilité (0-100). Le nombre de lignes de contour.

Épaisseur (0-100). L'intensité et la largeur des lignes de contour.

Hachures. L'effet ajoute des hachures aux zones de tons moyens.



Hachures

Paramètres de l'onglet **Hachures** :

Pas (1-100). La distance entre les hachures et leur nombre.

Épaisseur (1-100). La largeur des lignes.

Postérisation (5-100). Le nombre de zones avec des hachures différentes. A une valeur de 100, les hachures sont uniformes.

Inclinaison aléatoire (0-9999). Un générateur qui crée une direction aléatoire des hachures.

Hachures croisées. La case à cocher active le mode de hachures croisées. Les traits sont tracés dans différentes directions.

Pop art. L'effet remplit les zones de tons moyens avec des éléments de motif.



Pop art

Paramètres de l'onglet **Pop art** :

Motif. La liste déroulante contient une liste d'éléments : Cercle, Carré, Losange, Triangle, Croix, Dollar.

Décalage. Les éléments situés les uns en dessous des autres sont décalés de la moitié de l'intervalle.

Intervalle (2-100). La distance entre les éléments.

Taille (2-20). La taille des éléments. Les éléments peuvent fusionner pour créer un effet d'ombrage plus dense.

Note. Vous pouvez utiliser soit **Hachures**, soit **Pop art**, mais pas les deux en même temps.

Toutes les modifications sont affichées dans une petite zone de prévisualisation.

Pour traiter l'image entière avec les paramètres sélectionnés, appuyez sur le bouton **Exécuter**.

Cliquez sur **Par défaut** pour restaurer les valeurs par défaut.

Cliquez sur **OK** pour appliquer les modifications à l'image et fermer la boîte de dialogue.

Cliquez sur **Annuler** pour fermer la boîte de dialogue sans appliquer de modifications.

BORDS DÉCHIRÉS

L'effet **Bords déchirés** transforme les photos en dessins bicolores à contraste élevé avec des bords et des contours rugueux, créant un aspect de papier volant.



Bords déchirés

Balance (1-50). Le rapport des zones de différentes couleurs. Plus la valeur du paramètre est élevée, plus les zones remplies avec la couleur de peinture sont nombreuses.

Lissage (1-15). Augmente le flou des bords.

Contraste (1-25). Améliore le contraste de l'image.

Couleur de peinture/Couleur d'arrière-plan. Utilisez ces plaques de couleur pour définir les couleurs de l' image. Cliquez sur la plaque de couleur pour appeler la boîte de dialogue de sélection des couleurs.

Si la case à cocher **Zone d'aperçu fixe** est activée, les changements de paramètres sont affichés dans la petite zone délimitée par la ligne en pointillé. Lorsque la case à cocher est désactivée, les modifications sont appliquées à la zone visible dans la fenêtre d'image.

Cliquez sur **Paramètres par défaut** pour restaurer les valeurs par défaut.

Cliquez sur **OK** pour appliquer toutes les modifications et fermer la boîte de dialogue.

Cliquez sur **Annuler** pour fermer la boîte de dialogue sans appliquer de modifications.

EFFETS DE FLOU

À l'aide des commandes du menu **Flou**, vous pouvez flouter l'image entière ou simplement une zone sélectionnée, réduire sa netteté, sa quantité de bruit, ainsi que créer une variété d'effets.

Le logiciel offre les types de flou suivants :

Flou gaussien
Flou de mouvement
Flou radial
Flou optimisé
Flou de surface
Flou d'objectif
Flou de diaphragme
Inclinaison-Décalage

Flou gaussien. Lorsque cette méthode est sélectionnée, le logiciel recalcule les composantes de couleur RVB (rouge, vert et bleu) pour chaque point de l'image, en tenant compte des valeurs correspondantes des points voisins. En conséquence, les points changent leurs couleurs. Le calcul est basé sur la distribution gaussienne et est nommé d'après lui. De cette façon, les valeurs des composantes de couleur sont une moyenne et le contraste entre elles s'affaiblit. Les bordures pointues sont floutées sans éclat ou assombrissement général. L'image devient sombre, trouble.

Le paramètre **Rayon** (0,1-250,0) ajuste la force de l'effet. Il définit dans quelle mesure un point influence les points voisins lorsque ses composants de couleur sont recalculés. À des valeurs faibles, seuls les points adjacents seront modifiés. Chaque point subit un léger changement, mais le flou sera visible. Plus la valeur du paramètre est élevée, plus la zone d'influence de chaque point est large. L'image sera plus floue jusqu'à ce qu'elle devienne complètement invisible ressemblant à une tache (à des valeurs élevées du paramètre).



Rayon = 10



Rayon = 50

Flou de mouvement. Cette méthode de flou imite le mouvement en ligne droite d'une caméra.

Paramètres :

Angle (0-180). Ce paramètre définit l'angle d'inclinaison de la ligne, le long de laquelle l'effet s'étendra à l'image. Les valeurs du paramètre varient entre 0 et 180 degrés. À ces valeurs exactes, le flou sera horizontal. A valeur = 90, le flou sera vertical.

Distance (1-500). Ce paramètre définit la zone d'application de l'effet en pixels (par rapport à chaque point de l'image).



Flou de mouvement

Flou radial. Cette méthode imite également le mouvement. Il existe deux types de mouvement :

Zoom. Ce mode crée un flou dirigé loin du centre.



Flou Zoom

Tourbillon. Ce mode imite l'effet d'une caméra tournant autour du point central de l'image, ce qui entraîne un flou circulaire.



Flou Tourbillon

L'angle de rotation en mode **Tourbillon** et la zone d'application de l'effet dans le mode **Zoom** peuvent être ajustés en utilisant les paramètres suivants :

Lumières (1-100). Le paramètre spécifie la quantité de flou dans les zones lumineuses. Plus la valeur est élevée, plus les pixels flous lumineux pénètrent dans les zones sombres.

Ombres (1-100). Le paramètre spécifie la quantité de flou dans les zones sombres. Plus la valeur est élevée, plus les pixels flous sombres pénètrent dans les zones lumineuses.



Flou Tourbillon dans les zones lumineuses



Flou Zoom dans les zones sombres

Dans la section **Centre du flou**, vous pouvez déterminer la position du point de flou central. Pour définir la position, cliquez sur l'image avec l'outil ou entrez les coordonnées du centre dans les champs **X** et **Y**.

Flou optimisé. L'effet vous permet de contrôler précisément le flou.

Rayon (1-20). Le paramètre définit à quelle distance le filtre recherche les pixels dissemblables à brouiller.

Seuil (0,1-50,0). Le paramètre vous permet de définir dans quelle mesure les pixels doivent différer pour ne pas devenir flous.



Flou optimisé

Flou de surface. L'effet brouille les zones monochromes d'image en gardant les bords nets.

Rayon (0,1-20,0). Le paramètre spécifie la taille de la zone échantillonnée pour la comparaison des pixels.

Seuil (0,0-100,0). Le paramètre vous permet de définir dans quelle mesure les pixels voisins doivent diverger du pixel central pour devenir flous. Les pixels avec une différence inférieure à la valeur de seuil sont exclus du flou.



Flou de surface

Flou d'objectif. L'effet brouille l'image en simulant une profondeur de champ plus étroite. Dans la zone floue, vous pouvez observer l'effet bokeh.



Flou d'objectif

L'effet **Flou de diaphragme** vous permet d'accentuer un objet spécifique dans une image et de flouter le reste. Les points lumineux dans la zone floue peuvent se transformer en bokeh.



Flou de diaphragme

Le mode **Inclinaison-Décalage** ajoute l'effet d'une scène miniature à votre image. Les points lumineux dans la zone floue peuvent se transformer en bokeh.



Inclinaison-Décalage

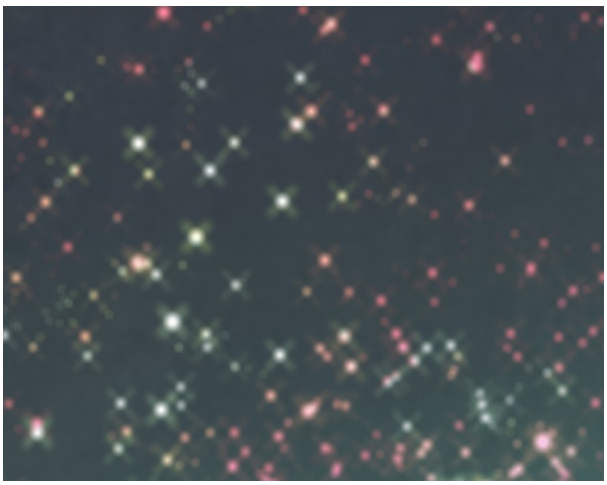
Paramètres des effets (sont égaux pour les trois derniers effets) :

Sélectionnez un mode d'affichage des modifications de paramètres :

Aperçu rapide - cette option vous permet d'essayer les paramètres sur une copie plus petite de l'image originale.

Traitement complet - l'image dans sa taille d'origine sera traitée avec les paramètres choisis.

Le paramètre **Flou** (1-100) vous permet de régler la force de l'effet de flou. Plus la valeur est élevée, plus le flou est grand.



Flou = 5

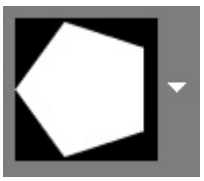


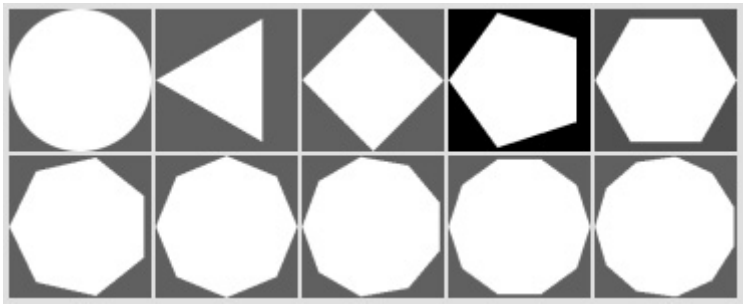
Flou = 15

Tous les points lumineux de la zone sélectionnée prennent la forme d'un "éclat lumineux". Utilisez ces paramètres pour ajuster l'aspect des points de lumière dans la zone floue :

Groupe de paramètres **Formes de bokeh**.

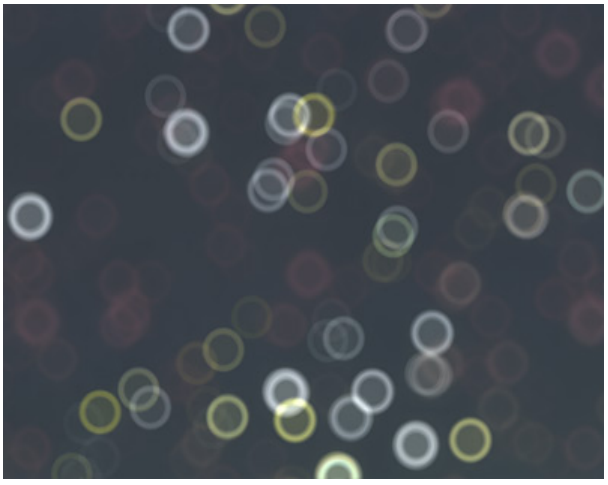
Forme. Cliquez sur le bouton carré dans le panneau **Paramètres** et sélectionnez une forme dans la liste. Tous les points lumineux dans la zone floue vont changer dans la forme sélectionnée.





Formes de bokeh

Lissage (-100..100). A la valeur 0, les points de lumière ont la forme sélectionnée. Plus la valeur est élevée, plus les arêtes des points lumineux sont floues et hors de portée. En diminuant la valeur, le centre du point lumineux est flou et devient plus transparent. À la valeur la plus basse, les seuls contours de la forme restent visibles.



Lissage = -75



Lissage = 75

Déformation (-100..100). Lorsque le paramètre est réglé sur 0, les points lumineux ont une forme polygonale. Plus la valeur est élevée, plus les bords du polygone sont courbés à l'extérieur, ce qui fait qu'il ressemble progressivement à un cercle. Plus la valeur est faible, plus les bords sont rétractés à l'intérieur de la forme, transformant le polygone en une étoile.

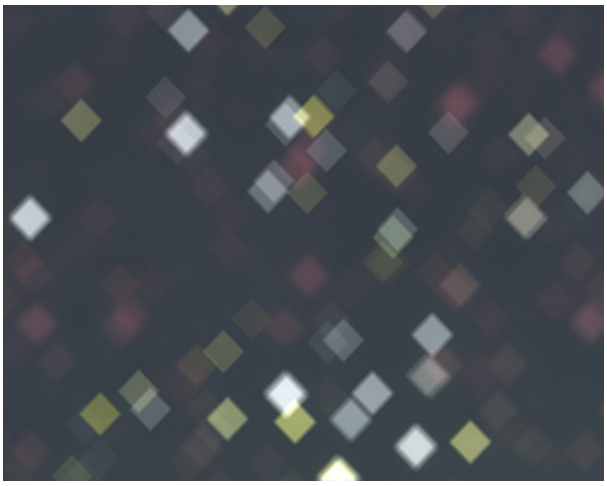


Déformation = -50

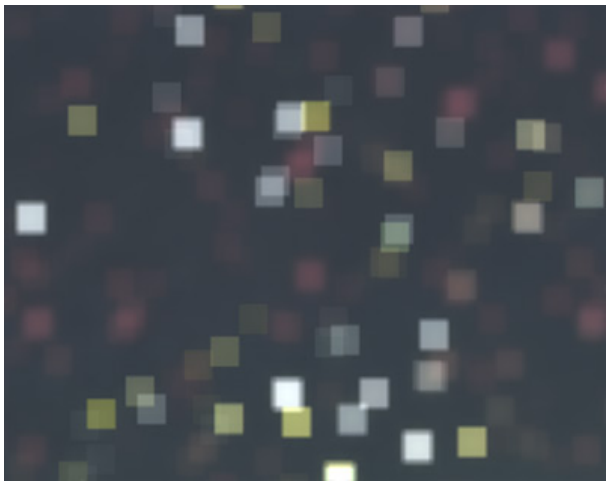


Déformation = 50

Rotation (0-360). Le paramètre définit l'angle de rotation du polygone autour de son centre.



Rotation = 0



Rotation = 45

Note : Les paramètres **Déformation** et **Rotation** sont désactivés pour la forme du cercle.

Groupe de paramètres **Lueur**.

Luminosité (0-100). Lorsque la valeur du paramètre est élevée, la luminosité des points lumineux augmente.

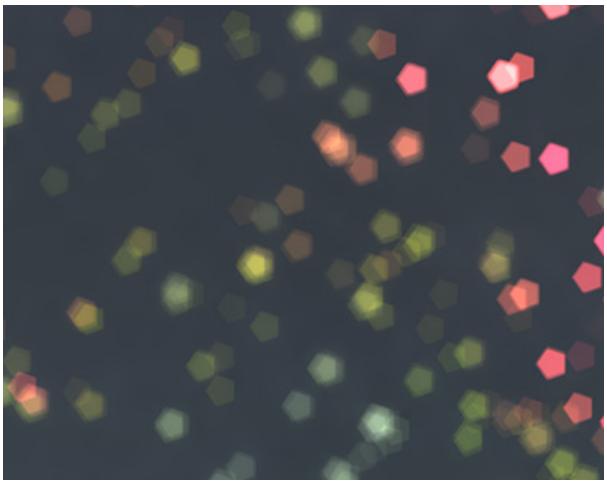


Luminosité = 25

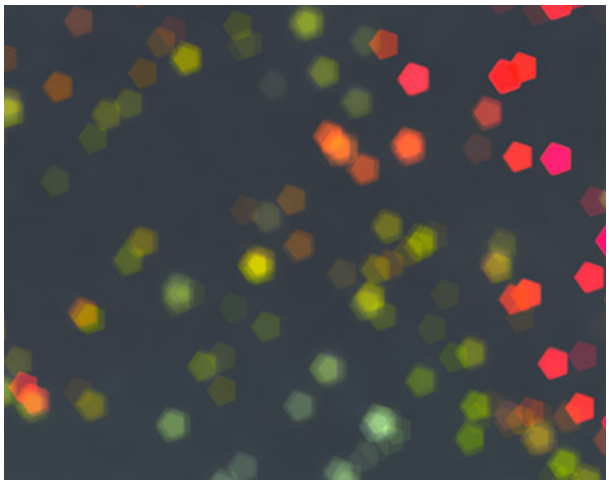


Luminosité = 75

Saturation (0-100). Le paramètre augmente la saturation des couleurs des points lumineux. Le paramètre est associé au paramètre Luminosité. Plus la valeur du paramètre Luminosité est élevée, plus les couleurs sont saturées.



Saturation = 25



Saturation = 75

Plage (0-255). Le paramètre spécifie la plage de luminosité des points lumineux auxquels les deux premiers paramètres sont appliqués.



Plage = 165/185



Plage = 235/250

Si la case à cocher **Zone d'aperçu fixe** (non disponible pour les trois derniers effets de flou) est activée, toutes les modifications seront affichées dans une petite zone de prévisualisation. Si la case à cocher est désactivée, les modifications seront appliquées à la zone visible dans la **Fenêtre d'image**.

Cliquez sur **Par défaut** pour restaurer les valeurs par défaut.

Cliquez sur **OK** pour appliquer toutes les modifications et fermer la boîte de dialogue.

Cliquez sur **Annuler** pour fermer la boîte de dialogue sans appliquer de modifications.

COUPS DE PINCEAU

À l'aide des commandes du menu **Coups de pinceau**, vous pouvez créer des effets artistiques simples, ajouter des traits, du grain et de la texture à une image. Vous pouvez appliquer ces effets : **Bords accentués**, **Traits sombres**, **Bords lumineux**, **Éclaboussure**, **Spray**.

Bords accentués. L'effet accentue les bords d'une image avec des traits plus foncés ou plus clairs. Selon les réglages, il simule un dessin au trait ou met simplement en valeur les bords d'une photo.

Largeur des bords (1-14). Définit l'épaisseur des lignes.

Luminosité des bords (0-50). Modifie la couleur des lignes. Plus la valeur du paramètre est faible, plus les traits sont foncés, et l'augmentation des valeurs les rend plus clairs. Avec la valeur définie sur 25, les bords ne sont pas délimités.

Lissage (1-15). Réduit la quantité de détails dans l'image et lisse les bords irréguliers.



Bords accentués

Traits sombres. Les zones sombres seront remplies de traits denses et sombres, et les zones claires seront remplies de traits clairs.

Balance (0-10). Le rapport entre les traits sombres et clairs. Plus la valeur du paramètre est élevée, plus il y aura de traits sombres dans l'image.

Intensité du noir (0-10). L'assombrissement des zones sombres.

Intensité du blanc (0-10). L'éclaircissement des zones claires.



Traits sombres

Bords lumineux. L'effet définit les bords d'une image et leur ajoute de la lueur néon, remplissant le reste des zones de noir.

Largeur des bords (1-14). L'épaisseur des lignes lumineuses. La valeur minimale correspond à des lignes d'un pixel, l'augmentation du paramètre épaissit les lignes.

Luminosité des bords (1-20). La clarté des lignes lumineuses. Plus la valeur est élevée, plus la couleur des bords est brillante.

Lissage (1-15). Réduit le nombre de petits détails.



Bords lumineux

Éclaboussure. Cet effet simule les éclaboussures de peinture.

Rayon (0.0-50.0). La plage de diffusion des taches.

Lissage (1-15). Réduit les éclaboussures en combinant des spots individuels.

Effets aléatoires (0-100). Définit une répartition différente des spots.



Éclaboussure

Spray. L'effet simule la pulvérisation de peinture dans la direction spécifiée.

Direction. Spécifie la direction des coups : horizontale ou verticale.

Rayon (0.0-70.0). La plage de diffusion des coups.

Longueur des coups (0-20). Étire les coups dans la direction spécifiée.

Effets aléatoires (0-100). Définit une répartition différente des coups.



Spray

Si la case à cocher **Zone d'aperçu fixe** est activée, toutes les modifications seront affichées dans une petite zone de prévisualisation. Si la case à cocher est désactivée, les modifications seront appliquées à la zone visible dans la **Fenêtre d'image**.

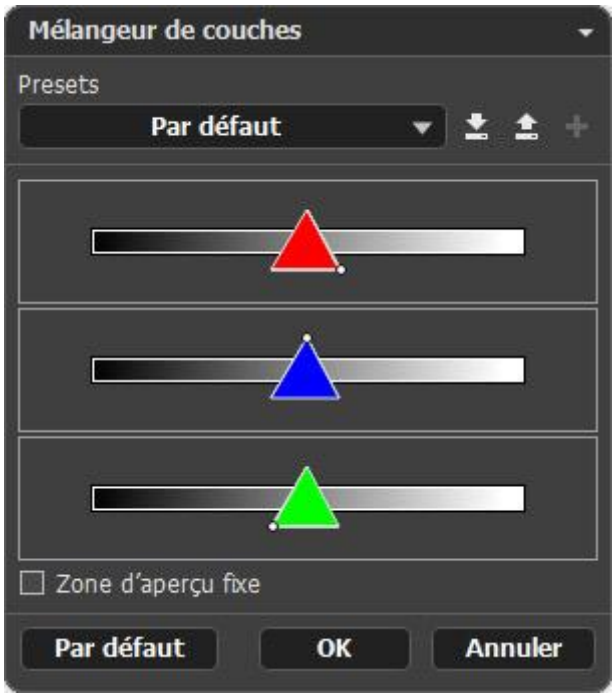
Cliquez sur **Par défaut** pour restaurer les valeurs par défaut.

Cliquez sur **OK** pour appliquer toutes les modifications et fermer la boîte de dialogue.

Cliquez sur **Annuler** pour fermer la boîte de dialogue sans appliquer de modifications.

MÉLANGEUR DE COUCHES

Cet effet traite l'image (en changeant ses tons de couleur, sa saturation, son contraste, sa légèreté, etc.) en utilisant trois couches RVB : **Rouge**, **Vert** et **Bleu**.



Chaque couche est représentée par une échelle avec un contrôle triangulaire.

Vous pouvez déplacer le triangle de la façon suivante :

Faire glisser le triangle vers la droite/la gauche permet d'augmenter ou de réduire le composant de la couleur correspondante **dans chaque point de l'image**.



Augmentation de la couleur rouge dans chaque point de l'image



Réduction de la couleur rouge dans chaque point de l'image

Augmenter/réduire. Cliquez avec le bouton gauche sur le coin d'un triangle et déplacez le curseur vers ou en partant du centre du triangle. En augmentant ou en réduisant la taille du triangle, vous renforcez ou affaiblissez le composant de cette couleur. La couleur est renforcée ou affaiblie **uniquement dans les points où elle se trouvait**, les autres points de l'image restent inchangés.



Augmentation de la couleur bleue dans la couche Bleu



Réduction de la couleur bleue dans la couche Bleu

Changer la couleur du triangle. Pour ce faire, cliquez avec le bouton gauche sur le cercle blanc au sommet du triangle et faites-le glisser vers un autre sommet. Par exemple, si nous changeons la couleur du triangle dans la couche Rouge en bleu, les composants de la coleur rouge de chaque point de la couche deviendront bleus.



Image d'origine



Remplacement d'une couleur dans une couche

Changer la couleur du triangle **en deux secteurs de couleur**. Pour ce faire, faites un clic gauche sur le cercle blanc au sommet du triangle et faites-le glisser vers l'un des côtés du triangle. Par exemple, si le triangle de la couche Vert se compose de secteurs bleu et rouge, la nouvelle valeur du composant de la couleur verte sera calculée comme l'addition des composants bleu et rouge. Les autres composants de la couleur de l'image ne changeront pas.



Image d'origine



Remplacement d'une couleur dans une couche

Changer la couleur du triangle **en trois secteurs de couleur**. Pour ce faire, cliquez avec le bouton gauche sur le cercle blanc au sommet du triangle et faites-le glisser vers le milieu du triangle. Par exemple, si le triangle de la couche Bleu se compose de trois secteurs de couleur, la nouvelle valeur du composant bleu pour chaque point de l'image sera calculée comme la somme de ces trois secteurs de couleur. Les autres composants de la couleur de l'image (dans ce cas, rouge et vert) ne changeront pas.



Image d'origine



Remplacement d'une couleur dans une couche

Attention ! Le contrôleur sous la forme d'un triangle ne montre pas le résultat. Il montre uniquement la façon dont les points de cette couche seront calculés.

Si la case à cocher **Zone d'aperçu fixe** est activée, toutes les modifications seront affichées dans une petite zone de prévisualisation. Si la case à cocher est désactivée, les modifications seront appliquées à la zone visible dans la **Fenêtre d'image**.

Cliquez sur **Par défaut** pour restaurer les valeurs par défaut.

Cliquez sur **OK** pour appliquer les modifications à l'image et fermer la boîte de dialogue des effets.

Cliquez sur **Annuler** pour fermer la boîte de dialogue sans appliquer de modifications.

MONTAGE PHOTO

Le menu **Montage photo** contient des effets qui vous permettent de combiner des images dans une composition.

Vous avez besoin d'un calque actif supérieur avec un fragment que vous souhaitez intégrer et de calques sous-jacents avec un arrière-plan.

L'effet **Caméléon** adapte complètement le fragment inséré à l'image d'arrière-plan : les bords sont lissés et la gamme de couleurs du fragment change, s'adaptant aux couleurs de l'image d'arrière-plan qui l'entoure.



Effet Caméléon

L'effet Caméléon n'a pas d'options et s'applique automatiquement immédiatement après l'appel du filtre.

L'effet **Émersion** fusionne deux images de sorte que l'objet soit "incorporé" dans l'arrière-plan dans des zones séparées, grâce à quoi dans certains cas, il est possible d'obtenir une combinaison d'objets de forme complexe.



Effet Émersion

Contrôles de l'effet Émersion :

Couleurs. Un ensemble de couleurs utilisé pour la conversion de l'image. Pendant le traitement, un masque sera créé à partir des pixels de l'image d'arrière-plan dont les couleurs correspondent aux couleurs de l'ensemble et sont proches d'elles et sera appliqué au calque avec le fragment intégré.

Par défaut, tous les champs de couleur sont vides et ne contiennent aucune couleur.

Cliquez sur un des champs, le curseur prend la forme d'une pipette, et prenez une couleur de l'image.

Changez la couleur en cliquant à nouveau sur le champ et en sélectionnant une autre couleur dans l'image.

Vous pouvez supprimer une couleur de l'ensemble et effacer le champ de couleur en cliquant dessus avec le bouton droit.

Seuil (0-100). Cette option élargit la gamme de couleurs ajoutées à l'ensemble. Si vous augmentez la valeur du paramètre, le masque inclura non seulement des points de couleurs égales de l'ensemble, mais également des points de couleurs similaires.

Cliquez sur **Par défaut** pour restaurer les valeurs par défaut.

Cliquez sur **OK** pour appliquer toutes les modifications et fermer la boîte de dialogue.

Cliquez sur **Annuler** pour fermer la boîte de dialogue sans appliquer de modifications.

DISTORSION

Les **effets de distorsion** sont utilisés pour déformer, transformer ou convoluter un calque ou une sélection active. Les filtres permettent de déformer, tordre et tirer les calques dans différentes directions.

Vous pouvez appliquer ces effets :

Dispersion
Extrusion
Fleur
Contraction
Coordonnées polaires
Ondulation
Tourbillon
Onde

Dispersion. L'effet déplace le calque courant en fonction de l'image sélectionnée comme carte de déplacement. L'image résultante est recouverte d'un motif qui dépend de la forme de la carte.

Carte. Double-cliquez sur le carré pour sélectionner une image à utiliser comme carte de déplacement.

Les cases à cocher **Taille d'origine**, **Adapter l'image** et **Mosaïque** déterminent la taille de la carte de déplacement.

Si la case à cocher **Taille d'origine** est activée, la carte de taille d'origine sera utilisée. Si la carte est plus petite que l'image traitée, elle sera répétée pour remplir toute l'image. Si la carte est plus grande, seule une partie de celle-ci apparaît.

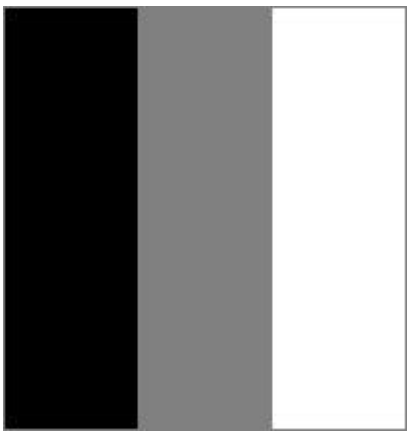
Si la case à cocher **Adapter l'image** est activée, l'image utilisée comme carte de déplacement sera étendue à la taille de l'image traitée. En conséquence, le rapport de la carte de déplacement peut être modifié.

Si la case à cocher **Mosaïque** est activée, l'image est remplie d'une carte répétée dans une grille. Dans les champs **X** et **Y**, spécifiez combien de fois la carte se répète horizontalement et verticalement.

À l'aide des paramètres suivants, vous pouvez déplacer les couches de couleur. Le paramètre **Force** (0-500) définit la quantité de déplacement. Le paramètre **Direction** (0-360) spécifie la direction dans laquelle l'image doit se déplacer.



Image originale



Carte de déplacement



Résultat

Extrusion. L'effet donne à l'image une structure tridimensionnelle. L'image est composée des blocs carrés qui dépassent de son centre.

Taille (1-100). Le paramètre spécifie la taille de la base de chaque bloc.

Hauteur (0-500). Le paramètre détermine la hauteur des blocs.

Dispersion (0-500). Le paramètre influence la variation de hauteur des blocs. À la valeur = 0, tous les blocs ont la même hauteur. En augmentant le paramètre, la différence entre les hauteurs des blocs individuels devient plus évidente.

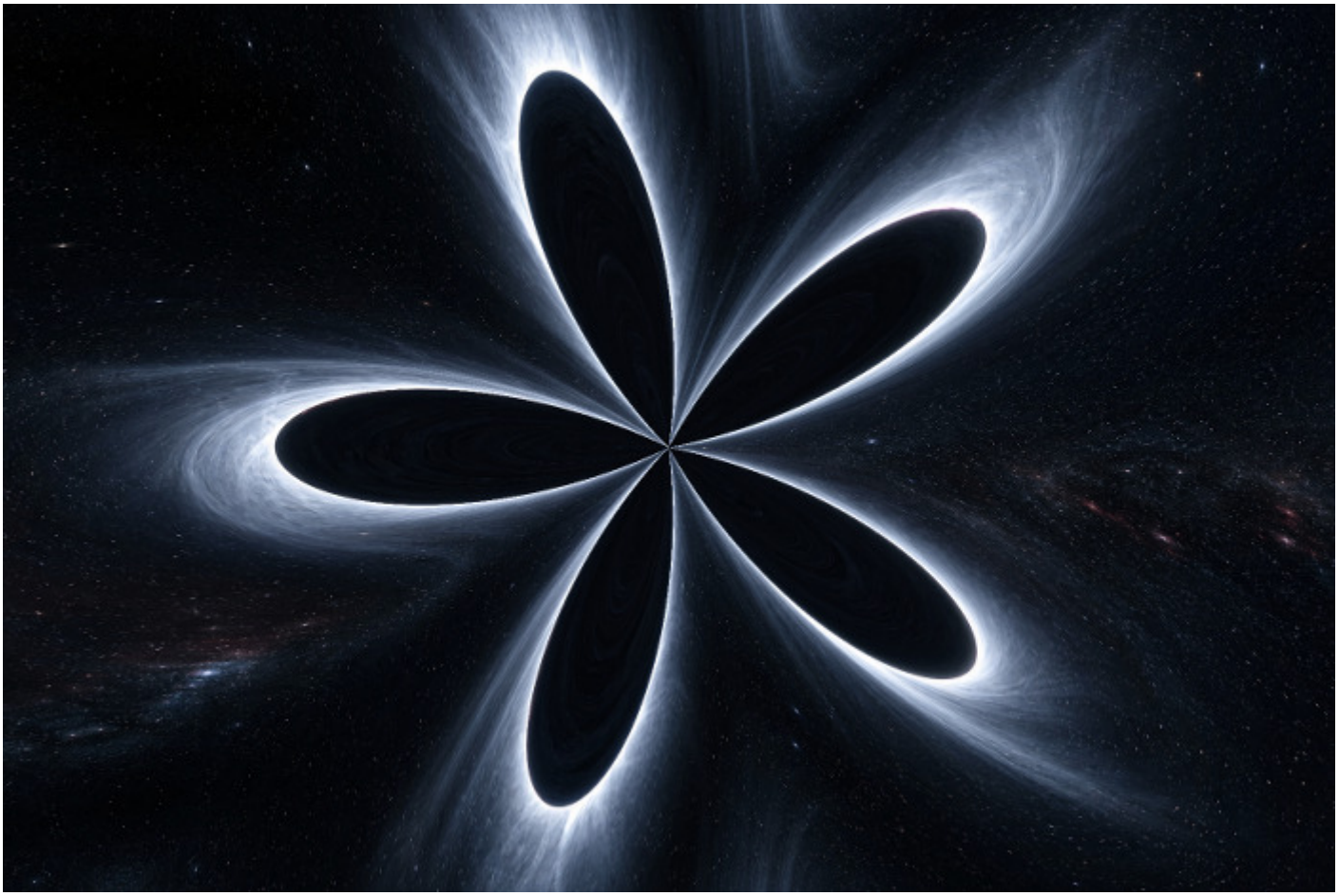
Densité (0-100). Le paramètre augmente le nombre de blocs dans l'image.

La case à cocher **Lissage**. Le paramètre réduit les irrégularités aux limites des blocs.



Extrusion

Fleur. L'effet ajoute une distorsion en forme de fleur.



Fleur

Ajustez la position, la taille et la rotation de la distorsion à l'aide du manipulateur sur l'image.
Activez le manipulateur en sélectionnant l'outil **Déformation** .

Paramètres :

Pétales (2-20). Ce paramètre définit le nombre de pétales.

Décalage (0-100). Ce paramètre permet de rapprocher l'image du centre de la distorsion.

Type de bord. Dans la liste déroulante, sélectionnez la méthode de remplissage des zones autour de l'effet sur les bords de l'image :

Répéter - remplissage avec des pixels de bord répétitifs,
Reboucler - remplissage avec des fragments qui sont à l'extérieur de l'image,
Refléter - remplissage avec des fragments en miroir.

Contraction. L'effet étire ou rétrécit l'image. Il existe deux types de compression :

Sphérique. Aux valeurs négatives du paramètre **Force**, l'image est réduite à son centre. À des valeurs positives, elle s'étend du centre.



Rétrécissement sphérique



Agrandissement sphérique

Linéaire. L'image est étirée ou rétrécie séparément en direction horizontale et verticale. Aux valeurs négatives, l'image est réduite. Aux valeurs positives, l'image est étirée.



Rétrécissement horizontal



Étirement vertical

Coordonnées polaires. L'effet déforme l'image en convertissant les coordonnées rectangulaires de chaque point en coordonnées polaires (et vice versa).

Décalage X (1,0-100,0). Il vous permet de déplacer horizontalement le centre de l'effet.

Décalage Y (1.0-100.0). Il vous permet de déplacer verticalement le centre de l'effet.

Échelle (1,0-100,0). Il contrôle la mise à l'échelle de l'effet.

Transformation. Sélectionnez une option de conversion, des coordonnées polaires aux coordonnées rectangulaires ou des coordonnées rectangulaires aux coordonnées polaires.

Recouvrement (0,0-100,0). Il cache la ligne de couture.

Retourner. Il permute les parties supérieure et inférieure.



Coordonnées polaires

Ondulation. L'effet déforme l'image en ajoutant les perturbations sous la forme de petites ondes.

Hauteur des ondes (1-50). Le paramètre détermine la hauteur des ondes.

Longueur des ondes (1-100). Le paramètre spécifie la distance entre les crêtes d'ondes. Plus la valeur est élevée, plus la distance est grande.

Réflexion (0-50). En augmentant le paramètre, l'onde est réfléchie autour d'un certain axe. Plus la valeur est élevée, plus les ondes réfléchies apparaissent dans l'image.

Petites ondes (0-100). Le paramètre brise les grandes ondes dans les plus petites. Plus la valeur est élevée, plus elles sont répétées. Le paramètre ne fonctionne que si le paramètre **Réflexion** est différent de zéro.



Grandes ondes



Petites ondes

Tourbillon. L'effet tourne les bords de l'image autour de son centre.

L'effet est influencé par le paramètre **Rotation** (-1000..1000) déterminant la direction et l'intensité du tourbillon. Les valeurs positives indiquent une rotation dans le sens horaire, les valeurs négatives indiquent une rotation dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

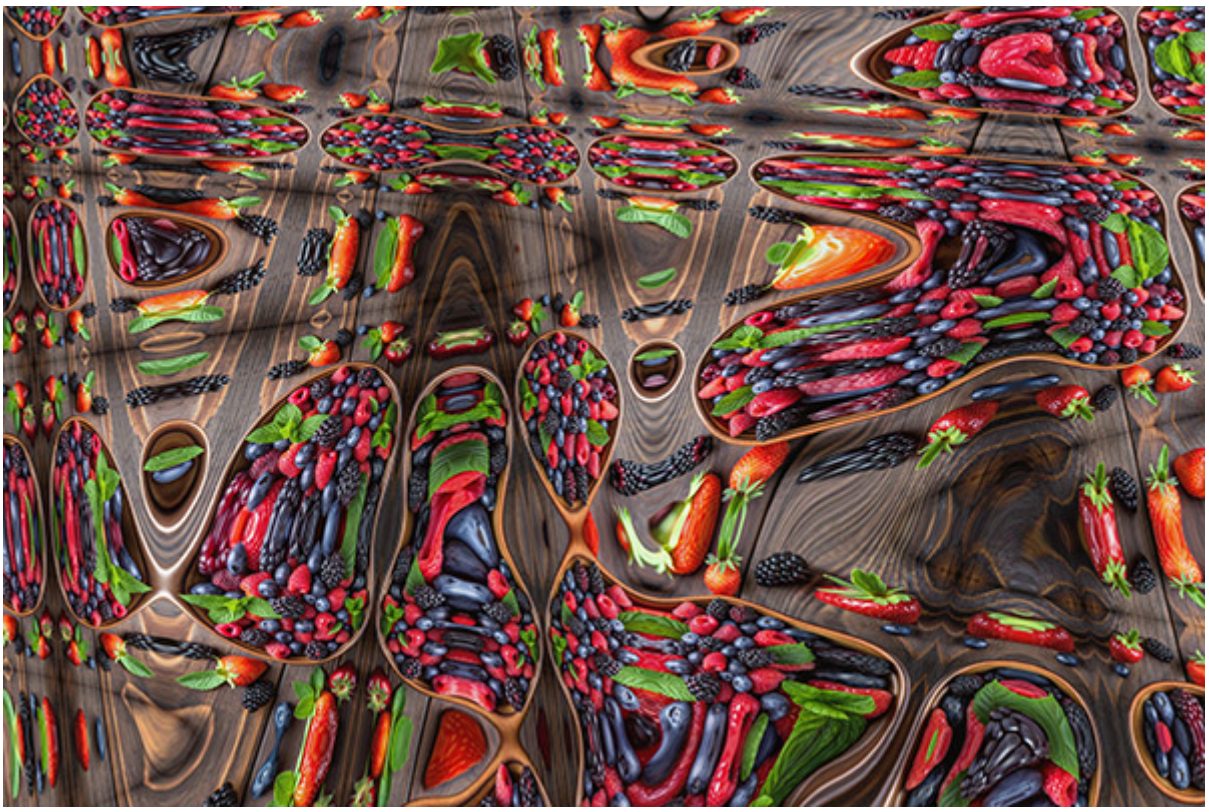


Rotation faible



Rotation élevée

Onde. L'effet ajoute des distorsions sous forme d'ondes, créant un motif ondulant.



Effet Onde

Nombre de générateurs (1-999). Le nombre de centres de formation des ondes.

Hauteur min/max (1-999). La plage dans laquelle varie la distance entre les points haut et bas de l'onde.

Longueur min/max (1-999). La plage dans laquelle varie la distance entre les crêtes des ondes.

Échelle horizontale (1-100). Le paramètre permet de modifier l'échelle des vagues horizontalement.

Échelle verticale (1-100). Le paramètre permet de modifier l'échelle des vagues verticalement.

Type d'onde. Dans la liste déroulante, sélectionnez la forme d'onde : rectangulaire, triangulaire ou sinusoïdale.

Type de bord. Dans la liste déroulante, sélectionnez la méthode de remplissage des zones autour de l'effet sur les bords de l'image :

Répéter - remplissage avec des pixels de bord répétitifs,
Reboucler - remplissage avec des fragments qui sont à l'extérieur de l'image,
Refléter - remplissage avec des fragments en miroir.

Effet aléatoire (0-100). Le paramètre modifie aléatoirement la position des ondes.

Si la case à cocher **Zone d'aperçu fixe** est activée, les changements de paramètres sont affichés dans la petite zone délimitée par la ligne en pointillé. Lorsque la case à cocher est désactivée, les modifications sont appliquées à la zone visible dans la fenêtre d'image.

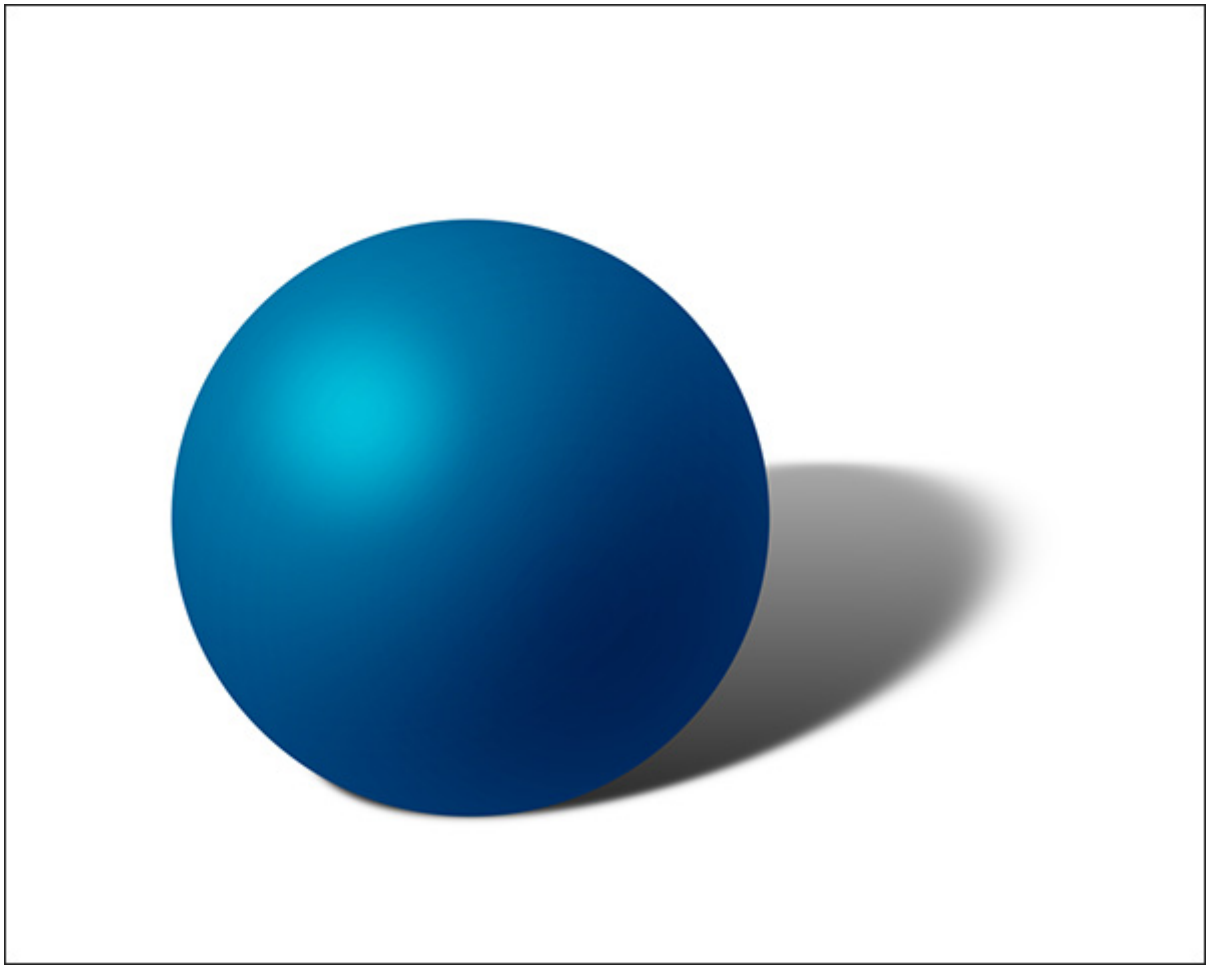
Cliquez sur **Paramètres par défaut** pour restaurer les valeurs par défaut.

Cliquez sur **OK** pour appliquer toutes les modifications et fermer la boîte de dialogue.

Cliquez sur **Annuler** pour fermer la boîte de dialogue sans appliquer de modifications.

OMBRE PORTÉE

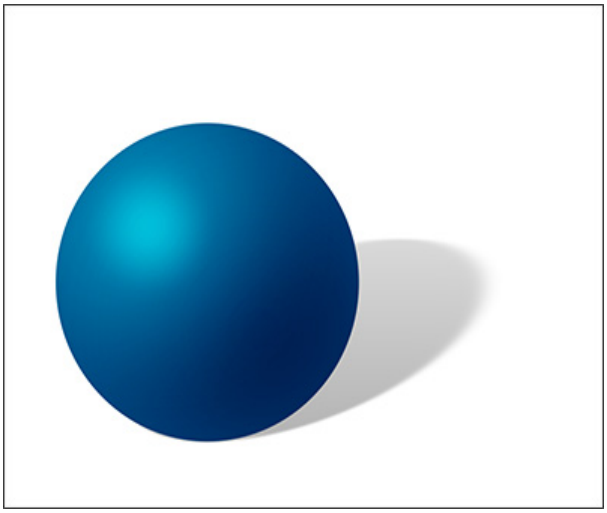
L'effet **Ombre portée** ajoute une ombre derrière l'objet sélectionné.



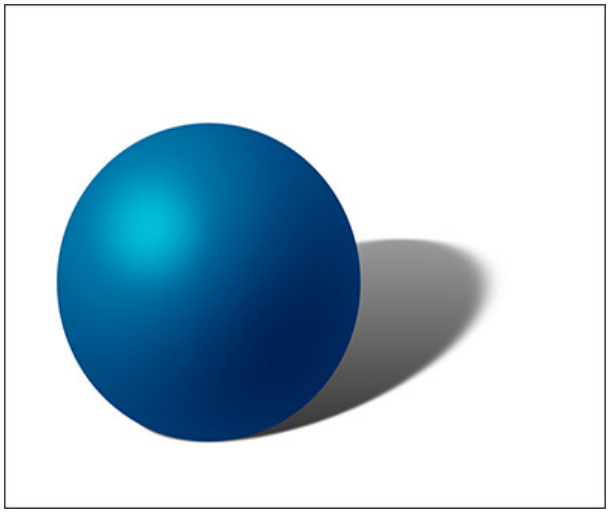
Ombre portée

Paramètres de l'effet :

Opacité (0-100). Le paramètre détermine la transparence de l'effet.

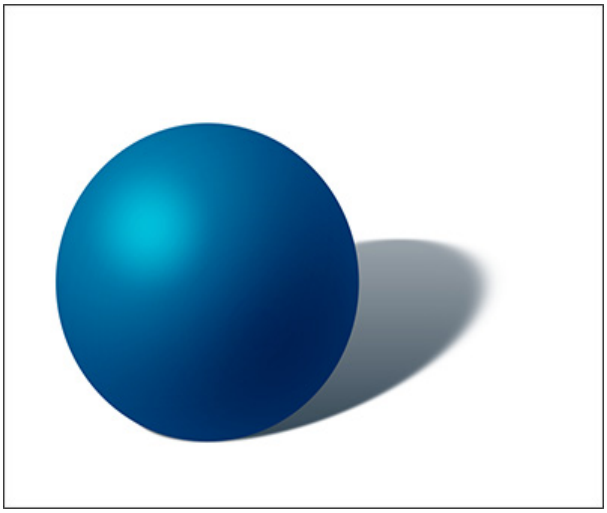


Opacité = 30

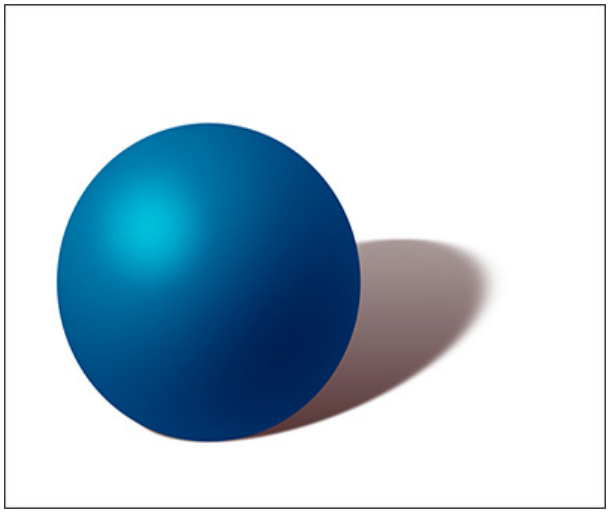


Opacité = 80

Couleur. Ouvrez la boîte de dialogue Sélectionner une couleur en cliquant sur la plaque de couleur.

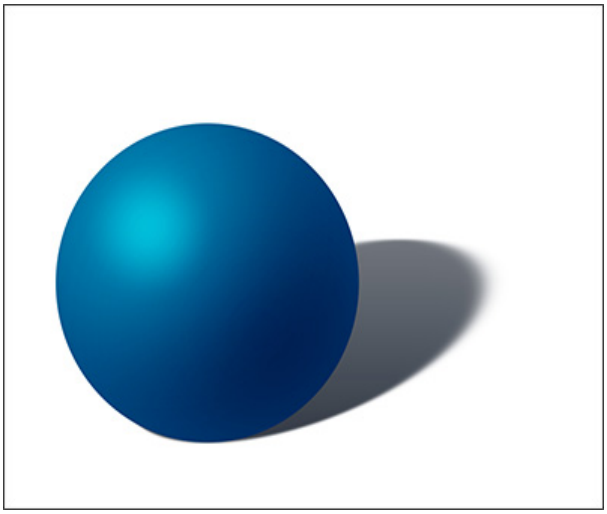


Ombre bleu marine

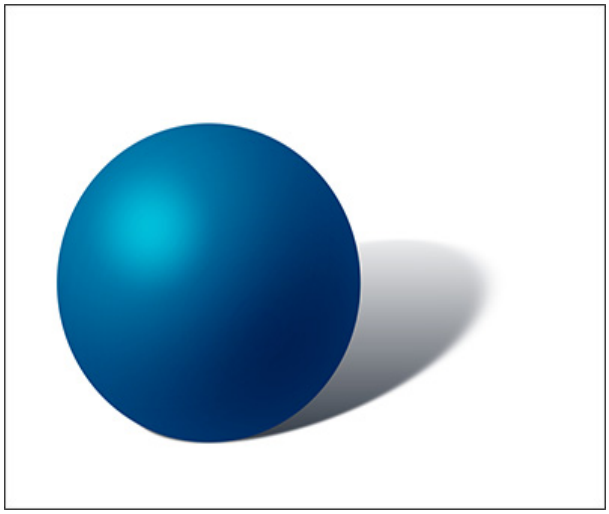


Ombre rouge foncé

Fondu (0-100). Le paramètre détermine à quelle distance de l'objet l'ombre devient transparente.

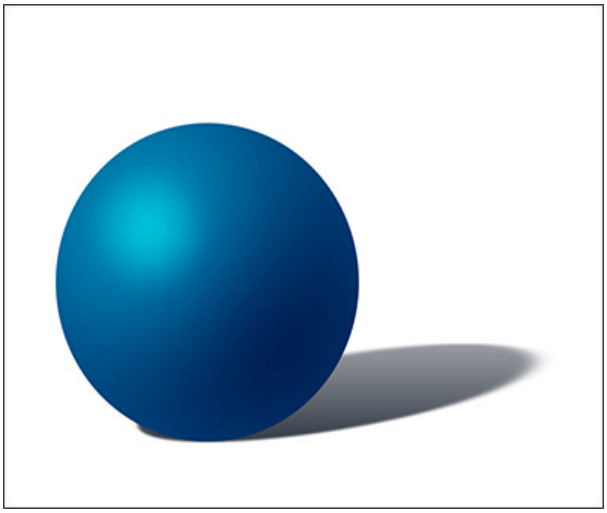


Fondu = 30

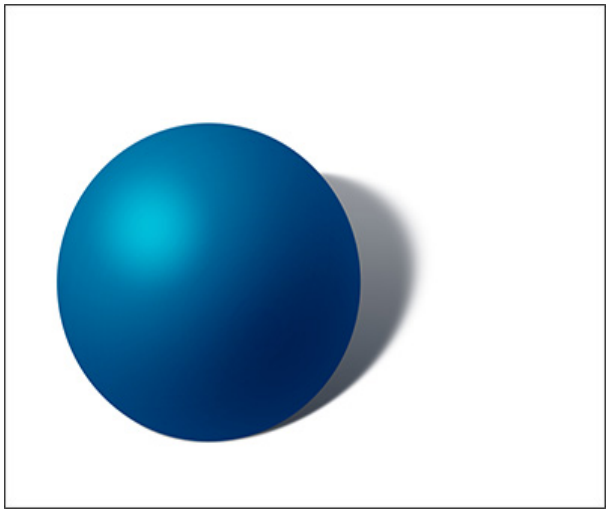


Fondu = 90

Rotation (0-360). Le paramètre spécifie la position de la source de lumière. En fonction de la valeur du paramètre, la position de l'ombre change.

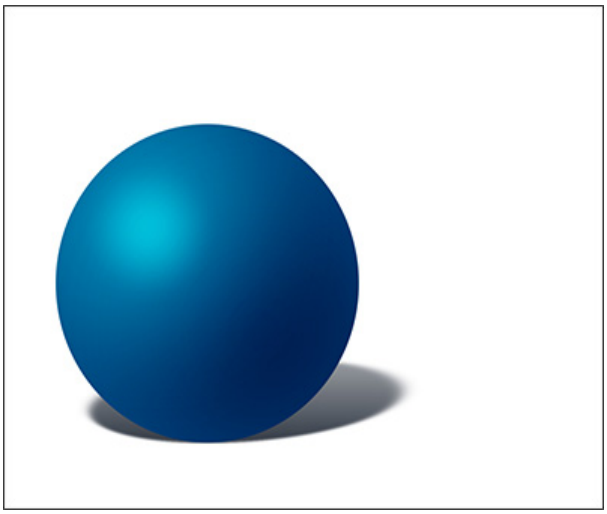


Rotation = 110

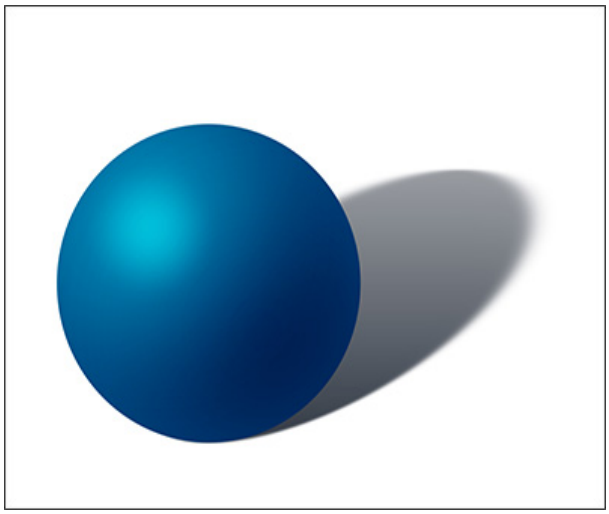


Rotation = 160

Altitude (0-90). Le paramètre régule la hauteur de la source de lumière. Plus la valeur est élevée, plus l'ombre est longue.

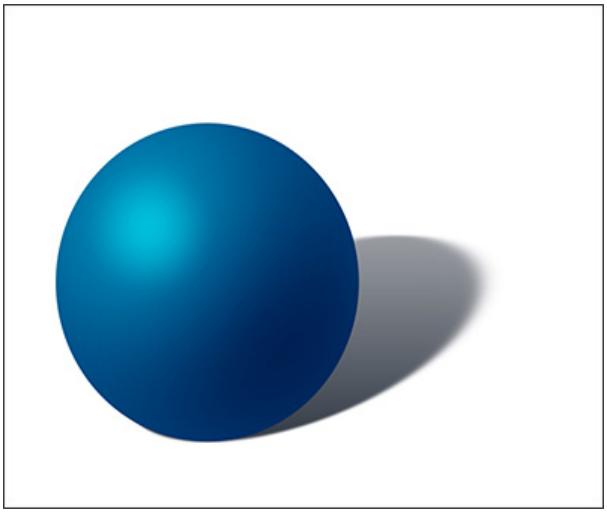


Altitude = 20

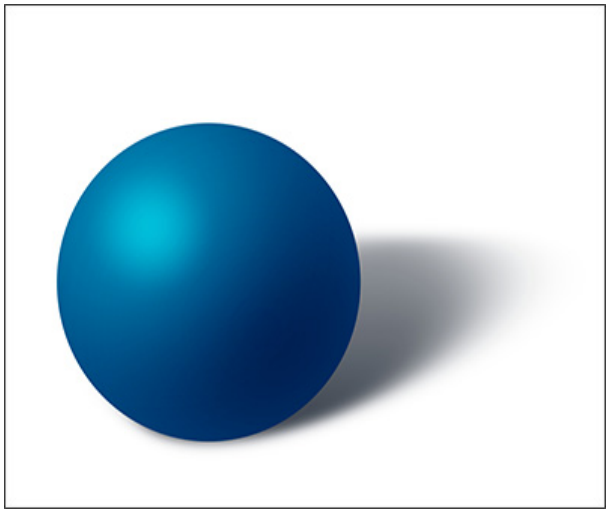


Altitude = 50

Flou (0-100). Le paramètre détermine la netteté de l'effet. Plus la valeur est élevée, plus les contours de l'ombre sont flous.



Flou = 10



Flou = 50

Cliquez sur **Paramètres par défaut** pour restaurer les valeurs par défaut.

Cliquez sur **OK** pour appliquer toutes les modifications et fermer la boîte de dialogue.

Cliquez sur **Annuler** pour fermer la boîte de dialogue sans appliquer de modifications.

EFFET GLAMOUR

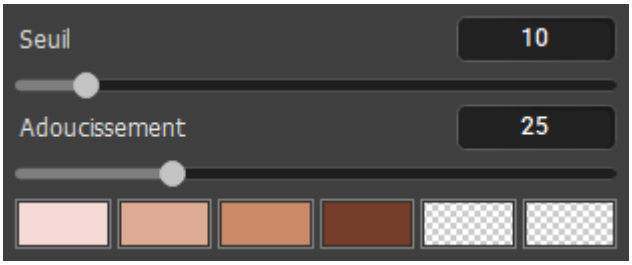
L'effet **Glamour** est conçu pour le traitement des portraits. Il vous permet d'éclaircir le teint, de cacher les défauts de la peau, de réduire les petites rides, etc.



Effet Glamour

L'effet a les contrôles suivants :

Couleurs. C'est une palette de couleurs qui seront utilisées pour le traitement de l'image.



Palette de couleurs

Il y 6 cases de couleur dans la palette. Par défaut, ces cases sont vides. Si vous commencez le traitement de l'image avec les paramètres par défaut, vous ne verrez pas de changements.

Cliquez sur une case vide, le curseur se transformera en pipette. Prennez une couleur de l'image avec un clic gauche de la souris sur la photo. La case affichera la couleur choisie.

Pour changer la couleur de la case, faites un clic gauche dessus et choisissez une autre couleur à partir de votre image.

Pour supprimer une couleur et effacer la case, faites un clic droit sur la case. Elle retournera à l'état par défaut.

Le paramètre **Seuil** définit les couleurs qui seront utilisées pour le traitement de l'image. À la valeur minimale du paramètre, seules les couleurs dans les cases sont traitées. Si vous augmentez la valeur du paramètre, les couleurs semblables aux couleurs de la palette changeront aussi. Plus la valeur du paramètre est élevée, plus de couleurs seront modifiées.

Le paramètre **Adoucissement** rend flou l'image en réduisant le contraste de couleur entre les pixels voisins.

Si la case à cocher **Zone d'aperçu fixe** est activée, les changements de paramètres sont affichés dans une petite zone d'aperçu. Lorsque la case à cocher est désactivée, les modifications sont appliquées à la zone visible dans la fenêtre d'image.

Cliquez sur **Paramètres par défaut** pour restaurer les valeurs par défaut.

Cliquez sur **OK** pour appliquer toutes les modifications et fermer la boîte de dialogue.

Cliquez sur **Annuler** pour fermer la boîte de dialogue sans appliquer de modifications.

GLITCH ART

L'effet **Glitch art** ajoute du bruit numérique et des distorsions donnant l'impression d'une image prétendument gâtée. En réalité, de telles interférences apparaissent en raison d'erreurs de reproduction d'enregistrements numériques, de défaillances techniques ou de dommages physiques de l'appareil correspondant. Maintenant, cet effet est obtenu intentionnellement pour augmenter la valeur esthétique des images et pour impressionner les spectateurs.



Glitch art

Les paramètres de l'effet sont présentés dans deux onglets : **Interférences** et **Rayures et décalages**.

Onglet **Interférences**

Changement des couches. Les paramètres de ce groupe séparent et décalent les composants de couleur de l'image, formant des contours de couleur supplémentaires (l'effet dit anaglyphe 3D).

Rouge. Décalage de la couche rouge.

Vert. Décalage de la couche verte.

Bleu. Décalage de la couche bleue.



Couche rouge Couche verte Couche bleue

Lignes de balayage. Les lignes raster qui simulent un effet de bruit TV.

Mode de fusion : **Incrustation** ou **Lumière tamisée**. Le mode affecte le degré de contraste entre les lignes et l'image.



Incrustation Lumière tamisée

Épaisseur. L'épaisseur des lignes de balayage.



Épaisseur = 5



Épaisseur = 20

Netteté. La netteté des bords des lignes.



Netteté = 0



Netteté = 50

Intensité. Le degré de visibilité des lignes. À 0, il n'y a pas d'effet de ligne de balayage.



Intensité = 25



Intensité = 75

Bruit. L'ajout de bruit numérique et de grain de film à l'image.

Force. Le degré de visibilité du bruit.



Force = 0



Force = 100

Onglet **Rayures et décalages**

Taille et position. Un groupe de paramètres responsables de la géométrie des rayures.

Hauteur min/max. La gamme de changement de la hauteur des rayures.



Hauteur min/max = 1/10



Hauteur min/max = 50/100

Longueur min/max. La gamme de changement de la longueur des rayures.



Longueur min/max = 20/30



Longueur min/max = 190/200

Déplacement. Le montant du décalage (pour les rayures simples et inversées).



Déplacement = 0



Déplacement = 15

Décalages simples. Le nombre de rayures créées par des rectangles déplacés.



Décalages simples = 60



Décalages simples = 90

Étirements simples. Le nombre de rayures formées par l'étirement de rectangles.



Étirements simples = 60



Étirements simples = 90

Étirement min/max. La gamme de changement de la longueur des étirements.



Étirement min/max = 12/12



Étirement min/max = 14/15

Décalages inversés. Le nombre de rayures avec des couleurs inversées.



Décalages inversés = 40



Décalages inversés = 60

La case à cocher **Vertical** active les effets verticaux au lieu des effets horizontaux.



Case à cocher Vertical est désactivée



Case à cocher Vertical est activée

Le bouton **Effets aléatoires** génère une distribution différente de rayures dans l'image.

Si la case à cocher **Zone d'aperçu fixe** est activée, toutes les modifications seront affichées dans une petite zone de prévisualisation. Si la case à cocher est désactivée, les modifications seront appliquées à la zone visible dans la **Fenêtre d'image**.

Cliquez sur **Par défaut** pour restaurer les valeurs par défaut.

Cliquez sur **OK** pour appliquer toutes les modifications et fermer la boîte de dialogue.

Cliquez sur **Annuler** pour fermer la boîte de dialogue sans appliquer de modifications.

PASSE-HAUT

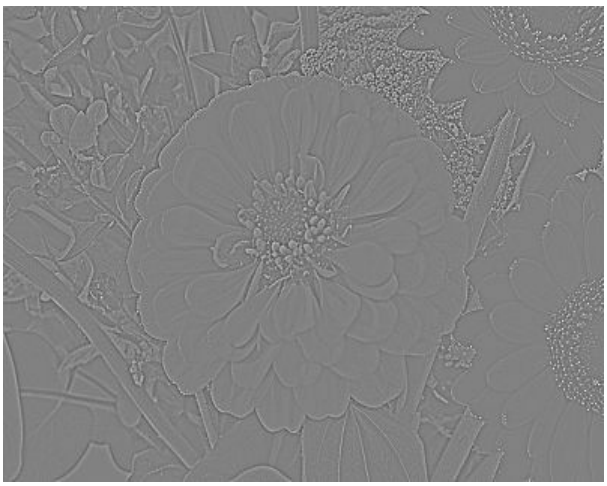
L'effet **Passe-haut** révèle les détails le long des bords, améliorant le contraste et rendant l'image plus nette. Les autres parties de l'image deviennent grises plates (zones sans effet de contraste de bord).

L'une des techniques les plus répandues consiste à appliquer divers modes de fusion au calque traité à l'aide de l'effet **Passe-haut**. Les modes d'amélioration du contraste les plus couramment utilisés sont les suivants : Incrustation, Lumière tamisée, Lumière crue, Lumière vive, Lumière linéaire. Cette méthode est utile pour l'amélioration des photos.



Effet Passe-haut

Rayon (0.1-250.0). Le paramètre définit la zone le long des bords où les détails d'origine seront conservés.

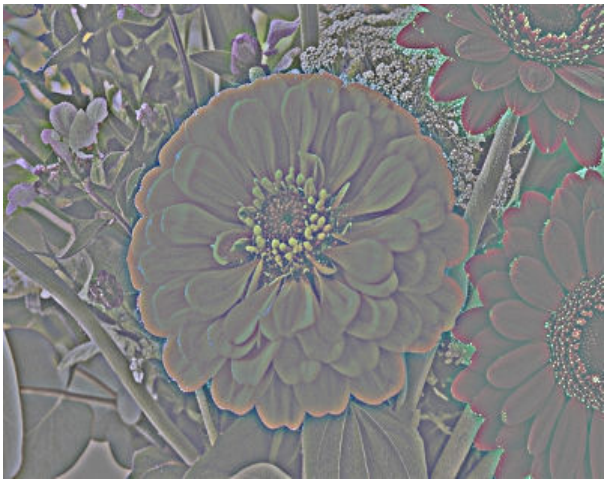


Rayon = 1

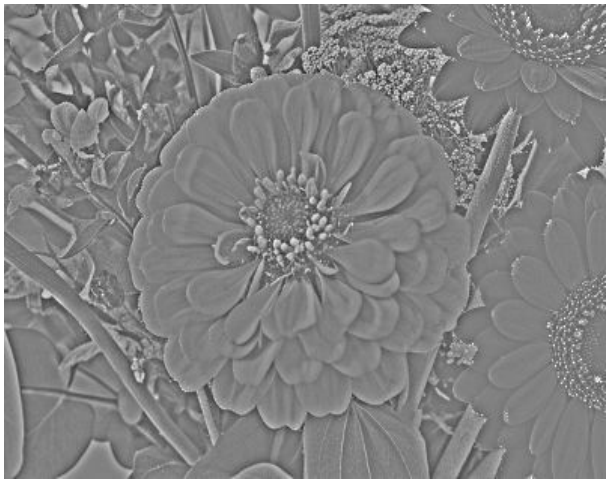


Rayon = 10

Niveaux de gris. Si la case à cocher est activée, le calque sera désaturé. Cette option permet de réduire le bruit de chrominance et le halo le long des bords.



Case à cocher désactivée



Case à cocher activée

Si la case à cocher **Zone d'aperçu fixe** est activée, toutes les modifications seront affichées dans une petite zone de prévisualisation. Si la case à cocher est désactivée, les modifications seront appliquées à la zone visible dans la **Fenêtre d'image**.

Cliquez sur **Par défaut** pour restaurer les valeurs par défaut.

Cliquez sur **OK** pour appliquer toutes les modifications et fermer la boîte de dialogue.

Cliquez sur **Annuler** pour fermer la boîte de dialogue sans appliquer de modifications.

CORRECTION DE L'OBJECTIF

Le filtre **Correction de l'objectif** vous permet de corriger les distorsions optiques et d'ajuster la perspective d'une image.

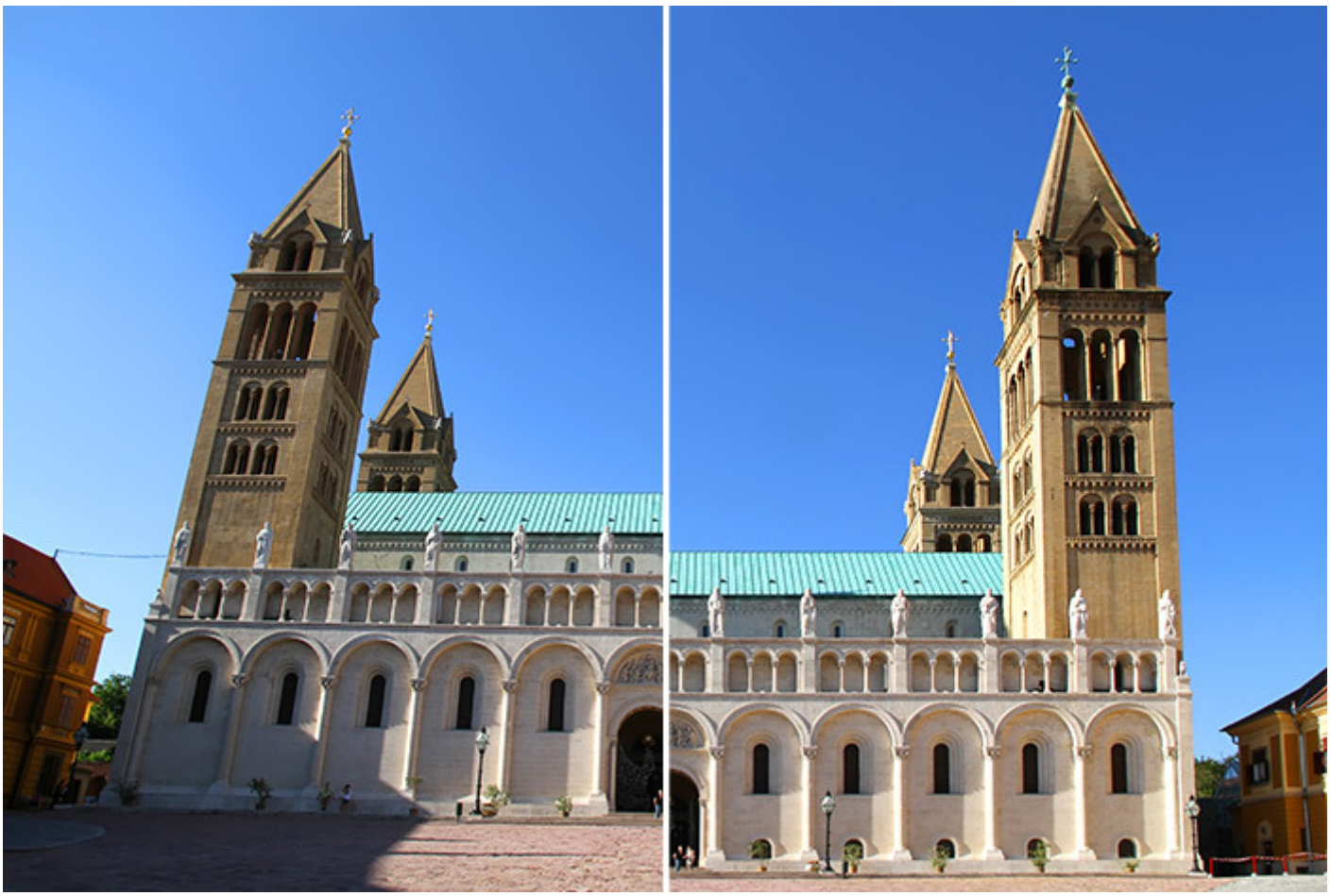
Distorsion (-100..100). Le paramètre redresse les lignes concaves ou convexes par rapport au centre de l'image.



Correction de l'objectif

Perspective verticale (-100..100). C'est une correction de perspective qui fait apparaître les lignes verticales inclinées comme parallèles.

Perspective horizontale (-100..100). C'est une correction de perspective qui rend les lignes horizontales inclinées parallèles.



Correction de perspective

Décalage vertical (-100..100). Le paramètre permet de déplacer l'image vers le haut ou vers le bas.

Décalage horizontal (-100..100). Le paramètre vous permet de déplacer l'image vers la gauche ou vers la droite.

Échelle (50-150). Le paramètre modifie l'échelle de l'image et est utilisé pour masquer les zones transparentes sur les bords de l'image ajustée.

Angle (0-360). Le paramètre définit l'angle de rotation de l'image et peut être utilisé pour corriger un horizon incliné.

Cliquez sur **Paramètres par défaut** pour restaurer les valeurs par défaut.

Cliquez sur **OK** pour appliquer toutes les modifications et fermer la boîte de dialogue.

Cliquez sur **Annuler** pour fermer la boîte de dialogue sans appliquer de modifications.

EFFETS DE BRUIT

Le menu **Bruit** permet d'ajouter ou de supprimer du grain dans votre image. Il contient les effets **Ajout de bruit**, **Antipoussière**, **Médian**.

Ajout de bruit. Le filtre ajoute du bruit à une image.

Dans la section **Répartition**, choisissez un modèle de répartition du bruit : Uniforme, Gaussienne ou Sel et poivre.



Uniforme



Gaussienne



Sel et poivre

La case à cocher **Bruit de chrominance**. Si la case à cocher est activée, le bruit sera visible sous la forme de petits points de couleurs aléatoires. Si la case à cocher est désactivée, seul le bruit noir et blanc sera ajouté.



Bruit monochromatique



Bruit de chrominance

Quantité (0-100). Le paramètre ajuste la quantité totale de bruit dans une image.



Quantité = 10



Quantité = 50

Antipoussière. Le filtre réduit le bruit en rendant flous des pixels dissemblables dans le rayon spécifié.

Rayon (1-100). Le paramètre détermine la taille de la zone, à l'intérieur de laquelle les pixels dissemblables seront floutés.

Seuil (0-100). Le paramètre détermine combien les pixels doivent différer pour devenir flous.



Effet appliqué

Note. Appliquez ce filtre à une petite zone sélectionnée contenant des défauts, car il peut réduire non seulement le bruit mais aussi les détails de l'image.

Médian. Le filtre réduit le bruit dans une image en faisant la moyenne des valeurs de couleur de pixels similaires dans un rayon prédéterminé.

Rayon (1-100). Le paramètre définit le rayon de la zone dans laquelle les couleurs des pixels individuels seront comparées et moyennées.



Image originale Effet appliqué

Si la case à cocher **Zone d'aperçu fixe** est activée, toutes les modifications seront affichées dans une petite zone d'aperçu. Si la case à cocher est désactivée, les modifications seront appliquées à la zone visible dans la fenêtre d'image.

Cliquez sur **Par défaut** pour restaurer les paramètres d'origine.

Cliquez sur **OK** pour appliquer les modifications et fermer la boîte de dialogue de l'effet.

Cliquez sur **Annuler** pour fermer la boîte de dialogue sans appliquer de modifications.

AUTRES

Le menu **Autres** contient des effets spécifiques qui ne correspondent pas aux catégories standard.

TSL/TSI. Cet effet simule la conversion des couleurs de l'espace RVB vers l'espace TSL ou TSI, puis le retour.

Mode d'entrée. Sélectionnez l'espace colorimétrique d'entrée.

Ordre. Sélectionnez l'espace colorimétrique de sortie.



TSL/TSI

Si la case à cocher **Zone d'aperçu fixe** est activée, les changements de paramètres sont affichés dans une petite zone d'aperçu. Lorsque la case à cocher est désactivée, les modifications sont appliquées à la zone visible dans la fenêtre d'image.

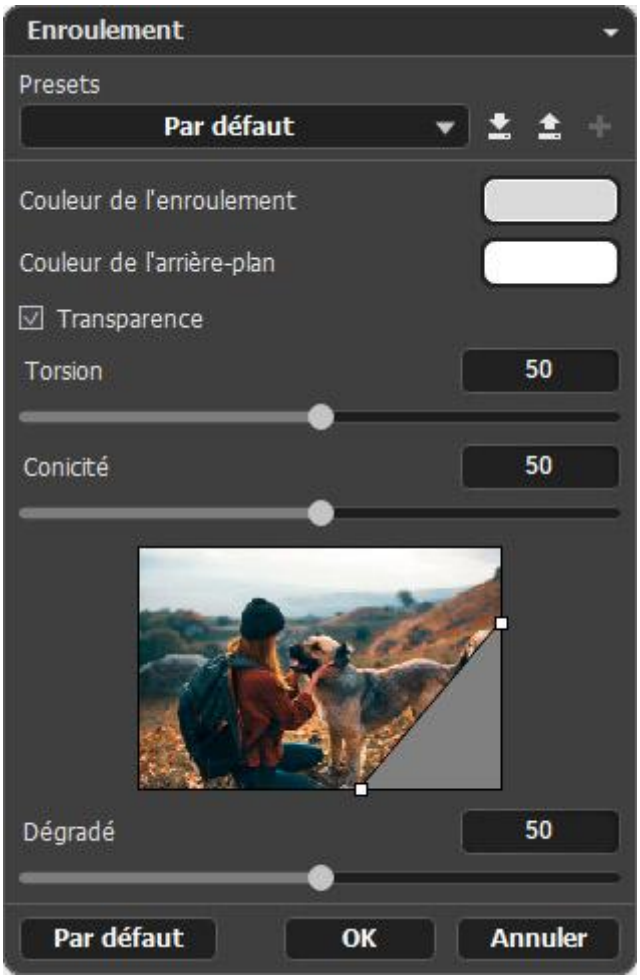
Cliquez sur **Paramètres par défaut** pour restaurer les valeurs par défaut.

Cliquez sur **OK** pour appliquer toutes les modifications et fermer la boîte de dialogue.

Cliquez sur **Annuler** pour fermer la boîte de dialogue sans appliquer de modifications.

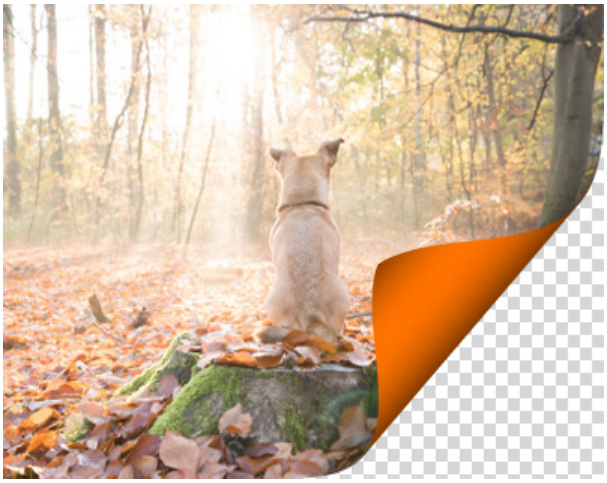
ENROULEMENT

L'effet **Enroulement** donne l'illusion qu'un coin de l'image est enroulé. La couleur de l'enroulement, sa forme et le niveau de torsion sont ajustés dans le **Panneau de configuration**.

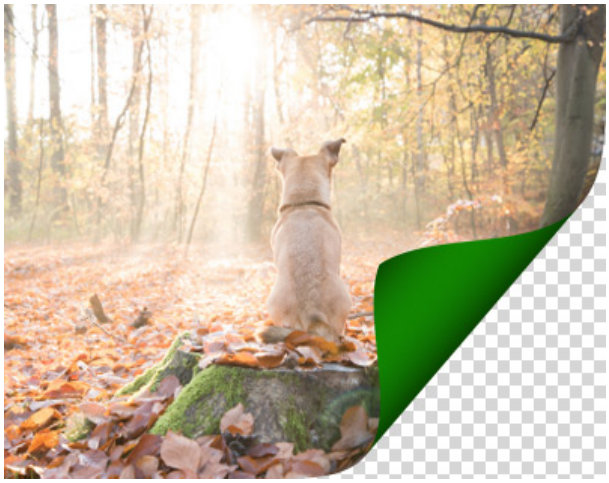


Le **Panneau de configuration** offre les paramètres suivants pour cet effet :

Couleur de l'enroulement. Cette case de couleur permet de sélectionner la couleur de la partie arrière de l'enroulement. Double-cliquez sur la case de couleur et sélectionnez une couleur dans la boîte de dialogue Sélectionner une couleur.



Couleur orange



Couleur verte

Couleur de l'arrière-plan. Cette case de couleur permet de sélectionner la couleur de la zone située sous l'enroulement. Double-cliquez sur la case de couleur et sélectionnez une couleur dans la boîte de dialogue Sélectionner une couleur.

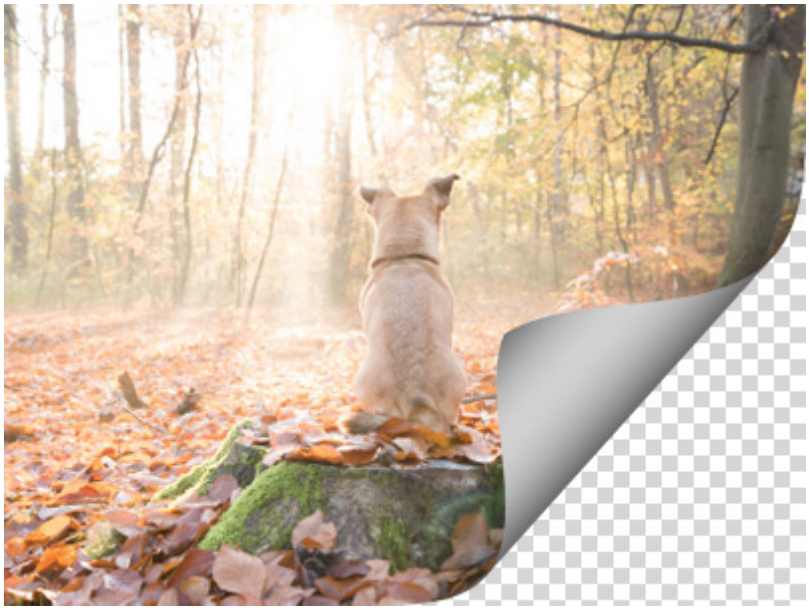


Arrière-plan noir



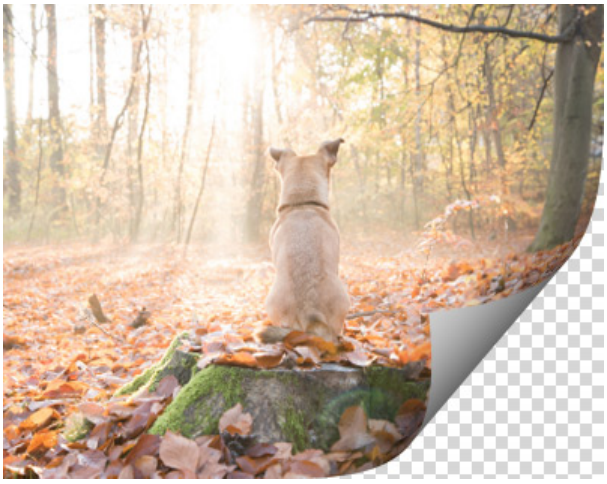
Arrière plan blanc

Transparence. Lorsque la case à cocher **Transparence** est activée, la zone sous l'enroulement devient transparente. On peut utiliser cet effet sur une image à plusieurs calques, de cette façon, l'image sur le calque(s) inférieur(s) sera visible.

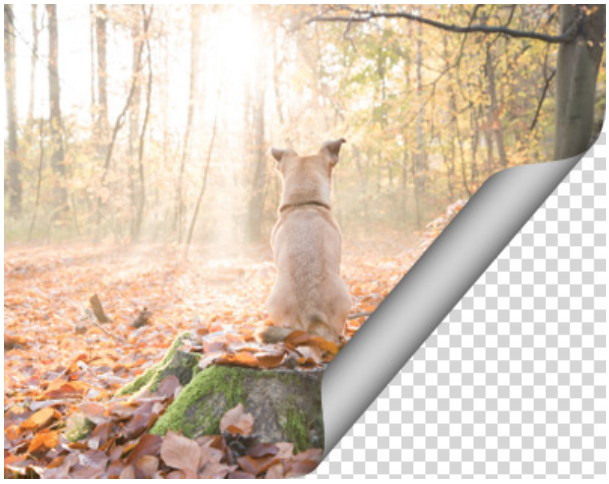


Transparence est activée

Torsion (0-100). Ce paramètre définit le niveau de torsion de l'enroulement. Plus la valeur est élevée, plus l'enroulement est tordu.

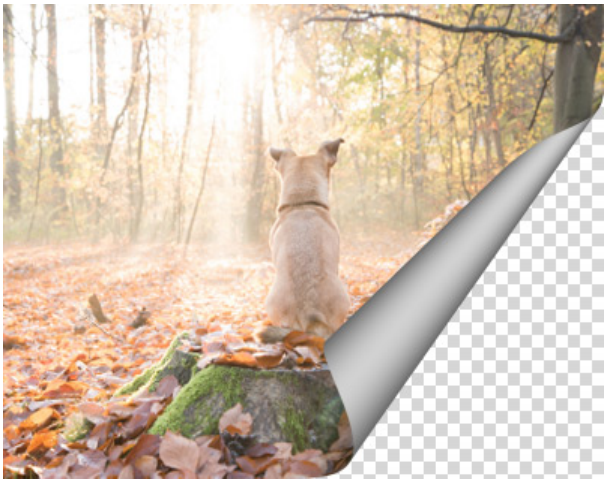


Torsion = 25

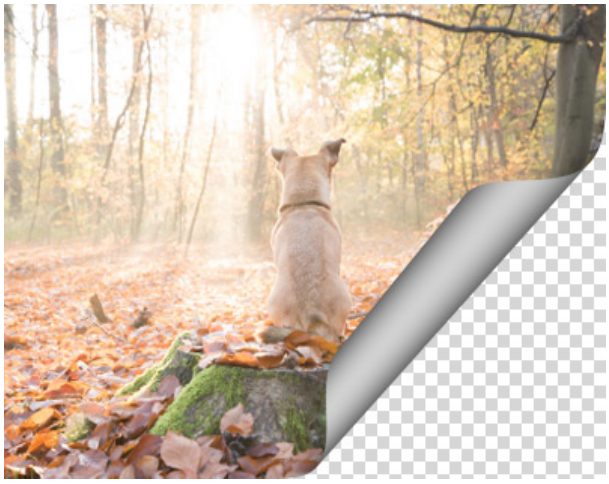


Torsion = 75

Conicité (0-100). Le paramètre définit la forme de l'enroulement. Aux valeurs de 1 à 49, le coin de l'enroulement forme un cône (le sommet est à une extrémité), à 50 le coin forme un cylindre, et aux valeurs de 51 à 100, il forme aussi un cône, mais la sommet est à l'extrémité opposée.



Conicité = 10

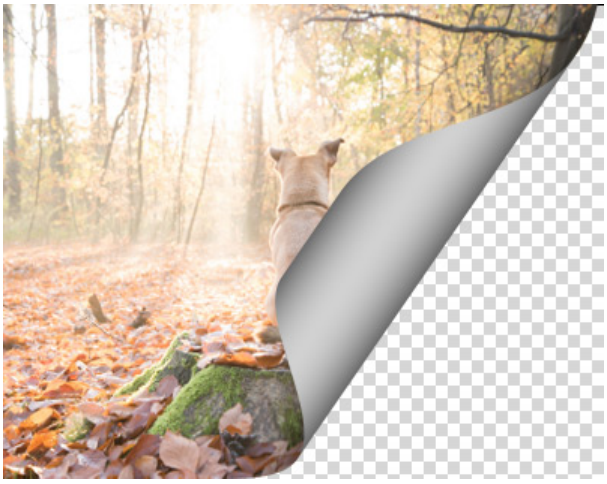


Conicité = 60

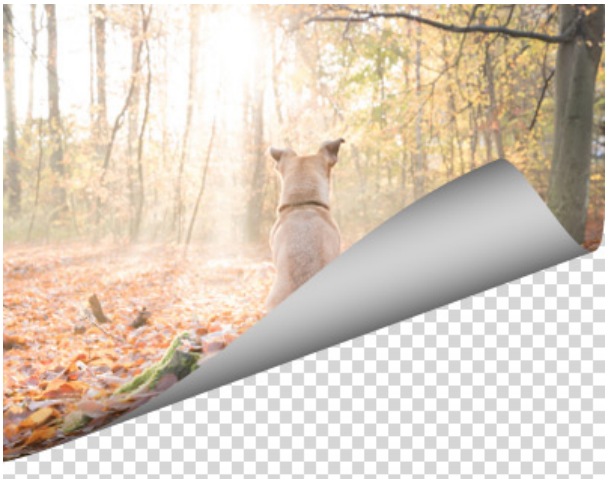
La **ligne avec les marqueurs** définit le coin à enrouler, la position de la courbure et la direction de l'enroulement. Utilisez les marqueurs pour définir la position de la ligne. Pour déplacer un marqueur, placez le curseur dessus, appuyez sur le bouton gauche de la souris et faites glisser le marqueur vers une nouvelle position. Il est impossible d'enrouler plus qu'une moitié de l'image.





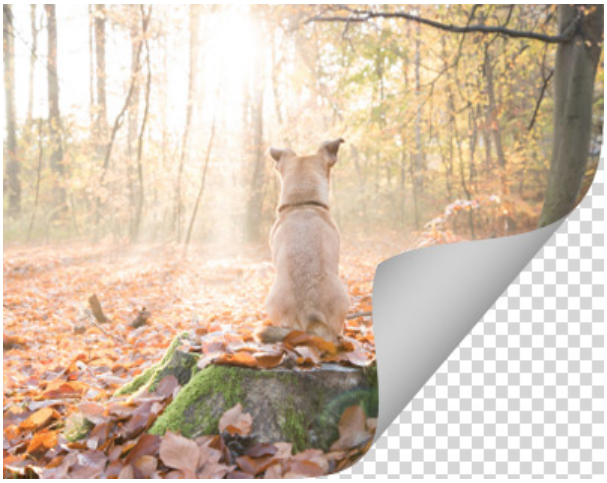


Verticalement

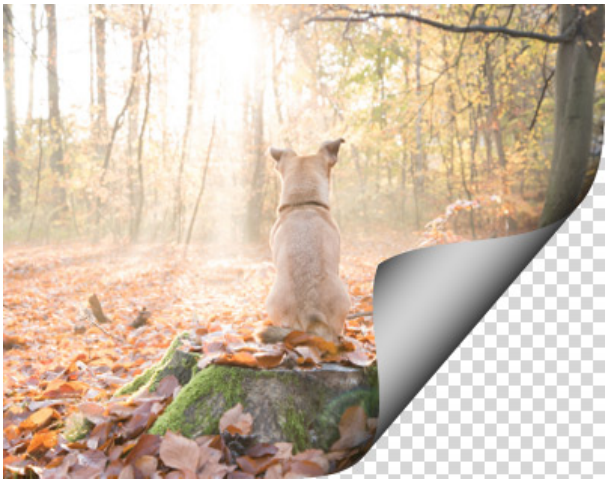


Horizontalement

Dégradé (0-100). Ce paramètre ajoute du volume à l'enroulement en ajustant le contraste des tons moyens.



Dégradé = 25



Dégradé = 75

Cliquez sur **Paramètres par défaut** pour restaurer les valeurs par défaut.

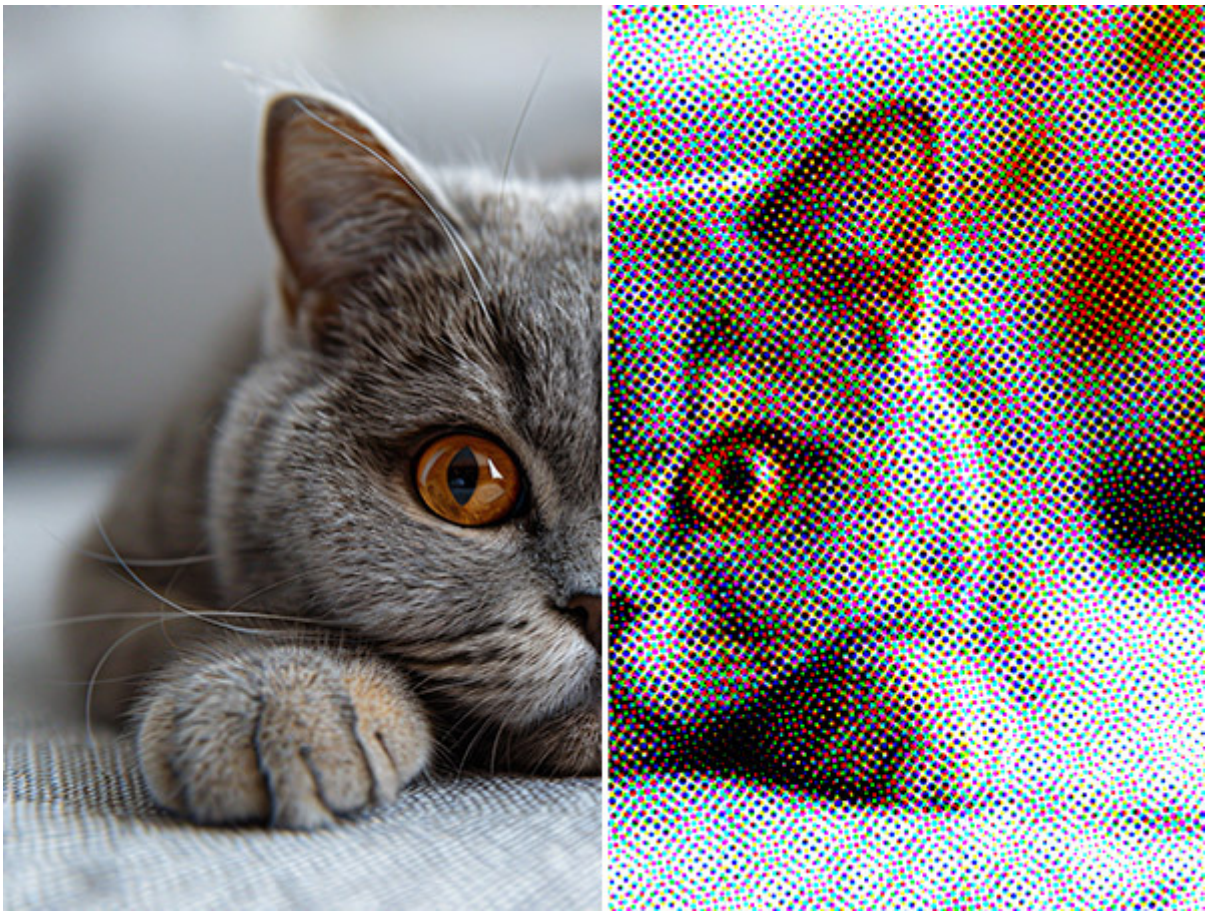
Cliquez sur **OK** pour appliquer toutes les modifications et fermer la boîte de dialogue.

Cliquez sur **Annuler** pour fermer la boîte de dialogue sans appliquer de modifications.

PIXELLISATION

Les **effets de pixellisation** (**Demi-teintes couleur**, **Cristallisation**, **Mosaïque**) fusionnent les pixels voisins de l'image en cellules monochromes. Considérons chacun d'eux en détail :

Demi-teintes couleur. Il s'agit d'un effet qui forme une image à partir de points de cyan, de magenta, de jaune et de noir. En mélangeant ces points, on obtient de nouvelles couleurs.



Demi-teintes couleur

Rayon (4-127). Les paramètres définissent la taille des points et la distance entre eux.

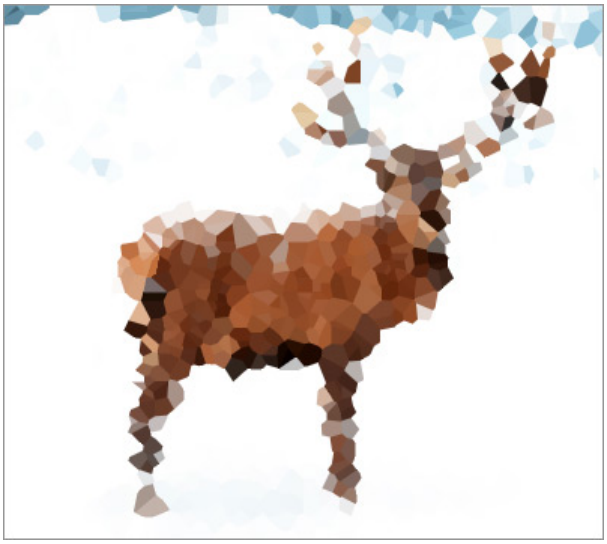
Couche (-360..360). Les paramètres définissent l'angle d'inclinaison des points de chaque couleur.

Cristallisation. L'effet regroupe les pixels voisins en polygones. La couleur de chaque polygone est obtenue en faisant la moyenne des couleurs des pixels groupés.

Taille (5-300). Ce paramètre détermine la taille des polygones. Plus la valeur est élevée, plus les polygones sont grands.



Petits polygones



Grands polygones

Mosaïque. L'effet regroupe les pixels voisins en blocs carrés. La couleur de chaque bloc est obtenue en faisant la moyenne des couleurs des pixels groupés.

Taille (2-300). Le paramètre définit la longueur latérale des blocs carrés dans les pixels d'origine.



Petits blocs



Grands blocs

Si la case à cocher **Zone d'aperçu fixe** est activée, les changements de paramètres sont affichés dans la petite zone délimitée par la ligne en pointillé. Lorsque la case à cocher est désactivée, les modifications sont appliquées à la zone visible dans la fenêtre d'image.

Cliquez sur **Paramètres par défaut** pour restaurer les valeurs par défaut.

Cliquez sur **OK** pour appliquer toutes les modifications et fermer la boîte de dialogue.

Cliquez sur **Annuler** pour fermer la boîte de dialogue sans appliquer de modifications.

RENDU

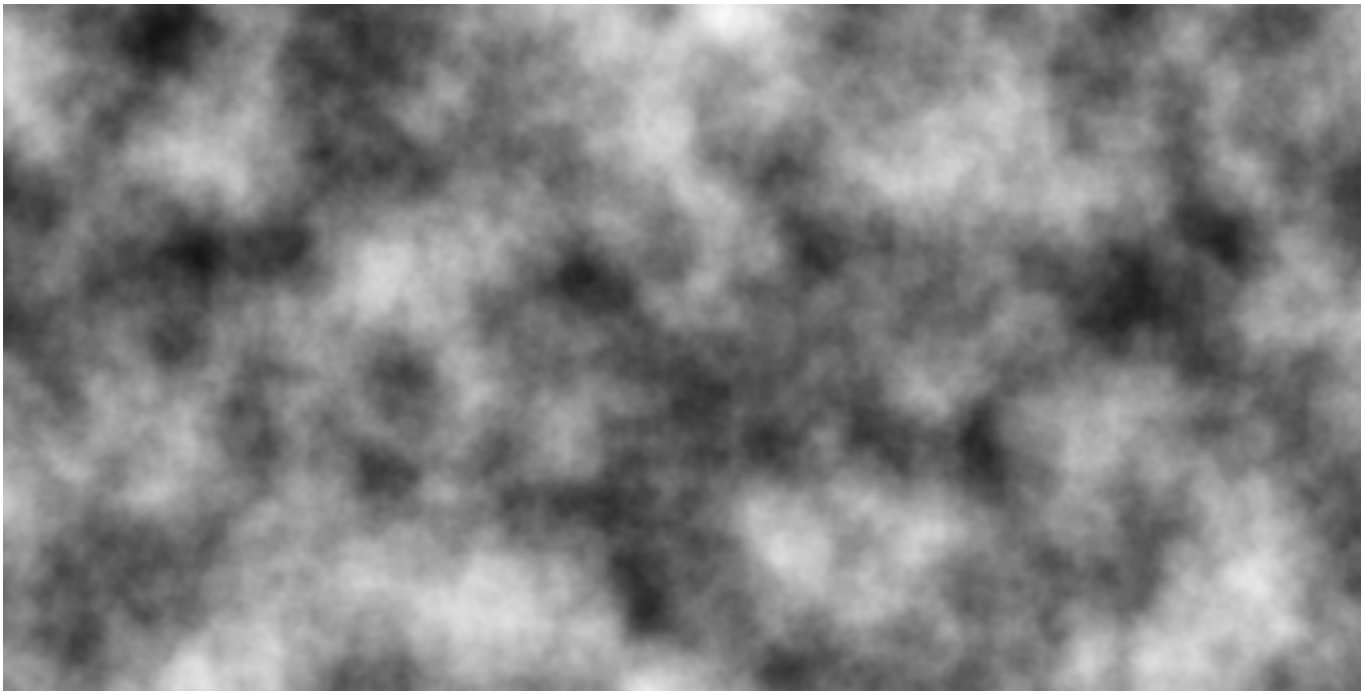
Les commandes du menu **Rendu** permettent de générer des textures.

Nuages. Cet effet crée une texture de nuage flou à l'aide des couleurs spécifiées.

Couleur 1/Couleur 2. Les palettes de couleurs permettent de définir la couleur des nuages et celle de l'arrière-plan.

Nombre aléatoire (0-100). Modifie la répartition des pixels.

Note. L'application d'un effet remplace les données du calque actif.



Effet Nuages

Si la case à cocher **Zone d'aperçu fixe** est activée, les changements de paramètres sont affichés dans une petite zone d'aperçu. Lorsque la case à cocher est désactivée, les modifications sont appliquées à la zone visible dans la fenêtre d'image.

Cliquez sur **Paramètres par défaut** pour restaurer les valeurs par défaut.

Cliquez sur **OK** pour appliquer toutes les modifications et fermer la boîte de dialogue.

Cliquez sur **Annuler** pour fermer la boîte de dialogue sans appliquer de modifications.

TONS FONCÉS/TONS CLAIRS

L'effet **Tons foncés/Tons clairs** permet de révéler les détails dans les zones claires et sombres d'une image et de réduire le contraste.



Effet Tons foncés/Tons clairs

Le panneau de l'effet contient deux sections de paramètres :

La section **Tons foncés** éclaircit les zones sombres de l'image.

Force (0-100). Le paramètre détermine l'intensité de l'éclaircissement des zones sombres.



Force = 25



Force = 75

Largeur tonale (0-100). Le paramètre détermine la plage des tons modifiés. Des valeurs plus petites restreignent les ajustements aux zones les plus sombres. Les valeurs plus élevées augmentent la gamme de tons à ajuster.



Largeur tonale = 10



Largeur tonale = 100

Rayon (0-100). Le paramètre définit la largeur de la zone autour du pixel utilisé pour déterminer s'il se trouve dans une zone sombre ou claire.



Rayon = 10



Rayon = 50

La section **Tons clairs** permet d'assombrir les zones claires.

Force (0-100). Le paramètre contrôle le niveau d'obscurcissement des zones claires.



Force = 25



Quantité = 75

Largeur tonale (0-100). Le paramètre détermine la plage des tons modifiés. Des valeurs plus petites restreignent les ajustements aux points forts. Les valeurs plus élevées augmentent la gamme de tons qui sont ajustés.



Largeur tonale = 10



Largeur tonale = 100

Rayon (0-100). Le paramètre définit la largeur de la zone autour du pixel utilisé pour déterminer s'il se trouve dans une zone sombre ou claire.



Rayon = 10



Rayon = 50

Si la case à cocher **Zone d'aperçu fixe** est activée, les changements de paramètres sont affichés dans la petite zone délimitée par la ligne en pointillé. Lorsque la case à cocher est désactivée, les modifications sont appliquées à la zone visible dans la fenêtre d'image.

Cliquez sur **Paramètres par défaut** pour restaurer les valeurs par défaut.

Cliquez sur **OK** pour appliquer toutes les modifications et fermer la boîte de dialogue.

Cliquez sur **Annuler** pour fermer la boîte de dialogue sans appliquer de modifications.

NETTETÉ

À l'aide du menu **Netteté**, vous pouvez augmenter la netteté et améliorer les détails de l'image.

L'effet **Accentuation** accentue les contours en augmentant le contraste. Le logiciel compare l'image résultante avec sa copie floue et si le pixel de l'image résultante contraste avec le pixel correspondant de la copie floue, le contraste est augmenté, sinon, le pixel reste inchangé. Le logiciel traite tous les pixels de l'image de cette manière.

Rayon (0.1-250.0). Le paramètre indique le nombre de pixels autour du pixel à corriger (c'est-à-dire la taille du contour).

Contraste (1-500). Le paramètre contrôle le niveau de netteté.

Seuil (0-255). Ce paramètre détermine la taille des zones à affiner. A de faibles valeurs, le paramètre affecte même les pixels individuels. À des valeurs plus élevées, le paramètre n'affecte que la netteté des contours distingués.



Accentuation

L'effet **Plus net** améliore la netteté de l'image en augmentant le contraste entre les pixels individuels.

Force (0.0-30.0). Le paramètre détermine le degré d'amélioration du contraste. Lorsque vous augmentez le paramètre, les pixels lumineux deviennent plus clairs, tandis que les pixels sombres deviennent plus foncés.



Plus net

Si la case à cocher **Zone d'aperçu fixe** est activée, les changements de paramètres sont affichés dans la petite zone délimitée par la ligne en pointillé. Lorsque la case à cocher est désactivée, les modifications sont appliquées à la zone visible dans la fenêtre d'image.

Cliquez sur **Paramètres par défaut** pour restaurer les valeurs par défaut.

Cliquez sur **OK** pour appliquer toutes les modifications et fermer la boîte de dialogue.

Cliquez sur **Annuler** pour fermer la boîte de dialogue sans appliquer de modifications.

ESTHÉTIQUES

Les effets du menu **Esthétiques** vous permettent d'imiter différents styles sur vos images.

Diffusion
Estampage
Tracé de contours
Solarisation
Courbes de niveau

Diffusion. L'effet mélange les pixels adjacents selon le mode sélectionné :

Normal - déplace les pixels de manière aléatoire (en ignorant les valeurs chromatiques),
Plus foncé - remplace les pixels clairs par des pixels plus foncés,
Plus clair - remplace les pixels foncés par des pixels plus clairs.

Nombre aléatoire - une autre option de distribution des pixels.



Effet Diffusion

Estampage. Simule l'effet d'extrusion ou d'estampage. L'image est remplie de gris, les contours étant accentués par les couleurs d'origine.

Angle (-180..180). L'angle d'incidence de la lumière.
Hauteur (1-100). La profondeur du relief.
Contraste (1-500). Améliore le contraste des contours.

Type de bord. Dans la liste déroulante, sélectionnez la méthode de remplissage des zones situées en dehors de l'effet :

Refléter - remplissage avec des fragments en miroir,
Reboucler - remplissage avec des fragments qui sont à l'extérieur de l'image,
Répéter - remplissage avec des pixels de bord répétitifs.



Effet Estampage

Tracé de contours. L'effet transforme une image en mettant en relief ses bords par des lignes plus foncées sur un fond blanc.



Effet Tracé de contours

Solarisation. L'effet fusionne une image négative et une image positive, simulant ainsi l'effet de solarisation photographique. Les zones claires seront inversées (deviendront négatives), tandis que les zones sombres resteront inchangées.



Effet Solarisation

Courbes de niveau. Cet effet détecte les transitions entre les zones de luminosité égale et les met en relief par une fine ligne pour chaque couche de couleur.

Niveau (0-255). Niveau de tonalité pour le rendu des bords.

Entourer les pixels. Dans la liste déroulante, sélectionnez les zones à mettre en relief :

Inférieur - met en relief les zones où les valeurs chromatiques des pixels sont au-dessous du niveau spécifié,
Supérieur - met en relief les zones où les valeurs chromatiques des pixels sont au-dessus du niveau spécifié.



Effet Courbes de niveau

Si la case à cocher **Zone d'aperçu fixe** est activée, les changements de paramètres sont affichés dans une petite zone d'aperçu. Lorsque la case à cocher est désactivée, les modifications sont appliquées à la zone visible dans la fenêtre d'image.

Cliquez sur **Paramètres par défaut** pour restaurer les valeurs par défaut.

Cliquez sur **OK** pour appliquer toutes les modifications et fermer la boîte de dialogue.

Cliquez sur **Annuler** pour fermer la boîte de dialogue sans appliquer de modifications.

REMPLISSAGE DE TEXTURE

L'effet **Remplissage de texture** vous permet de remplir un calque ou une sélection avec un motif sélectionné.



Remplissage de texture

Paramètres de remplissage :

Méthode. Sélectionnez une méthode de superposition de texture dans la liste déroulante :

Répétition
Réflexion
Aléatoire
Alignement

Mode de fusion. Choisissez une méthode de fusion de la texture avec le calque traité. Le logiciel propose 27 modes de fusion. Vous pouvez en savoir plus ici.

Opacité (1-100). La transparence de la texture par rapport aux couleurs d'arrière-plan. Plus la valeur est faible, plus les couleurs de remplissage sont pâles et plus l'interaction avec les couleurs d'arrière-plan est forte.

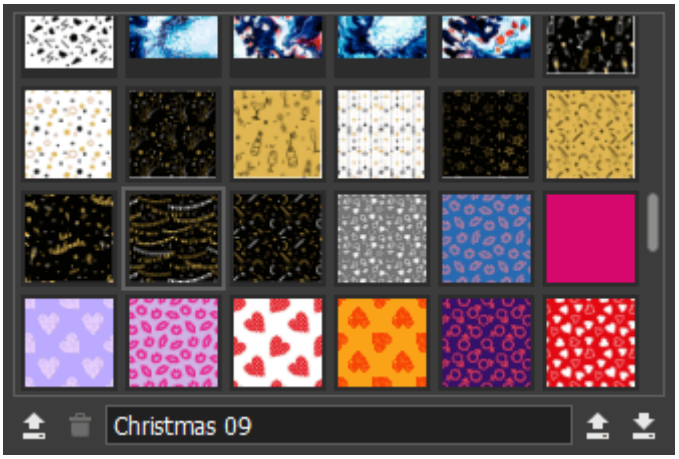
Échelle (10-400). La taille du motif de texture.

Décalage horizontal (0-100). Le décalage de remplissage horizontal.

Décalage vertical (0-100). Le décalage de remplissage vertical.

Angle (-180..180). L'angle de rotation de la texture.

La **Bibliothèque de textures** contient toutes les textures disponibles.



Bibliothèque de textures

Sous la liste des textures, il y a les éléments suivants (pour les textures personnalisées) :

Ajouter une texture . Chargez une image à utiliser comme texture.

Supprimer la texture . Supprimez la texture utilisateur sélectionnée de la bibliothèque.

Nom de la texture. Cliquez sur le champ pour le rendre modifiable, entrez un nouveau nom de texture et appuyez sur `Entrée` pour l'appliquer.

Importer une bibliothèque . Chargez une bibliothèque de textures à partir d'un disque (fichier .brush_textures).

Exporter la bibliothèque . Enregistrez une bibliothèque de textures dans un fichier .brush_textures.

Si la case à cocher **Zone d'aperçu fixe** est activée, les changements de paramètres sont affichés dans la petite zone délimitée par la ligne en pointillé. Lorsque la case à cocher est désactivée, les modifications sont appliquées à la zone visible dans la fenêtre d'image.

Cliquez sur **Paramètres par défaut** pour restaurer les valeurs par défaut.

Cliquez sur **OK** pour appliquer toutes les modifications et fermer la boîte de dialogue.

Cliquez sur **Annuler** pour fermer la boîte de dialogue sans appliquer de modifications.

DEUX CLÉS

L'effet **Deux clés** vous permet de transformer une image (de changer ou de remplacer les couleurs, d'ajuster le contraste et la luminosité, etc.) en utilisant deux couleurs clés.



Effet Deux clés

Les contrôles de l'effet sont représentés par deux cases de couleur :



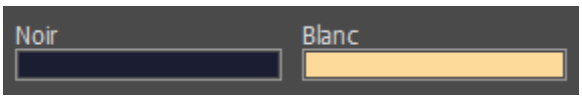
Couleurs clés originales

Dans la case de couleur **Noire**, sélectionnez la couleur qui sera utilisée comme clé noire. Dans la case de couleur **Blanc**, sélectionnez la couleur qui servira de clé blanche. Par défaut, les couleurs correspondantes sont choisies et votre image ne change pas.

Comment définir une autre couleur clé :

- Cliquez sur la case de couleur, le curseur se transformera en pipette. Prennez une couleur de l'image avec un clic gauche sur la photo. La case affichera la couleur choisie.

- Double-cliquez sur la case de couleur pour ouvrir la boîte de dialogue **Sélectionner une couleur**.



Nouvelles couleurs clés

En conséquence, toutes les couleurs qui sont plus foncées que la clé noire se décaleront vers la couleur noire, toutes les couleurs qui sont plus claires que la clé blanche se décaleront vers la couleur blanche.

Il est également possible de définir une seule couleur clé (clé noire ou clé blanche). Si vous définissez seulement la clé noire, les couleurs sombres passeront à la couleur noire, tandis que les couleurs claires ne changeront pas.

Veuillez noter que plus la clé noire est claire, plus l'image sera foncée et vice versa - plus la clé blanche est foncée, plus l'image finale sera claire.

> **Note :** Si vous ne voulez pas changer les nuances de couleur sur votre image, utilisez la couleur grise comme couleur clé - dans ce cas, les composants de couleur (vert, rouge et bleu) sont égaux.



Effet Deux clés

Si la case à cocher **Zone d'aperçu fixe** est activée, les changements de paramètres sont affichés dans une petite zone d'aperçu. Lorsque la case à cocher est désactivée, les modifications sont appliquées à la zone visible dans la fenêtre d'image.

Cliquez sur **Paramètres par défaut** pour restaurer les valeurs par défaut.

Cliquez sur **OK** pour appliquer toutes les modifications et fermer la boîte de dialogue.

Cliquez sur **Annuler** pour fermer la boîte de dialogue sans appliquer de modifications.

PLUGINS INTÉGRÉS

Dans le menu **Effets**, un certain nombre de plugins AKVIS puissants et célèbres sont disponibles : **Effets -> Plugins intégrés**. Ces filtres augmentent considérablement les capacités de l'éditeur qui sont déjà impressionnantes.

Vous pouvez également ajouter d'autres plugins AKVIS ou des outils tiers en tant que plugins externes à l'éditeur d'images. Cette méthode est disponible même dans la version **Free** d'AliveColors.

PLUGINS EXTERNES

AliveColors est un outil puissant pour l'édition et la correction de photos.

Il est possible d'étendre la fonctionnalité de l'éditeur en ajoutant des plugins externes (sauf la version Linux).

Procédez comme suit pour ajouter les plugins à **AliveColors** sur Windows et Mac :

- Ouvrez la boîte de dialogue **Préférences** en cliquant sur  dans le coin supérieur droit de la fenêtre du logiciel ou en utilisant la commande **Fichier -> Préférences...**.
- Dans l'onglet **Filtres et plugins**, trouvez le champ **Répertoire des plug-ins** et spécifiez l'emplacement du dossier où vous avez copié les fichiers de plugins **.8bf**.

  En fait, il peut être n'importe quel dossier contenant les fichiers .8bf :

  - Un dossier créé spécifiquement pour ce but - par exemple, C:\Mes plugins. Copiez tous les fichiers .8bf dans ce dossier pour les faire apparaître dans la liste Effets.
  - Un dossier par défaut. Par exemple, les plugins AKVIS sont installés dans C:\Program Files\AKVIS.
  - Un dossier de plugins d'un autre éditeur graphique. Cette option est utile si vous utilisez plusieurs éditeurs graphiques sur la même machine.

  Cliquez sur **OK**.

- Redémarrez AliveColors et appelez les plugins installés à partir du menu **Effets**.

Liste des plugins **AKVIS** compatibles sur Windows et Mac (certaines fonctionnalités sont disponibles dans AliveColors) :

AKVIS AirBrush — Techniques de photos à l'aérographe (le plugin intégré AirBrush est disponible).

AKVIS Artifact Remover AI — Restauration d'images compressées en JPEG (également disponible en tant que filtre basé sur l'IA dans AliveColors : **AI -> Suppression des artefacts JPEG**).

AKVIS ArtSuite — Encadrements et effets spéciaux pour vos photos.

AKVIS ArtWork — Ensemble polyvalent de techniques de peinture.

AKVIS Chameleon — Logiciel de montage photo.

AKVIS Charcoal — Dessins au fusain et à la craie.

AKVIS Coloriage AI — Colorisation de photos en noir et blanc (également disponible en tant que filtre basé sur l'IA dans AliveColors : **AI -> Colorisation de l'image**).

AKVIS Decorator — Remodelage et recoloration.

AKVIS Draw — Dessin au crayon à main levée.

AKVIS Enhancer — Faites ressortir les détails de vos photos (le plugin intégré Enhancer est disponible).

AKVIS Explosion — Effets d'explosion fabuleux.

AKVIS HDRFactory — Photographie HDR : plus éclatante que la réalité ! (le plugin intégré HDRFactory est disponible).

AKVIS Inspire AI — Stylisation artistique des images

AKVIS LightShop — Effets de lumière et d'étoiles (le plugin intégré LightShop est disponible).

AKVIS MakeUp — Creez votre portrait ideal ! (le plugin intégré MakeUp est disponible).

AKVIS NatureArt — Phénomènes naturels sur vos photos (le plugin intégré NatureArt est disponible).

AKVIS Neon — Dessins lumineux à partir de vos photos (le plugin intégré Neon est disponible).

AKVIS Noise Buster AI — Réduction du bruit numérique (l'algorithme traditionnel est accessible dans le plugin intégré Noise Buster, le filtre basé sur l'IA est disponible dans **AI -> Suppression du bruit**).

AKVIS OilPaint — Effet de peinture à l'huile.

AKVIS Pastel — Effet de peinture au pastel.

AKVIS Points — Effet de peinture pointilliste (le plugin intégré Points est disponible).

AKVIS Refocus AI — Amélioration de la mise au point et ajout d'effets de flou (l'une des options est disponible dans **AI -> Suppression du flou**).

AKVIS Retoucher — Restauration d'images.

AKVIS Sketch — Convertir une photo en dessin.

AKVIS SmartMask AI — Détourage précis des objets (le plugin intégré SmartMask est disponible).

AKVIS Watercolor — Art de l'aquarelle.

Liste des plugins tiers compatibles :

Plugins **Corel ParticleShop** (sur Windows et Mac)

Plugins **Auto FX Software** (sur Windows et Mac)

Plugins **Topaz Labs** (seulement sur Windows)

Plugins **Nik Collection** (seulement sur Windows)

Plugins **Exposure Software** (ex **Alien Skin Software**) : Exposure, Snap Art, Eye Candy (seulement sur Windows)

Plugins **Imagenomic** (seulement sur Windows)

Pour obtenir les informations sur la version et l'état de la licence de tout plugin, appelez la commande de menu **Aide -> A propos des plugins**.

PLUGINS INTÉGRÉS

Dans le menu **Effets**, un certain nombre de plugins AKVIS puissants sont disponibles : **Effets -> Plugins intégrés**. Ces filtres augmentent considérablement les capacités de l'éditeur qui sont déjà impressionnantes.

AirBrush (effet de peinture à l'aérographe en modes Monochrome et Couleurs d'origine)

Enhancer (modes : Améliorer les détails, Correction de la tonalité et Traitement prépresse)

HDRFactory (modes : Création d'images HDR, Réduction des effets fantômes, Correction locale)

LightShop (effets lumineux, Pinceau étincelant)

MakeUp (génération automatique de masque de tonalité, outils de retouche de portraits)

NatureArt (effets : Pluie, Eau, Nuages, Arc-en-ciel, Éclair, Givre et Aurore boréale)

Neon (effets de lignes lumineuses)

Noise Buster (algorithme traditionnel de réduction du bruit)
Le filtre basé sur l'IA est disponible dans le menu **AI -> Suppression du bruit**.

Points (effet de peinture pointilliste)

SmartMask (Pinceau magique, Incrustation, Améliorer les contours)

Vous pouvez également ajouter d'autres plugins AKVIS ou des outils tiers en tant que plugins externes.

AIRBRUSH

Le plug-in intégré **AirBrush** vous permet de transformer vos photos en dessins à l'aérographe.

La peinture à l'aérographe est une technique qui consiste à pulvériser un brouillard de colorant, d'encre ou de peinture à l'aide d'un outil appelé aérographe. Même si elle est généralement associée à l'industrie automobile et au graffiti, il est possible de transformer n'importe quel objet en une œuvre d'art. Les peintures à l'aérographe se caractérisent par une finesse exceptionnelle et un réalisme incroyable.

Les fonctionnalités suivantes sont disponibles dans le plugin intégré **AirBrush** :

Prise en charge de deux modes de couleur :

Couleurs d'origine. Création d'une image photoréaliste en utilisant les couleurs d'origine.



Couleurs d'origine

Monochrome. Création d'un dessin monochrome composé d'une couleur et de ses nuances.



Monochrome

Le plug-in est équipé d'un ensemble de **presets** vous permettant d'apporter des modifications instantanées à votre image en un seul clic. Les presets peuvent être utilisés tels quels ou modifiés au besoin.

Essayez le logiciel AKVIS AirBrush (offert comme application autonome et comme plugin) pour obtenir plus d'options pour convertir une photo en un dessin à l'aérographe. Le logiciel original offre 3 modes de traitement : **Couleurs d'origine**, **Monochrome** et **Multicolore**.

ENHANCER

Le plugin intégré **Enhancer** est conçu pour améliorer les détails d'une image, corriger ses zones sombres, augmenter la netteté des contours et le contraste.

Les modes suivants sont disponibles dans le plugin intégré **Enhancer** :

Améliorer les détails. Le mode vous permet d'améliorer la visibilité des détails dans les zones claires et sombres d'une image.



Améliorer les détails

Prépresse. Le mode vous permet d'augmenter la netteté des contours et le contraste d'une image entière avant l'impression.



Prépresse

Correction de la tonalité. Le mode améliore une image en corrigeant certaines zones de couleur.



Correction de la tonalité

Le plug-in est équipé d'un ensemble de **presets** vous permettant d'apporter des modifications instantanées à votre image en un seul clic. Les presets peuvent être utilisés tels quels ou modifiés au besoin.

Essayez le logiciel AKVIS Enhancer (offert comme application autonome et comme plugin) pour obtenir plus de fonctionnalités d'amélioration des photos.

HDRFACTORY

Le plugin intégré **HDRFactory** permet de créer des images HDR (Imagerie à grande gamme dynamique).

HDRFactory vous permet d'obtenir une image HDR en fusionnant plusieurs photos prises avec différentes expositions dans une image composite. Alternativement, vous pouvez appliquer l'effet HDR à une seule photo.

La fonction HDR permet de dépasser les limites de la plage dynamique des technologies actuelles et rend la scène beaucoup plus vive et plus proche de ce que notre œil peut voir.

Les fonctionnalités suivantes sont disponibles dans le plugin intégré **HDRFactory** :

Création d'images HDR. Le mode permet de produire une image avec une grande plage dynamique.



Image HDR

Correction locale. Ce mode permet d'affiner le résultat sur certaines zoness d'une image.



Correction locale

Réduction des effets fantômes. Ce mode permet de corriger les "fantômes" qui apparaissent parfois lors de la création d'une image HDR.



Réduction des effets fantômes

Le plug-in est équipé d'un ensemble de **presets** vous permettant d'apporter des modifications instantanées à votre image en un seul clic. Les presets peuvent être utilisés tels quels ou modifiés au besoin.

Essayez le logiciel AKVIS HDRFactory (offert comme application autonome et comme plugin) pour obtenir plus d'options pour la création d'images HDR et la correction de la tonalité.

LIGHTSHOP

Le plugin intégré **LightShop** permet d'ajouter des effets lumineux à une image.

LightShop comprend une variété d'éléments pour la création d'effets lumineux étonnants. Vous pouvez déplacer et modifier chaque élément de votre effet ainsi que tout l'effet, ajuster le mode de fusion et la zone d'application des effets.

Les fonctionnalités suivantes sont disponibles dans le plugin intégré **LightShop** :

Ajout d'effets de lumière. Création d'effets lumineux complexes composés de plusieurs éléments simples.



Effet de lumière

Pinceau étincelant . L'outil disperse de petits éléments lumineux - étoiles, coeurs, fleurs, etc. En savoir plus sur le pinceau.



Pinceau étincelant

Le plugin est équipé d'un ensemble de **presets** vous permettant d'apporter des modifications instantanées à votre image en un seul clic. Les presets peuvent être utilisés tels quels ou modifiés au besoin.

Essayez le logiciel AKVIS LightShop (offert comme application autonome et comme plugin) pour obtenir plus d'options de création d'effets lumineux et d'étoiles.

MAKEUP

Le plugin intégré **MakeUp** permet de retoucher et d'améliorer les photos de portrait.

MakeUp adoucit automatiquement les petits défauts de la peau pour la rendre plus brillante et plus nette. L'algorithme de retouche unique garantit des résultats professionnels sans rendre le visage trop lisse.

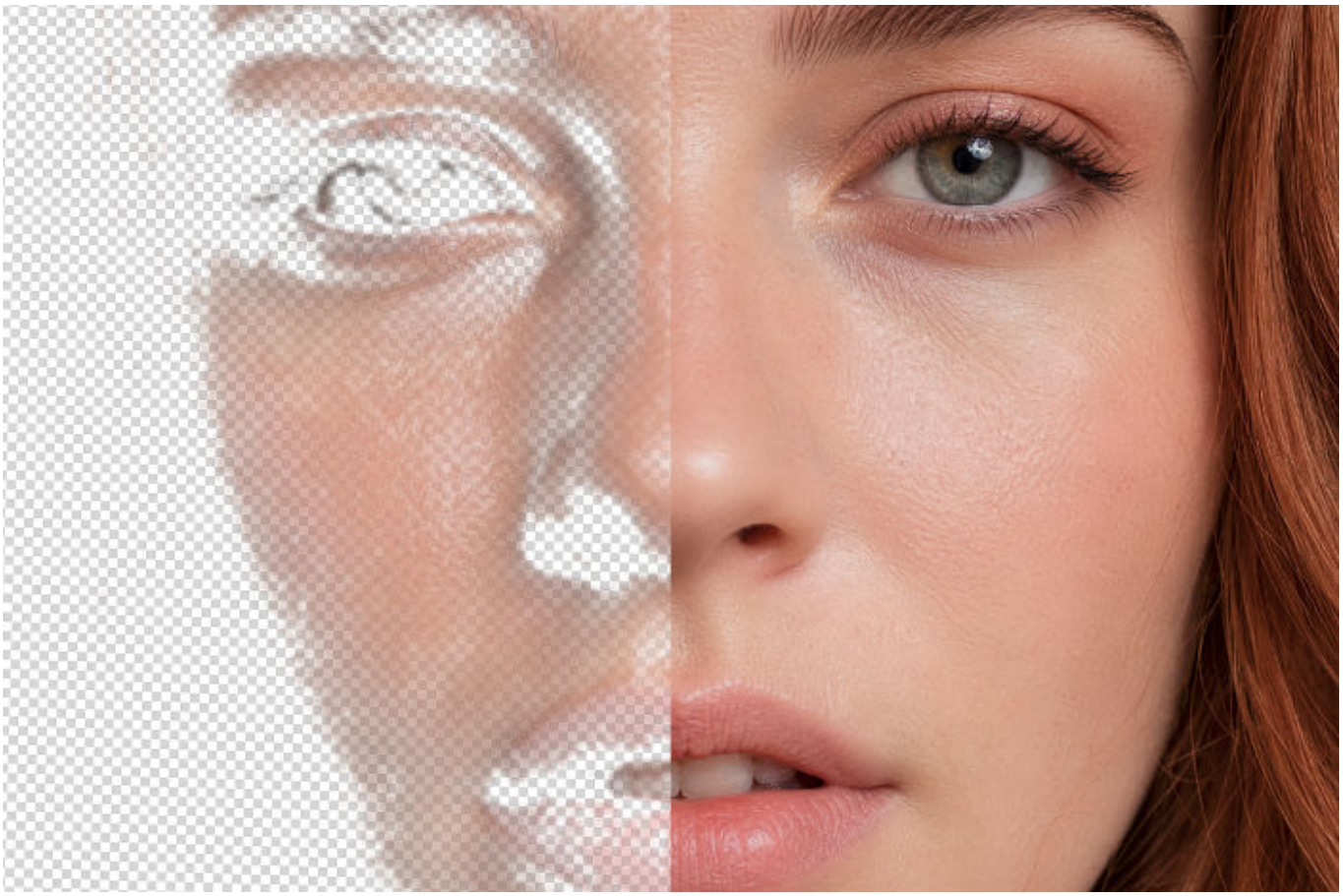
Le plugin améliore et rajeunit la peau sans affecter les autres zones de la photo (yeux, cheveux, fond).



Retouche photo

Les fonctionnalités suivantes sont disponibles dans le plugin intégré **MakeUp** :

- **Génération automatique de masque de tonalité**. Le plugin reconnaît automatiquement la zone du visage et crée un masque sur lequel la retouche sera appliquée. De plus, les outils d'édition de masque sont disponibles.



Masque

Outils de retouche. Les outils permettent de supprimer manuellement les défauts mineurs.



Outils de retouche

Le plugin est équipé d'un ensemble de presets prêts à l'emploi qui vous permettent d'apporter des modifications instantanées à votre image en un seul clic. Les presets peuvent être utilisés tels quels ou modifiés au besoin.

Essayez le logiciel AKVIS MakeUp (offert comme application autonome et comme plugin) pour obtenir davantage de fonctionnalités de retouche de portraits.

NATUREART

Le plugin intégré **NatureArt** propose une collection d'effets uniques imitant des phénomènes naturels.

NatureArt vous permet d'ajouter les effets suivants à une photo : pluie, nuages, arc-en-ciel, eau, éclairs, givre et aurore boréale.

Pluie. Cet effet vous permet d'ajouter différents types de pluie (de la bruine à l'ondée) et même de la neige (avec certains réglages de paramètres).



Pluie

Eau. En utilisant cet effet, vous pouvez ajouter de l'eau à une photo. Il est également possible de régler les paramètres d'éblouissement pour adapter l'effet aux conditions environnementales données.



Eau

Nuages. L'effet vous permet d'ajouter des nuages, du brouillard ou de la fumée à une image.



Brouillard

Arc-en-ciel. En utilisant l'effet, vous pouvez ajouter un arc-en-ciel à une image.



Arc-en-ciel

Éclair. L'effet vous permet d'ajouter un éclair de n'importe quelle taille et structure à une image.



Éclair

Givre. Cet effet vous permet de décorer une image avec des cristaux de givre.



Givre

Aurore boréale. L'effet vous permet d'embellir le ciel nocturne avec de belles "lumières du nord".



Aurore boréale

Le plug-in est équipé d'un ensemble de **presets** vous permettant d'apporter des modifications instantanées à votre image en un seul clic. Les presets peuvent être utilisés tels quels ou modifiés au besoin.

Essayez le logiciel AKVIS NatureArt (offert comme application autonome et comme plugin) pour obtenir davantage d'effets naturels sur vos photos (y compris **Soleil**, **Feu**, **Glace**, **Ciel nocturne**, **Neige**).

NEON

Le plugin intégré **Neon** est conçu pour appliquer des effets de néon à une image. Il transforme les photos numériques en dessins à l'encre luminescente, vifs et éclatants.

Les fonctionnalités suivantes sont disponibles dans le plugin intégré **Neon** :

Effet de lignes lumineuses. Conversion d'une photo en un dessin à l'encre luminescente.



Dessin au néon

Colorisation. Cette option vous permet d’ajouter une teinte de couleur à une image.



Colorisation à la couleur bleue

Déformation. L'effet permet d'ajouter des distorsions à un objet.



Déformation

Le plug-in est équipé d'un ensemble de **presets** vous permettant d'apporter des modifications instantanées à votre image en un seul clic. Les presets peuvent être utilisés tels quels ou modifiés au besoin.

Essayez le logiciel AKVIS Neon (offert comme application autonome et comme plugin) pour obtenir davantage de fonctionnalités (notamment les paramètres **Renforcer l'effet**, l'effet **Hachures**, les paramètres **Réglage des couleurs** et les options **Décoration**).

NOISE BUSTER

Le plugin intégré **Noise Buster** permet de réduire le bruit numérique sur les photographies. Le bruit numérique se produit lorsque le capteur de l'appareil photo ne capture pas correctement les informations lors de la prise de vue.

Noise Buster permet de supprimer le bruit numérique, de réduire le grain et d'éliminer les taches de couleur non uniformes sans compromettre d'autres aspects de l'image et en conservant la netteté des bords.

Les fonctionnalités suivantes sont disponibles dans le plugin intégré **Noise Buster** :

Réduction du bruit numérique. Suppression du bruit de couleur et de luminance.



Réduction du bruit numérique

Démoirage. Cette option permet de réduire les effets de moiré indésirables et de minimiser l'effet de tramage sur les photos numérisées.



Démoirage

Le plug-in est équipé d'un ensemble de **presets** vous permettant d'apporter des modifications instantanées à votre image en un seul clic. Les presets peuvent être utilisés tels quels ou modifiés au besoin.

Essayez le logiciel AKVIS Noise Buster AI (offert comme application autonome et comme plugin) pour obtenir davantage d'options pour la suppression du bruit numérique.

POINTS

Le plugin intégré **Points** permet de transformer vos photos en peintures magnifiques en utilisant la technique du pointillisme.

Le Pointillisme est une technique de peinture qui consiste à appliquer la peinture à l'aide de séries de petits points séparés. Le mélange optique de ces points vous donne la perception visuelle d'une image entière. Ce style est basé sur l'impressionnisme et a été utilisé par des artistes tels que Georges Seurat, Paul Signac et George Seurat.



Effet de peinture pointilliste

Le plug-in est équipé d'un ensemble de **presets** vous permettant d'apporter des modifications instantanées à votre image en un seul clic. Les presets peuvent être utilisés tels quels ou modifiés au besoin.

Essayez le logiciel AKVIS Points (offert comme application autonome et comme plugin) pour obtenir plus de fonctionnalités de l'effet de pointillisme (y compris les paramètres supplémentaires et les options **Décoration**).

SMARTMASK

Le plugin intégré **SmartMask** permet de masquer et de découper des parties de photos.

SmartMask permet aux utilisateurs de créer rapidement et sans effort des sélections précises et d'isoler un objet de l'arrière-plan.

Le plugin fonctionne aussi bien avec les bords flous que durs d'un fragment. En quelques clics, vous pouvez sélectionner des objets avec des bordures clairement dessinées ainsi que des bords non clairement définis.

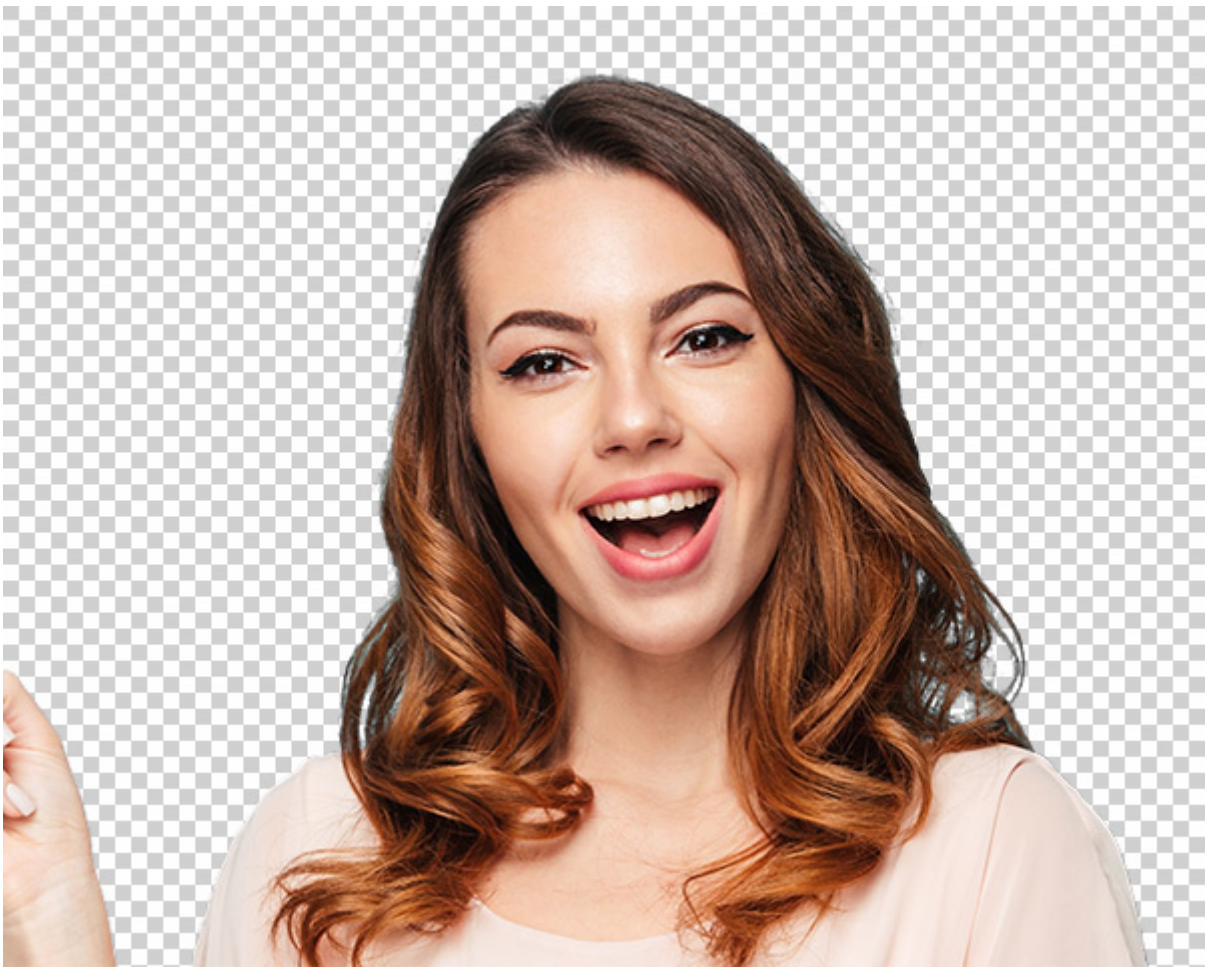
Les fonctionnalités suivantes sont disponibles dans le plugin intégré **SmartMask** :

Pinceau magique . L'outil vous aide à sélectionner des objets complexes tels que les cheveux ou la fourrure. En savoir plus sur l'outil.



Pinceau magique

Incrustation. Le mode vous permet de supprimer rapidement et précisément un arrière-plan monochrome.



Incrustation

Améliorer les contours. Le mode permet d’éditer les bords de sélections ou d'objets découpés.



Améliorer les contours

Essayez le logiciel AKVIS SmartMask AI (offert comme application autonome et comme plugin).

FILTRES AI

L'éditeur d'images **AliveColors** contient des filtres AI basés sur des réseaux de neurones pour un traitement d'image rapide et de haute qualité.

Filtres basés sur l'IA :

Génération d'images locale (sur un ordinateur)
Génération d'images dans le cloud (via passerelle)
  Règles et conseils pour les prompts
Colorisation de l'image
Agrandissement de l'image
Suppression des artefacts JPEG
Suppression du flou
Suppression du bruit

Veuillez consulter la configuration système requise.

GÉNÉRATION D'IMAGES LOCALE

La **Génération d'images locale** est un module basé sur un réseau neuronal qui crée des images à partir de descriptions textuelles (prompts). Elle peut générer des images entièrement nouvelles ou modifier des images existantes. Tous les modèles et fichiers sont stockés localement sur votre ordinateur, donc aucune connexion Internet n'est requise. Comme tout s'exécute sur votre propre matériel, vous n'avez pas à payer pour chaque image générée.



Génération d'images

Dans le menu, sélectionnez : **AI -> Génération d'images locale**. Une boîte de dialogue contenant les paramètres s'affiche. Les paramètres et leurs valeurs peuvent varier selon les modèles.

La version actuelle prend en charge les modèles suivants : **Z-Image-Turbo**, **Z-Image-Turbo-CyberRealistic-v7**, **ERNIE-Image-Turbo**, **RealVisXL-v5-Lightning**, **DreamShaperXL-Lightning**.

En bas de cette boîte de dialogue, le panneau **Résultats** affiche les vignettes des images générées. Un double-clic sur une vignette permet d'épingler le résultat dans le panneau. Il restera visible lors de la prochaine génération.

Prompt. Il s'agit d'une instruction ou d'une commande spécifique donnée à l'IA. Dans AliveColors, vous pouvez saisir une description (prompt) et une exclusion (prompt négatif). La création d'une image à partir d'une description dépend du modèle. Le modèle **Z-Image-Turbo** n'utilise pas d'exclusion.

> **Prompt**. Saisissez une description textuelle détaillée décrivant l'image que vous souhaitez créer. Vous pouvez rédiger les invites dans n'importe quelle langue. Cependant, pour les descriptions complexes et détaillées, l'anglais offre une plus grande précision et une meilleure cohérence avec le résultat de la requête.



Prompt = "Oiseau en bois"



Prompt = "Oiseau en verre"

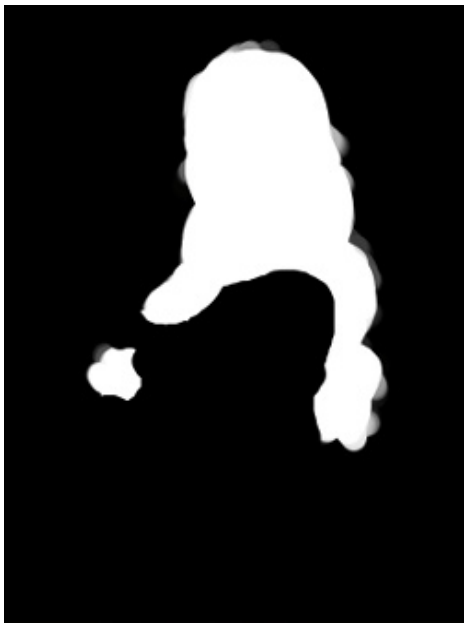
Prompt négatif. Ajoutez la description des éléments/objets qui ne doivent pas figurer dans l'image générée. Le modèle **Z-Image-Turbo** n'utilise pas de prompt négatif.

> **Note**. Vous pouvez consulter les recommandations pour les prompts de génération d'images.
>
> AKVIS et son logiciel, AliveColors, déclinent toute responsabilité concernant les images générées à l'aide de modèles d'IA tiers. Il incombe à l'utilisateur de consulter et de respecter les conditions de licence et les politiques d'utilisation applicables au modèle d'IA choisi. En savoir plus.

Masque. L'image sera générée uniquement dans la zone sélectionnée.



Image originale



Masque



Génération d'images par masque

Afficher le masque. La case à cocher active ou désactive l'affichage du masque, et la liste déroulante permet de modifier le type d'affichage.

Utiliser le masque. Cette option permet de générer un masque dans la zone sélectionnée. Lorsqu'elle est activée, la génération s'effectue sur toute l'image.

Flou du masque (-100..100 %). Plus le paramètre augmente, plus le masque s'étend et plus ses bords sont flous, offrant ainsi une transition douce (avec des valeurs positives, le flou s'étend vers l'extérieur, avec des valeurs négatives, il s'étend vers l'intérieur).

Zone de travail. Sélectionnez la région à partir de laquelle les données de l'image source sont extraites pour la génération :

Auto. L'une des options ci-dessous est sélectionnée automatiquement.

Calque. Tout le contenu du calque raster sélectionné.

Opacité. Le contenu opaque du calque raster actif.

Sélection. La zone sélectionnée du calque raster actif.

Augmenter la zone de génération (0-100 %). Augmente le retrait par rapport au bord de la zone sélectionnée (en pourcentage de la taille de la sélection d'origine).

Paramètres de génération .

Modèle. Sélectionnez un modèle pour la génération d'images.

Z-Image-Turbo. Modèle universel. Rapide. Résultats de haute qualité. Prend en charge la génération de texte. Ne prend pas en charge les prompts négatifs.
Z-Image-Turbo-CyberRealistic-v7. Orienté vers le photoréalisme. Rapide. Excellente qualité de rendu. Prend en charge la génération de texte. Style plus européen. Ne prend pas en charge les prompts négatifs. Risque plus élevé d'apparition d'artefacts.
ERNIE-Image-Turbo. Modèle polyvalent. Rapide. Excellente qualité de rendu. Génération de texte améliorée. Style plus asiatique. Ne prend pas en charge les prompts négatifs. Plus exigeant en ressources.
RealVisXL-v5-Lightning. Axé sur le photoréalisme. Très rapide. Moins gourmand en ressources. Qualité de résultat moyenne. Prend en charge les prompts négatifs. Ne prend pas en charge la génération de texte ou d'illustrations.
DreamShaperXL-Lightning. Axé sur l'illustration et l'art. Rapide. Moins gourmand en ressources. Qualité de résultat moyenne. Prend en charge les prompts négatifs. Ne prend pas en charge la génération de texte.

Taille (512-2048). Taille du côté le plus long de l'image générée. Le rapport hauteur/largeur correspond à celui du document sur lequel le filtre a été appliqué.

Intensité (0.00-1.00). Impact du contenu de l'image source sur le résultat généré. Si la valeur est 1, l'image source est complètement ignorée.
Pour créer une image à partir de zéro, définissez **Intensité = 1**. Pour intégrer (remplacer) naturellement une partie de l'image, définissez la valeur sur **0.8**.



Image originale
(Écureuil)



Intensité = 0.6
Prompt = "Poupée tricotée"

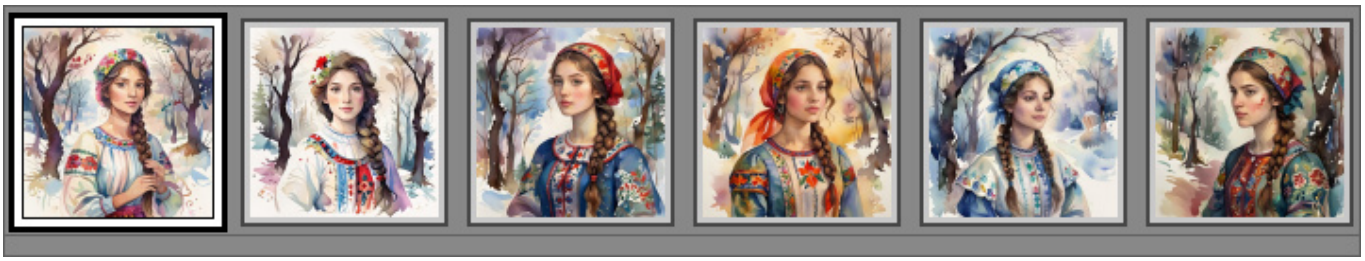


Intensité = 1.0
Prompt = "Poupée tricotée"

Limitation de l'Intensité. Si la case est cochée, les valeurs de l'**Intensité** présentant des résultats de génération similaires seront ignorées.

> **Note.** Cette fonction est active uniquement lorsque la case à cocher **Étapes** (ci-dessous) est cochée. Plus la valeur des **Étapes** est élevée, plus l'incrément de l'**Intensité** est faible.

Résultats (1-8). Nombre de résultats générés par calcul.



Résultats = 6

Étapes. Nombre d'étapes de génération. Plus le nombre d'étapes est élevé, plus l'image est détaillée et plus le temps de génération est long.



Étapes = 5



Étapes = 25

Nombre aléatoire (0-999999). Nombre initial pour la génération d'images. Si la case est cochée, vous pouvez définir un nombre précis, sinon, un nombre aléatoire sera sélectionné à chaque fois.

Précision. La valeur par défaut est **1,0**. Nous recommandons fortement d'utiliser cette valeur pour le réseau neuronal actuel.

> Prompt : "Jeune fille en robe légère, lunettes de soleil dans les cheveux, grandes boucles d'oreilles, avec une tasse de café dans un café de rue en été, photo professionnelle haute définition, éclairage volumétrique, flou artistique, 8K"



Précision = 0.8 Précision = 1.5

Échantillonneur. Dans la liste déroulante, sélectionnez l'algorithme de génération d'image principal.



Différentes options d'échantillonnage

Planificateur. Dans la liste déroulante, sélectionnez l'algorithme de génération auxiliaire.



Différentes options de planification

Vous pouvez enregistrer les paramètres de génération et les prompts dans un preset. Cliquez sur le bouton  pour ouvrir une boîte de dialogue contenant tous les presets disponibles et enregistrer vos propres paramètres.

Modèle LoRA. Modules d'extension compacts et rapides, entraînés sur le réseau neuronal principal. Ils permettent d'ajouter des styles, des caractères ou des objets spécifiques sans avoir à réentraîner l'ensemble du modèle.

Cochez les cases pour sélectionner les modèles LoRA qui seront appliqués au résultat de la génération.



Dessin au crayon



Peinture à l'aquarelle

Influence (0.1-2.0). Influence du modèle sur le résultat de la génération.

Options du serveur (facultatif). Possibilité de déléguer le processus de génération d'images à un autre ordinateur (plus puissant).

Note. Le transfert de la génération vers un autre ordinateur n'est possible qu'avec une licence **Business**.

Nom. Nom du serveur.

Adresse. Adresse IP ou nom de domaine de l'ordinateur.

Port. Port d'accès.

Cliquez sur le bouton **Exécuter** pour lancer la génération d'une image à partir de la description textuelle.

Cliquez sur le bouton **Annuler** pour interrompre la génération.

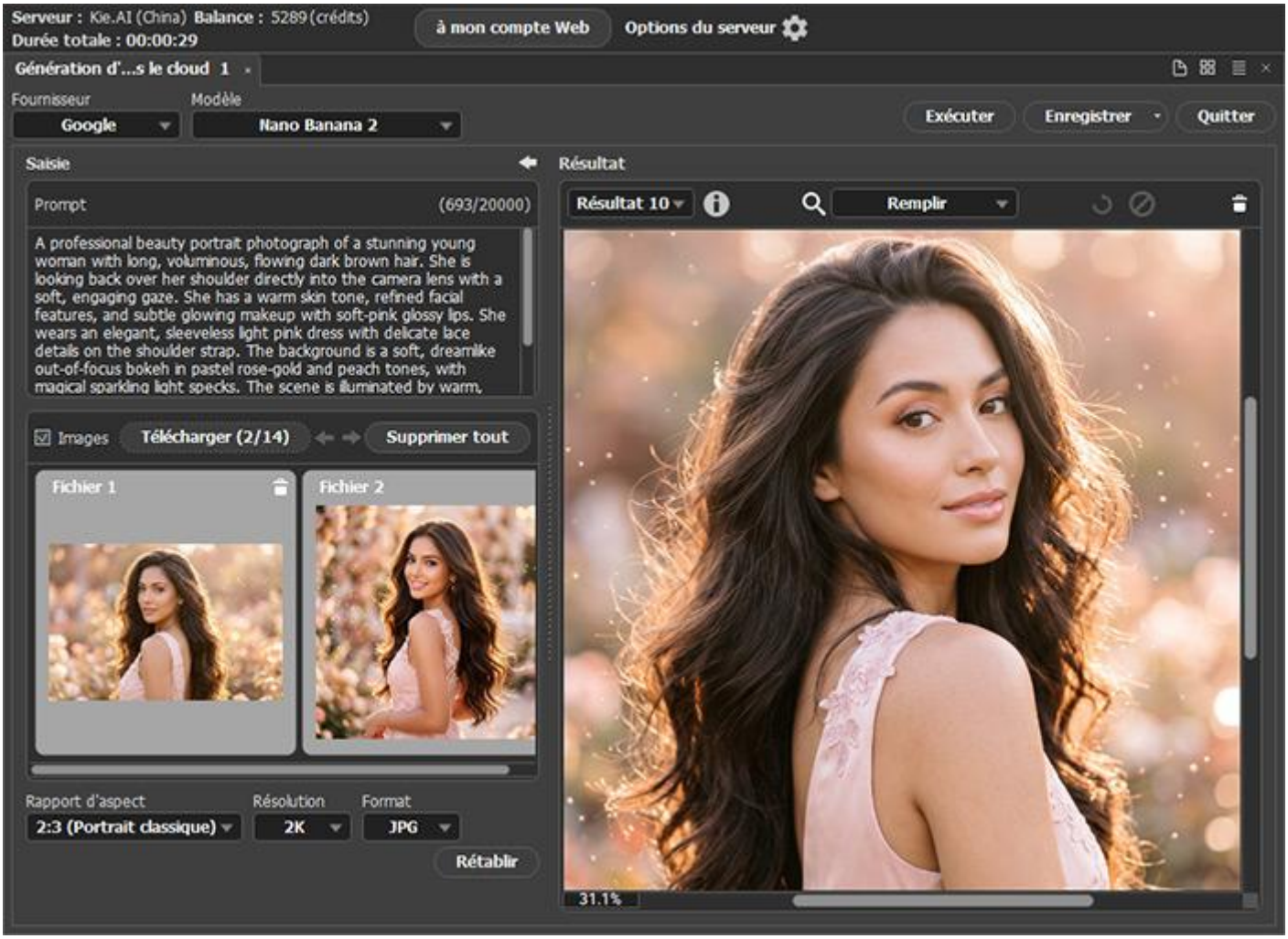
Cliquez sur le bouton **Enregistrer** pour ouvrir le résultat sélectionné dans l'éditeur d'images. Si plusieurs résultats sont sélectionnés, ils s'ouvriront dans un seul document, sous forme de calques distincts. Sélectionnez **Enregistrer sous** pour ouvrir les résultats dans un nouveau document. Si la case est décochée, ils s'ouvriront dans le document d'origine.

Cliquez sur le bouton **Annuler** pour fermer la boîte de dialogue de génération d'image sans enregistrer les modifications.

GÉNÉRATION D'IMAGES DANS LE CLOUD

La **Génération d'images dans le cloud** vous permet de créer des images à partir d'une description textuelle (prompt) grâce à de puissants modèles d'IA hébergés sur une plateforme cloud tierce. Elle peut générer des images entièrement nouvelles ou modifier des images existantes. Une connexion Internet est requise.

Cette fonctionnalité permet aux utilisateurs ne disposant pas d'ordinateurs performants d'accéder à des modèles avancés de génération d'images par IA et de créer des images de haute qualité sans nécessiter de matériel local puissant.



Génération d'images dans le cloud

> **Attention !** AKVIS n'accepte aucun paiement, ne fournit pas les services listés et ne détient pas vos données personnelles. Elle se contente de permettre la connexion à des ressources tierces et vous y redirige.

Sélectionnez **IA → Génération d'images dans le cloud** dans le menu.

Pour obtenir une **Clé API**, créez un compte ou connectez-vous sur **kie.ai**.

1. Dans le logiciel, cliquez sur **Compte** pour ouvrir le site web, ou accédez-y directement.
2. Sur le site web, cliquez sur **Commencer** en haut à droite.
3. Dans la fenêtre **Connexion/Inscription**, créez un nouveau compte ou connectez-vous à un compte existant. Si nécessaire, approvisionnez votre compte.
4. Copiez votre **Clé API** depuis votre compte.
5. Retournez au logiciel, ouvrez la fenêtre **Options du serveur** et collez la **Clé API** dans le champ approprié.

Options du serveur. Configurez la connexion au service de génération d'images KIE.AI en fournissant votre clé API et les paramètres serveur requis.



Options du serveur

Serveur. Choisissez un serveur dans la liste.

Clé API. Identifiant utilisateur.

Cliquez sur **Appliquer la clé API** pour enregistrer l'identifiant saisi. Cliquez sur **Réinitialiser la clé API** pour restaurer la dernière clé enregistrée.

Utiliser un proxy. Pour utiliser un proxy, cochez la case et configurez ses paramètres.

Cliquez sur **Appliquer le proxy** pour enregistrer les paramètres de proxy saisis. Cliquez sur **Réinitialiser le proxy** pour rétablir les dernières valeurs enregistrées.

Saisie. La partie gauche de la fenêtre contient les données d'entrée (qui peuvent varier selon les modèles). Le bouton ◀ réduit cette partie de la fenêtre, et le bouton ▶ l'agrandit.

Fournisseur. Filtrez les modèles par usage ou fabricant.

Modèle. Sélectionnez un modèle de génération dans la liste déroulante.

Prompt. Saisissez une description textuelle détaillée de l'image à générer. Vous pouvez saisir le texte dans n'importe quelle langue, mais pour les descriptions complexes et détaillées, il est préférable d'utiliser l'anglais pour plus de précision.

Prompt négatif. Ajoutez la description des éléments/objets qui ne doivent pas figurer dans l'image générée.

Note. Vous pouvez consulter les recommandations pour les prompts de génération d'images.

AKVIS et son logiciel, AliveColors, déclinent toute responsabilité concernant les images générées à l'aide de modèles d'IA tiers. Il incombe à l'utilisateur de consulter et de respecter les conditions de licence et les politiques d'utilisation applicables au modèle d'IA choisi. En savoir plus.

Images. Si nécessaire, ajoutez les images qui seront utilisées lors de la génération en cliquant sur le bouton **Charger**.

Rapport d'aspect. Sélectionnez le rapport d'aspect de l'image générée.

Résolution. La taille de l'image générée.

Format. Le format de l'image générée (JPEG, PNG).

Intensité. L'impact du contenu de l'image source sur le résultat de la génération.

Vitesse de rendu. Vitesse de génération de l'image.

Style. Le style utilisé pour la génération de l'image.

Résultats. Nombre de résultats générés en un seul calcul.

Étapes. Nombre d'étapes de génération.

Graine (0-999999). Nombre initial pour la génération de l'image. Cochez cette case pour définir un nombre précis ; sinon, un nombre aléatoire sera sélectionné à chaque fois.

Améliorer le prompt. Le serveur utilisera un algorithme spécial pour améliorer la description textuelle.

Réservé aux adultes (18+). Cochez cette case pour exclure les options de génération indésirables (contenu pour adultes).

En cliquant sur le bouton **Exécuter**, la requête sera envoyée à un serveur externe pour générer l'image, puis le résultat sera renvoyé au logiciel.

En cliquant sur le bouton **Annuler**, le processus de génération sera interrompu.

Résultat. Les images générées s'affichent à droite.

Sélectionnez un résultat dans la liste déroulante (Résultat 1, Résultat 2, etc.).

Cliquez sur pour afficher les informations relatives à l'image générée sélectionnée (taille, modèle, temps et coût de génération, prompt).

Cliquez sur pour télécharger à nouveau le résultat généré depuis le site web vers le logiciel.

Cliquez sur pour annuler le chargement de l'image générée depuis le site web vers le logiciel.

Cliquez sur pour supprimer le résultat généré.



Modèle : Nano Banana 2

Prompt : "Photo de beauté professionnelle d'une superbe jeune femme aux longs cheveux bruns foncés, volumineux et ondulés. Elle regarde par-dessus son épaule, fixant l'objectif d'un regard doux et captivant. Son teint est chaud, ses traits délicats et son maquillage doux et lumineux, avec des lèvres rose pâle et brillantes. Elle porte une élégante robe rose clair sans manches, ornée de dentelle délicate sur la bretelle. L'arrière-plan est un flou artistique, un bokeh doux et onirique aux tons pastel or rose et pêche, parsemé de particules de lumière scintillantes. La scène est éclairée par un contre-jour chaud et diffus qui met magnifiquement en valeur les contours de sa chevelure. Une esthétique pure et sophistiquée."

Cliquez sur le bouton **Exécuter** pour lancer la génération d'une image à partir de la description textuelle.

Cliquez sur le bouton **Annuler** pour interrompre la génération.

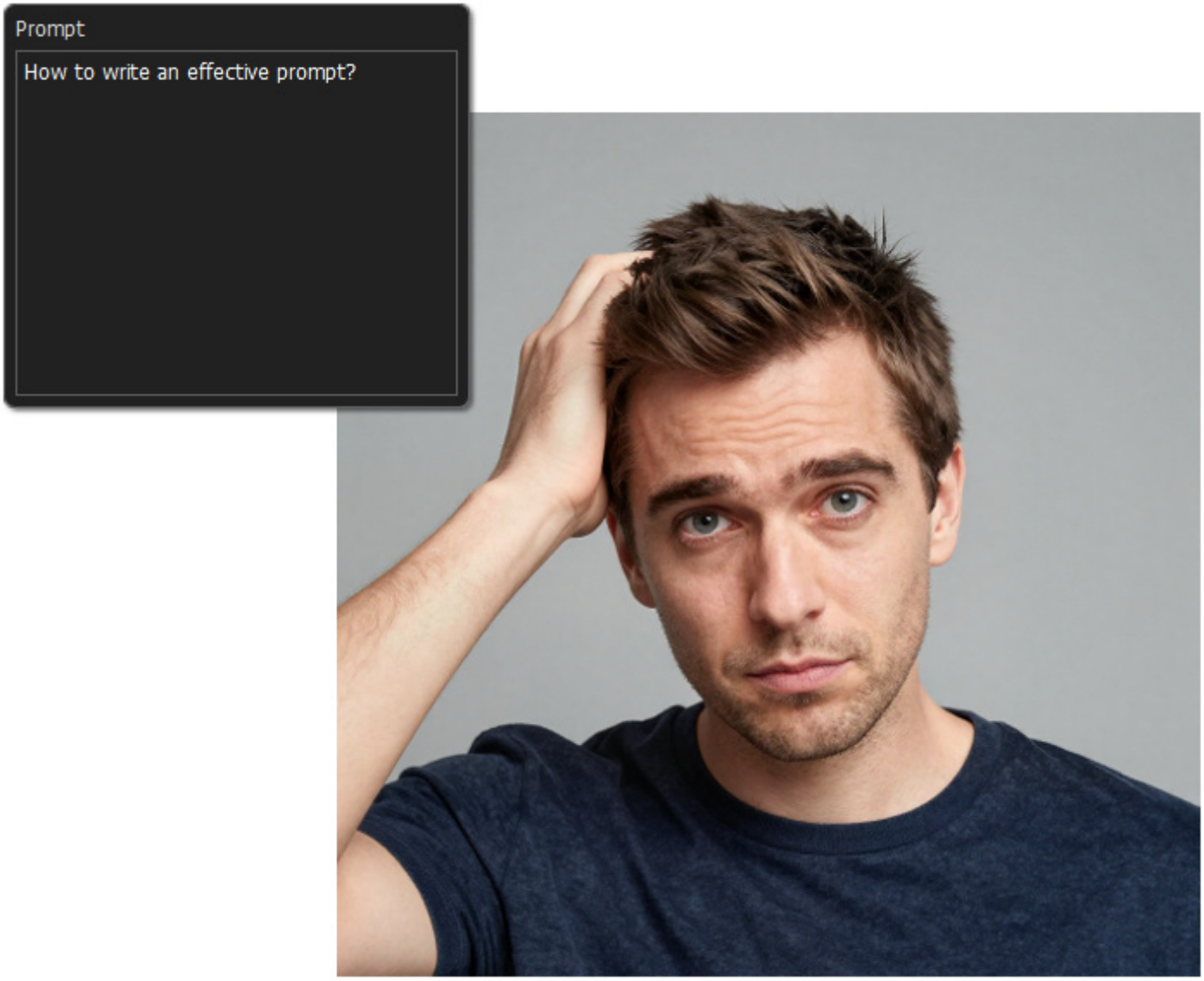
Cliquez sur le bouton **Enregistrer** pour ouvrir le résultat sélectionné dans l'éditeur d'images. Si plusieurs résultats sont sélectionnés, ils s'ouvriront dans un seul document, sous forme de calques distincts. Sélectionnez **Enregistrer sous** pour ouvrir les résultats dans un nouveau document. Si la case est décochée, ils s'ouvriront dans le document d'origine.

Cliquez sur le bouton **Annuler** pour fermer la boîte de dialogue de génération d'image sans enregistrer les modifications.

RÈGLES ET CONSEILS POUR LES PROMPTS DE GÉNÉRATION D'IMAGES

Génération d'images est un module basé sur un réseau neuronal, conçu pour créer des images à partir d'une description textuelle (prompt).

Le principal paramètre requis pour la génération d'images est le **prompt**. Il s'agit d'une requête, d'une instruction ou d'une tâche textuelle qu'un utilisateur envoie au réseau neuronal.



Règles pour créer un prompt

Un ou deux mots simples suffisent pour générer une image. Dans ce cas, l'image sera générée, et le résultat peut même être satisfaisant, mais le réseau neuronal complétera tous les détails automatiquement.

Par exemple, si vous entrez "chat", une image de chat sera générée, mais de quel type de chat s'agira-t-il ? Blanc ou roux ? À la maison ou au jardin ? S'agira-t-il d'une photo ou d'une illustration ?

Par conséquent, pour créer une image détaillée, il est préférable de respecter une certaine structure et d'utiliser des descriptions précises et détaillées.

Un prompt efficace se compose généralement des éléments suivants :

- type/style d'image
- sujet
- apparence
- pose ou action
- environnement
- éclairage
- détails techniques

Type/Style d'image. Précisez exactement ce que vous souhaitez recevoir comme résultat de la génération : une photographie, une illustration, une peinture à l'huile, un dessin, une bande dessinée, dans le style anime, cyberpunk, etc.



Photo



Dessin

Objet/Sujet. Choisissez le personnage principal qui sera au centre de la composition, par exemple un chien, un chanteur, un médecin, une voiture, un château, une rivière, etc. Indiquez également, si nécessaire, le genre du sujet : homme ou femme, fille ou garçon (femme médecin, joueuse fille).



Musicien



Femme médecin

Apparence. Il s'agit de l'apparence de l'objet précédemment spécifié. Par exemple, pour une personne, vous pouvez préciser ses vêtements, la couleur de ses cheveux, son type de visage, ses émotions, son âge, ce qu'elle tient, etc. Plus la description est détaillée, plus le réseau neuronal tentera de reproduire fidèlement l'objet sélectionné.

> **Note.** Les réseaux neuronaux ont des difficultés à comprendre les descriptions abstraites et vagues, il est préférable d'utiliser des détails visuels précis.



Brune en robe

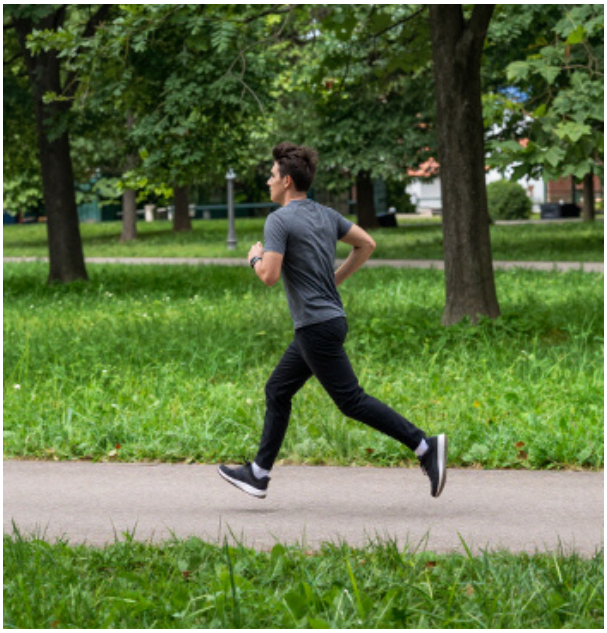


Brune en robe rouge et lunettes de soleil

Pose ou action. Décrivez ce que fait le sujet : assis, courant, dansant, par exemple. Évitez également les concepts abstraits comme penser, rêver ou réfléchir, car le réseau neuronal ne pourra pas les représenter sans ambiguïté.



Homme marche dans le parc



Homme court dans le parc

Environnement. Décrivez l'emplacement de l'objet et les objets qui l'entourent. Il est préférable de décrire l'environnement plus en détail. Par exemple, pas simplement "forêt", mais "une forêt d'automne claire et feuillue", afin de créer une image plus précise et vivante.



Parc



Parc d'automne avec des feuilles rouges et jaunes tout autour

Éclairage. La lumière crée l'ambiance. Précisez le type d'éclairage (artificiel, naturel), la couleur (rouge, bleu), la direction (d'en haut, d'en bas), etc. Par exemple : éclairage cinématographique, douce lumière de coucher de soleil, clair de lune froid, etc.



Lumière jaune à l'intérieur d'une porte



Lumière bleue à l'intérieur d'une porte

Détails techniques. À la fin, vous pouvez préciser certains paramètres de l'appareil photo, son emplacement, les conditions et le type de prise de vue, ainsi que les outils utilisés pour créer l'image.



Corgi. Photo prise avec un objectif fisheye



Corgi. Photo avec un bokeh

En conclusion, rassemblons tout ce que nous avons appris en une seule image et voyons ce que cela donne.

Prompt : Image réaliste d'une jeune étudiante devant un vieux bâtiment à colonnes. Cheveux longs blonds, pose classique, le corps légèrement tourné vers la gauche, regard droit dans l'objectif. Chemise blanche immaculée à la texture détaillée, ornée d'un nœud papillon rouge. Silhouette élancée, yeux marrons mi-clos, visage parsemé de taches de rousseur, lèvres entrouvertes. Journée d'été ensoleillée. Profondeur de champ cinématographique (f/1.4), objectif 85 mm vintage avec grain argentique.



Résultat

Astuces

Langue du prompt. Le réseau neuronal comprend différentes langues, mais il a été entraîné en anglais et en chinois. Vous pouvez donc essayer de rédiger la requête dans ces langues pour un résultat plus précis.

Utilisez des synonymes pour renforcer une ambiance particulière, par exemple : sombre, lugubre, inquiétant, effrayant – pour créer l'atmosphère d'un film d'horreur.

Descriptions précises. Utilisez des descriptions courtes et claires, en minimisant les concepts abstraits que le réseau neuronal ne peut pas interpréter sans ambiguïté.

Négations. Essayez d'éviter d'utiliser des mots comme "pas", "sans", "sauf", etc. – il est préférable de remplacer ces expressions par des synonymes appropriés. Par exemple, au lieu de "sans cheveux", écrivez "chauve".

Limitez le nombre d'objets. N'en abusez pas. Plus il y a d'objets, plus le réseau neuronal risque de les rendre moins bien.

Ponctuation. Le réseau neuronal peut interpréter les virgules supplémentaires comme une augmentation du nombre d'objets, même s'il s'agit d'adjectifs se référant au même objet. Par conséquent, lorsque vous ajoutez plusieurs définitions, il est préférable de ne pas utiliser de virgules entre elles.

Générations multiples. Si le prompt est correct, mais que le résultat de la génération n'est pas satisfaisant, ne vous inquiétez pas. Vous pouvez modifier la valeur de **Nombre aléatoire** et réessayer, ou générer plusieurs variantes simultanément (en augmentant le paramètre **Résultats**).

Texte. Le réseau neuronal peut ajouter du texte simple à une image. Pour un résultat optimal, saisissez le texte en majuscules.

Vous pouvez enregistrer un prompt, ainsi que ses paramètres de génération, en tant que preset. Cliquez sur  pour ouvrir une boîte de dialogue contenant tous les presets disponibles et enregistrer vos propres paramètres.

Note. AKVIS et son logiciel, AliveColors, déclinent toute responsabilité concernant les images générées à l'aide de modèles d'IA tiers. Il incombe à l'utilisateur de consulter et de respecter les conditions de licence et les politiques d'utilisation applicables au modèle d'IA choisi. En savoir plus.

COLORISATION DE L'IMAGE

Le module **Colorisation de l'image** utilise un réseau neuronal entraîné pour coloriser les photographies en noir et blanc.



Colorisation de l'image

Sélectionnez dans le menu principal : **AI -> Colorisation de l'image**.

Réglez les paramètres :

Sensibilité (0-25). Ce paramètre est responsable de la coloration. Utilisez-le pour modifier les nuances si les couleurs sont trop monotones ou si du bruit apparaît sur la photo.

Saturation (-100..100). Ce paramètre permet de modifier la luminosité des couleurs.

Zone d'aperçu fixe. Si la case à cocher est activée, toutes les modifications seront affichées dans une petite zone de prévisualisation. Si la case à cocher est désactivée, les modifications seront appliquées à l'image entière.

Cliquez sur **Par défaut** pour restaurer les valeurs par défaut.

Cliquez sur **OK** pour appliquer toutes les modifications et fermer la boîte de dialogue.

Cliquez sur **Annuler** pour fermer la boîte de dialogue sans appliquer de modifications.

AGRANDISSEMENT DE L'IMAGE

Agrandissement de l'image utilise des technologies d'intelligence artificielle modernes pour augmenter les photos jusqu'à 800 % en améliorant leur qualité.



Agrandissement de l'image

Sélectionnez dans le menu principal : **AI -> Agrandissement de l'image**.

Ajustez les paramètres :

Nouvelle taille. Dans le champ **Largeur** ou **Hauteur**, définissez la nouvelle taille de l'image (en pixels, pourcentage, mm, cm ou pouces) en tenant compte de la **Résolution**. L'agrandissement maximum est de 800%.

Algorithme d'agrandissement (selon le modèle d'IA):

Standard. Il vous permet d'agrandir les photos en préservant les détails et la texture et en améliorant le contraste. Ce mode est recommandé pour les photos de bonne qualité sans bruit notable ni artefacts de compression.

Universel. Ce mode agrandit les images en améliorant les détails et en préservant les contours, tout en réduisant le bruit. Il offre une meilleure qualité que le mode Standard et des résultats plus naturels pour les photos que le mode Intensifié, mais il est plus lent.

Intensifié. Il vous permet d'agrandir les images en supprimant le bruit et en compressant les défauts, en accentuant les contours d'une image. Ce mode fonctionne très bien pour les illustrations, les œuvres d'art, les images basse résolution provenant d'Internet, les images avec du texte.

Lissage (0-25). Lissage préliminaire des irrégularités de l'image. Des valeurs plus élevées provoquent un flou.

Démarrez le traitement de l'image en cliquant sur le bouton **Exécuter**.

Cliquez sur **Par défaut** pour restaurer les valeurs par défaut.

Cliquez sur **OK** pour appliquer toutes les modifications et fermer la boîte de dialogue.

Cliquez sur **Annuler** pour fermer la boîte de dialogue sans appliquer de modifications.

SUPPRESSION DES ARTEFACTS JPEG

Le filtre **Suppression des artefacts JPEG** utilise des algorithmes d'apprentissage automatique pour supprimer les artefacts JPEG, réduire la pixellisation et nettoyer les bords.



Suppression des artefacts JPEG

Le panneau Paramètres apparaîtra lorsque vous sélectionnez dans le menu principal **AI -> Suppression des artefacts JPEG**.

Image originale. Sélectionnez l'un des modes AI en fonction de la qualité de la photo originale :

Compression faible - pour traiter les images enregistrées avec une qualité supérieure à la moyenne ;
Compression élevée - pour restaurer les images de mauvaise qualité ;
Compression élevée avec bruit - pour récupérer les photos floues enregistrées avec une mauvaise qualité ;
Extrême - pour traiter les photos avec de multiples modifications : redimensionnées, réenregistrées dans différentes qualités et dans différents formats, etc.

Zone d'aperçu fixe. Si la case à cocher est activée, toutes les modifications seront affichées dans une petite zone de prévisualisation. Si la case à cocher est désactivée, les modifications seront appliquées à l'image entière.

Cliquez sur **Par défaut** pour restaurer les valeurs par défaut.

Cliquez sur **OK** pour appliquer toutes les modifications et fermer la boîte de dialogue.

Cliquez sur **Annuler** pour fermer la boîte de dialogue sans appliquer de modifications.

SUPPRESSION DU FLOU

Le filtre **Suppression du flou** utilise un réseau de neurones entraîné pour corriger les photos floues gâchées par le mouvement du sujet ou le bougé de l'appareil photo. Le filtre neuronal élimine le flou de mouvement et récupère les images floues.



Suppression du flou

Le panneau Paramètres apparaîtra lorsque vous sélectionnez dans le menu principal **AI -> Suppression du flou**.

Suppression des artefacts (0-30). Réduction et suppression d'artefacts et de détails inexistants dans une photo. Si vous utilisez des valeurs trop élevées, l'image résultante peut être floue.

Mise au point (2-9). Amélioration de la netteté de la photo. Utilisez la valeur du paramètre en fonction du niveau de flou de mouvement initial : plus le flou est fort, plus la valeur doit être élevée.

Zone d'aperçu fixe. Si la case à cocher est activée, toutes les modifications seront affichées dans une petite zone de prévisualisation. Si la case à cocher est désactivée, les modifications seront appliquées à l'image entière.

Cliquez sur **Par défaut** pour restaurer les valeurs par défaut.

Cliquez sur **OK** pour appliquer toutes les modifications et fermer la boîte de dialogue.

Cliquez sur **Annuler** pour fermer la boîte de dialogue sans appliquer de modifications.

SUPPRESSION DU BRUIT

Le filtre **Suppression du bruit** utilise des algorithmes d'apprentissage automatique pour supprimer le bruit numérique tout en préservant les contours et les détails.



Suppression du bruit

Sélectionnez dans le menu principal : **AI -> Suppression du bruit**. Réglez les paramètres dans le panneau Paramètres.

Niveau de bruit. Sélectionnez un mode de suppression du bruit en fonction de la qualité de votre photo :

Bruit faible,
Bruit élevé,
Compression élevée avec bruit.

Post-traitement. Après avoir supprimé le bruit, vous devrez peut-être ajouter de la netteté et améliorer la clarté des contours.

Intensité des bords (0-100). Le paramètre rend les bords plus clairs et plus bien définis.

Netteté (0-100). Ce paramètre modifie la clarté de l'image en améliorant le contraste entre les pixels.

Zone d'aperçu fixe. Si la case à cocher est activée, toutes les modifications seront affichées dans une petite zone de prévisualisation. Si la case à cocher est désactivée, les modifications seront appliquées à l'image entière.

Cliquez sur **Par défaut** pour restaurer les valeurs par défaut.

Cliquez sur **OK** pour appliquer toutes les modifications et fermer la boîte de dialogue.

Cliquez sur **Annuler** pour fermer la boîte de dialogue sans appliquer de modifications.

OUTILS DE SÉLECTION

AliveColors offre une large gamme d'options d'édition d'images. Le logiciel comprend des outils de sélection qui vous permettent de créer des sélections pour éditer des zones d'une image ou pour combiner des parties de différentes images. Certains outils sont disponibles dans la **Barre d'outils**, certains d'entre eux - sous forme de commandes dans le menu **Sélectionner**.

 **Outils de sélection de base** (Rectangle de sélection, Ellipse de sélection, Lasso, Lasso polygonal, Lasso magnétique)

 **Baguette magique**

 **Sélection rapide**

 **Sélection d'objets AI**

 **Sélection par points AI**

Sélectionner un sujet AI

Plage de couleurs

Améliorer les contours

Modification d'une sélection

Vous pouvez également utiliser le plugin intégré SmartMask pour les sélections complexes.

OUTILS DE SÉLECTION

Les outils de sélection vous permettent de spécifier une zone d'édition sur votre image. La zone sélectionnée est marquée par un contour pointillé. Les outils de retouche et artistiques ne fonctionnent que dans la zone sélectionnée. Vous pouvez déplacer le contour de sélection sur l'image - placez le curseur dans la zone sélectionnée et faites-le glisser.



Sélection

Outils de sélection :

Rectangle de sélection permet de sélectionner des zones rectangulaires et carrées. Faites glisser le curseur sur la zone à sélectionner avec le bouton gauche de la souris.

Ellipse de sélection permet de sélectionner des zones elliptiques ou rondes. Faites glisser le curseur sur la zone à sélectionner avec le bouton gauche de la souris.

Lasso permet de créer des sélections à main levée. Faites glisser le curseur pour dessiner une ligne de sélection autour d'un objet. Lorsque vous relâchez le bouton gauche de la souris, le contour sera fermé, le point où vous avez relâché le bouton de la souris et le point de départ de votre sélection seront connectés.

Lasso polygonal permet de créer des sélections à main levée à partir de segments à contours droits. Faites glisser le curseur et cliquez sur chaque point, le logiciel va automatiquement tracer une ligne droite entre ces deux points. Pour fermer le contour, positionnez le curseur sur le point de départ ou cliquez deux fois sur le dernier point.

Lasso magnétique permet de créer un contour de sélection qui colle aux bords de l'image lorsque vous déplacez le curseur. Lorsque vous relâchez le bouton gauche de la souris, le contour se referme.

Maintenez la touche `Maj` enfoncée pour créer un carré ou un cercle ou pour tracer une ligne parfaitement verticale/horizontale.

Les paramètres de base des outils seront affichés dans le panneau **Options de l'outil** au-dessus de la Fenêtre d'image. Pour afficher la liste complète des paramètres d'un outil, appuyez sur son icône dans le panneau Options de l'outil ou cliquez avec le bouton droit sur l'image.

Paramètres (peuvent varier en fonction de l'outil choisi) :

Mode de sélection définit le résultat de l'interaction de sélections :

Nouvelle sélection . Lorsqu'on crée une nouvelle sélection, la sélection précédente disparaît.

Ajouter à la sélection . La zone de sélection sera augmentée en ajoutant de nouveaux fragments. Pour activer ce mode, vous pouvez également appuyer sur la touche `Maj`.

Soustraire de la sélection . Ce mode permet de supprimer une partie de la sélection. Pour activer ce mode, appuyez sur la touche `Alt`.

Intersection avec la sélection . Ce mode permet de ne garder que la zone d'intersection des sélections. Pour activer ce mode, appuyez sur `Maj`+`Alt`.

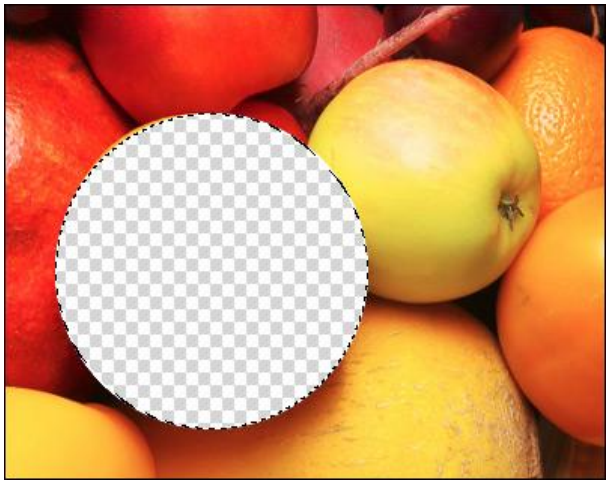


Ajouter à la sélection



Soustraire de la sélection

Contour progressif (0-250). Le paramètre permet de flouter les bords de la sélection.

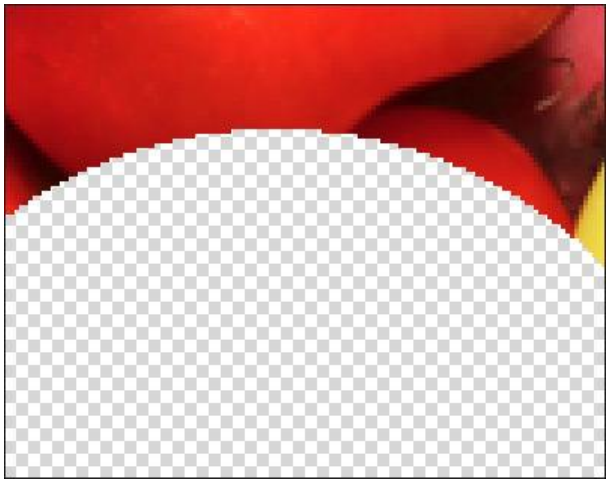


Contour progressif = 0



Contour progressif = 10

La case à cocher **Lissage** permet de lisser les bords irréguliers de la sélection. Activez cette option avant de créer une sélection.



La case à cocher Lissage est désactivée



La case à cocher Lissage est activée

Largeur (0-250). Le paramètre modifie le rayon de la zone de recherche (pour le **Lasso magnétique**).

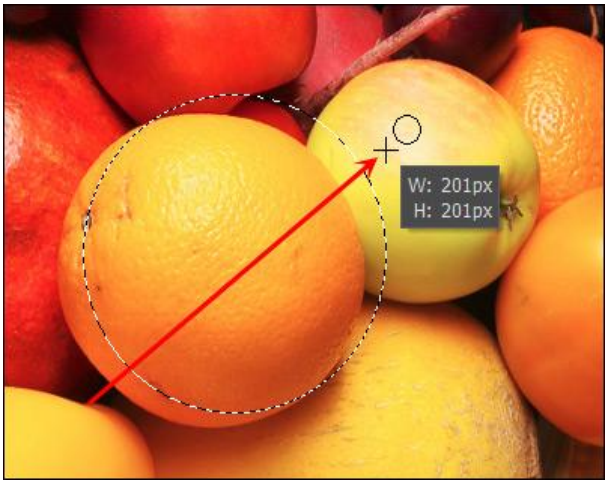


Largeur = 25



Largeur = 75

La case à cocher **À partir du centre** permet de créer une sélection (un rectangle ou une ellipse) en utilisant le point de départ où se trouve le curseur comme centre. Sinon, les sélections sont créées à partir d'un coin.



À partir d'un coin



À partir du centre

Style. Vous pouvez spécifier la taille de votre sélection :

Normal. La taille de la sélection est déterminée en faisant glisser le curseur.

Taille fixe. Cette option vous permet de créer une sélection avec des dimensions exactes (hauteur et largeur, en pixels).

Ratio fixe. Le rapport entre la hauteur et la largeur de la sélection est fixé.

Dans la liste déroulante **Mode d'affichage**, choisissez un mode d'affichage du masque. Tous les modes d'affichage, à l'exception des "pointillés mobiles", permettent d'éditer la sélection à l'aide des pinceaux standard.



Sélection : Pointillés mobiles



Sélection : En rouge

La fonction **Améliorer les contours** permet d’ajuster rapidement les contours des sélections.

Pour créer et éditer une sélection, utilisez les commandes standard de l'éditeur.

Toutes les sélections sont affichées dans le panneau **Sélections**.

BAGUETTE MAGIQUE

L'outil **Baguette magique** sélectionne des zones de couleur uniforme en un seul clic.

Les paramètres de l'outil sont affichés dans le panneau **Options de l'outil** au-dessus de la Fenêtre d'image ou en cliquant avec le bouton droit de la souris sur l'image. Pour modifier la valeur d'un paramètre, entrez une valeur numérique dans le champ du paramètre ou réglez-le avec le curseur.

Paramètres de l'outil :

Mode de sélection (sous forme d'icônes) - détermine le résultat de l'interaction entre les zones sélectionnées.

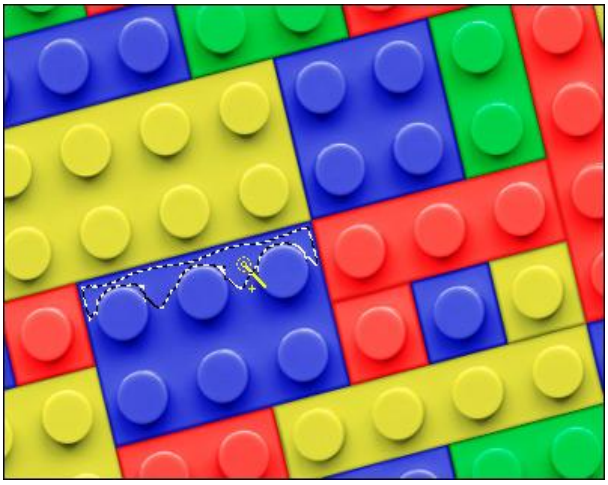
Nouvelle sélection . Lorsqu'on crée une nouvelle sélection, la sélection précédente disparaît.

Ajouter à la sélection . La zone de sélection sera augmentée en ajoutant de nouveaux fragments. Pour activer ce mode, vous pouvez également appuyer sur la touche `Maj`.

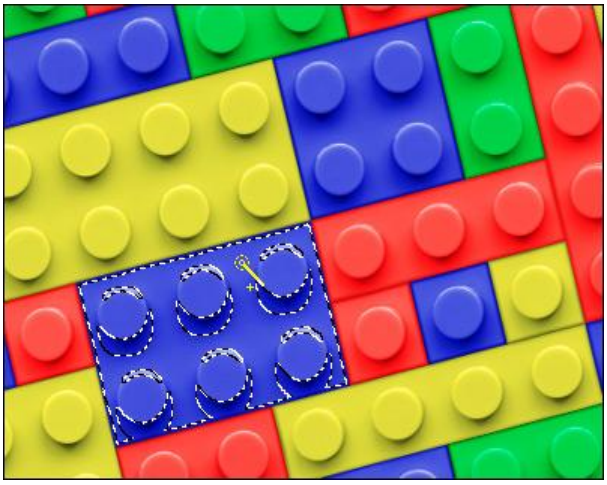
Soustraire de la sélection . Ce mode permet de supprimer une partie de la sélection. Pour activer ce mode, appuyez sur la touche `Alt`.

Intersection avec la sélection . Ce mode permet de ne garder que la zone d'intersection des sélections. Pour activer ce mode, appuyez sur `Maj`+`Alt`.

Tolérance (0-250). Plus la valeur est élevée, plus de couleurs sont incluses dans la sélection.

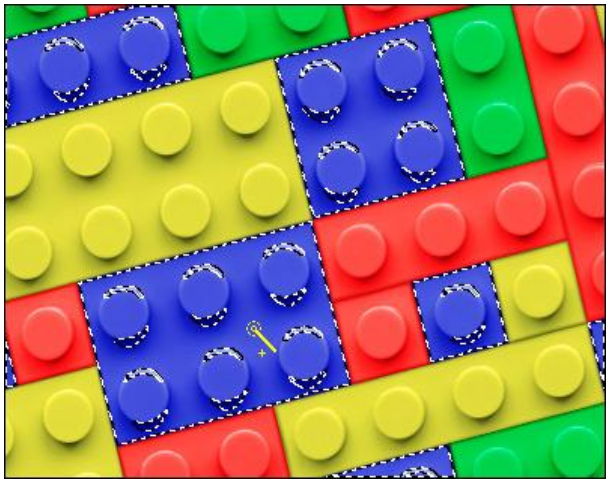


Tolérance = 10

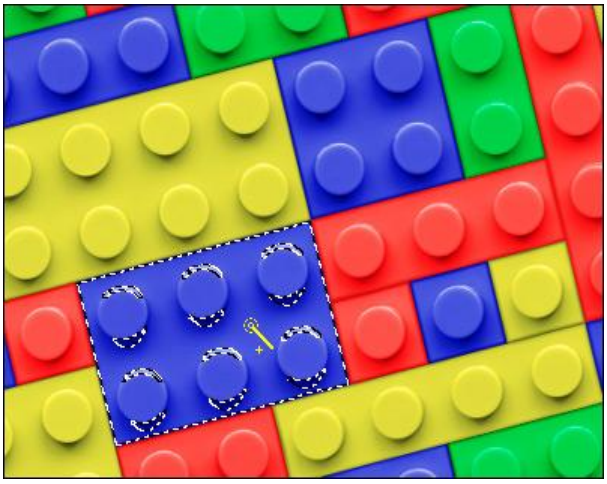


Tolérance = 50

Case à cocher **Pixels contigus**. Si la case à cocher est activée, seuls les pixels adjacents de la même couleur sont sélectionnés. Sinon, tous les pixels de la même couleur sur l'image seront sélectionnés.

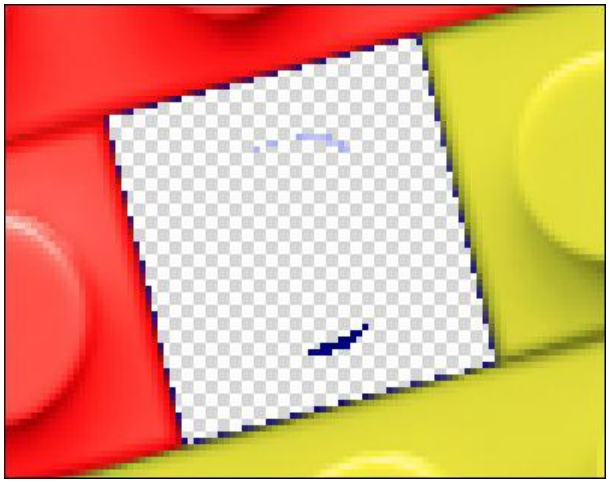


La case à cocher est désactivée

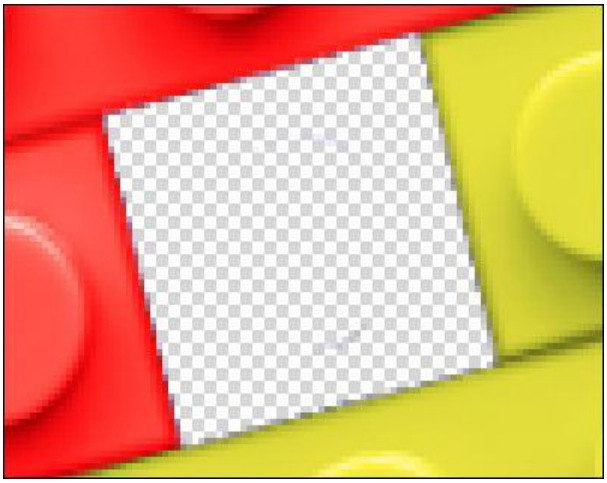


La case à cocher est activée

Case à cocher **Lissage**. La case à cocher lisse les bords irréguliers de la sélection. Activez cette option avant de créer une sélection.

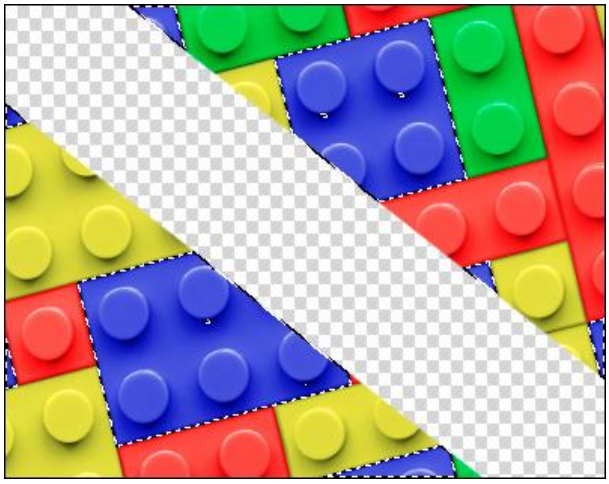


La case à cocher est désactivée

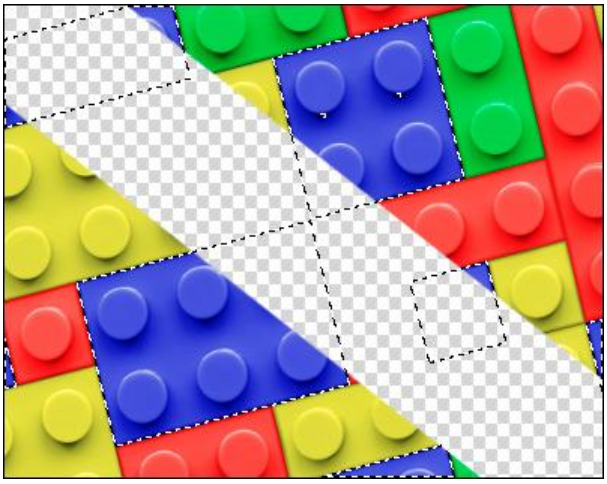


La case à cocher est activée

Case à cocher **Tous les calques**. Si la case à cocher est activée, les pixels sont sélectionnés en fonction des données de couleur fusionnées de tous les calques visibles. Sinon, basé sur les données de couleur du calque actuel.

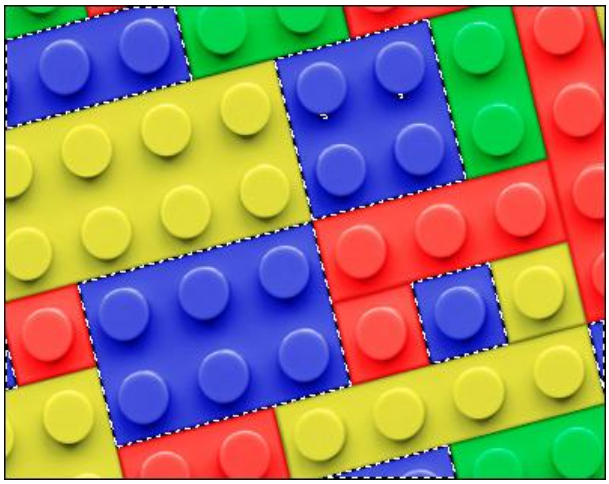


La case à cocher est désactivée

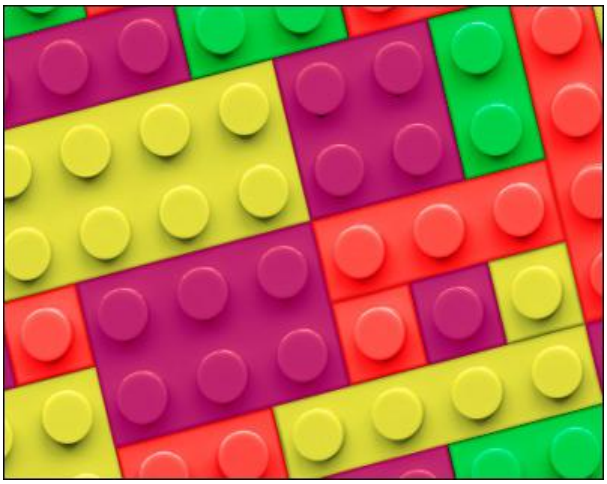


La case à cocher est activée

Dans la liste déroulante **Mode d'affichage**, vous pouvez choisir un mode d'affichage du masque. Tous les modes d'affichage, à l'exception des "pointillés mobiles", permettent d'éditer la sélection à l'aide des pinceaux standard.



Sélection : Pointillés mobiles



Sélection : En rouge

La fonction **Améliorer les contours** permet d'ajuster rapidement les contours des sélections.

Pour créer et éditer une sélection, utilisez les commandes standard de l'éditeur.

Toutes les sélections sont affichées dans le panneau **Sélections**.

SÉLECTION RAPIDE

L'outil **Sélection rapide** sélectionne un objet en analysant les couleurs des pixels voisins. Dessinez avec ce pinceau sur l'image, et la sélection s'élargit en détectant les contours d'un objet ou d'une zone et en remplissant les zones définies.

Les paramètres de l'outil sont affichés dans le panneau **Options de l'outil** au-dessus de la Fenêtre d'image ou en cliquant avec le bouton droit de la souris sur l'image. Pour modifier la valeur d'un paramètre, entrez une valeur numérique dans le champ du paramètre ou réglez-le avec le curseur

Paramètres de l'outil :

Mode de sélection (sous forme d'icônes) - détermine le résultat de l'interaction entre les zones sélectionnées.

Nouvelle sélection . Lorsqu'on crée une nouvelle sélection, la sélection précédente disparaît.

Ajouter à la sélection . La zone de sélection sera augmentée en ajoutant de nouveaux fragments. Pour activer ce mode, vous pouvez également appuyer sur la touche `Maj`.

Soustraire de la sélection . Ce mode permet de supprimer une partie de la sélection. Pour activer ce mode, appuyez sur la touche `Alt`.

Intersection avec la sélection . Ce mode permet de ne garder que la zone d'intersection des sélections. Pour activer ce mode, appuyez sur `Maj`+`Alt`.

Taille (1-250). Ce paramètre spécifie le diamètre de l'outil. Toutes les couleurs similaires seront sélectionnées en tenant compte des bords des objets et de la valeur du paramètre **Tolérance**.

Tolérance (0-250). Plus la valeur est élevée, plus de couleurs sont incluses dans la sélection. Si elle est définie sur 0, le pinceau sélectionne uniquement les zones où il est appliqué.

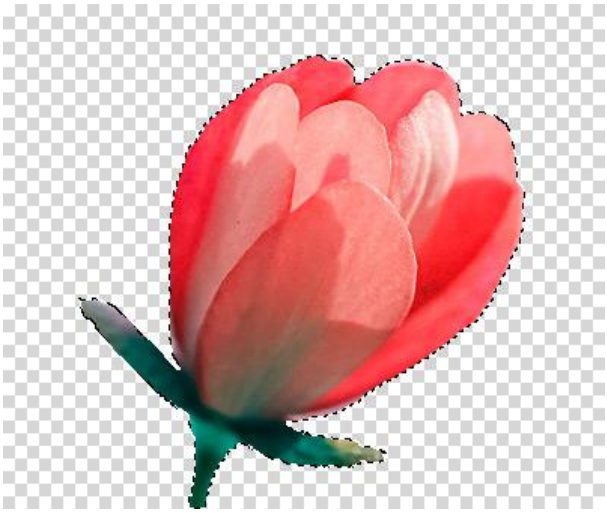


Tolérance = 10

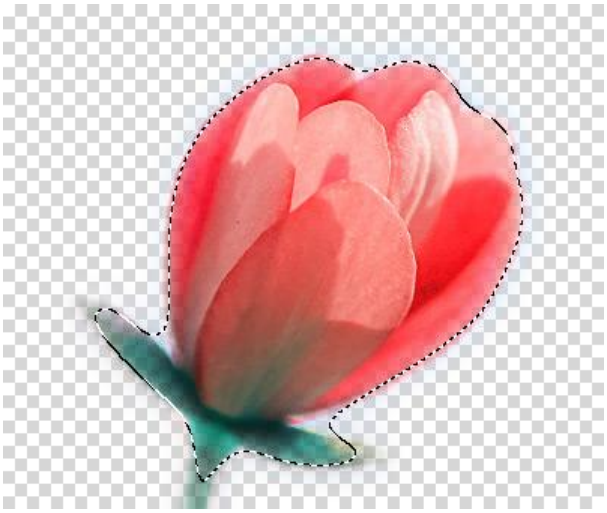


Tolérance = 50

Contour progressif (0-250). Le paramètre laisse flouter les bords de la sélection.

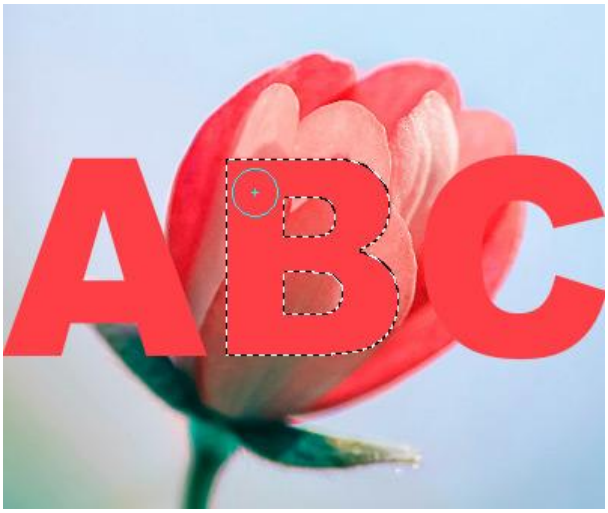


Contour progressif = 0



Contour progressif = 10

Case à cocher **Tous les calques**. Si la case à cocher est activée, les pixels sont sélectionnés en fonction des données de couleur fusionnées de tous les calques visibles. Sinon, basé sur les données de couleur du calque actuel.



La case à cocher est désactivée



La case à cocher est activée

Dans la liste déroulante **Mode d'affichage**, vous pouvez choisir un mode d'affichage du masque. Tous les modes d'affichage, à l'exception des "pointillés mobiles", permettent d'éditer la sélection à l'aide des pinceaux standard.



Sélection : Pointillés mobiles



Sélection : Arrière-plan noir

La fonction **Améliorer les contours** permet d’ajuster rapidement les contours des sélections.

Pour créer et éditer une sélection, utilisez les commandes standard de l'éditeur.

Toutes les sélections sont affichées dans le panneau **Sélections**.

SÉLECTION D'OBJETS AI

L'outil **Sélection d'objets AI** est conçu pour sélectionner automatiquement des objets ou des zones dans une image à l'aide d'un réseau neuronal spécialement formé. Cet outil est utile lorsque vous devez séparer un objet des autres.

Activez l'outil **Sélection d'objets AI** dans la Barre d'outils, créez une sélection approximative autour de l'objet que vous souhaitez sélectionner : une sélection précise sera créée automatiquement après avoir relâché le bouton de la souris.



Sélection d'objets AI

Paramètres de l'outil :

Mode de sélection (sous forme d'icônes) - détermine le résultat de l'interaction entre les zones sélectionnées.

Nouvelle sélection . Lorsqu'on crée une nouvelle sélection, la sélection précédente disparaît.

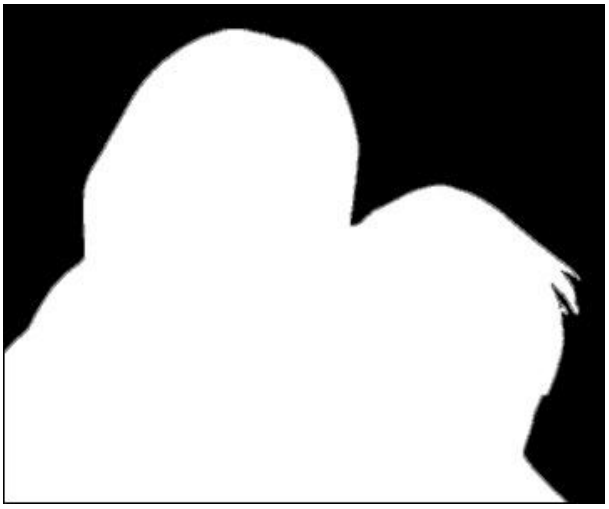
Ajouter à la sélection . La zone de sélection sera augmentée en ajoutant de nouveaux fragments. Pour activer ce mode, vous pouvez également appuyer sur la touche `Maj`.

Soustraire de la sélection . Ce mode permet de supprimer une partie de la sélection. Pour activer ce mode, appuyez sur la touche `Alt`.

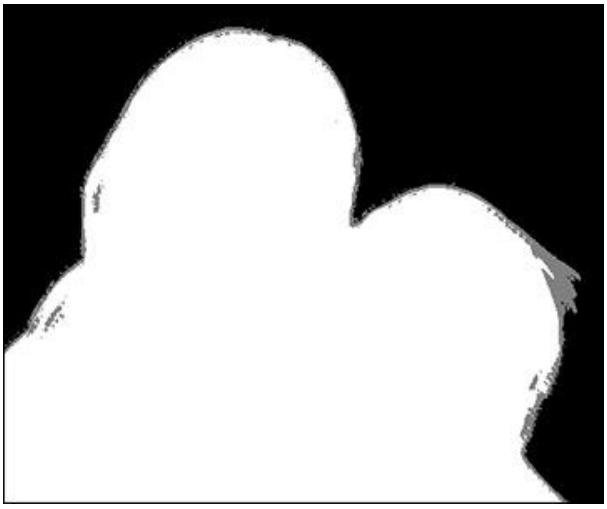
Intersection avec la sélection . Ce mode permet de ne garder que la zone d'intersection des sélections. Pour activer ce mode, appuyez sur `Maj`+`Alt`.

Type de sélection. Dans la liste déroulante, sélectionnez un outil pour créer une sélection approximative autour de l'objet : **Rectangle de sélection** ou **Lasso**.

Contraste. Lorsque la case à cocher est activée, des bordures de sélection plus claires sont créées.



La case à cocher est activée



La case à cocher est désactivée

Dans la liste déroulante, vous pouvez sélectionner le **mode d'affichage** de la sélection. Lorsque la sélection est rendue d'une manière autre que "pointillés mobiles", elle peut être modifiée avec des pinceaux.



Sélection : Pointillés mobiles



Sélection : Surlignée en rouge

La fonction **Améliorer les contours** permet d'ajuster rapidement les contours des sélections.

Pour créer et éditer une sélection, utilisez les commandes standard de l'éditeur.

Toutes les sélections sont affichées dans le panneau **Sélections**.

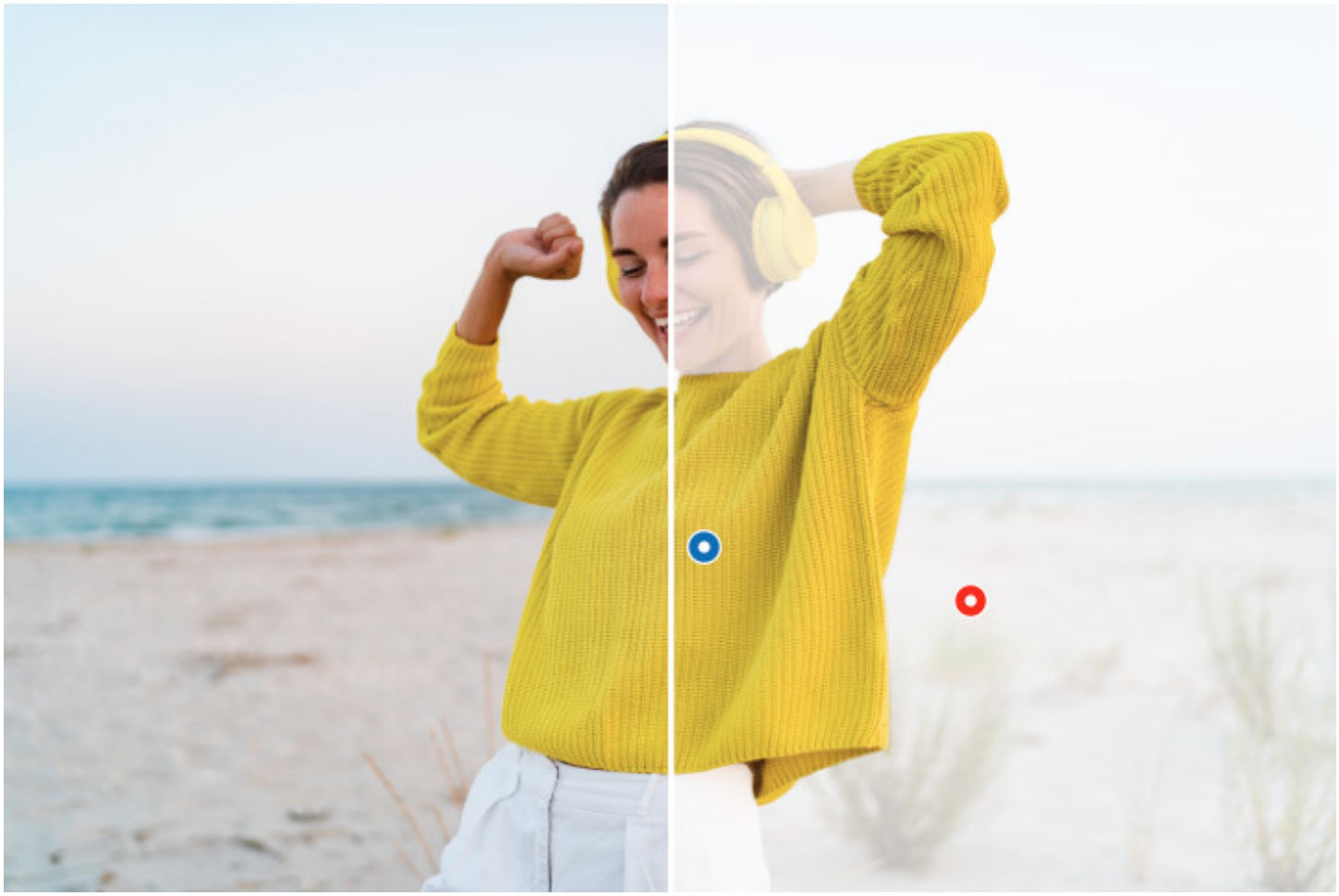
SÉLECTION PAR POINTS AI

Sélection par points AI . L'outil est conçu pour une sélection rapide et précise des objets grâce à un réseau neuronal entraîné. En plaçant des marqueurs spéciaux, l'outil identifie automatiquement et isole l'objet souhaité ou ses parties.

Cet outil sera utile :

pour sélectionner des vêtements, des chaussures et des accessoires individuels,
pour sélectionner des visages, des cheveux, des lèvres, etc.,
pour sélectionner une personne parmi un groupe,
pour sélectionner le ciel et d'autres éléments du paysage.

Pour créer une sélection, choisissez l'outil dans la Barre d'outils et, en mode (touche `Maj`), placez un point bleu dans l'objet à sélectionner. Si nécessaire, passez en mode (touche `Alt`) et utilisez des points rouges pour marquer les zones à exclure de la sélection. Vous pouvez déplacer les points n'importe où sur l'image à l'aide de la souris. Pour supprimer des points individuellement, utilisez l'outil en mode (touche `Ctrl`). Pour supprimer tous les points en une seule fois, cliquez sur le bouton **Tout supprimer**.



Sélection par points AI

Paramètres de l'outil :

Mode d'affichage. Ce paramètre n'affecte pas le résultat final, mais permet un contrôle plus précis des modifications apportées par l'outil.

Utilisez le menu déroulant pour sélectionner le mode d'affichage de la sélection : en pointillés, en superposition de couleur ou en niveaux de gris.

Lorsque vous utilisez la superposition de couleur, le paramètre **Opacité** permet de régler la transparence de l'image originale à travers la couleur de remplissage.

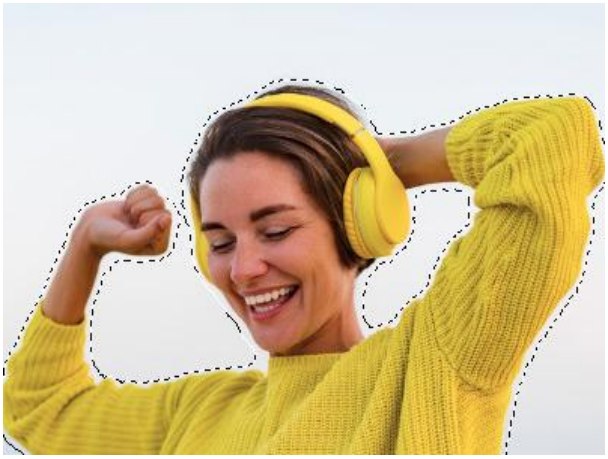


Sélection : en pointillés

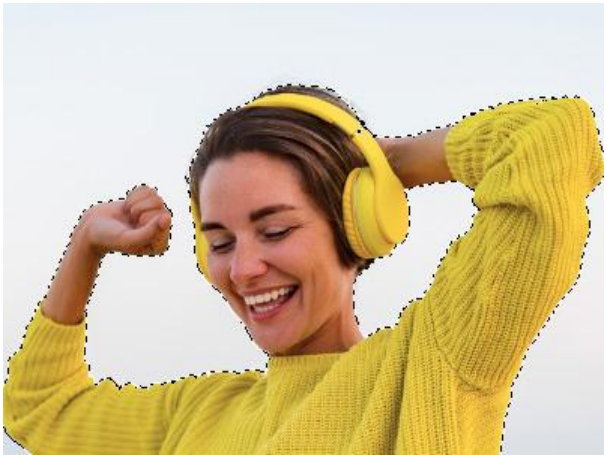


Sélection : sur noir

Affinement AI. Lorsque la case à cocher est activée, la sélection créée est automatiquement affinée grâce à un réseau neuronal dédié. Lorsqu'elle est inactive, la sélection peut être affinée en appuyant sur .



Case à cocher est désactivée



Case à cocher est activée

Vous pouvez utiliser les paramètres suivants pour ajuster l'affinement de la sélection :

Compresser (1-100). Le contour de la sélection est décalé vers l'intérieur, créant ainsi un bord de sélection doux.

Étendre (1-100). Le contour de la sélection est décalé vers l'extérieur, créant ainsi un bord de sélection doux.

La fonction **Améliorer les contours** permet d'ajuster rapidement les contours des sélections.

Pour créer et éditer une sélection, utilisez les commandes standard de l'éditeur.

Toutes les sélections sont affichées dans le panneau **Sélections**.

SÉLECTIONNER UN SUJET AI

La commande **Sélectionner un sujet AI** vous permet de créer une sélection automatique du sujet principal, du sujet le plus visible (ou de plusieurs sujets visibles) dans une image à l'aide d'un réseau neuronal spécialement formé.

Choisissez dans le menu **Sélectionner un sujet AI**, et la sélection sera créée immédiatement.



Sélectionner un sujet AI

La fonction **Améliorer les contours** permet d'ajuster rapidement les contours des sélections.

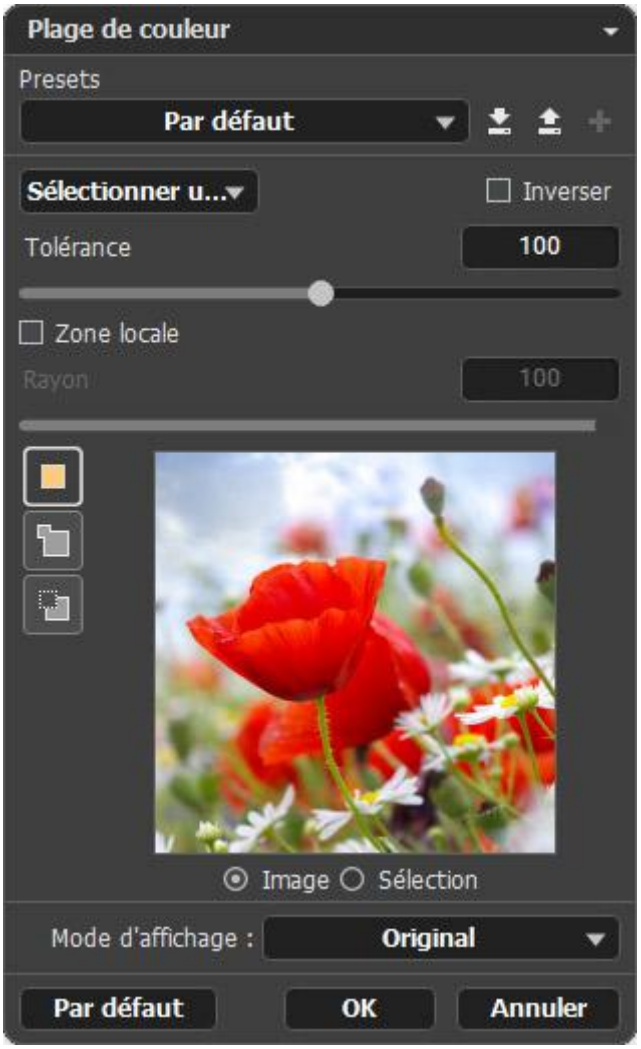
Pour créer et éditer une sélection, utilisez les commandes standard de l'éditeur.

Toutes les sélections sont affichées dans le panneau **Sélections**.

SÉLECTIONNER UNE PLAGE DE COULEURS

L'outil **Plage de couleurs** sélectionne les zones avec la plage de couleurs ou de tons spécifiée. Pour l'appeler, choisissez **Sélection -> Plage de couleurs...**

Les pixels du calque actuel sont sélectionnés en fonction de toutes les couleurs visibles dans l'image.



Vous pouvez enregistrer vos paramètres préférés en tant que **presets**. Tous les presets disponibles sont répertoriés dans la liste déroulante. Si vous modifiez les paramètres, le nom du preset devient automatiquement **Personnalisé** et le bouton **Enregistrer le preset personnalisé** apparaît à côté de la liste. Pour enregistrer les paramètres actuels, appuyez sur ce bouton.
Un nouveau preset obtient automatiquement un nom (par exemple, Personalisé_1, Personalisé_2, etc.) qui peut être modifié selon les besoins en entrant n'importe quelle combinaison de lettres et de chiffres dans le champ en surbrillance. Après avoir appuyé sur `Entrée`, un nouveau preset apparaîtra dans la liste déroulante.
Pour supprimer un preset utilisateur, sélectionnez-le et appuyez sur le bouton **Supprimer le preset personnalisé**.

Cliquez sur pour exporter les presets utilisateur dans un fichier .presets. Pour charger les presets dans le logiciel, appuyez sur .

Ajustez la sélection de couleur en utilisant les paramètres suivants :

Mode de sélection (sous forme d'icônes) - détermine le résultat de l'interaction entre les zones sélectionnées.

Nouvelle sélection . Lorsqu'on crée une nouvelle sélection, la sélection précédente disparaît.

Ajouter à la sélection . La zone de sélection sera augmentée en ajoutant de nouveaux fragments. Le mode est activé en maintenant la touche `Maj` enfoncée.

Soustraire de la sélection . Ce mode permet de supprimer une partie de la sélection. Le mode est activé en maintenant la touche `Alt` enfoncée.

Utilisez une liste déroulante pour sélectionner l'une des couleurs standard (rouge, jaune, etc.) ou des gammes de tons (tons clairs, tons moyens, tons foncés). Vous pouvez également sélectionner une couleur à l'aide de l'outil Pipette. Seuls les pixels correspondant à la couleur ou à la luminosité choisie seront sélectionnés.



Les zones rouges sont sélectionnées



Les zones claires sont sélectionnées

Tolérance (0-200). Le paramètre spécifie la largeur de la plage de couleurs incluse dans la sélection lors de la sélection d'une couleur de l'image.



Tolérance = 20



Tolérance = 100

Case à cocher **Zone locale**. À l'aide de la case à cocher, vous pouvez créer une sélection avec le rayon spécifié, dont le centre est situé à l'endroit où vous avez cliqué avec la pipette.



Rayon = 25



Rayon = 50

Case à cocher **Inverser**. L'option inverse la sélection.



Sélection



Sélection inversée

La fenêtre **Aperçu rapide** affiche l'image source ou la zone sélectionnée en mode Niveaux de gris. Dans le second cas, le blanc indique les zones sélectionnées, le noir - les zones non sélectionnées et le gris - la zone de transition.

Dans le menu déroulant **Mode d'affichage**, vous pouvez déterminer le mode d'affichage de la sélection dans la Fenêtre d'image.

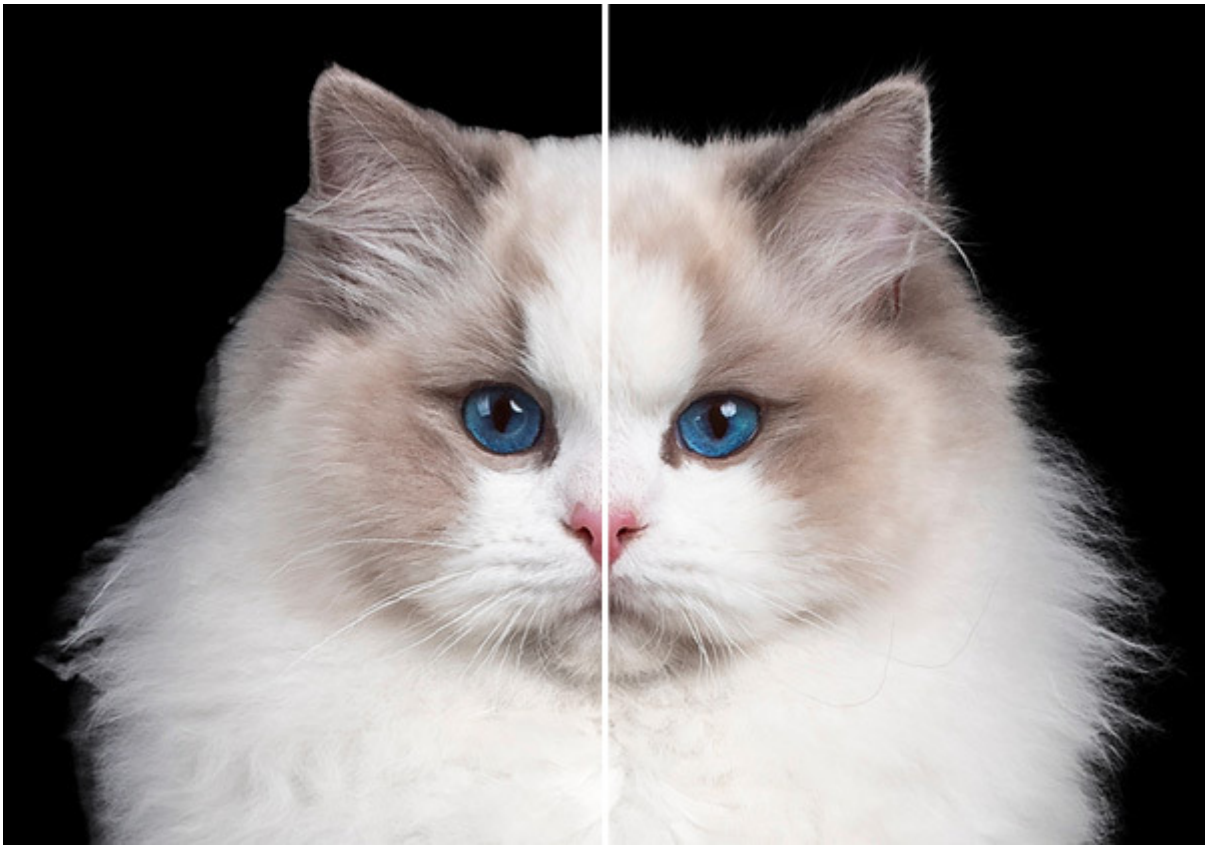
Appuyez sur **OK** pour créer une sélection ou sur **Annuler** pour fermer la fenêtre sans enregistrer les modifications.

Pour créer et éditer une sélection, utilisez les commandes standard de l'éditeur.

Toutes les sélections sont affichées dans le panneau **Sélections**.

AMÉLIORER LES CONTOURS

L'outil **Améliorer les contours** est extrêmement utile pour éditer rapidement les bords des sélections ou des masques.
Il est appelé à l'aide de la commande **Sélection -> Améliorer les contours...**.



Améliorer les contours

L'outil **Améliorer le rayon** vous permet de définir plus précisément la zone de raffinement des bords de la sélection ou du masque (zone bleue).

L'outil **Restaurer les bords** restaure la sélection ou le masque d'origine (zone rouge).

L'outil **Gomme** vous permet de supprimer les traits, bleus et rouges.

Options de l'outil :

Taille (10-3000). La largeur maximale de la ligne dessinée avec le pinceau (en pixels).

Dureté (0-100). Le degré de flou du bord extérieur du pinceau.

La case à cocher **Afficher les traits**. Si la case à cocher est activée, la zone dessinée avec l'outil est toujours affichée. Si cette option est désactivée, elle est masquée.

En utilisant les boutons / , vous pouvez annuler/rétablir les opérations effectuées avec les outils.

Améliorez les bords avec les paramètres suivants :

Rayon (0-250). Le paramètre spécifie la largeur de la zone autour de la sélection/découpe, où l'amélioration des contours est appliquée.



Rayon = 5



Rayon = 50

Seuil (-10..90). Le paramètre spécifie la luminosité et la gamme de couleurs des pixels qui seront supprimés lors de l'augmentation du paramètre.



Seuil = -5



Seuil = 25

Transition (0-100). Le paramètre augmente le lissé des transitions dans la zone spécifiée.



Transition = 25

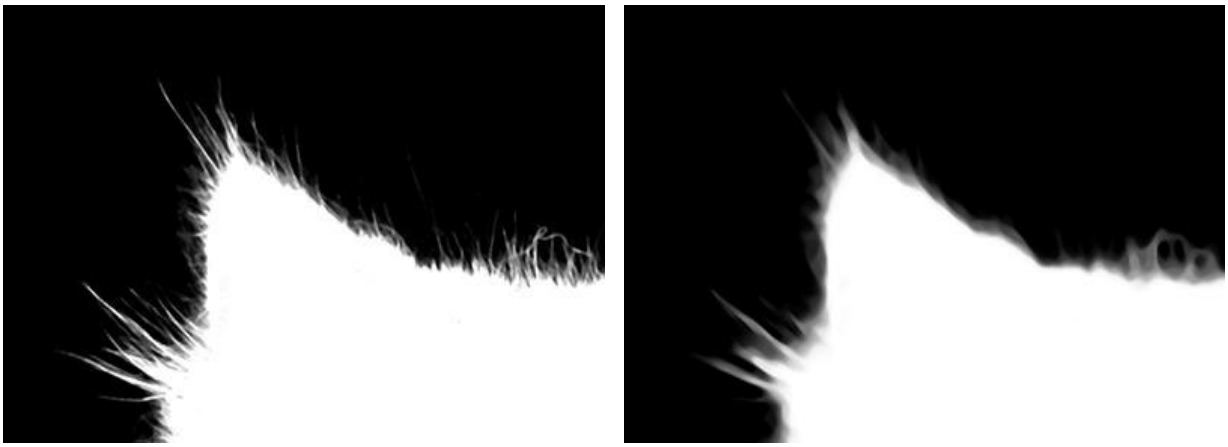


Transition = 75

Note. Les paramètres **Seuil** et **Transition** affectent l'image uniquement si la valeur du paramètre **Rayon** n'est pas nulle ou si l'outil **Améliorer le rayon** a été utilisé.

Le paramètre **Rayon** et l'outil **Améliorer le rayon** fonctionnent de manière similaire, la différence principale est que le paramètre définit la même largeur pour la zone tout au long du contour et l'outil vous permet de modifier la taille de la zone dans différentes parties du contour.

Lissage (0-100). Le paramètre lisse les coins de la zone et rend le contour de la sélection/du masque plus lisse.



Lissage = 5 Lissage = 50

Contour progressif (0-100). Le paramètre adoucit la transition entre la sélection ou le masque et l'arrière-plan environnant.



Contour progressif = 5 Contour progressif = 25

Contraste (0-100). Le paramètre accentue les bords de la sélection ou du masque.



Contraste = 10 Contraste = 50

Décalage (-100..100). Le paramètre réduit ou agrandit la sélection / le masque dans la zone de transition.



Décalage = -50



Décalage = 50

Dans le menu **Mode d'affichage**, choisissez comment afficher la sélection ou l'objet dans la Fenêtre d'image.

Dans le menu **Résultat**, choisissez comment le résultat avec les bords affinés sera affiché : Sélection, Masque, Calque ou Calque avec un masque.

Vous pouvez enregistrer vos paramètres préférés en tant que **presets**. Tous les presets disponibles sont répertoriés dans la liste déroulante. Si vous modifiez les paramètres, le nom du preset devient automatiquement **Personnalisé** et le bouton **Enregistrer le preset personnalisé** apparaît à côté de la liste. Pour enregistrer les paramètres actuels, appuyez sur ce bouton.
Un nouveau preset obtient automatiquement un nom (par exemple, Personalisé_1, Personalisé_2, etc.) qui peut être modifié selon les besoins en entrant n'importe quelle combinaison de lettres et de chiffres dans le champ en surbrillance. Après avoir appuyé sur `Entrée`, un nouveau preset apparaîtra dans la liste déroulante.
Pour supprimer un preset utilisateur, sélectionnez-le et appuyez sur le bouton **Supprimer le preset personnalisé**.

Cliquez sur pour exporter les presets utilisateur dans un fichier .presets. Pour charger les presets dans le logiciel, appuyez sur .

Appuyez sur **OK** pour appliquer les modifications ou sur **Annuler** pour fermer les options.

MODIFICATION D'UNE SÉLECTION

Pour modifier les bords de la sélection, vous pouvez utiliser les commandes du menu **Sélectionner**.

Commandes **Modifier** :

La commande **Dilater** vous permet de déplacer la bordure de sélection vers l'extérieur du nombre de pixels spécifié.



Sélection originale



Commande Dilater

La commande **Contracter** vous permet de déplacer la bordure de sélection vers l'intérieur du nombre de pixels spécifié.



Sélection originale



Commande Contracter

La commande **Lisser** vous permet de lisser les coins d'une sélection.



Sélection originale



Commande Lisser

La commande **Bordure** vous permet de sélectionner une ligne de pixels d'une largeur spécifiée le long d'une bordure de sélection existante.



Sélection originale



Commande Bordure

La commande **Contour progressif** vous permet d'adoucir les bords d'une sélection en diminuant progressivement la netteté.



Sélection originale



Commande Contour progressif

La commande **Etendre la sélection** vous permet d'étendre la sélection en utilisant les pixels adjacents.



Sélection originale



Commande Etendre la sélection

La commande **Généraliser** vous permet d'inclure tous les pixels de couleurs similaires de l'image.



Sélection originale



Commande Généraliser

COMMANDES DE SÉLECTION

Les commandes de sélection standard sont disponibles pour créer et éditer une sélection.

Commandes du menu **Sélection** :

Sélectionner tout - sélectionne l'image entière (`Ctrl`+`A` sur Windows, `⌘`+`A` sur Mac).

Désélectionner - annule la sélection (`Ctrl`+`D` sur Windows, `⌘`+`D` sur Mac).

Resélectionner - restaure la sélection précédente (`Ctrl`+`Maj`+`D` sur Windows, `⌘`+`⇧`+`D` sur Mac).

Inverser - désélectionne les parties actuellement sélectionnées et sélectionne les parties actuellement non sélectionnées (`Ctrl`+`Maj`+`I` sur Windows, `⌘`+`⇧`+`I` sur Mac).

Transformer la sélection - permet de transformer les bords de la sélection sans affecter le contenu de l'image.

Commandes du menu **Edition** :

Couper - coupe la zone sélectionnée du calque actuel dans le presse-papiers (`Ctrl`+`X` sur Windows, `⌘`+`X` sur Mac).

Copier - copie la zone sélectionnée du calque actuel dans le presse-papiers (`Ctrl`+`C` sur Windows, `⌘`+`C` sur Mac).

Copier avec fusion - copie la zone sélectionnée des calques fusionnés et la place dans le presse-papiers (`Ctrl`+`Maj`+`C` sur Windows, `⌘`+`⇧`+`C` sur Mac).

Coller - insère le contenu du presse-papiers dans un nouveau calque (`Ctrl`+`V` sur Windows, `⌘`+`V` sur Mac).

Effacer - supprime la zone sélectionnée du calque actuel (`Supprimer`).

Commandes du menu **Calques -> Nouveau** :

Calque par copier - crée un nouveau calque en copiant la zone sélectionnée du calque actuel (`Ctrl`+`J` sur Windows, `⌘`+`J` sur Mac).

Calque par couper - crée un nouveau calque en coupant la zone sélectionnée du calque actuel (`Ctrl`+`Maj`+`J` sur Windows, `⌘`+`⇧`+`J` sur Mac).

PINCEAUX PHOTOSHOP

AliveColors vous permet de modifier des photographies, d'améliorer des portraits et de créer des œuvres d'art vibrantes. Le logiciel offre une grande variété d'outils pour donner vie à vos idées créatives.

Les **Pinceaux Photoshop** incluent des paramètres étendus et vous permettent d'imiter divers outils de peinture. Ils prennent en charge le format **ABR** largement utilisé, permettant aux artistes d'importer et de travailler avec une grande variété de pinceaux compatibles avec Photoshop.

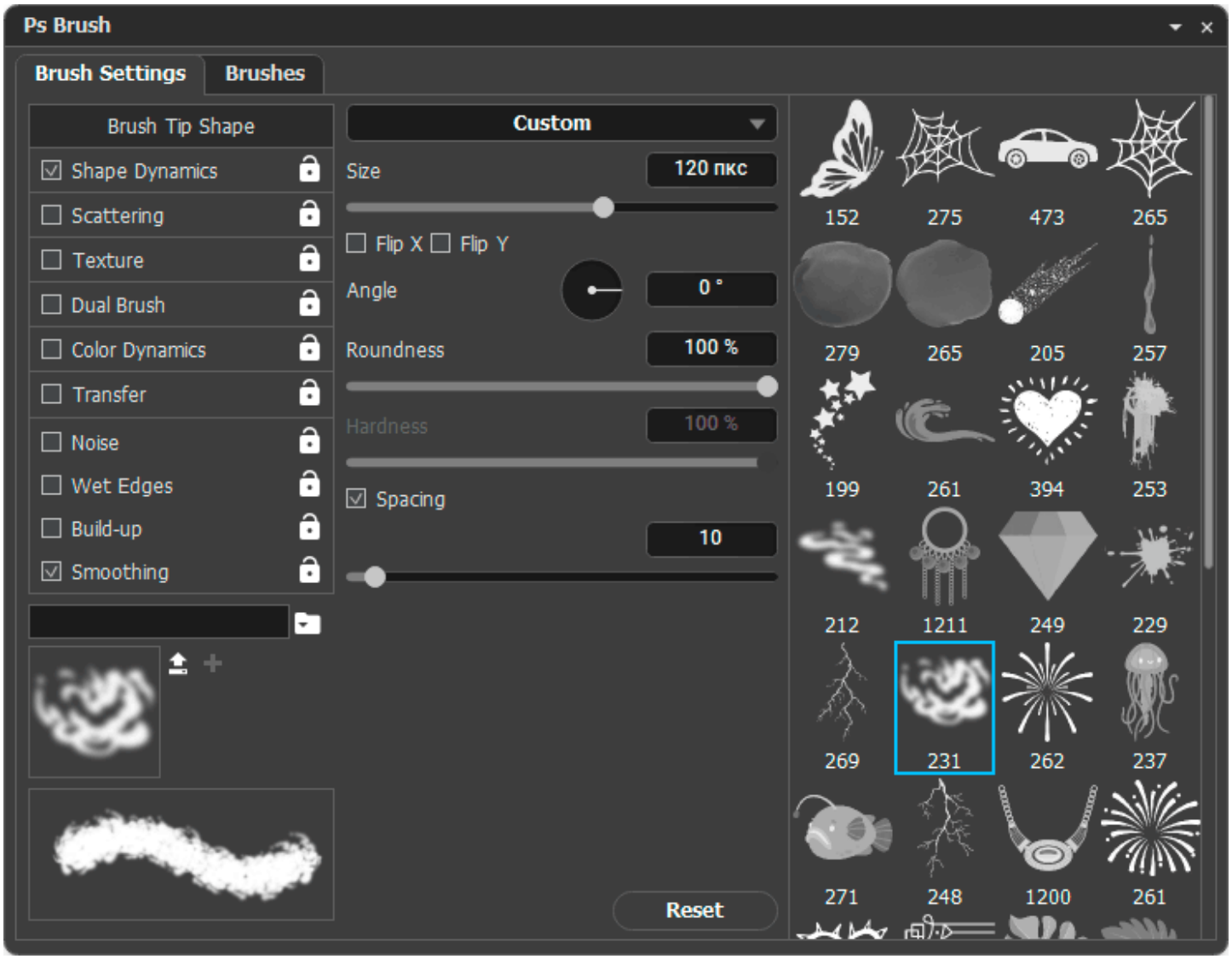
Pinceau Ps

Pinceau mélangeur Ps

En savoir plus sur l'éditeur de pinceaux Ps

Téléchargez les pinceaux ABR d'AKVIS

Les paramètres de base de l'outil sont affichés dans la **Barre d'outils** située au-dessus de la fenêtre d'image. Vous pouvez accéder à la liste complète des paramètres (**Editeur de pinceaux Ps**) en cliquant sur l'icône de l'outil dans la Barre d'outils (ou en appuyant sur la touche F5).



Boîte de dialogue Pinceaux Photoshop

Tous les presets disponibles s'affichent dans l'onglet **Pinceaux** :

Vous pouvez ajouter des presets à la liste en cliquant sur le bouton  et en sélectionnant un fichier **.abr** de votre ordinateur.

Note. Découvrez la Bibliothèque de pinceaux ABR et importez les presets dans le logiciel. Ces pinceaux, créés par AKVIS, sont disponibles gratuitement.

Le bouton  vous permet de créer un nouveau groupe pour stocker vos pinceaux.

Double-cliquez sur le nom d'un pinceau ou d'un groupe de pinceaux pour le rendre disponible à la modification.

Le bouton  vous permet de supprimer des pinceaux individuels ou des groupes de pinceaux.

Le pinceau sélectionné peut être personnalisé en utilisant les paramètres de l'onglet **Paramètres de pinceau** :

Forme de la pointe
Dynamique de forme
Diffusion
Texture
Pinceau double
Dynamique de la couleur
Transfert
Réglages avancés (Bruit, Bords humides, Accumulation, Lissage)
Contrôle

PINCEAU PS

Le **Pinceau Ps**  est conçu pour dessiner des lignes colorées de toute forme.

Vous pouvez modifier la couleur du Pinceau en utilisant les panneaux **Couleur**, **Nuancier** ou **Roue chromatique**, ou en cliquant sur l'image avec l'outil Pipette. Pour sélectionner une couleur dans l'image, maintenez la touche `I` enfoncée et sélectionnez la couleur avec l'outil Pipette. En relâchant la touche de raccourci, l'outil de peinture devient actif à nouveau.

Les paramètres de base de l'outil s'affichent dans la **Barre d'outils** située au-dessus de la fenêtre d'image. Pour accéder à la liste complète des paramètres, cliquez sur l'icône de l'outil dans la Barre d'outils (ou appuyez sur `F5`). Pour définir les valeurs des paramètres, entrez une valeur numérique dans le champ ou déplacez le curseur.

Taille (0–100). La taille de la pointe du pinceau (en pixels).



Taille = 25



Taille = 75

Mode de fusion. Détermine comment les pixels de la couleur du pinceau sont fusionnés avec les pixels du calque traité. Le logiciel propose 27 modes de fusion.



Mode Produit

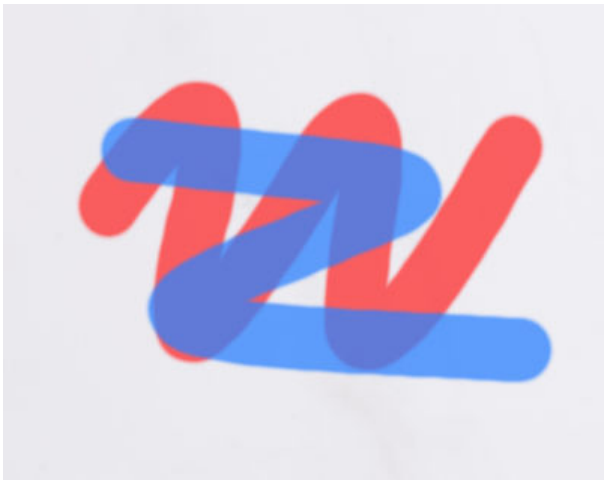


Mode Incrustation

Opacité (1–100). La transparence du trait du pinceau par rapport aux couleurs d'arrière-plan. Ce paramètre définit l'opacité de la couleur utilisée pour dessiner la ligne : plus la valeur est faible, plus les lignes tracées sont pâles et plus leur interaction avec les couleurs d'arrière-plan est marquée.



Opacité = 25



Opacité = 75

Flux (0-100). Le degré d'influence sur le calque. À des valeurs plus élevées, le trait est plus large et plus dense, à des valeurs plus faibles, il est plus fin et plus transparent.

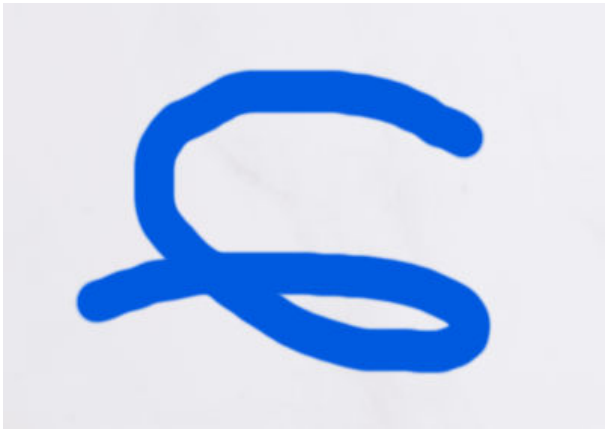


Flux = 10



Flux = 60

Lissage (0-100). Le degré de lissage du trait du pinceau.



Lissage = 0



Lissage = 10

En plus des paramètres ci-dessus, le pinceau offre des paramètres avancés (**Editeur de pinceaux Ps**), qui contrôlent la forme et le tracé du trait du pinceau.

PINCEAU MÉLANGEUR PS

Le **Pinceau mélangeur Ps** permet de peindre en mélangeant les couleurs sur l'image. Il se compose du pinceau lui-même et d'un réservoir de peinture. Lors de l'utilisation, la peinture est prélevée dans le réservoir en fonction des paramètres définis, et à la pointe du pinceau, la peinture du réservoir peut se mélanger à celle déjà présente sur la toile.

Vous pouvez modifier la couleur du pinceau en utilisant les panneaux **Couleur**, **Nuancier** ou **Roue chromatique**, ou en cliquant sur l'image avec l'outil Pipette. Pour sélectionner une couleur dans l'image, maintenez la touche I enfoncée et sélectionnez la couleur avec l'outil Pipette. En relâchant la touche de raccourci, l'outil de peinture devient actif à nouveau.

Les paramètres de base de l'outil s'affichent dans la **Barre d'outils** située au-dessus de la fenêtre d'image. Pour accéder à la liste complète des paramètres, cliquez sur l'icône de l'outil dans la Barre d'outils (ou appuyez sur F5). Pour définir les valeurs des paramètres, entrez une valeur numérique dans le champ ou déplacez le curseur.

Charge du pinceau actuel. Un petit carré coloré sur le panneau affiche le niveau de peinture dans le réservoir et dans le pinceau. Un clic sur ce carré ouvre la Boîte de dialogue de sélection de couleur, où vous pouvez choisir une couleur pour remplir le réservoir.

Chargement automatique. Au début de chaque trait, le réservoir se remplit de peinture de la couleur principale.

Nettoyage automatique. Au début de chaque trait, le réservoir et le pinceau sont vidés de toute couleur.

Humidité (0-100). Détermine le degré d'interaction avec les couleurs de la toile.



Humidité = 10



Humidité = 100

Charge (0-100). La quantité de peinture chargée dans le pinceau.

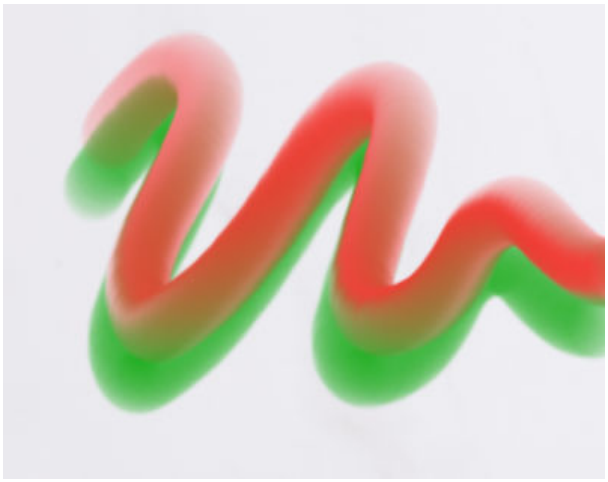


Charge = 5

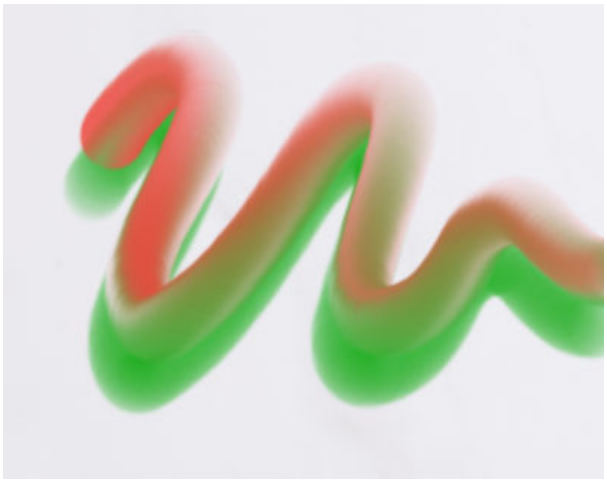


Charge = 25

Mélange (0-100). Le degré de mélange de la peinture du pinceau avec les couleurs de la toile.



Mélange = 25



Mélange = 75

Flux (0-100). Le degré d'influence sur le calque.



Flux = 40



Flux = 90

Lissage (0-100). Le degré de lissage du tracé du trait.



Lissage = 0



Lissage = 10

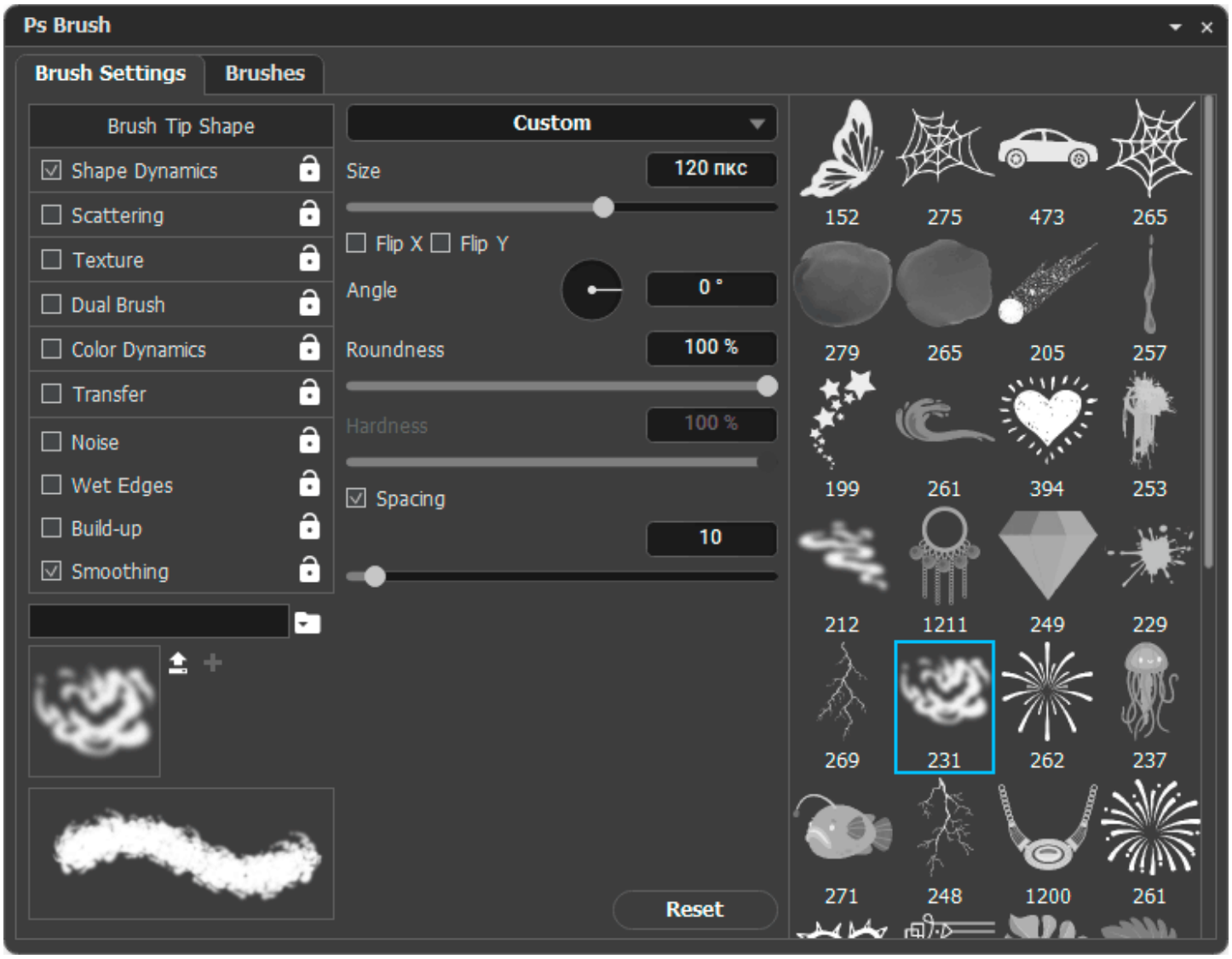
En plus des paramètres ci-dessus, le pinceau offre des **paramètres avancés/Editeur de pinceaux Ps**, qui contrôlent la forme et le tracé du trait du pinceau.

EDITEUR DE PINCEAUX PS : RÉGLAGES AVANCÉS

Les **pinceaux Photoshop** dans AliveColors offrent de nombreux réglages et permettent d'imiter différents styles de peinture.

Pinceau Ps
Pinceau mélangeur Ps

Les paramètres de base de l'outil sont affichés dans la **Barre d'outils** située au-dessus de la fenêtre d'image. Vous pouvez accéder à la liste complète des paramètres (**Editeur de pinceaux Ps**) en cliquant sur l'icône de l'outil dans la barre d'outils ou en appuyant sur la touche F5.



Boîte de dialogue Pinceaux Photoshop

Tous les pinceaux disponibles sont affichés dans l'onglet **Pinceaux**.

Le pinceau sélectionné peut être personnalisé à l'aide des paramètres de l'onglet **Paramètres du pinceau**. Les paramètres sont regroupés par catégories. Cochez la case en regard du nom du groupe pour activer les paramètres.

Forme de la pointe
Dynamique de forme
Diffusion
Texture
Pinceau double

Dynamique de la couleur
Transfert
Réglages avancés (Bruit, Bords humides, Accumulation, Lissage)
Contrôle

L'onglet **Forme de la pointe** contient les paramètres qui affectent la forme de la pointe du pinceau.

La liste à droite affiche toutes les formes de pinceau disponibles. Cliquez pour sélectionner la forme souhaitée. Le nombre indiqué sous chaque forme correspond à sa taille d'origine en pixels.



Exemple de paramètres de l'onglet

Dans la liste déroulante, sélectionnez le type de pointe du pinceau : **Ellipse** ou **Forme personnalisée**.

Taille (1-5000). Taille de la forme du pinceau (en pixels).

Symétrie X. Activez cette case pour inverser horizontalement la forme du pinceau.

Symétrie Y. Activez cette case pour inverser verticalement la forme du pinceau.

Arrondi (1-100). Compression de la forme de la pointe du pinceau. À 1, le pinceau est aplati en une ligne, à 100, il devient un cercle. Les valeurs intermédiaires correspondent à des ellipses. Plus le coefficient de compression est faible, plus l'ellipse est étirée dans la direction spécifiée par le paramètre **Angle**.

Angle (-180..180). Angle d'inclinaison de la forme du pinceau.

Dureté (0-100). Degré de flou du contour de la forme du pinceau. Plus la valeur est élevée, plus le contour est net. À 100 %, le pinceau dessine avec une précision quasi-crayon, en diminuant la dureté, la transition entre les zones traitées et non traitées est plus douce.

Pas. Lorsque la case est désactivée, l'espacement dépend de la vitesse de déplacement de la souris : plus le mouvement est rapide, plus l'espacement est important. Si elle est cochée, l'espacement est défini par le paramètre correspondant.
Pas (1-1000). Espacement des éléments composant le trait de pinceau. L'augmentation de ce paramètre permet d'obtenir une séquence de points au lieu d'un trait continu, la distance entre eux dépendant de la valeur d'espacement sélectionnée.

L'onglet **Dynamique de forme** contient des paramètres qui randomisent la forme de la pointe du pinceau.



Exemple des paramètres de l'onglet

Variation de la taille (0-100). Détermine la variation de taille de la forme du pinceau (en pourcentage de la taille de pinceau spécifiée). À 0, tous les éléments ont la même taille, lorsque le paramètre augmente, des éléments plus petits apparaissent.
Diamètre minimal (0-100). Définit le pourcentage minimum auquel la forme du pinceau peut être réduite.

Echelle d'inclinaison (0-200). Coefficient de compression de la forme du pinceau lors du changement de l'inclinaison de la plume.

> **Note**. Disponible uniquement lorsqu'on travaille avec une tablette graphique et si le paramètre **Contrôle** est réglé sur **Inclinaison de la plume**.

Variation de l'angle (0-100). Détermine la variation de l'angle de rotation de la forme du pinceau. À 0, tous les éléments sont orientés au même angle. Lorsque la valeur du paramètre augmente, l'angle de rotation des éléments individuels varie par rapport à l'angle d'origine.

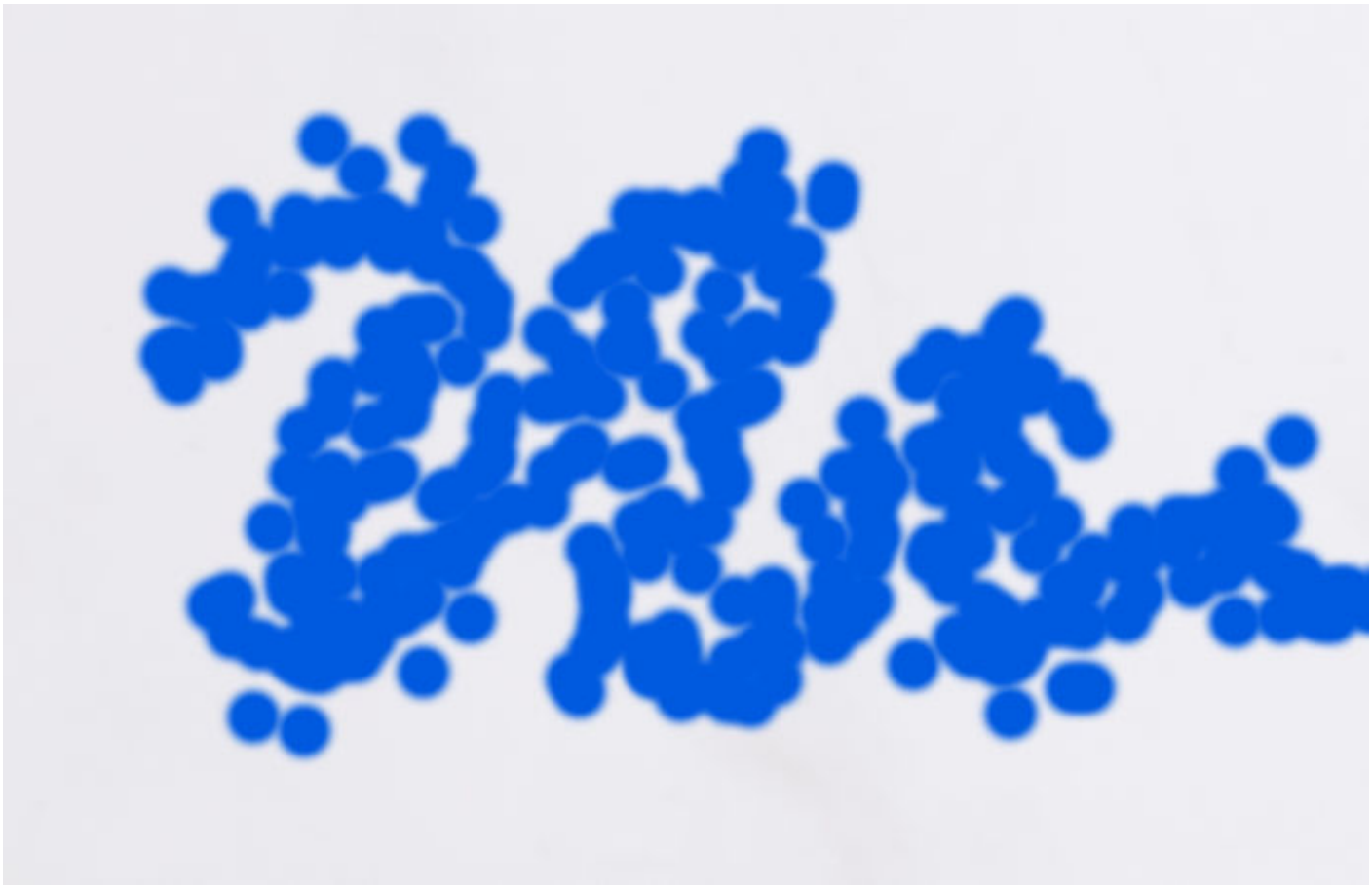
Variation de l'arrondi (0-100). Détermine la variation du coefficient de compression de la forme du pinceau. À 0, tous les éléments sont compressés de la même façon. Lorsque la valeur du paramètre augmente, la compression des éléments individuels augmente.

Arrondi minimal (0-100). Définit le pourcentage minimum auquel la forme du pinceau peut être compressée.

Variation symétrie X. Lorsqu'elle est activée, cette option ajoute des inversions horizontales aléatoires au pinceau.

Variation symétrie Y. Lorsqu'elle est activée, cette option ajoute des inversions verticales aléatoires au pinceau.

L'onglet **Diffusion** contient des paramètres qui influent sur le nombre et la position des empreintes du pinceau dans un trait.



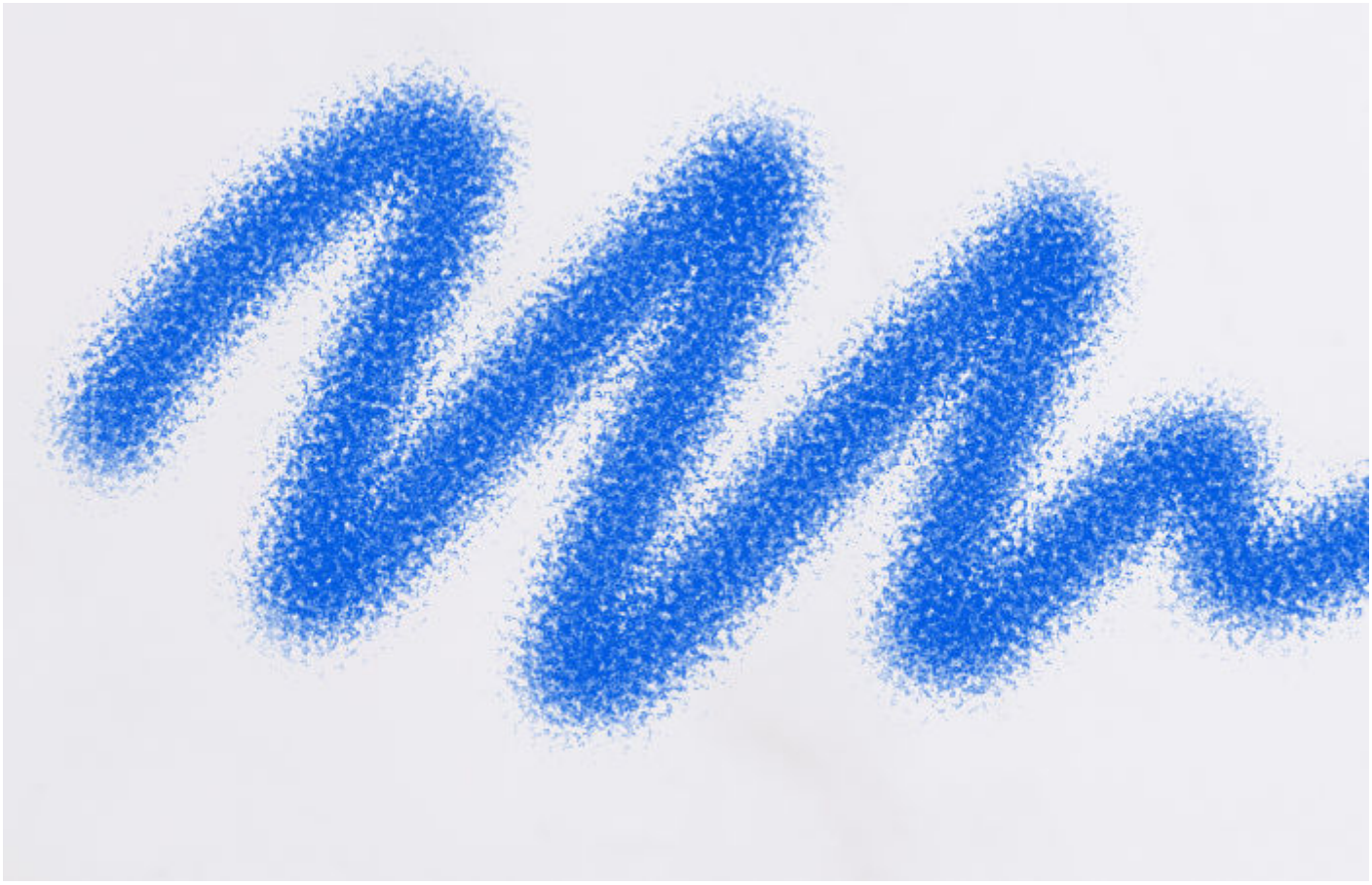
Exemple de paramètres de l'onglet

Diffusion (0-1000). Définit la dispersion des empreintes du pinceau. Plus la valeur est élevée, plus les empreintes sont éloignées du curseur du pinceau.
Lorsque la cas **Les deux axes** est désactivée, les empreintes sont réparties uniquement dans la direction du mouvement du pinceau, lorsqu'elle est activée, la diffusion se fait dans les deux directions.

Nombre (1-20). Définit le nombre d'empreintes de pinceau par pas.

Variation numérique (0-100). Définit la variation du nombre d'empreintes de pinceau par pas. À 0, le nombre d'empreintes est égal à la valeur spécifiée par le paramètre précédent, lorsque la valeur augmente, le nombre d'empreintes dans certains pas peut devenir plus faible.

L'onglet **Texture** permet d'ajouter un motif aux pinceaux.



Exemple de paramètres de l'onglet

À droite se trouve la **Bibliothèque de textures** qui contient toutes les textures disponibles.

Inverser. Lorsque la case est activée, les couleurs de la texture sont inversées.

Échelle (10-400). Taille du motif de la texture.

Luminosité (-150..150). En augmentant la valeur, la texture devient plus claire, en la diminuant, elle devient plus sombre.

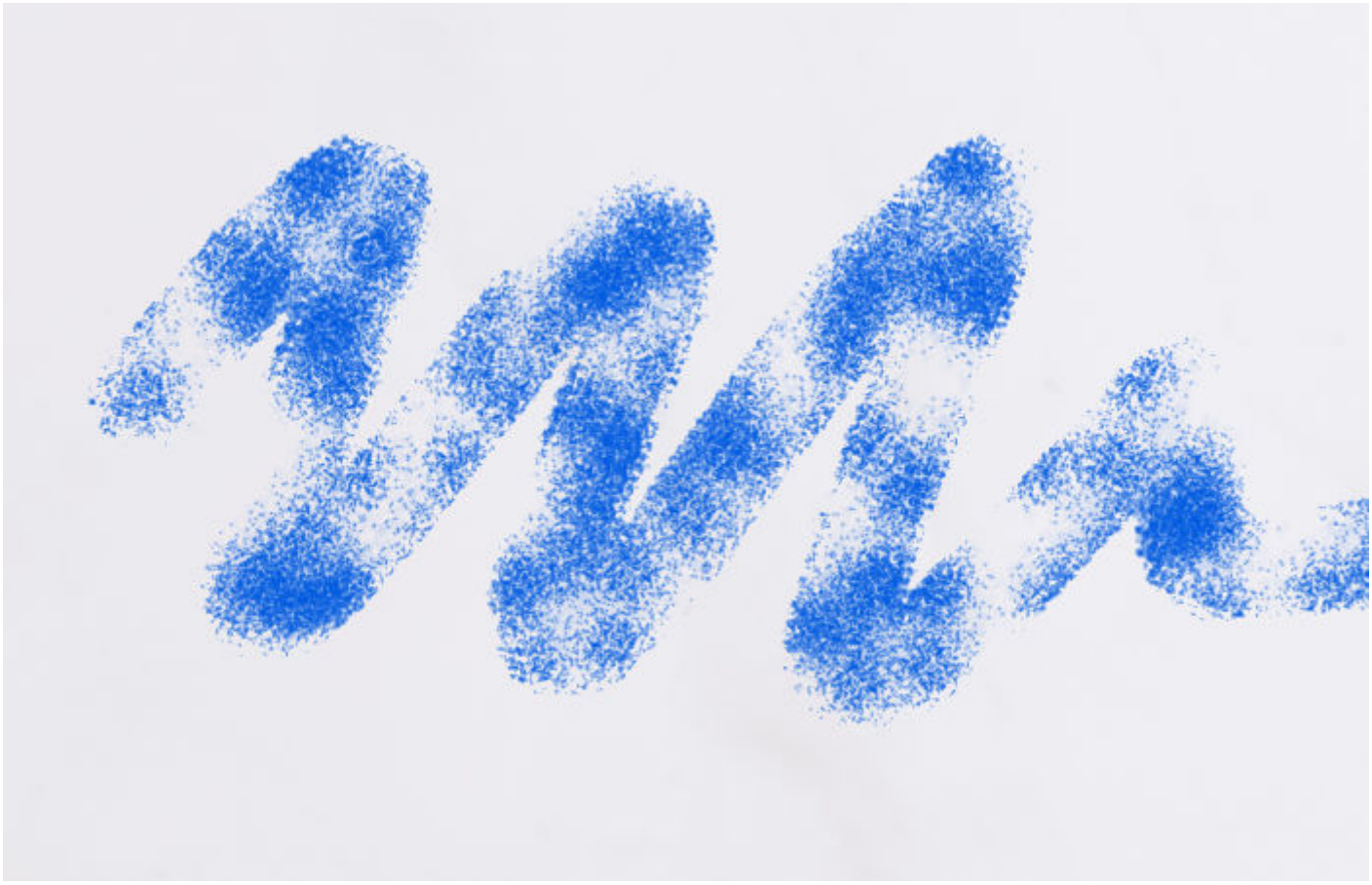
Contraste (-50..100). En augmentant la valeur, les pixels clairs de la texture deviennent plus clairs et les pixels foncés - plus foncés.

Texturer chaque pointe. Lorsque cette option est activée, la texture sélectionnée s'applique à chaque marque de pinceau, lorsqu'elle est désactivée, elle s'applique à tout le trait.

Mode de fusion. Détermine la manière dont les pixels de la texture se mélangent avec la couleur de pinceau choisie.

Profondeur (0-100). Détermine le degré de visibilité de la texture.

L'onglet **Pinceau double** contient des paramètres permettant d'ajouter un masque au pinceau à l'aide d'une autre forme.



Exemple de paramètres de l'onglet

Sur la partie droite se trouve la **Bibliothèque de formes**, dans laquelle vous pouvez choisir un pinceau qui sera utilisé comme masque.

Symétrie. Lorsque cette option est activée, la forme est réfléchie en miroir.

Taille (0-100). Définit la taille de la forme de pinceau.

Pas (1-1000). Définit l'intervalle entre les éléments qui composent le masque. En augmentant la valeur, le trait continu se transforme en une suite de points, dont la distance dépend de l'espacement choisi.

Diffusion (0-1000). Définit la répartition des éléments du pinceau. Plus la valeur est élevée, plus les éléments sont éloignés du curseur du pinceau.
Lorsque l'option **Les deux axes** est désactivée, les éléments sont répartis uniquement le long de la direction du mouvement du pinceau, lorsqu'elle est activée, la dispersion s'effectue dans les deux directions.

Nombre (1-20). Définit le nombre d'éléments de pinceau par pas.

Mode de fusion. Détermine la façon dont la forme de pinceau sélectionnée se mélange avec la forme de pinceau principale.

L'onglet **Dynamique de la couleur** contient des paramètres qui permettent de faire varier aléatoirement la teinte, la saturation et la luminosité de la couleur du pinceau.



Exemple de paramètres de l'onglet

Case à cocher **Appliquer par pointe**. Lorsque cette option est activée, les variations de couleur sont appliquées à chaque empreinte de pinceau, lorsqu'elle est désactivée, elles sont appliquées à chaque trait.

Variation premier plan/arrière-plan (0-100). Définit le degré de variation entre la couleur de premier plan et celle d'arrière-plan.

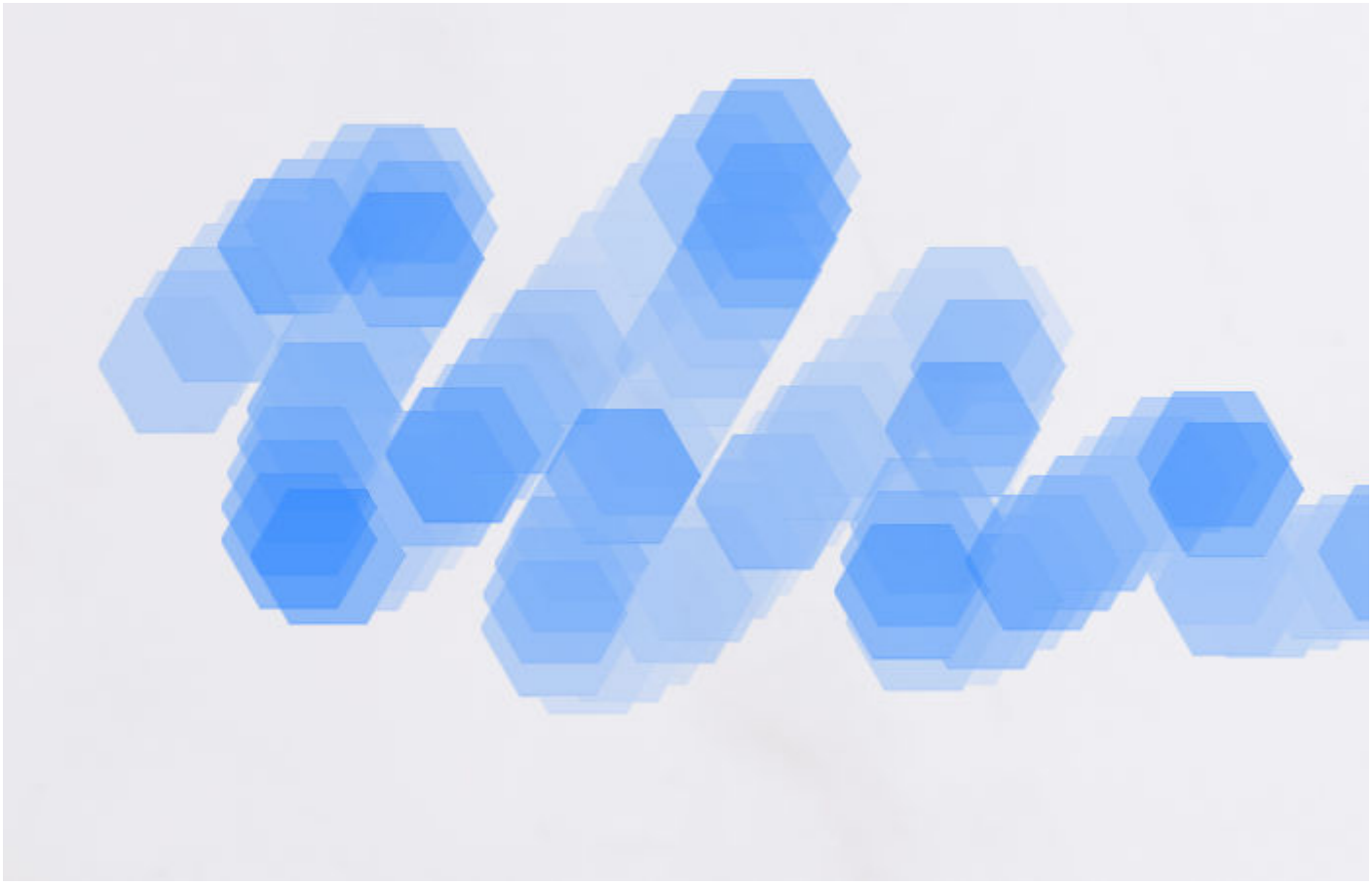
Variation de teinte (0-100). Définit la variation de teinte du trait de pinceau. À 0, tous les éléments ont la même couleur, plus la valeur est élevée, plus la variété de teintes augmente.

Variation de la saturation (0-100). Définit la variation de saturation du trait de pinceau. À 0, tous les éléments ont la même saturation, en augmentant la valeur, la saturation de certains éléments varie.

Variation de la luminosité (0-100). Définit la variation de luminosité du trait de pinceau. À 0, tous les éléments ont la même luminosité, en augmentant la valeur, la luminosité de certains éléments peut changer.

Pureté (-100..100). Définit la saturation globale de la couleur. La valeur varie de –100 (niveau de gris) à +100 (tons très saturés et lumineux).

L'onglet **Transfert** contient des paramètres qui déterminent comment la peinture change le long d'un trait de pinceau.



Exemple de paramètres de l'onglet

Variation de l'opacité (0-100). Définit la variation de l'opacité du trait de pinceau. À 0, tous les éléments ont la même opacité, plus la valeur augmente, plus la transparence des éléments individuels augmente.
Minimum (0-100). Définit le pourcentage minimal jusqu'auquel l'opacité du trait peut varier.

Variation du flux (0-100). Définit la variation de remplissage du trait de pinceau. À 0, tous les éléments ont la même densité de remplissage, plus la valeur augmente, plus le remplissage des éléments individuels diminue.
Minimum (0-100). Définit le pourcentage minimal jusqu'auquel le remplissage du trait peut varier.

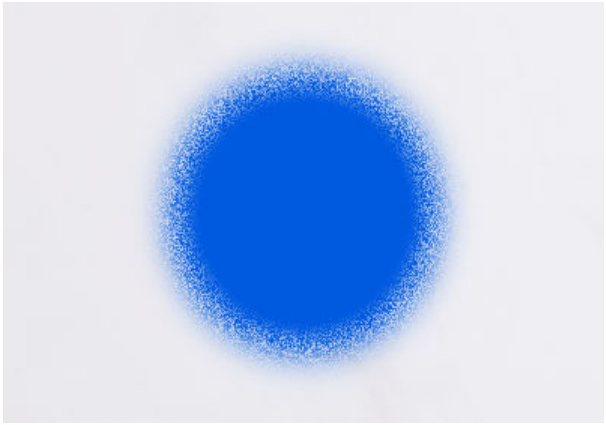
Variation d'humidité (0-100) (uniquement pour le Pinceau mélangeur). Définit la variation d'humidité du trait de pinceau. À 0, tous les éléments ont le même niveau d'humidité, plus la valeur augmente, plus l'humidité des éléments individuels diminue.
Minimum (0-100). Définit le pourcentage minimal jusqu'auquel l'humidité du trait peut varier.

Variation de mélange (0-100) (uniquement pour le Pinceau mélangeur PS). Définit la variation de mélange du trait de pinceau. À 0, tous les éléments se mélangent de manière identique aux couleurs d'arrière-plan, plus la valeur augmente, plus le mélange des éléments individuels diminue.
Minimum (0-100). Définit le pourcentage minimal jusqu'auquel le mélange du trait peut varier.

Case à cocher **Bruit**. Ajoute du bruit au bord adouci du pinceau.



Case désactivée



Case activée

Case à cocher **Bords humides**. Ajoute au trait un effet d'absorption de la peinture.



Case désactivée

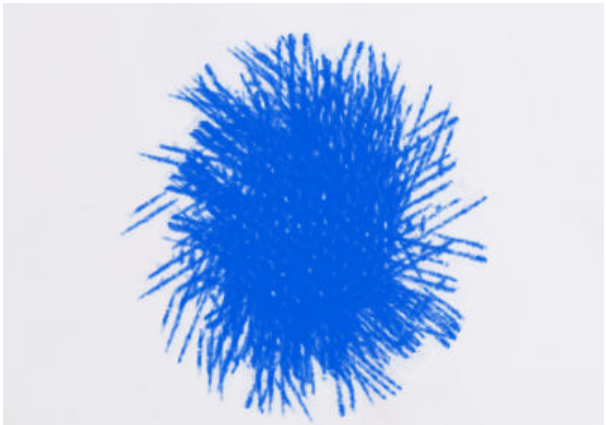


Case activée

Case à cocher **Accumulation**. Active le mode de dessin automatique (continu) lorsque le curseur reste immobile.

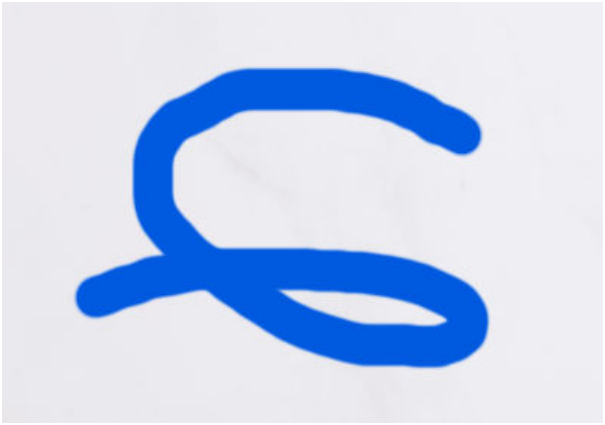


Case désactivée



Case activée

Case à cocher **Lissage**. Lorsque cette option est activée, le tracé du trait devient plus fluide.
Lorsque cette option est activée, le paramètre **Lissage** devient disponible dans le panneau supérieur afin d'ajuster le pourcentage de lissage du tracé.



Case désactivée

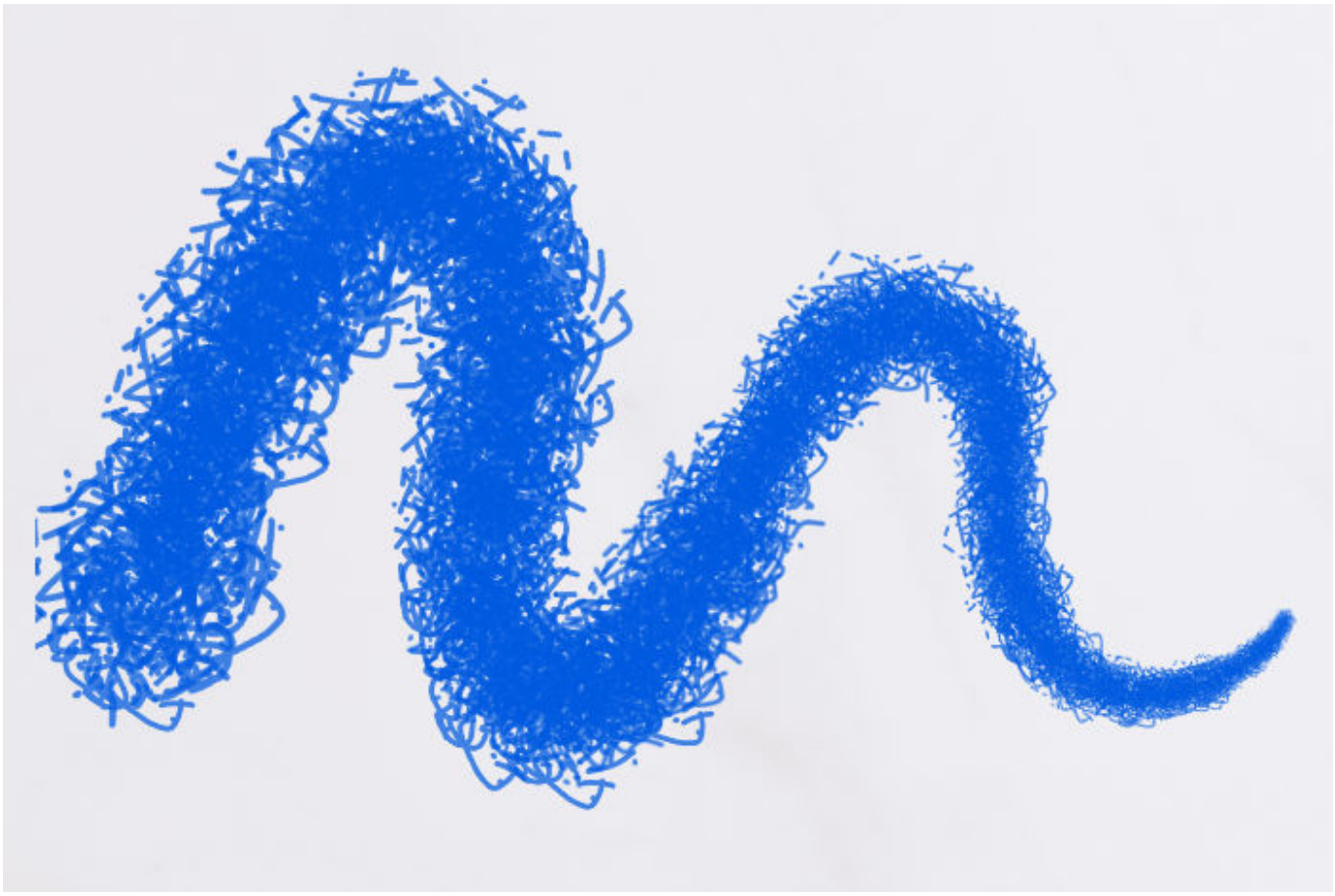


Case activée

Contrôle. Un menu déroulant s'affiche au clic et permet de choisir la manière dont ce paramètre de pinceau doit être contrôlé :

Désactivé. Aucun contrôle n'est appliqué.

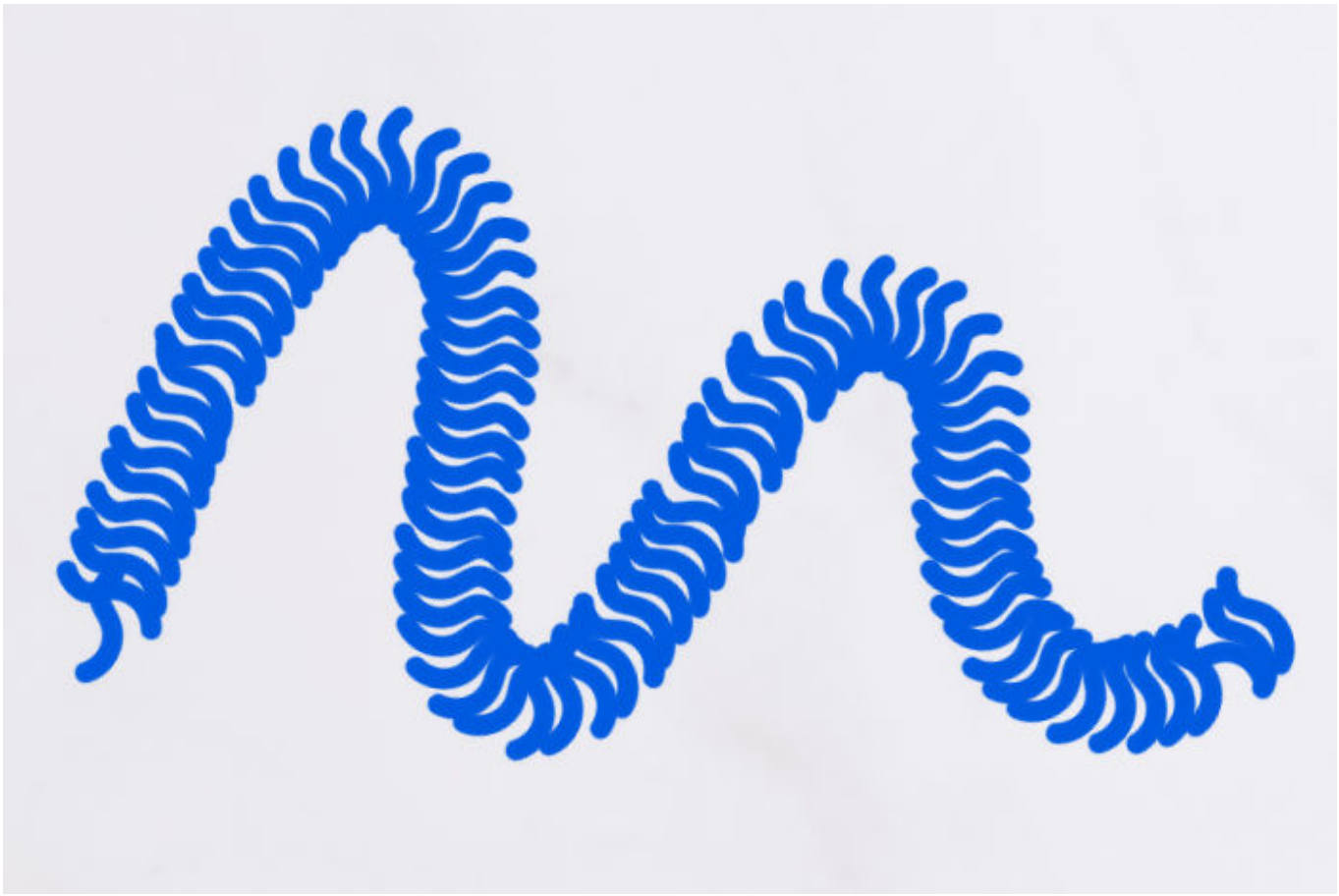
Fondu. Réduit la valeur du paramètre sélectionné jusqu'au minimum sur le nombre d'étapes indiqué dans le champ voisin.



Paramètre Fondu

Pression de la plume . Contrôle le paramètre à l'aide de la pression exercée par le stylet graphique.

Direction. Conserve l'angle d'inclinaison spécifié de l'élément dans le sens du mouvement (lorsque Variation d'angle = 0).



Paramètre Direction

Cliquez sur **Rétablir** pour rétablir les valeurs par défaut de tous les paramètres.

PINCEAUX STANDARD

En utilisant **AliveColors**, vous pouvez modifier une photo, améliorer un portrait, créer une image colorée, etc. Le logiciel propose une large gamme d'outils polyvalents pour tous les usages.

Parmi ces outils, vous pouvez trouver les **Pinceaux standard** pour la peinture, la retouche, la colorisation, le clonage, etc. Ils sont toujours à portée de main dans la **Barre d'outils** du logiciel. Les pinceaux standard ne peuvent être appliqués que sur les calques raster.

Pinceaux standard :


Pinceau de couleur


Crayon de couleur


Spray


Pinceau de recoloration


Pinceau de texture


Gomme


Pinceau historique


Pot de peinture


Remplissage dégradé


Tampon de clonage


Tampon Caméléon


Flou


Netteté


Doigt


Éclaircir


Obscurcir


Saturation

Éditeur de pinceaux

PINCEAU DE COULEUR

Le **Pinceau de couleur** est utilisé pour dessiner des lignes de forme libre avec avec des bords doux. En utilisant cet outil, vous pouvez dessiner une ligne claire ou floue, mais les bords seront toujours doux.

Vous pouvez changer la couleur du pinceau à l'aide du panneau **Couleur**, du panneau **Nuancier**, du panneau **Roue chromatique** ou en cliquant sur l'image à l'aide de l'outil **Pipette**. Pour sélectionner un échantillon de couleur, appuyez sur la touche I et maintenez-la enfoncée, puis cliquez sur l'image avec l'outil Pipette. Une fois la touche de raccourci relâchée, l'outil de peinture redevient actif.

Les paramètres de base de l'outil sont affichés dans le panneau **Options de l'outil** au-dessus de la Fenêtre d'image ou en cliquant avec le bouton droit sur l'image. Pour afficher la liste complète des paramètres, appuyez sur l'icône de l'outil dans le panneau **Options de l'outil** ou utilisez la touche F5. Pour spécifier les réglages des paramètres, entrez une valeur numérique dans les champs correspondants ou utilisez le curseur.

Élément - dans la liste déroulante, sélectionnez le type de l'élément de base du pinceau : **Ellipse** ou **Sélectionnez une forme**.

Taille (1-5000). La largeur maximale de la ligne tracée par le pinceau (en pixels).

Dureté (0-100). Le degré de flou des bords du pinceau. Plus la valeur du paramètre est élevée, plus les bords du pinceau deviennent nets. À des valeurs proches de 100%, le pinceau dessine presque comme un crayon, à des valeurs inférieures, la transition entre les bords du pinceau et l'arrière-plan est plus lisse.



Dureté = 40



Dureté = 90

Opacité (1-100). L'opacité des coups de pinceau par rapport aux couleurs d'arrière-plan. Plus la valeur est faible, plus la ligne tracée devient transparente et plus son interaction avec l'arrière-plan augmente.



Opacité = 25



Opacité = 75

Remplissage (1-100). La densité de la peinture en un seul coup de pinceau. Si vous maintenez le bouton de la souris enfoncé pendant le dessin, les traits sont peints les uns sur les autres et la peinture devient plus dense (contrairement au paramètre **Opacité**). Aux valeurs faibles de ce paramètre, les traits appliqués sont plus pâles. Lorsque la valeur du paramètre est de 100%, l'opacité de la peinture est maximale.



Remplissage = 25



Remplissage = 75

Mode de fusion. Il définit la façon dont les coups de pinceau fusionnent avec l'arrière-plan. Le logiciel propose 27 modes de fusion.



Mode Produit



Mode Incrustation

En plus des paramètres mentionnés ci-dessus, vous pouvez ajuster les **paramètres avancés** qui règlent la forme de la ligne tracée.

Appuyez sur le bouton **Par défaut** pour réinitialiser tous les paramètres à leurs valeurs par défaut.

Pour tracer une ligne droite, spécifiez d'abord le point de départ avec le bouton gauche de la souris, puis, tout en maintenant la touche `Maj` enfoncée, déplacez le curseur jusqu'au point de fin souhaité de la ligne et relâchez la touche `Maj`. Si la touche `Maj` n'est pas relâchée, une nouvelle ligne sera tracée à chaque point où la souris est cliquée.

CRAYON DE COULEUR

Le **Crayon de couleur** est conçu pour dessiner des lignes de forme libre avec des bords durs.

Vous pouvez changer la couleur du pinceau à l'aide du panneau **Couleur**, du panneau **Nuancier**, du panneau **Roue chromatique** ou en cliquant sur l'image à l'aide de l'outil **Pipette**. Pour sélectionner un échantillon de couleur, appuyez sur la touche I et maintenez-la enfoncée, puis cliquez sur l'image avec l'outil Pipette. Une fois la touche de raccourci relâchée, l'outil de peinture redevient actif.

Les paramètres de base de l'outil sont affichés dans le panneau **Options de l'outil** au-dessus de la Fenêtre d'image ou en cliquant avec le bouton droit sur l'image. Pour afficher la liste complète des paramètres, appuyez sur l'icône de l'outil dans le panneau **Options de l'outil** ou utilisez la touche F5. Pour spécifier les réglages des paramètres, entrez une valeur numérique dans les champs correspondants ou utilisez le curseur.

Élément - dans la liste déroulante, sélectionnez le type de l'élément de base du pinceau : **Ellipse** ou **Sélectionnez une forme**.

Taille (1-5000). La largeur maximale de la ligne tracée par le pinceau (en pixels).

Opacité (1-100). L'opacité des traits de crayon par rapport aux couleurs d'arrière-plan. Plus la valeur est faible, plus la ligne tracée devient transparente et plus son interaction avec l'arrière-plan augmente.



Opacité = 25



Opacité = 75

Remplissage (1-100). Le paramètre détermine la densité de la peinture en un seul trait de crayon. Si vous maintenez le bouton de la souris enfoncé pendant le dessin, les traits sont peints les uns sur les autres et la peinture devient plus dense (contrairement au paramètre **Opacité**). Aux valeurs faibles de ce paramètre, les traits appliqués sont plus pâles. Lorsque la valeur du paramètre est de 100%, les traits de crayon sont aussi opaques que possible.

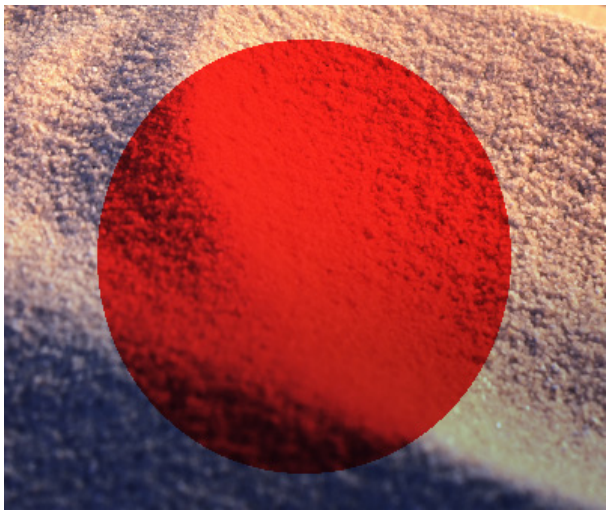


Remplissage = 25



Remplissage = 75

Mode de fusion. Il définit la façon dont les traits de crayon fusionnent avec l'arrière-plan. Le logiciel propose 27 modes de fusion.



Mode Produit



Mode Incrustation

En plus des paramètres mentionnés ci-dessus, vous pouvez ajuster les **paramètres avancés** qui règlent la forme de la ligne tracée.

Appuyez sur le bouton **Par défaut** pour réinitialiser tous les paramètres à leurs valeurs par défaut.

Pour tracer une ligne droite, spécifiez d'abord le point de départ avec le bouton gauche de la souris, puis, tout en maintenant la touche `Maj` enfoncée, déplacez le curseur jusqu'au point de fin souhaité de la ligne et relâchez la touche `Maj`. Si la touche `Maj` n'est pas relâchée, une nouvelle ligne sera tracée à chaque point où la souris est cliquée.

SPRAY

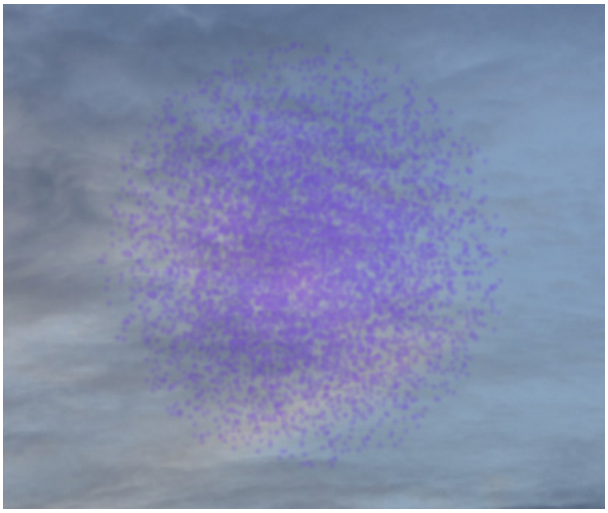
Le pinceau **Spray**  imite la vaporisation de peinture sur une image. Il n'applique pas la peinture d'une façon uniforme et concentrée mais plutôt sous forme de gouttelettes suivant le mouvement du pinceau.

Vous pouvez changer la couleur de la peinture à l'aide du panneau **Couleur**, du panneau **Nuancier**, du panneau **Roue chromatique** ou en cliquant sur l'image avec la **Pipette**. Pour sélectionner un échantillon de couleur, appuyez sur la touche I et maintenez-la enfoncée, puis cliquez sur l'image avec l'outil Pipette. Une fois la touche de raccourci relâchée, l'outil de peinture redevient actif.

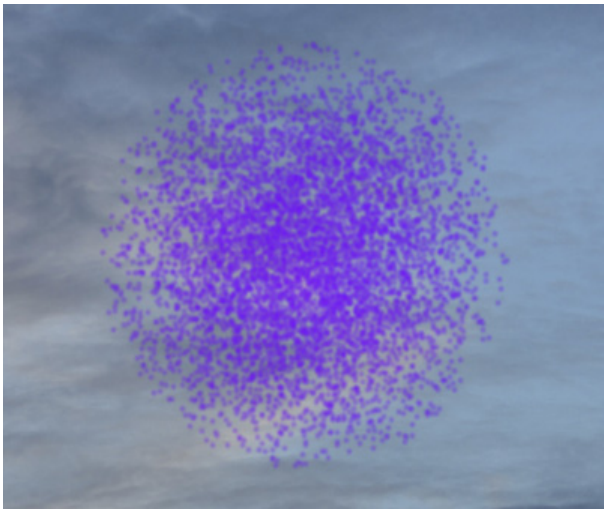
Les paramètres de base de l'outil sont affichés dans le panneau **Options de l'outil** au-dessus de la Fenêtre d'image ou en cliquant avec le bouton droit sur l'image. Pour afficher la liste complète des paramètres, appuyez sur l'icône de l'outil dans le panneau **Options de l'outil** ou utilisez la touche F5. Pour spécifier les réglages des paramètres, entrez une valeur numérique dans les champs correspondants ou utilisez le curseur.

Taille (10-1000). La largeur maximale de la ligne créée par le pinceau (en pixels).

Opacité (1-100). La transparence des traits de pinceau par rapport aux couleurs d'arrière-plan. Ce paramètre détermine l'opacité de la peinture appliquée sur l'image : lorsque les valeurs sont faibles, la couleur des gouttelettes devient plus claire et se fond davantage avec la couleur d'arrière-plan.

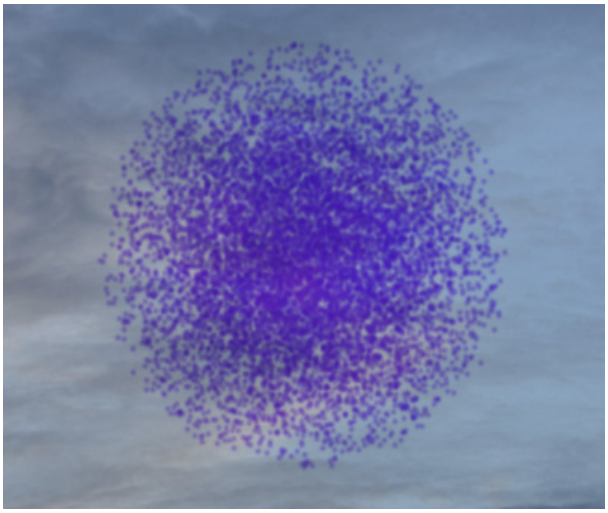


Opacité = 40

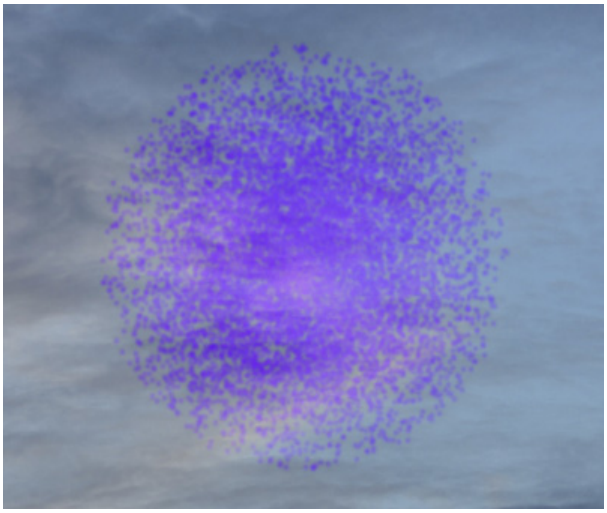


Opacité = 90

Mode de fusion. Le paramètre définit la façon dont les pixels des traits de pinceau fusionnent avec les pixels du calque qui est traité. Le logiciel propose 27 modes de fusion.



Mode Produit



Mode Incrustation

Densité des gouttelettes (1-100). La quantité de tâches dans un trait de pinceau. A des valeurs élevées, l'effet de vaporisation devient plus dense.



Densité des gouttelettes = 10



Densité des gouttelettes = 50

Taille des gouttelettes (1-50). Le diamètre de chaque gouttelette. Les gouttelettes les plus grosses vont se mélanger et ainsi former une ligne de contour irrégulière avec des bords rugueux.



Taille des gouttelettes = 5



Taille des gouttelettes = 30

Intensité (1-100). 1-100). L'intensité de la couleur des gouttelettes à chaque trait de pinceau. Au fur et à mesure que les gouttelettes sont vaporisées, leurs interactions entre-elles deviennent plus importantes. Plus la valeur du paramètre est basse, plus la couleur de la peinture est pale.



Intensité = 10



Intensité = 50

En plus des paramètres mentionnés ci-dessus, vous pouvez ajuster les **paramètres avancés**.

Appuyez sur le bouton **Par défaut** pour retrouver les valeurs par défaut de tous les paramètres.

Pour vaporiser sur une ligne droite, spécifiez d'abord le point de départ avec le bouton gauche de la souris, puis, tout en maintenant la touche `Maj` enfoncée, déplacez le curseur jusqu'au point de fin souhaité de la ligne et relâchez la touche `Maj`. Si la touche `Maj` n'est pas relâchée, elâché, la ligne sera dessinée en suivant tous les points sélectionnés.

PINCEAU DE RECOLORATION

Le **Pinceau de recoloration** est utilisé pour colorer un calque avec la couleur sélectionnée.

Vous pouvez changer la couleur du pinceau à l'aide du panneau **Couleur**, du panneau **Nuancier**, du panneau **Roue chromatique** ou en cliquant sur l'image à l'aide de l'outil **Pipette**. Pour sélectionner un échantillon de couleur, appuyez sur la touche I et maintenez-la enfoncée, puis cliquez sur l'image avec l'outil Pipette. Une fois la touche de raccourci relâchée, l'outil redevient actif.

Les paramètres de base de l'outil sont affichés dans le panneau **Options de l'outil** au-dessus de la Fenêtre d'image ou en cliquant avec le bouton droit sur l'image. Pour afficher la liste complète des paramètres, appuyez sur l'icône de l'outil dans le panneau **Options de l'outil** ou utilisez la touche F5. Pour spécifier les réglages des paramètres, entrez une valeur numérique dans les champs correspondants ou utilisez le curseur.

Élément - dans la liste déroulante, sélectionnez le type de l'élément de base du pinceau : **Ellipse** ou **Sélectionnez une forme**.

Taille (1-5000). La largeur maximale de la ligne que l'outil dessine (en pixels).

Dureté (0-100). Le niveau de flou du bord extérieur du pinceau. Plus la valeur du paramètre est élevée, plus le bord du pinceau est dur. Lorsque le paramètre est réglé sur 100%, le pinceau est dur comme un crayon. À des valeurs inférieures, la transition entre la zone traitée et la zone non traitée sera plus lisse.



Dureté = 40



Dureté = 90

Force (1-100). Le niveau d'influence du pinceau sur l'image. Plus la valeur du paramètre est élevée, plus les couleurs des traits tracés sont intenses.



Force = 25



Force = 75

Remplissage (1-100). La densité de la peinture en un seul coup de pinceau. Si vous maintenez le bouton de la souris enfoncé pendant le dessin, les traits sont peints les uns sur les autres et la peinture devient plus dense. Aux valeurs faibles de ce paramètre, les traits appliqués sont plus pâles. Lorsque la valeur du paramètre est de 100%, l'opacité de la peinture est maximale.



Remplissage = 25



Remplissage = 75

Mode. L'option indique comment les pixels de la couleur du pinceau fusionnent avec les pixels du calque en cours de traitement. Il y a 2 modes de coloration :

Contraste - le contraste de l'image est préservé, la couleur sera plus claire dans les zones claires et plus sombre dans les zones sombres. Les couleurs claires sont superposées avec une plus grande saturation.

Uniforme - la coloration est plus uniforme, la couleur devient plus foncée dans les zones sombres, les zones claires sont colorisées. Les couleurs sombres sont superposées avec une plus grande saturation.



Mode contraste



Mode uniforme

Outre les paramètres énumérés ci-dessus, certains **paramètres supplémentaires** sont disponibles pour cet outil.

Appuyez sur le bouton **Par défaut** pour réinitialiser tous les paramètres sur leurs valeurs par défaut.

Pour dessiner une ligne droite, spécifiez d'abord le point de départ avec le bouton gauche de la souris, puis, tout en maintenant la touche `Maj` enfoncée, déplacez le curseur jusqu'au point final souhaité de la ligne et relâchez la touche `Maj`. Si la touche `Maj` n'est pas relâchée, une nouvelle ligne sera dessinée à chaque point où vous cliquez.

PINCEAU DE TEXTURE

Le **Pinceau de texture** est conçu pour dessiner des lignes de forme arbitraire avec des bords doux remplis de la texture spécifiée.

Les paramètres de base de l'outil sont affichés dans le panneau **Options de l'outil** au-dessus de la Fenêtre d'image ou en cliquant avec le bouton droit sur l'image. Pour afficher la liste complète des paramètres, appuyez sur l'icône de l'outil dans le panneau **Options de l'outil** ou utilisez la touche F5. Pour spécifier les réglages des paramètres, entrez une valeur numérique dans le champ du paramètre ou utilisez le curseur.

L'aspect actuel du trait, ainsi que toutes les modifications apportées aux paramètres, sont affichés dans la fenêtre d'aperçu au bas du panneau **Options de l'outil** élargi.

Élément - dans la liste déroulante, sélectionnez le type de l'élément de base du pinceau : **Ellipse** ou **Sélectionnez une forme**.

Taille (1-5000). La largeur maximale de la ligne tracée avec l'outil (en pixels).

Dureté (0-100). Le degré de flou des bords du pinceau. Lorsque la valeur de ce paramètre est élevée, les bords du pinceau devient plus durs. À des valeurs proches de 100%, la frontière entre les zones traitées et non traitées sera plus distincte, à des valeurs inférieures, la frontière entre ces zones sera plus lisse.

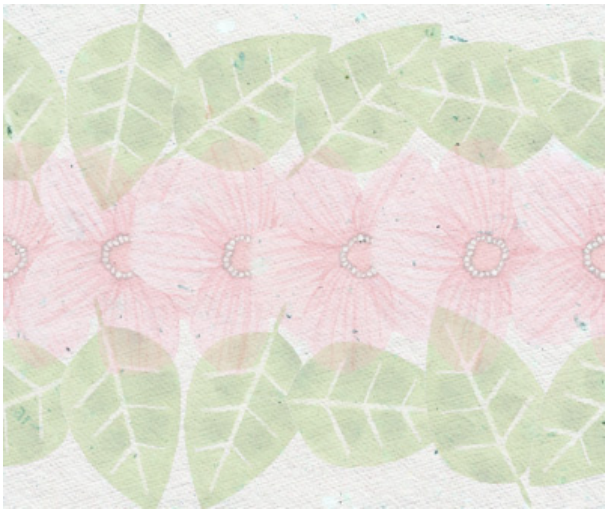


Dureté = 40



Dureté = 90

Opacité (1-100). Le degré de transparence des traits de pinceau par rapport aux couleurs d'arrière-plan. Le paramètre définit l'opacité de la texture utilisée lors de la génération de traits : plus sa valeur est faible, plus la couleur des lignes dessinées est claire et plus leur interaction avec les couleurs d'arrière-plan est forte.

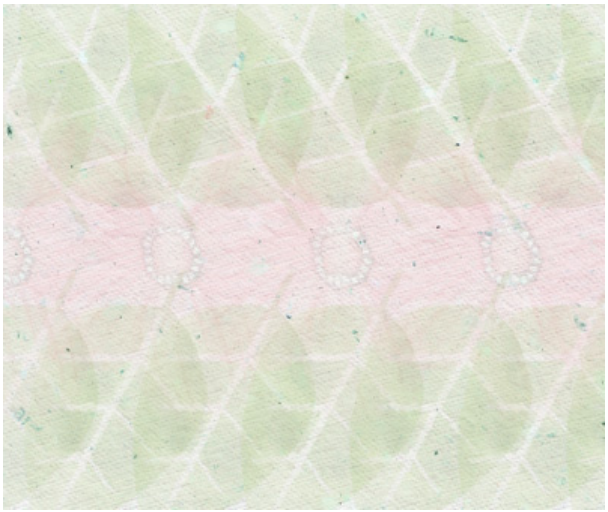


Opacité = 25

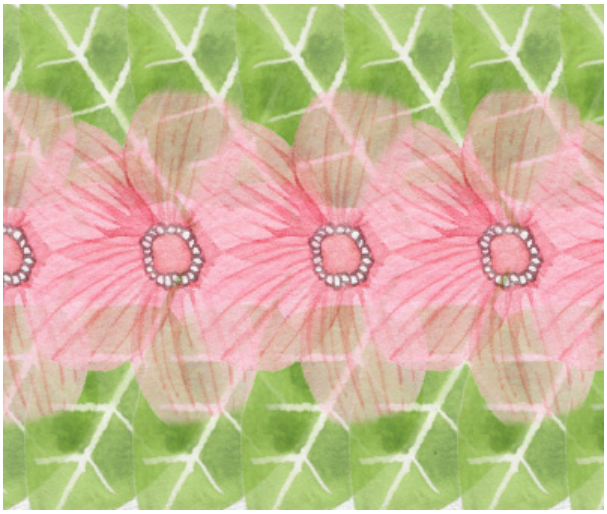


Opacité = 75

Remplissage (1-100). Le paramètre détermine la densité de la texture dans l'élément de base. Si vous maintenez le bouton de la souris enfoncé pendant le dessin, les éléments se chevauchent et l'effet de remplissage augmente (contrairement au paramètre **Opacité**). Plus la valeur du paramètre est faible, plus le calque de la texture appliquée est fin et transparent.



Remplissage = 25



Remplissage = 75

Mode de fusion. Le paramètre définit la façon dont les pixels des traits de pinceau fusionnent avec les pixels du calque en cours de traitement. Le logiciel propose 27 modes de fusion.



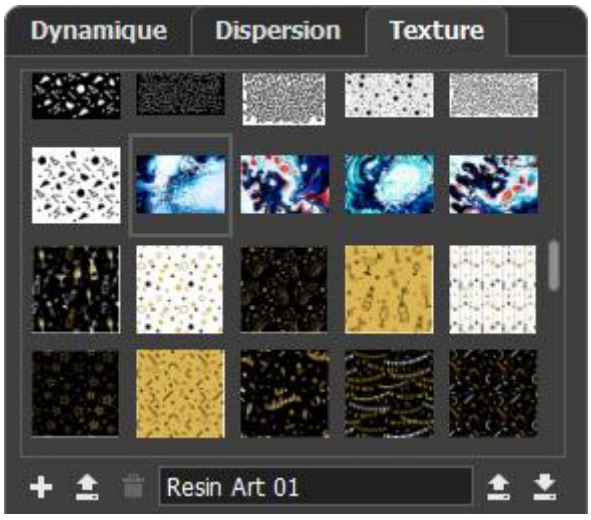
Mode de fusion : Normal



Mode de fusion : Produit

Vous pouvez sélectionner et ajuster la texture dans l'onglet **Texture** en cliquant sur le bouton dans le panneau **Options de l'outil** élargi.

Dans la **Bibliothèque de textures**, les textures disponibles sont affichées sous forme de miniatures.



Bibliothèque de textures

Sous la liste des textures, les options suivantes se trouvent :

Nouvelle texture . Le bouton crée une texture à partir du contenu du document actif (vous pouvez également utiliser la commande **Nouvelle texture** dans le menu **Edition**).

Ajouter une texture . Le bouton charge une image à partir d'un disque, qui sera utilisée comme texture.

Supprimer la texture . Le bouton supprime la texture sélectionnée de la liste.

> **Attention !** Si vous supprimez une texture enregistrée dans un preset de pinceau, la texture par défaut sera utilisée dans le preset à sa place.

Nom de la texture. Rendez le champ modifiable en cliquant dessus, entrez un nouveau nom pour votre texture et appuyez sur la touche `Entrée` pour l'appliquer.

Importer une bibliothèque . Le bouton vous permet de charger une bibliothèque de textures à partir d'un disque (fichier .brush_textures).

Exporter la bibliothèque . Le bouton vous permet d'enregistrer une bibliothèque de textures sur un disque (avec l'extension .brush_textures).

Paramètres de la texture sélectionnée :

Onglet **Propriétés** :

Échelle (1-200). Le paramètre définit la taille du motif de texture. L'échelle de texture par défaut est 100%.



Échelle = 50%



Échelle = 100%



Échelle = 150%

Remplir. Lorsque la case à cocher est activée, la texture est répétée plusieurs fois pour remplir toute la zone du curseur de pinceau (si le paramètre **Echelle** est inférieur à 100%).



Case à cocher désactivée



Case à cocher activée

Refléter. Lorsque la case à cocher est activée, les textures adjacentes sont reflétées.



Case à cocher désactivée



Case à cocher activée

Inversion horizontale. Cochez la case pour permuter les parties gauche et droite de la texture.

Inversion verticale. Cochez la case pour permuter les parties supérieure et inférieure de la texture.



Texture source



Inversion horizontale



Inversion verticale

Onglet **Couleur** :

Appliquer par pointe. Lorsque la case à cocher est activée, les variations de couleur seront appliquées aux éléments individuels du trait de pinceau. Lorsque la case à cocher est désactivée - aux traits individuels.



Case à cocher activée



Case à cocher désactivée

Teinte (-100..100). Le décalage des couleurs de la texture dans une plage différente.



Teinte = -25



Teinte = 25

Variation de teinte (0-100). Le paramètre définit la variation des nuances de couleur des éléments de base. A la valeur = 0, tous les éléments ont la même couleur. Plus la valeur est élevée, plus les nuances sont utilisées.



Variation de teinte = 20



Variation de teinte = 70

Saturation (-100..100). L'intensité des couleurs de la texture : du gris neutre (-100) aux couleurs les plus vives (+100).



Saturation = -50



Saturation = 50

Variation de saturation (0-100). Le paramètre définit la variation de la saturation des éléments de base. A la valeur = 0, tous les éléments ont la même saturation. À des valeurs plus élevées, la saturation de certains éléments changera.



Variation de saturation = 40



Variation de saturation = 90

Luminosité (-100..100). Le paramètre ajuste la luminosité de la texture. Lorsque la valeur du paramètre est élevée, la texture devient plus lumineuse et lorsque la valeur diminue, la texture devient plus sombre.



Luminosité = -25



Luminosité = 25

Variation de luminosité (0-100). Le paramètre définit la variation de la luminosité des éléments de base. À la valeur = 0, tous les éléments ont la même luminosité. À des valeurs plus élevées, la luminosité de certains éléments peut changer.



Variation de luminosité = 10



Variation de luminosité = 50

En plus des paramètres mentionnés ci-dessus, vous pouvez ajuster les **paramètres avancés** qui affectent la forme et la position des éléments de base.

Appuyez sur le bouton **Par défaut** pour réinitialiser tous les paramètres à leurs valeurs par défaut.

Pour tracer une ligne droite, spécifiez d'abord le point de départ avec le bouton gauche de la souris, puis, tout en maintenant la touche `Maj` enfoncée, déplacez le curseur jusqu'au point de fin souhaité de la ligne et relâchez la touche `Maj`. Si la touche `Maj` n'est pas relâchée, une nouvelle ligne sera tracée à chaque point où la souris est cliquée.

GOMME

L'outil **Gomme** modifie la transparence d'une image (sur le calque raster sélectionné). Les sections traitées sont affichées sous forme de zones transparentes, avec un arrière-plan en damier.

Attention ! Lors de l'enregistrement d'un fichier dans un format qui ne prend pas en charge la transparence (JPEG), les zones transparentes seront remplacées par du blanc. Pour conserver la transparence, utilisez le format PNG.

Les paramètres de base de l'outil sont affichés dans le panneau **Options de l'outil** au-dessus de la Fenêtre d'image ou en cliquant avec le bouton droit sur l'image. Pour afficher la liste complète des paramètres, appuyez sur l'icône de l'outil dans le panneau **Options de l'outil** ou utilisez la touche F5. Pour spécifier les réglages des paramètres, entrez une valeur numérique dans le champ du paramètre ou utilisez le curseur.

Element - dans la liste déroulante, sélectionnez le type de l'élément de base du pinceau : **Ellipse** ou **Sélectionnez une forme**.

Taille (1-5000). La largeur maximale de la ligne transparente tracée avec l'outil (en pixels).

Dureté (0-100). Le degré de flou des bords du pinceau. Lorsque la valeur de ce paramètre est élevée, les bords du pinceau devient plus durs. À des valeurs proches de 100%, la frontière entre les zones effacées et non effacées sera plus distincte, à des valeurs inférieures, la frontière entre ces zones sera plus lisse.



Dureté = 40

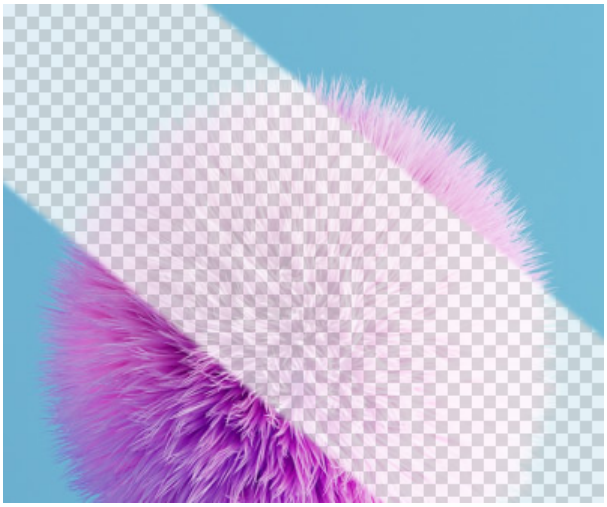


Dureté = 90

Force (1-100). Le niveau d'influence de l'outil sur l'image. Lorsque la valeur de ce paramètre est élevée, le degré de transparence laissé par le pinceau augmente.



Force = 30



Force = 80

Remplissage (1-100). Le paramètre affecte l'intensité du paramètre **Force** en un seul trait de pinceau. À la valeur = 100%, le paramètre **Force** n'est pas affecté.



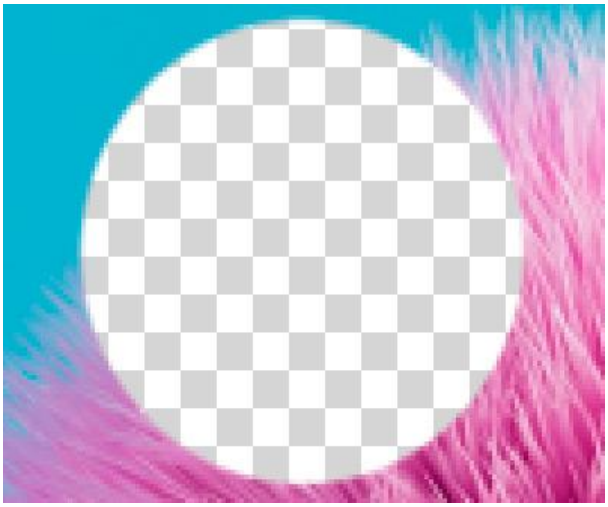
Remplissage = 30



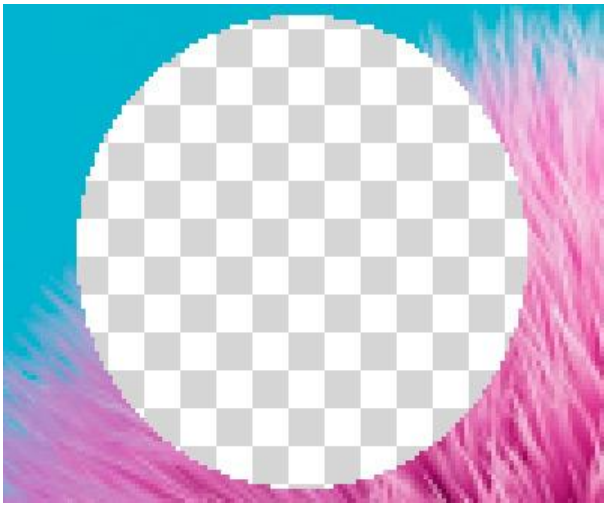
Remplissage = 80

Mode. Dans la liste déroulante, sélectionnez le mode de fonctionnement de la gomme :

Pinceau - l'outil a des bords doux, comme un pinceau,
Crayon - l'outil a des bords durs, comme un crayon.



Mode Pinceau



Mode Crayon

Echantillonnage de couleur. Lorsque la case à cocher est désactivée, l'outil supprime les pixels de toutes les couleurs. Lorsque la case à cocher est activée, vous pouvez ajuster la valeur du paramètre **Tolérance**. À des valeurs faibles, l'outil supprime les couleurs similaires au pixel sur lequel vous cliquez. Plus la valeur est élevée, plus la gamme de couleurs supprimées sera large.



Echantillonnage des couleurs est désactivé



Echantillonnage des couleurs est activé

En plus des paramètres mentionnés ci-dessus, vous pouvez ajuster les **paramètres avancés** qui affectent la forme et la position des éléments de base.

Appuyez sur le bouton **Par défaut** pour réinitialiser tous les paramètres à leurs valeurs par défaut.

Pour tracer une ligne droite, spécifiez d'abord le point de départ avec le bouton gauche de la souris, puis, tout en maintenant la touche `Maj` enfoncée, déplacez le curseur jusqu'au point de fin souhaité de la ligne et relâchez la touche `Maj`. Si la touche `Maj` n'est pas relâchée, une nouvelle ligne sera tracée à chaque point où la souris est cliquée.

PINCEAU HISTORIQUE

Le **Pinceau historique** restaure partiellement ou entièrement le calque d'image traité à l'état sélectionné, affaiblissant ou annulant les changements ou les effets appliqués.

Les paramètres de base de l'outil sont affichés dans le panneau **Options de l'outil** au-dessus de la Fenêtre d'image ou en cliquant avec le bouton droit sur l'image. Pour afficher la liste complète des paramètres, appuyez sur l'icône de l'outil dans le panneau **Options de l'outil** ou utilisez la touche F5. Pour spécifier les réglages des paramètres, entrez une valeur numérique dans le champ du paramètre ou utilisez le curseur.

Élément - dans la liste déroulante, sélectionnez le type de l'élément de base du pinceau : **Ellipse** ou **Sélectionnez une forme**.

Taille (1-5000). La largeur maximale de la ligne tracée par le pinceau (en pixels).

Dureté (0-100). Le degré de flou des bords du pinceau. Lorsque la valeur de ce paramètre est élevée, les bords du pinceau deviennent plus durs. À des valeurs proches de 100%, la frontière entre les bords du pinceau et l'arrière-plan est très distincte, à des valeurs inférieures, la transition entre ces zones est plus lisse.



Dureté = 40



Dureté = 90

Force (1-100). Le degré de restauration à l'état sélectionné. À des valeurs inférieures, il y aura moins de restauration et plus de mélange avec l'effet, à des valeurs proches de 100%, l'image sera complètement restaurée.



Force = 25



Force = 75

Remplissage (1-100). Le paramètre affecte l'intensité du paramètre **Force** en un seul coup de pinceau. À la valeur = 100%, le paramètre **Force** n'est pas affecté.



Remplissage = 25



Remplissage = 75

Dans la liste déroulante **Restaurer**, sélectionnez l'un des états précédents de l'image. Les zones traitées avec l'outil reviendront à cet état. Par défaut, le pinceau restaure l'image à son état initial.

En plus des paramètres mentionnés ci-dessus, vous pouvez ajuster les **paramètres avancés**.

Appuyez sur le bouton **Par défaut** pour réinitialiser tous les paramètres à leurs valeurs par défaut.

Pour tracer une ligne droite, spécifiez d'abord le point de départ avec le bouton gauche de la souris, puis, tout en maintenant la touche `Maj` enfoncée, déplacez le curseur jusqu'au point de fin souhaité de la ligne et relâchez la touche `Maj`. Si la touche `Maj` n'est pas relâchée, une nouvelle ligne sera tracée à chaque point où la souris est cliquée.

POT DE PEINTURE

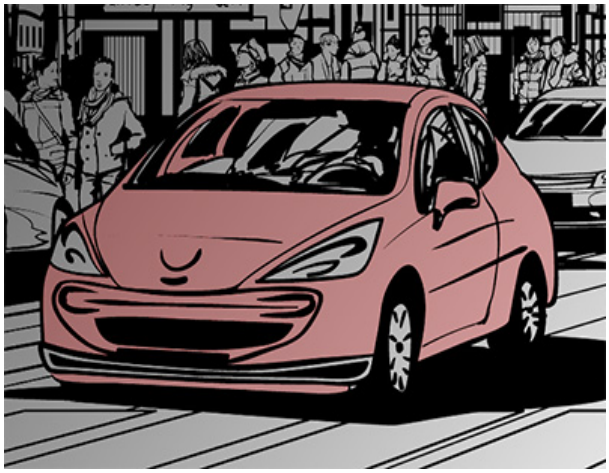
L'outil **Pot de peinture** est utilisé pour remplir rapidement les zones unies d'une image avec une **Couleur** ou un **Motif**.

Lorsque vous utilisez la commande **Édition → Remplir**, les types de remplissage suivants sont disponibles : **Couleur**, **Motif**, **Contenu pris en compte**, **Historique**. Vous pouvez remplir un calque entier ou une zone de sélection.

Les réglages de base sont affichés dans la fenêtre **Options de l'outil** située au-dessus de la zone d'affichage de l'image. Pour afficher la liste de tous les paramètres, cliquez sur l'icône de l'outil dans la fenêtre **Options de l'outil** ou utilisez la touche F5. Pour modifier la valeur d'un paramètre, entrez une valeur numérique dans la zone de saisie ou utilisez le curseur.

Couleur. Vous pouvez modifier la couleur de remplissage dans le panneau **Couleur**, dans le panneau **Nuancier**, ou en cliquant sur l'image avec l'outil **Pipette**. Pour sélectionner un échantillon de couleur, maintenez la touche I enfoncée, puis cliquez sur l'image avec l'outil **Pipette**. Relâchez la touche pour réactiver l'outil de peinture.

Opacité (0-100). Le niveau de transparence par rapport à l'arrière-plan. Ce paramètre définit l'opacité de la couleur : plus la valeur est faible, plus la couleur sera transparente et plus forte sera son interaction avec les couleurs d'arrière-plan.

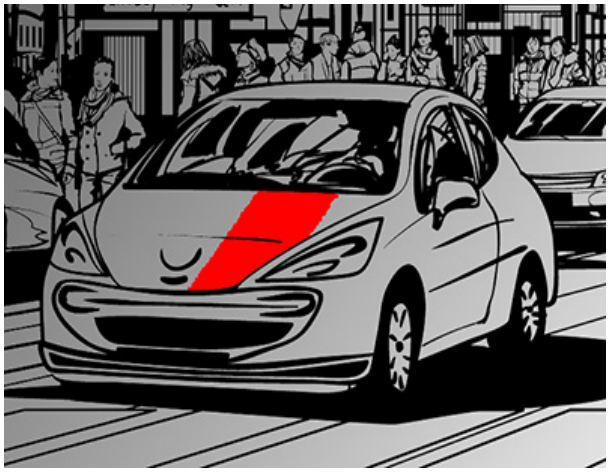


Opacité = 25

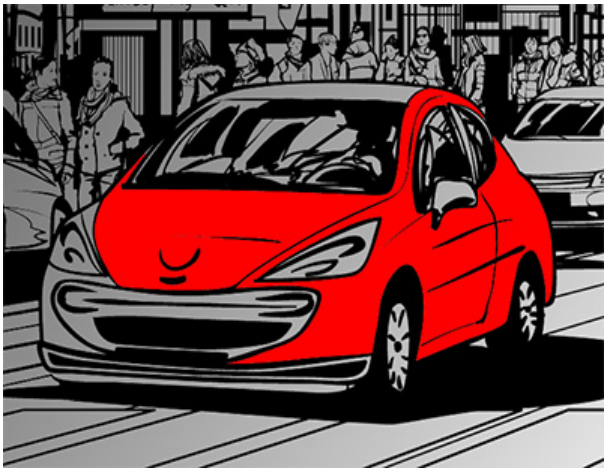


Opacité = 75

Tolérance (0-250). Avec la valeur minimale, l'outil ne remplit que les pixels voisins ayant la même couleur que celui sur lequel vous cliquez. Plus la valeur de ce paramètre sera élevée, plus l'intervalle de pixels modifiés sera élevé.

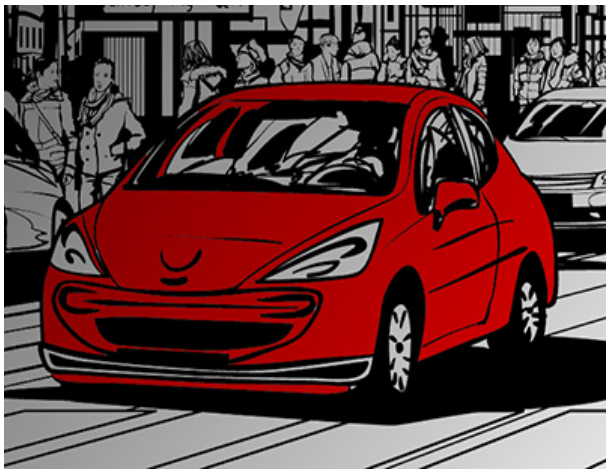


Tolérance = 5

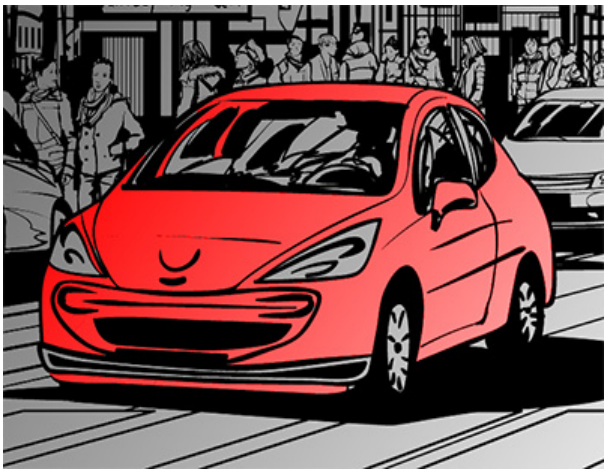


Tolérance = 50

Mode. Ce paramètre définit la manière dont les pixels de remplissage se mélangeront avec ceux du calque. Le logiciel permet de choisir parmi 27 modes de fusion.

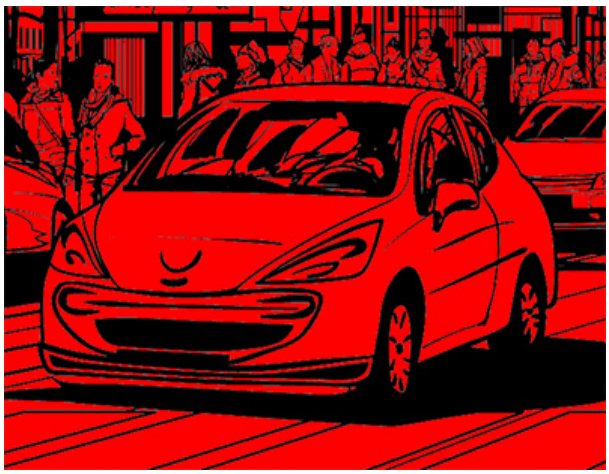


Mode Produit

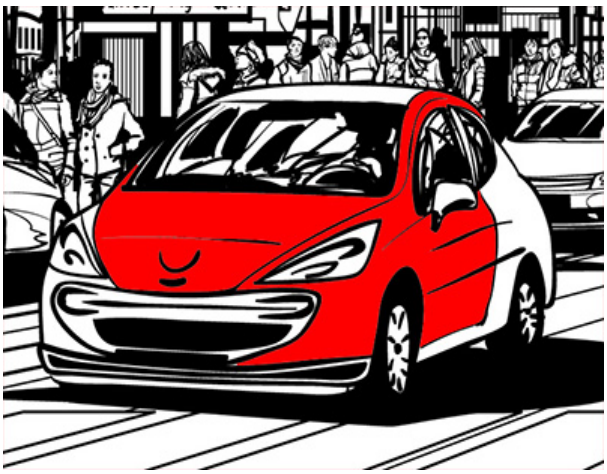


Mode Incrustation

Case à cocher **Pixels contigus**. Si elle est sélectionnée, seuls les pixels de la même couleur et contigus seront remplacés. Si elle n'est pas cochée, tous les pixels de la même couleur seront remplacés.

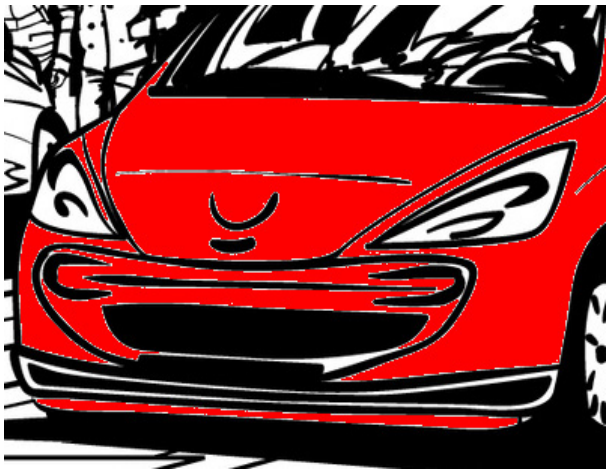


Case non cochée



Case cochée

Case à cocher **Lissage**. La case permet de réduire les irrégularités du contour de la zone à remplir. Pour rendre le contour plus régulier, cochez la case avant d'utiliser l'outil.

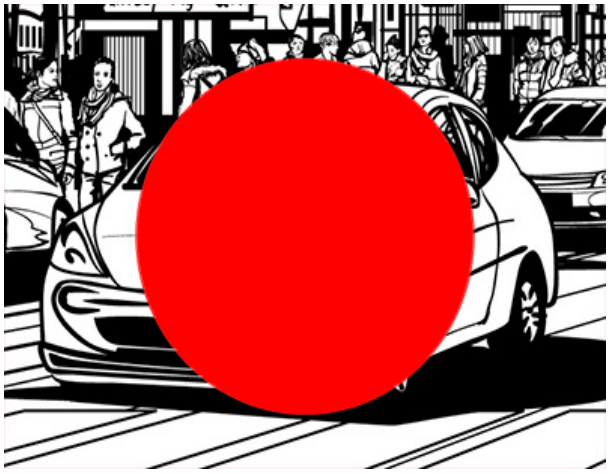


Case non cochée



Case cochée

Case à cocher **Tous les calques**. Si la case à cocher est activée, les pixels sont remplis en fonction des données de couleur fusionnées de tous les calques visibles. Sinon, en fonction des données de couleur du calque actuel.



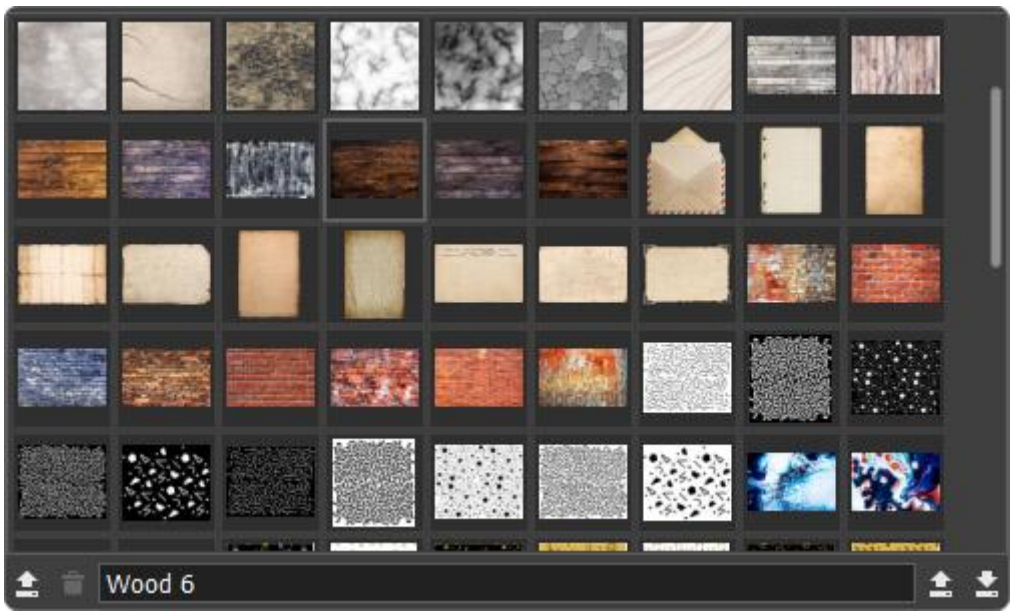
Case non cochée



Case cochée

Case à cocher **Remplir avec un motif**. Lorsque la case à cocher est activée, la zone sera remplie avec le motif sélectionné. L'échantillon est visible dans les options complètes appelées avec F5.

Ouvrez la **Bibliothèque de textures** en cliquant avec le bouton gauche de la souris sur l'échantillon de texture sélectionné.



Bibliothèque de textures

Sous la liste des textures se trouvent les éléments suivants :

Ajouter une texture . Téléchargez une image à utiliser comme motif.

Supprimer la texture . Supprimez le motif sélectionné de la bibliothèque.

Nom de texture. Cliquez pour rendre le champ modifiable. Saisissez un nouveau nom de motif et appuyez sur `Entrée` pour l'appliquer.

Importer une bibliothèque . Chargez une bibliothèque de textures à partir d'un disque (fichier .brush_textures).

Exporter la bibliothèque . Enregistrez la bibliothèque sur un disque (dans le fichier .brush_textures).

Paramètres de la texture :

Échelle (10-400). La taille du motif de la texture.



Échelle = 50 Échelle = 150

Angle (-180..180). L'angle de rotation de la texture.



Angle = -10



Angle = 50

Miroir. Lorsque la case à cocher est activée, les textures adjacentes sont mises en miroir.



Case non cochée



Case cochée

Symétrie axe horizontal. Cochez la case pour intervertir les parties gauche et droite de la texture.

Symétrie axe vertical. Cochez la case pour intervertir les parties supérieure et inférieure de la texture.



Sans retournement



Symétrie axe vertical

Lorsque vous utilisez la commande **Édition → Remplir**, en plus des remplissages **Couleur** et **Motif**, vous pouvez utiliser les types de remplissage suivants :

Contenu pris en compte. Remplit la zone sélectionnée avec le contenu de l'image immédiatement adjacente à la sélection. **Note** : fonctionne uniquement avec une sélection active !

Historique. Le calque sera rempli avec l'état d'historique sélectionné. Vous pouvez sélectionner l'état à remplir avec la commande **Source pour le Pinceau historique** dans le menu contextuel du panneau **Historique**. Par défaut, l'état d'origine du document est sélectionné.

Conserver les zones transparentes (uniquement pour la commande **Remplir**). Si la case à cocher est activée, la transparence des zones sera conservée lors du remplissage.

Cliquez sur le bouton **Par défaut** pour ramener tous les réglages à leur valeur par défaut.

REMPLISSAGE D'APRÈS LE CONTENU

La fonction **Remplissage d'après le contenu** vous permet de remplir une sélection à partir de la zone environnante grâce à un réseau neuronal entraîné.



Remplissage d'après le contenu

Faites une sélection et choisissez dans le menu : **Édition → Remplissage d'après le contenu**.

> **Note** : le Remplissage d'après le contenu fonctionne uniquement avec une sélection active.

Paramètres :

> **Zone d'expansion** (1-100%). Expansion de la zone d'échantillonnage (en pourcentage de la taille de la sélection) à partir de laquelle les données de remplissage sont extraites.
>
> **Méthode de mise à l'échelle**. Dans la liste déroulante, sélectionnez une méthode de mise à l'échelle du résultat de remplissage.

Cliquez sur **Par défaut** pour rétablir les paramètres d'origine.

Cliquez sur **OK** pour appliquer les modifications à l'image et fermer la fenêtre des paramètres.

Cliquez sur **Annuler** pour fermer la boîte de dialogue sans appliquer les modifications.

REMPLISSAGE DÉGRADÉ

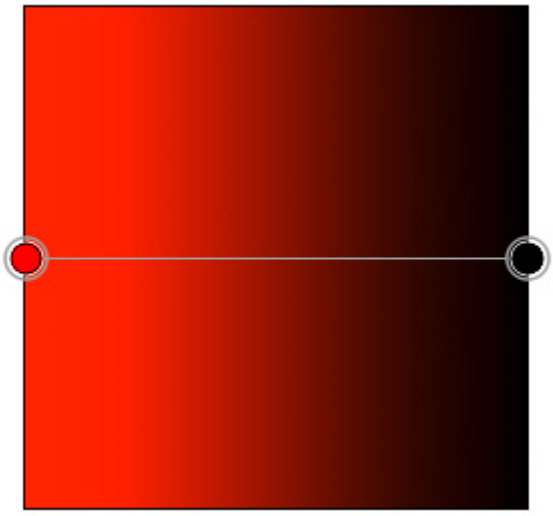
L'outil **Remplissage dégradé** vous permet d'appliquer des couleurs mélangées à un calque. Vous pouvez l'utiliser sur les calques raster, les calques de formes et les calques d'accolage de texte à un tracé.

Pour appliquer un dégradé, cliquez sur le bouton gauche de la souris au point de départ du dégradé et, sans relâcher, faites glisser le pointeur de la souris jusqu'à l'endroit où vous souhaitez placer le point final du dégradé. Si vous maintenez la touche `Maj` enfoncée tout en appliquant un dégradé, l'angle d'inclinaison changera par incréments de 45^{o}. Une fois qu'un dégradé a été appliqué, il peut être modifié à l'aide d'un guide. En maintenant la touche `Alt` enfoncée, le guide de dégradé peut être déplacé avec la souris au-delà des points extrêmes.

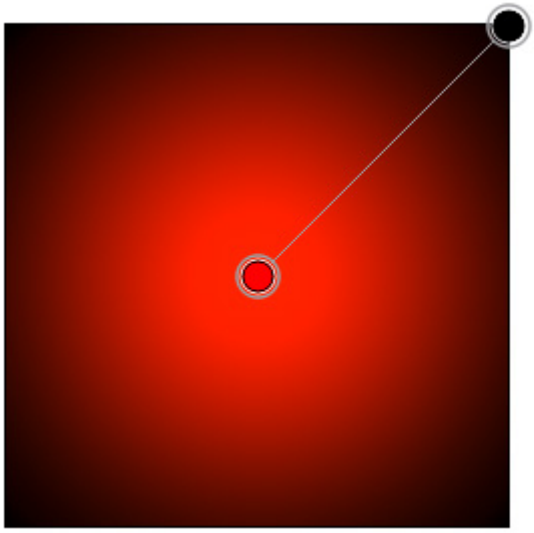
Les paramètres de base de l'outil sont affichés dans le panneau **Options de l'outil** au-dessus de la Fenêtre d'image. Pour afficher la liste complète des paramètres, appuyez sur l'icône de l'outil dans le panneau Options de l'outil. Pour modifier la valeur d'un paramètre, entrez une valeur numérique dans le champ du paramètre ou déplacez le curseur.

Sélectionnez le **type de dégradé** dans la liste déroulante :

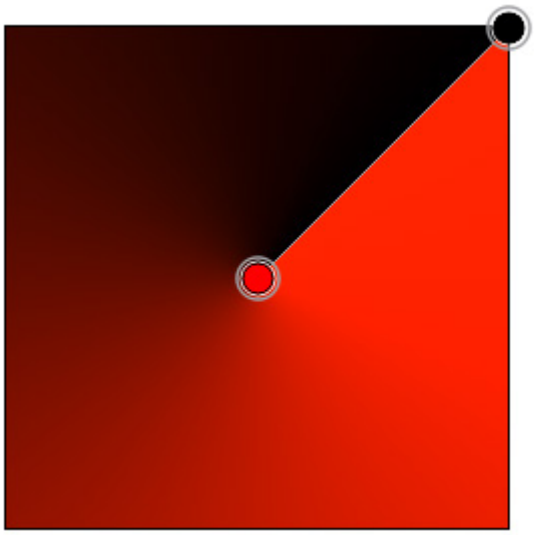
Dégradé linéaire . L'option dessine le dégradé du point de départ au point final en ligne droite.



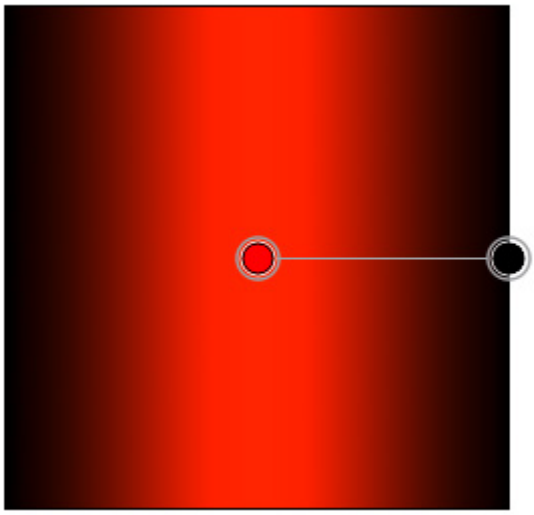
Dégradé radial . L'option définit un motif de remplissage qui rayonne depuis le centre d'un objet.



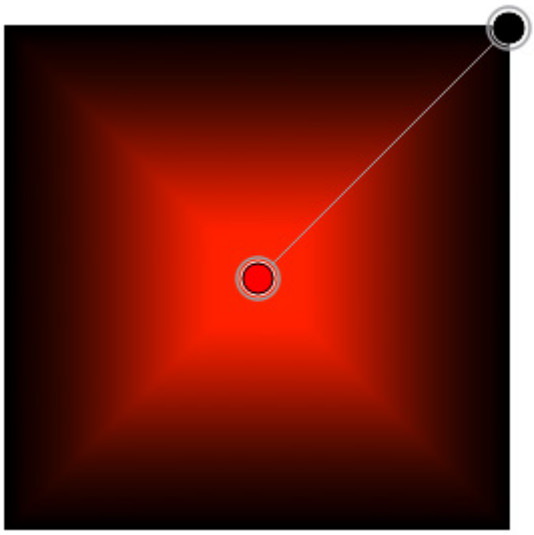
Dégradé incliné . L'option définit un motif de remplissage en spirale qui pivote dans le sens inverse des aiguilles d'une montre jusqu'à son point de départ.



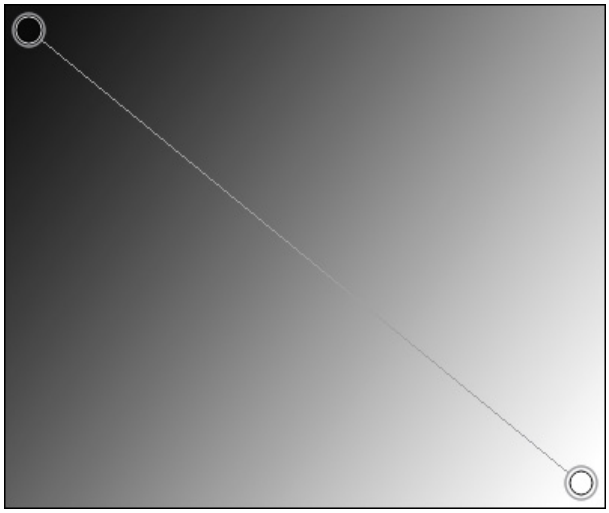
Dégradé réfléchi . L'option dessine la ligne de dégradé linéaire qui s'étend dans les deux directions à partir du point de départ.



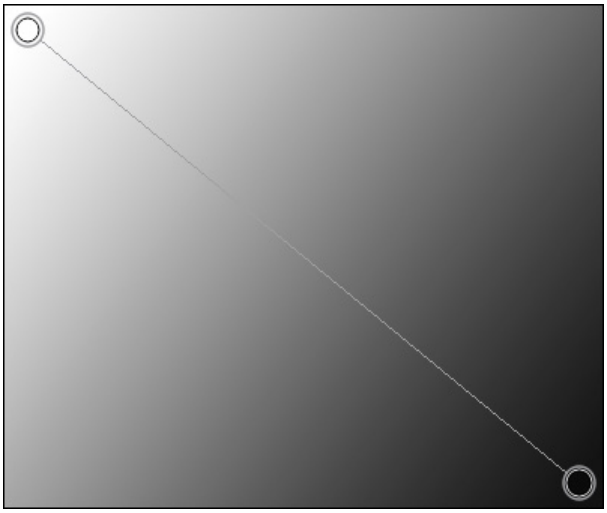
Dégradé en losange . L'option crée un dégradé à partir du point central en forme de losange.



Sens inverse . Le bouton inverse l'ordre des couleurs dans le dégradé. Cliquez à nouveau sur le bouton pour restaurer la séquence d'origine.



Séquence originale



Séquence inversée

Mode de fusion. Le paramètre définit comment les pixels du dégradé se fondent avec les pixels du calque en cours. Le logiciel fournit 27 modes de fusion.



Produit



Incrustation

Angle (-180..180). Le paramètre vous permet de faire pivoter le dégradé autour du point de départ. Maintenez la touche `Maj` enfoncée pour modifier l'angle par incréments de 5^{o}, ou la touche `Ctrl` - par incréments de 10^{o}.



Angle = 60



Angle = 120

Opacité (0-100). La transparence du dégradé par rapport aux couleurs de l'arrière-plan. Le paramètre définit l'opacité globale du dégradé : plus la valeur est basse, plus la couleur du dégradé est claire et plus l'interaction avec les couleurs de l'arrière-plan est forte.

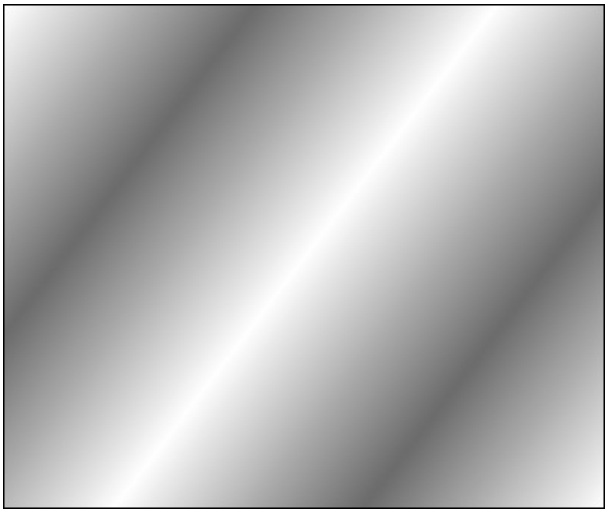


Opacité = 40

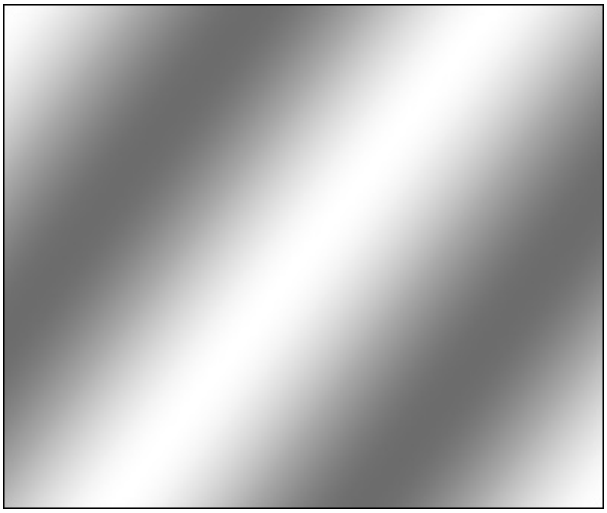


Opacité = 90

Lissage (0-100). Le paramètre rend le dégradé plus lisse en lissant les transitions entre les couleurs individuelles et les nuances de couleurs. Lorsque la valeur de ce paramètre est réduite, les transitions deviennent plus visibles.



Lissage = 0



Lissage = 100

La case à cocher **Simulation**. Activez la case à cocher pour rendre le dégradé plus lisse et réduire le nombre de stries.



Case à cocher désactivée

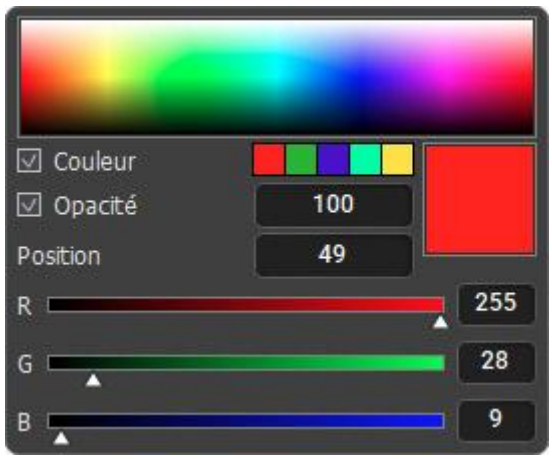


Case à cocher activée

Une fois le dégradé créé, vous pouvez le modifier à l'aide des options du panneau **Paramètres**. En utilisant la ligne de dégradé, vous pouvez augmenter le nombre de couleurs du dégradé et ajuster la couleur et la transparence des composants du dégradé.

Pour ajouter des couleurs au dégradé, cliquez sur la ligne de dégradé dans la **Fenêtre d'mage**. Pour supprimer un point de couleur du dégradé, faites-le glisser de côté et relâchez le bouton de la souris.

Pour ajuster la couleur, la transparence et la position des points de dégradé, ouvrez le menu en effectuant un clic droit sur un point.



En utilisant la ligne de dégradé, vous pouvez spécifier la couleur du point. Vous pouvez également utiliser la boîte de dialogue de sélection de couleur qui s'affiche en cliquant sur le carré de couleur.

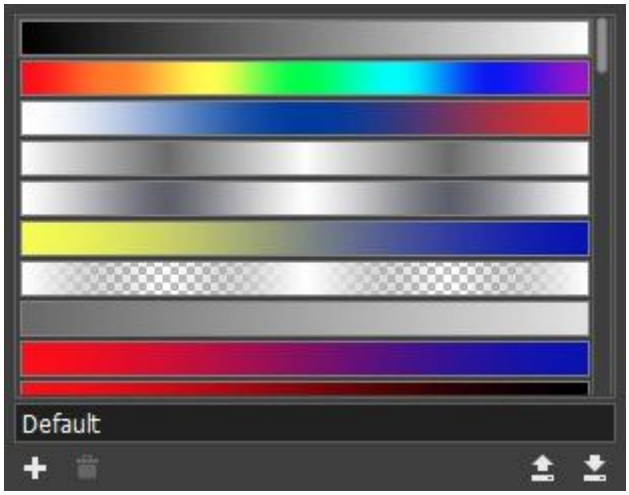
La case à cocher **Couleur** indique si le point affiche la couleur sélectionnée dans la case carrée à droite. Les petits carrés représentent les dernières couleurs utilisées lors de la création du dégradé. Si la case à cocher est désactivée, la couleur de ce point est déterminée en fonction des pixels adjacents et ne peut pas être modifiée.

La case à cocher **Opacité** (0-100) contrôle la transparence du dégradé à ce point. Si la valeur du paramètre est inférieure au maximum, la transparence du dégradé varie sans heurt d'un point à un autre. Si la case à cocher est désactivée, la transparence du dégradé à ce point ne peut pas être modifiée et dépend de l'opacité totale du dégradé.

Le paramètre **Position** (0-100) vous permet de spécifier la position exacte de chaque point du dégradé.

> **Note.** Aux points extrêmes du dégradé, les cases à cocher **Couleur** et **Opacité** sont toujours activées et le paramètre **Position** ne peut pas être modifié.

Vous pouvez enregistrer le dégradé pour l'utiliser dans le futur. Cliquez sur l'icône de l'outil dans le panneau **Paramètres** pour voir la liste complète des dégradés.



Pour nommer le nouveau dégradé ou renommer celui qui est sélectionné, entrez un nouveau nom dans le champ en bas de la liste.

Cliquez sur pour créer un nouvel élément de liste.

Cliquez sur pour supprimer le dégradé sélectionné de la bibliothèque/liste.

Cliquez sur  pour enregistrer tous les dégradés dans un fichier avec l'extension **.gradlib**.

Pour charger une bibliothèque de dégradés, appuyez sur le bouton .

Pour appliquer un dégradé à l'image, cliquez n'importe où dans l'image ou sélectionnez un autre outil.

TAMPON DE CLONAGE

L'outil **Tampon de clonage** duplique une partie de l'image sur une autre zone en gardant les couleurs, les ombres, les textures, l'éclairage et d'autres caractéristiques de la partie clonée.

Pour cloner un objet, sélectionnez d'abord la **zone à cloner** en maintenant la touche `Alt` (`Option` sur Mac) enfoncée et en cliquant sur le fragment à cloner.

Une fois le point source défini, déplacez le curseur sur la zone où vous souhaitez placer le fragment cloné et appuyez sur le bouton gauche de la souris. Le curseur en forme de croix qui apparaît sur l'image indique l'emplacement du fragment d'origine.

> **Note.** L'échantillon peut être sélectionné à partir de n'importe quel type de calques, mais copié uniquement dans un calque raster.



Tampon de clonage

Les paramètres de base de l'outil sont affichés dans le panneau **Options de l'outil** au-dessus de la Fenêtre d'image ou en cliquant avec le bouton droit sur l'image. Pour afficher la liste complète des paramètres, appuyez sur l'icône de l'outil dans le panneau **Options de l'outil** ou utilisez la touche `F5`. Pour spécifier les réglages des paramètres, entrez une valeur numérique dans le champ du paramètre ou utilisez le curseur.

Élément - dans la liste déroulante, sélectionnez le type de l'élément de base du pinceau : **Ellipse** ou **Sélectionnez une forme**.

Taille (1-5000). Le diamètre de la zone source à partir de laquelle le fragment est cloné (en pixels).

Dureté (0-100). Le degré de flou des bords du fragment cloné. Lorsque la valeur de ce paramètre est élevée, les bords du fragment deviennent plus nets. À des valeurs proches de 100%, la frontière entre le fragment et l'image est très distincte, à des valeurs inférieures, la frontière entre ces zones sera plus lisse.



Dureté = 10



Dureté = 100

Opacité (1-100). L'opacité du fragment par rapport aux couleurs de l'arrière-plan. Ce paramètre règle l'opacité du fragment recréé : à des valeurs plus faibles, le fragment est plus pâle et son interaction avec l'arrière-plan est plus grande.



Opacité = 40



Opacité = 90

Remplissage (1-100). L'opacité du fragment cloné en un seul coup de pinceau. Lors de l'application de traits les uns aux autres, l'opacité du fragment cloné augmente.



Remplissage = 40



Remplissage = 90

Mode de fusion. Il définit la façon dont le fragment cloné fusionne avec l'arrière-plan. Le logiciel propose 27 modes de fusion.

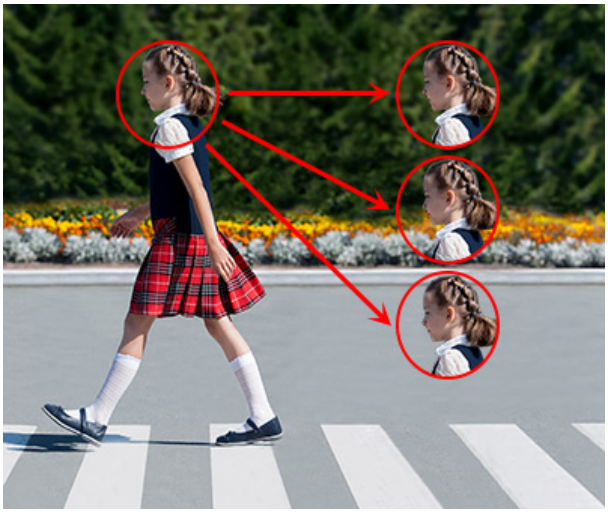


Mode Produit

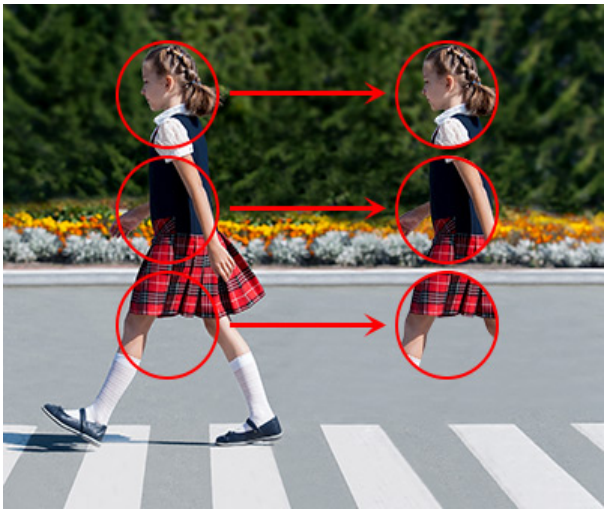


Mode Incrustation

La case à cocher **Aligné** définit la méthode de clonage. Lorsque la case est activée, un clone unique sera créé en utilisant des informations autour du point source sélectionné : dans ce cas, chaque fois que le bouton gauche de la souris est enfoncé, un fragment cloné sera choisi dans la zone correspondante. Lorsque la case est désactivée, chaque fois qu'on relâche le bouton de la souris, le curseur revient à la source initiale, et le pinceau recrée toujours le même fragment.



La case à cocher Aligné est désactivée

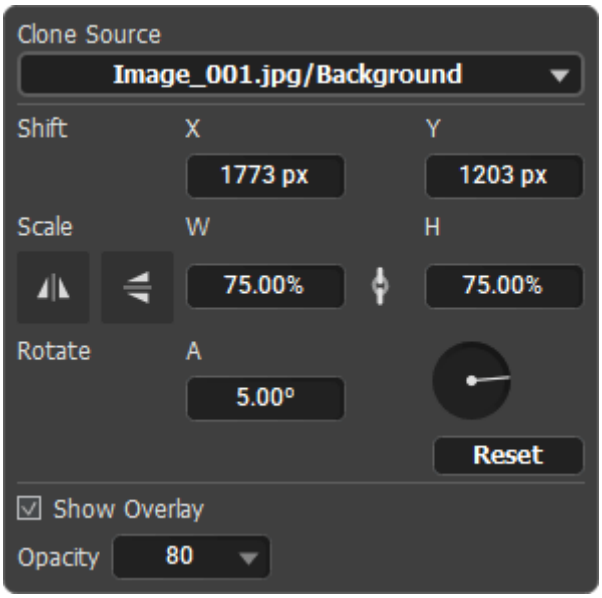


La case à cocher Aligné est activée

Échantillon. Définissez une source pour l'échantillon :

Calque actif - données du calque actif,
Actif et inférieur - données du calque actif et de tous les calques sous-jacents visibles,
Tous les calques - données de tous les calques visibles.

Paramètres de la **Source de clonage** . Les modifications sont appliquées lorsque le menu des paramètres est fermé : en appuyant sur la touche `Entrée` ou en cliquant n'importe où dans la fenêtre du logiciel.



Paramètres de la source de clonage

Vous pouvez définir jusqu'à cinq modèles différents dans la liste déroulante et basculer entre eux. Les échantillons sélectionnés sont stockés dans la liste en tant que "nom du document/nom du calque" jusqu'à ce que la source (document ou calque) soit fermée. Pour ajouter un nouvel échantillon, sélectionnez un élément "vide" dans la liste, passez à l'image et, en maintenant la touche `Alt` enfoncée, définissez un nouveau point source. Si, lors de l'ajout d'un nouveau point de clonage à partir d'une image, un échantillon déjà existant est sélectionné dans la liste, il sera écrasé.

Transformation de la zone clonée. Pour chaque échantillon de la liste, il existe des paramètres de transformation distincts :

Décalage. Dans les champs **X** et **Y**, vous pouvez spécifier les coordonnées du point de départ pour copier l'échantillon. Les valeurs seront définies automatiquement lors de la sélection du point source avec la touche `Alt` enfoncée.

Échelle. La taille du clone par rapport au fragment d'origine. Dans les champs **L** et **H**, vous pouvez définir de nouvelles valeurs d'échelle. Pour conserver les proportions du clone, fermez l'icône de lien .



Mise à l'échelle du clone (de gauche à droite : 50%, 100%, 75%)

Inversion horizontale . La commande permet de tourner le fragment cloné de gauche à droit.

Inversion verticale . La commande permet de tourner le fragment cloné de haut en bas.



Image originale



Fragment cloné



Inversion horizontale



Inversion verticale

Rotation. Rotation de la zone clonée.

Rétablir. Appuyez sur le bouton pour rétablir les paramètres de transformation à ceux d'origine.

Aperçu de l'échantillon :

Afficher les incrustations. Lorsque la case à cocher est activée, la zone copiée de l'image sera affichée à l'intérieur du curseur.

Opacité. Le paramètre vous permet de modifier la transparence de l'échantillon à l'intérieur du curseur.



La case à cocher est désactivée



La case à cocher est activée

En plus des paramètres mentionnés ci-dessus, vous pouvez ajuster les **paramètres avancés**.

Appuyez sur le bouton **Par défaut** pour réinitialiser tous les paramètres à leurs valeurs par défaut.

Pour tracer une ligne droite, spécifiez d'abord le point de départ avec le bouton gauche de la souris, puis, tout en maintenant la touche `Maj` enfoncée, déplacez le curseur jusqu'au point de fin souhaité de la ligne et relâchez la touche `Maj`. Si la touche `Maj` n'est pas relâchée, une nouvelle ligne sera tracée à chaque point où la souris est cliquée.

TAMPON CAMÉLÉON

L'outil **Tampon Caméléon**  duplique une partie de l'image sur une autre zone en tenant compte de la palette de couleurs, du ton, de la texture, de l'éclairage et d'autres caractéristiques de l'arrière-plan sur lequel le clone est appliqué. Contrairement à l'outil **Tampon de clonage**, cette technique de clonage préserve la texture de l'image sous-jacente. Le clonage peut être effectué au sein du même calque, entre différents calques ou entre des images ouvertes.

Pour cloner un objet, sélectionnez d'abord la **zone à cloner** en maintenant la touche `Alt` (`Option` sur Mac) enfoncée et en cliquant sur le fragment à cloner.

Une fois le point source défini, déplacez le curseur sur la zone où vous souhaitez placer le fragment cloné et appuyez sur le bouton gauche de la souris. Le curseur en forme de croix qui apparaît sur l'image indique l'emplacement du fragment d'origine.

> **Note.** L'échantillon peut être sélectionné à partir de n'importe quel type de calques, mais copié uniquement dans un calque raster.
>
> **Attention !** Sur **Linux**, par défaut, le système intercepte `Alt`+clic-gauche pour déplacer une fenêtre avec la souris. Pour utiliser la commande de l'outil **Tampon Caméléon**, vous pouvez utiliser `Alt`+`Ctrl` ou modifier les paramètres système et définir un raccourci clavier différent pour déplacer la fenêtre.



Tampon Caméléon

Les paramètres de base de l'outil sont affichés dans le panneau **Options de l'outil** au-dessus de la Fenêtre d'image ou en cliquant avec le bouton droit sur l'image. Pour afficher la liste complète des paramètres, appuyez sur l'icône de l'outil dans le panneau **Options de l'outil** ou utilisez la touche `F5`.

Pour spécifier les réglages des paramètres, entrez une valeur numérique dans le champ du paramètre ou utilisez le curseur.

Élément - dans la liste déroulante, sélectionnez le type de l'élément de base du pinceau : **Ellipse** ou **Sélectionnez une forme**.

Taille (1-5000). Le diamètre de la zone source à partir de laquelle le fragment est cloné (en pixels).

Remplissage (1-100). L'opacité du fragment cloné en un seul coup de pinceau. Lors de l'application de traits les uns aux autres, l'opacité du fragment cloné augmente.



Remplissage = 25



Remplissage = 75

La case à cocher **Aligné** définit la méthode de clonage. Lorsque la case est activée, un clone unique sera créé en utilisant des informations autour du point source sélectionné : dans ce cas, chaque fois que le bouton gauche de la souris est enfoncé, un fragment cloné sera choisi dans la zone correspondante. Lorsque la case est désactivée, chaque fois qu'on relâche le bouton de la souris, le curseur revient à la source initiale, et le pinceau recrée toujours le même fragment.



La case à cocher Aligné est activée

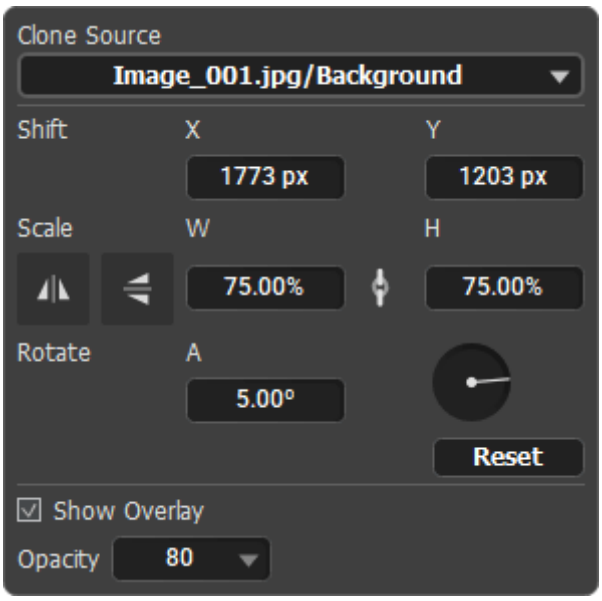


La case à cocher Aligné est désactivée

Échantillon. Définissez une source pour l'échantillon :

Calque actif - données du calque actif,
Actif et inférieur - données du calque actif et de tous les calques sous-jacents visibles,
Tous les calques - données de tous les calques visibles.

Paramètres de la **Source de clonage** . Les modifications sont appliquées lorsque le menu des paramètres est fermé : en appuyant sur la touche `Entrée` ou en cliquant n'importe où dans la fenêtre du logiciel.



Paramètres de la source de clonage

Vous pouvez définir jusqu'à cinq modèles différents dans la liste déroulante et basculer entre eux. Les échantillons sélectionnés sont stockés dans la liste en tant que "nom du document/nom du calque" jusqu'à ce que la source (document ou calque) soit fermée. Pour ajouter un nouvel échantillon, sélectionnez un élément "vide" dans la liste, passez à l'image et, en maintenant la touche `Alt` enfoncée, définissez un nouveau point source. Si, lors de l'ajout d'un nouveau point de clonage à partir d'une image, un échantillon déjà existant est sélectionné dans la liste, il sera écrasé.

Transformation de la zone clonée. Pour chaque échantillon de la liste, il existe des paramètres de transformation distincts :

Décalage. Dans les champs **X** et **Y**, vous pouvez spécifier les coordonnées du point de départ pour copier l'échantillon. Les valeurs seront définies automatiquement lors de la sélection du point source avec la touche `Alt` enfoncée.

Échelle. La taille du clone par rapport au fragment d'origine. Dans les champs **L** et **H**, vous pouvez définir de nouvelles valeurs d'échelle. Pour conserver les proportions du clone, fermez l'icône de lien .



Mise à l'échelle du clone (de gauche à droite 30%, 60%, 100%)

Inversion horizontale . La commande permet de tourner le fragment cloné de gauche à droit.

Inversion verticale . La commande permet de tourner le fragment cloné de haut en bas.



Image originale



Fragment cloné



Inversion horizontale



Inversion verticale

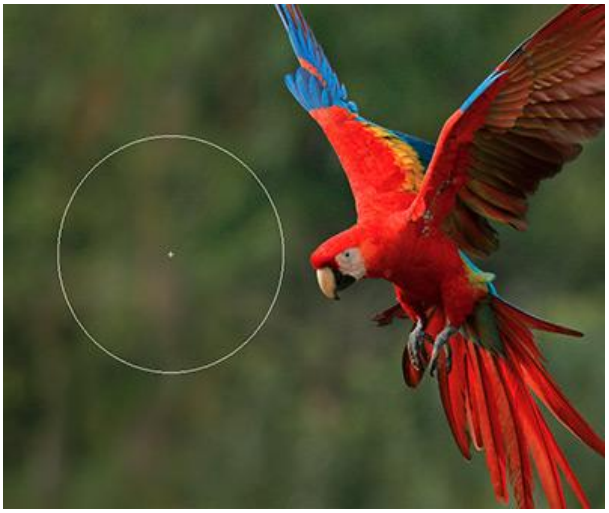
Rotation. Rotation de la zone clonée.

Rétablir. Appuyez sur le bouton pour rétablir les paramètres de transformation à ceux d'origine.

Aperçu de l'échantillon :

Afficher les incrustations. Lorsque la case à cocher est activée, la zone copiée de l'image sera affichée à l'intérieur du curseur.

Opacité. Le paramètre vous permet de modifier la transparence de l'échantillon à l'intérieur du curseur.



La case à cocher est désactivée



La case à cocher est activée

Le mode **Clonage artistique** désactive temporairement la prise en compte des pixels voisins lors de l'application d'un fragment cloné. Dans ce mode, vous pouvez modifier la taille du pinceau, choisir un nouveau point source à partir duquel copier un clone, supprimer des parties d'une zone clonée, etc. Pour supprimer une partie du clone, appuyez sur la touche `Ctrl` (`⌘` sur Mac) et, en la maintenant enfoncée, dessinez sur la zone.

Ce mode est utile lors du clonage à partir d'une grande image ou lors de la création d'un clone à partir de différentes parties d'une image.

Le clone sera traité après avoir appuyé sur ou après que la case à cocher **Clonage artistique** est désactivée dans le panneau Optionns de l'outil.

Pour traiter le fragment et fermer le mode **Clonage artistique**, vous pouvez utiliser l'une des méthodes :

- appuyez sur le bouton dans le panneau Options de l'outil,,

- désactivez la case à cocher **Clonage artistique** dans le panneau Options de l'outil, ou

- appuyez sur le bouton **Quitter le mode CA** dans le panneau **Historique**.

Pour quitter le mode **Clonage artistique** sans appliquer les modifications, cliquez sur dans le panneau Options de l'outil.

> **Note**. Lorsque vous utilisez le mode **Clonage artistique**, seules les actions effectuées dans ce mode sont affichées dans le panneau **Historique**. Lorsque vous quittez le mode, l'Historique complet du traitement de l'image est restauré.

En plus des paramètres mentionnés ci-dessus, vous pouvez ajuster les **paramètres avancés** qui affectent la forme et la position du clone.

Appuyez sur le bouton **Par défaut** pour réinitialiser tous les paramètres à leurs valeurs par défaut.

Pour tracer une ligne droite, spécifiez d'abord le point de départ avec le bouton gauche de la souris, puis, tout en maintenant la touche `Maj` enfoncée, déplacez le curseur jusqu'au point de fin souhaité de la ligne et relâchez la touche `Maj`. Si la touche `Maj` n'est pas relâchée, une nouvelle ligne sera tracée à chaque point où la souris est cliquée.

FLOU

L'outil **Flou** réduit la netteté de l'image en diminuant le contraste des couleurs entre les pixels voisins.

Les réglages de base sont affichés dans la fenêtre **Options de l'outil** située au-dessus de la zone d'affichage de l'image. Pour afficher la liste de tous les paramètres, cliquez sur l'icône de l'outil dans la fenêtre **Options de l'outil** ou cliquez sur l'image avec le bouton droit. Pour modifier la valeur d'un paramètre, entrez une valeur numérique dans la zone de saisie ou utilisez le curseur.

Élément - dans la liste déroulante, sélectionnez le type de l'élément de base du pinceau : **Ellipse** ou **Sélectionnez une forme**.

Taille (1-500). La taille du pinceau Flou (en pixels).

Dureté (0-100). La largeur du bord extérieur de l'outil où l'image est partiellement floue. Plus la valeur est élevée, plus la zone du pinceau où le flou est appliqué complètement est grande.



Dureté = 40



Dureté = 90

Rayon (0,1-5,0). L'intensité de l'effet appliqué. Ce paramètre spécifie la zone dans laquelle les points sont recherchés pour le flou : à des valeurs élevées, le rayon de flou est plus grand.



Rayon = 1.0



Rayon = 4.0

Remplissage (1-100). La quantité de flou en un seul coup de pinceau. Si vous maintenez le bouton de la souris enfoncé pendant le dessin, les traits sont peints les uns sur les autres et l'effet de flou augmente.



Remplissage = 25



Remplissage = 75

En plus des paramètres mentionnés ci-dessus, vous pouvez ajuster les **paramètres avancés** qui règlent la forme et la position de la ligne tracée.

Cliquez sur le bouton **Par défaut** pour ramener tous les réglages à leur valeur par défaut.

Pour tracer une ligne droite, spécifiez d'abord le point de départ avec le bouton gauche de la souris, puis, tout en maintenant la touche `Maj` enfoncée, déplacez le curseur jusqu'au point de fin souhaité de la ligne et relâchez la touche `Maj`. Si la touche `Maj` n'est pas relâchée, une nouvelle ligne sera tracée à chaque point où la souris est cliquée.

NETTETÉ

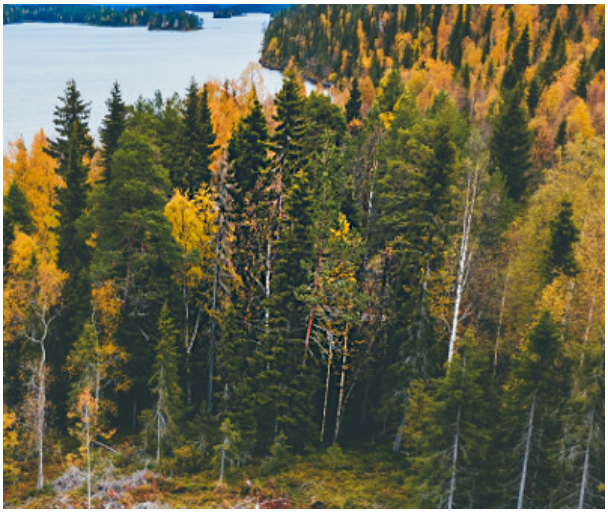
L'outil **Netteté** améliore la clarté d'une image en augmentant le contraste des couleurs entre les pixels.

Les réglages de base sont affichés dans la fenêtre **Options de l'outil** située au-dessus de la zone d'affichage de l'image. Pour afficher la liste de tous les paramètres, cliquez sur l'icône de l'outil dans la fenêtre **Options de l'outil** ou cliquez sur l'image avec le bouton droit. Pour modifier la valeur d'un paramètre, entrez une valeur numérique dans la zone de saisie ou utilisez le curseur.

Élément - dans la liste déroulante, sélectionnez le type de l'élément de base du pinceau : **Ellipse** ou **Sélectionnez une forme**.

Taille (1-500). La taille du pinceau Netteté (en pixels).

Dureté (0-100). La largeur du bord extérieur de l'outil où la netteté est partiellement appliquée. À des valeurs élevées, la quantité de netteté appliquée à la zone interne de l'outil augmente.



Dureté = 40



Dureté = 90

Niveau (1-250). La quantité de contraste entre les pixels. À une valeur de 100 %, le contraste est augmenté 2 fois, à 200 % - 4 fois, etc.



Niveau = 50



Niveau = 150

Rayon (0.1-20.0). Le degré de netteté des bords. Ce paramètre spécifie le nombre de pixels voisins affectés par la netteté d'un pixel. Lorsque la valeur augmente, l'intensité de la transition entre les couleurs augmente.

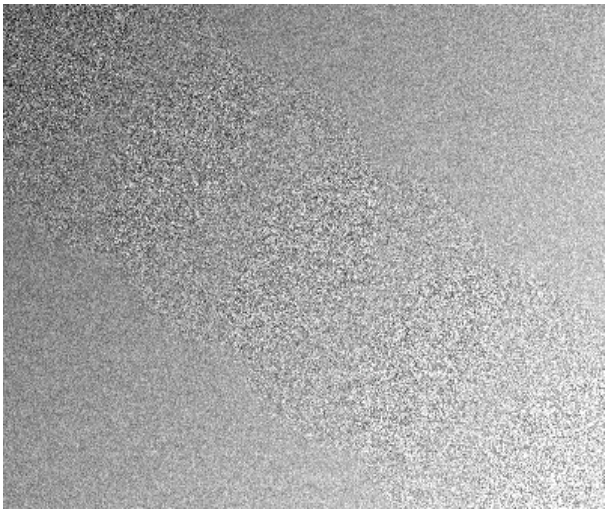


Rayon = 1.0

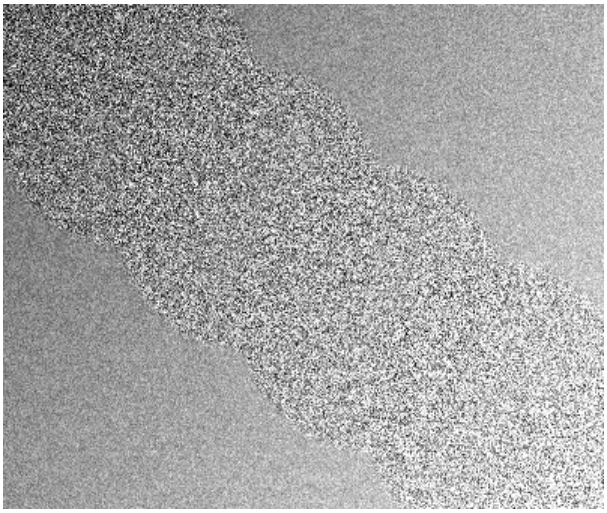


Rayon = 10.0

Remplissage (1-100). L'intensité de la netteté en un seul coup de pinceau. Si vous maintenez le bouton de la souris enfoncé pendant le dessin, les traits sont peints les uns sur les autres et l'effet de netteté augmente.



Remplissage = 25



Remplissage = 75

En plus des paramètres mentionnés ci-dessus, vous pouvez ajuster les **paramètres avancés** qui règlent la forme et la position de la ligne tracée.

Cliquez sur le bouton **Par défaut** pour ramener tous les réglages à leur valeur par défaut.

Pour tracer une ligne droite, spécifiez d'abord le point de départ avec le bouton gauche de la souris, puis, tout en maintenant la touche `Maj` enfoncée, déplacez le curseur jusqu'au point de fin souhaité de la ligne et relâchez la touche `Maj`. Si la touche `Maj` n'est pas relâchée, une nouvelle ligne sera tracée à chaque point où la souris est cliquée.

DOIGT

L'outil **Doigt**  mélange les couleurs en déplaçant les pixels, comme si l'on étale les couleurs avec le doigt sur de la peinture fraîche.

Les réglages de base sont affichés dans la fenêtre **Options de l'outil** située au-dessus de la zone d'affichage de l'image. Pour afficher la liste de tous les paramètres, cliquez sur l'icône de l'outil dans la fenêtre **Options de l'outil** ou cliquez sur l'image avec le bouton droit. Pour modifier la valeur d'un paramètre, entrez une valeur numérique dans la zone de saisie ou utilisez le curseur.

Élément - dans la liste déroulante, sélectionnez le type de l'élément de base du pinceau : **Ellipse** ou **Sélectionnez une forme**.

Taille (1-500). La taille du pinceau (en pixels).

Dureté (0-100). Le degré de flou du bord extérieur de l'outil. Plus la valeur est élevée, plus le bord du pinceau est dur.



Dureté = 10



Dureté = 90

Force (1-100). L'étendue de la maculation. Plus la valeur de ce paramètre est élevée, plus les couleurs sont étalées.



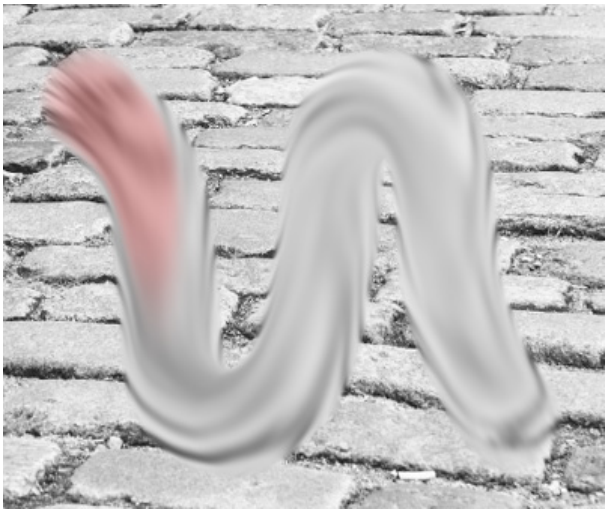
Force = 30



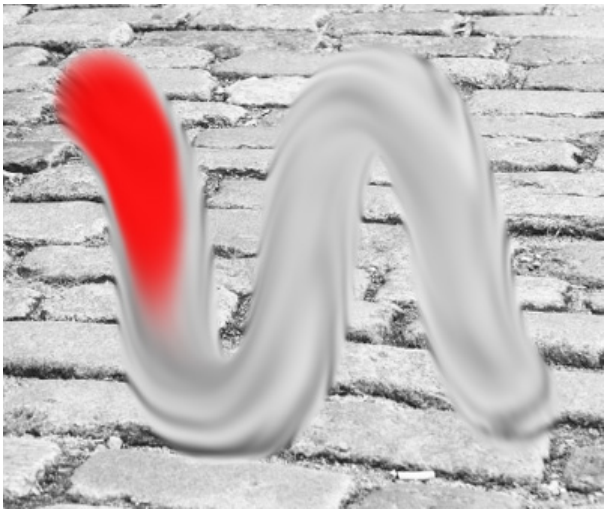
Force = 65

Utiliser la couleur (0-100). L'intensité des couleurs primaires au début de chaque trait. Plus la valeur est élevée, plus la couleur au début du trait est claire. Si ce paramètre est réglé sur zéro, le trait sera appliqué de manière normale (sans utiliser la couleur primaire).

La couleur primaire peut être sélectionnée dans les panneaux **Couleur**/**Nuancier**. Pour sélectionner une couleur, déplacez le curseur sur la bande spectrale (le curseur prendra la forme d'une pipette) et cliquez sur la couleur souhaitée, ou choisissez une couleur dans la boîte de dialogue standard **Sélectionner une couleur**. Dans certains cas, il est plus pratique de changer les couleurs manuellement, en ajustant les curseurs.



Utiliser une couleur = 20



Utiliser une couleur = 90

En plus des paramètres mentionnés ci-dessus, vous pouvez ajuster les **paramètres avancés**.

Cliquez sur le bouton **Par défaut** pour ramener tous les réglages à leur valeur par défaut.

Pour tracer une ligne droite, spécifiez d'abord le point de départ avec le bouton gauche de la souris, puis, tout en maintenant la touche `Maj` enfoncée, déplacez le curseur jusqu'au point de fin souhaité de la ligne et relâchez la touche `Maj`. Si la touche `Maj` n'est pas relâchée, une nouvelle ligne sera tracée à chaque point où la souris est cliquée.

ÉCLAIRCIR

L'outil **Éclaircir** tonifie une image en améliorant la luminosité des couleurs. Chaque trait appliqué augmente l'effet d'éclaircissement.

Les réglages de base sont affichés dans la fenêtre **Options de l'outil** située au-dessus de la zone d'affichage de l'image. Pour afficher la liste de tous les paramètres, cliquez sur l'icône de l'outil dans la fenêtre **Options de l'outil** ou cliquez sur l'image avec le bouton droit. Pour modifier la valeur d'un paramètre, entrez une valeur numérique dans la zone de saisie ou utilisez le curseur.

Élément - dans la liste déroulante, sélectionnez le type de l'élément de base du pinceau : **Ellipse** ou **Sélectionnez une forme**.

Taille (1-5000). Le diamètre du pinceau Éclaircir.

Dureté (0-100). Le degré de flou du bord de l'outil. Plus la valeur est élevée, plus les bords de l'outil sont nets. À 100 %, il y a une transition nette entre la zone traitée et la zone non traitée, aux valeurs inférieures, la transition entre ces zones est plus douce.



Dureté = 40



Dureté = 90

Force (1-100). La force d'influence sur l'image. Lorsque la valeur = 100 %, la quantité maximale d'éclaircissement est appliquée à une image.



Force = 25



Force = 75

Remplissage (1-100). L'intensité de l'effet avec un seul coup de pinceau. Si vous maintenez le bouton de la souris enfoncé pendant que vous dessinez, les traits se chevauchent et l'effet d'éclaircissement augmente.



Remplissage = 25



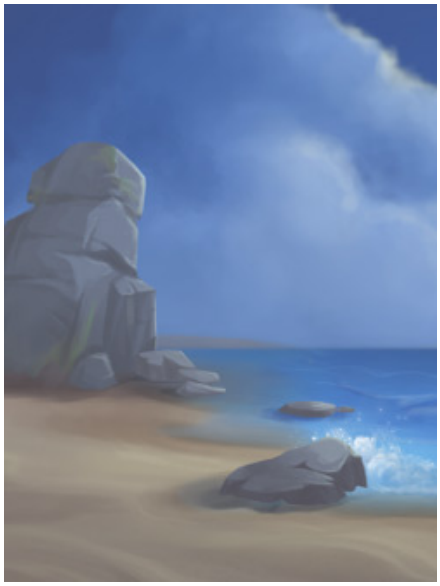
Remplissage = 75

Le menu déroulant **Plage** propose trois manières de traiter les pixels :

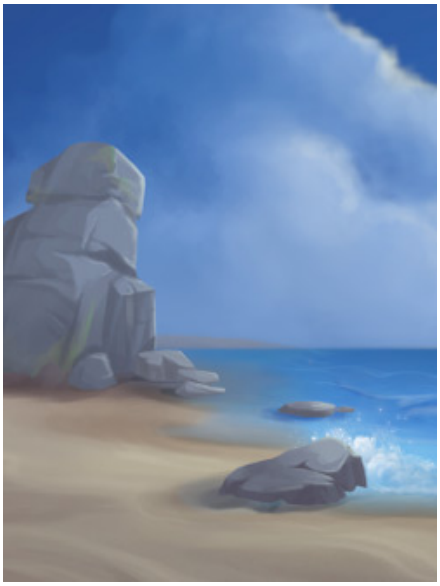
Tons foncés. Les zones sombres sont traitées plus fortement que les zones claires.

Tons moyens. Les zones sombres et claires sont traitées de la même manière.

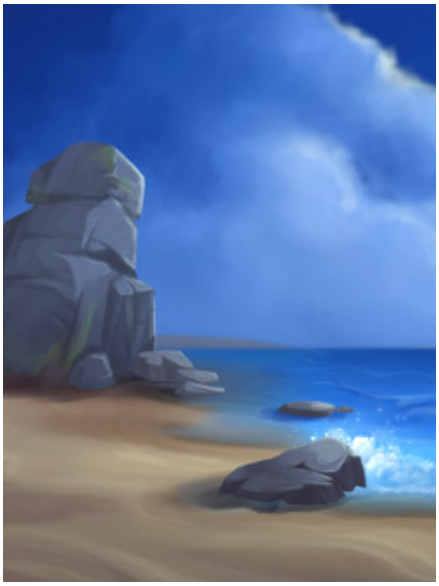
Tons clairs. Les zones claires sont traitées plus fortement que les zones sombres.



Tons foncés



Tons moyens



Tons clairs

En plus des paramètres mentionnés ci-dessus, vous pouvez ajuster les **paramètres avancés** de l'outil.

Appuyez sur le bouton **Par défaut** pour réinitialiser tous les paramètres à leurs valeurs par défaut.

Pour tracer une ligne droite, spécifiez d'abord le point de départ avec le bouton gauche de la souris, puis, tout en maintenant la touche `Maj` enfoncée, déplacez le curseur jusqu'au point de fin souhaité de la ligne et relâchez la touche `Maj`. Si la touche `Maj` n'est pas relâchée, une nouvelle ligne sera tracée à chaque point où la souris est cliquée.

OBSCURCIR

L'outil **Obscurcir** tonifie une image en diminuant la luminosité des couleurs. Chaque trait appliqué augmente l'effet d'assombrissement.

Les réglages de base sont affichés dans la fenêtre **Options de l'outil** située au-dessus de la zone d'affichage de l'image. Pour afficher la liste de tous les paramètres, cliquez sur l'icône de l'outil dans la fenêtre **Options de l'outil** ou cliquez sur l'image avec le bouton droit. Pour modifier la valeur d'un paramètre, entrez une valeur numérique dans la zone de saisie ou utilisez le curseur.

Élément - dans la liste déroulante, sélectionnez le type de l'élément de base du pinceau : **Ellipse** ou **Sélectionnez une forme**.

Taille (1-5000). Le diamètre du pinceau Obscurcir.

Dureté (0-100). Le degré de flou du bord de l'outil. Plus la valeur est élevée, plus les bords de l'outil sont nets. Aux valeurs proches de 100 %, la limite entre la zone sombre et la zone non traitée est plus nette, aux valeurs inférieures, la transition entre ces zones est plus douce.



Dureté = 40



Dureté = 90

Force (1-100). La force d'influence sur l'image. À une valeur proche de 100%, les couleurs sont assombries près du maximum.



Force = 25



Force = 75

Remplissage (1-100). L'intensité de l'effet avec un seul coup de pinceau. Si vous maintenez le bouton de la souris enfoncé pendant que vous dessinez, les traits se chevauchent et l'effet d'assombrissement augmente.



Remplissage = 25



Remplissage = 75

Le menu déroulant **Plage** propose trois méthodes pour assombrir une image :

Tons foncés. Les zones sombres sont traitées plus fortement que les zones claires.

Tons moyens. Les zones sombres et claires sont traitées de la même manière.

Tons clairs. Les zones claires sont traitées plus fortement que les zones sombres.



Tons foncés



Tons moyens



Tons clairs

En plus des paramètres mentionnés ci-dessus, vous pouvez ajuster les **paramètres avancés** de l'outil.

Appuyez sur le bouton **Par défaut** pour réinitialiser tous les paramètres à leurs valeurs par défaut.

Pour tracer une ligne droite, spécifiez d'abord le point de départ avec le bouton gauche de la souris, puis, tout en maintenant la touche `Maj` enfoncée, déplacez le curseur jusqu'au point de fin souhaité de la ligne et relâchez la touche `Maj`. Si la touche `Maj` n'est pas relâchée, une nouvelle ligne sera tracée à chaque point où la souris est cliquée.

SATURATION

L'outil **Saturation**  permet de tonifier une image en modifiant la saturation et le contraste des pixels voisins.

Les réglages de base sont affichés dans la fenêtre **Options de l'outil** située au-dessus de la zone d'affichage de l'image. Pour afficher la liste de tous les paramètres, cliquez sur l'icône de l'outil dans la fenêtre **Options de l'outil** ou cliquez sur l'image avec le bouton droit. Pour modifier la valeur d'un paramètre, entrez une valeur numérique dans la zone de saisie ou utilisez le curseur.

Élément - dans la liste déroulante, sélectionnez le type de l'élément de base du pinceau : **Ellipse** ou **Sélectionnez une forme**.

Taille (1-500). La taille du pinceau.

Dureté (0-100). Le degré de flou du bord extérieur du pinceau où l'effet n'est pas entièrement appliqué. À des valeurs plus élevées, le bord de l'outil est plus rugueux, à des valeurs plus faibles, la transition entre les zones traitées et non traitées est plus fluide.



Dureté = 40



Dureté = 90

Force (1-100). La force de l'effet. Plus la valeur est élevée, plus le changement est fort.



Force = 25



Force = 75

Remplissage (1-100). L'intensité de l'effet en un seul coup de pinceau. Si vous maintenez le bouton de la souris enfoncé pendant que vous dessinez, les traits sont superposés et l'effet de saturation/ désaturation augmente.



Remplissage = 25



Remplissage = 75

L'outil fonctionne selon deux modes : en mode **Saturation** les couleurs deviennent plus saturées, en mode **Désaturation** les couleurs deviennent moins saturées.



Mode Saturation



Mode Désaturation

En plus des paramètres mentionnés ci-dessus, vous pouvez ajuster les **paramètres avancés**.

Cliquez sur le bouton **Par défaut** pour ramener tous les réglages à leur valeur par défaut.

Pour tracer une ligne droite, spécifiez d'abord le point de départ avec le bouton gauche de la souris, puis, tout en maintenant la touche `Maj` enfoncée, déplacez le curseur jusqu'au point de fin souhaité de la ligne et relâchez la touche `Maj`. Si la touche `Maj` n'est pas relâchée, une nouvelle ligne sera tracée à chaque point où la souris est cliquée.

ÉDITEUR DE PINCEAUX : PARAMÈTRES DE PINCEAU AVANCÉS

Utilisez les paramètres de pinceau avancés pour créer de nouveaux pinceaux et modifier ceux existants.

Les paramètres avancés sont les mêmes pour la plupart des pinceaux standard. Les paramètres sont situés dans le panneau **Options de l'outil** élargi, qui s'ouvre en cliquant sur l'icône de l'outil ou en utilisant la touche F5.

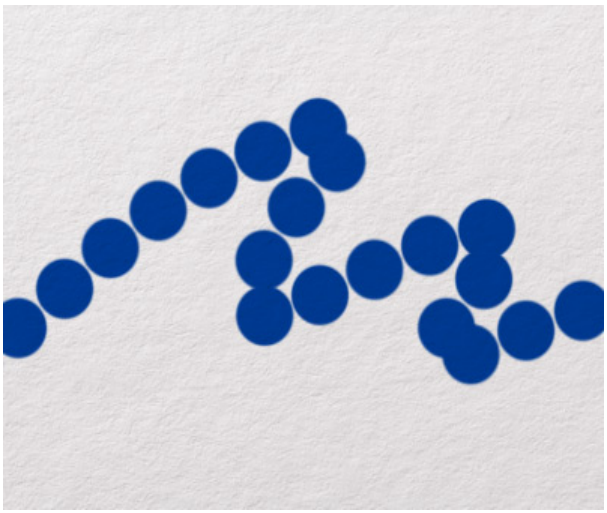
Pour modifier la valeur d'un paramètre, entrez une valeur numérique dans le champ de saisie de ce paramètre ou déplacez le curseur.

Paramètres standard :

Espacement (1-500). Le paramètre règle la distance entre les éléments qui forment la ligne tracée. L'augmentation de ce paramètre crée une ligne composée d'une série de marques de pinceau, la distance entre les éléments dépend de la valeur du paramètre.

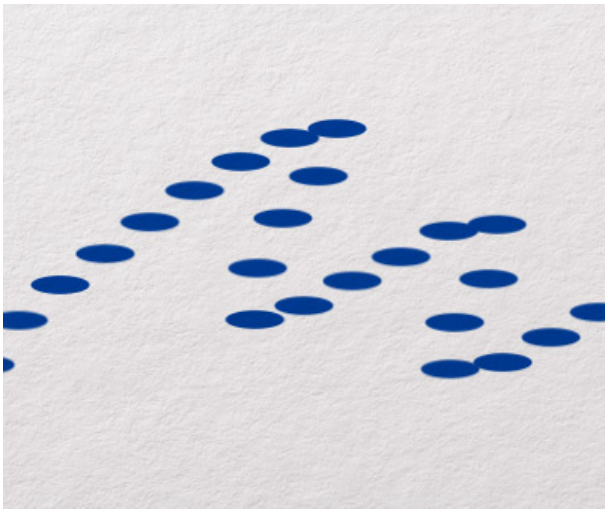


Espacement = 10

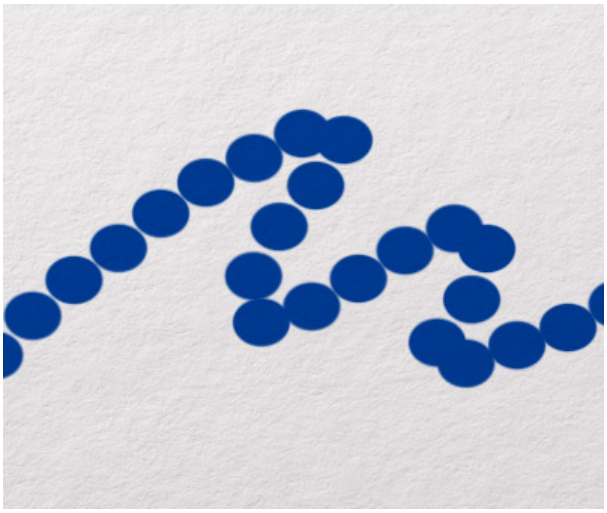


Espacement = 100

Compression (1-100). La compression de la pointe du pinceau. A la valeur = 1, le pinceau s'aplatit en une ligne, à la valeur = 100 il ressemble à un cercle, aux valeurs intermédiaires il ressemble à une ellipse. Plus la valeur de ce paramètre est faible, plus l'ellipse est compressée dans la direction spécifiée par le paramètre **Angle**.

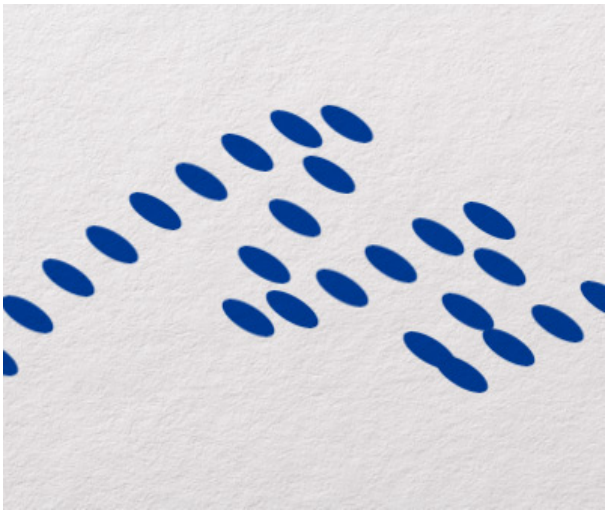


Compression = 30

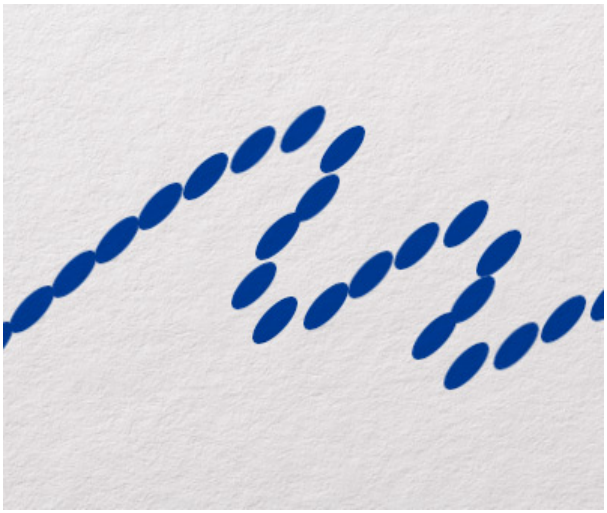


Compression = 80

Angle (-180..180). L'angle de rotation du pinceau.

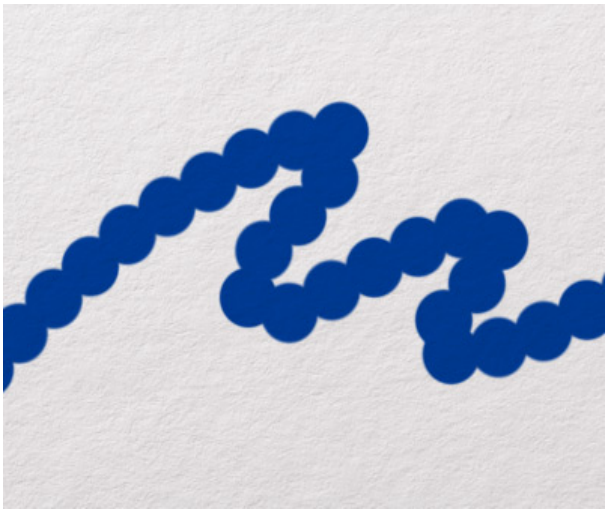


Angle = -30

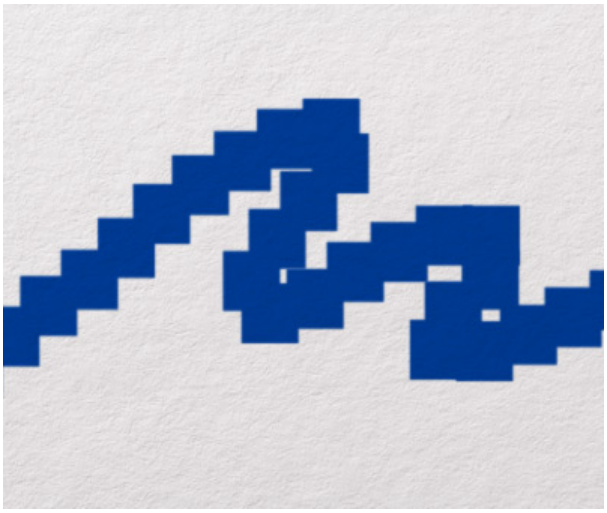


Angle = 45

Pinceau rond. Si la case à cocher est activée, le pinceau a la forme d'une ellipse, si elle est désactivée - une forme rectangulaire.

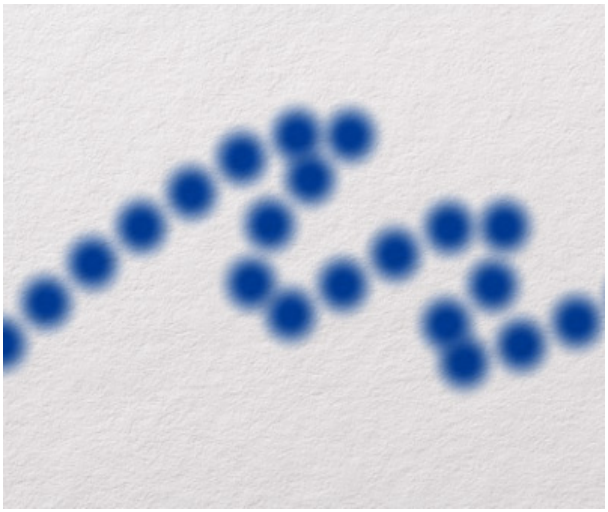


Pinceau rond
(case à cocher activée)

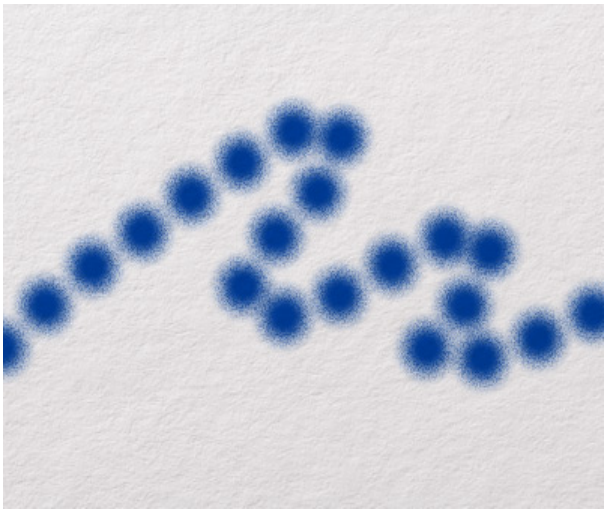


Pinceau carré
(case à cocher désactivée)

Bruit. La case à cocher ajoute du bruit au bord doux du pinceau. A une faible valeur de **Dureté** et à une valeur élevée de **Espacement**, plus de bruit peut être obtenu.

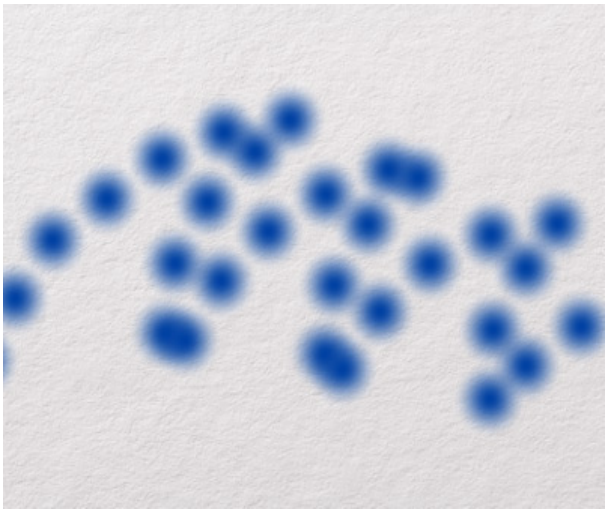


Case à cocher désactivée

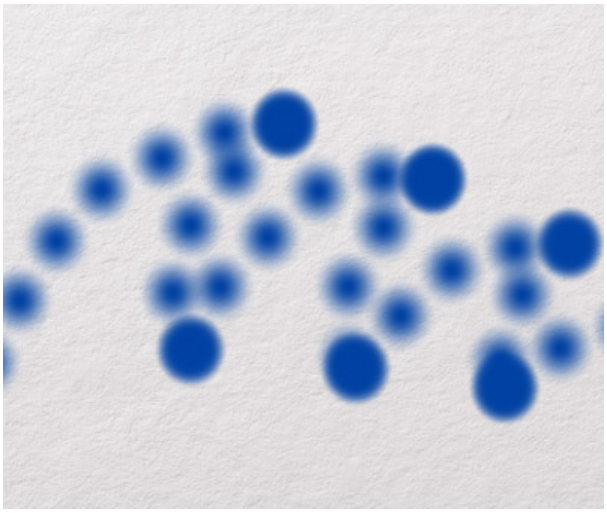


Case à cocher activée

Répétition automatique. La case à cocher active le mode de dessin automatique en maintenant le curseur sur n'importe quel point de l'image.



Case à cocher désactivée



Case à cocher activée

Lissage. Activez la case à cocher pour rendre les bords des traits de pinceau plus lisses.



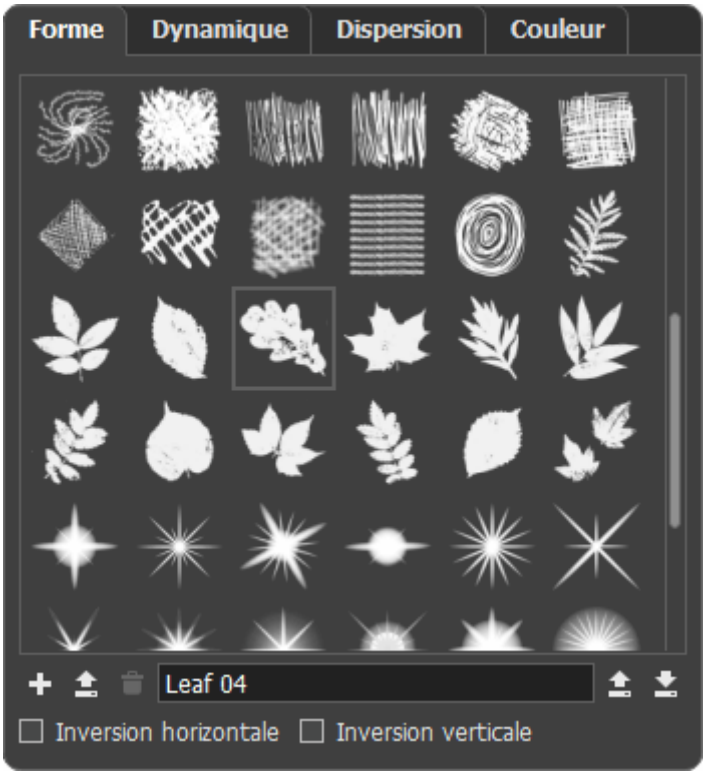
Case à cocher désactivée



Case à cocher activée

Les **Paramètres avancés** sont accessibles dans le menu appelé en cliquant sur le bouton dans le panneau **Options de l'outil** élargi.

Dans l'onglet **Forme**, vous pouvez sélectionner une forme de l'élément de base du pinceau. L'onglet n'est visible que lorsque l'on sélectionne **Élément = Sélectionner une forme**.



Bibliothèque de formes de pinceau

Sous la liste des formes, les options suivantes se trouvent :

Nouvelle forme - crée une forme de pinceau à partir du contenu du document actif (vous pouvez également utiliser la commande **Edition --> Nouveau pinceau**).

Ajouter une forme - charge une image à utiliser comme forme de pinceau.

Supprimer la forme - supprime la forme de pinceau sélectionnée de la liste.

> **Note.** Si vous supprimez la forme utilisée dans un preset du pinceau, la forme par défaut sera appliquée.

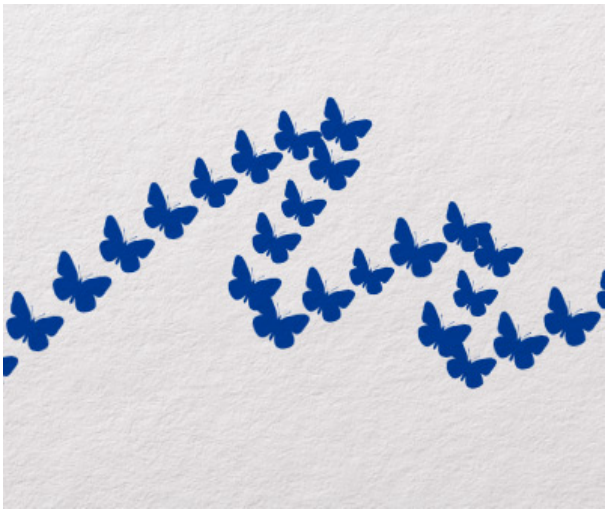
Nom de la forme. Rendez le champ modifiable en cliquant dessus, entrez un nouveau nom de forme et appuyez sur la touche `Entrée` pour l'appliquer.

Importer une bibliothèque - permet de charger une bibliothèque de formes à partir du disque (fichier .brush_shapes).

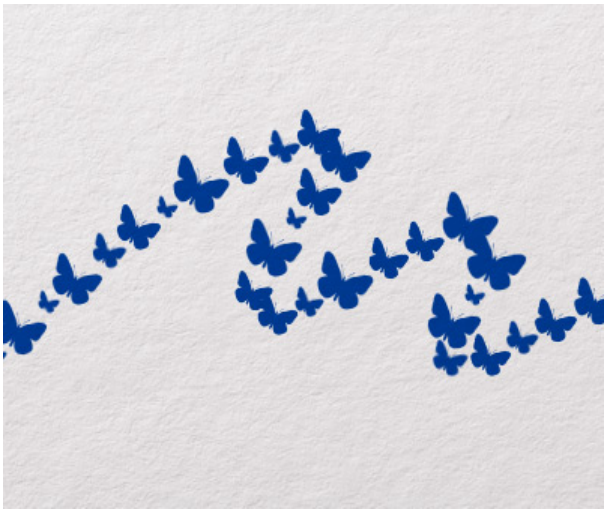
Exporter la bibliothèque - permet d'enregistrer une bibliothèque de formes sur le disque (avec l'extension .brush_shapes).

L'onglet **Dynamique** contient des paramètres définissant des modifications aléatoires de l'élément de base (ils peuvent varier pour différents types d'outils et de styles) :

> **Variation de taille** (0-100). Le paramètre définit la variation des éléments de base (en pourcentage de la taille de pinceau spécifiée). À la valeur = 0, la taille de tous les éléments est la même. Lorsque la valeur du paramètre est élevée, des éléments plus petits apparaissent.
>
> **Taille min** (0-100). Le paramètre définit le pourcentage minimum de variation de la taille des éléments de base du pinceau. Le paramètre a un impact si la valeur du paramètre **Variation de taille** n'est pas 0 et / ou si l'une des commandes de contrôle est sélectionnée.

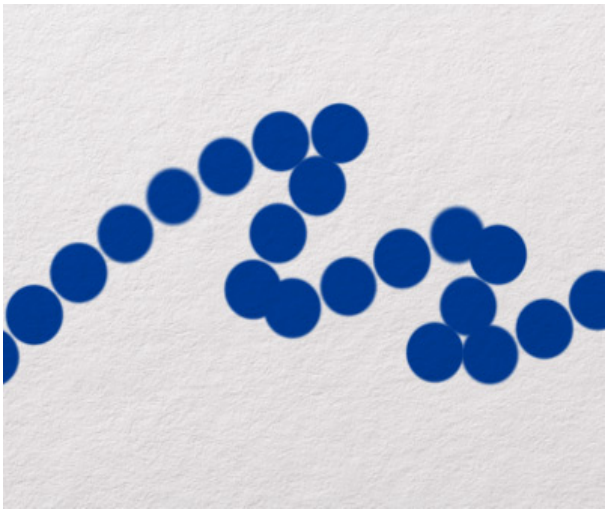


Variation de taille = 25

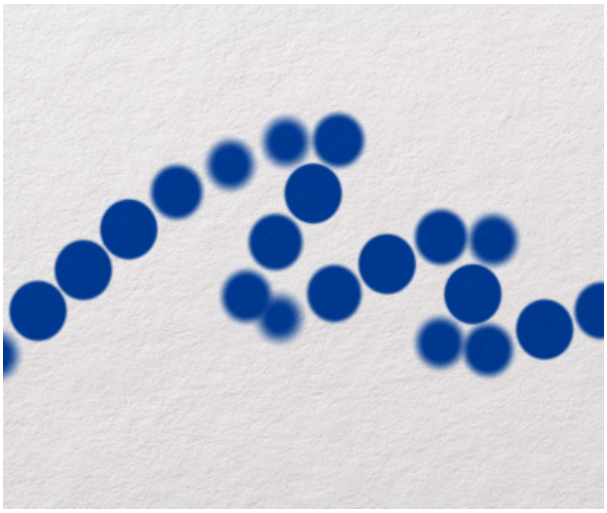


Variation de taille = 75

Variation de dureté (0-100). Le paramètre définit la variation de la dureté des éléments de base pour chaque intervalle d'espacement. À la valeur = 0, tous les éléments ont la même dureté. Lorsque la valeur du paramètre est élevée, la dureté de certains éléments diminue.



Variation de dureté = 25



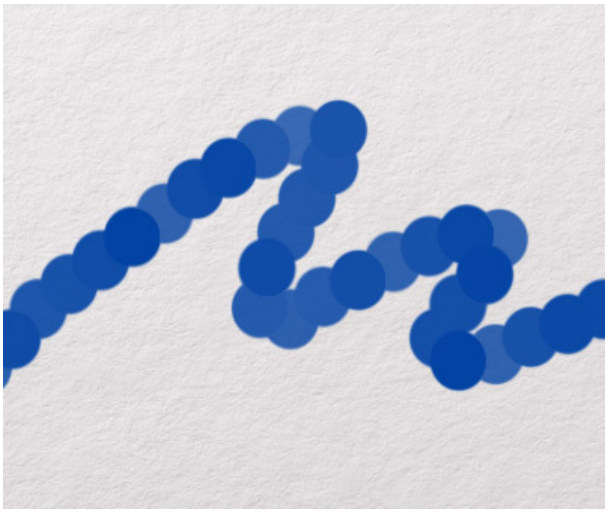
Variation de dureté = 75

Variation de pression (0-100). Le paramètre définit la variation de la pression du pinceau. À la valeur = 0, la pression est invariable. Lorsque la valeur du paramètre est élevée, la pression de certains éléments diminue.

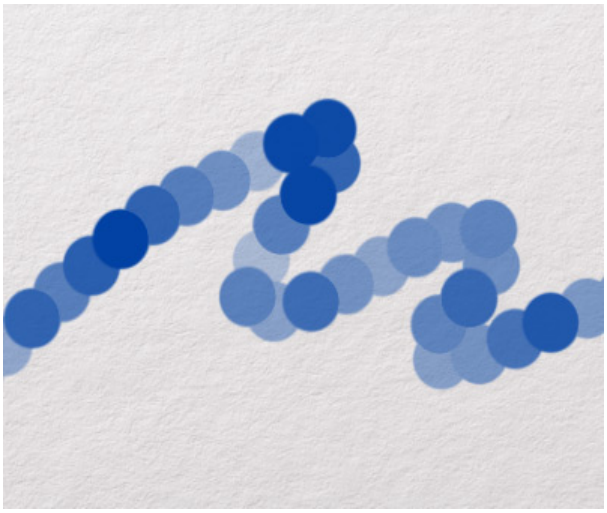
Variation de pression = 25

Variation de pression = 75

Variation d'opacité (0-100). Le paramètre définit la variation de l'opacité des éléments de base. A la valeur = 0, tous les éléments ont la même opacité. Lorsque la valeur du paramètre est élevée, la transparence de certains éléments augmente.

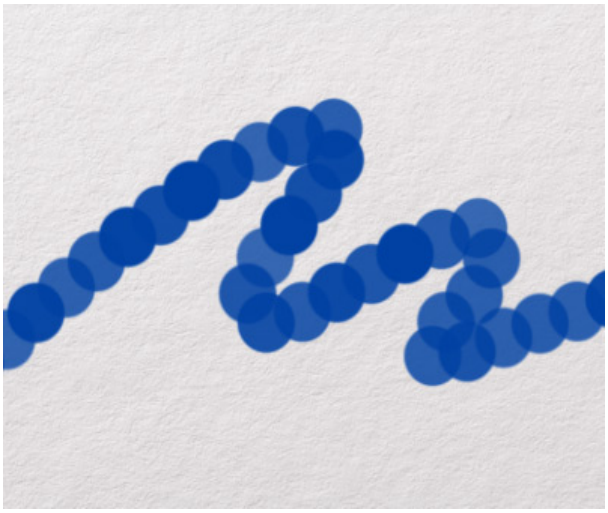


Variation d'opacité = 25

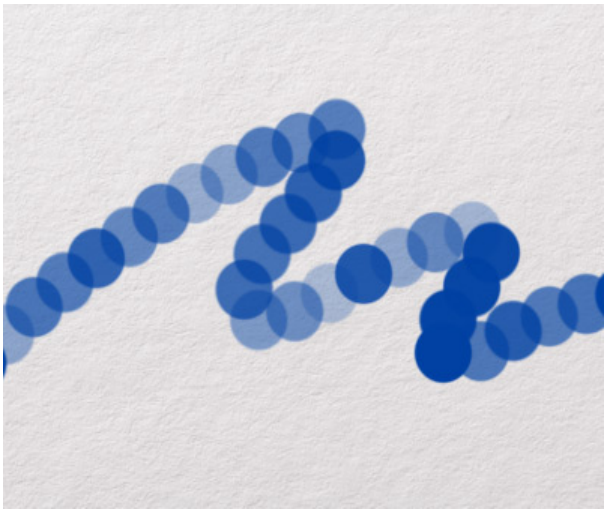


Variation d'opacité = 75

Variation de remplissage (0-100). Le paramètre définit la modification de la densité pour les éléments de base. À la valeur = 0, tous les éléments ont la même densité de remplissage. Lorsque la valeur du paramètre est élevée, le remplissage de certains éléments diminue.

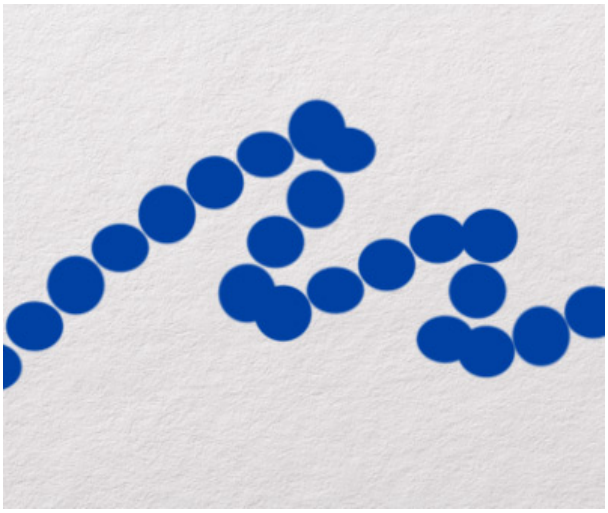


Variation de remplissage = 25

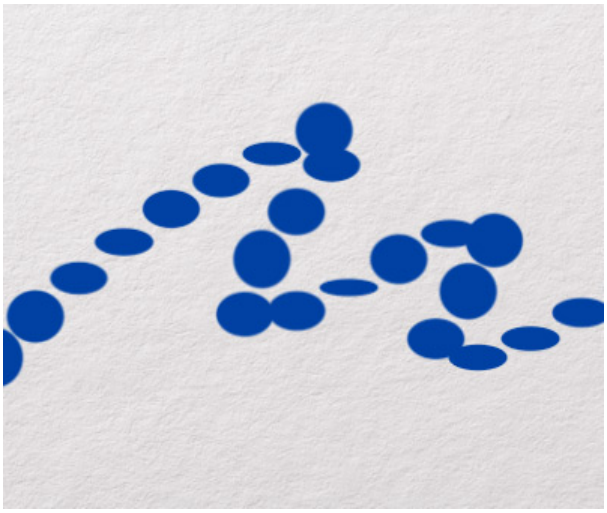


Variation de remplissage = 75

Variation de compression (0-100). Le paramètre spécifie comment la forme des éléments de base varie pour chaque intervalle d'espacement. A la valeur = 0, tous les éléments ont la même forme. Lorsque la valeur du paramètre est élevée, la compression de certains éléments augmente.



Variation de compression = 25

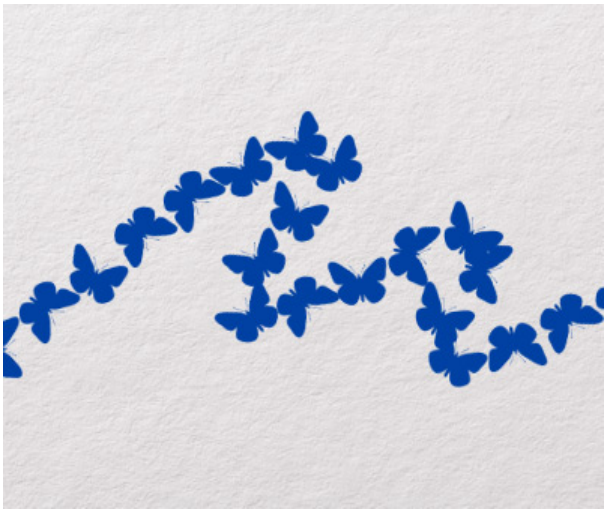


Variation de compression = 75

Variation d'angle (0-100). Le paramètre spécifie comment l'angle de rotation des éléments de base varie pour chaque intervalle d'espacement. À la valeur = 0, tous les éléments ont le même angle de rotation. Lorsque la valeur du paramètre est élevée, l'angle de rotation de certains éléments augmente.



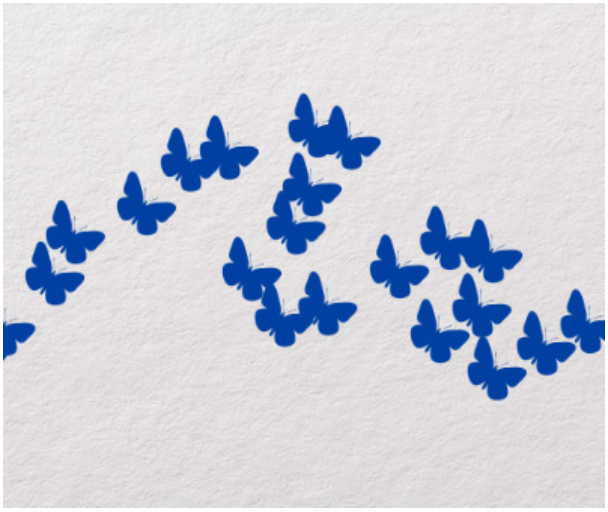
Variation d'angle = 25



Variation d'angle = 75

L'onglet **Dispersion** contient les paramètres qui affectent la quantité et la position des éléments de base dans le trait.

Dispersion (0-1000). Le paramètre définit la distribution des éléments de base. Plus la valeur du paramètre est élevée, plus les éléments peuvent être dessinés plus loin du curseur.
Lorsque la case à cocher **Axe X** est activée, les éléments sont répartis dans le sens du mouvement du pinceau. Lorsque la case à cocher **Axe Y** est activée, les éléments sont répartis à travers la direction du mouvement du pinceau. Si les deux cases à cocher sont activées, les éléments de base seront distribués dans les deux sens.

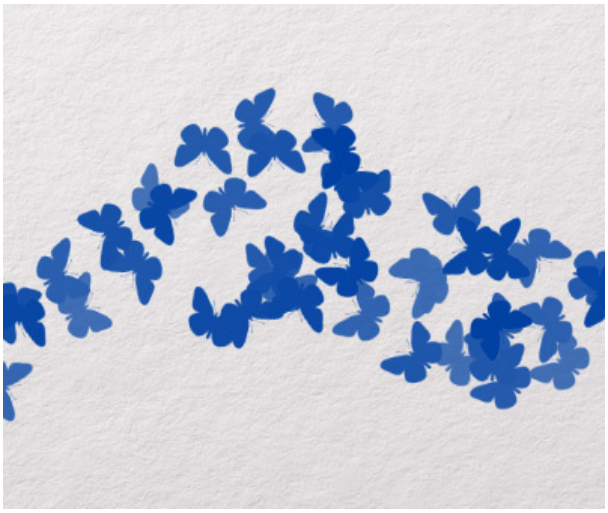


Dispersion = 50

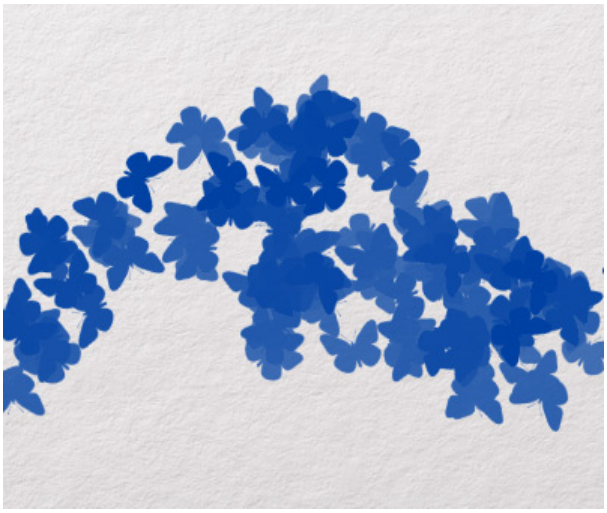


Dispersion = 150

Nombre (1-20). Le paramètre définit le nombre d'éléments de base appliqués à chaque intervalle d'espacement.

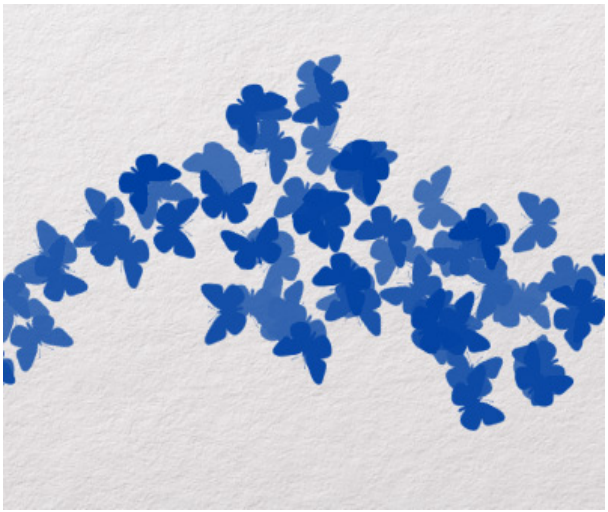


Nombre = 2

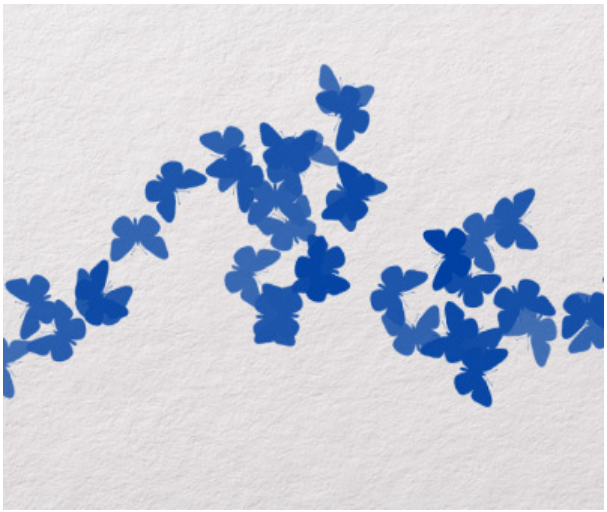


Nombre = 5

Variation de nombre (0-100). Le paramètre spécifie comment le nombre d'éléments de base varie pour chaque intervalle d'espacement. A la valeur = 0, le nombre d'éléments est égal au nombre spécifié par le paramètre **Nombre**. Lorsque la valeur du paramètre est élevée, le nombre d'éléments pour chaque intervalle d'espacement peut diminuer.



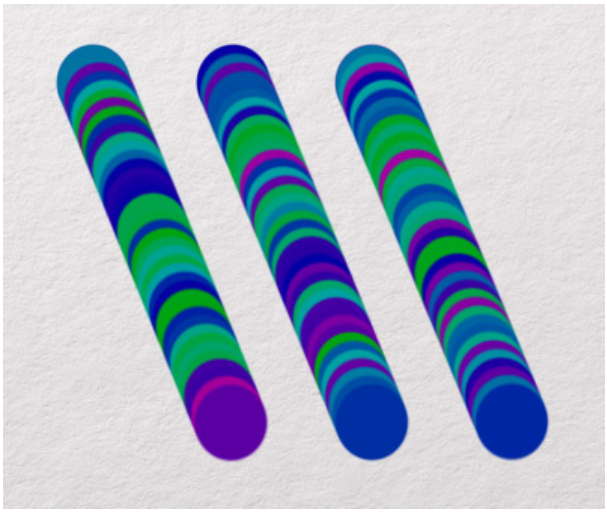
Variation de nombre = 10



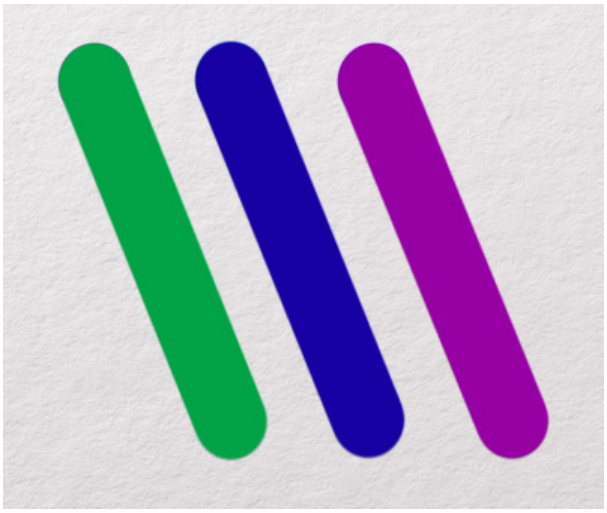
Variation de nombre = 100

L'onglet **Couleur** contient les paramètres qui affectent la teinte, la saturation et la luminosité des éléments de base ou des traits.

Appliquer par pointe. Lorsque la case à cocher est activée, les variations de couleur seront appliquées aux éléments individuels du trait de pinceau. Lorsque la case à cocher est désactivée - à des traits individuels.

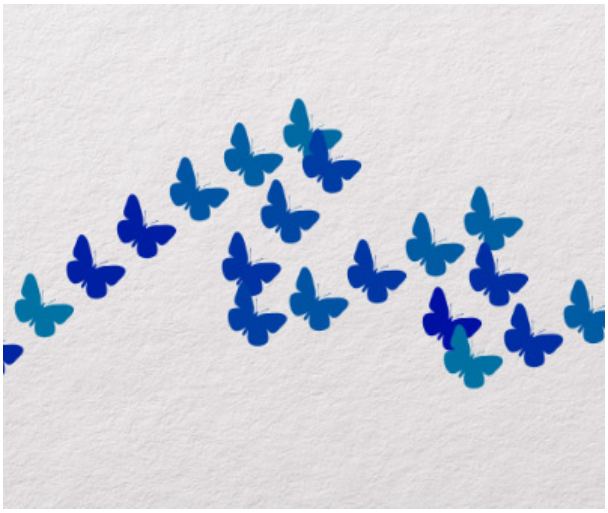


Case à cocher activée

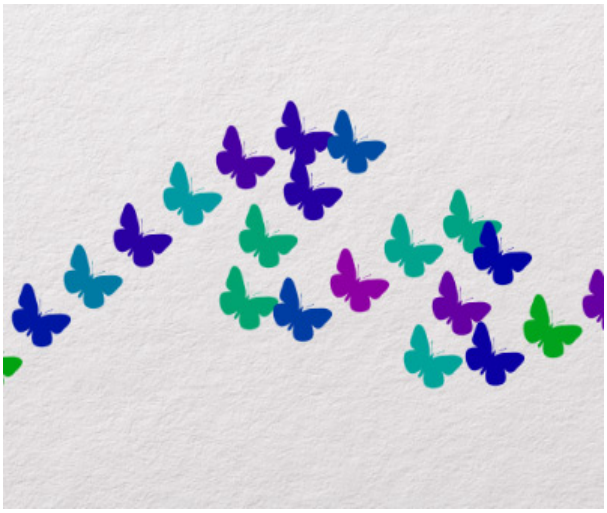


Case à cocher désactivée

Variation de teinte (0-100). Le paramètre définit la variation des nuances de couleur des éléments de base. A la valeur = 0, tous les éléments ont la même couleur. Plus la valeur est élevée, plus les nuances sont utilisées.

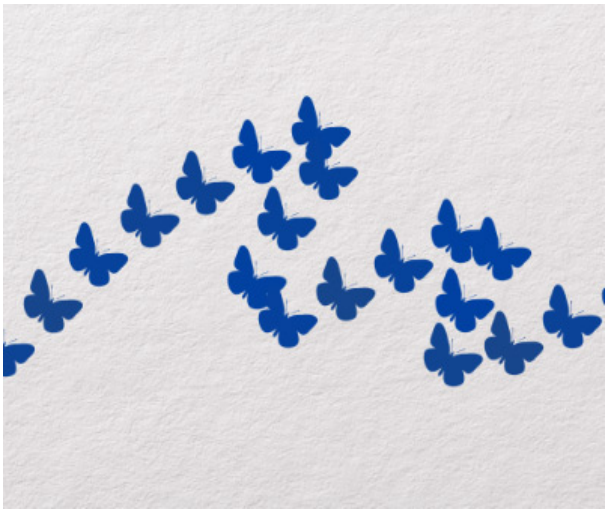


Variation de teinte = 10

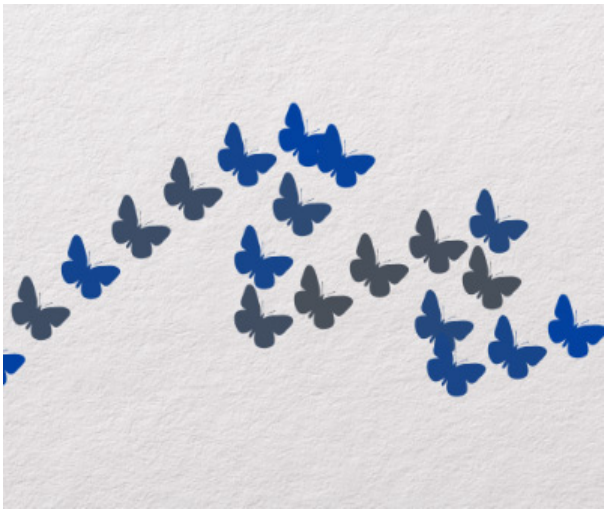


Variation de teinte = 50

Variation de saturation (0-100). Le paramètre définit la variation de la saturation des éléments de base. A la valeur = 0, tous les éléments ont la même saturation. À des valeurs plus élevées, la saturation de certains éléments changera.

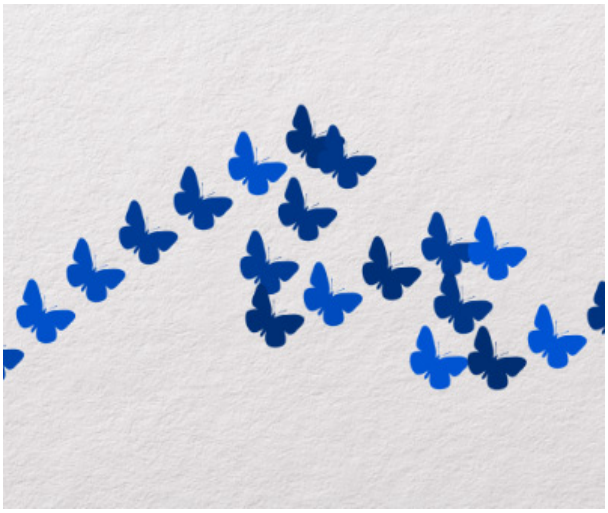


Variation de saturation = 30

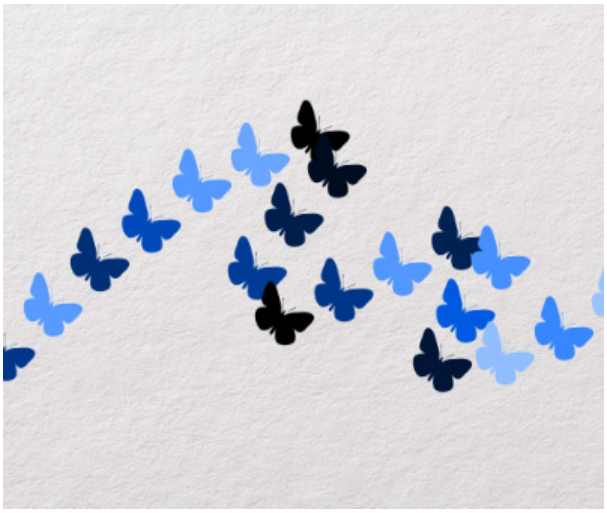


Variation de saturation = 90

Variation de luminosité (0-100). Le paramètre définit la variation de la luminosité des éléments de base. À la valeur = 0, tous les éléments ont la même luminosité. À des valeurs plus élevées, la luminosité de certains éléments peut changer.



Variation de luminosité = 10



Variation de luminosité = 50

Contrôle. À côté de certains paramètres de variation, le bouton de contrôle est situé. Si vous cliquez sur ce bouton de contrôle avec le bouton gauche de la souris, la commande de contrôle sélectionnée est activée / désactivée. Si vous cliquez avec le bouton droit de la souris ou maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé sur ce bouton de contrôle, une liste déroulante s'ouvre pour vous permettre de définir le mode d'utilisation de ces paramètres de pinceau :

Pression - le réglage dépend de la pression appliquée au stylet.

Inclinaison - le réglage dépend de l'inclinaison appliquée au stylet.

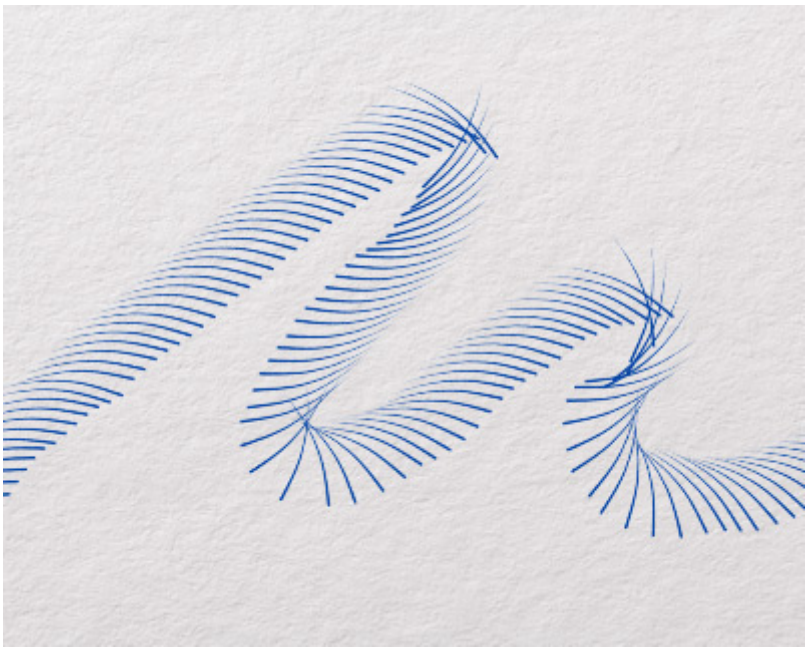
Rotation - le réglage se rapporte à la rotation du stylet autour de son axe.

Atténuation - la réduction de la valeur du paramètre sélectionné au minimum dans le nombre de pas indiqué dans le champ à côté.



Atténuation de la taille du pinceau

Direction - la préservation de l'angle d'inclinaison spécifié de l'élément dans la direction du mouvement (avec Variation d'angle = 0).



Angle sans changement

Direction initiale - la préservation de l'angle d'inclinaison initial de l'élément quelle que soit la direction du mouvement (avec Variation d'angle = 0).



Direction initialet

Appuyez sur le bouton **Rétablir** pour réinitialiser les paramètres de l'onglet sélectionné et désactiver les paramètres de contrôle.

Vous pouvez enregistrer les paramètres de pinceau spécifiés en tant que preset. La liste des paramètres prédéfinis se trouve dans le panneau **Options de l'outil** à gauche (en vues réduite et agrandie). Pour ajouter un nouveau preset, cliquez sur le bouton **Nouveau preset** . Pour supprimer un preset de la liste, cliquez sur le bouton **Supprimer le preset** .

Cliquez sur le bouton pour enregistrer la liste de vos presets dans un fichier avec l'extension .brush_presets.

Vous pouvez charger la liste de presets (fichiers .brush_presets et .abr) en appuyant sur le bouton . Lors du chargement des presets, les formes et les textures associées seront chargées dans les bibliothèques appropriées.

Lorsque vous cliquez sur le bouton **Par défaut**, tous les paramètres modifiés du preset sélectionné seront réinitialisés.

OUTILS DE RETOUCHE

AliveColors permet de retoucher une photo et d'améliorer un portrait. Le logiciel fournit un ensemble d'outils utiles.

Les outils de retouche sont conçus pour améliorer les portraits - en supprimant les petites imperfections de la peau, en corrigeant les yeux rouges, en blanchissant les dents. Tous les pinceaux se trouvent dans la **Barre d'outils**. Vous pouvez utiliser les pinceaux de retouche uniquement sur un calque raster.

Outils de retouche :

 **Pinceau de réglage**
 **Correcteur localisé**
 **Suppression des yeux rouges**
 **Blanchiment des dents**

PINCEAU DE RÉGLAGE

Le **Pinceau de réglage** vous permet de modifier légèrement les couleurs d'un objet, d'ajouter des nuances, des tons moyens, de lisser les plis, les rides ou d'éliminer les tons étranges ou les détails inutiles.



Utilisation du Pinceau de réglage

Ajustez la couleur du pinceau à l'aide du panneau **Couleur**, du panneau **Nuancier**, du panneau **Roue chromatique** ou en cliquant sur l'image à l'aide de l'outil **Pipette**. Pour sélectionner un échantillon de couleur, appuyez sur la touche I et maintenez-la enfoncée, puis cliquez sur l'image avec l'outil Pipette. Une fois la touche de raccourci relâchée, l'outil redevient actif.

Les paramètres de l'outil sont affichés dans le panneau **Options de l'outil** au-dessus de la Fenêtre d'image. Pour afficher la liste complète des paramètres, appuyez sur l'icône de l'outil dans le panneau Options de l'outil ou cliquez avec le bouton droit sur l'image. Pour modifier la valeur d'un paramètre, entrez une valeur numérique dans le champ du paramètre ou déplacez le curseur.

Taille (1-5000). Le diamètre du pinceau (en pixels).

Dureté (0-100). Le niveau de flou du bord extérieur du pinceau. Plus la valeur du paramètre est élevée, plus le bord du pinceau est dur.

Force (1-100). Le niveau d'influence du pinceau sur l'image.

Rayon de lissage (1-10). À des valeurs faibles, le paramètre lisse les grands détails. À des valeurs élevées, il lisse les petits détails et conserve les grands détails.

Échantillon (0-100). Lorsque la valeur du paramètre est = 0, le pinceau utilise la couleur du point de départ du trait. Plus la valeur du paramètre est élevée, plus la couleur d'origine est faible et plus la couleur de la palette apparaît lumineuse. A la valeur = 100, la couleur d'origine n'est pas utilisée.

Mélange de couleurs (0-100). La quantité de mélange avec la couleur sélectionnée.

Appuyez sur le bouton **Par défaut** pour réinitialiser tous les paramètres sur leurs valeurs par défaut.

CORRECTEUR LOCALISÉ

L'outil **Correcteur localisé** vous permet de supprimer les petites imperfections en un clic de souris. Il corrige non seulement les problèmes de peau, mais récupère également les images en supprimant les taches, les imperfections et les petits défauts tout en conservant la texture.



Utilisation de l'outil Correcteur localisé

Les paramètres de l'outil sont affichés dans le panneau Options de l'outil au-dessus de la Fenêtre d'image. Pour afficher la liste des paramètres, cliquez sur l'icône de l'outil dans le panneau Options de l'outil ou appuyez sur la touche F5. Vous pouvez également ouvrir les paramètres de l'outil dans la boîte de dialogue flottante en faisant un clic droit dans l'image. Pour spécifier les réglages des paramètres, entrez une valeur numérique dans le champ du paramètre ou utilisez le curseur.

Taille (10-300). La taille de l'outil.

Cliquez sur **Paramètres par défaut** pour restaurer les valeurs par défaut.

SUPPRESSION DES YEUX ROUGES

L'outil **Suppression des yeux rouges** vous permet de corriger le défaut des yeux rouges et de retrouver la couleur naturelle de vos yeux.



Utilisation de l'outil Suppression des yeux rouge

Les paramètres de l'outil sont affichés dans le panneau Options de l'outil au-dessus de la Fenêtre d'image. Pour afficher la liste des paramètres, cliquez sur l'icône de l'outil dans le panneau Options de l'outil ou appuyez sur la touche F5. Vous pouvez également ouvrir les paramètres de l'outil dans la boîte de dialogue flottante en faisant un clic droit dans l'image. Pour spécifier les réglages des paramètres, entrez une valeur numérique dans le champ du paramètre ou utilisez le curseur.

Taille (10-300). La taille de l'outil.

Luminosité (-25..25). Le paramètre rend la zone traitée plus sombre ou plus claire.

Cliquez sur **Paramètres par défaut** pour restaurer les valeurs par défaut.

BLANCHIMENT DES DENTS

L'outil **Blanchiment des dents** vous permet d'améliorer la couleur des dents, de les rendre plus blanches et d'éliminer la plaque sombre. Un sourire blanc symbolise la santé et met en valeur n'importe quel portrait.



Utilisation de l'outil Blanchiment des dents

Les paramètres de l'outil sont affichés dans le panneau Options de l'outil au-dessus de la Fenêtre d'image. Pour afficher la liste des paramètres, cliquez sur l'icône de l'outil dans le panneau Options de l'outil ou appuyez sur la touche F5. Vous pouvez également ouvrir les paramètres de l'outil dans la boîte de dialogue flottante en faisant un clic droit dans l'image. Pour spécifier les réglages des paramètres, entrez une valeur numérique dans le champ du paramètre ou utilisez le curseur.

Taille (10-300). La taille de l'outil.

Lissage (0-10). La douceur des bords de l'outil.

Tolérance (0-100). La sensibilité de l'outil : plus la valeur est élevée, plus les zones sont modifiées.

Force (10-100). La force de l'effet.

Cliquez sur **Paramètres par défaut** pour restaurer les valeurs par défaut.

OUTILS DE DÉFORMATION

L'éditeur d'images **AliveColors** vous permet d'éditer une photo, d'améliorer un portrait, de créer un dessin coloré. Le logiciel fournit un grand nombre d'outils différents.

Les outils de déformation sont conçus pour déformer des parties d'une image. Ils vous permettent de retoucher des portraits, de modifier les traits du visage, de remodeler le visage ou le corps, ou de créer des caricatures et divers effets saisissants. Vous trouverez les outils dans la **Barre d'outils**.



Utilisation des outils de déformation

Cliquez sur dans la Barre d'outils et basculez entre les outils dans le panneau supérieur :

- **Déformation avant**
- **Décalage**
- **Dilatation**
- **Contraction**
- **Tourbillon**
- **Reconstruction**

Lorsque vous sélectionnez l'un de ces outils, le mode **Déformation** est activé.

Un maillage de déformation permet de suivre plus précisément les distorsions. Dans les options de l'outil, vous pouvez définir la taille des cellules de la grille et sa couleur, ainsi qu'activer ou désactiver sa visibilité.

Après avoir créé une déformation, vous pouvez enregistrer le maillage de distorsion pour l'appliquer ultérieurement à d'autres images. Appuyez sur le bouton dans le panneau Options de l'outil. Pour charger la déformation enregistrée, cliquez sur et sélectionnez un fichier avec l'extension **.dmesh**.

Pour quitter le mode **Déformation** en appliquant toutes les modifications, appuyez sur dans le panneau Options de l'outil ou sur dans le panneau **Historique**.

Pour quitter le mode **Déformation** sans accepter les modifications, appuyez sur dans le panneau Options de l'outil.

> **Note.** Après avoir activé le mode **Déformation**, le panneau **Historique** n'affichera que les actions effectuées dans ce mode. Lorsque vous quittez le mode, l'historique complet du traitement de l'image s'affiche.
>
> Pour revenir au mode pour continuer l'édition, dans le panneau , accédez au groupe **Déformation** et sélectionnez l'une des actions.

Une fois le mode fermé, une nouvelle utilisation de n'importe quel outil de déformation créera un nouveau groupe **Déformation** dans l'**Historique**.

OUTIL DÉFORMATION AVANT

L'outil **Déformation avant** vous permet d'étirer les objets dans l'image.



Utilisation de l'outil Déformation avant

Les paramètres de base de l'outil sont affichés dans le panneau Options de l'outil au-dessus de la Fenêtre d'image ou en cliquant avec le bouton droit sur l'image. Pour afficher la liste complète des paramètres, appuyez sur l'icône de l'outil dans le panneau Options de l'outil ou utilisez la touche F5. Pour spécifier les réglages des paramètres, entrez une valeur numérique dans les champs correspondants ou utilisez le curseur.

Taille (20-500). La taille du pinceau.

Dureté (0-100). La douceur du contour du pinceau. L'effet est plus intense au centre du pinceau et plus atténué sur ses bords. L'augmentation de la valeur intensifie le niveau d'application de l'effet sur le contour.

Force (1-100). La force de l'effet. Plus la valeur est élevée, plus les changements sont importants.

Cliquez sur le bouton **Par défaut** pour réinitialiser tous les paramètres à leurs valeurs par défaut.

OUTIL DÉCALAGE

L'outil **Décalage** vous permet de déplacer les limites des objets d'une image vers l'intérieur (lors du déplacement du curseur dans le sens antihoraire) ou vers l'extérieur (lors du déplacement dans le sens horaire).



Utilisation de l'outil Décalage

Les paramètres de base de l'outil sont affichés dans le panneau Options de l'outil au-dessus de la Fenêtre d'image ou en cliquant avec le bouton droit sur l'image. Pour afficher la liste complète des paramètres, appuyez sur l'icône de l'outil dans le panneau Options de l'outil ou utilisez la touche F5. Pour spécifier les réglages des paramètres, entrez une valeur numérique dans les champs correspondants ou utilisez le curseur.

Taille (20-500). La taille du pinceau.

Dureté (0-100). La douceur du contour du pinceau. L'effet est plus intense au centre du pinceau et plus atténué sur ses bords. L'augmentation de la valeur intensifie le niveau d'application de l'effet sur le contour.

Force (1-100). La force de l'effet. Plus la valeur est élevée, plus les changements sont importants.

Cliquez sur le bouton **Par défaut** pour réinitialiser tous les paramètres à leurs valeurs par défaut.

OUTIL DILATATION

L'outil **Dilatation** vous permet d'augmenter la taille de l'objet traité.



Utilisation de l'outil Dilatation

Les paramètres de base de l'outil sont affichés dans le panneau Options de l'outil au-dessus de la Fenêtre d'image ou en cliquant avec le bouton droit sur l'image. Pour afficher la liste complète des paramètres, appuyez sur l'icône de l'outil dans le panneau Options de l'outil ou utilisez la touche F5. Pour spécifier les réglages des paramètres, entrez une valeur numérique dans les champs correspondants ou utilisez le curseur.

Taille (20-500). La taille du pinceau.

Dureté (0-100). La douceur du contour du pinceau. L'effet est plus intense au centre du pinceau et plus atténué sur ses bords. L'augmentation de la valeur intensifie le niveau d'application de l'effet sur le contour.

Force (1-100). La force de l'effet. Plus la valeur est élevée, plus les changements sont importants.

Taux (0-100). La fréquence d'application des déformations.

Cliquez sur le bouton **Par défaut** pour réinitialiser tous les paramètres à leurs valeurs par défaut.

OUTIL CONTRACTION

L'outil **Contraction** vous permet de réduire la taille de l'objet traité, en le réduisant pendant que vous déplacez le curseur le long des bords.



Utilisation de l'outil Contraction

Les paramètres de base de l'outil sont affichés dans le panneau Options de l'outil au-dessus de la Fenêtre d'image ou en cliquant avec le bouton droit sur l'image. Pour afficher la liste complète des paramètres, appuyez sur l'icône de l'outil dans le panneau Options de l'outil ou utilisez la touche F5. Pour spécifier les réglages des paramètres, entrez une valeur numérique dans les champs correspondants ou utilisez le curseur.

Taille (20-500). La taille du pinceau.

Dureté (0-100). La douceur du contour du pinceau. L'effet est plus intense au centre du pinceau et plus atténué sur ses bords. L'augmentation de la valeur intensifie le niveau d'application de l'effet sur le contour.

Force (1-100). La force de l'effet. Plus la valeur est élevée, plus les changements sont importants.

Taux (0-100). La fréquence d'application des déformations.

Cliquez sur le bouton **Par défaut** pour réinitialiser tous les paramètres à leurs valeurs par défaut.

OUTIL TOURBILLON

L'outil **Tourbillon** fait pivoter les pixels traités autour du centre du curseur en une spirale.



Utilisation de l'outil Tourbillon

Les paramètres de base de l'outil sont affichés dans le panneau Options de l'outil au-dessus de la Fenêtre d'image ou en cliquant avec le bouton droit sur l'image. Pour afficher la liste complète des paramètres, appuyez sur l'icône de l'outil dans le panneau Options de l'outil ou utilisez la touche F5. Pour spécifier les réglages des paramètres, entrez une valeur numérique dans les champs correspondants ou utilisez le curseur.

Taille (20-500). La taille du pinceau.

Dureté (0-100). La douceur du contour du pinceau. L'effet est plus intense au centre du pinceau et plus atténué sur ses bords. L'augmentation de la valeur intensifie le niveau d'application de l'effet sur le contour.

Force (1-100). La force de l'effet. Plus la valeur est élevée, plus les changements sont importants.

Taux (0-100). La fréquence d'application des déformations.

Sens horaire. Lorsque la case à cocher est activée, les pixels pivotent dans le sens des aiguilles d'une montre, lorsqu'elle est désactivée, les pixels pivotent dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Cliquez sur le bouton **Par défaut** pour réinitialiser tous les paramètres à leurs valeurs par défaut.

OUTIL RECONSTRUCTION

L'outil **Reconstruction** permet d'atténuer les distorsions ou de les annuler en restaurant l'image à son état d'origine.

Note. L'outil supprime les distorsions uniquement dans le groupe Déformation dans lequel elles ont été ajoutées, c'est-à-dire avant d'appuyer sur .



Utilisation de l'outil Reconstruction

Les paramètres de base de l'outil sont affichés dans le panneau Options de l'outil au-dessus de la Fenêtre d'image ou en cliquant avec le bouton droit sur l'image. Pour afficher la liste complète des paramètres, appuyez sur l'icône de l'outil dans le panneau Options de l'outil ou utilisez la touche F5. Pour spécifier les réglages des paramètres, entrez une valeur numérique dans les champs correspondants ou utilisez le curseur.

Taille (20-500). La taille du pinceau.

Dureté (0-100). La douceur du contour du pinceau. L'effet est plus intense au centre du pinceau et plus atténué sur ses bords. L'augmentation de la valeur intensifie le niveau d'application de l'effet sur le contour.

Force (1-100). La force de l'effet. Plus la valeur est élevée, plus les changements sont importants.

Taux (0-100). La fréquence de l'application des changements.

Cliquez sur le bouton **Par défaut** pour réinitialiser tous les paramètres à leurs valeurs par défaut.

PINCEAUX FX

AliveColors vous permet d'éditer des photographies, d'améliorer des portraits, de créer des images pittoresques uniques. Le logiciel fournit une collection de pinceaux impressionnants pour stimuler votre inspiration créative et mettre en œuvre vos idées de conception.

Les pinceaux FX sont présentés comme une collection d'outils de dessin et de peinture pour créer des effets étonnants.

Dans la barre d'outils, vous pouvez voir un ensemble complet des pinceaux FX disponibles en cliquant sur . Utilisez ces outils sur les calques raster.

Pinceaux FX :

- **Pinceau moelleux**
- **Pinceau à cheveux**
- **Pinceau à poils**
- **Pinceau à fils**
- **Pinceau à voile**
- **Pinceau à fumée**
- **Pinceau étincelant**
- **Pinceau énergétique**

PINCEAU MOËLLEUX

Activez l'outil **Pinceau FX** et choisissez le **Pinceau moelleux** dans la liste déroulante.

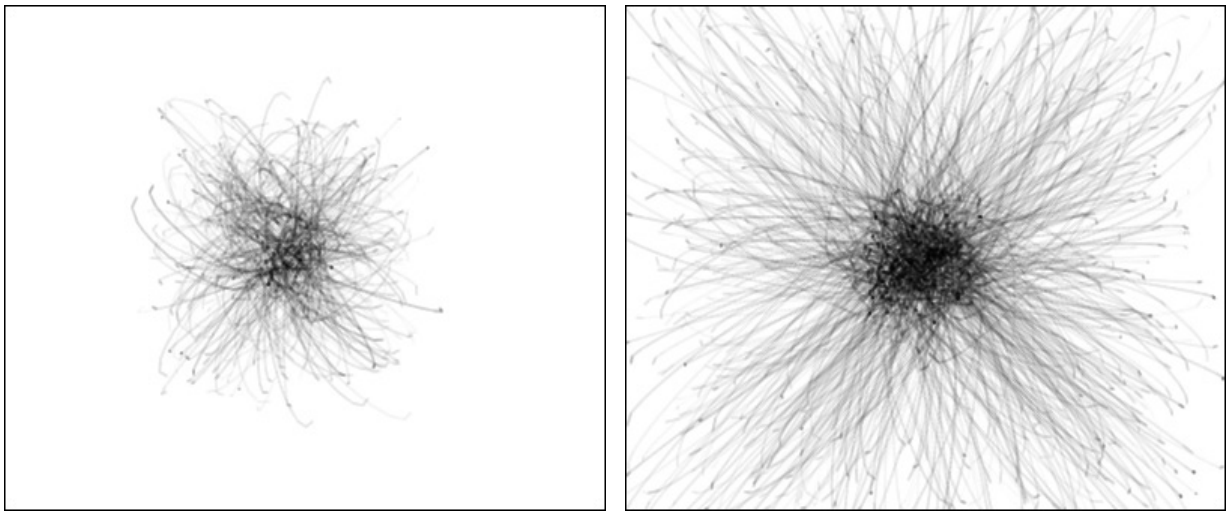
Le **Pinceau moelleux** laisse une trace qui ressemble à un tas de fines rayures divergeant du centre. Une caractéristique distinctive de cet outil est est sa douceur. Avec ce pinceau, vous pouvez dessiner toutes sortes de créatures floues et moelleuses. Il est également utile pour créer des objets avec une texture pelucheuse, de la laine, de l'angora, des fleurons de pissenlit, un effet de brume, etc.

Vous pouvez changer la couleur du pinceau à l'aide du panneau **Couleur**, du panneau **Nuancier**, du panneau **Roue chromatique** ou en cliquant sur l'image à l'aide de l'outil **Pipette**. Pour sélectionner un échantillon de couleur, appuyez sur la touche I et maintenez-la enfoncée, puis cliquez sur l'image avec l'outil Pipette. Une fois la touche de raccourci relâchée, l'outil de peinture redevient actif.

Les paramètres de base de l'outil sont affichés dans le panneau **Options de l'outil** au-dessus de la Fenêtre d'image ou en cliquant avec le bouton droit sur l'image. Pour afficher la liste complète des paramètres, appuyez sur l'icône de l'outil dans le panneau **Options de l'outil** ou utilisez la touche F5. Pour spécifier les réglages des paramètres, entrez une valeur numérique dans les champs correspondants ou utilisez le curseur.

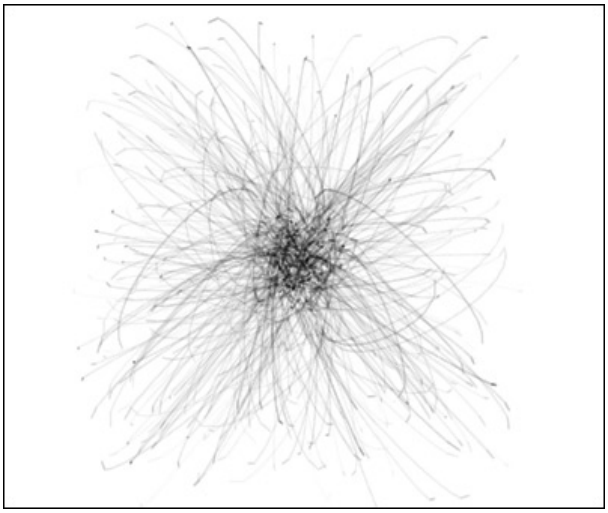
Taille (2-100). La taille de l'élément de base du pinceau (en pixels).

Longueur des lignes (0-100). Le paramètre définit la longueur des lignes duveteuses.

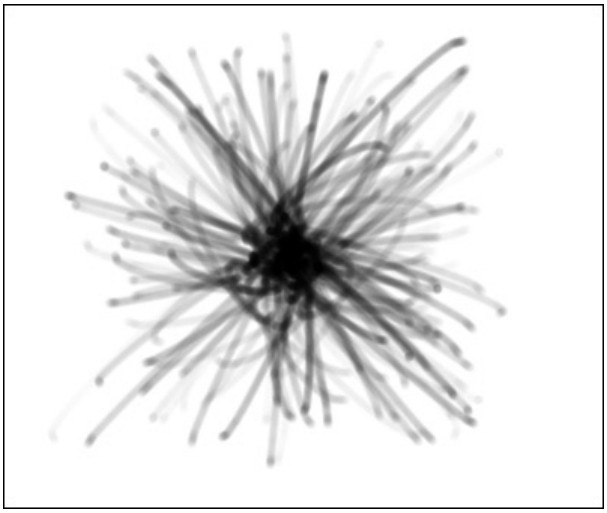


Longueur des lignes = 30 Longueur des lignes = 70

Largeur des lignes (1-100). Le paramètre définit l'épaisseur des lignes duveteuses. Aux valeurs faibles, les lignes sont plus fines et plus dures, l'augmentation de la valeur les rend plus larges et plus douces.

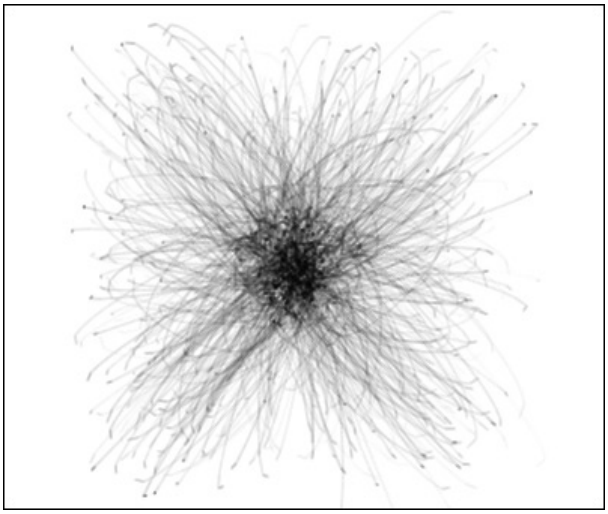


Largeur des lignes = 25

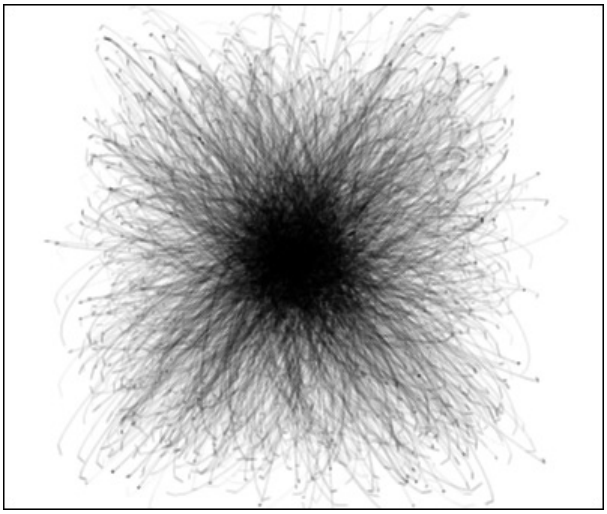


Largeur des lignes = 75

Densité (1-100). Le paramètre définit le nombre de lignes en un seul coup de pinceau.

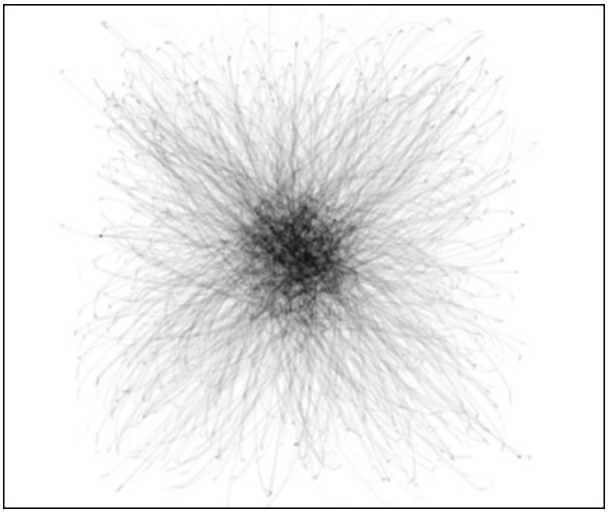


Densité = 20

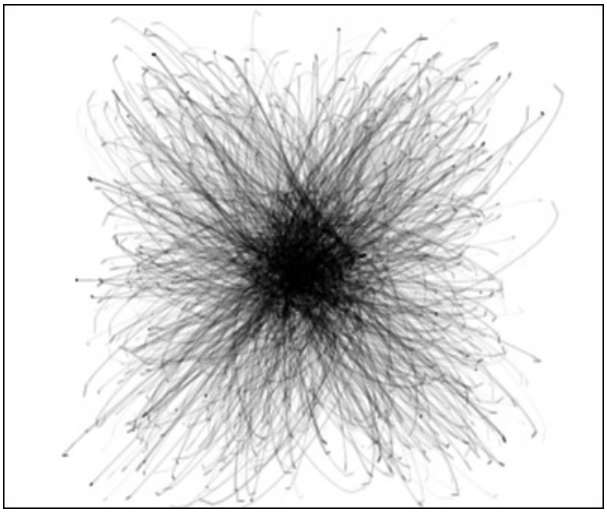


Densité = 80

Force (10-100). Le paramètre définit la luminosité des lignes. Aux valeurs faibles, les lignes sont plus transparentes, l'augmentation de la valeur les rend plus lumineuses et plus denses.



Force = 25



Force = 75

Cliquez sur **Par défaut** pour réinitialiser tous les paramètres à leurs valeurs par défaut.

PINCEAU À CHEVEUX

Activez l'outil **Pinceau FX** et choisissez le **Pinceau à cheveux** dans la liste déroulante.

Le **Pinceau à cheveux** laisse une trace qui ressemble à un tas de longues lignes fluides. Le dessin de cheveux réalistes est essentiel lors de la création d'un portrait. Le pinceau est également utile pour créer des animaux à poils longs, pour dessiner des moustaches, de l'herbe, pour créer des textures maillées et rayées et d'autres effets spectaculaires.

Vous pouvez changer la couleur du pinceau à l'aide du panneau **Couleur**, du panneau **Nuancier**, du panneau **Roue chromatique** ou en cliquant sur l'image à l'aide de l'outil **Pipette**. Pour sélectionner un échantillon de couleur, appuyez sur la touche I et maintenez-la enfoncée, puis cliquez sur l'image avec l'outil Pipette. Une fois la touche de raccourci relâchée, l'outil de peinture redevient actif.

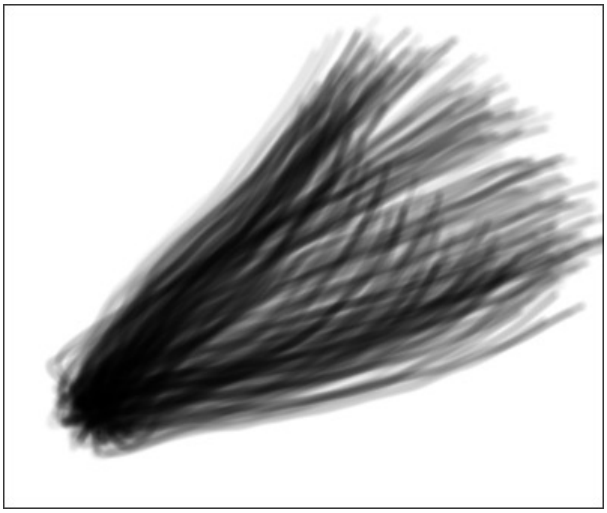
Les paramètres de base de l'outil sont affichés dans le panneau **Options de l'outil** au-dessus de la Fenêtre d'image ou en cliquant avec le bouton droit sur l'image. Pour afficher la liste complète des paramètres, appuyez sur l'icône de l'outil dans le panneau **Options de l'outil** ou utilisez la touche F5. Pour spécifier les réglages des paramètres, entrez une valeur numérique dans les champs correspondants ou utilisez le curseur.

Taille (5-500). La taille de l'élément de base du pinceau (en pixels).

Largeur des lignes (1-100). Le paramètre définit l'épaisseur des lignes en un seul coup de pinceau. À des valeurs faibles, les lignes sont plus fines et plus dures, l'augmentation de la valeur les rend plus larges et plus douces.

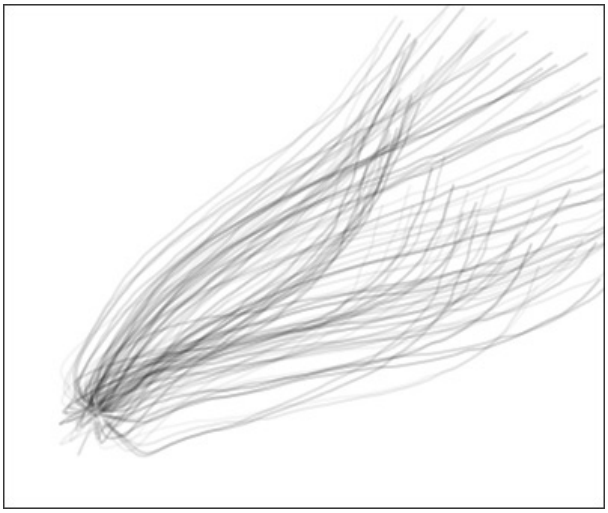


Largeur des lignes = 30

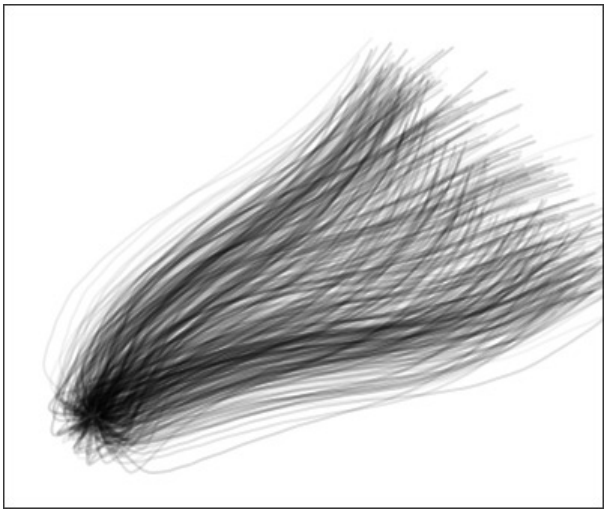


Largeur des lignes = 80

Densité (1-100). Le paramètre définit le nombre de lignes en un seul coup de pinceau.

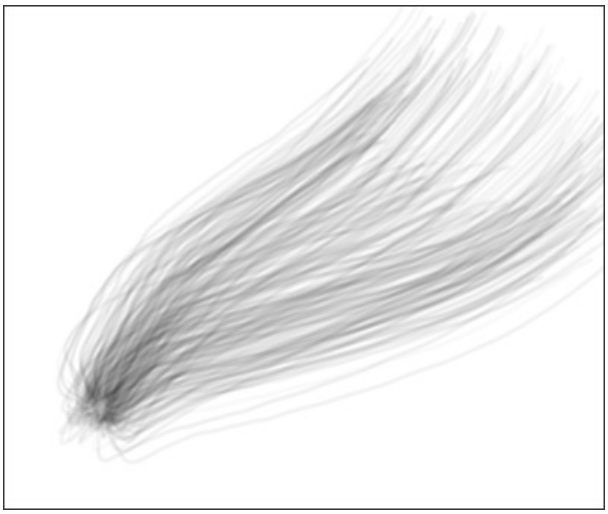


Densité = 10



Densité = 50

Force (10-100). Le paramètre définit la luminosité des lignes. Aux valeurs faibles, les lignes sont plus transparentes, l'augmentation de la valeur les rend plus lumineuses et plus denses.



Force = 25



Force = 75

Cliquez sur **Par défaut** pour réinitialiser tous les paramètres à leurs valeurs par défaut.

PINCEAU À POILS

Activez l'outil **Pinceau FX** et choisissez le **Pinceau à poils** dans la liste déroulante.

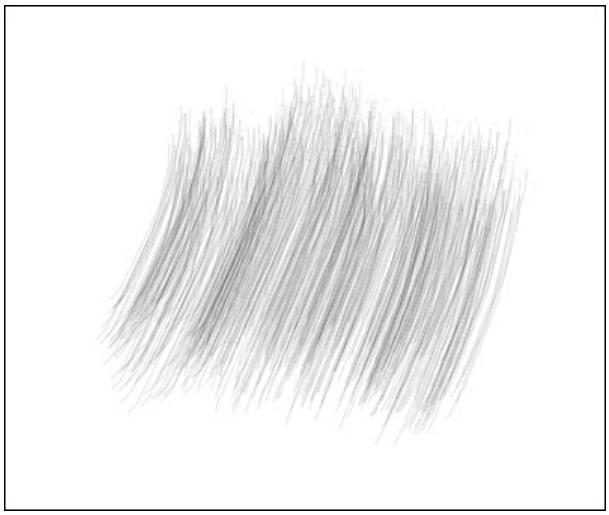
Le **Pinceau à poils** produit un trait composé de plusieurs lignes longues et minces. L'outil offre de grandes opportunités créatives et vous permet de dessiner tout ce que votre imagination vous dit.

Vous pouvez changer la couleur du pinceau à l'aide du panneau **Couleur**, du panneau **Nuancier**, du panneau **Roue chromatique** ou en cliquant sur l'image à l'aide de l'outil **Pipette**. Pour sélectionner un échantillon de couleur, appuyez sur la touche I et maintenez-la enfoncée, puis cliquez sur l'image avec l'outil Pipette. Une fois la touche de raccourci relâchée, l'outil de peinture redevient actif.

Les paramètres de base de l'outil sont affichés dans le panneau **Options de l'outil** au-dessus de la Fenêtre d'image ou en cliquant avec le bouton droit sur l'image. Pour afficher la liste complète des paramètres, appuyez sur l'icône de l'outil dans le panneau **Options de l'outil** ou utilisez la touche F5. Pour spécifier les réglages des paramètres, entrez une valeur numérique dans les champs correspondants ou utilisez le curseur.

Taille (10-400). La taille de l'élément de base du pinceau (en pixels).

Largeur des lignes (1-100). Le paramètre définit l'épaisseur des lignes en un seul coup de pinceau. À des valeurs faibles, les lignes sont plus fines et plus dures, l'augmentation de la valeur les rend plus larges et plus douces.

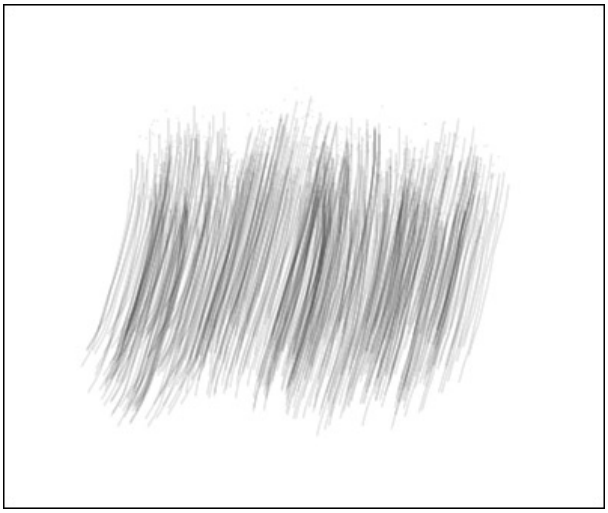


Largeur des lignes = 20

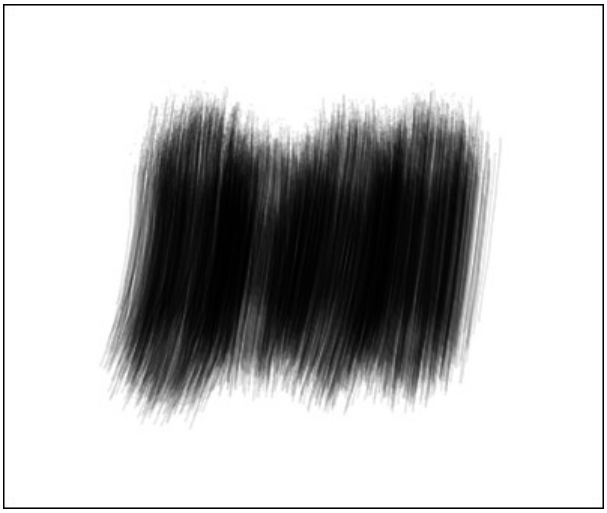


Largeur des lignes = 50

Densité (1-100). Le paramètre définit le nombre de lignes en un seul coup de pinceau.

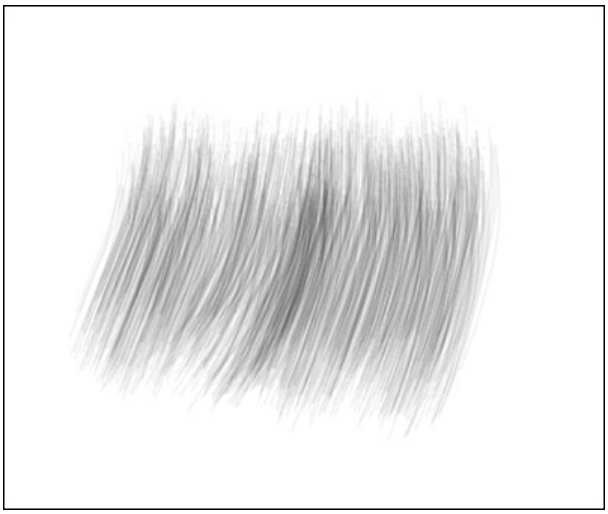


Densité = 5

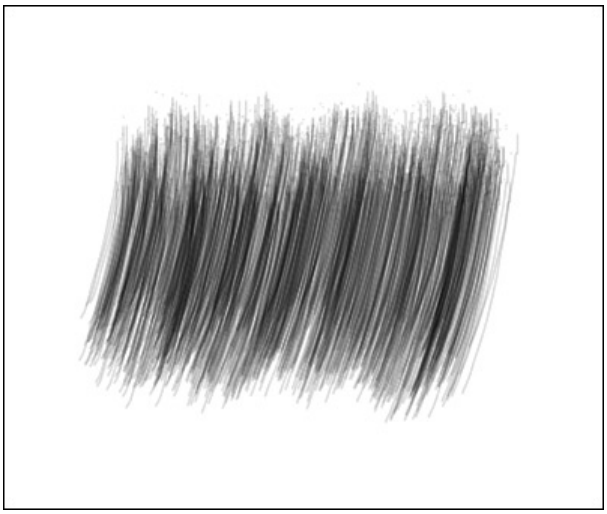


Densité = 50

Force (10-70). Le paramètre définit la luminosité des lignes. Aux valeurs faibles, les lignes sont plus transparentes, l'augmentation de la valeur les rend plus lumineuses et plus denses.



Force = 25



Force = 70

Cliquez sur **Par défaut** pour réinitialiser tous les paramètres à leurs valeurs par défaut.

PINCEAU À FILS

Activez l'outil **Pinceau FX** et choisissez le **Pinceau à fils** dans la liste déroulante.

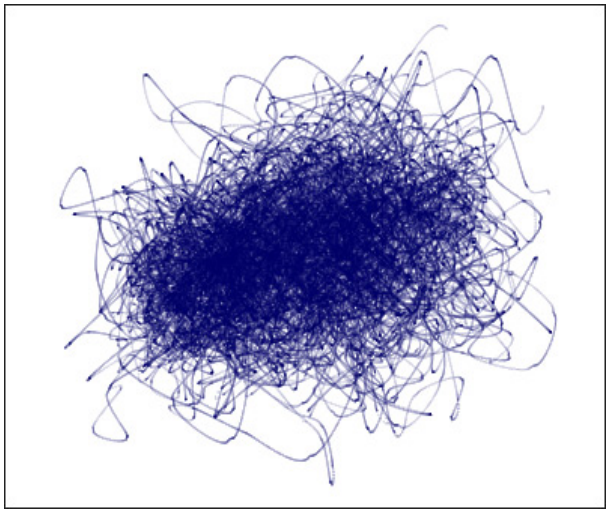
Le **Pinceau à fils** crée des traits composés de plusieurs lignes fines entrelacées et vous permet d'obtenir une grande variété d'effets décoratifs. Il est utile lors de la création d'arrière-plans abstraits et d'effets de griffonnage.

Vous pouvez changer la couleur du pinceau à l'aide du panneau **Couleur**, du panneau **Nuancier**, du panneau **Roue chromatique** ou en cliquant sur l'image à l'aide de l'outil **Pipette**. Pour sélectionner un échantillon de couleur, appuyez sur la touche I et maintenez-la enfoncée, puis cliquez sur l'image avec l'outil Pipette. Une fois la touche de raccourci relâchée, l'outil de peinture redevient actif.

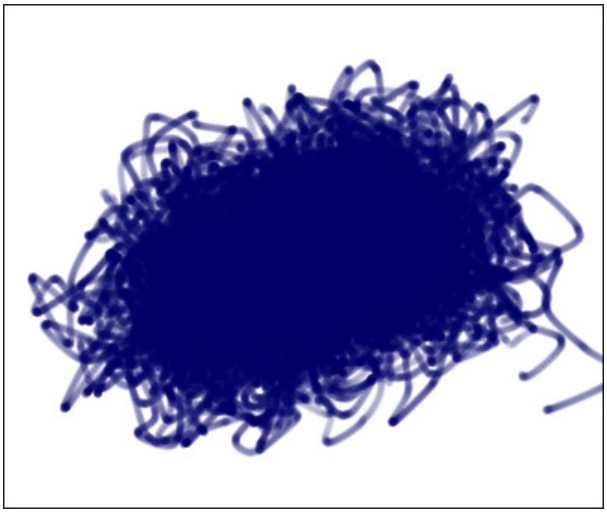
Les paramètres de base de l'outil sont affichés dans le panneau **Options de l'outil** au-dessus de la Fenêtre d'image ou en cliquant avec le bouton droit sur l'image. Pour afficher la liste complète des paramètres, appuyez sur l'icône de l'outil dans le panneau **Options de l'outil** ou utilisez la touche F5. Pour spécifier les réglages des paramètres, entrez une valeur numérique dans les champs correspondants ou utilisez le curseur.

Taille (5-200). La taille de l'élément de base du pinceau (en pixels).

Largeur des lignes (1-100). Le paramètre définit l'épaisseur des lignes en un seul coup de pinceau. À des valeurs faibles, les lignes sont plus fines et plus dures, l'augmentation de la valeur les rend plus larges et plus douces.

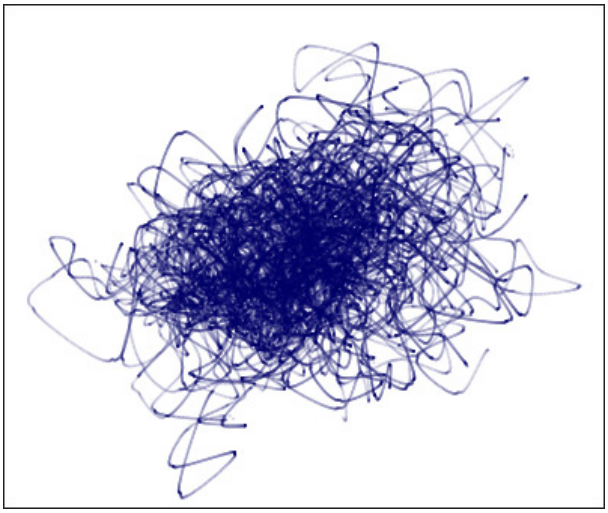


Largeur des lignes = 25

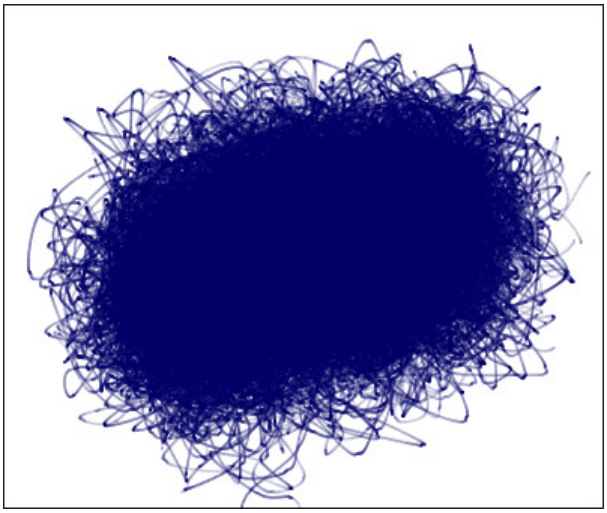


Largeur des lignes = 75

Densité (1-100). Le paramètre définit le nombre de lignes en un seul coup de pinceau.

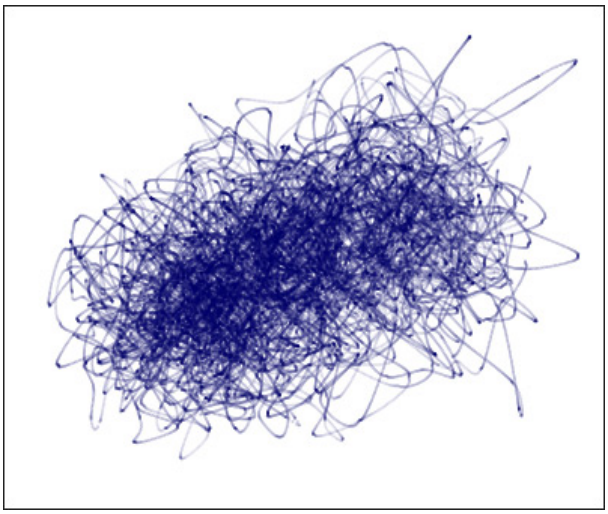


Densité = 5

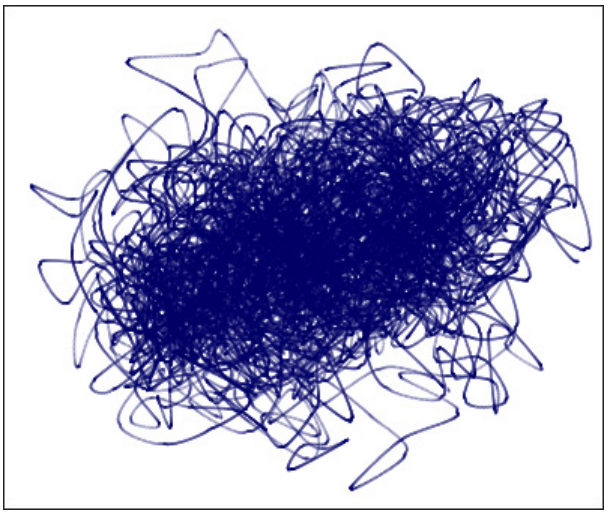


Densité = 50

Force (10-50). Le paramètre définit la luminosité des lignes. Aux valeurs faibles, les lignes sont plus transparentes, l'augmentation de la valeur les rend plus lumineuses et plus denses.

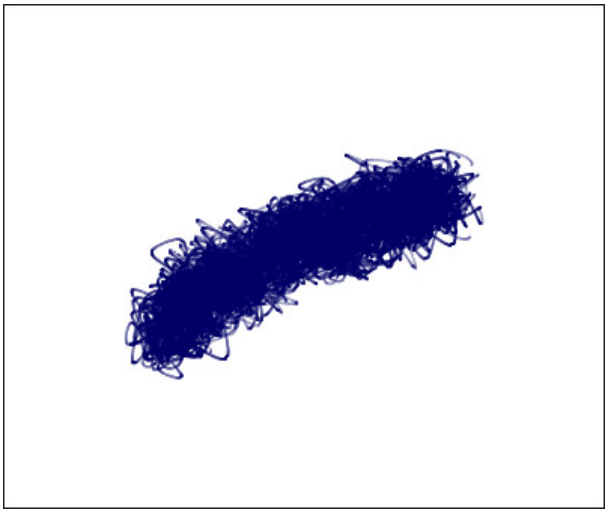


Force = 10

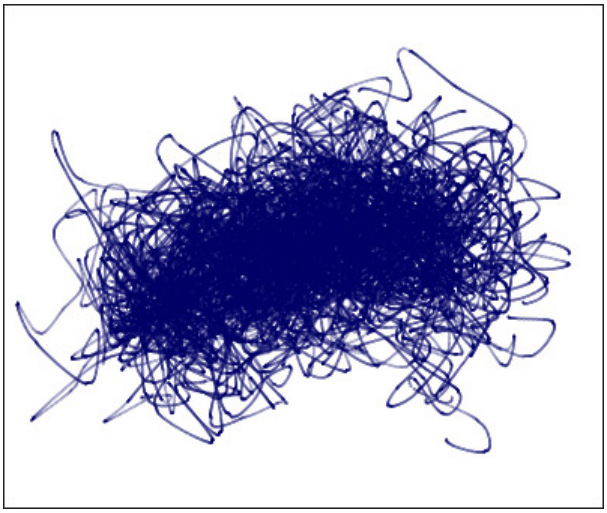


Force = 30

Diffusion (0-100). Le paramètre définit la distribution des lignes. Aux valeurs faibles, les lignes sont situées plus près du centre du curseur, l'augmentation de la valeur les rend plus éloignées.

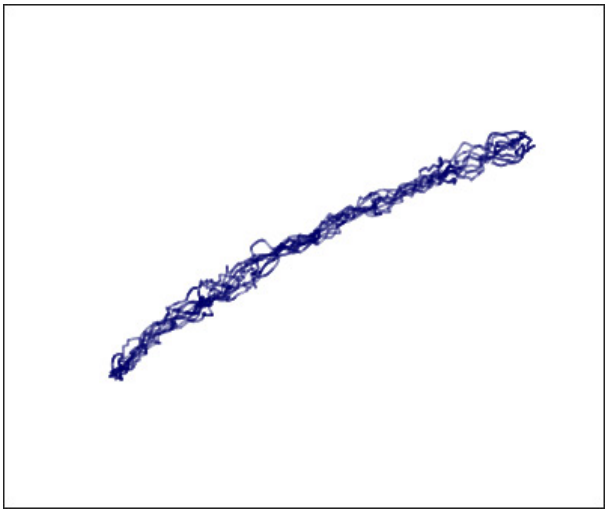


Diffusion = 30

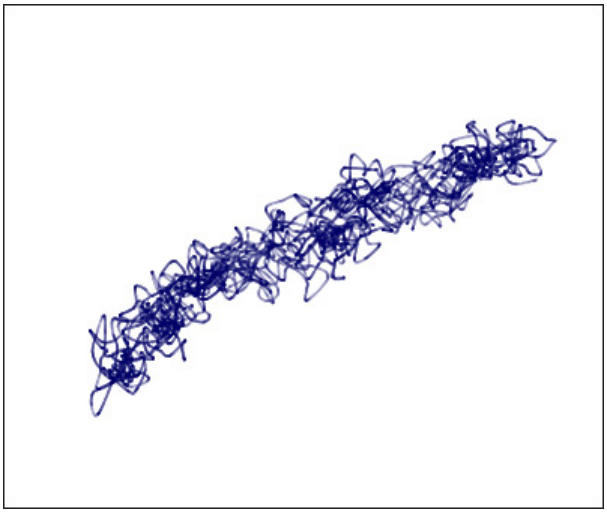


Diffusion = 80

Courbure (10-100). Le paramètre ajuste le désordre du trait. Aux valeurs faibles, les lignes sont plus soignées, l'augmentation de la valeur les rend plus incurvées et plus déviées de la direction principale.



Courbure = 25



Courbure = 75

Cliquez sur **Par défaut** pour réinitialiser tous les paramètres à leurs valeurs par défaut.

PINCEAU À VOILE

Activez l'outil **Pinceau FX** et choisissez le **Pinceau à voile** dans la liste déroulante.

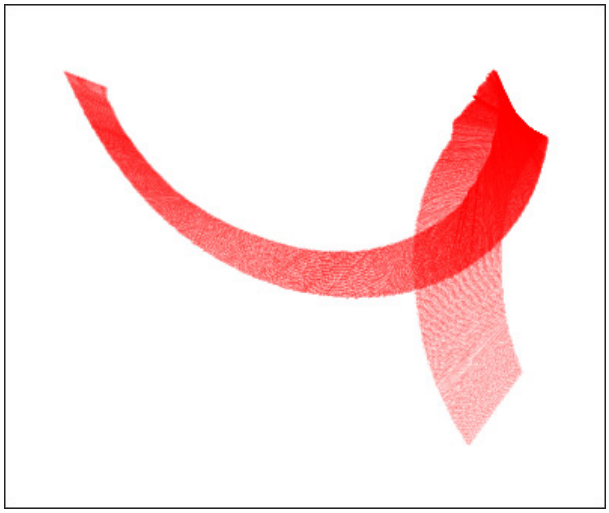
Le **Pinceau à voile** crée des traits sous la forme de rubans incurvés translucides. Cet outil spectaculaire vous aidera à créer des illustrations intéressantes et des textures magnifiques. Il fera passer vos photos au niveau supérieur.

Vous pouvez changer la couleur du pinceau à l'aide du panneau **Couleur**, du panneau **Nuancier**, du panneau **Roue chromatique** ou en cliquant sur l'image à l'aide de l'outil **Pipette**. Pour sélectionner un échantillon de couleur, appuyez sur la touche I et maintenez-la enfoncée, puis cliquez sur l'image avec l'outil Pipette. Une fois la touche de raccourci relâchée, l'outil de peinture redevient actif.

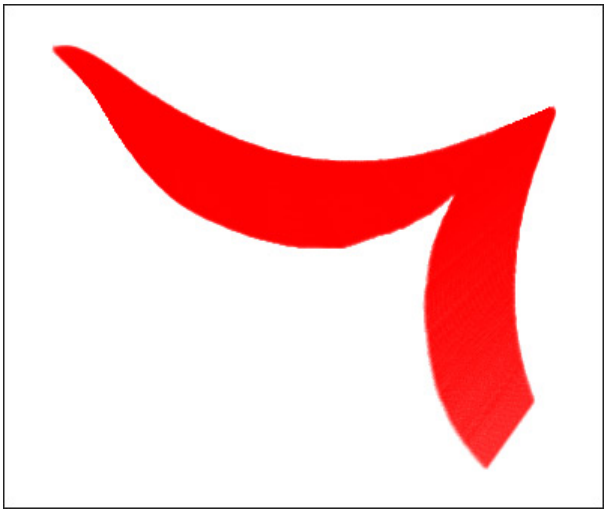
Les paramètres de base de l'outil sont affichés dans le panneau **Options de l'outil** au-dessus de la Fenêtre d'image ou en cliquant avec le bouton droit sur l'image. Pour afficher la liste complète des paramètres, appuyez sur l'icône de l'outil dans le panneau **Options de l'outil** ou utilisez la touche F5. Pour spécifier les réglages des paramètres, entrez une valeur numérique dans les champs correspondants ou utilisez le curseur.

Taille (10-1500). La taille de l'élément de base du pinceau (en pixels).

Largeur des lignes (1-100). Le paramètre définit l'épaisseur des lignes en un seul coup de pinceau. À des valeurs faibles, les lignes sont plus fines et plus dures, l'augmentation de la valeur les rend plus larges et plus douces.

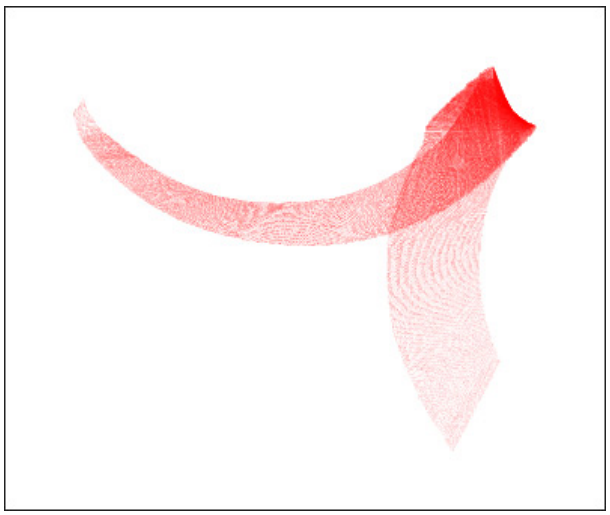


Largeur des lignes = 25

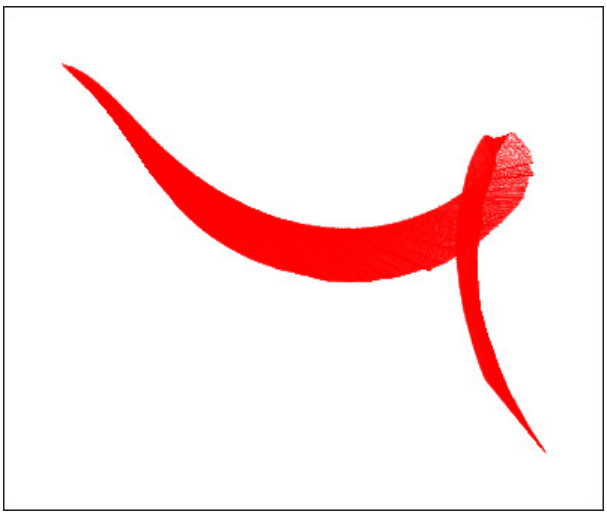


Largeur des lignes = 75

Force (15-100). Le paramètre définit la luminosité des lignes. Aux valeurs faibles, les lignes sont plus transparentes, l'augmentation de la valeur les rend plus lumineuses et plus denses.

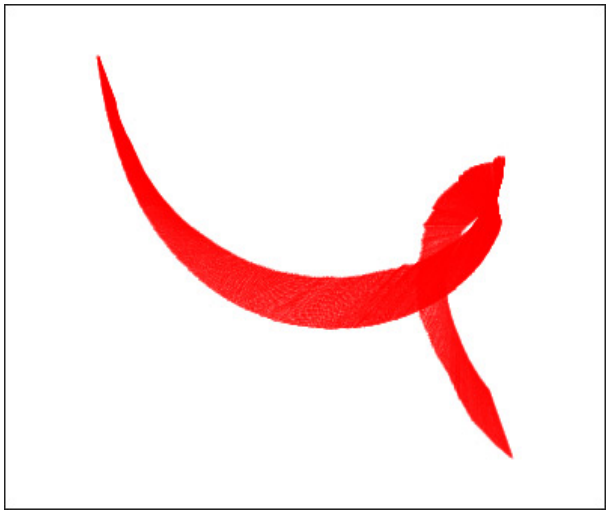


Force = 25

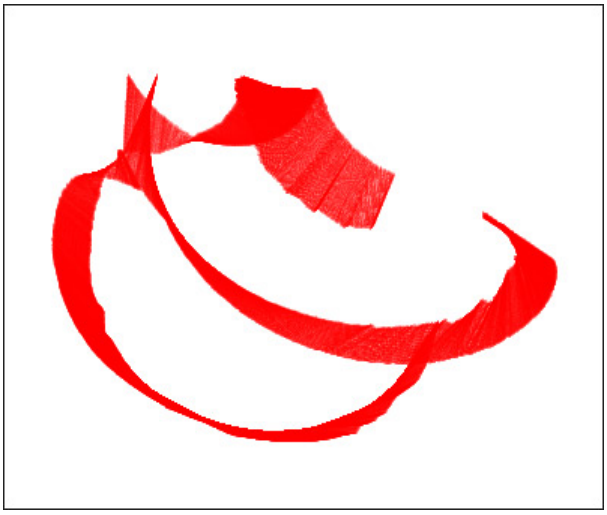


Force = 75

Nombre (1-8). Le paramètre définit le nombre de rubans en un seul coup de pinceau.



Nombre = 1



Nombre = 3

Cliquez sur **Par défaut** pour réinitialiser tous les paramètres à leurs valeurs par défaut.

PINCEAU À FUMÉE

Activez l'outil **Pinceau FX** et choisissez le **Pinceau à fumée** dans la liste déroulante.

Le **Pinceau à fumée** dessine des traits sous la forme de flux de fumée translucides légers. L'outil vous permet d'ajouter facilement de la fumée de cigarette ou de bougie à votre image ou de créer un effet de brume mystique.

Vous pouvez changer la couleur du pinceau à l'aide du panneau **Couleur**, du panneau **Nuancier**, du panneau **Roue chromatique** ou en cliquant sur l'image à l'aide de l'outil **Pipette**. Pour sélectionner un échantillon de couleur, appuyez sur la touche `I` et maintenez-la enfoncée, puis cliquez sur l'image avec l'outil Pipette. Une fois la touche de raccourci relâchée, l'outil de peinture redevient actif.

Les paramètres de base de l'outil sont affichés dans le panneau **Options de l'outil** au-dessus de la Fenêtre d'image ou en cliquant avec le bouton droit sur l'image. Pour afficher la liste complète des paramètres, appuyez sur l'icône de l'outil dans le panneau **Options de l'outil** ou utilisez la touche `F5`. Pour spécifier les réglages des paramètres, entrez une valeur numérique dans les champs correspondants ou utilisez le curseur.

Taille (5-200). La taille de l'élément de base du pinceau (en pixels).

Largeur des lignes (1-100). Le paramètre définit l'épaisseur des lignes en un seul coup de pinceau. À des valeurs faibles, les lignes sont plus fines et plus dures, l'augmentation de la valeur les rend plus larges et plus douces.



Largeur des lignes = 25

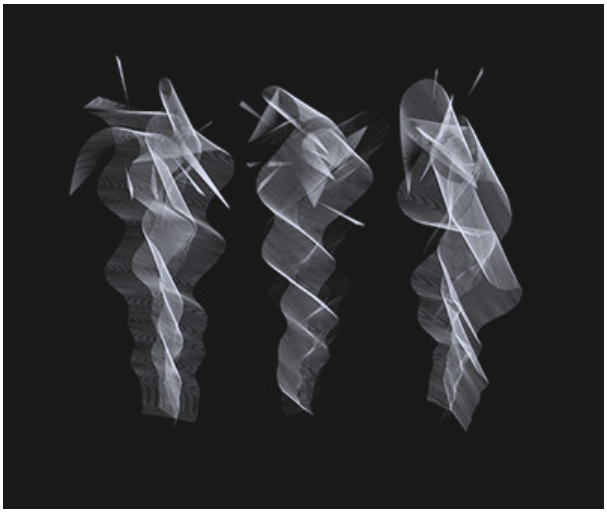


Largeur des lignes = 75

Force (10-50). Le paramètre définit la luminosité des lignes. Aux valeurs faibles, les lignes sont plus transparentes, l'augmentation de la valeur les rend plus lumineuses et plus denses.

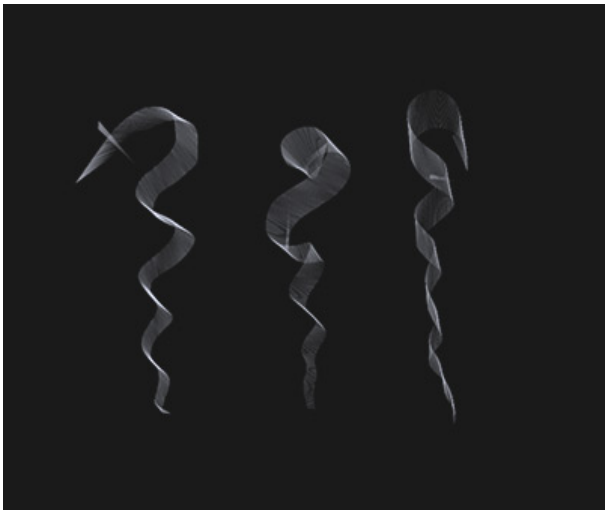


Force = 30

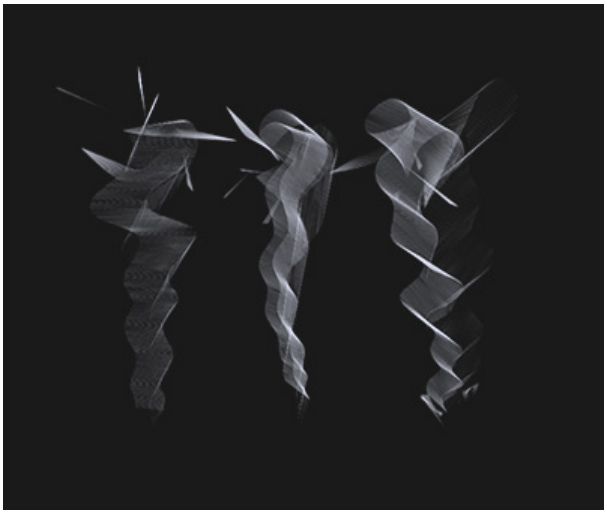


Force = 80

Nombre (1-6). Le paramètre définit le nombre de flux de fumée en un seul coup de pinceau.



Nombre = 1



Nombre = 3

Cliquez sur **Par défaut** pour réinitialiser tous les paramètres à leurs valeurs par défaut.

PINCEAU ÉTINCELANT

Activez l'outil **Pinceau FX** et choisissez le **Pinceau à fils** dans la liste déroulante.

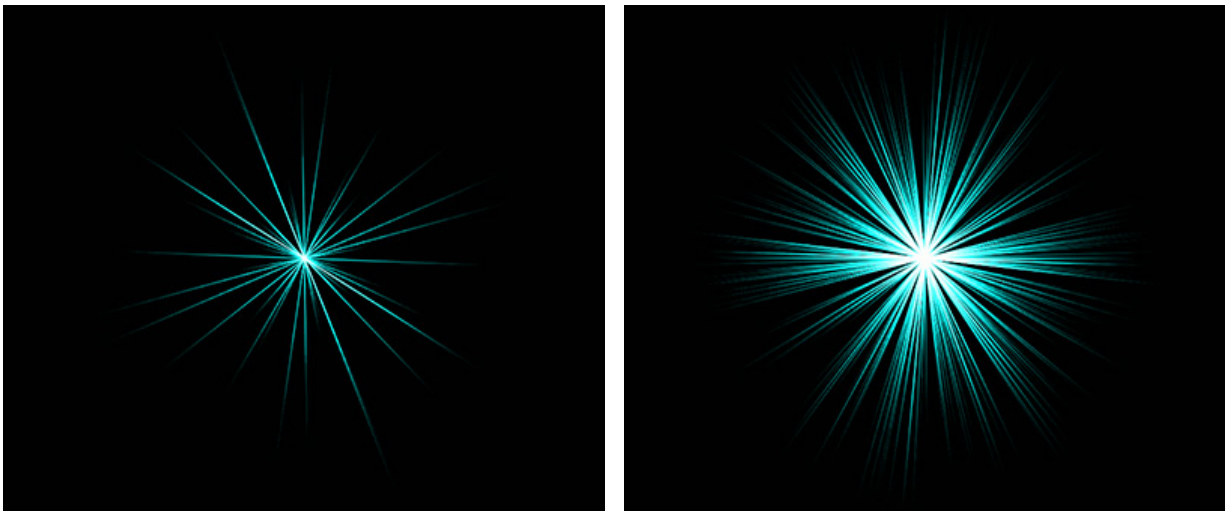
Le **Pinceau étincelant** ressemble à un faisceau de rayons fins et nets rayonnant du centre lumineux. Vous pouvez ajuster la couleur des rayons, tandis que le centre de l'élément scintillant reste toujours blanc. Avec cet outil, vous pouvez ajouter des étoiles, des étincelles et des flashs lumineux à vos images, créer des graphiques brillants accrocheurs.

Vous pouvez changer la couleur du pinceau à l'aide du panneau **Couleur**, du panneau **Nuancier**, du panneau **Roue chromatique** ou en cliquant sur l'image à l'aide de l'outil **Pipette**. Pour sélectionner un échantillon de couleur, appuyez sur la touche I et maintenez-la enfoncée, puis cliquez sur l'image avec l'outil Pipette. Une fois la touche de raccourci relâchée, l'outil de peinture redevient actif.

Les paramètres de base de l'outil sont affichés dans le panneau **Options de l'outil** au-dessus de la Fenêtre d'image ou en cliquant avec le bouton droit sur l'image. Pour afficher la liste complète des paramètres, appuyez sur l'icône de l'outil dans le panneau **Options de l'outil** ou utilisez la touche F5. Pour spécifier les réglages des paramètres, entrez une valeur numérique dans les champs correspondants ou utilisez le curseur.

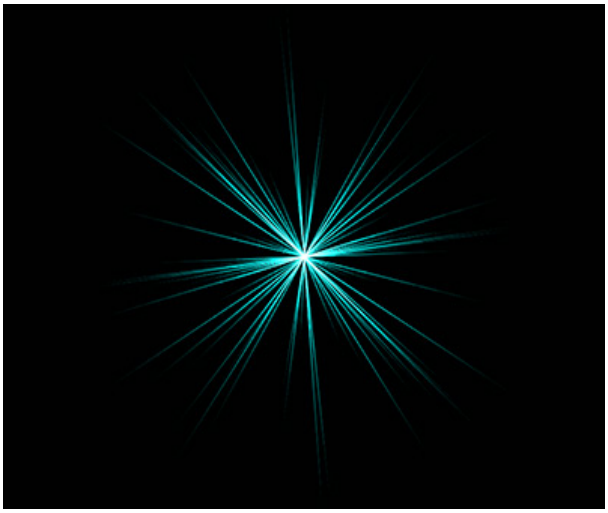
Taille (10-1000). La taille de l'élément de base du pinceau (en pixels).

Densité (1-100). Le paramètre définit le nombre de rayons.

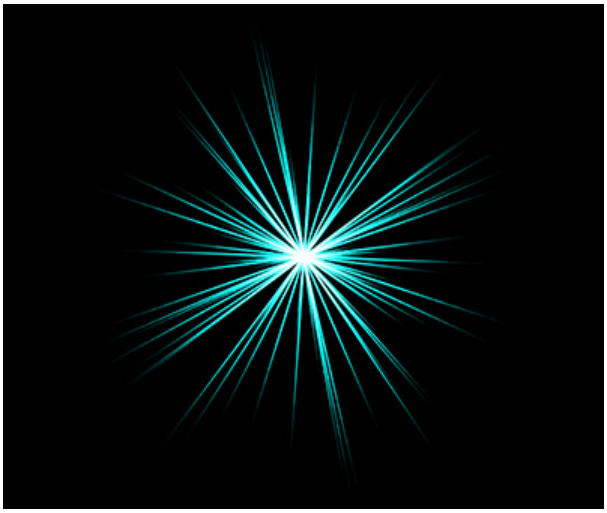


Densité = 5 Densité = 50

Largeur des lignes (1-100). Le paramètre définit l'épaisseur des rayons.

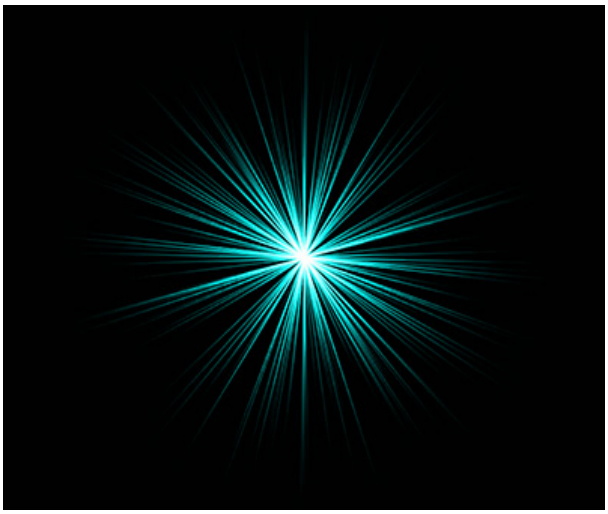


Largeur des lignes = 25

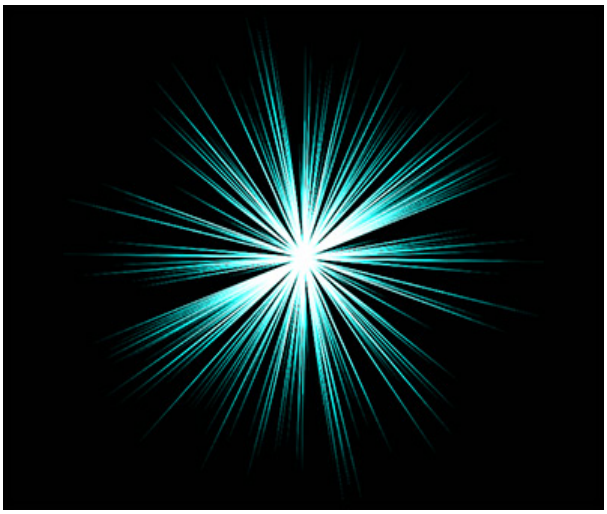


Largeur des lignes = 75

Force (10-50). Le paramètre définit la luminosité des traits. L'augmentation de la valeur du paramètre augmente la quantité de blanc au centre des traits.



Force = 10



Force = 50

Cliquez sur **Par défaut** pour réinitialiser tous les paramètres à leurs valeurs par défaut.

PINCEAU ÉNERGÉTIQUE

Activez l'outil **Pinceau FX** et choisissez le **Pinceau à fils** dans la liste déroulante.

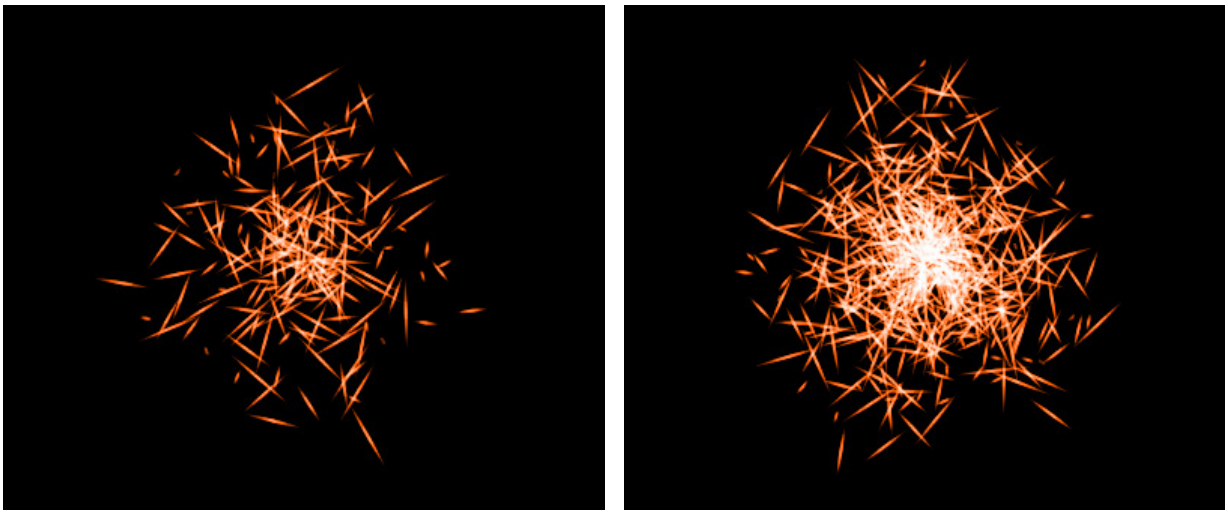
Le **Pinceau énergétique** laisse une trace qui ressemble à une boule d'énergie avec un centre lumineux entouré de poussière scintillante. Vous pouvez ajuster la couleur du contour brillant, tandis que le centre reste toujours blanc.

Vous pouvez changer la couleur du pinceau à l'aide du panneau **Couleur**, du panneau **Nuancier**, du panneau **Roue chromatique** ou en cliquant sur l'image à l'aide de l'outil **Pipette**. Pour sélectionner un échantillon de couleur, appuyez sur la touche I et maintenez-la enfoncée, puis cliquez sur l'image avec l'outil Pipette. Une fois la touche de raccourci relâchée, l'outil de peinture redevient actif.

Les paramètres de base de l'outil sont affichés dans le panneau **Options de l'outil** au-dessus de la Fenêtre d'image ou en cliquant avec le bouton droit sur l'image. Pour afficher la liste complète des paramètres, appuyez sur l'icône de l'outil dans le panneau **Options de l'outil** ou utilisez la touche F5. Pour spécifier les réglages des paramètres, entrez une valeur numérique dans les champs correspondants ou utilisez le curseur.

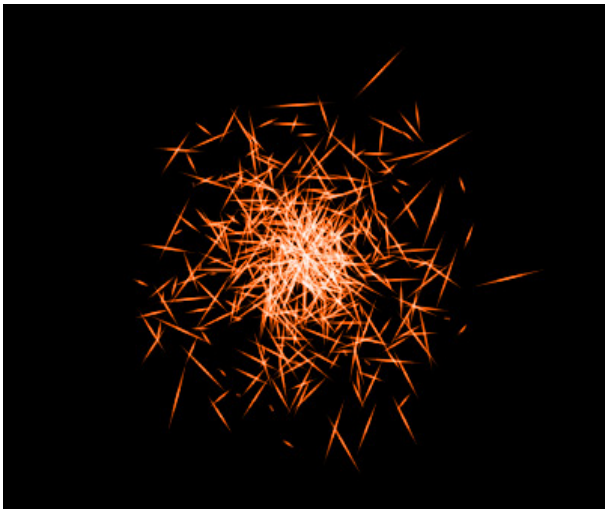
Taille (10-500). La taille de l'élément de base du pinceau (en pixels).

Densité (1-100). Le paramètre définit le nombre de particules brillantes.

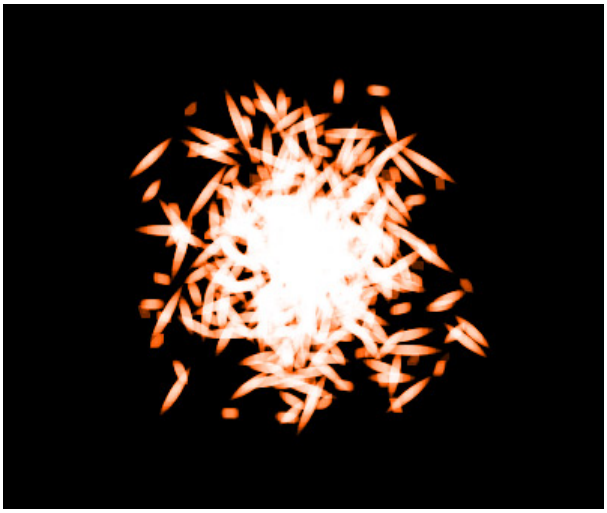


Densité = 20 Densité = 70

Largeur des lignes (1-100). Le paramètre définit l'épaisseur des particules brillantes.

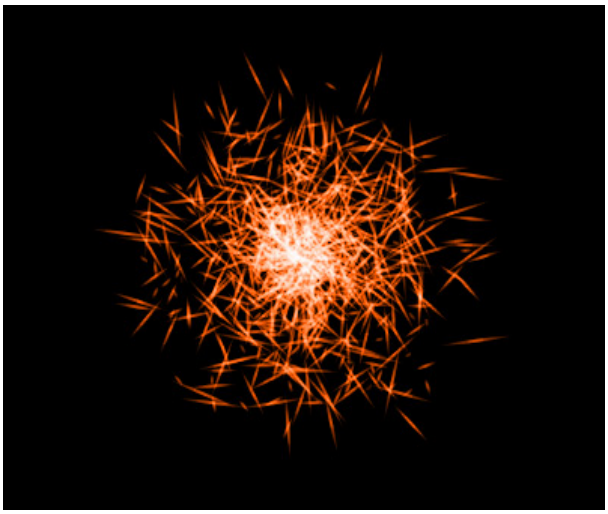


Largeur des lignes = 25

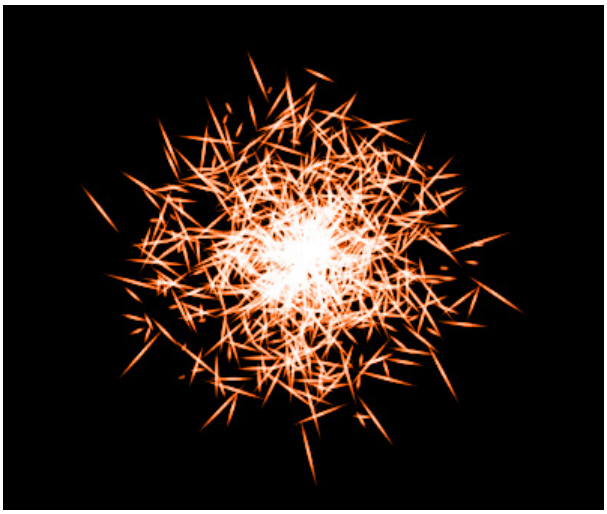


Largeur des lignes = 75

Force (10-50). Le paramètre définit la luminosité des traits. L'augmentation de la valeur du paramètre augmente la quantité de blanc.



Force = 10



Force = 30

Cliquez sur **Par défaut** pour réinitialiser tous les paramètres à leurs valeurs par défaut.

PINCEAUX ARTISTIQUES

AliveColors vous permet non seulement de retoucher vos photos, mais aussi d'ajouter des effets artistiques étonnants et de créer des œuvres d'art exceptionnelles.

Le logiciel offre une large gamme de **Pinceaux artistiques** qui imitent le travail de véritables outils de peinture et de dessin (mélange de couleurs, séchage de peinture, etc.). Utilisez-les pour décorer vos photos et ajouter des détails intéressants, ce qui donnera une touche d'originalité et de style à vos images ! Créez une nouvelle peinture impressionnante à l'huile ou à la craie !

Pinceaux artistiques :

 **Pinceau à huile**
 **Rouleau**
 **Feutre**
 **Craie**
 **Crayon artistique**
 **Spray artistique**
 **Estompe artistique**

PINCEAU À HUILE

Le **Pinceau à huile** a été conçu pour imiter la peinture à huile et pour donner du relief à la peinture. La densité du trait varie sur toute la longueur du trait.

Vous pouvez changer la couleur du pinceau à l'aide du panneau **Couleur**, du panneau **Nuancier**, du panneau **Roue chromatique** ou en cliquant sur l'image à l'aide de l'outil **Pipette**. Pour sélectionner un échantillon de couleur, appuyez sur la touche `I` et maintenez-la enfoncée, puis cliquez sur l'image avec l'outil Pipette. Une fois la touche de raccourci relâchée, l'outil de peinture redevient actif.

Les paramètres de base de l'outil sont affichés dans le panneau **Options de l'outil** au-dessus de la Fenêtre d'image. Pour afficher la liste complète des paramètres, appuyez sur l'icône de l'outil dans le panneau Options de l'outil ou cliquez avec le bouton droit sur l'image. Pour modifier la valeur d'un paramètre, entrez une valeur numérique dans le champ du paramètre ou déplacez le curseur.

Taille (1-300). La largeur maximale de la ligne que l'outil dessine (en pixels).

Relief (0-100). La proéminence des détails du trait. Lorsque ce paramètre est augmenté, le trait de peinture laissé par les poils du pinceau est plus prononcé et le relief est plus profond.



Relief = 20



Relief = 70

Réserve de peinture (0-100). La longueur des lignes pouvant être peintes. Lorsque la peinture s'épuise, le pinceau arrête de peindre sur la surface et laisse des traits fanés.



Réserve de peinture = 5



Réserve de peinture = 25

La case à cocher **Mélange des couleurs** définit l'état de la peinture lorsqu'elle est appliquée avec le pinceau. Lorsque cette case à cocher est activée, les traits de peinture se mélangent comme si celle-ci était encore humide. Lorsque la case à cocher est désactivée, la peinture se comporte comme si elle était sèche, et les traits de pinceau ne se mélangent pas.



Case à cocher Mélange des couleurs désactivée



Case à cocher Mélange des couleurs activée

La case à cocher **Pinceau plat** change la forme des bords des traits. Si la case à cocher est activée, les traits sont similaires à ceux dessinés avec un pinceau plat ou un couteau à palette. La désactivation de cette option entraîne la création d'étendues de couleur à la fin des traits.



Pinceau plat désactivé



Pinceau plat activé

Appuyez sur le bouton **Par défaut** pour réinitialiser tous les paramètres à leurs valeurs par défaut.

ROULEAU

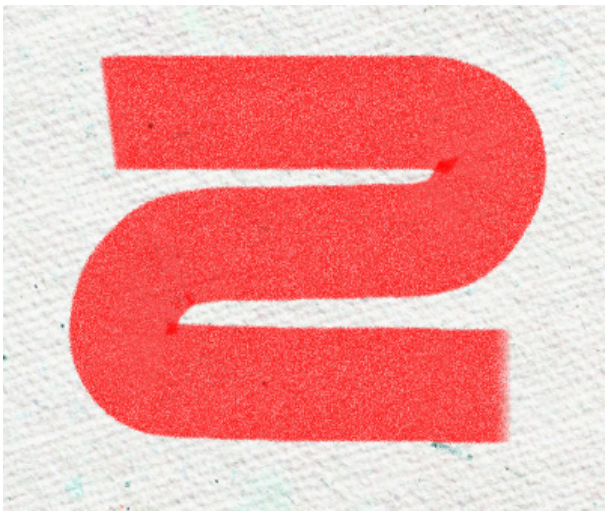
Le **Rouleau** simule la peinture au rouleau sur une image. Le pinceau laisse des traits plats et poreux. La densité de la peinture varie le long de la ligne.

Vous pouvez changer la couleur du pinceau à l'aide du panneau **Couleur**, du panneau **Nuancier**, du panneau **Roue chromatique** ou en cliquant sur l'image à l'aide de l'outil **Pipette**. Pour sélectionner un échantillon de couleur, appuyez sur la touche `I` et maintenez-la enfoncée, puis cliquez sur l'image avec l'outil Pipette. Une fois la touche de raccourci relâchée, l'outil de peinture redevient actif.

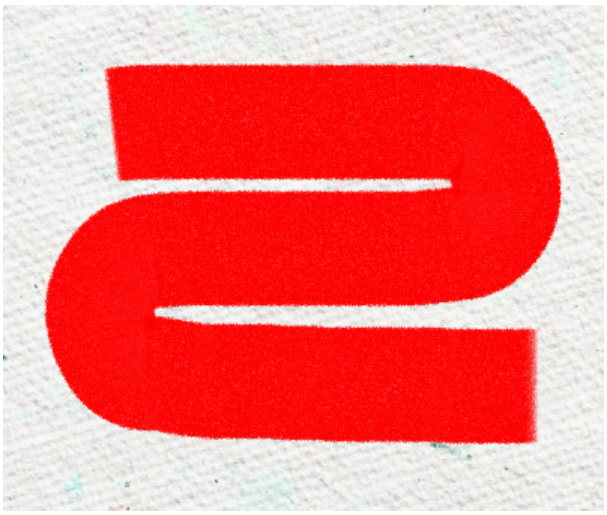
Les paramètres de base de l'outil sont affichés dans le panneau **Options de l'outil** au-dessus de la Fenêtre d'image. Pour afficher la liste complète des paramètres, appuyez sur l'icône de l'outil dans le panneau Options de l'outil ou cliquez avec le bouton droit sur l'image. Pour modifier la valeur d'un paramètre, entrez une valeur numérique dans le champ du paramètre ou déplacez le curseur.

Taille (10-300). La largeur maximale de la ligne que l'outil dessine (en pixels).

Remplissage (0-100). La densité de la peinture pour un seul coup de pinceau. Lorsque les traits sont peints l'un sur l'autre, la peinture devient plus dense. À des valeurs plus faibles de ce paramètre, les traits sont plus translucides. Lorsque le paramètre est fixé à 100%, l'outil dessine des traits dont la densité de la couleur sélectionnée est maximale.

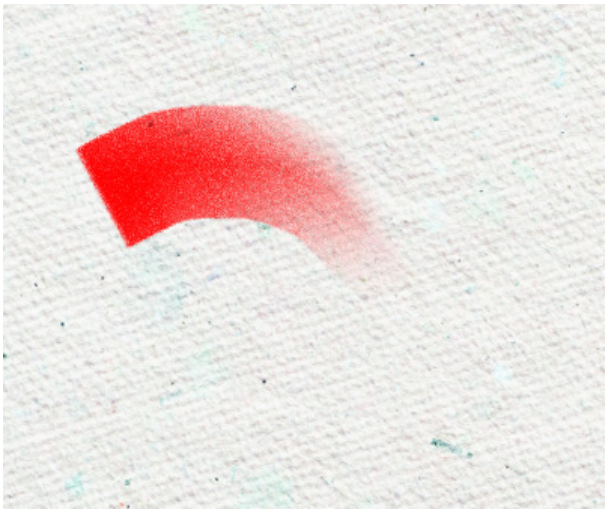


Remplissage = 20



Remplissage = 70

Réserve de peinture (0-100). La longueur des lignes pouvant être peintes. Lorsque la peinture s'épuise, le pinceau arrête de peindre sur la surface et laisse des traits fanés.



Réserve de peinture = 1



Réserve de peinture = 10

La case à cocher **Mélange des couleurs** définit l'état de la peinture lorsqu'elle est appliquée avec le pinceau. Lorsque cette case à cocher est activée, les traits de peinture se mélangent comme si celle-ci était encore humide. Lorsque la case à cocher est désactivée, la peinture se comporte comme si elle était sèche, et les traits de pinceau ne se mélangent pas.



Case à cocher Mélange des couleurs désactivée



Case à cocher Mélange des couleurs activée

Appuyez sur le bouton **Par défaut** pour réinitialiser tous les paramètres à leurs valeurs par défaut.

FEUTRE

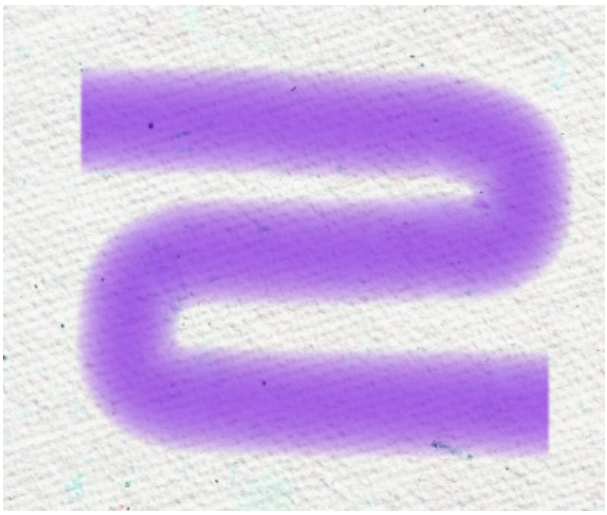
Le **Feutre**  est un outil spécial avec lequel la peinture coule en permanence. Il dessine des lignes lisses, élégantes et translucides.

Vous pouvez changer la couleur de la peinture à l'aide du panneau **Couleur**, du panneau **Nuancier**, du panneau **Roue chromatique** ou en cliquant sur l'image à l'aide de l'outil **Pipette**. Pour sélectionner un échantillon de couleur, appuyez sur la touche `I` et maintenez-la enfoncée, puis cliquez sur l'image avec l'outil Pipette. Une fois que la touche de raccourci est relâchée, l'outil de peinture redevient actif.

Les paramètres de base de l'outil sont affichés dans le panneau **Options de l'outil** au-dessus de la Fenêtre d'image. Pour afficher la liste complète des paramètres, appuyez sur l'icône de l'outil dans le panneau Options de l'outil ou cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'image. Pour modifier la valeur d'un paramètre, écrivez une valeur numérique dans le champ du paramètre ou ou déplacez le curseur.

Taille (3-100). La largeur maximale de la ligne que l'outil dessine (en pixels).

Remplissage (0-100). La densité de la peinture pour un seul coup de pinceau. Lorsque les traits sont peints l'un sur l'autre, l'encre devient plus dense. À des valeurs plus faibles de ce paramètre, les traits sont plus translucides. Lorsque le paramètre est réglé sur 100%, l'outil dessine des traits dont la densité de la couleur sélectionnée est maximale.



Remplissage = 10



Remplissage = 100

La case à cocher **Mélange des couleurs** définit l'état de la peinture dans un coup de pinceau. Lorsque cette case à cocher est activée, les traits se mélangent comme si la peinture était humide. Si la case à cocher est désactivée, la peinture s'applique comme si elle séchait et les traits ne se mélangent pas.



Case à cocher Mélange des couleurs désactivée



Case à cocher Mélange des couleurs activée

Appuyez sur le bouton **Par défaut** pour réinitialiser tous les paramètres à leurs valeurs par défaut.

CRAIE

La **Craie** dessine des lignes douces et texturées avec des bords poreux.

Vous pouvez changer la couleur de la craie à l'aide du panneau **Couleur**, du panneau **Nuancier**, du panneau **Roue chromatique** ou en cliquant sur l'image à l'aide de l'outil **Pipette**. Pour sélectionner un échantillon de couleur, appuyez sur la touche `I` et maintenez-la enfoncée, puis cliquez sur l'image avec l'outil Pipette. Une fois la touche de raccourci relâchée, l'outil de peinture redevient actif.

Les paramètres de base de l'outil sont affichés dans le panneau **Options de l'outil** au-dessus de la Fenêtre d'image. Pour afficher la liste complète des paramètres, appuyez sur l'icône de l'outil dans le panneau Options de l'outil ou cliquez avec le bouton droit sur l'image. Pour modifier la valeur d'un paramètre, entrez une valeur numérique dans le champ du paramètre ou déplacez le curseur.

Taille (3-200). La largeur maximale de la ligne que l'outil dessine (en pixels).

Force (0-100). Le niveau d'influence de l'outil sur l'image. À des valeurs plus élevées, la ligne dessinée par la craie sera plus épaisse et ses bords seront plus nets.



Force = 10



Force = 50

Appuyez sur le bouton **Par défaut** pour réinitialiser tous les paramètres à leurs valeurs par défaut.

CRAYON ARTISTIQUE

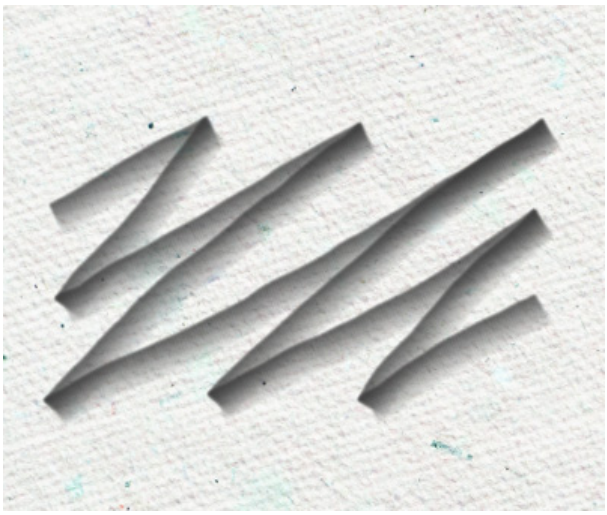
Le **Crayon artistique** dessine des lignes aux contours nets et applique de la peinture en douceur (sans relief).

Vous pouvez changer la couleur du crayon à l'aide du panneau **Couleur**, du panneau **Nuancier**, du panneau **Roue chromatique** ou en cliquant sur l'image à l'aide de l'outil **Pipette**. Pour sélectionner un échantillon de couleur, appuyez sur la touche I et maintenez-la enfoncée, puis cliquez sur l'image avec l'outil Pipette. Une fois la touche de raccourci relâchée, l'outil de peinture redevient actif.

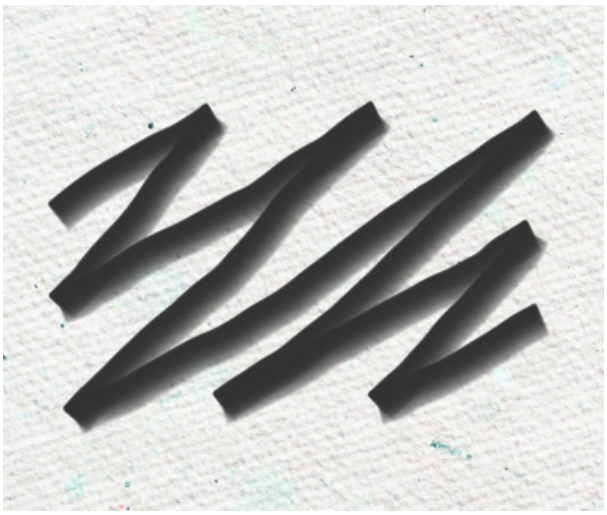
Les paramètres de base de l'outil sont affichés dans le panneau **Options de l'outil** au-dessus de la Fenêtre d'image. Pour afficher la liste complète des paramètres, appuyez sur l'icône de l'outil dans le panneau Options de l'outil ou cliquez avec le bouton droit sur l'image. Pour modifier la valeur d'un paramètre, entrez une valeur numérique dans le champ du paramètre ou déplacez le curseur.

Taille (3-100). La largeur maximale de la ligne que l'outil dessine (en pixels).

Remplissage (0-100). La densité du couleur pour un seul coup de crayon. Lorsque les traits sont peints l'un sur l'autre, ils deviennent plus denses. À des valeurs plus faibles de ce paramètre, la couleur des traits appliqués est plus faible. Lorsque le paramètre est fixé à 100%, l'outil dessine des traits dont la densité de la couleur sélectionnée est maximale.



Remplissage = 10

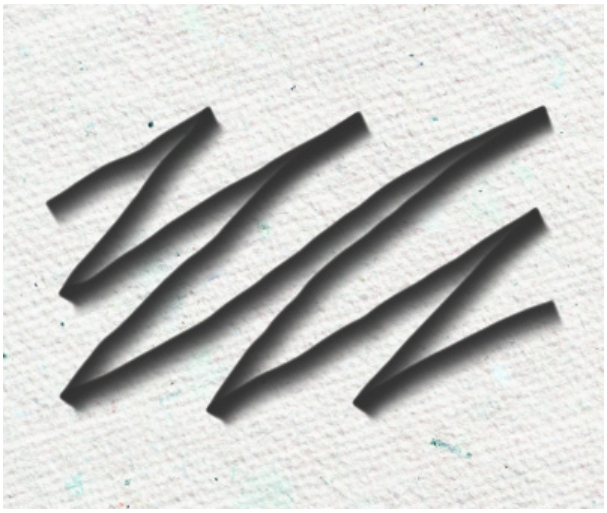


Remplissage = 80

Inclinaison (-100..100). Le paramètre permet d'imiter l'inclinaison d'un crayon : la pression sur un bord de la ligne est affaiblie. Plus l'inclinaison du crayon est forte, plus la différence entre les bords est grande.

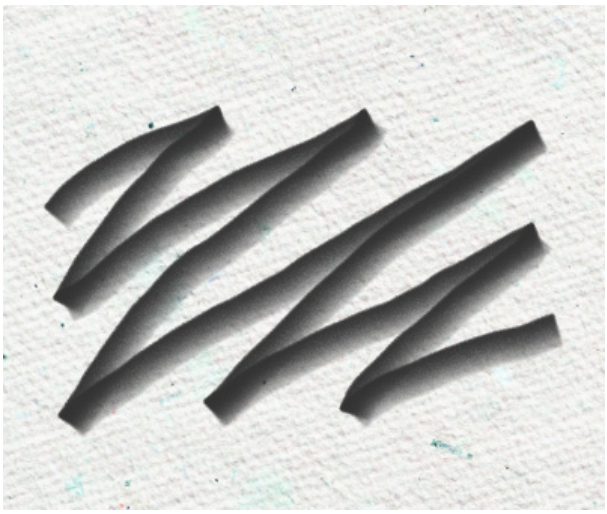


Inclinaison = 10

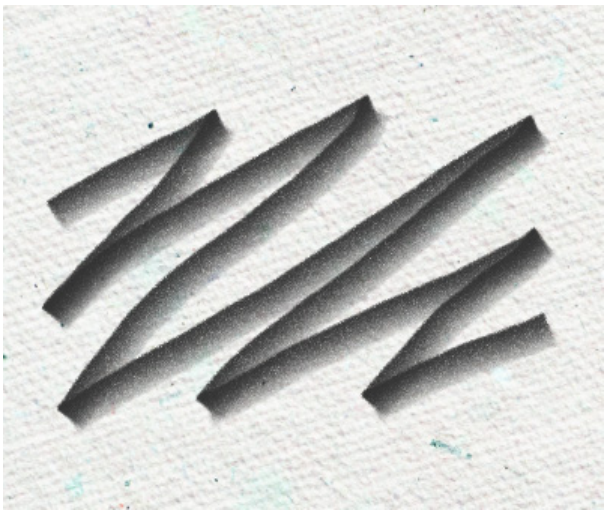


Inclinaison = 100

Grain (0-100). Le paramètre ajoute du bruit aux traits de crayon et rend les lignes moins denses. L'effet est visible aux faibles valeurs du paramètre **Remplissage**.



Grain = 30



Grain = 100

Appuyez sur le bouton **Par défaut** pour réinitialiser tous les paramètres à leurs valeurs par défaut.

SPRAY ARTISTIQUE

Le **Spray artistique** imite la pulvérisation de peinture sur une image. Il n'applique pas la peinture d'une façon uniforme et concentrée mais plutôt sous forme de gouttelettes suivant le mouvement du pinceau.

Vous pouvez changer la couleur de la peinture à l'aide du panneau **Couleur**, du panneau **Nuancier**, du panneau **Roue chromatique** ou en cliquant sur l'image à l'aide de l'outil **Pipette**. Pour sélectionner un échantillon de couleur, appuyez sur la touche I et maintenez-la enfoncée, puis cliquez sur l'image avec l'outil Pipette. Une fois la touche de raccourci relâchée, l'outil de peinture redevient actif.

Les paramètres de base de l'outil sont affichés dans le panneau **Options de l'outil** au-dessus de la Fenêtre d'image. Pour afficher la liste complète des paramètres, appuyez sur l'icône de l'outil dans le panneau Options de l'outil ou cliquez avec le bouton droit sur l'image. Pour modifier la valeur d'un paramètre, entrez une valeur numérique dans le champ du paramètre ou déplacez le curseur.

Taille (10-300). La largeur maximale de la ligne créée par le pinceau (en pixels).

Densité des gouttelettes (1-100). La densité des gouttelettes sur une surface donnée. A des valeurs élevées, l'effet de vaporisation devient plus dense.

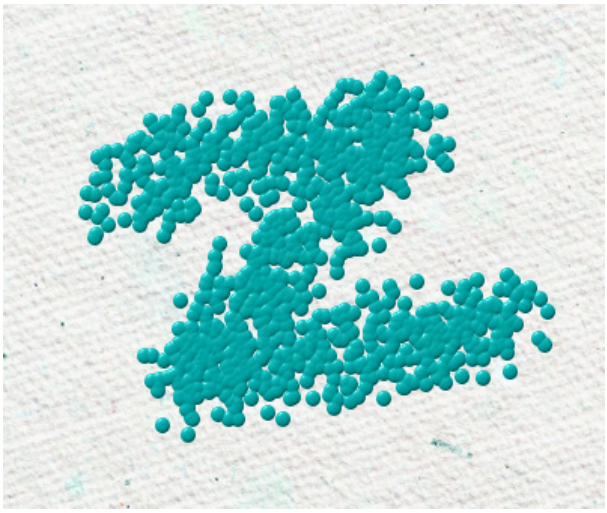


Densité des gouttelettes = 25

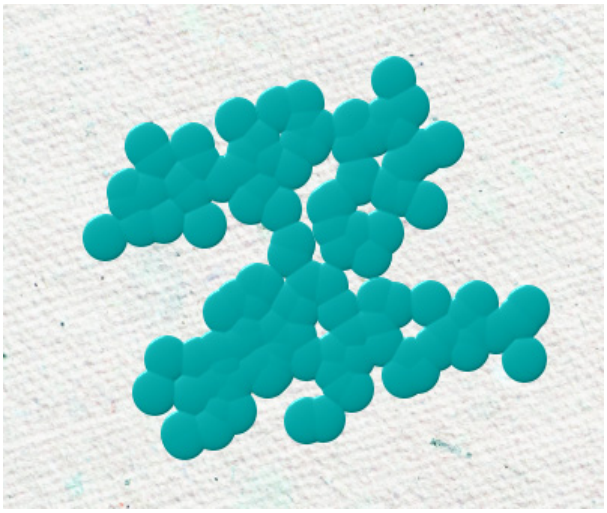


Densité des gouttelettes = 75

Taille des gouttelettes (1-50). Le diamètre de chaque gouttelette. Les gouttelettes les plus grosses vont se mélanger et ainsi former une ligne de contour irrégulière avec des bords rugueux.



Taille des gouttelettes = 10



Taille des gouttelettes = 30

Appuyez sur le bouton **Par défaut** pour réinitialiser tous les paramètres à leurs valeurs par défaut.

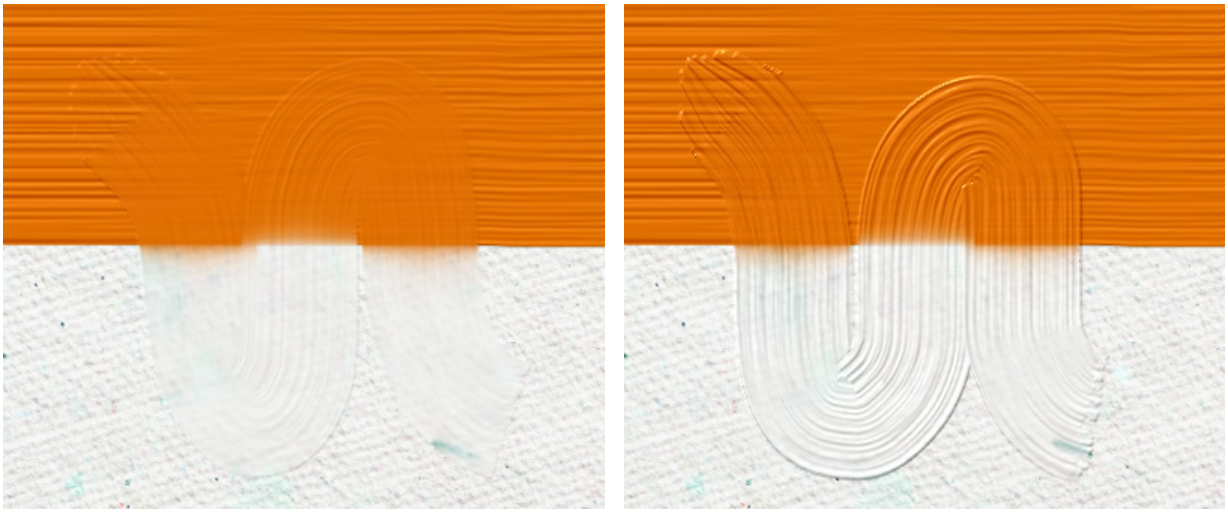
ESTOMPE ARTISTIQUE

L'**Estompe artistique** est conçue pour mélanger différentes couleurs et changer le relief des traits peints.

Les paramètres de base de l'outil sont affichés dans le panneau **Options de l'outil** au-dessus de la Fenêtre d'image. Pour afficher la liste complète des paramètres, appuyez sur l'icône de l'outil dans le panneau Options de l'outil ou cliquez avec le bouton droit sur l'image. Pour modifier la valeur d'un paramètre, entrez une valeur numérique dans le champ du paramètre ou déplacez le curseur.

Taille (1-300). La largeur maximale de la ligne que l'outil dessine (en pixels).

Relief (0-100). La proéminence des détails du trait. Lorsque ce paramètre est augmenté, le trait de peinture laissé par les poils du pinceau est plus prononcé et le relief est plus profond.

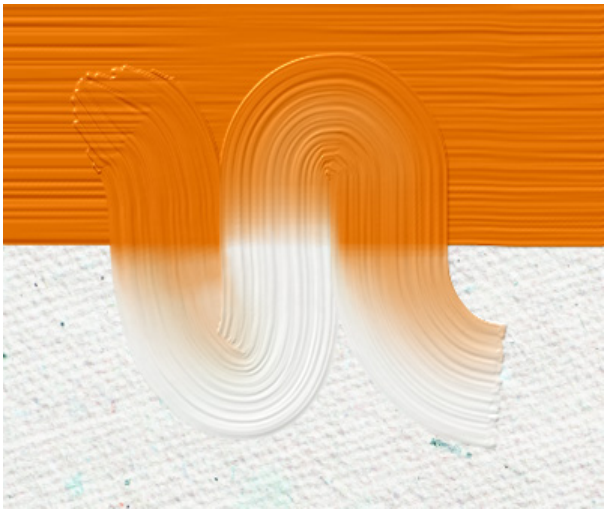


Relief = 20 Relief = 70

Mélange des couleurs (0-100). Cette option définit l'état de la peinture lorsqu'elle est appliquée avec le pinceau. Avec la valeur du paramètre = 0, les traits de pinceau ne se mélangent pas. Plus la valeur du paramètre est élevée, plus les couleurs sont tachées et mélangées.

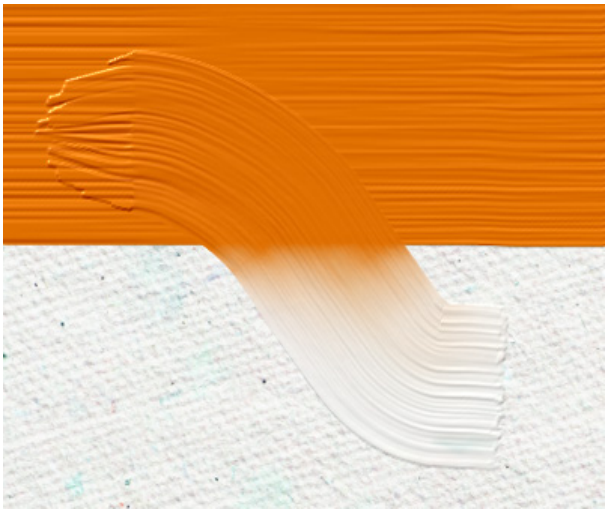


Mélange des couleurs = 25

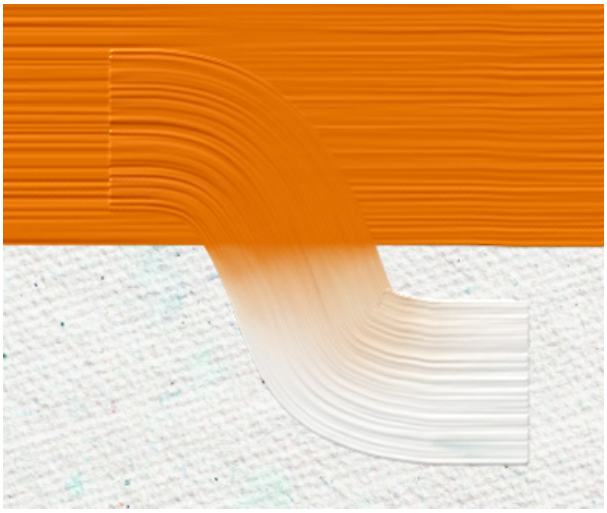


Mélange des couleurs = 75

La case à cocher **Pinceau plat** change la forme des bords des traits. Si la case à cocher est activée, les traits sont similaires à ceux dessinés avec un pinceau plat ou un couteau à palette. La désactivation de cette option entraîne la création d'étendues de couleur à la fin des traits.



Pinceau plat désactivé



Pinceau plat activé

Appuyez sur le bouton **Par défaut** pour réinitialiser tous les paramètres à leurs valeurs par défaut.

OUTILS DE TEXTE

L'éditeur d'images **AliveColors** permet d'ajouter du texte aux images. Le texte apparaît sur un calque de texte spécial.

En savoir plus sur les outils de texte :



Outil Texte

Déformation de texte



Accolage de texte à un tracé

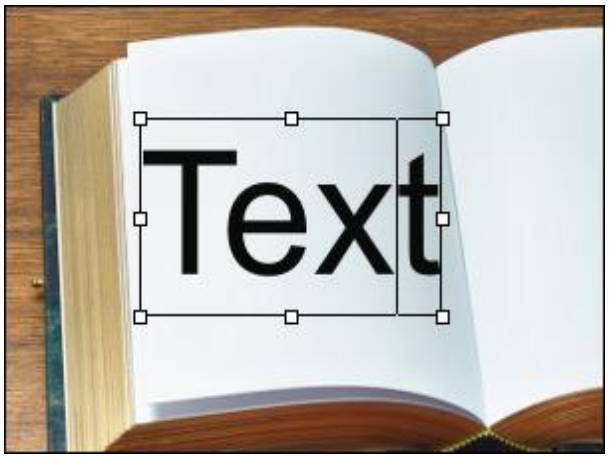
Pour sélectionner les outils de texte et passer rapidement de l'un à l'autre, utilisez la touche T.

TEXT

L'outil **Texte** permet d'ajouter du texte à une image. Le raccourci clavier pour l'outil est T.

Déplacez le pointeur en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé - un "bloc" texte apparaîtra là où vous pouvez saisir le texte. Vous pouvez changer la taille du bloc en déplaçant les marqueurs situés sur les côtés. Maintenez la touche Maj enfoncée pour conserver les proportions. Pour le déplacer, placez le pointeur à l'extérieur et déplacez la souris.

Vous pouvez également cliquer avec l'outil Texte sur une image et commencer à saisir le texte. Dans ce cas, la longueur des lignes n'est pas limitée.

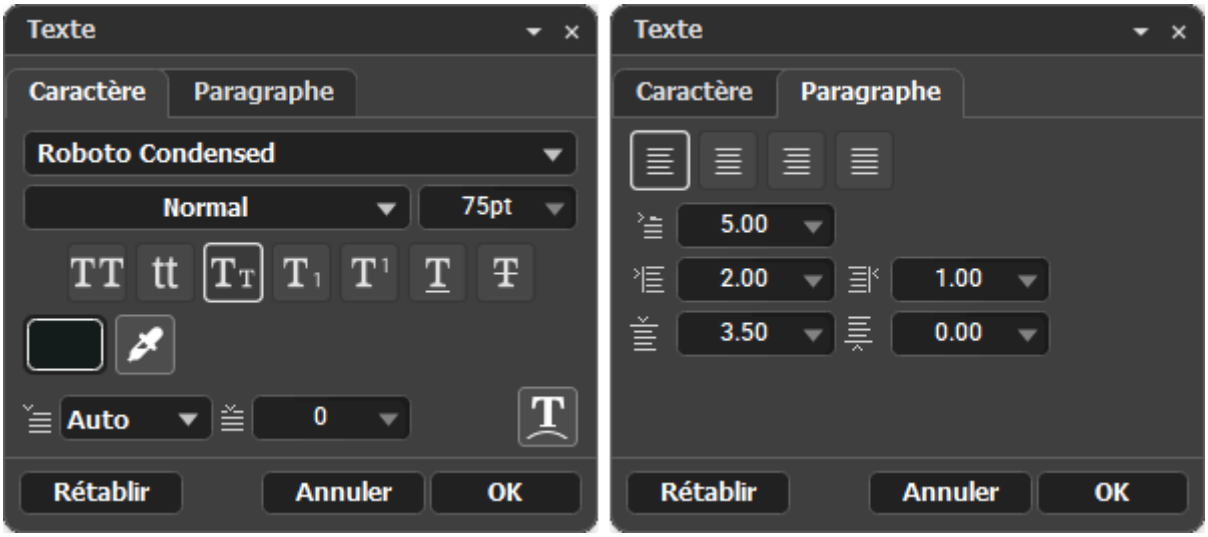


Ajout d'un bloc de texte



Saisie libre de texte

Les paramètres de base de l'outil sont affichés dans le panneau **Options de l'outil** au-dessus de la Fenêtre d'image. Pour afficher la liste complète des paramètres, appuyez sur l'icône de l'outil dans le panneau Options de l'outil ou utilisez la touche F5.



Paramètres de texte

L'onglet **Caractère** :

Famille de polices. Cette liste dynamique affiche les polices de caractères pouvant être utilisées.

Style. La liste affiche les différentes possibilités (gras, italique, etc.) de la police choisie.

Taille de la police (1-1500). Le paramètre définit la taille des caractères (en points).

Paramètres de texte :

 - TOUT EN MAJUSCULES

 - tout en minuscules

 - Capitales Majuscules (Toutes Les Premières Lettres En Majuscules)

 - Indice

 - Exposant

 - Souligné

 - ~~Barré~~

Couleur. La couleur actuelle du texte est affichée sur la plaque de couleur. Cliquez sur cette couleur pour ouvrir la boîte de dialogue Sélectionner une couleur pour choisir précisément la couleur du texte. Vous pouvez sélectionner une couleur dans l'image en cliquant sur le bouton **Pipette**. Vous pouvez également changer la couleur du texte à l'aide du panneau **Couleur**, du panneau **Nuancier** ou du panneau **Roue chromatique**.

Intervalles:

 - Approche (Espacement des lettres). C'est la distance entre les caractères d'un mot.

 - Interligne (Hauteur de ligne). C'est la distance entre les lignes de texte.

L'onglet **Paragraphe** :

Options d'alignement :

 - Aligné à gauche

 - Centré

 - Aligné à droite

 - Justifié

Options de marges. Vous pouvez régler l'espacement entre les bords du bloc texte et le texte lui-même (en pixels) :

- Retrait de la marge de gauche
- Retrait de la marge de droite
- Retrait de première ligne
- Espace avant le paragraphe
- Espace après le paragraphe

Note. Pour ouvrir la fenêtre des options de formatage, double-cliquez sur l'icône du calque de texte dans le panneau **Calques**.

Le texte apparaît automatiquement sur un **calque de texte** spécifique. Vous pouvez convertir ce calque en calque raster grâce à la commande **Pixelliser le calque**.

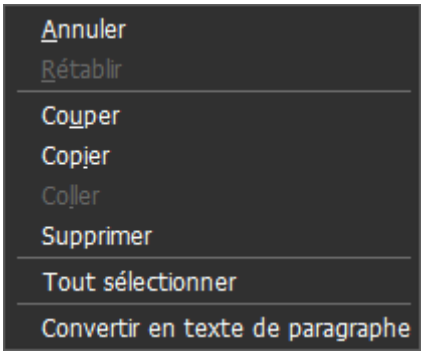
Vous pouvez créer un tracé vectoriel à partir d'un calque de texte grâce à la commande **Créer un tracé de travail** (menu contextuel du panneau **Calques**). Chaque caractère deviendra un segment de forme distinct.

Le calque de texte peut également être converti en **calque de forme** grâce à la commande **Vectoriser le calque de texte**. Après la vectorisation, chaque caractère sera représenté sous forme de vecteur distinct.

Si le symbole vectoriel est composé de plusieurs parties distinctes, vous pouvez sélectionner et déplacer chaque partie avec l'outil **Sélection de tracé** .

Après la pixellisation/vectorisation du texte, vous ne pourrez plus le modifier ou le reformater.

En cliquant avec le bouton droit de la souris sur le texte, vous ouvrirez le menu des commandes standard.



Annuler. La commande annule la dernière modification. Raccourci : `Ctrl` + `Z`.

Rétablir. La commande restaure une modification qui vient d'être annulée. Raccourci : `Ctrl`+`Y`.

Couper. La commande supprime la partie de texte sélectionnée et la place dans le presse-papier. Raccourci : `Ctrl`+`X`.

Copier. La commande copie la partie de texte sélectionnée dans le presse-papier. Raccourci : `Ctrl`+`C`.

Coller. La commande colle le contenu du presse-papiers. Raccourci : `Ctrl`+`V`.

Supprimer. La commande supprime la partie de texte sélectionnée SANS la placer dans le presse-papier. Raccourci : `Suppr`.

Tout sélectionner. La commande sélectionne tout le texte du calque. Raccourci : `Ctrl`+`A`.

Convertir en texte de paragraphe/Convertir en texte de point. La commande modifie le type de texte.

Vous pouvez transformer le bloc de texte en utilisant l'outil **Déplacement** . Les paramètres de transformation apparaîtront dans la fenêtre **Paramètres** si vous cliquez sur le cadre.

Il est également possible de transformer le texte avec la touche `Ctrl` enfoncée. Il est important de bien faire la différence entre ce mode et la simple modification du bloc de texte.



Modification du bloc de texte

Pour appliquer du texte, appuyez sur **OK** dans la fenêtre Paramètres ou sélectionnez un autre outil. Pour annuler, cliquez sur **Annuler** ou pressez la touche `Esc`.

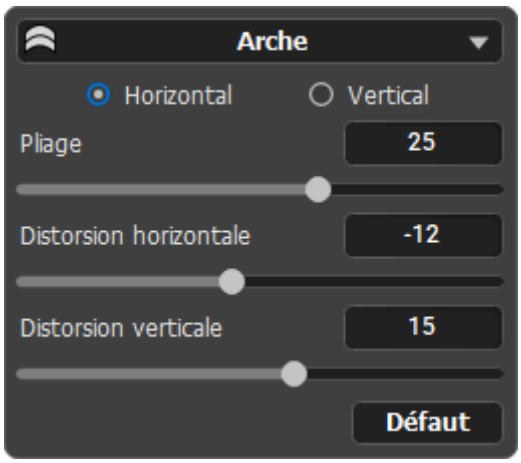
DÉFORMATION DE TEXTE

La fonctionnalité **Déformer le texte** vous permet d'ajouter des effets de déformation au calque de texte sélectionné.



Déformer le texte

Paramètres :



Paramètres de déformation du texte

Dans la liste déroulante, sélectionnez un type de déformation du texte : Arc, Arche, Drapeau, Poisson, etc.

Direction. Modifie l'orientation de l'effet de déformation - **Horizontal** ou **Verticale**.

Inflexion (-100..100). Détermine le degré de déformation du texte.

Déformation horizontale(-100..100). Modifie la perspective horizontale.

Déformation verticale (-100..100). Modifie la perspective verticale.

Cliquez sur le bouton **Par défaut** pour réinitialiser les paramètres à leurs valeurs d'origine.

ACCOLAGE DE TEXTE À UN TRACÉ

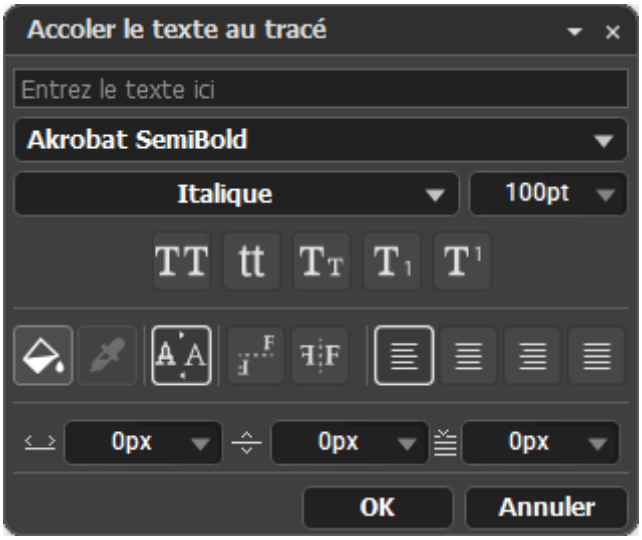
L'outil **Accoler le texte au tracé** est conçu pour ajouter une inscription le long du contour de l'objet vectoriel sélectionné.

Pour saisir du texte, faites un clic gauche sur un tracé. Un marqueur en forme de croix apparaîtra à l'emplacement sélectionné, marquant le début du texte, et un marqueur en forme de cercle, sa fin. Ces deux marqueurs peuvent être déplacés le long du contour à l'aide de la souris, définissant ainsi la zone de saisie.



Accoler le texte au tracé

Les paramètres de base de l'outil sont affichés dans le panneau **Options de l'outil** au-dessus de la Fenêtre d'image. Pour afficher la liste complète des paramètres, appuyez sur l'icône de l'outil dans le panneau Options de l'outil ou cliquez avec le bouton gauche sur l'image.



Liste des paramètres

Champ de texte. Ici, vous pouvez saisir du texte qui sera appliqué le long du tracé vectoriel sélectionné.

Famille de polices. La liste déroulante affiche les polices de caractères pouvant être utilisées.

Style. La liste affiche les différentes possibilités (gras, italique, etc.) de la police choisie.

Taille de la police (1-1500). Le paramètre définit la taille des caractères (en points).

Paramètres de texte :

 - TOUT EN MAJUSCULES

 - tout en minuscules

 - Capitales Majuscules (Toutes Les Premières Lettres En Majuscules)

 - Indice

 - Exposant

Cliquez sur  pour ouvrir une boîte de dialogue avec deux onglets - **Remplissage** et **Contour**. Dans l'onglet **Remplissage**, vous pouvez ajuster la couleur du texte. Dans l'onglet **Contour**, vous pouvez ajouter et personnaliser le contour du texte.

Cliquez sur  pour échantillonner la couleur directement à partir de l'image. Vous pouvez également changer la couleur du texte à l'aide du panneau **Couleur**, du panneau **Nuancier** ou du panneau **Roue chromatique**.

Options de réflexion du texte :

 - Tracé inversé

 - Effet miroir

Options d'alignement :

 - Aligné à gauche

 - Centré

 - Aligné à droite

 - Justifié

Options de décalage. Vous pouvez ajuster l'emplacement du texte par rapport au tracé (en pixels) :

 - Décalage vers la gauche / la droite

 - Décalage vers le haut / le bas

 - Espacement des lettres

Note. Vous pouvez ouvrir le panneau des options de formatage en double-cliquant sur l'icône du calque de texte dans le panneau **Calques**.

L'inscription est créée sur un calque séparé qui peut être converti en calque raster en sélectionnant la commande **Pixelliser le calque** dans le menu **Calques**.

Vous pouvez créer un tracé vectoriel à partir d'un calque de texte grâce à la commande **Convertir en forme** (menu contextuel du panneau **Calques**). Chaque caractère deviendra un segment de forme distinct.

Le calque **Accoler le texte au tracé** peut également être converti en **calque de forme** grâce à la commande **Vectoriser le calque de texte**. Après la vectorisation, chaque caractère sera représenté sous forme de vecteur distinct.

Si le symbole vectoriel est composé de plusieurs parties distinctes, vous pouvez sélectionner et déplacer chaque partie avec l'outil **Sélection de tracé** .

Après la pixellisation/vectorisation du texte, vous ne pourrez plus le modifier ou le reformater.

En cliquant avec le bouton droit de la souris sur le texte, vous ouvrirez le menu des commandes standard.

Annuler. La commande annule la dernière modification. Raccourci : `Ctrl`+`Z`.

Rétablir. La commande restaure une modification qui vient d'être annulée. Raccourci : `Ctrl`+`Y`.

Couper. La commande supprime la partie de texte sélectionnée et la place dans le presse-papier. Raccourci : `Ctrl`+`X`.

Copier. La commande copie la partie de texte sélectionnée dans le presse-papier. Raccourci : `Ctrl`+`C`.

Coller. La commande colle le contenu du presse-papiers. Raccourci : `Ctrl`+`V`.

Supprimer. La commande supprime la partie de texte sélectionnée SANS la placer dans le presse-papier. Raccourci : `Suppr`.

Tout sélectionner. La commande sélectionne tout le texte du calque. Raccourci : `Ctrl`+`A`.

Pour appliquer du texte, appuyez sur **OK**.

Pour annuler, cliquez sur **Annuler** ou pressez la touche `Esc`.

OUTILS DE FORME

AliveColors offre un large éventail de possibilités pour créer des images, des illustrations et d'autres éléments graphiques.

En plus des outils de retouche et de peinture, le logiciel propose des **Outils de forme** permettant de créer et d'éditer des formes vectorielles. Ces outils sont utilisés sur les calques de forme.

En savoir plus sur les outils de fome :

 **Plume**
 **Plume libre**
 **Rectangle**
 **Rectangle arrondi**
 **Ellipse**
 **Diagramme circulaire**
 **Triangle**
 **Polygone**
 **Étoile**
 **Trait**
 **Ajout de point d'ancrage**
 **Suppression de point d'ancrage**
 **Conversion de point**
 **Sélection de tracé**
 **Sélection directe**
Remplissage de formes
Contour de formes

Les paramètres de base des outils sont affichés dans le panneau **Options de l'outil** au-dessus de la Fenêtre d'image. Pour afficher la liste complète des paramètres, appuyez sur l'icône de l'outil dans le panneau Options de l'outil ou utilisez la touche F5.

Paramètres généraux des outils de forme (peuvent varier selon les outils) :

Mode. Dans la liste déroulante, sélectionnez ce que l'outil va créer :

Forme. Les formes sont créées sur un calque de forme distinct, désigné par .

Tracé. Les tracés sont affichés dans le panneau **Tracés**. Un tracé peut contenir plusieurs sous-tracés (composants).

Pixels. Une forme remplie avec la couleur de premier plan sera dessinée sur le calque raster actif.

Remplissage. Cliquez sur la palette de couleurs dans le panneau Options pour ouvrir une boîte de dialogue permettant de sélectionner un type de remplissage. Les options de remplissage sont également disponibles dans l'onglet **Remplissage** du panneau d'options complet de l'outil (F5) ou en cliquant sur l'icône à droite du nom du calque vectoriel sélectionné.

Contour. Cliquez sur la palette de couleurs dans le panneau Options pour ouvrir une boîte de dialogue permettant de sélectionner la couleur du contour. Les options de contour sont également disponibles dans l'onglet **Contour** du panneau d'options complet de l'outil (F5) ou en cliquant sur l'icône à droite du nom du calque vectoriel sélectionné.

Dans le mode **Tracé**, vous pouvez créer une **Sélection**, un **Masque vectoriel** ou une **Forme** à partir d'un tracé en appuyant sur l'un des boutons.

Dans le mode **Pixels**, vous pouvez modifier la méthode de fusion et l'opacité de la forme :

Mode de fusion. Choisissez comment fusionner les pixels de la couleur de remplissage avec ceux du calque actif. En savoir plus sur les modes de fusion.

Opacité (0-100). Définissez la transparence de la couleur de remplissage.

Opérations. Choisissez une opération qui définit le résultat de l'interaction des formes ou des tracés créés :

 - Nouveau (Chaque nouvelle forme est créée sur un calque distinct.)

 - Ajouter (Un nouveau composant est ajouté aux composants existants.)

 - Soustraire (Un nouveau composant est exclu des composants existants.)

 - Intersection (Seule la zone d'intersection des composants est affichée.)

Note. Toutes les opérations sauf la première (Nouveau calque) fonctionnent avec les composants d'un seul tracé.

Ordre. Boutons responsables de l'ordre des composants :

 - Premier plan

 - En avant

 - En arrière

 - Arrière-plan

Alignement de plusieurs composants sélectionnés les uns par rapport aux autres :

 - Aligner les bords supérieurs

 - Aligner les centres verticaux

 - Aligner les bords inférieurs

 - Aligner les bords gauches

 - Aligner les centres horizontaux

 - Aligner les bords droits

Définissez une **distance égale** entre plusieurs calques sélectionnés à l'aide des boutons :

 - distribution verticale,

 - distribution horizontale.

Les paramètres **Transformation** ne seront plus disponibles lors de la modification de la forme :

Les paramètres **Largeur** et **Hauteur** permettent de modifier la taille de la forme.

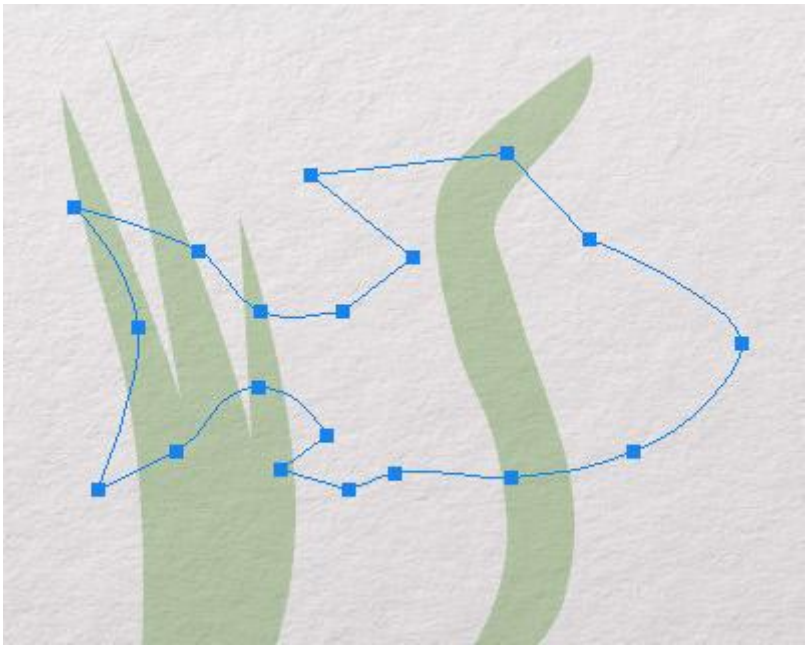
Les paramètres **X** et **Y** permettent d'ajuster la position de la forme sur la zone de travail. La modification du paramètre **X** entraîne un décalage horizontal et du paramètre **Y** - un décalage vertical.

Le paramètre **Rotation** permet de faire pivoter la forme.

Les boutons **Inverser horizontalement** et **Inverser verticalement** vous permettent d'inverser la forme horizontalement ou verticalement.

PLUME

L'outil **Plume** permet de créer des tracés et des formes vectoriels en ajoutant des points d'ancrage à la souris.



Cliquez pour créer un point d'ancrage. Continuez à cliquer pour créer un tracé composé de segments de droite.

Cliquez en maintenant le bouton de la souris enfoncé tout en déplaçant le curseur pour créer un point lisse (courbe).

Maintenez la touche `Alt` enfoncée pour modifier la direction de la courbe. Maintenez la touche `Maj` enfoncée pour contraindre l'angle du segment à un multiple de 45°.

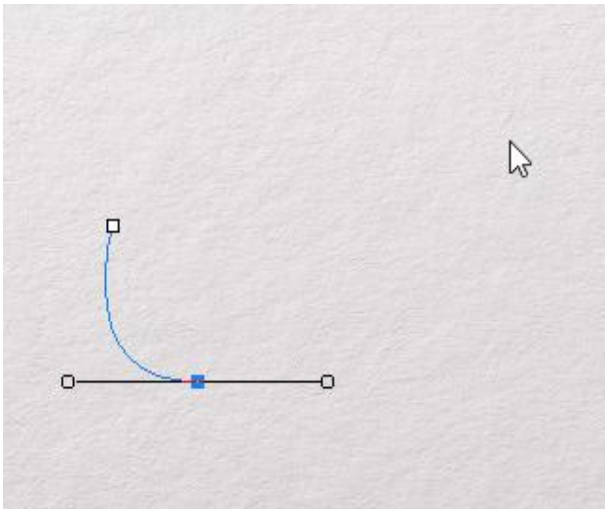
Pour supprimer le dernier point ajouté, appuyez sur la touche `← Retour arrière`.

Les paramètres de base de l'outil sont affichés dans le panneau **Options de l'outil** au-dessus de la Fenêtre d'image. Pour afficher la liste complète des paramètres, appuyez sur l'icône de l'outil dans le panneau Options de l'outil ou utilisez la touche `F5`.

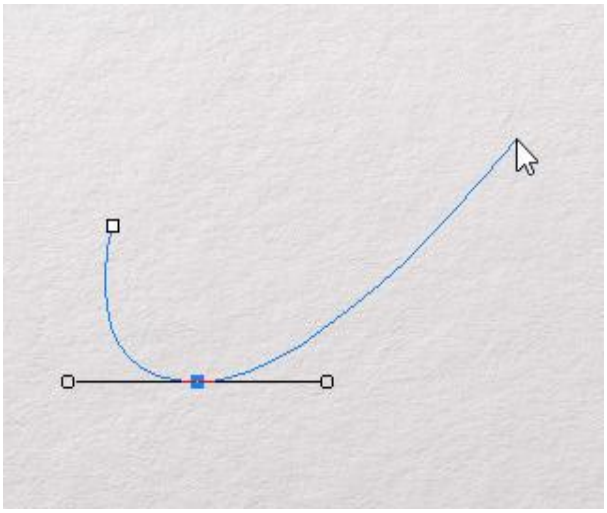
Vous trouverez les paramètres généraux des formes vectorielles ici.

De plus, les options suivantes sont disponibles :

> **Etirement**. Cette case à cocher permet d'afficher un aperçu des segments de courbe ajoutés. Maintenez la touche `Maj` enfoncée pour modifier la direction du segment par incréments de 45°.



Case à cocher désactivée



Case à cocher activée

Ajout/Suppr. auto. Lorsque cette case est cochée, l'outil peut ajouter/supprimer des nœuds de courbe.

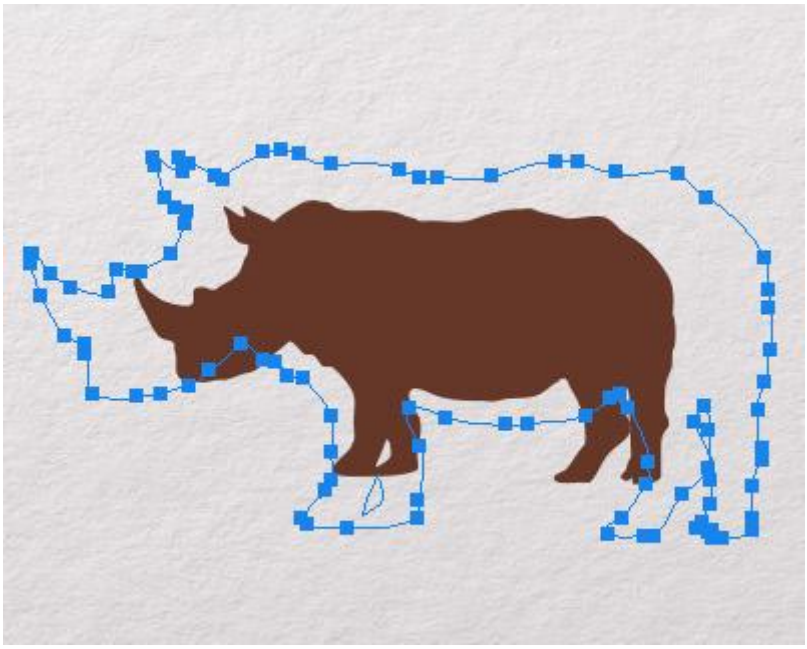
Pour fermer le tracé, combinez le premier et le dernier point d'ancrage de la courbe. Pour terminer la création du tracé à ce stade, appuyez sur la touche `Échap`.

En maintenant la touche `Ctrl` enfoncée, vous pouvez déplacer le composant entier ou des nœuds et segments individuels à l'aide de la souris. En maintenant la touche `Maj` enfoncée, vous pouvez sélectionner plusieurs composants ou nœuds.

Vous pouvez également utiliser les **outils d'édition de forme** pour modifier la forme et la position du tracé créé.

PLUME LIBRE

L'outil **Plume libre** permet de créer une ligne arbitraire qui, une fois le bouton de la souris relâché, se transforme en un tracé vectoriel reproduisant exactement la ligne tracée.

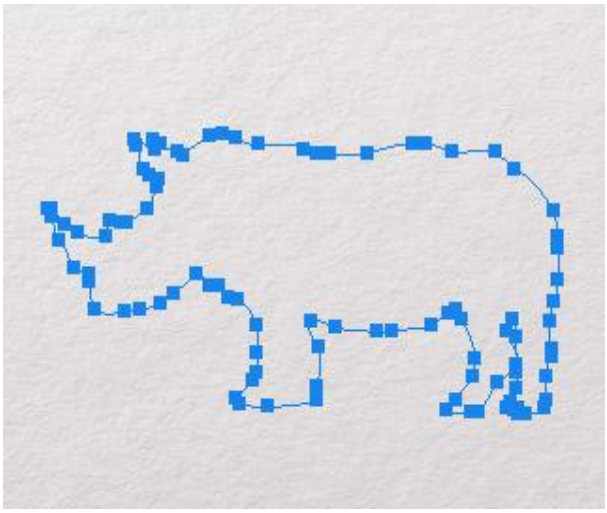


Les paramètres de base de l'outil sont affichés dans le panneau **Options de l'outil** au-dessus de la Fenêtre d'image. Pour afficher la liste complète des paramètres, appuyez sur l'icône de l'outil dans le panneau Options de l'outil ou utilisez la touche F5.

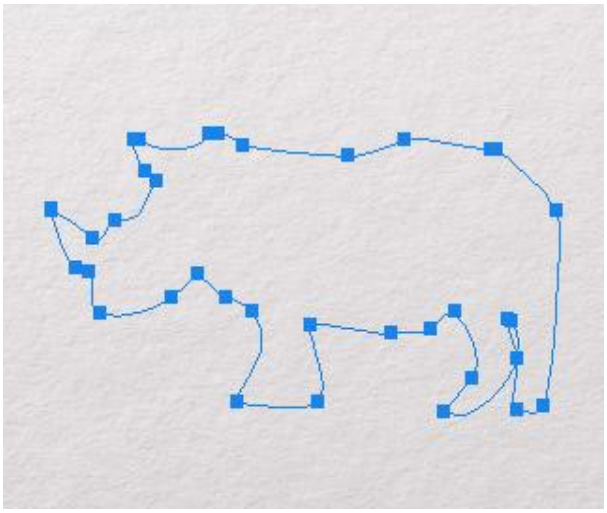
Vous trouverez les paramètres généraux des formes vectorielles ici.

De plus, les options suivantes sont disponibles :

Lissage (0-200). Ce paramètre spécifie le degré de lissage de la ligne. Plus le paramètre est élevé, plus le nombre de points diminue et plus les courbes deviennent lisses.



Lissage = 10



Lissage = 100

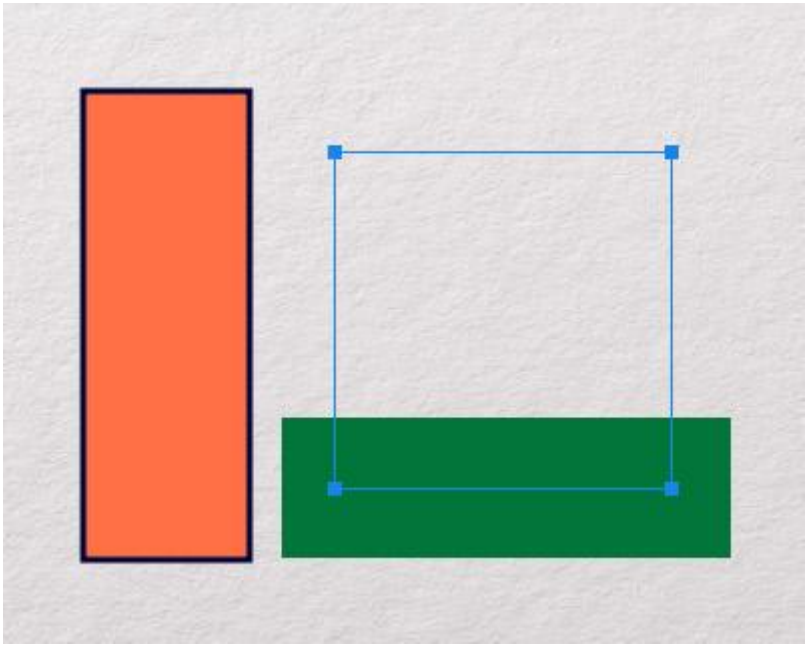
Pour fermer le tracé, combinez le premier et le dernier point d'ancrage de la courbe. Pour terminer la création du tracé à ce stade, appuyez sur la touche `Échap`.

En maintenant la touche `Ctrl` enfoncée, vous pouvez déplacer le composant entier ou des nœuds et segments individuels à l'aide de la souris. En maintenant la touche `Maj` enfoncée, vous pouvez sélectionner plusieurs composants ou nœuds.

Vous pouvez également utiliser les **outils d'édition de forme** pour modifier la forme et la position du tracé créé.

RECTANGLE

L'outil **Rectangle** permet de créer des formes vectorielles rectangulaires et carrées.



Les paramètres de base de l'outil sont affichés dans le panneau **Options de l'outil** au-dessus de la Fenêtre d'image. Pour afficher la liste complète des paramètres, appuyez sur l'icône de l'outil dans le panneau Options de l'outil ou utilisez la touche `F5`.

Vous trouverez les paramètres généraux des formes vectorielles ici.

De plus, les options suivantes sont disponibles :

Style. La liste déroulante vous permet de spécifier la méthode de création de la forme.

Sans contrainte. La forme est dessinée en déplaçant le curseur.

Carré. Permet de créer un carré. Vous pouvez activer/désactiver ce mode en maintenant la touche `Maj` enfoncée.

Ratio fixe. Permet de créer une forme avec un rapport largeur/hauteur donné.

Taille fixe. Permet de créer une forme avec une largeur et une hauteur données (en pixels).

Rotation. Permet de faire pivoter la forme lors de sa création.

À partir du centre. Si la case est cochée, la forme apparaît en se déplaçant du centre vers l'extérieur. Si la case est décochée, la forme est créée en se déplaçant d'un coin à l'autre.

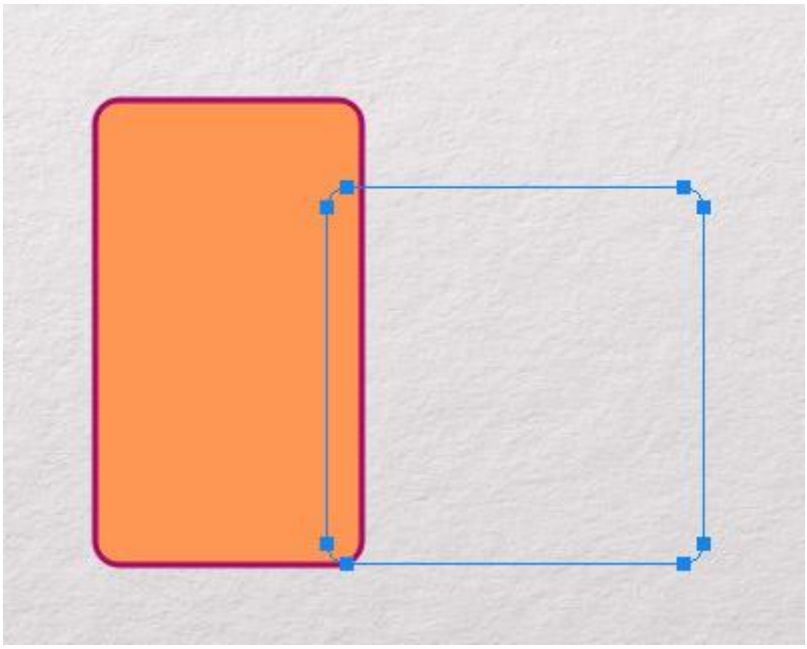
La boîte de dialogue avec les paramètres apparaît également lorsque vous faites un clic gauche sur l'image. Spécifiez les valeurs des paramètres et cliquez sur le bouton **OK** pour ajouter la forme avec les paramètres spécifiés. Cliquez sur le bouton **Annuler** pour fermer la boîte de dialogue sans créer la forme.

En maintenant la touche `Ctrl` enfoncée, vous pouvez déplacer la forme avec la souris. En maintenant la touche `Maj` enfoncée, vous pouvez sélectionner plusieurs formes.

Vous pouvez également utiliser les **outils d'édition de formes**.

RECTANGLE ARRONDI

L'outil **Rectangle arrondi** permet de créer des formes vectorielles rectangulaires aux angles arrondis.

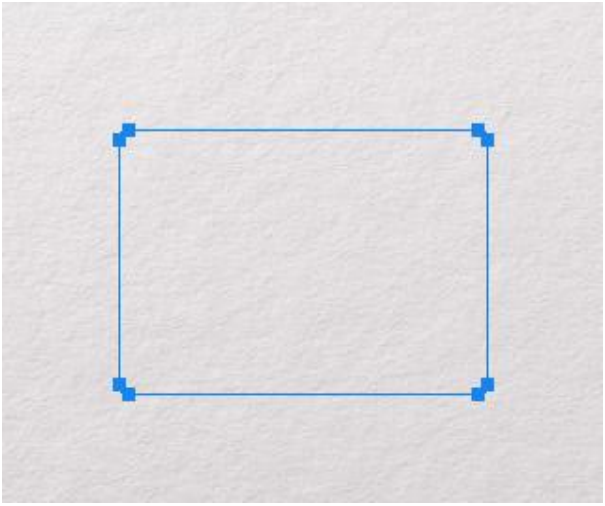


Les paramètres de base de l'outil sont affichés dans le panneau **Options de l'outil** au-dessus de la Fenêtre d'image. Pour afficher la liste complète des paramètres, appuyez sur l'icône de l'outil dans le panneau Options de l'outil ou utilisez la touche F5.

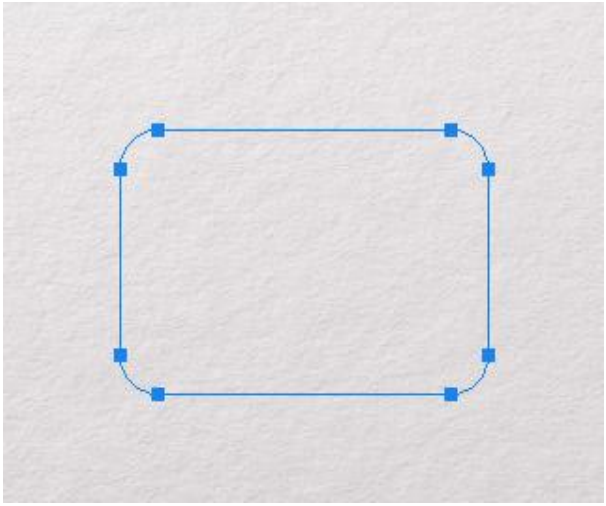
Vous trouverez les paramètres généraux des formes vectorielles ici.

De plus, les options suivantes sont disponibles :

Rayon (1-100). Ce paramètre spécifie le rayon d'arrondi des angles du rectangle.



Rayon = 5



Rayon = 20

Style. La liste déroulante vous permet de spécifier la méthode de création de la forme.

Sans contrainte. La forme est dessinée en déplaçant le curseur.

Carré. Permet de créer un carré. Vous pouvez activer/désactiver ce mode en maintenant la touche `Maj` enfoncée.

Ratio fixe. Permet de créer une forme avec un rapport largeur/hauteur donné.

Taille fixe. Permet de créer une forme avec une largeur et une hauteur données (en pixels).

Rotation. Permet de faire pivoter la forme lors de sa création.

À partir du centre. Si la case est cochée, la forme apparaît en se déplaçant du centre vers l'extérieur. Si la case est décochée, la forme est créée en se déplaçant d'un coin à l'autre.

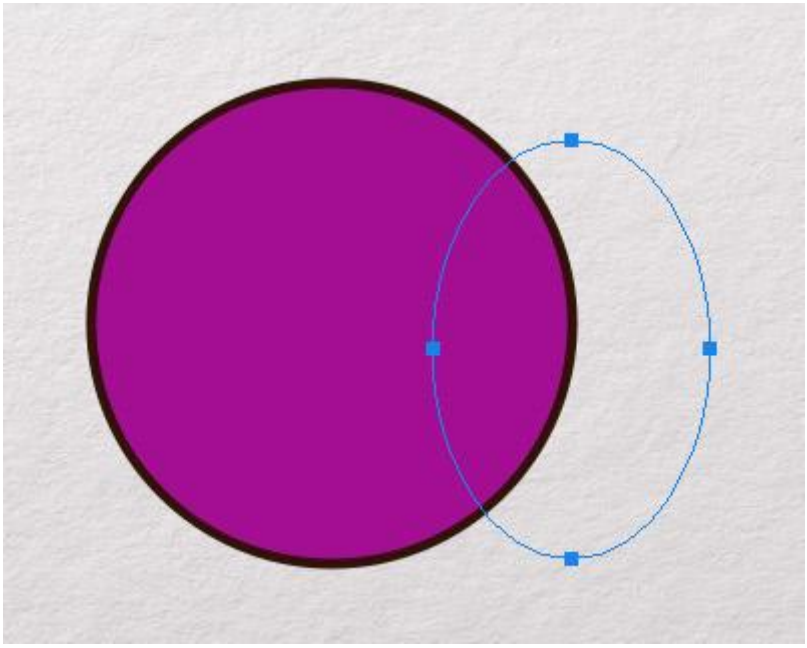
La boîte de dialogue avec les paramètres apparaît également lorsque vous faites un clic gauche sur l'image. Spécifiez les valeurs des paramètres et cliquez sur le bouton **OK** pour ajouter la forme avec les paramètres spécifiés. Cliquez sur le bouton **Annuler** pour fermer la boîte de dialogue sans créer la forme.

En maintenant la touche `Ctrl` enfoncée, vous pouvez déplacer la forme avec la souris. En maintenant la touche `Maj` enfoncée, vous pouvez sélectionner plusieurs formes.

Vous pouvez également utiliser les **outils d'édition de formes**.

ELLIPSE

L'outil **Ellipse** permet de créer des formes vectorielles elliptiques et circulaires.



Les paramètres de base de l'outil sont affichés dans le panneau **Options de l'outil** au-dessus de la Fenêtre d'image. Pour afficher la liste complète des paramètres, appuyez sur l'icône de l'outil dans le panneau Options de l'outil ou utilisez la touche F5.

Vous trouverez les paramètres généraux des formes vectorielles ici.

De plus, les options suivantes sont disponibles :

Style. La liste déroulante vous permet de spécifier la méthode de création de la forme.

> **Sans contrainte**. La forme est dessinée en déplaçant le curseur.
>
> **Cercle**. Permet de créer un cercle. Vous pouvez activer/désactiver ce mode en maintenant la touche Maj enfoncée.
>
> **Ratio fixe**. Permet de créer une forme avec un rapport largeur/hauteur donné.
>
> **Taille fixe**. Permet de créer une forme avec une largeur et une hauteur données (en pixels).
>
> **Rotation**. Permet de faire pivoter la forme lors de sa création.

À partir du centre. Si la case est cochée, la forme apparaît en se déplaçant du centre vers l'extérieur. Si la case est décochée, la forme est créée en se déplaçant d'un coin à l'autre.

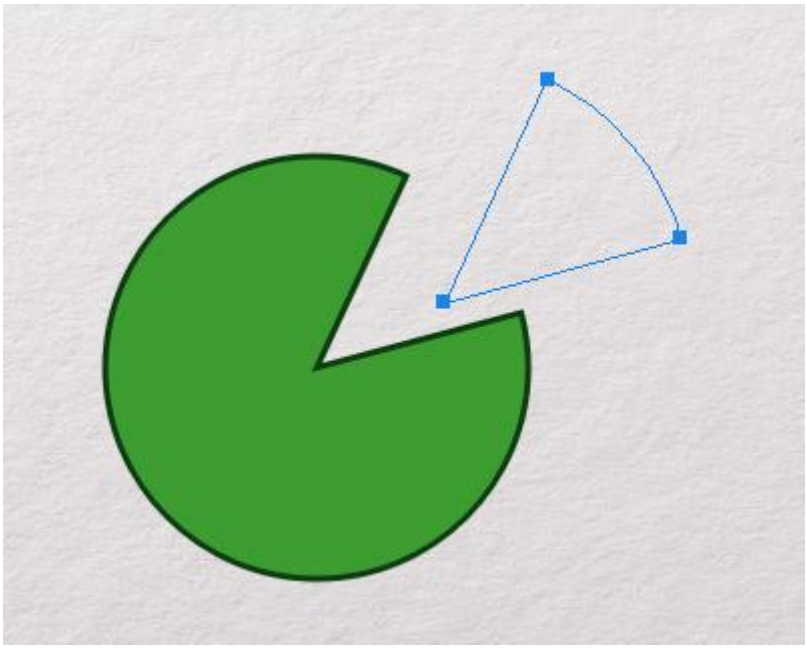
La boîte de dialogue avec les paramètres apparaît également lorsque vous faites un clic gauche sur l'image. Spécifiez les valeurs des paramètres et cliquez sur le bouton **OK** pour ajouter la forme avec les paramètres spécifiés. Cliquez sur le bouton **Annuler** pour fermer la boîte de dialogue sans créer la forme.

En maintenant la touche `Ctrl` enfoncée, vous pouvez déplacer la forme avec la souris. En maintenant la touche `Maj` enfoncée, vous pouvez sélectionner plusieurs formes.

Vous pouvez également utiliser les **outils d'édition de formes**.

DIAGRAMME CIRCULAIRE

L'outil **Diagramme circulaire** permet de créer une forme de secteur, sous la forme d'une ellipse incomplète, délimitée par un arc et deux rayons.



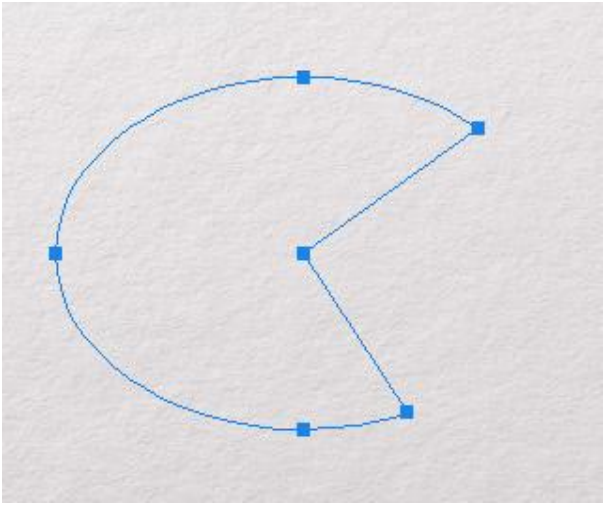
Les paramètres de base de l'outil sont affichés dans le panneau **Options de l'outil** au-dessus de la Fenêtre d'image. Pour afficher la liste complète des paramètres, appuyez sur l'icône de l'outil dans le panneau Options de l'outil ou utilisez la touche F5.

Vous trouverez les paramètres généraux des formes vectorielles ici.

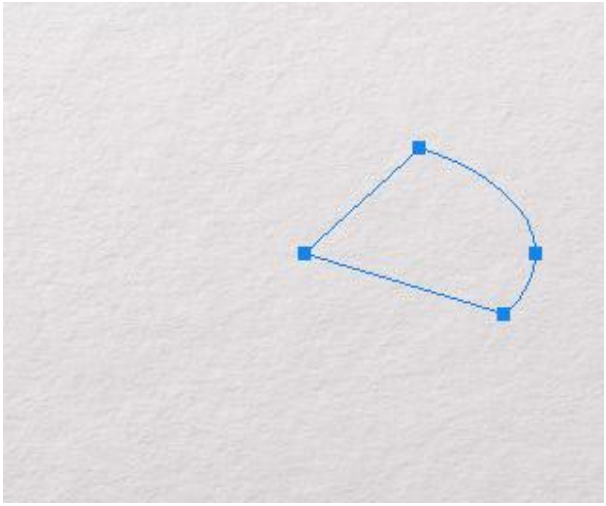
De plus, les options suivantes sont disponibles :

Angle de départ (-180..180). Spécifie l'angle à partir duquel le secteur est dessiné.

Angle d'arrivée (-180..180). Spécifie l'angle auquel auquel le secteur se termine.



Angle de départ = -45,
Angle d'arrivée = 65



Angle de départ = 30,
Angle d'arrivée = -60

Style. La liste déroulante vous permet de spécifier la méthode de création de la forme.

Sans contrainte. La forme est dessinée en déplaçant le curseur.

Cercle. Permet de créer un cercle. Vous pouvez activer/désactiver ce mode en maintenant la touche `Maj` enfoncée.

Ratio fixe. Permet de créer une forme avec un rapport largeur/hauteur donné.

Taille fixe. Permet de créer une forme avec une largeur et une hauteur données (en pixels).

Rotation. Permet de faire pivoter la forme lors de sa création.

À partir du centre. Si la case est cochée, la forme apparaît en se déplaçant du centre vers l'extérieur. Si la case est décochée, la forme est créée en se déplaçant d'un coin à l'autre.

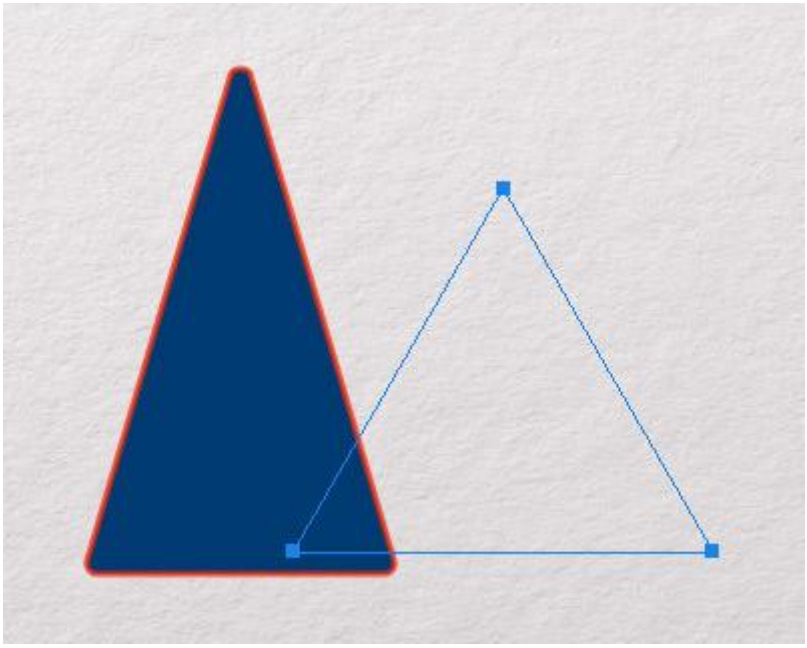
La boîte de dialogue avec les paramètres apparaît également lorsque vous faites un clic gauche sur l'image. Spécifiez les valeurs des paramètres et cliquez sur le bouton **OK** pour ajouter la forme avec les paramètres spécifiés. Cliquez sur le bouton **Annuler** pour fermer la boîte de dialogue sans créer la forme.

En maintenant la touche `Ctrl` enfoncée, vous pouvez déplacer la forme avec la souris. En maintenant la touche `Maj` enfoncée, vous pouvez sélectionner plusieurs formes.

Vous pouvez également utiliser les **outils d'édition de formes**.

TRIANGLE

L'outil **Triangle** permet de créer des formes vectorielles triangulaires.

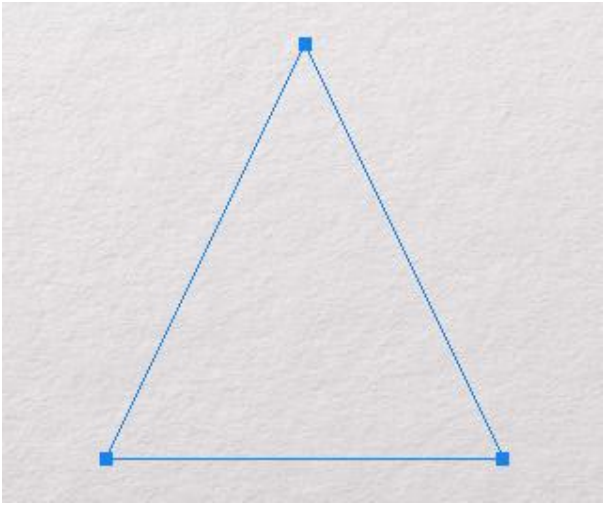


Les paramètres de base de l'outil sont affichés dans le panneau **Options de l'outil** au-dessus de la Fenêtre d'image. Pour afficher la liste complète des paramètres, appuyez sur l'icône de l'outil dans le panneau Options de l'outil ou utilisez la touche F5.

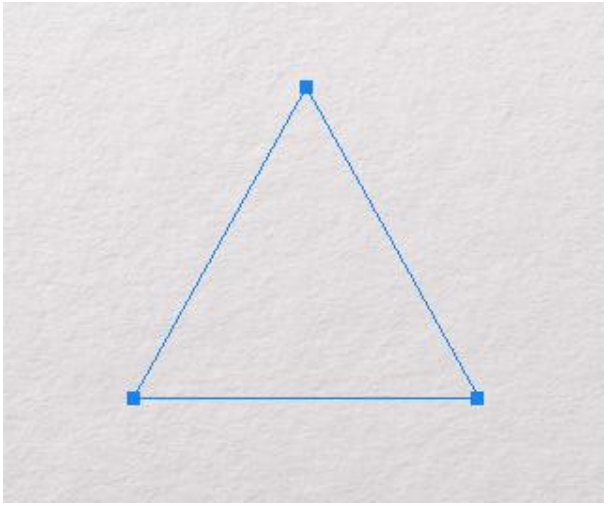
Vous trouverez les paramètres généraux des formes vectorielles ici.

De plus, les options suivantes sont disponibles :

Équilatéral. Lorsque la case est cochée, une forme équilatérale est créée.

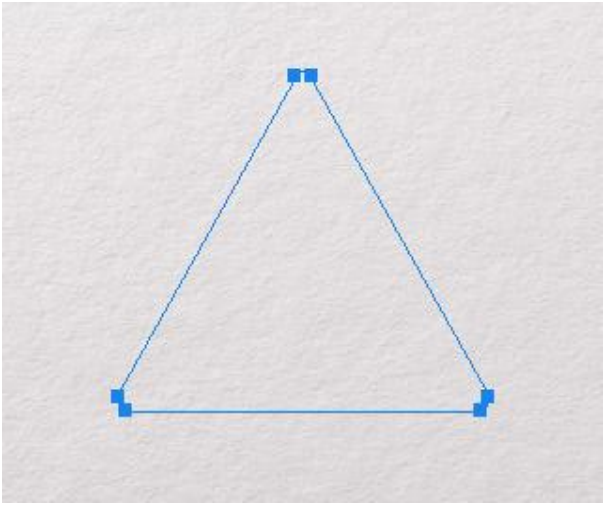


Case à cocher désactivée

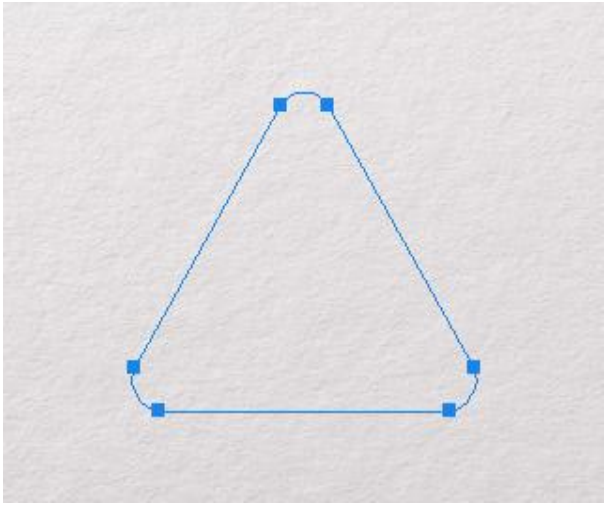


Case à cocher activée

Rayon (1-100). Le paramètre spécifie le rayon d'arrondi des coins du triangle.



Rayon = 5



Rayon = 15

Style. La liste déroulante vous permet de spécifier la méthode de création de la forme.

Sans contrainte. La forme est dessinée en déplaçant le curseur.

Équilatéral. Permet de créer une forme équilatérale régulière. Vous pouvez activer/désactiver ce mode en maintenant la touche `Maj` enfoncée.

Ratio fixe. Permet de créer une forme avec un rapport largeur/hauteur donné.

Taille fixe. Permet de créer une forme avec une largeur et une hauteur données (en pixels).

Rotation. Permet de faire pivoter la forme lors de sa création.

À partir du centre. Si la case est cochée, la forme apparaît en se déplaçant du centre vers l'extérieur. Si la case est décochée, la forme est créée en se déplaçant d'un coin à l'autre.

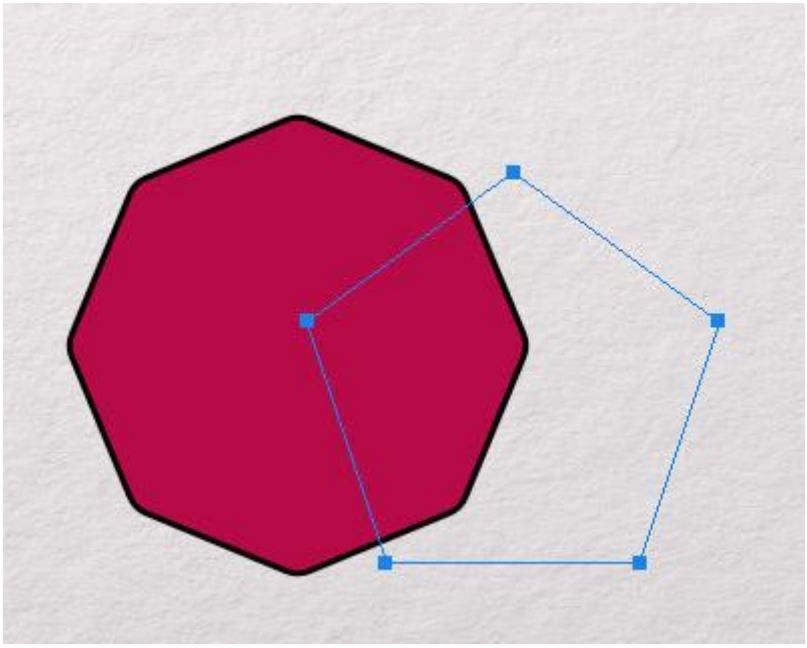
La boîte de dialogue avec les paramètres apparaît également lorsque vous faites un clic gauche sur l'image. Spécifiez les valeurs des paramètres et cliquez sur le bouton **OK** pour ajouter la forme avec les paramètres spécifiés. Cliquez sur le bouton **Annuler** pour fermer la boîte de dialogue sans créer la forme.

En maintenant la touche `Ctrl` enfoncée, vous pouvez déplacer la forme avec la souris. En maintenant la touche `Maj` enfoncée, vous pouvez sélectionner plusieurs formes.

Vous pouvez également utiliser les **outils d'édition de formes**.

POLYGONE

L'outil **Polygone** permet de polygoniser des formes vectorielles.

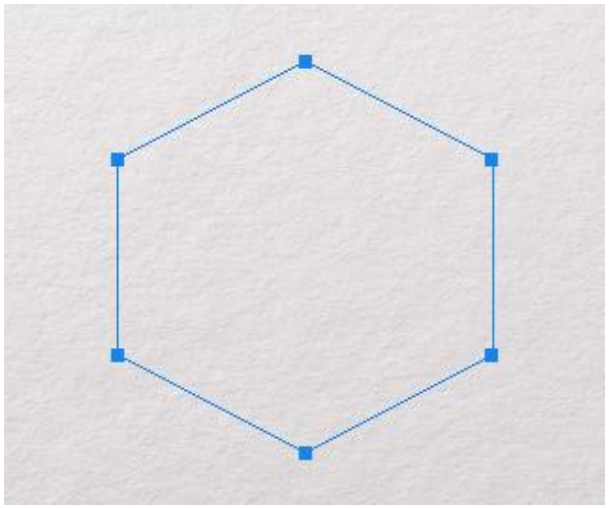


Les paramètres de base de l'outil sont affichés dans le panneau **Options de l'outil** au-dessus de la Fenêtre d'image. Pour afficher la liste complète des paramètres, appuyez sur l'icône de l'outil dans le panneau Options de l'outil ou utilisez la touche F5.

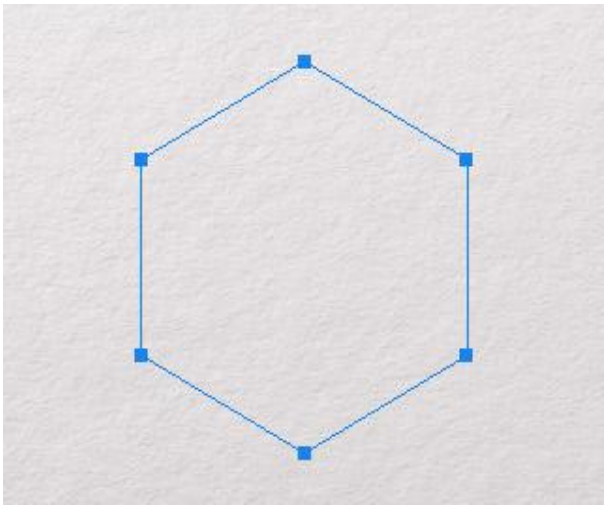
Vous trouverez les paramètres généraux des formes vectorielles ici.

De plus, les options suivantes sont disponibles :

Symétrique. Lorsque la case est cochée, une forme équilatérale est créée.

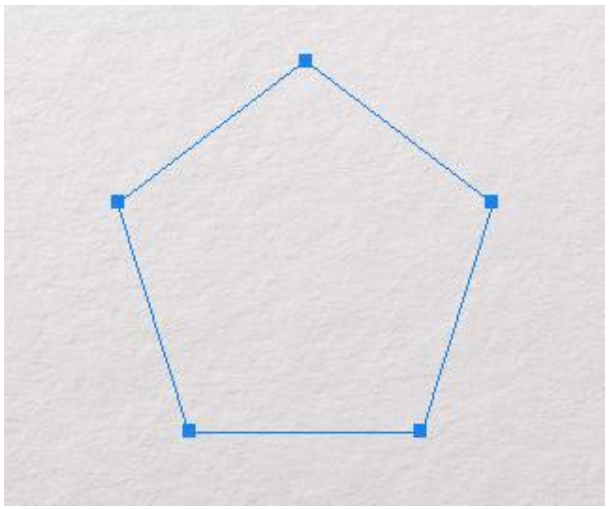


Case à cocher désactivée

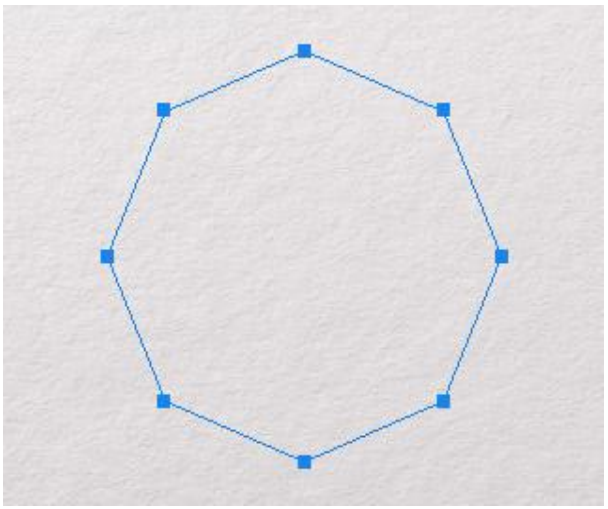


Case à cocher activée

Nombre de côtés (3-100). Ce paramètre spécifie le nombre de coins du polygone.

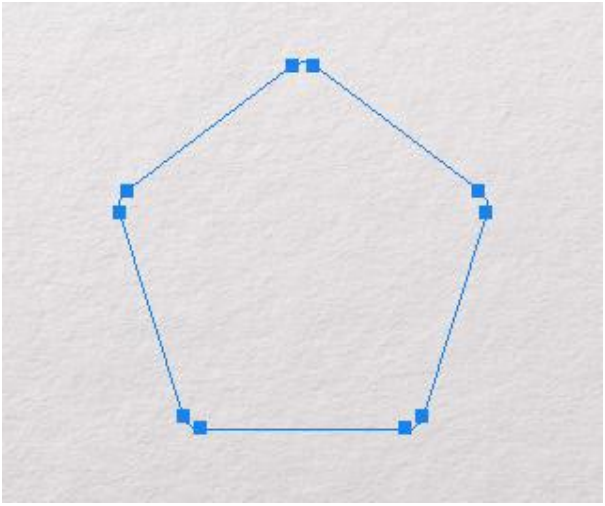


Nombre de côtés = 5

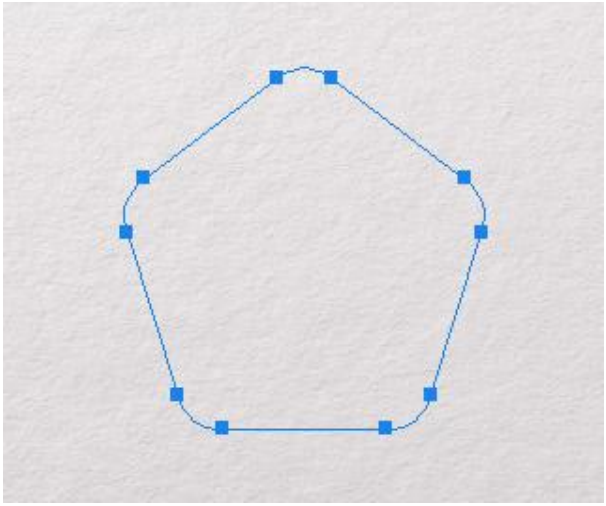


Nombre de côtés = 8

Rayon (1-100). Ce paramètre spécifie le rayon d'arrondi des angles du polygone.



Rayon = 10



Rayon = 25

Style. La liste déroulante vous permet de spécifier la méthode de création de la forme.

Sans contrainte. La forme est dessinée en déplaçant le curseur.

Équilatéral. Permet de créer une forme équilatérale régulière. Vous pouvez activer/désactiver ce mode en maintenant la touche `Maj` enfoncée.

Ratio fixe. Permet de créer une forme avec un rapport largeur/hauteur donné.

Taille fixe. Permet de créer une forme avec une largeur et une hauteur données (en pixels).

Rotation. Permet de faire pivoter la forme lors de sa création.

À partir du centre. Si la case est cochée, la forme apparaît en se déplaçant du centre vers l'extérieur. Si la case est décochée, la forme est créée en se déplaçant d'un coin à l'autre.

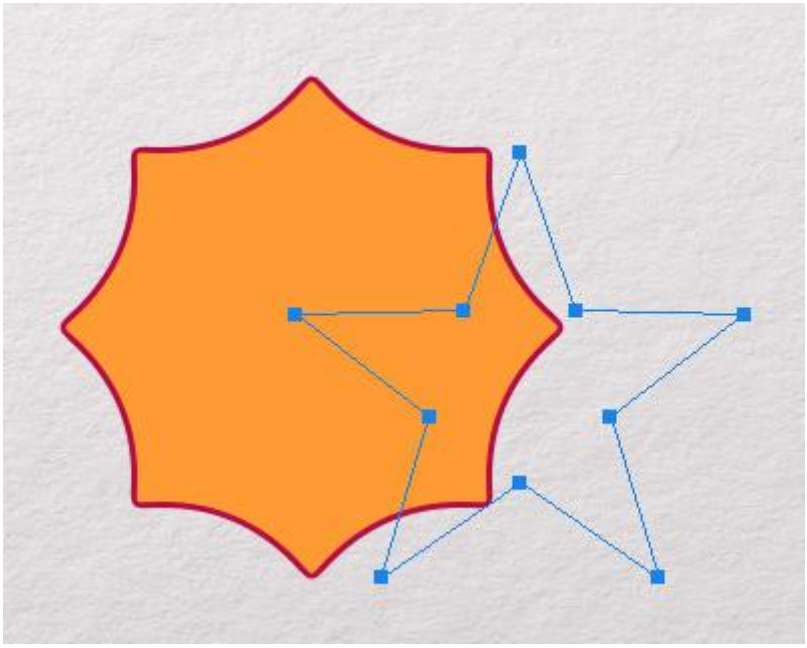
La boîte de dialogue avec les paramètres apparaît également lorsque vous faites un clic gauche sur l'image. Spécifiez les valeurs des paramètres et cliquez sur le bouton **OK** pour ajouter la forme avec les paramètres spécifiés. Cliquez sur le bouton **Annuler** pour fermer la boîte de dialogue sans créer la forme.

En maintenant la touche `Ctrl` enfoncée, vous pouvez déplacer la forme avec la souris. En maintenant la touche `Maj` enfoncée, vous pouvez sélectionner plusieurs formes.

Vous pouvez également utiliser les **outils d'édition de formes**.

ÉTOILE

L'outil **Étoile** permet de créer des formes vectorielles en forme d'étoile.

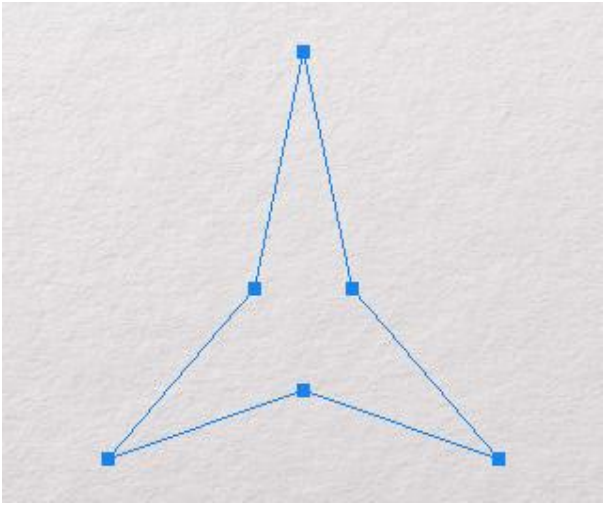


Les paramètres de base de l'outil sont affichés dans le panneau **Options de l'outil** au-dessus de la Fenêtre d'image. Pour afficher la liste complète des paramètres, appuyez sur l'icône de l'outil dans le panneau Options de l'outil ou utilisez la touche F5.

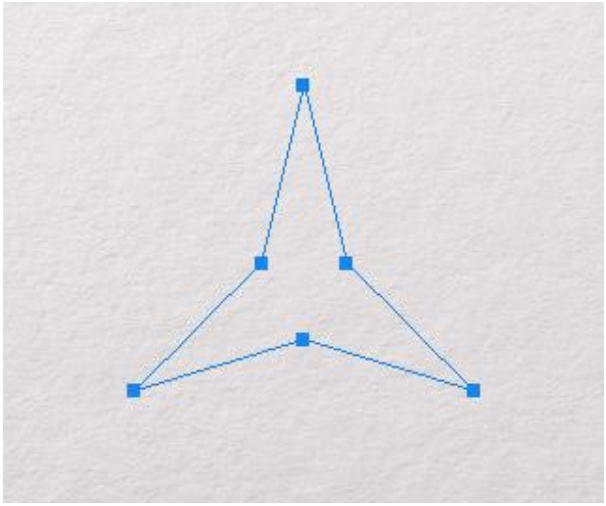
Vous trouverez les paramètres généraux des formes vectorielles ici.

De plus, les options suivantes sont disponibles :

Symétrique. Lorsque la case est cochée, une forme équilatérale est créée. Sinon, l'étoile sera allongée.

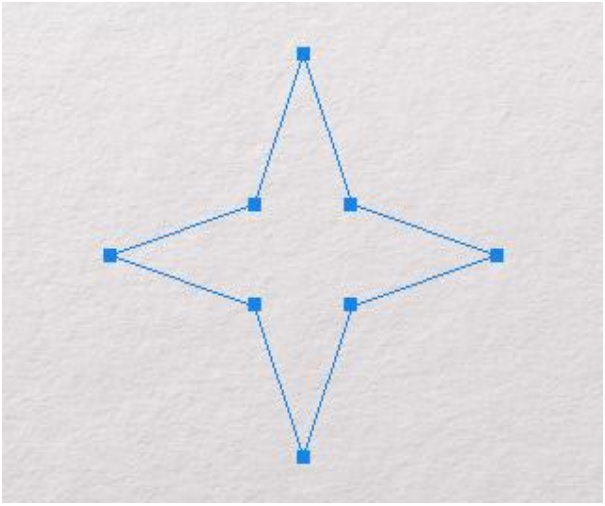


Case à cocher désactivée

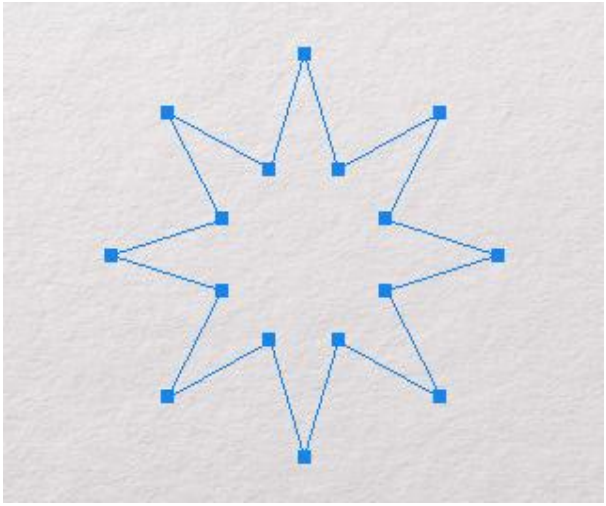


Case à cocher activée

Nombre de côtés (3-100). Le paramètre spécifie le nombre de rayons de l'étoile.

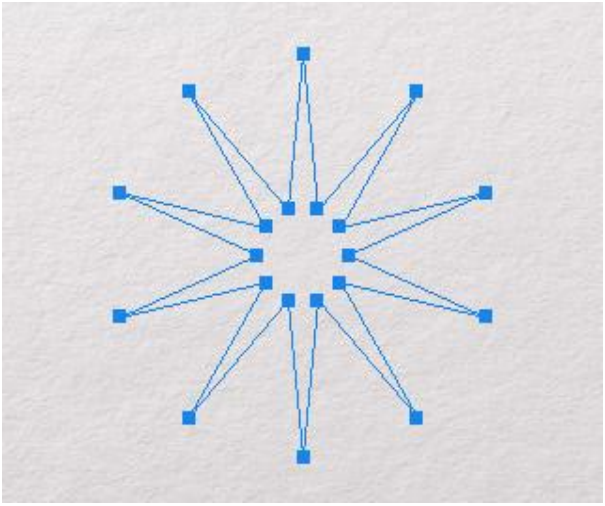


Nombre de côtés = 4

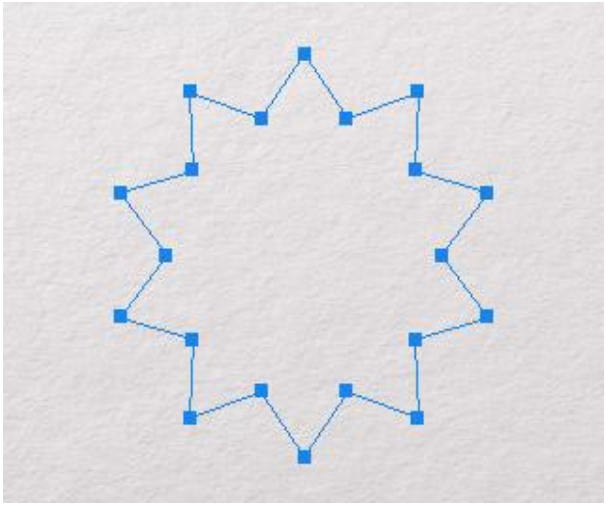


Nombre de côtés = 8

Proportion de l'étoile (1-100). Lorsque le paramètre diminue, les angles intérieurs de l'étoile sont attirés vers son centre.

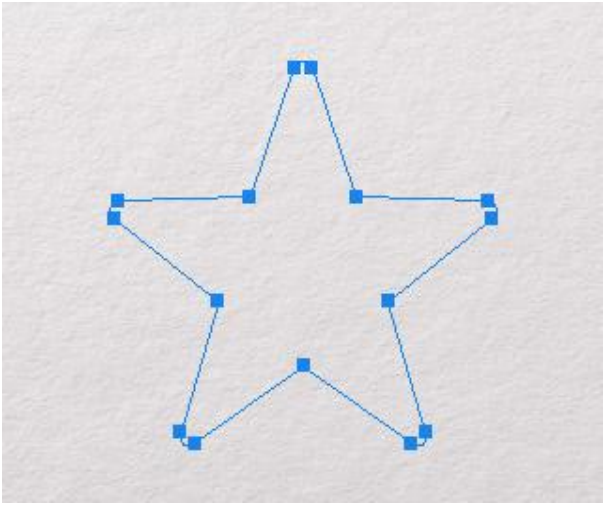


Proportion de l'étoile = 25

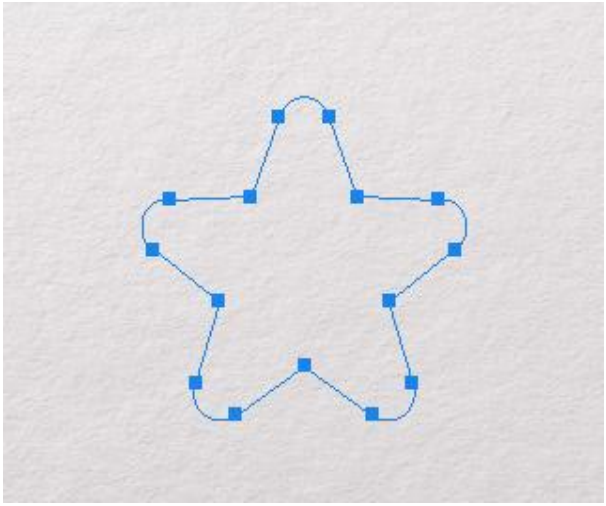


Proportion de l'étoile = 75

Rayon (1-100). Le paramètre spécifie le rayon d'arrondi des pointes des rayons.

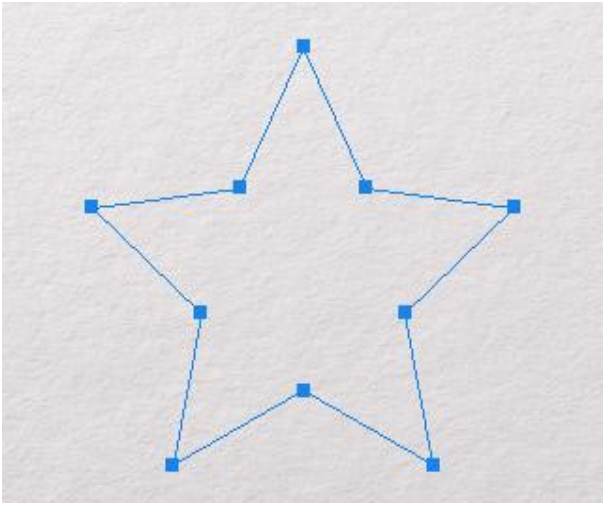


Rayon = 5

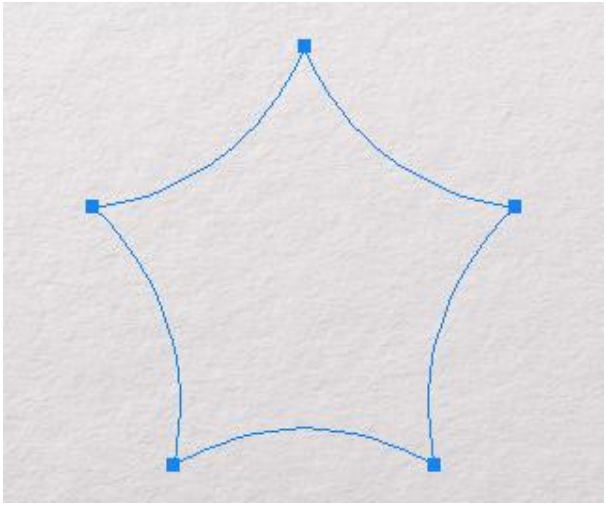


Rayon = 15

Arrondir les indentations de l'étoile. Lorsque la case à cocher est activée, les coins intérieurs de l'étoile sont arrondis.



Case à cocher désactivée



Case à cocher activée

Style. La liste déroulante vous permet de spécifier la méthode de création de la forme.

Sans contrainte. La forme est dessinée en déplaçant le curseur.

Équilatéral. Permet de créer une forme équilatérale régulière. Vous pouvez activer/désactiver ce mode en maintenant la touche `Maj` enfoncée.

Ratio fixe. Permet de créer une forme avec un rapport largeur/hauteur donné.

Taille fixe. Permet de créer une forme avec une largeur et une hauteur données (en pixels).

Rotation. Permet de faire pivoter la forme lors de sa création.

À partir du centre. Si la case est cochée, la forme apparaît en se déplaçant du centre vers l'extérieur. Si la case est décochée, la forme est créée en se déplaçant d'un coin à l'autre.

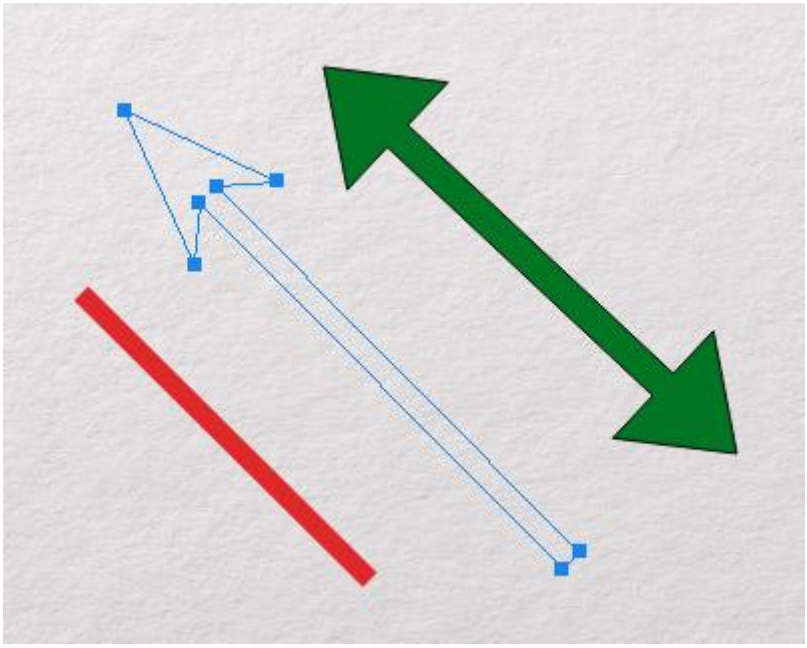
La boîte de dialogue avec les paramètres apparaît également lorsque vous faites un clic gauche sur l'image. Spécifiez les valeurs des paramètres et cliquez sur le bouton **OK** pour ajouter la forme avec les paramètres spécifiés. Cliquez sur le bouton **Annuler** pour fermer la boîte de dialogue sans créer la forme.

En maintenant la touche `Ctrl` enfoncée, vous pouvez déplacer la forme avec la souris. En maintenant la touche `Maj` enfoncée, vous pouvez sélectionner plusieurs formes.

Vous pouvez également utiliser les **outils d'édition de formes**.

TRAIT

L'outil **Trait** permet de créer des formes vectorielles sous forme de lignes et de flèches.

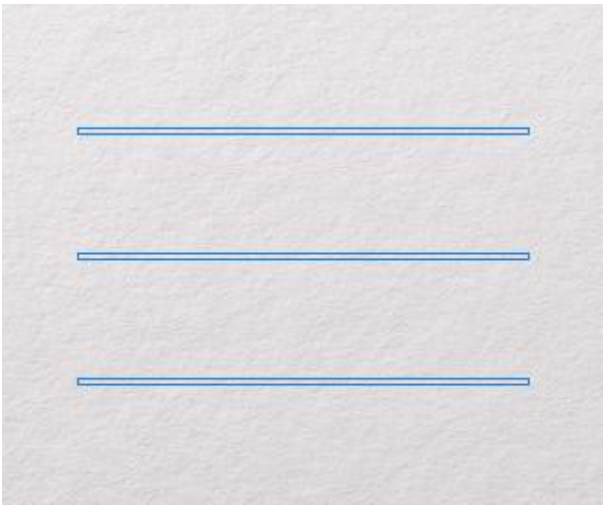


Les paramètres de base de l'outil sont affichés dans le panneau **Options de l'outil** au-dessus de la Fenêtre d'image. Pour afficher la liste complète des paramètres, appuyez sur l'icône de l'outil dans le panneau Options de l'outil ou utilisez la touche F5.

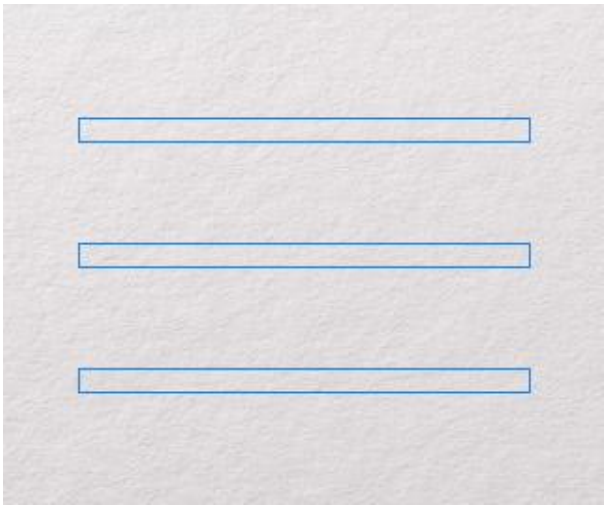
Vous trouverez les paramètres généraux des formes vectorielles ici.

De plus, les options suivantes sont disponibles :

Épaisseur (3-100). Le paramètre spécifie la largeur de la ligne.

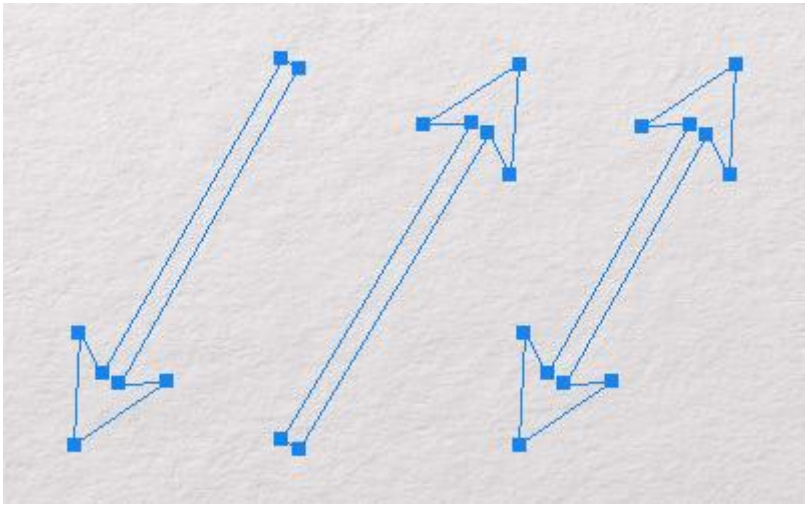


Épaisseur = 3



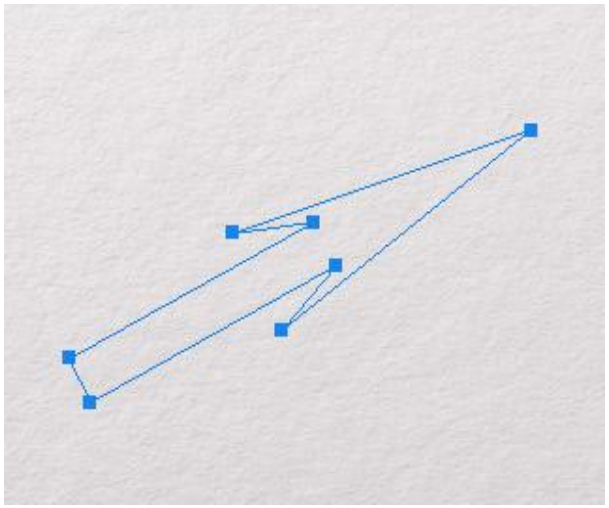
Épaisseur = 12

Flèches. Sélectionnez l'emplacement des flèches sur la ligne : au début, à la fin.

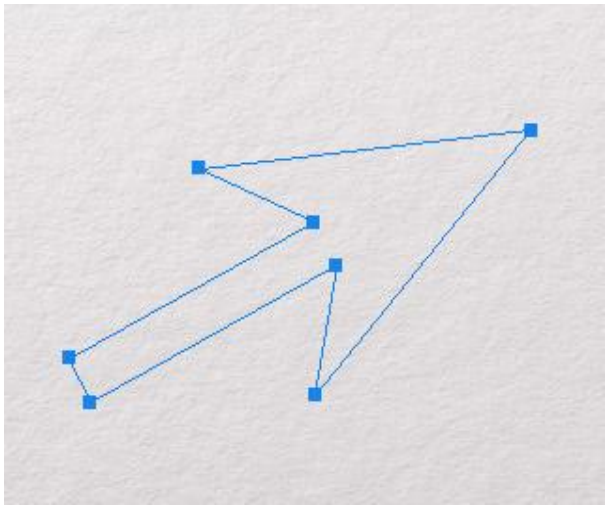


Flèches

Largeur (3-100). Le paramètre spécifie la largeur de la tête de flèche.

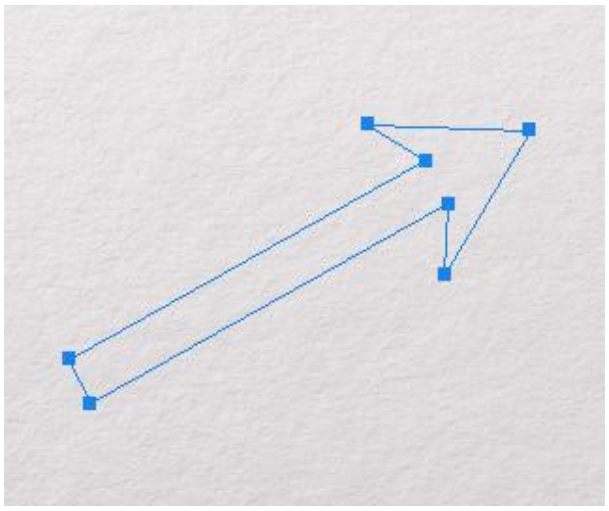


Largeur = 225

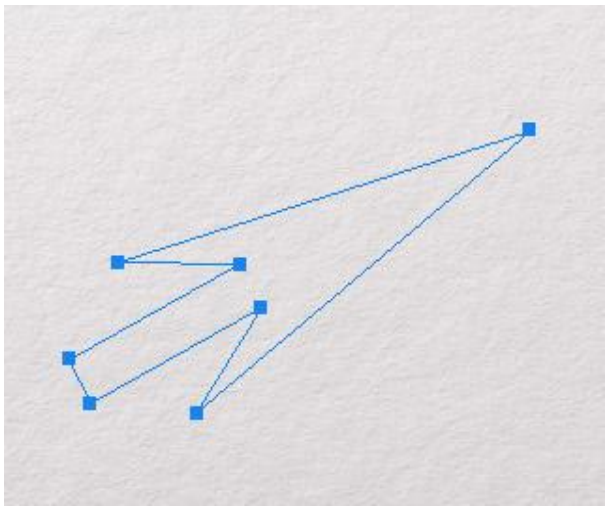


Largeur = 525

Longueur (3-100). Le paramètre spécifie la longueur de la tête de flèche.

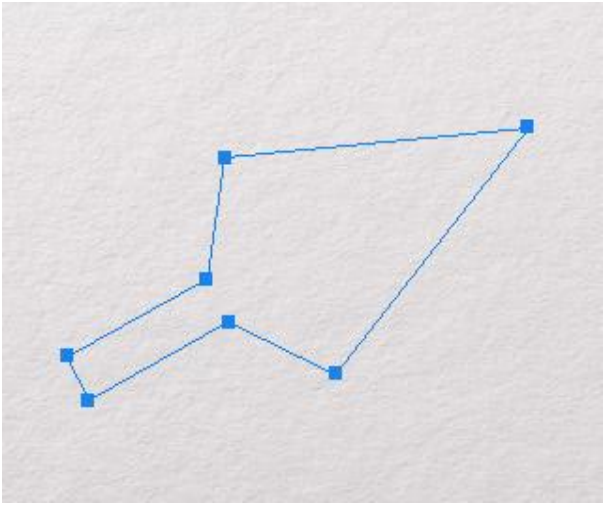


Longueur = 300

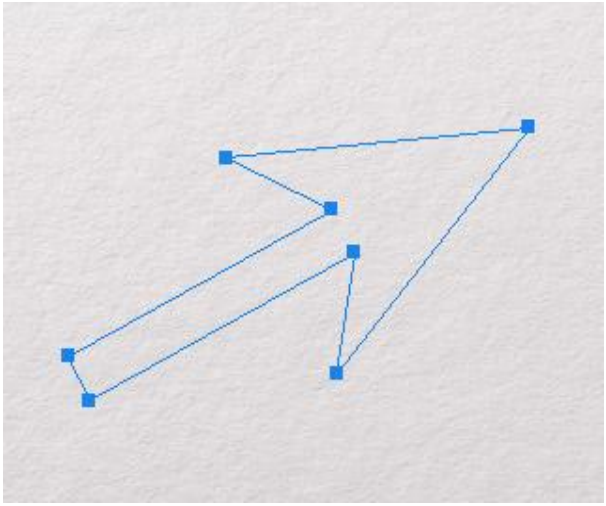


Longueur = 900

Concavité (-50..50). Le paramètre spécifie la courbure de la tête de flèche.



Concavité = -25



Concavité = 25

En maintenant la touche `Ctrl` enfoncée, vous pouvez déplacer la forme avec la souris. En maintenant la touche `Maj` enfoncée, vous pouvez sélectionner plusieurs formes.

Vous pouvez également utiliser les **outils d'édition de formes**.

MODIFICATION DE FORMES

Les **outils de forme** permettent de créer et de modifier des formes vectorielles et des tracés affichés dans le panneau **Tracés**.

Pour modifier les formes, utilisez les outils suivants :

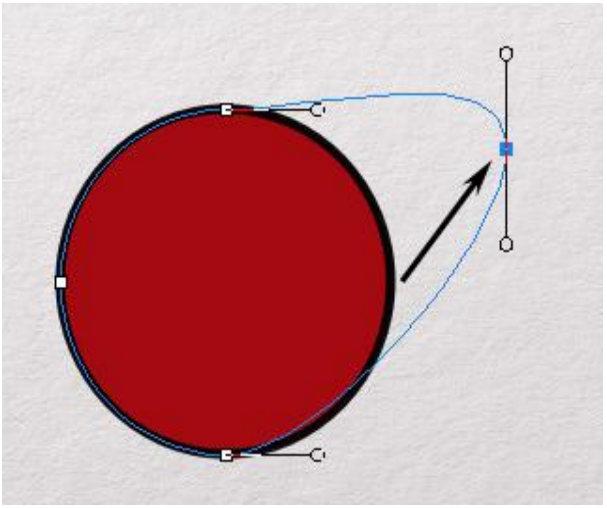
Ajout de point d'ancrage . Cliquez pour ajouter un nouveau point d'ancrage le long du tracé.

Suppression de point d'ancrage . Cliquez sur un point d'ancrage pour le supprimer. Vous pouvez également utiliser la touche `Suppr` (ou la combinaison `Ctrl`+`X`) pour supprimer le point d'ancrage sélectionné et les segments de courbe adjacents.

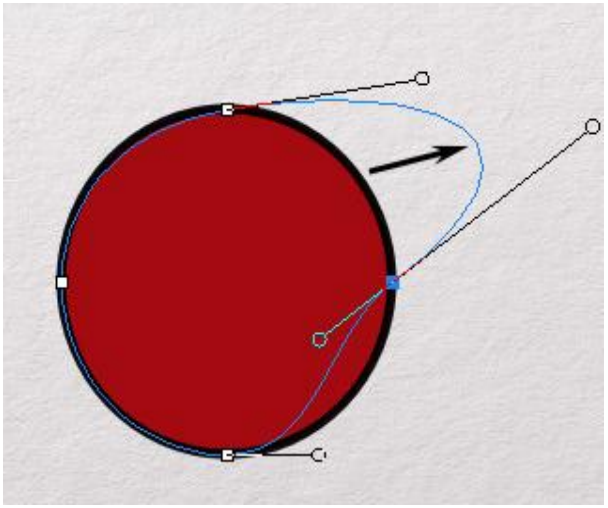
Conversion de point . Cliquez sur un point d'ancrage lisse pour le convertir en point d'angle et inversement.

Sélection de tracé . Cliquez pour sélectionner un tracé ou un segment. Vous pouvez le déplacer en le faisant glisser.

Sélection directe . Cet outil permet de modifier les points d'ancrage de la forme sélectionnée. Vous pouvez sélectionner un ou plusieurs points d'un clic ou d'un cadre. Vous pouvez également modifier la forme en faisant glisser ses segments.



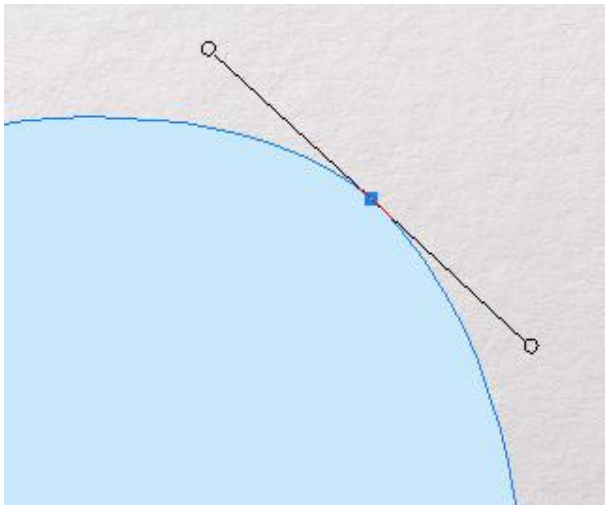
Faire glisser le point



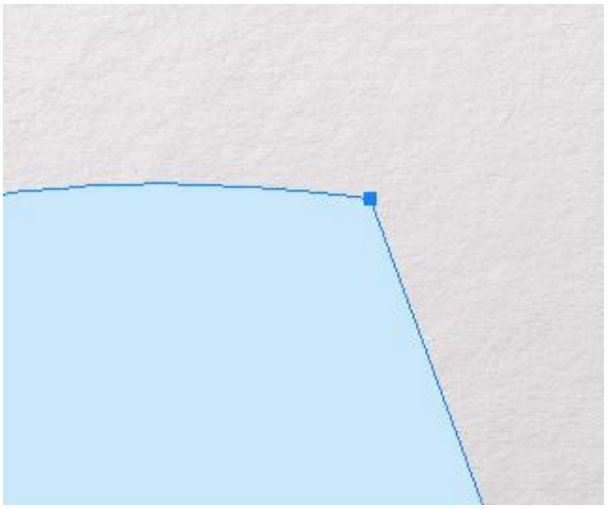
Faire glisser le segment

Les points d'ancrage sélectionnés sont mis en surbrillance et peuvent être déplacés ou supprimés. Vous pouvez sélectionner plusieurs points d'ancrage à l'aide de la souris, en maintenant la touche `Maj` enfoncée, ou en les encadrant. Vous pouvez également déplacer les points sélectionnés à l'aide des touches fléchées, par incréments de 1 pixel, ou en maintenant la touche `Maj` enfoncée, par incréments de 10 pixels.

Le point d'ancrage peut être de deux types : point lisse et point d'angle. L'édition de différents types de points sera différente.



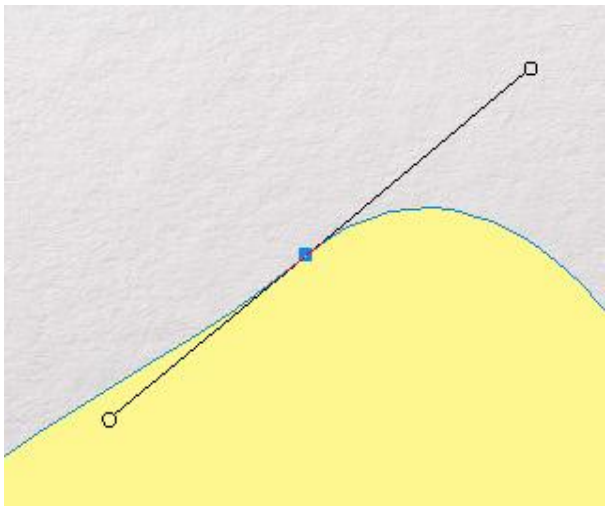
Point lisse



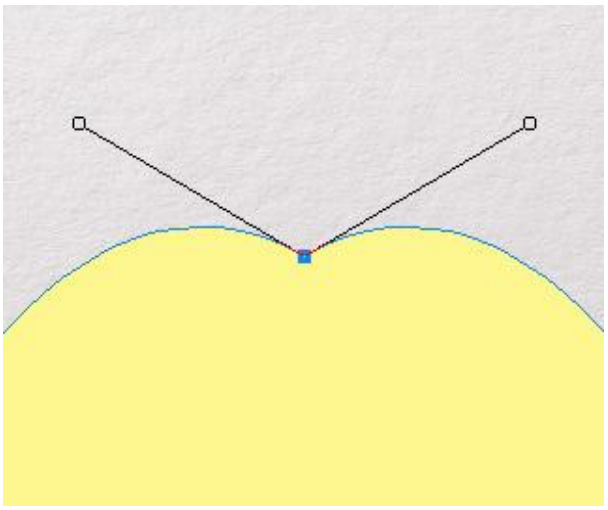
Point d'angle

Vous pouvez déplacer les points d'angle avec le curseur de la souris. Lors de l'édition de points lisses, vous pouvez non seulement les faire glisser avec le curseur, mais aussi changer les segments adjacents à l'aide de deux lignes de direction. Pour modifier la longueur et la direction des lignes de direction, réglez les marques rondes situées sur leurs extrémités. L'augmentation de la longueur de la ligne de direction augmente la courbure de la courbe adjacente.

La direction des deux vecteurs du point lisse sélectionné change simultanément. Maintenez la touche `Maj` enfoncée pour modifier la direction par multiples de 45°. Maintenez la touche `Alt` enfoncée pour modifier la direction et la taille de chaque ligne vectorielle séparément.



Réglage simultané



Réglage séparé

Options d'édition (dans le panneau Options de l'outil) :

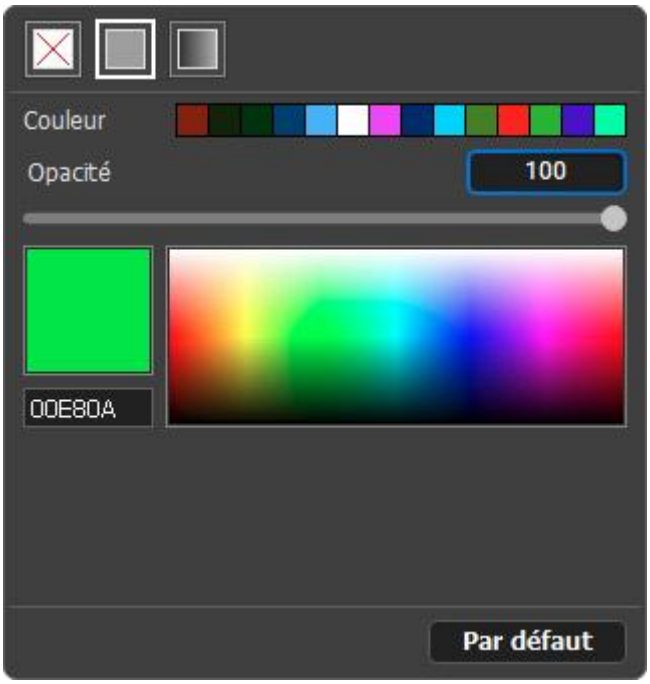
Sélection automatique. Si la case à cocher est activée, un clic gauche sur une forme active automatiquement le calque de forme approprié.

Convertir en point lissé . Cliquez pour convertir les points d'angle sélectionnés en points lissés.

Convertir en point d'angle . Cliquez pour convertir les points lissés sélectionnés en points d'angle.

REMPLISSAGE DE FORMES

Vous pouvez remplir des formes ainsi que du texte le long d'un tracé avec une couleur ou un dégradé. Les paramètres affectent tous les objets vectoriels du calque de forme sélectionné.

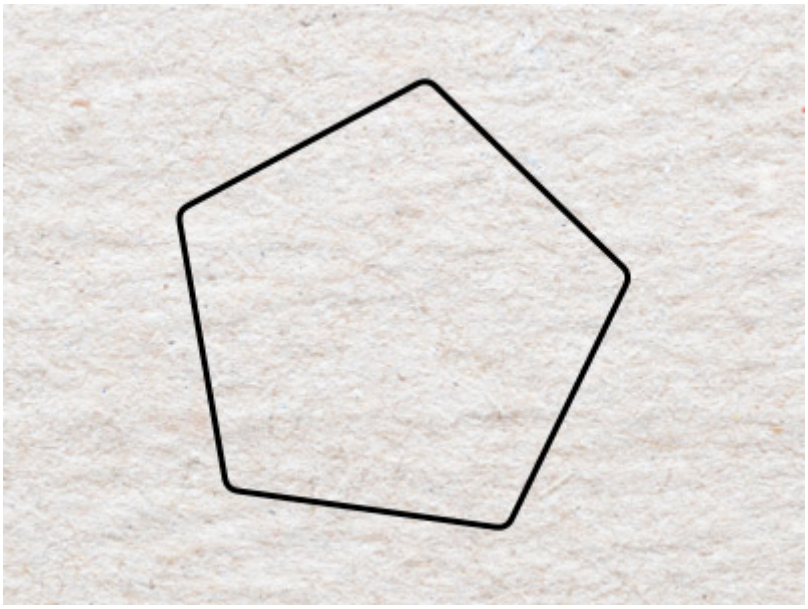


Paramètres de remplissage

Les paramètres de remplissage s'affichent en cliquant sur le champ de couleur **Remplissage** dans le panneau Options de l'outil ou dans l'onglet **Remplissage** dans le panneau d'options complet de l'outil vectoriel, ou en cliquant sur l'icône à droite du nom du calque de forme sélectionné.

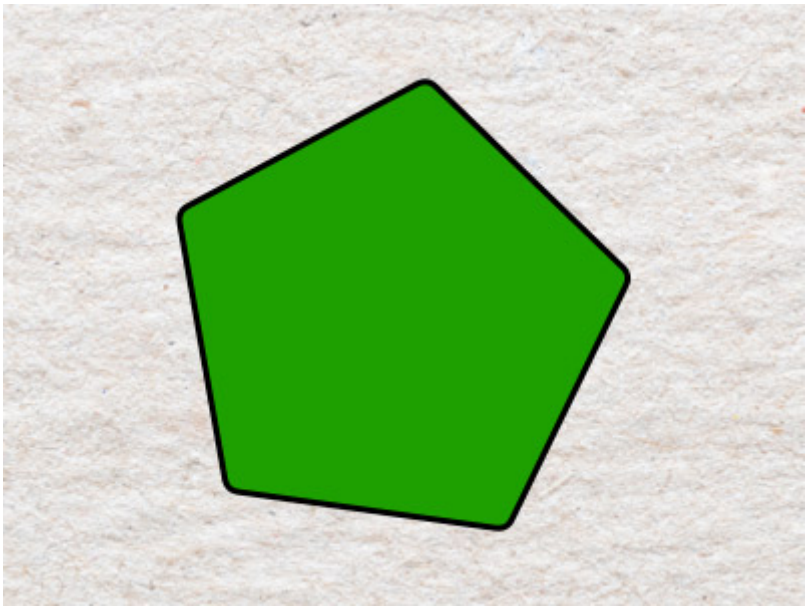
Types de remplissage :

Aucun remplissage . La forme créée sera transparente.



Aucun remplissage

Remplissage coloré . La forme créée sera remplie d'une couleur.

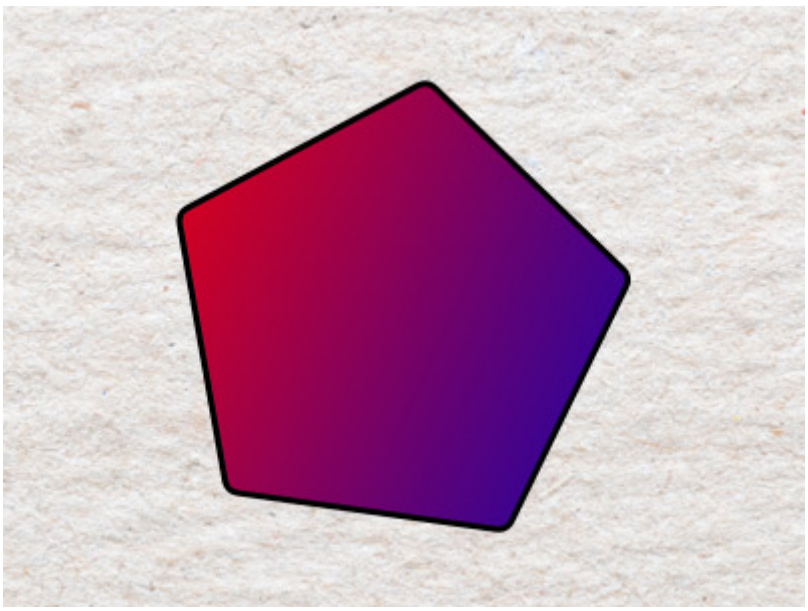


Remplissage coloré

Placez le curseur sur le champ de couleur (le curseur prend la forme d'une pipette) et sélectionnez la couleur souhaitée.

Le grand carré indique la couleur sélectionnée. Cliquez dessus pour ouvrir la boîte de dialogue de sélection de couleur. Les couleurs récemment sélectionnées sont affichées dans les petits carrés.

Remplissage dégradé . La forme créée sera remplie avec le dégradé sélectionné.



Remplissage dégradé

Vous pouvez spécifier les couleurs de dégradé en utilisant la ligne de dégradé. Cliquez sur la ligne de dégradé pour créer un point de couleur. Vous pouvez ajuster la couleur et l'opacité de n'importe quel point en double-cliquant dessus avec le bouton droit de la souris.

Vous pouvez également remplir la forme avec un dégradé à l'aide de l'outil **Remplissage dégradé** . Sélectionnez l'outil dans la **Barre d'outils** et appliquez-le au calque de forme. Les paramètres

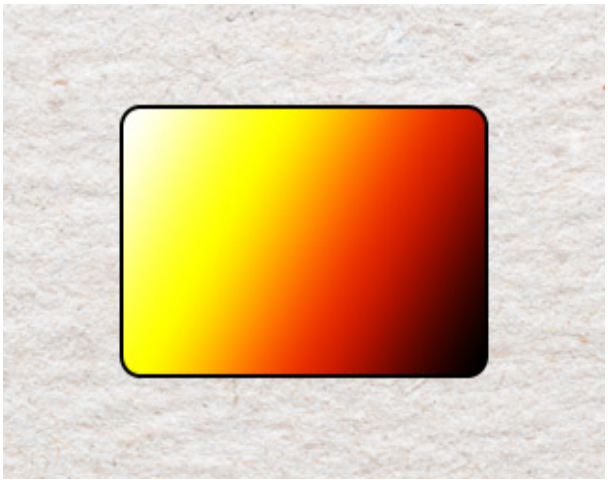
peuvent être ajustés en utilisant les paramètres de l'outil Dégradé ou en utilisant les paramètres de remplissage.

Paramètres de dégradé :

Type de dégradé :

- Linéaire ,
- Radial ,
- Incliné ,
- Réfléchi ,
- Losange .

Sens inverse . Le bouton inverse l'ordre des couleurs dans le dégradé.



Séquence originale



Séquence inverse

La case à cocher **Tramage**. Activez la case à cocher pour rendre le dégradé plus lisse et réduire le nombre de stries.

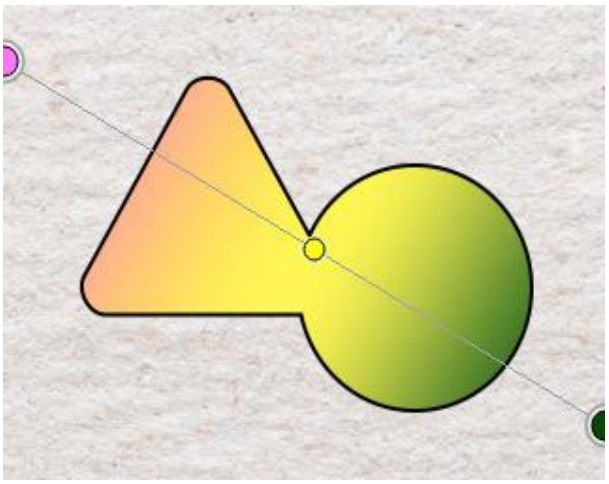


La case à cocher est désactivée

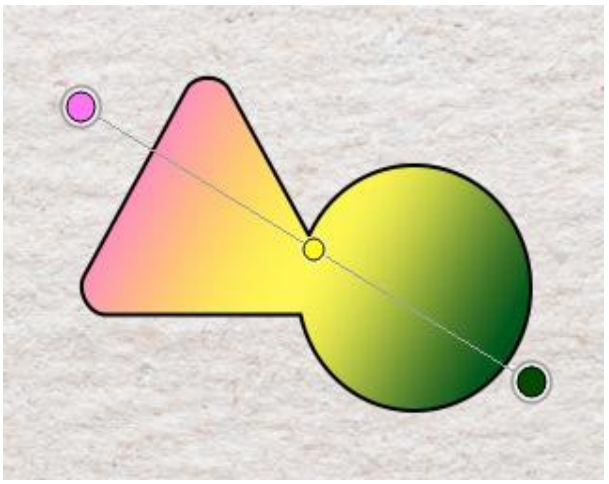


La case à cocher est activée

La case à cocher **Aligné**. Si la case à cocher est activée, le dégradé est aligné sur la forme et se déplace de manière appropriée avec celle-ci. Si la case à cocher est désactivée, le dégradé est aligné sur le document et ne bouge pas lorsque vous faites glisser la forme. Vous pouvez mettre à l'échelle le dégradé en activant / désactivant la case à cocher.

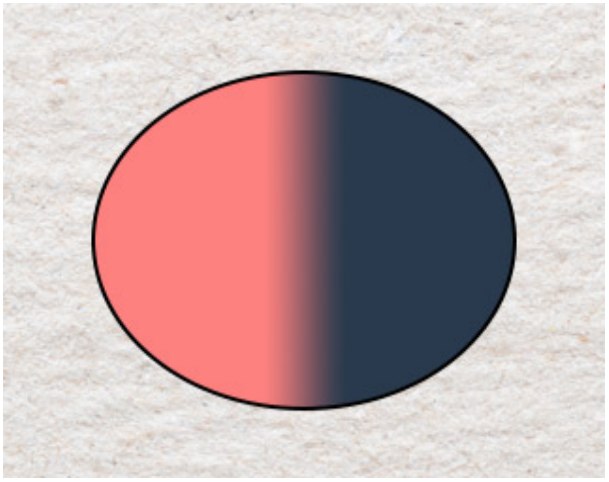


La case à cocher est désactivée

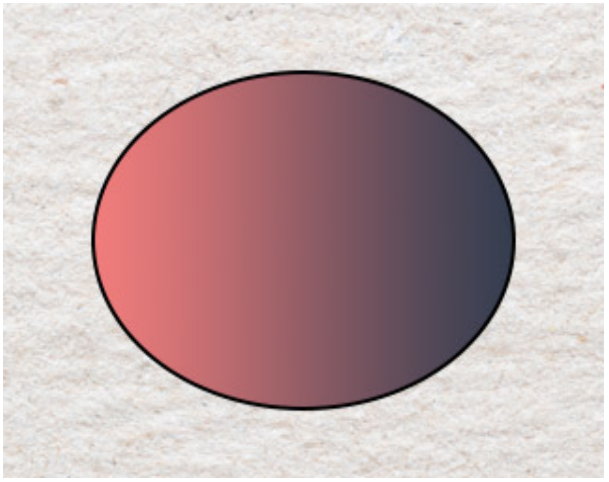


La case à cocher est activée

Échelle (10-150%). Le paramètre définit la distance entre les points extrêmes du dégradé. La valeur par défaut est 100 % et correspond à la taille de la forme.

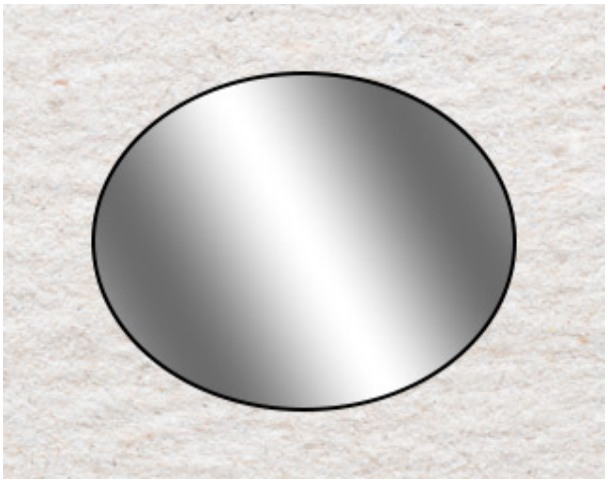


Échelle = 20

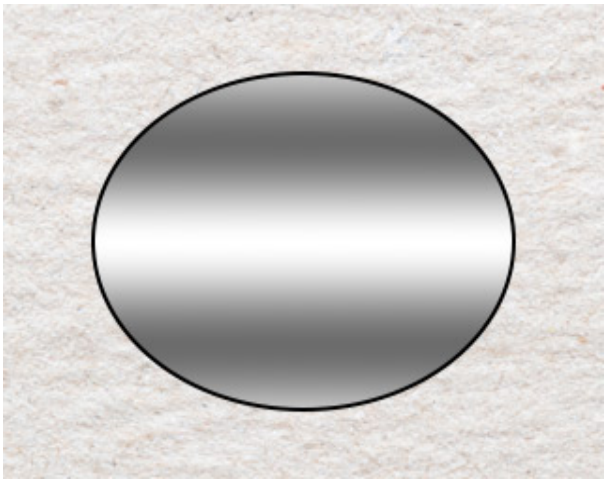


Échelle = 120

Angle (-180..180). Le paramètre permet de faire pivoter le dégradé.

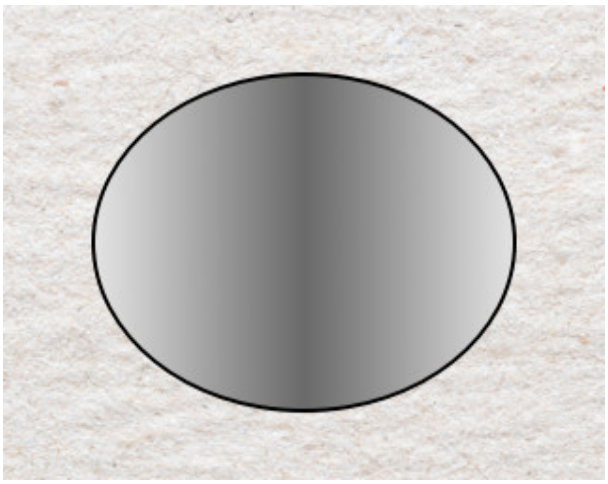


Angle = 30

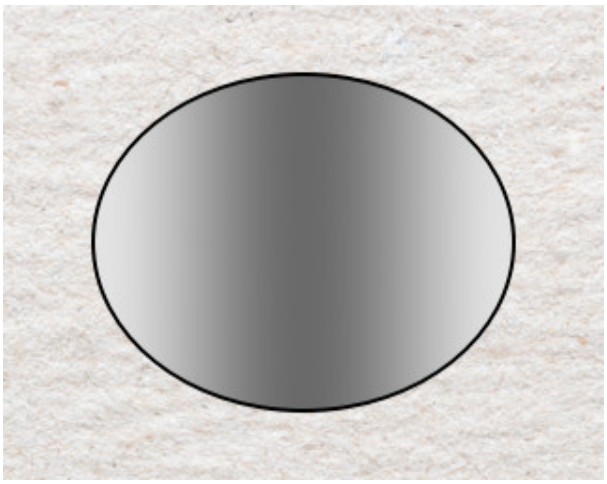


Angle = 90

Lissage (0-100). Le paramètre rend le dégradé plus lisse en lissant les transitions entre chaque couleur et les nuances de couleurs.



Lissage = 10



Lissage = 100

Opacité (0-100). Le paramètre est commun aux deux types de remplissage et définit l'opacité de remplissage globale : plus la valeur est petite, plus les formes sur le calque sélectionné sont pâles et transparentes.



Opacité = 40

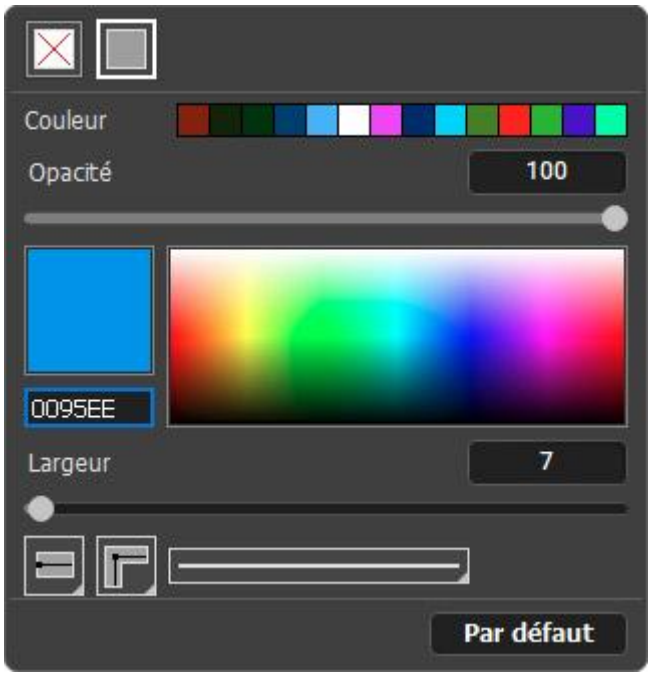


Opacité = 90

Pour créer le contour de la forme sélectionnée, configurez les paramètres dans l'onglet **Contour**.

CONTOUR DE FORMES

Vous pouvez ajouter des bordures colorées aux formes vectorielles ainsi qu'au texte le long d'un tracé. Le contour coloré sera ajouté à tous les objets vectoriels du calque de forme sélectionné.

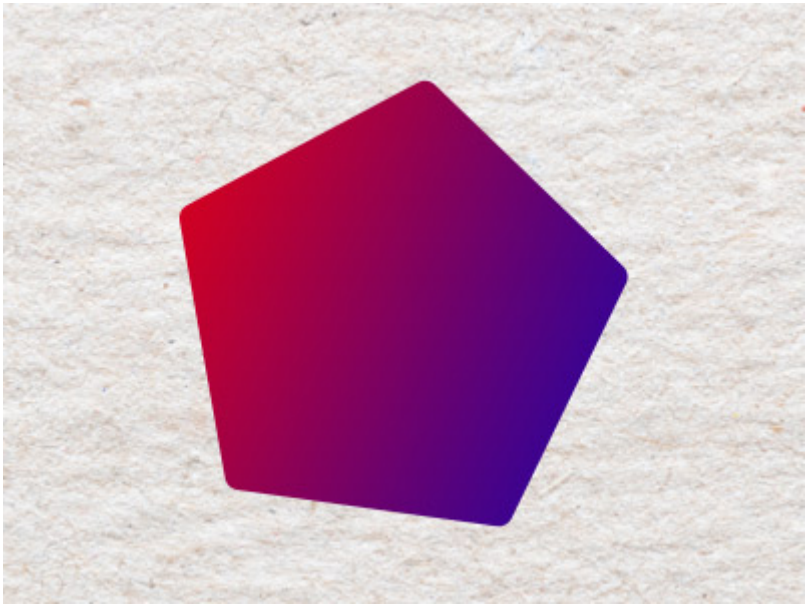


Paramètres de contour

Les paramètres de contour s'affichent en cliquant sur le champ de couleur **Contour** dans le panneau Options de l'outil ou dans l'onglet **Contour** dans le panneau d'options complet de l'outil vectoriel, ou en cliquant sur l'icône à droite du nom du calque de forme sélectionné.

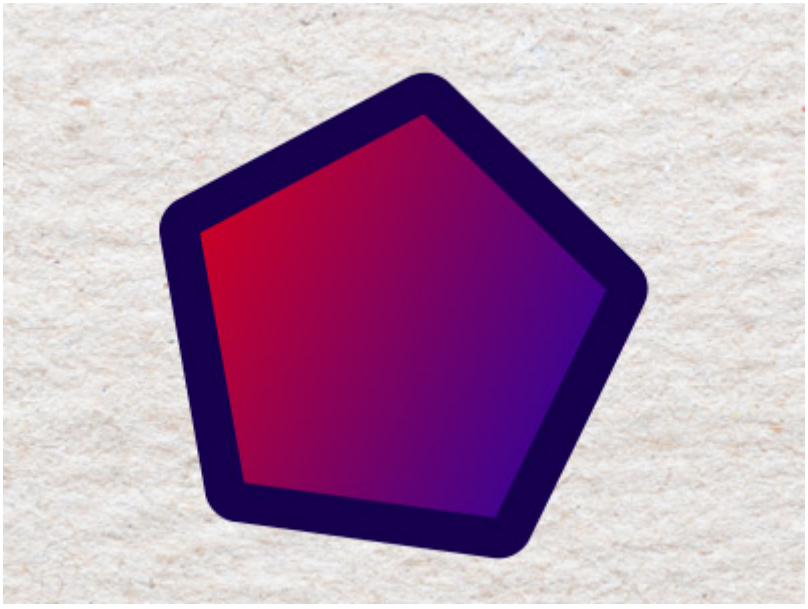
Types de contour :

Aucun contour . Il n'y a pas de contour.



Aucun contour

Contour coloré . La bordure de la forme sélectionnée est mise en surbrillance avec la couleur désirée.



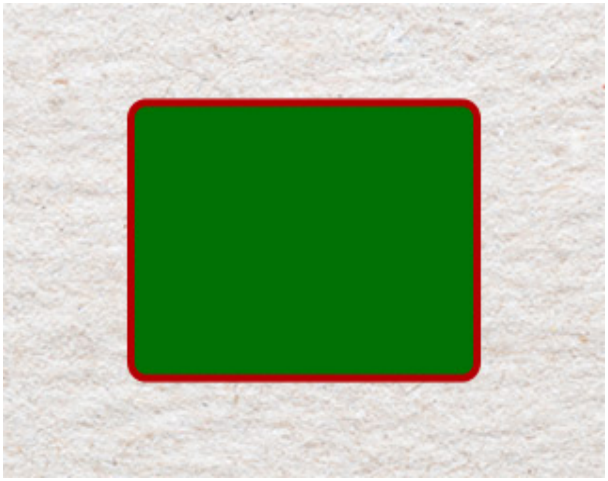
Contour coloré

Placez le curseur sur le champ de couleur (le curseur prend la forme d'une pipette) et sélectionnez la couleur souhaitée pour le contour.

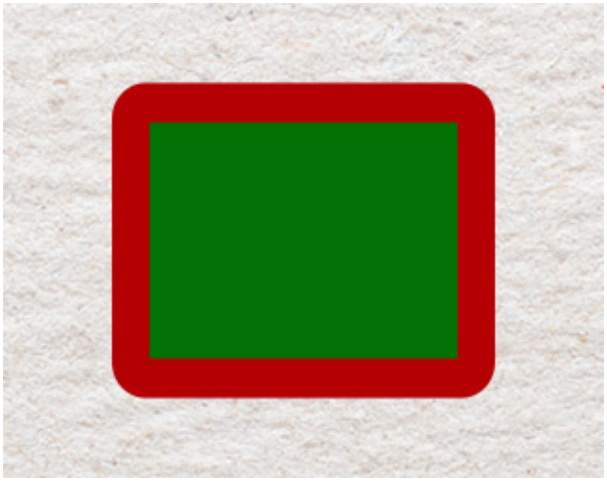
Le grand carré indique la couleur sélectionnée. Cliquez dessus pour ouvrir la boîte de dialogue de sélection de couleur. Les couleurs récemment sélectionnées sont affichées dans les petits carrés.

Paramètres de contour :

Largeur (1-100). Le paramètre définit l'épaisseur du contour coloré.

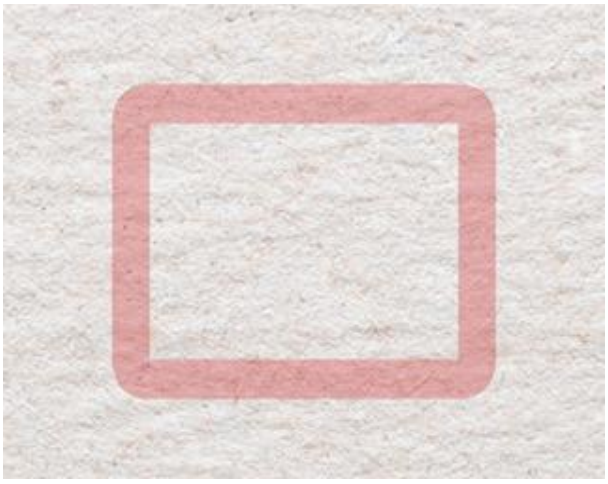


Largeur = 5

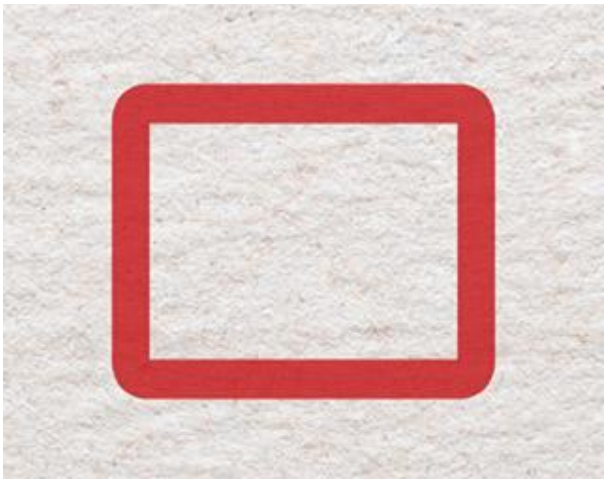


Largeur = 25

Opacité (0-100). Le paramètre modifie la transparence du contour : plus la valeur est faible, plus la couleur est pâle et transparente.

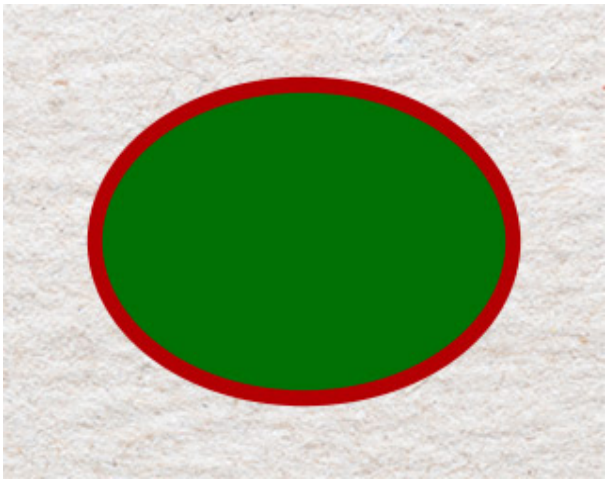


Opacité = 25

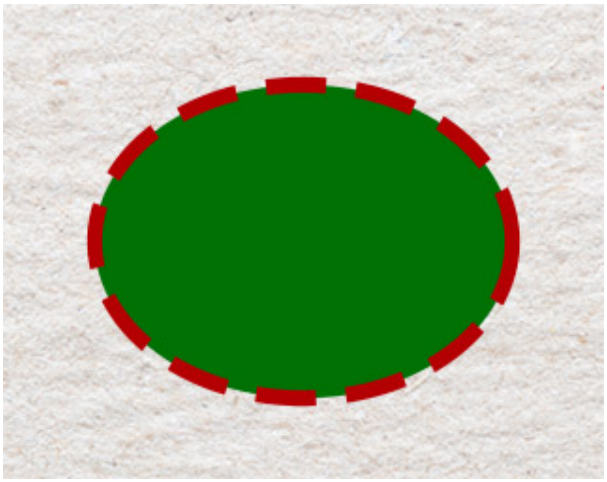


Opacité = 75

Ligne. Choisissez un type de ligne dans la liste déroulante :

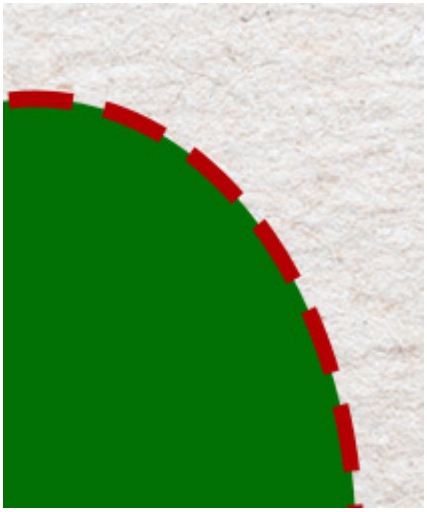


Ligne continue

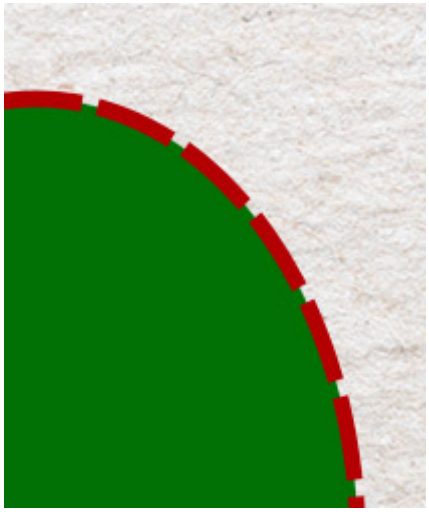


Ligne pointillée

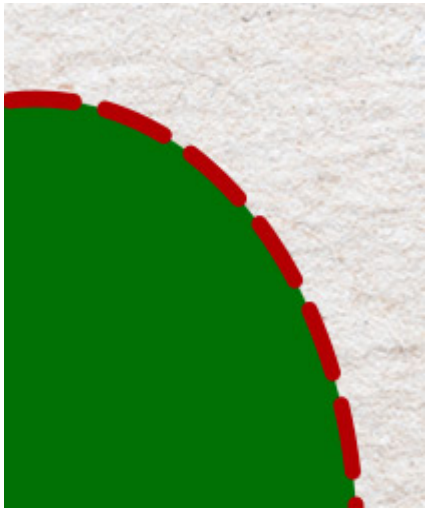
Bords. Sélectionnez un type de la ligne pointillée dans la liste déroulante :



Coups courts

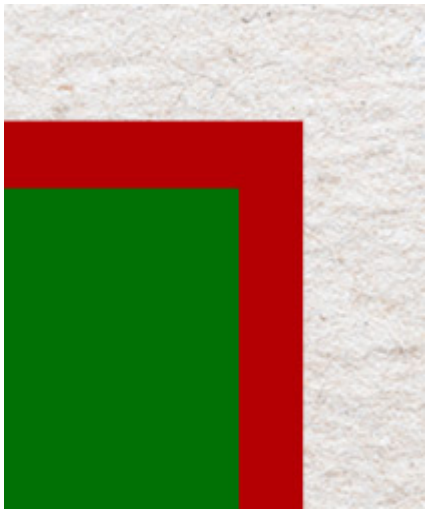


Longs coups

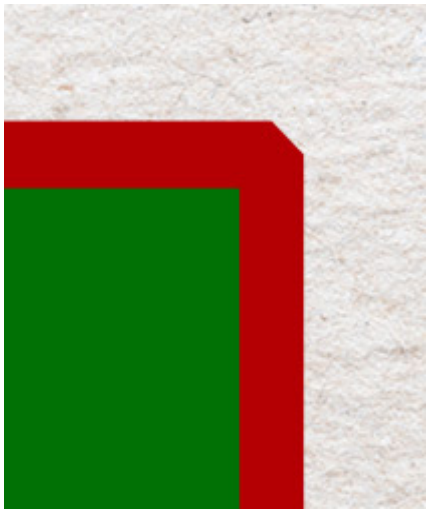


Coups arrondis

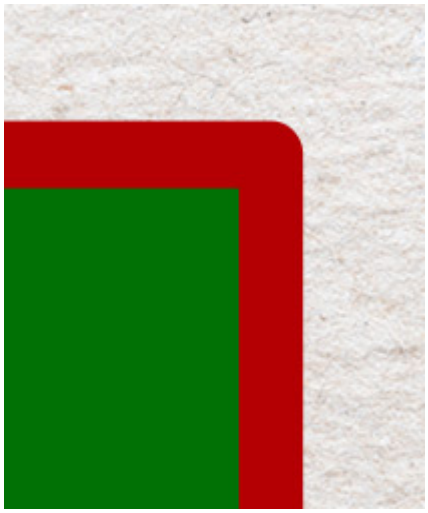
Coins. Sélectionnez l'apparence des coins du contour dans la liste déroulante :



Coins pointus



Coins chanfreinés



Coins arrondis

Pour modifier la couleur de la forme sélectionnée, ajustez les paramètres dans l'onglet **Remplissage**.

OUTILS COMMUNS

AliveColors fournit un large éventail de fonctionnalités pour l'édition et la retouche de photos.

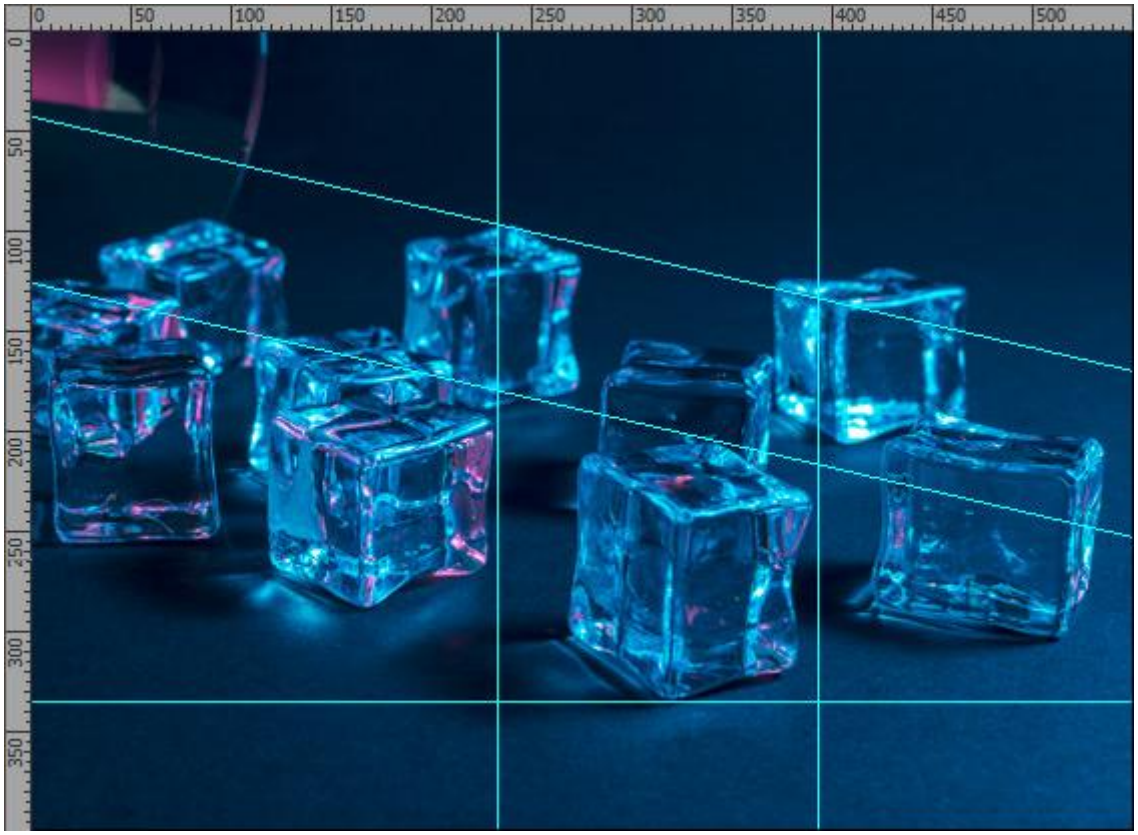
En plus de ses pinceaux de retouche et artistiques, le logiciel propose également un certain nombre d'outils utiles qui vous aident à éditer des images.

Suivez les liens ci-dessous pour en savoir plus sur ces outils :

- **Alignement**
-  **Déplacement**
-  **Recadrage**
-  **Correction de perspective par recadrage**
- **Transformation**
-  **Pipette**
-  **Main**
-  **Zoom**

OUTILS D'ALIGNEMENT

Pour faciliter le déplacement et l'alignement des objets (calques) et des zones sélectionnées, utilisez des règles et une grille avec des repères. Les lignes d'alignement sont affichées uniquement à l'écran, vous pouvez les désactiver à tout moment.



Outils d'alignement

Pour régler les paramètres d'alignement, utilisez le menu **Espace de travail** dans le Panneau de configuration :

Règles. Lorsque cette option est activée, vous pouvez voir les règles le long des bords de la Fenêtre d'image. Le clic droit de la souris sur une règle vous permet de sélectionner les unités de mesure (pixels, pouces, centimètres, etc.).

Les marques sur les règles indiquent la position du pointeur.

Pour changer le point d'origine, placez le pointeur sur l'intersection des règles dans le coin supérieur gauche de la Fenêtre d'image et faites-le glisser en diagonale vers le point désiré de l'image. Pour restaurer le point d'origine par défaut, cliquez deux fois sur ce coin.

Grille. Lorsque cette option est cochée, la grille s'affiche sur l'image. Le point d'origine de la grille dépend du point d'origine des règles.

Grille de pixels. Si cet élément de menu est coché, à une échelle de 600% ou plus, les pixels de l'image seront délimités par une grille claire.

Repères. Lorsque cette option est cochée, les repères s'affichent. Sinon, la visibilité et le magnétisme des repères sont désactivés.

Afficher les repères. Si cet élément de menu est coché, toutes les repères seront affichés dans l'image, sinon, les repères sont masqués. Le masquage des repères les désactive et rend impossible l'alignement des objets avec eux.

Verrouiller les repères. Cette option empêche le repositionnement des repères.

Effacer les repères. Cette commande supprime tous les repères.

Magnétisme. Cette fonction permet de positionner avec précision l'objet qui se "colle" automatiquement lors du déplacement aux éléments sélectionnés. Vous pouvez déplacer des objets à moins de 5 pixels du point d'ancrage en faisant tourner la molette de la souris tout en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé.

Magnétisme de... Dans la liste déroulante, spécifiez les éléments qui exercent un magnétisme :

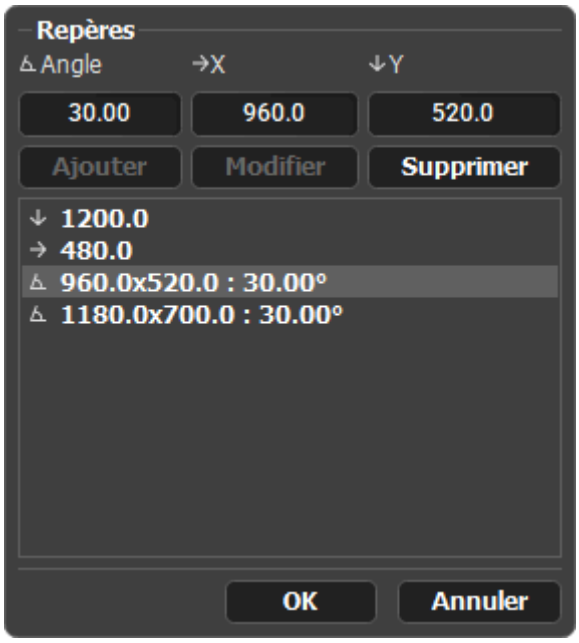
- Grille,
- Repères,
- Sélection,
- Calques,
- Tracés,
- Document.

Comment utiliser les repères :

Pour créer un repère horizontal/vertical, placez le pointeur sur une règle correspondante, et en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé, faites glisser une ligne bleue.

Vous pouvez également créer un repère dans le menu appelé par le bouton dans les options de l'outil **Déplacement**.

Dans les champs **X** et **Y**, précisez la position du centre de rotation du repère, et dans le champ **Angle** - l'angle de rotation. Avec une valeur d'angle = 0^{o}, un repère horizontal sera créé, avec une valeur = 90^{o}, un repère vertical sera créé. Cliquez sur le bouton **Ajouter** pour ajouter le repère à l'image.



Liste des repères

Vous pouvez déplacer les repères avec l'outil **Déplacement** . Lorsque vous survolez un repère, ces commandes apparaissent :

Marqueurs ronds sont utilisés pour faire pivoter le repère. Lorsque vous les survolez, le curseur se transforme en . Si vous maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé et déplacez le curseur, le repère pivotera autour du centre. Vous pouvez déplacer le centre de rotation à l'aide de la souris.

Marqueurs carrés aux extrémités d'un repère vous permettent d'ajuster l'inclinaison du repère. Lorsque vous les survolez, le curseur se transforme en . Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé et déplacez le curseur pour modifier l'angle d'inclinaison du repère.

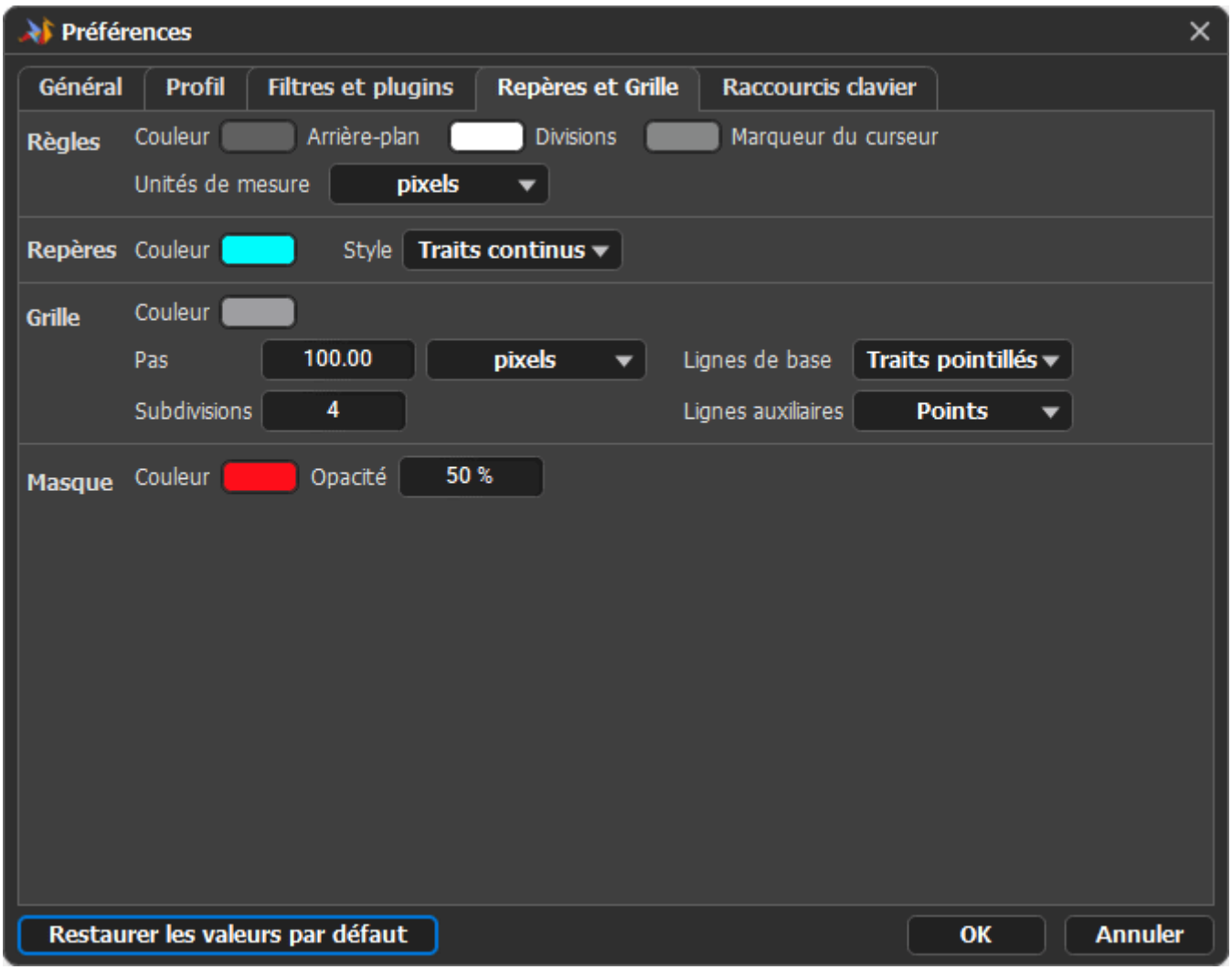
Lorsque vous survolez un repère, le curseur se transforme en et le repère peut être déplacé. Lorsque vous maintenez la touche `Ctrl` enfoncée, le repère se déplace par incréments de 10 pixels.

Pour créer une copie d'un repère, maintenez les touches `Maj`+`Alt` enfoncées tout en le déplaçant.

Vous pouvez également modifier la position d'un repère la boîte de dialogue **Reperes**. Sélectionnez le repère dans la liste, définissez de nouvelles valeurs dans les champs **X**, **Y** et **Angle**, puis cliquez sur le bouton **Modifier**.

Pour supprimer un repère, faites-le glisser en dehors de la Fenêtre d'image ou sélectionnez-le dans la liste et cliquez sur le bouton **Supprimer**.

Le bouton dans le coin supérieur droit de la fenêtre du logiciel et la commande **Fichier - Préférences...** ouvrent la boîte de dialogue Préférences. Ouvrez l'onglet **Repères et Grille** pour ajuster les paramètres des règles, des repères et de la grille.

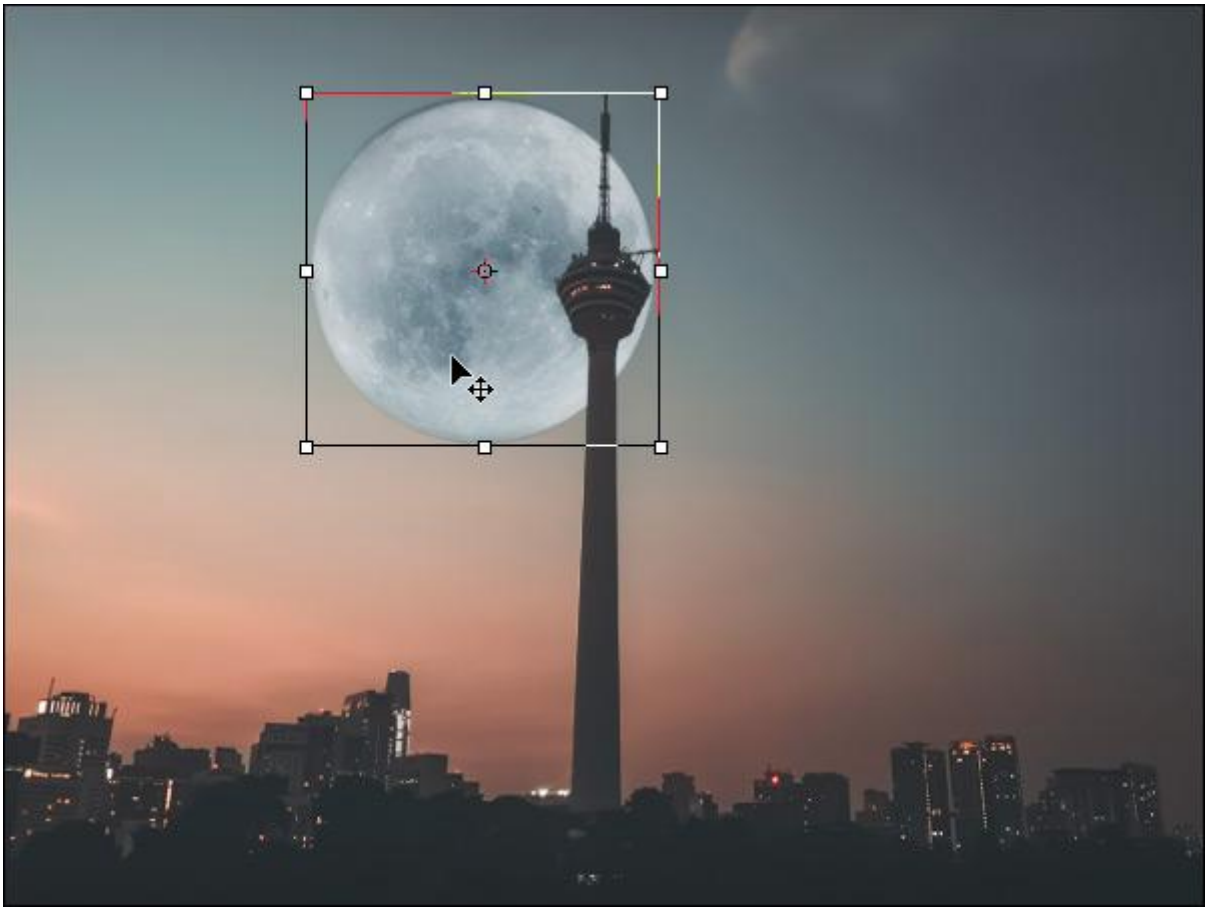

Préférences
Général
Profil
Filtres et plugins
Repères et Grille
Raccourcis clavier
Règles
Couleur
Arrière-plan
Divisions
Marqueur du curseur
Unités de mesure
pixels
Repères
Couleur
Style
Traits continus
Grille
Couleur
Pas
100.00
pixels
Lignes de base
Traits pointillés
Subdivisions
4
Lignes auxiliaires
Points
Masque
Couleur
Opacité
50 %
Restaurer les valeurs par défaut
OK
Annuler

DÉPLACEMENT

L'outil **Déplacement** permet de faire glisser un objet (calque) en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé.

À l'aide des touches fléchées avec l'outil activé, vous pouvez déplacer le calque actif ou le fragment sélectionné dans la direction choisie par incréments d'un pixel ou avec la touche `Ctrl` par incréments de 10 pixels.

Maintenez les touches `Maj`+`Alt` tout en déplaçant un calque/objet pour créer et déplacer sa copie.



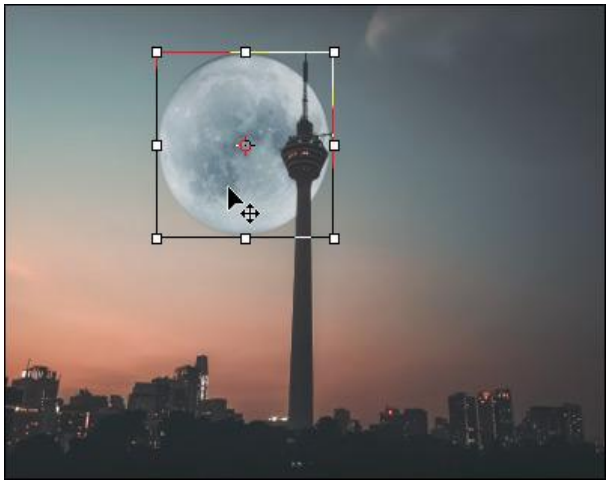
Objets en mouvement

Les paramètres de l'outil sont affichés dans le panneau **Options de l'outil** au-dessus de la Fenêtre d'image ou en cliquant avec le bouton droit de la souris sur l'image.

Case à cocher **Sélection automatique**. Activez ce mode pour sélectionner automatiquement un seul calque ou des groupes de calques avec un clic de souris. Utilisez cette fonction lorsque vous travaillez avec un document multi-calque.

Un double-clic sur une forme vectorielle ou un texte activera l'outil Modifier la forme, l'outil Texte ou l'outil Accoler le texte au tracé respectivement, pour modifier l'élément sélectionné.

Case à cocher **Afficher les limites**. Cette option vous permet d'afficher ou de masquer un cadre de délimitation de l'objet en mouvement.



Afficher les limites



Masquer les limites

Si vous cochez la case et faites glisser l'un des marqueurs carrés, l'outil **Transformation manuelle** s'active. Les paramètres de transformation sont affichés dans le panneau Paramètres.

Utilisez les boutons suivants pour aligner le calque sélectionné par rapport au canevas ou plusieurs calques sélectionnés les unes sur les autres :

 - aligner les bords supérieurs,

 - aligner les centres verticaux,

 - aligner les bords inférieurs,

 - aligner les bords gauches,

 - aligner les centres horizontaux,

 - aligner les bords droits.



Bords supérieurs alignés



Centres horizontaux alignés

Vous pouvez définir une distance égale entre plusieurs calques sélectionnés à l'aide des boutons :

 - distribution verticale,

 - distribution horizontale.

Cliquez sur le bouton **Par défaut** pour réinitialiser les paramètres.

RECADRAGE

L'outil **Recadrage** permet de recadrer et de redimensionner une image. Il aide à supprimer les zones indésirables de la photo, à améliorer sa composition ou à changer sa forme. Pour accéder rapidement à l'outil, utilisez `C`.

Vous pouvez également activer l'outil **Recadrage** à l'aide de la commande **Image -> Recadrage**...

À l'aide de la commande **Image -> Recadrage par sélection**, vous pouvez supprimer rapidement des parties d'une image entourant la zone de sélection.

L'activation de l'outil crée un cadre de recadrage qui entoure toute l'image. Vous pouvez modifier la zone de recadrage en faisant glisser les côtés et les anges du cadre de recadrage.



Zone de recadrage

S'il y a une sélection active sur l'image, le cadre de recadrage apparaît automatiquement autour de la zone de sélection.

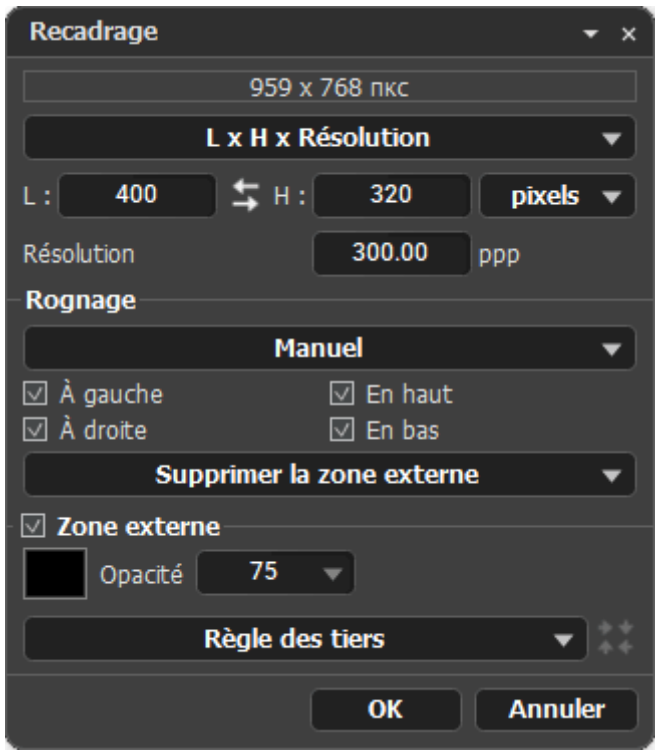
Vous pouvez modifier la taille de la zone en faisant glisser les marqueurs sur les côtés et les angles du cadre de recadrage. Pour contraindre les proportions, maintenez la touche `Maj` enfoncée. Pour déplacer le cadre, placez le curseur à l'intérieur et faites-le glisser. Si vous déplacez le curseur vers le point central, il se transforme en flèche avec un cercle : dans ce cas, seul le centre est mobile.

Pour faire pivoter la zone, placez le curseur à l'extérieur du cadre et déplacez-le avec le bouton gauche de la souris. Si vous appuyez sur `Alt`, l'angle de rotation changera de 5 degrés. Le cadre tourne autour du centre de transformation.

Note. Les marqueurs bleus sur le cadre de recadrage indiquent où sera le haut de l'image recadrée.

Si le cadre dépasse l'image, la zone vide sera remplie d'un fond transparent.

Les paramètres d'outil de base sont affichés dans le panneau **Options de l'outil** au-dessus de la fenêtre d'image. Pour afficher la liste complète des paramètres, appuyez sur l'icône de l'outil dans le panneau Options de l'outil ou sur la touche F5.



Paramètres de recadrage

La liste déroulante vous permet de sélectionner les modes de recadrage **L x H x Résolution** (taille exacte), **Libre**, **Rapport L/H**, **Original**, etc. (rapport hauteur/largeur).

L x H x Résolution. L'option vous permet de définir la taille de sortie de l'image recadrée. Le cadre de recadrage sera créé avec le rapport hauteur/largeur spécifié dans les champs **Largeur** et **Hauteur**.

Libre. Activez cette option pour sélectionner la zone de recadrage en faisant glisser le curseur dessus.

Rapport L/H. Cette option vous permet de recadrer une image selon un rapport spécifique. Saisissez les proportions horizontale et verticale souhaitées dans les champs **Largeur** et **Hauteur**.

Original. Sélectionnez cette option pour conserver le rapport hauteur/largeur d'origine.

Les autres éléments de la liste vous permettent de choisir l'un des proportions les plus courantes.

Cliquez sur pour permuter les valeurs **Largeur** et **Hauteur** de la zone de recadrage.

Dans la section **Rognage**, choisissez un mode de recadrage :

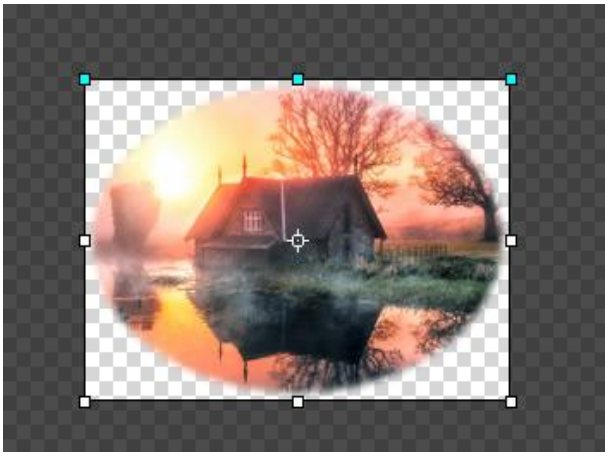
Manuel. La zone de recadrage est créée à l'aide du curseur.

Couche alpha. Le cadre de recadrage est créé à l'aide des informations de la couche alpha.

Sélection. Le cadre de recadrage est créé à l'aide des informations du canal de sélection.

Couleur du pixel supérieur gauche. Les zones ayant la même couleur que le pixel supérieur gauche de l'image seront placées en dehors du cadre de recadrage.

Couleur du pixel inférieur droit. Les zones ayant la même couleur que le pixel inférieur droit de l'image seront placées en dehors du cadre de recadrage.



Couche alpha



Couleur du pixel supérieur gauche

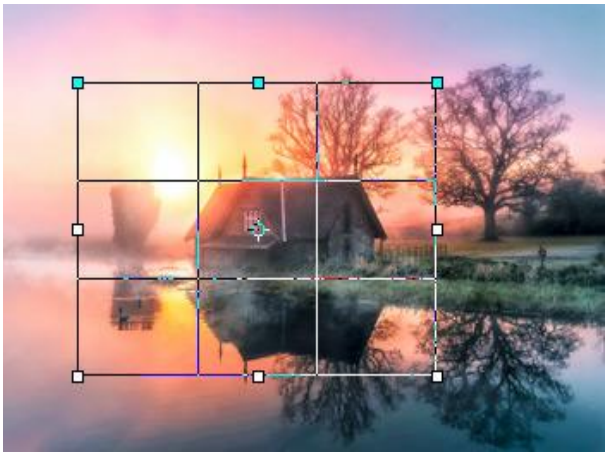
Vous pouvez sélectionner le côté d'où recadrer l'image : **En haut**, **En bas**, **À gauche**, **À droite**. Cette option est désactivée dans le mode **Manuel**.

L'outil peut fonctionner en deux modes :

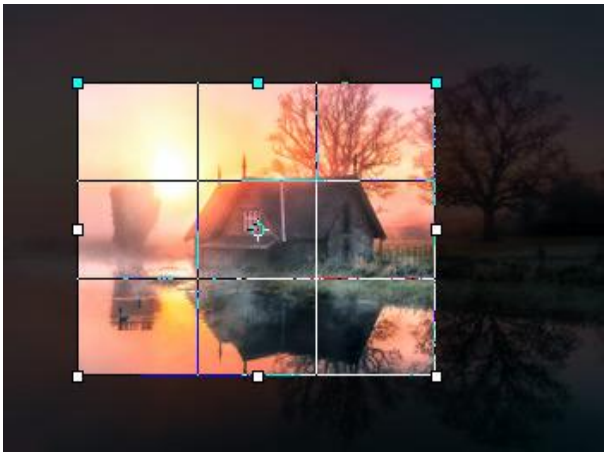
Supprimer la zone externe. Les zones en dehors du cadre de recadrage seront supprimées.

Masquer la zone externe. Les zones à l'extérieur du cadre seront masquées mais toujours accessibles. Ce mode vous permet de corriger la zone recadrée plus tard - vous pouvez déplacer la partie visible avec l'outil **Déplacement**.

Zone externe. La case à cocher permet de mieux visualiser les zones à l'intérieur et à l'extérieur du cadre de recadrage. Si la case à cocher est activée, les parties externes sont mises en surbrillance avec une couleur sélectionnée.



La case à cocher est désactivée



La case à cocher est activée

Ajustez les options de visualisation pour la zone externe :

Couleur. Cliquez sur le carré de couleur pour ouvrir la boîte de dialogue **Sélectionner une couleur**.



Couleur rouge

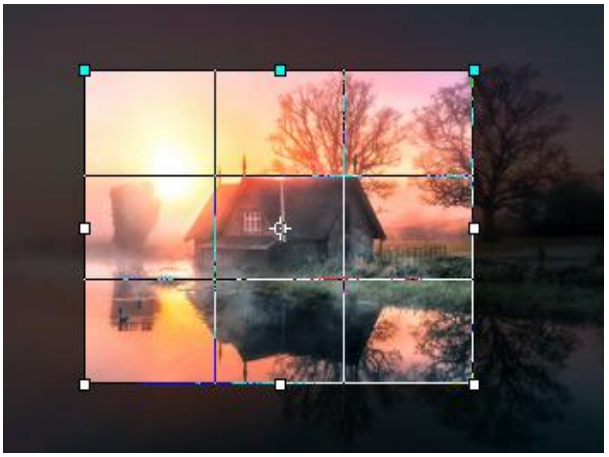


Couleur blanche

Opacité (1-100). Le paramètre définit la transparence de la couleur de surbrillance.



Opacité = 25



Opacité = 75

Grille. Dans le menu déroulant, sélectionnez l'une des options d'affichage de la grille qui vous aide à créer une composition d'image ou à aligner les limites du cadre. Vous pouvez changer le mode d'affichage de la grille à l'aide de la touche `0`.

Pour les grilles **Triangles** et **Spirale d'or**, le bouton **Orientation des incrustations** est actif . Il vous permet de refléter et de faire pivoter le maillage. Vous pouvez également retourner le maillage en utilisant la combinaison de touches `Maj`+`0`.

Pour appliquer l'outil et supprimer les zones en dehors du cadre, cliquez sur **OK** ou appuyez sur `Entrée`. Pour annuler le recadrage, appuyez sur **Annuler** ou utilisez la touche `Échap`.

CORRECTION DE PERSPECTIVE PAR RECADRAGE

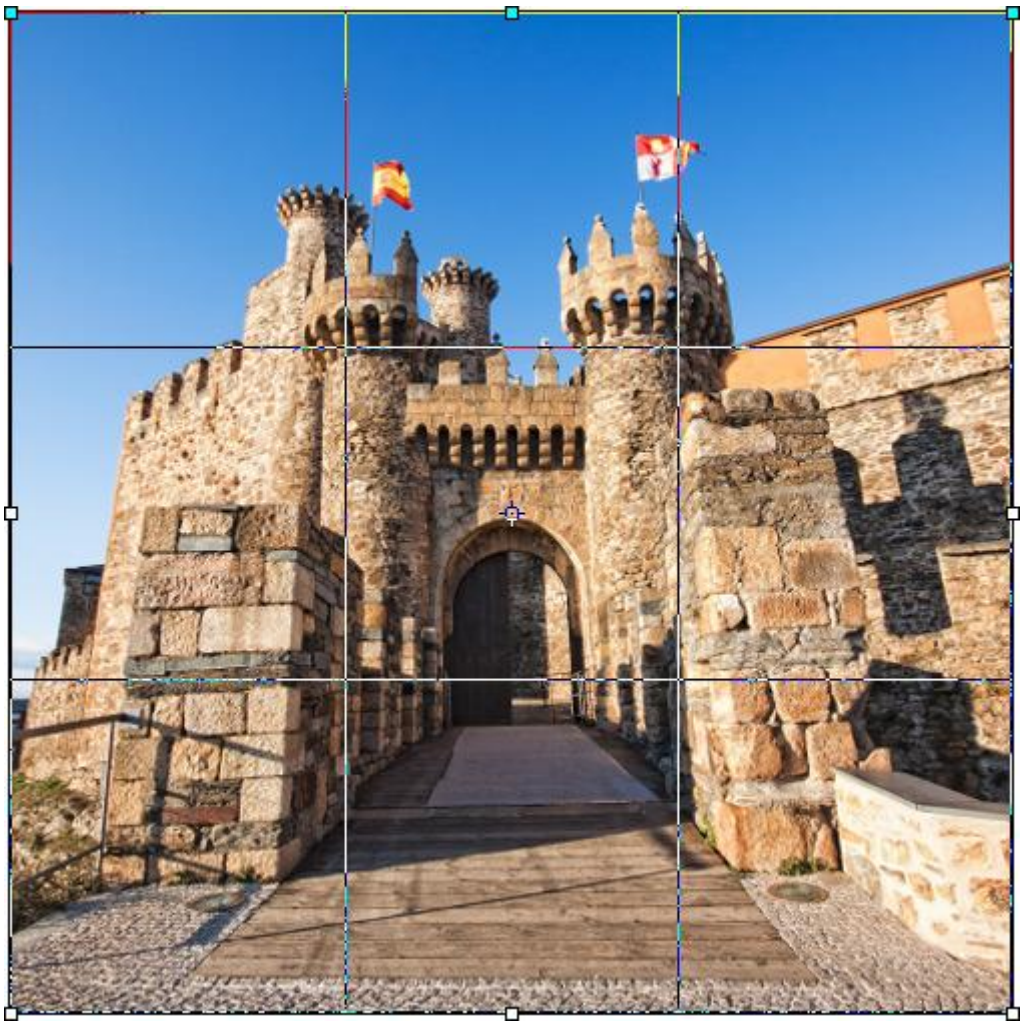
L'outil **Correction de perspective par recadrage**  combine deux opérations en une : correction de la perspective et recadrage. Cet outil peut être utilisé pour corriger les distorsions de la perspective pouvant se produire lors de la prise de vues d'objets larges ou hauts avec un appareil photo incliné par rapport au sujet.



Correction de perspective par recadrage

L'activation de l'outil crée un cadre de recadrage qui entoure toute l'image. Sélectionnez une zone que vous souhaitez conserver en faisant glisser le curseur tout en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé.

S'il y a une sélection active sur l'image, le cadre de recadrage couvrira la zone de sélection.



Zone de recadrage initiale

Faites glisser les marqueurs de coin pour changer la perspective du contour. Lors du déplacement des marqueurs, il est nécessaire de s'assurer que les côtés du cadre deviennent parallèles aux côtés de l'objet à corriger.

Astuce. Les marqueurs bleus sur le cadre indiquent l'emplacement du haut de la photo recadrée.



Zone de recadrage modifiée

Les paramètres de l'outil sont affichés dans le panneau **Options de l'outil** au-dessus de la Fenêtre d'image. Pour afficher la liste complète des paramètres, appuyez sur l'icône de l'outil dans le panneau Options de l'outil ou sur la touche F5.

Dans les champs **Largeur**, **Hauteur** et **Résolution**, spécifiez les dimensions finales de l'image recadrée. Si les valeurs sont nulles, les dimensions finales de l'image seront déterminées automatiquement.

Dans la section **Rognage**, indiquez la méthode de création de la zone de recadrage :

Manuel. Un cadre de recadrage est créé manuellement à l'aide du curseur de la souris.

Couche alpha. Un cadre de recadrage est créé en fonction de la couche alpha.

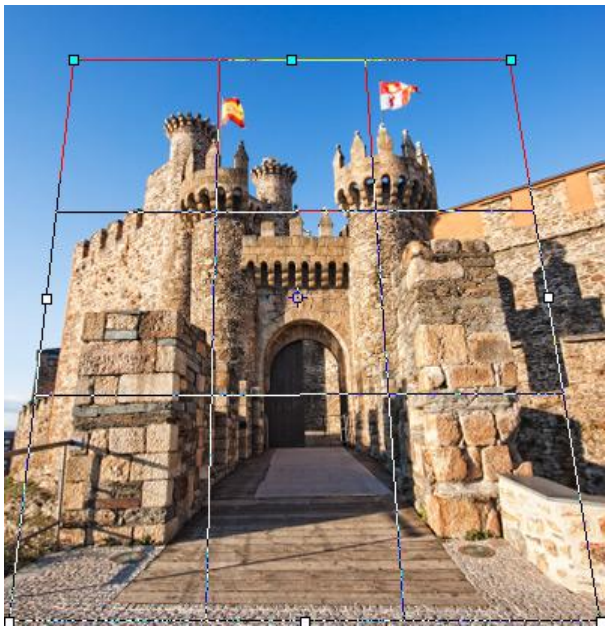
Sélection. Un cadre de recadrage est créé en fonction de la sélection.

Couleur supérieure gauche. Les zones ayant la même couleur que le pixel supérieur gauche de l'image seront placées en dehors du cadre de recadrage.

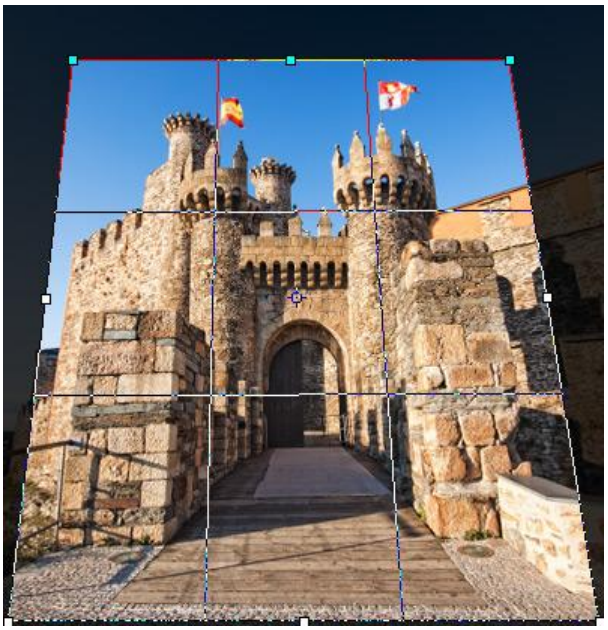
Couleur inférieure droite. Les zones ayant la même couleur que le pixel inférieur droit de l'image seront placées en dehors du cadre de recadrage.

Vous pouvez sélectionner le côté d'où recadrer la photo : **Haut**, **Bas**, **Gauche**, **Droite**. Cette option est désactivée pour le mode **Manuel**.

Zone externe. La case à cocher facilite la visualisation du cadre de recadrage. Si la case est activée, les parties extérieures sont mises en évidence en utilisant la couleur sélectionnée.



La case à cocher **Zone externe** est désactivée



La case à cocher **Zone externe** est activée

Afficher la grille. Lorsque la case à cocher est activée, une grille est affichée au-dessus de la zone de recadrage, ce qui facilite le réglage du cadre de recadrage.

Pour terminer le recadrage, cliquez sur **OK** ou appuyez sur la touche `Entrée`. Après cela, la zone de recadrage sera convertie en une forme rectangulaire et tout ce qui se trouve en dehors du cadre sera supprimé.



Image recadrée

TRANSFORMATION

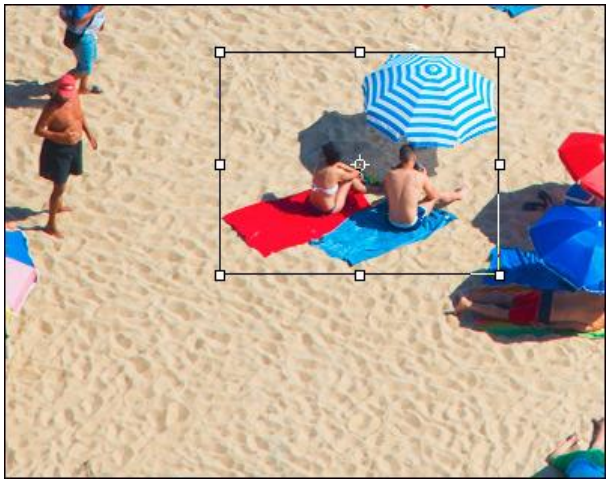
Appelez les commandes **Transformation manuelle** et **Transformation** du menu **Édition** pour appliquer des transformations au calque ou à l'objet sélectionné. Les paramètres de transformation sont affichés dans le panneau **Paramètres**.

> **Note :** Si vous souhaitez transformer toute l'image, vous devez sélectionner l'opération requise dans le menu **Image -> Transformer l'image**. Dans ce cas, tous les calques de l'image active seront transformés.
>
> Pour transformer le contour de la sélection, utilisez la commande **Transformer la sélection** du menu **Sélection**.

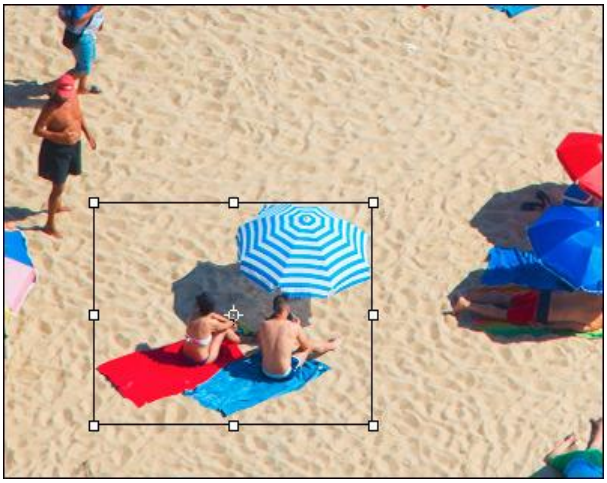
Options de transformation :

Déplacement. Vous pouvez modifier la position d'un objet horizontalement (X) et verticalement (Y). Le paramètre utilise les coordonnées (en pixels) du point supérieur gauche du cadre de sélection ou du centre (si le signe est activé). Généralement, le point central est fixe, mais vous pouvez le déplacer vers un autre emplacement.

Placez le curseur à l'intérieur du cadre de sélection et faites glisser l'objet. Si vous amenez le curseur au centre, vous obtiendrez un pointeur avec un cercle - vous pouvez maintenant déplacer uniquement le centre.

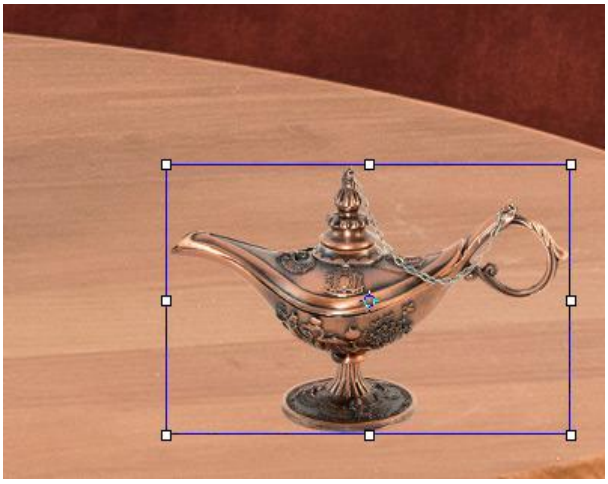


Avant le déplacement



Après le déplacement

Échelle. Vous pouvez ajuster la taille d'un objet en largeur (W) et en hauteur (H) (en pourcentage). Faites glisser l'un des huit marqueurs carrés sur le cadre pour augmenter ou réduire la taille. Le curseur se transformera en double flèche ↔. Utilisez la touche `Maj` ou appuyez sur le signe entre **W** et **H** pour fixer les proportions de l'objet. Si le signe est désactivé, les proportions peuvent changer. Maintenez la touche `Alt` enfoncée pour mettre à l'échelle un fragment ou un calque par rapport à son point central.

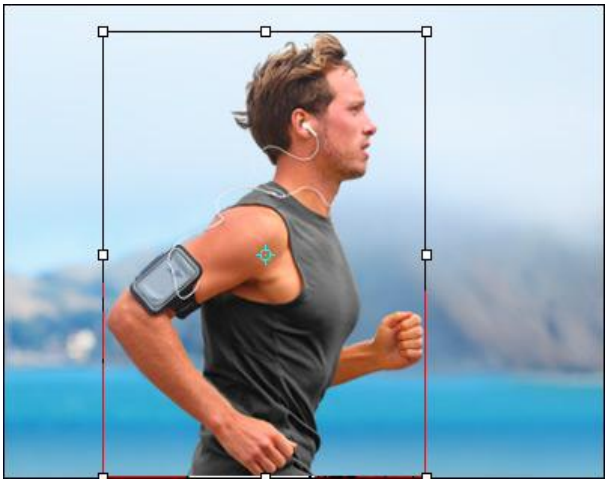


Taille d'origine

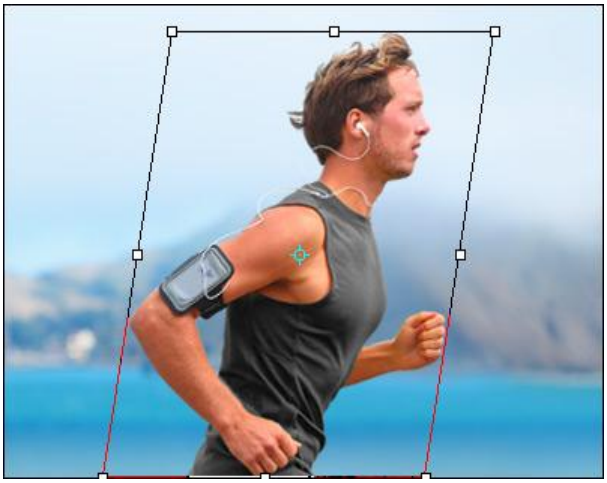


Échelle augmentée

Inclinaison. Vous pouvez déplacer certaines parties d'un objet par rapport aux autres. Lorsque vous déplacez le curseur sur le cadre, cela ressemble à ceci ⇄. Appuyez et faites glisser pour transformer l'objet. Maintenez la touche `Alt` enfoncée pour mettre à l'échelle un fragment ou un calque par rapport à son point central.



Objet source



Objet incliné

Perspective. Vous pouvez modifier la perspective de l'objet sélectionné et corriger les distorsions de perspective. Sélectionnez **Edition -> Transformation manuelle...** et déplacez les marqueurs de coin tout en maintenant la touche `Ctrl` enfoncée. Chaque marqueur peut être déplacé indépendamment des autres, ce qui vous permet de changer facilement la perspective de l'objet sélectionné.



Perspective originale



Perspective modifiée

Rotation. Vous pouvez faire pivoter un objet. Le centre de rotation peut être modifié en déplaçant le point central de l'objet. En dehors du cadre de sélection, le curseur se transforme en flèche arrondie à deux côtés . En maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé, faites pivoter l'objet dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens inverse. Si vous appuyez sur `Alt`, l'angle de rotation changera de cinq degrés.



Avant la rotation



Après la rotation

Cliquez sur le bouton **Réinitialiser la perspective** pour réinitialiser les modifications apportées à la perspective. La transformation sera déterminée par les paramètres du panneau Paramètres.

Cliquez sur le bouton **Réinitialiser le point central** pour restaurer le point central dans sa position par défaut.

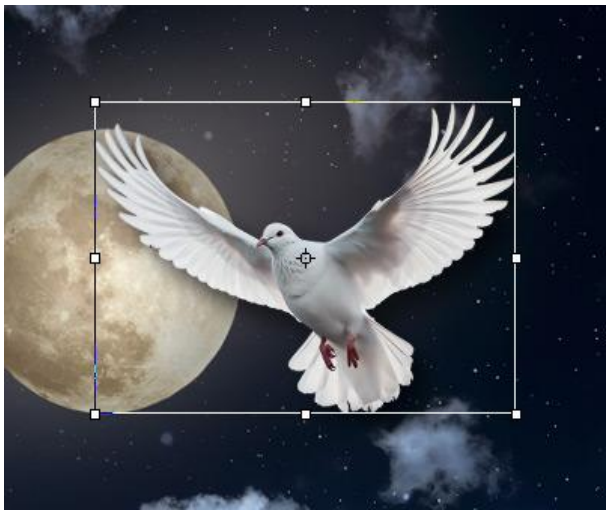
Cliquez sur **OK** pour appliquer les modifications. Pour annuler la transformation, appuyez sur **Annuler** ou utilisez la touche `Echap`.

Vous pouvez également appliquer des transformations à l'aide des commandes suivantes du sous-menu **Transformation** :

Les commandes **Rotation horaire de 90°**, **Rotation antihoraire de 90°** et **Rotation de 180°** font pivoter l'image du nombre de degrés indiqué.

La commande **Retournement horizontal** retourne l'image le long de l'axe horizontal.

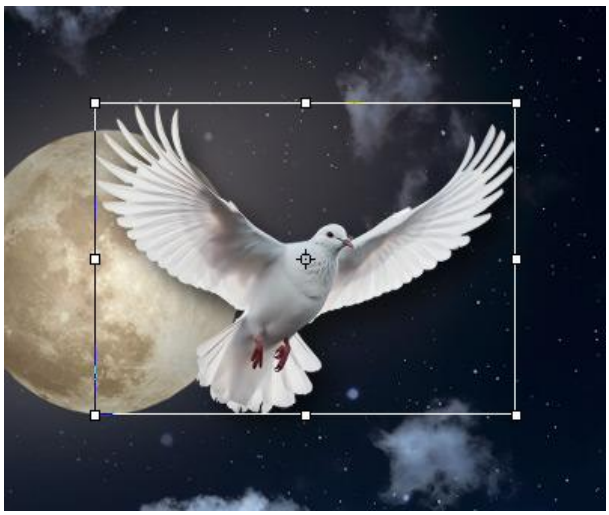
La commande **Retournement vertical** retourne l'image le long de l'axe vertical.



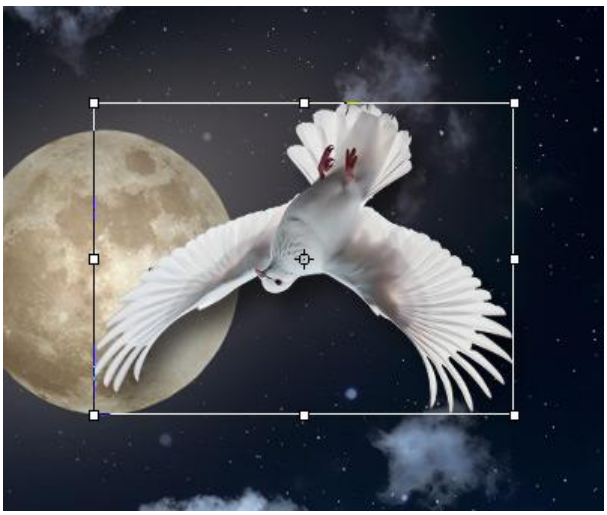
Avant la transformation



Rotation horaire de 90°



Retournement horizontal



Retournement vertical

Utilisez **Édition → Transformation → Répéter** ou `Ctrl`+`Maj`+`T` pour répéter la dernière transformation appliquée à un calque ou à un objet.

Utilisez **Calques → Dupliquer → Transformation manuelle** ou `Ctrl`+`Alt`+`T` pour créer une copie du calque actif et exécuter **Transformation manuelle**.

Utilisez **Calques → Dupliquer → Répéter la transformation** ou `Ctrl`+`Maj`+`Alt`+`T` pour créer une copie du calque actif et lui appliquer la dernière transformation.

PIPETTE

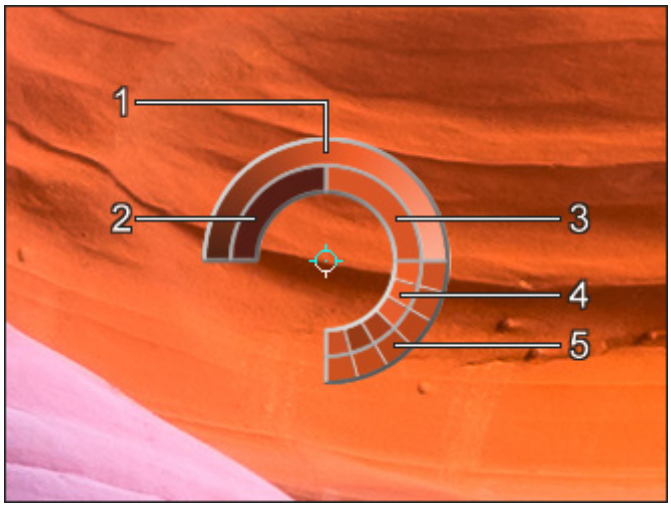
L'outil **Pipette** vous permet de sélectionner une couleur dans une image. Une couleur sélectionnée avec un clic de souris est affichée en tant que couleur actuelle dans la palette **Couleur**. Si vous déplacez le curseur en maintenant enfoncé l'outil Pipette, vous pouvez voir comment la couleur actuelle change dynamiquement. Si vous déplacez la Pipette à l'aide de la touche `Maj` enfoncée, les couleurs de tous les pixels de la trajectoire du curseur sont moyennées. Pressez la touche `I` pour accèder rapidement à cet outil.

Les paramètres de l'outil sont affichés dans le panneau **Paramètres** au-dessus de la Fenêtre d'image ou en cliquant avec le bouton droit de la souris sur l'image. Pour modifier la valeur d'un paramètre, entrez une valeur numérique dans le champ du paramètre ou réglez-le avec le curseur.

Taille de l'échantillon (1-51). C'est le nombre de pixels autour de la pointe de la pipette qui sont utilisées pour calculer la moyenne de la couleur sélectionnée. À des valeurs minimales, la zone autour de la pointe de la pipette est réduite à un pixel. Une valeur plus élevée du paramètre peut être utilisée sur des photos avec beaucoup de bruit de chrominance (pixels rouges et bleus aléatoires sur un fond homogène).

Vous pouvez changer la valeur du paramètre en choisissant entre les variantes dans le menu contextuel ou en saisissant une valeur numérique dans le panneau Paramètres.

La case à cocher **Afficher l'anneau de couleur**. Si l'option est activée, le curseur de la pipette est affiché en tant qu'**Anneau de couleur** avec 5 secteurs, ce qui vous permet d'obtenir plus d'informations sur les couleurs de cette zone.



1. La ligne de dégradé. La couleur actuelle se trouve dans le centre de la ligne, le côté gauche est +30% de noir, et le côté droit est +30% de blanc.
2. La couleur précédemment sélectionnée.
3. La couleur actuelle du pixel où se trouve le curseur.
4. Les couleurs des pixels environnants.
5. Les couleurs moyennes des zones 3x3, 5x5, 11x11, 31x31, 51x51, 101x101 px (autour de la pointe de la pipette).

Cette fonction vous aide à sélectionner les couleurs plus précisément. S'il est difficile d'attraper une certaine couleur, vous pouvez voir les teintes adjacentes dans **l'Anneau de couleur** et sélectionner la couleur sur l'anneau tout en maintenant la touche `Ctrl` enfoncée.

MAIN

L'outil **Main**  est conçu pour faire défiler la zone visible de l'image dans sa fenêtre si celle-ci a une résolution ne rentrant pas dans la zone voulue à l'échelle souhaitée. Pour bouger l'image, vous devez presser ce bouton, placer le curseur sur l'image, cliquer sur le bouton gauche et, en le maintenant enfoncé, déplacer l'image dans la fenêtre.



Défilement de la zone affichée

Pour faire défiler l'image, vous pouvez utiliser les barres de défilement ou appuyer sur la barre d'espace et faire glisser l'image avec le bouton gauche de la souris.

Pour aligner l'image au centre de la **Fenêtre d'image**, double-cliquez sur le champ carré entre les barres de défilement.

Utilisez les boutons dans l'onglet **Options de l'outil** au-dessus de la Fenêtre d'image pour ajuster l'échelle de l'image :

100% (`Ctrl`+`1` sur Win, `⌘`+`1` sur Mac) - l'image est affichée à sa **taille réelle**,

Adapter l'image (`Ctrl`+`0` sur Win, `⌘`+`0` sur Mac) - l'image est entièrement visible dans la Fenêtre d'image,

Remplir la fenêtre - l'image est redimensionnée pour remplir complètement la Fenêtre d'image.

ZOOM

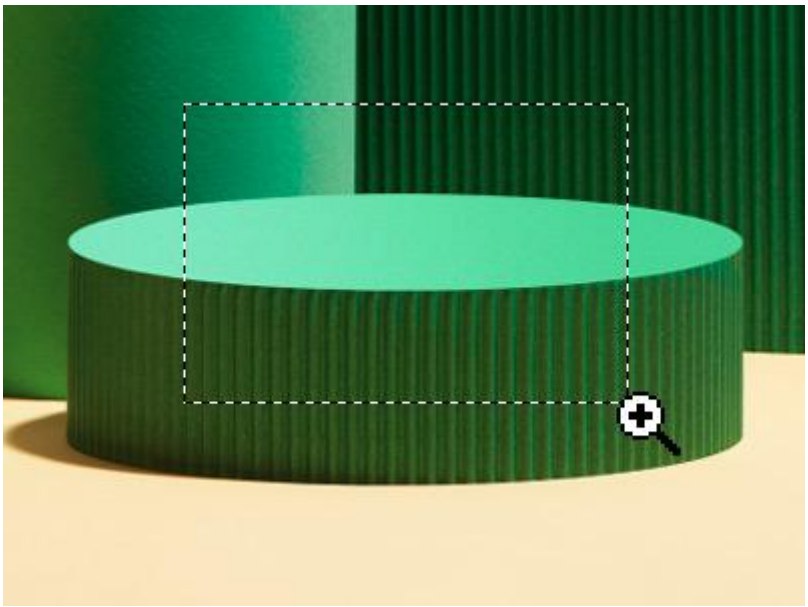
L'outil **Zoom** permet de modifier l'échelle de l'image. Vous pouvez également utiliser le panneau **Navigation** pour une mise à l'échelle rapide.

Pour effectuer un zoom avant ou arrière, sélectionnez l'outil et cliquez sur l'image dans la fenêtre du logiciel **AliveColors**. Dans le panneau Options de l'outil, sélectionnez l'un des deux modes :

- **Zoom avant** : cliquez sur l'image ou maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé pour effectuer un zoom avant, maintenez la touche `Alt` enfoncée et cliquez sur l'image pour effectuer un zoom arrière.

- **Zoom arrière** : cliquez sur l'image ou maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé pour effectuer un zoom arrière, maintenez la touche `Alt` enfoncée et cliquez pour effectuer un zoom avant.

Lorsque la case à cocher **Zoom défilant** est activée, l'échelle est modifiée en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé et en déplaçant le curseur : vers la droite pour augmenter l'échelle, vers la gauche pour la diminuer.
Lorsque la case à cocher est désactivée, vous pouvez zoomer sur une zone d'image. Pour ce faire, maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé et sélectionnez une zone rectangulaire. Une fois le rectangle dessiné, la zone sera mise à l'échelle pour s'adapter à la fenêtre d'image.



Zoom avant sur la zone sélectionnée

Pour restaurer l'échelle d'origine, appuyez sur le bouton **100%** dans le panneau Options de l'outil. Lorsque vous cliquez sur le bouton **Adapter à l'écran**, l'image est automatiquement mise à l'échelle pour s'adapter à la taille de la **Fenêtre d'image**.

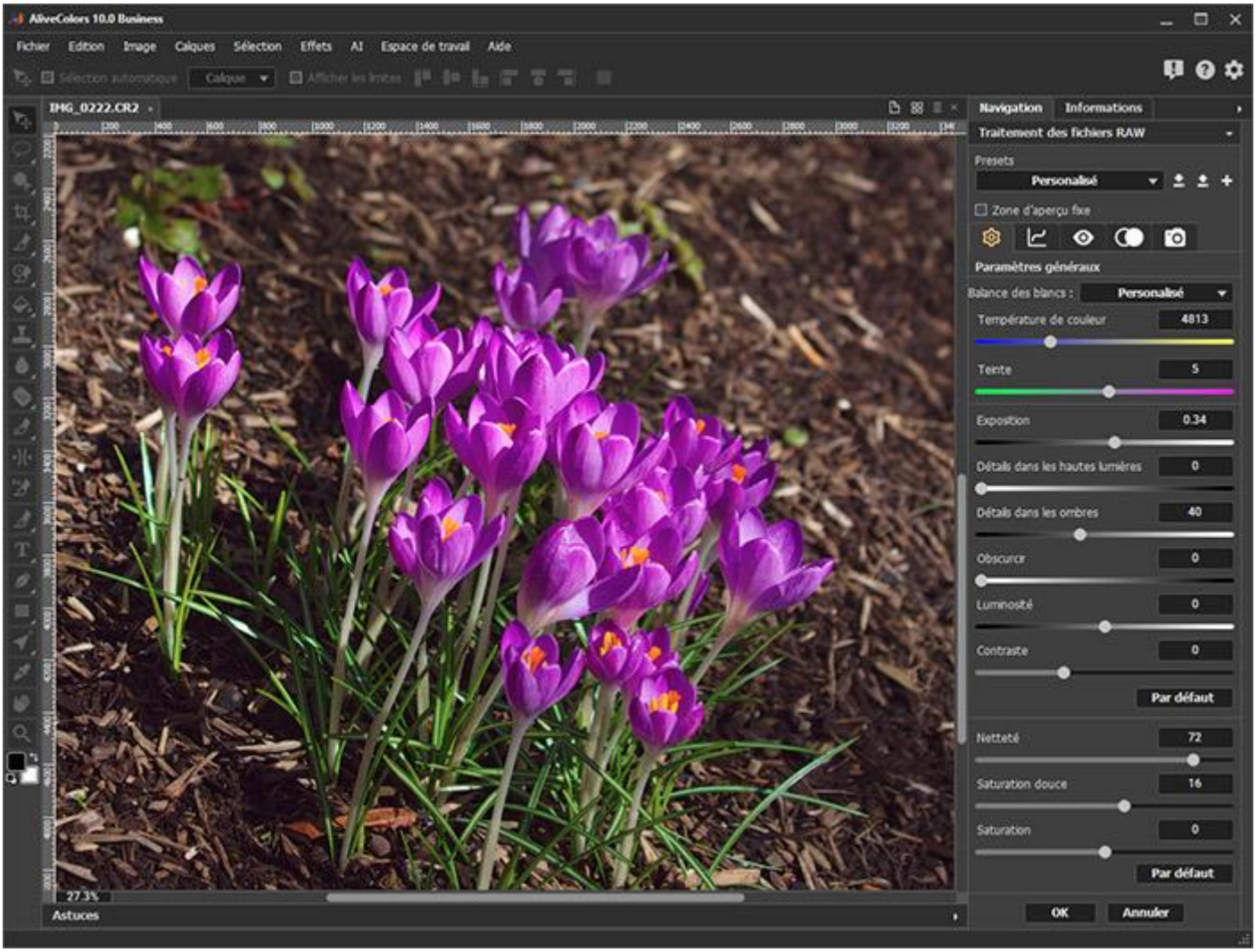
Vous pouvez également utiliser les raccourcis clavier pour modifier l'échelle de l'image : `+` et `Ctrl`+`+` (`⌘`+`+` sur Mac) pour zoomer, `-` et `Ctrl`+`-` (`⌘`+`-` sur Mac) pour dézoomer.

Vous pouvez ajuster l'échelle à l'aide des commandes suivantes dans le menu **Image** : **Zoom avant**, **Zoom arrière** et **Mise à l'échelle**.

Un double-clic sur l'icône de l'outil  dans la **Barre d'outils** permet d'ajuster l'image à 100% (taille réelle).

TRAITEMENT RAW

Lorsque vous ouvrez un fichier RAW avec l'éditeur d'images AliveColors, le mode RAW est automatiquement activé. Il est possible de pré-traiter l'image puis de continuer à travailler dans l'éditeur graphique.



Pour modifier les fichiers RAW, utilisez les paramètres dans les onglets suivants :

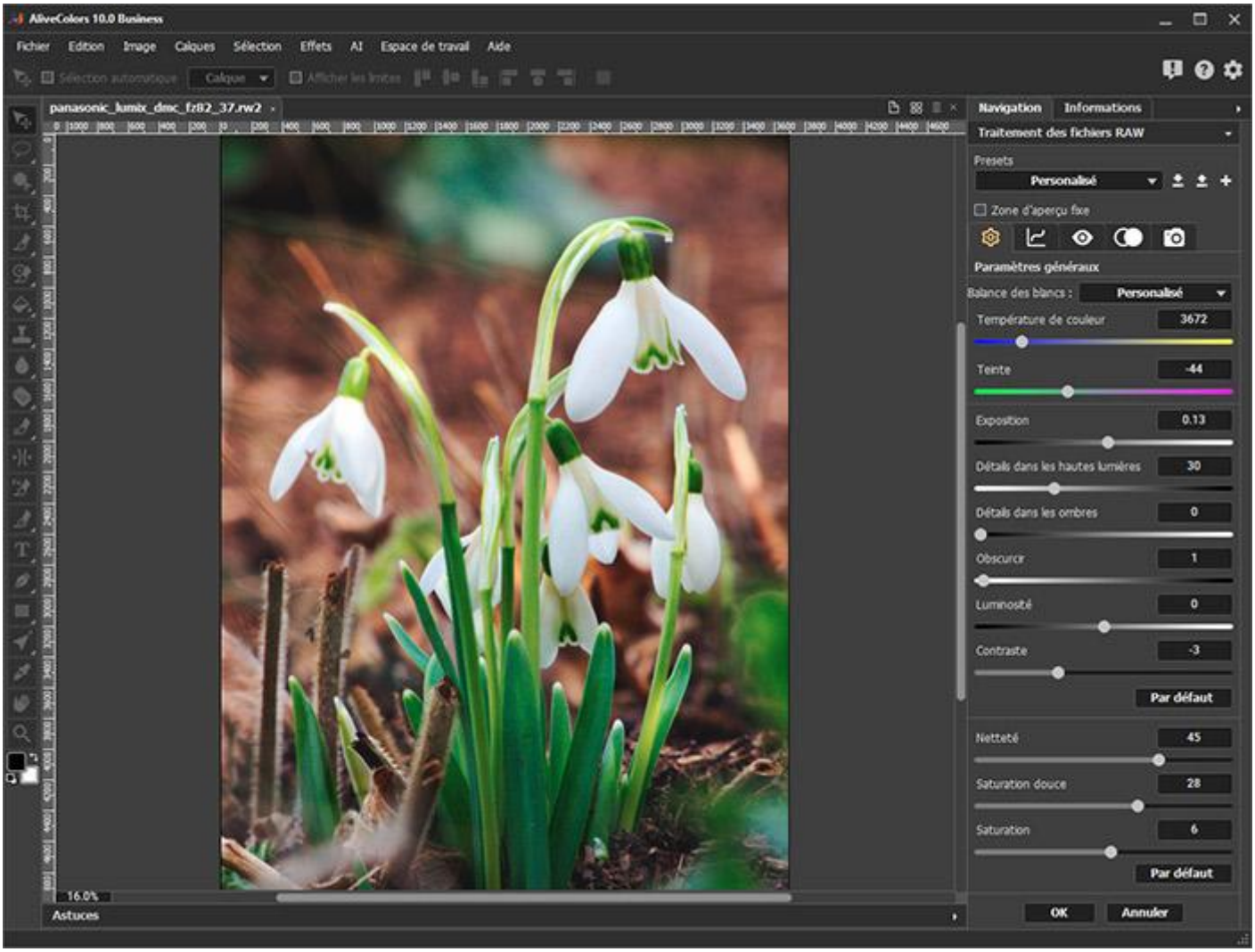
Paramètres généraux
Courbe de tonalité
Détails
TSL/Niveaux de gris
Corrections optiques

Dans l'onglet Presets, vous pouvez enregistrer les paramètres de tous les onglets dans un preset afin de les réutiliser avec les autres fichiers RAW.

Après avoir réglé les paramètres, cliquez sur le bouton **OK** pour les appliquer à la totalité de l'image ou sur le bouton **Annuler** pour annuler toutes les modifications. Vous pourrez alors travailler sur l'image en utilisant les outils et les filtres disponibles dans le logiciel.

RÉGLAGES GÉNÉRAUX

L'onglet **Paramètres généraux** donne accès aux paramètres permettant de corriger la balance des blancs, les tonalités et la saturation d'une image. Dans cet onglet, vous pouvez appliquer les corrections de base puis utiliser les paramètres d'autres onglets pour corriger précisément chaque composant de l'image et appliquer des corrections optiques.



Les paramètres suivants peuvent être utilisés pour les corrections de couleur et de tonalité :

Dans la partie **Balance des blancs**, vous pouvez donner un aspect plus réaliste aux couleurs de l'image.

La **Balance des blancs** est un processus de correction des couleurs qui permet d'obtenir des blancs réellement blancs, en supprimant les dominantes.

Vous pouvez corriger automatiquement la **Température de couleur** et la **Teinte** en utilisant les presets de la liste dynamique de la partie Balance des blancs. La tonalité globale de l'image sera modifiée en fonction du preset choisi.

Le preset par défaut est **Comme prise**. Il applique la balance des blancs définie dans l'appareil photo si elle a été définie. Cette information se trouve dans les métadonnées associées à l'image.

Si vous sélectionnez **Auto**, le logiciel analysera l'image et corrigera automatiquement la balance des blancs.

Si la balance des blancs était incorrecte au moment de la prise de vue, vous pouvez choisir le preset qui correspond le mieux aux conditions d'éclairage de la prise de vue : **Lumière du jour**, **Nuageux**, **Ombre**, **Tungstène**, **Fluorescent** ou **Flash**.



Comme prise



Ombre

Si vous n'êtes pas satisfait par la correction automatique, vous pouvez modifier les paramètres manuellement :

Tempérare de couleur (2000-50000). Ce paramètre (exprimé en degrés Kelvin) fait varier la couleur dominante de l'image du bleu (couleur "froide") au jaune (couleur "chaude"). Si la photo a été prise avec une température de couleur incorrecte, elle présente une couleur dominante. Si cette dominante est bleue (couleur trop "froide"), augmentez la valeur de la température de couleur. Si la dominante est jaune-orangée (couleur trop "chaude"), diminuez la température de couleur.



Tempérare de couleur = 4760



Tempérare de couleur = 3552

Teinte (-150..150). En modifiant la valeur de ce paramètre, vous pouvez corriger un excès de vert ou de magenta. En diminuant sa valeur, vous ajoutez du vert; en l'augmentant, vous ajoutez du magenta.



Teinte = 5



Teinte = 50

Lorsque vous définissez manuellemet les valeurs des paramètres, le nom du preset deviendra **Personnalisé**.

Dans la partie **Correction des tonalités**, vous pouvez modifier la luminosité de certaines parties de l'image ou récupérer des détails dans les parties sous-exposées (ombres) ou sur-exposées (hautes lumières).

Exposition (-4,00..4,00). Ce paramètre vous permet de contrôler (augmentation ou diminution) la luminosité. Si vous diminuez sa valeur, l'image devient plus sombre. Si vous l'augmentez, l'image devient plus claire.



Exposition = -1.00



Exposition = 1.00

Détails dans les hautes lumières (0-100). Le paramètre vous permet de faire apparaître des détails dans les zones sur-exposées de l'image. Si sa valeur augmente, les zones sur-exposées deviennent plus sombres et les détails apparaissent.



Détails dans les hautes lumières = 5



Détails dans les hautes lumières = 50

Détails dans les ombres (0-100). Ce paramètre vous permet de faire apparaître des détails dans les zones sous-exposées de l'image. Si sa valeur augmente, les zones sous-exposées deviennent plus claires et les détails apparaissent.



Détails dans les ombres = 5



Détails dans les ombres = 50

Obscurcir (0-100). Ce paramètre permet d'améliorer la qualité des ombres de l'image. L'effet est plus prononcé sur les zones sombres que sur les tons moyens et les hautes lumières. Il permet également d'augmenter le contraste de l'image.



Obscurcir = 0



Obscurcir = 15

Luminosité (-150..150). Ce paramètre permet de régler la luminosité globale de l'image, de la rendre plus claire ou plus foncée. Lorsque vous augmentez la valeur de ce paramètre, l'image est éclaircie. Si vous la diminuez, l'image devient plus sombre.



Luminosité = -50



Luminosité = 50

Contraste (-50..100). Ce paramètre vous permet de contrôler le contraste de l'image. Lorsque sa valeur augmente, les zones sombres de l'image deviennent encore plus sombres et les hautes lumières sont éclaircies.



Contraste = -25



Contraste = 25

Cliquez sur le bouton **Par défaut** pour réinitialiser les paramètres à leurs valeurs par défaut.

Dans la partie **Correction de couleurs**, vous pouvez modifier la netteté de l'image ainsi que la saturation des couleurs.

Réglez les paramètres suivants :

Netteté (-100..100). Ce paramètre permet d'améliorer les détails, en augmentant la différence entre les pixels situés à proximité des zones présentant une différence de luminosité. Cette modification s'applique surtout aux pixels de luminosité moyenne. En augmentant ce paramètre l'image gagne en netteté.



Netteté = -50



Netteté = 50

Saturation douce (-100..100). Ce paramètre renforce les couleurs faiblement saturées, sans altérer les autres.



Saturation douce = -50



Saturation douce = 50

Saturation (-100..100). Ce paramètre permet de modifier l'intensité de toutes les couleurs de l'image; Il peut varier de -100 (image en niveaux de gris) à +100 (couleurs extrêmement saturées).



Saturation = -50



Saturation = 50

Cliquez sur le bouton **Par défaut** pour réinitialiser les paramètres à leurs valeurs par défaut.

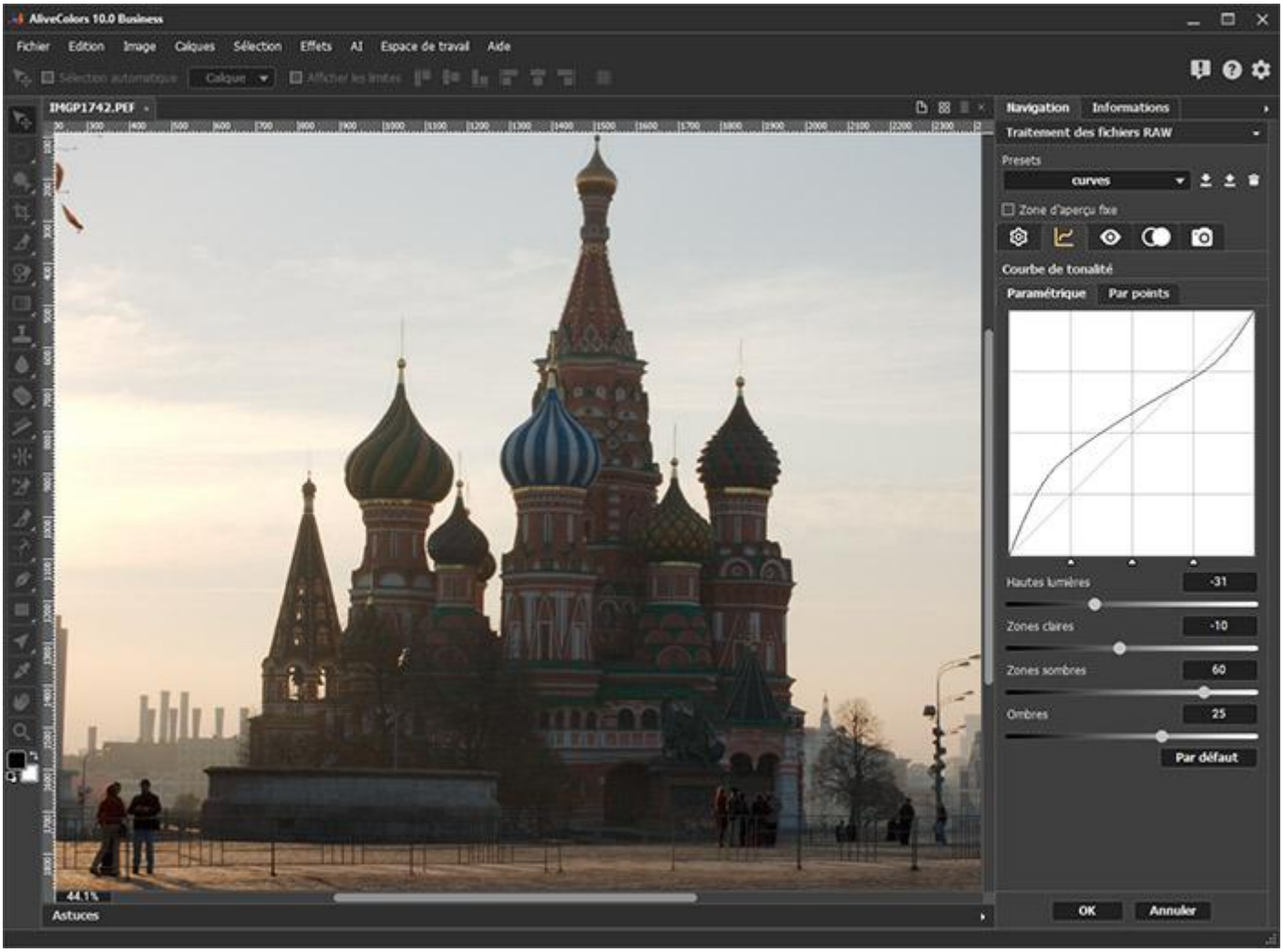
Le réglage des paramètres de cet onglet suffit en général à obtenir des résultats satisfaisants.

Si nécessaire, vous pouvez appliquer des effets supplémentaires ou corriger des défauts en utilisant les paramètres des autres onglets.

Vous pouvez sauvegarder les paramètres comme un nouveau preset dans l'onglet **Presets** pour le réutiliser ultérieurement sur un autre fichier RAW.

COURBE DE TONALITÉ

L'onglet **Courbe de tonalité** est utilisé pour régler la luminosité (intervalle de tons) de l'image. Il permet de régler le contraste, soit sur une partie de l'image, soit sur la totalité de celle-ci.



Par défaut, la courbe est une ligne droite inclinée à 45^{o} et n'apporte aucune modification à l'image. Les valeurs de tons en entrée correspondent exactement à leurs valeurs de sortie.

Lorsque la courbe est au dessus de cette ligne oblique, les zones correspondantes de l'image deviennent plus claires. Lorque la courbe est en dessous, les zones correspondantes deviennent plus sombres. Si toute la courbe est située au dessus de cette ligne oblique, toute l'image devient plus claire. Si toute la courbe est située au-dessous, toute l'image devient plus sombre.

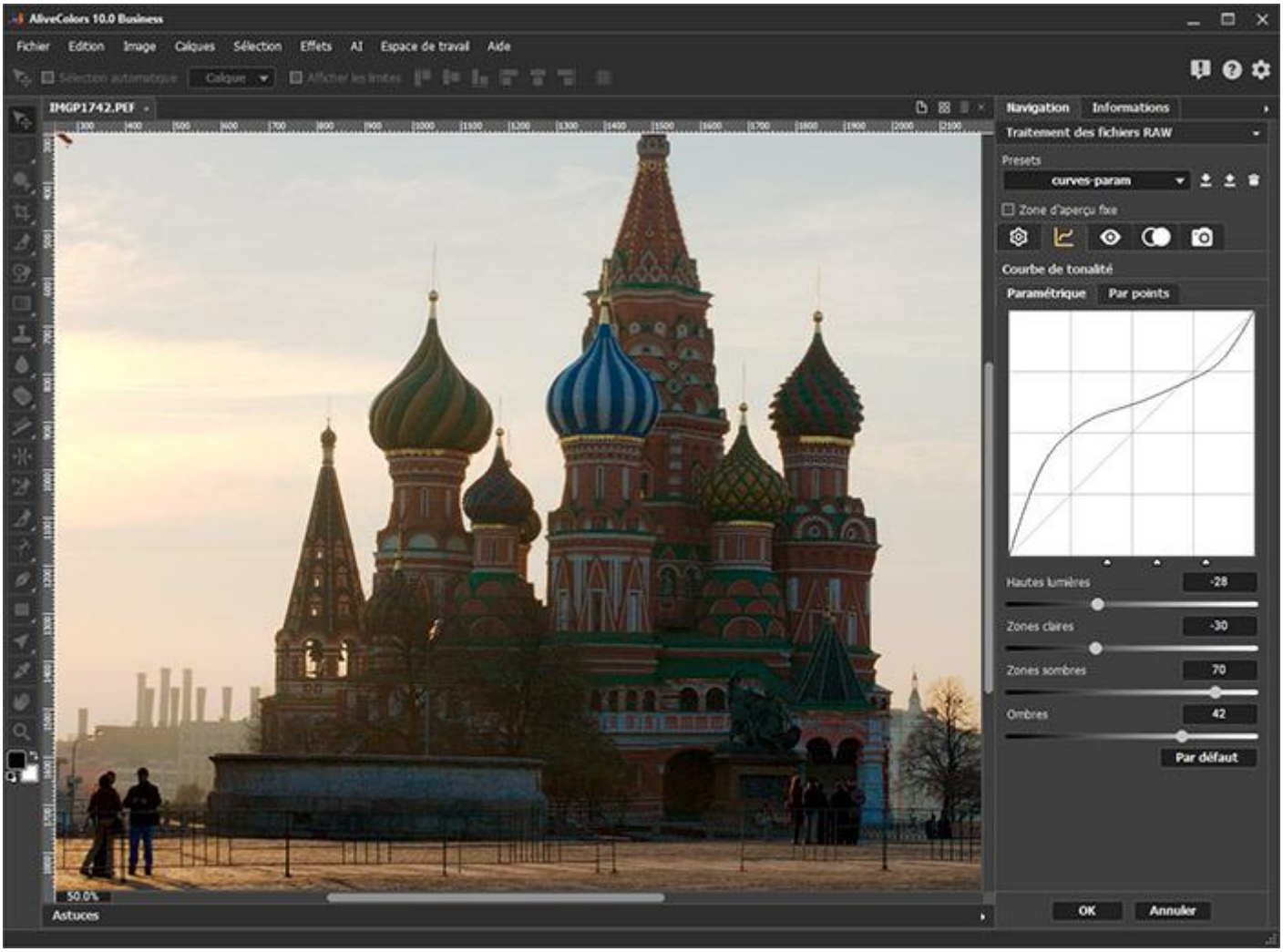
L'onglet contient deux courbes : **Paramétrique** et **Par points**. Les réglages pour chaque type de courbe peuvent être modifiés individuellement.

La **Courbe paramètrique** vous permet de modifier graduellement la luminosité de certaines parties de l'image. La courbe peut être modifiée en réglant les paramètres suivants :

Les paramètres **Zones claires** et **Zones sombres** affectent principalement le milieu de la courbe. La modification de ces paramètres concerne les zones de densité moyenne de l'image.

Les paramètres **Hautes lumières** et **Ombres** affectent les valeurs aux extrémités de la courbe. La modification de ces paramètres concerne les parties les plus claires et les plus foncées de l'image.

Chaque paramètre est associé à une zone particulière de l'image. Pour agrandir ou réduire cette zone, vous pouvez utiliser les séparateurs situés sur l'axe horizontal du graphique. La division en zones va des tons plus foncés (à gauche) vers les tons les plus clairs (à droite).



Modification de la courbe paramètrique

En utilisant la **Courbe par points**, vous pouvez ajuster très précisèment un intervalle de luminosité déterminé. La courbe est modifiée en y insérant des points de contrôle puis en les déplaçant.

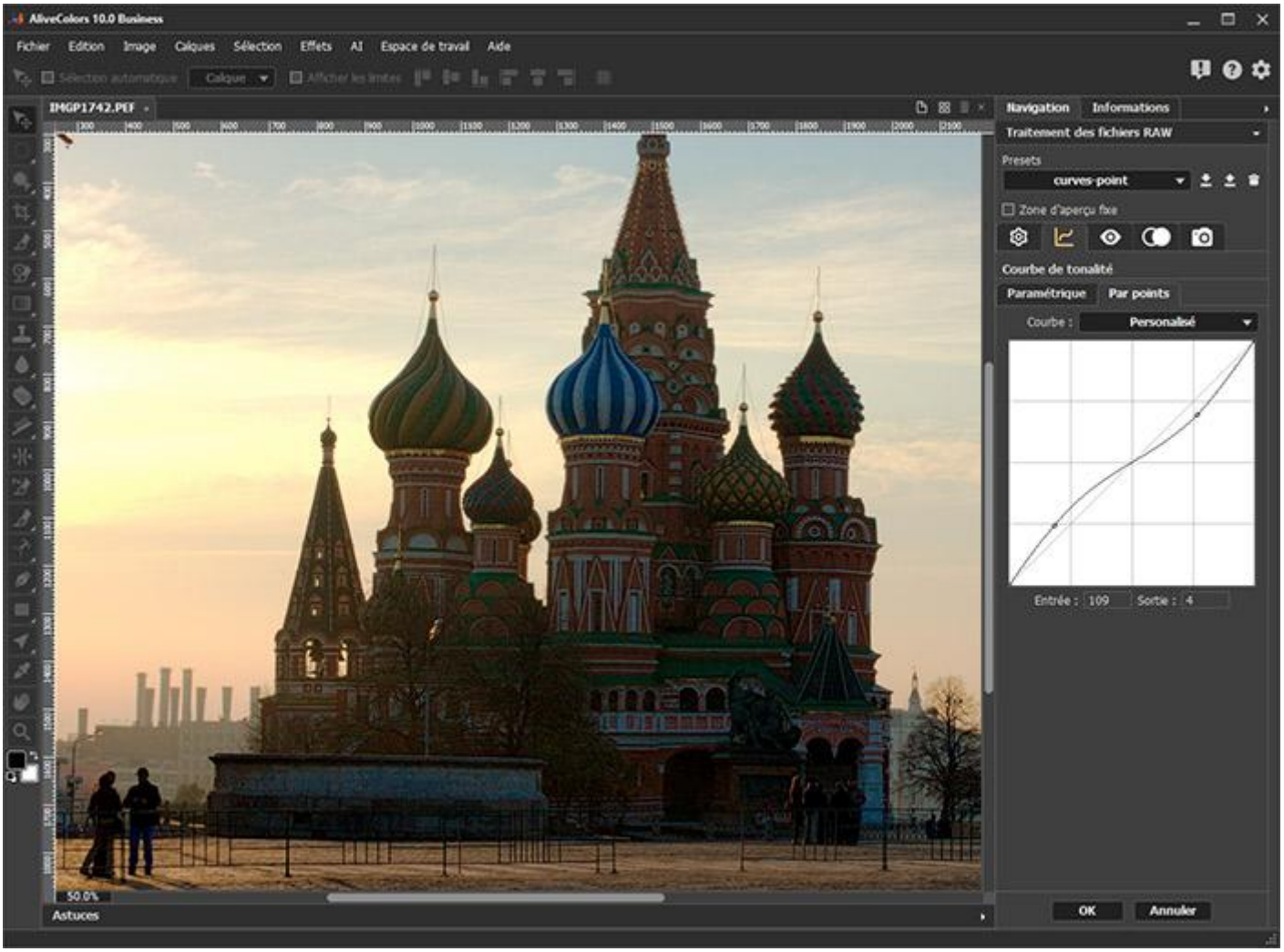
Dans la liste **Courbe**, vous pouvez choisir une des courbes standard qui affectent la luminosité de l'image : **Contraste moyen** ou **Contraste élevé**. Si vous ajoutez des points de contrôle, le nom de la courbe se transformera en **Personnalisé**. Si vous sélectionnez **Défaut**, tous les points de contrôle que vous avez ajoutés seront supprimés et la courbe reprendra un aspect linéaire.

Pour chaque point de la courbe, les valeurs de luminosité d'**Entrée** et de **Sortie** sont affichées sous le graphique.

Les valeurs de luminosité d'entrée sont représentées sur l'axe horizontal et les valeurs de sortie sont représentées sur l'axe vertical.

Si la valeur de luminosité de sortie est inférieure à la valeur d'entrée, la zone correspondante de l'image sera assombrie (dans ce cas, le point de la courbe se situera sous la ligne oblique). Si la valeur de sortie est supérieure à la valeur d'entée, alors la tonalité correspondante est éclaircie (le point est au dessus de la ligne oblique).

La courbe sera modifiée si vous cliquez et déplacez un point de contrôle. Si vous n'avez pas assez de points de contrôle pour ajuster précisèment la courbe, vous pouvez en ajouter là où vous le jugez nécessaire. Il vous suffit de cliquer sur la courbe avec le bouton gauche de la souris. Pour supprimer un point, cliquez dessus avec le bouton droit.



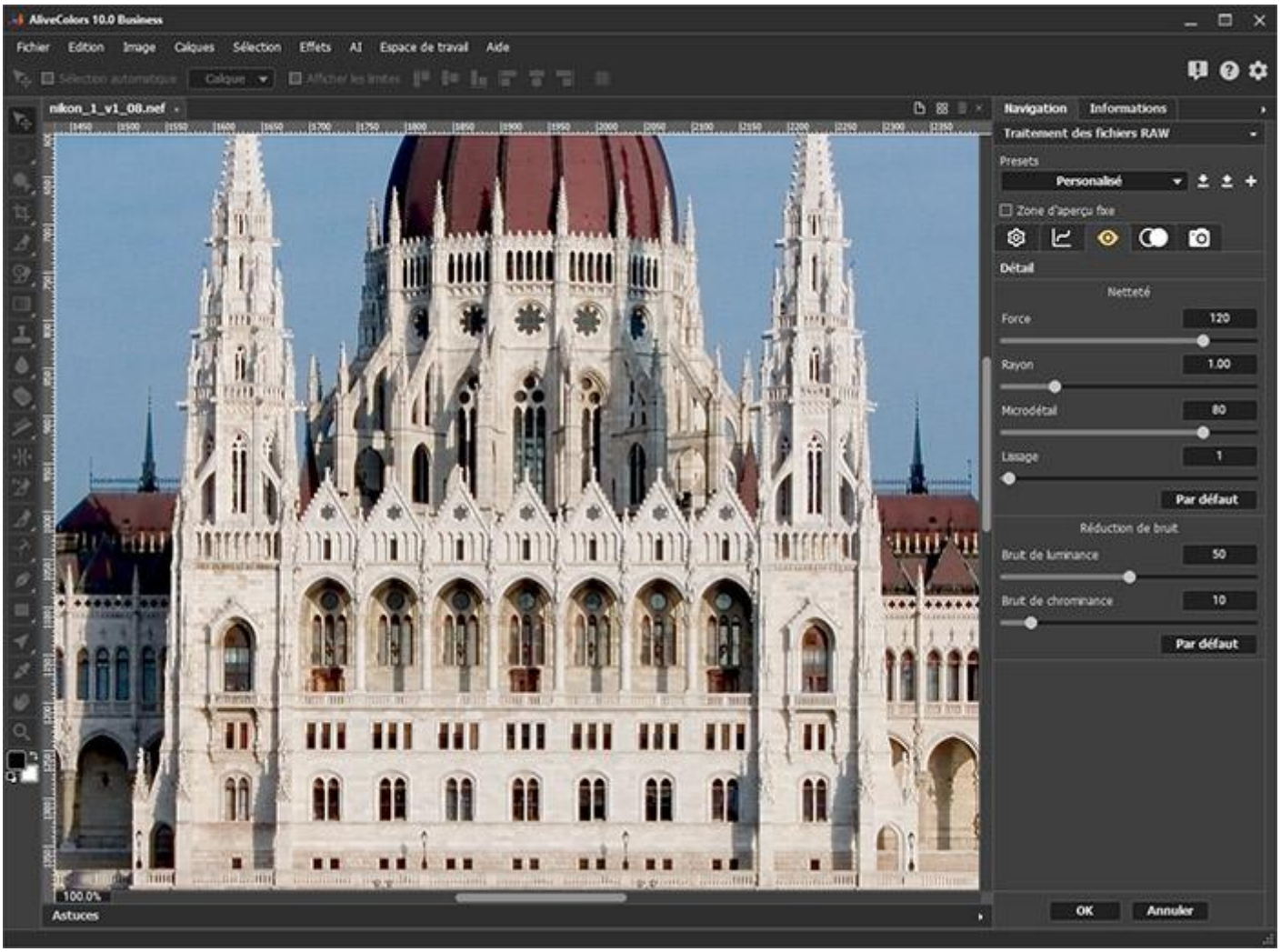
Modification de la courbe par points

Note. Si vous utilisez les deux courbes, leurs modifications respectives s'additionnent.

DÉTAILS

Dans l'onglet **Détails** , vous trouverez les paramètres permettant d'améliorer la netteté de l'image et de rédure le bruit.

> **Astuce.** Pour obtenir de meilleurs résultats, il est recommandé d'ajuster les paramètres avec un affichage d'au moins 100%.



Les paramètres de la section **Netteté** sont utilisés pour améliorer le piqué et la netteté de l'image.

> **Force** (0-150). Ce paramètre permet d'augmenter le contraste le long des bords des objets. Lorsque vous augmentez la valeur de ce paramètre, les pixels clairs le long des bords sont éclaircis et les pixels sombres - assombris. Par ce mécanisme, l'image devient plus nette.



Force = 10



Force = 100

Rayon (0.50-3.00). Ce paramètre indique la largeur de l'espace qui sera amélioré autour des bords des objets.



Rayon = 1,00



Rayon = 3,00

Microdétail (0-100). Ce paramètre permet d'augmenter le contraste entre des pixels voisins. Les pixels clairs deviennent plus clairs, les pixels foncés - plus foncés. Lorque vous augmentez la valeur de ce paramètre, vous améliorer la netteté des petits détails.



Microdétail = 10



Microdétail = 100

Lissage (0-100). Lorsque vous augmentez la valeur de ce paramètre, l'image modifiée est combinée avec l'image originale et le piqué est réduit.



Lissage = 5



Lissage = 50

Cliquez sur le bouton **Par défaut** pour réinitialiser les paramètres à leur valeur par défaut.

Les paramètres de la section **Réduction de bruit** permettent de réduire le bruit dans l'image.

Dans une image couleur, il y a deux types de bruit : le bruit de luminance et le bruit de chrominance. Le bruit de luminance apparaît sous la forme de taches de couleurs aléatoires. Le bruit de chrominance apparaît, lui sous forme de tâches plus foncées ou plus claires donnant un aspect granuleux à l'image.

Bruit de luminance (0-100). Augmentez cette valeur pour réduire l'aspect granuleux de l'image et supprimer le bruit de luminance.



Bruit de luminance



Réduction du bruit de luminance

Bruit de chrominance (0-100). Augmentez cette valeur pour réduire le bruit de chrominance (en réduisant la saturation des tâches colorées).



Bruit de chrominance



Réduction du bruit de chrominance

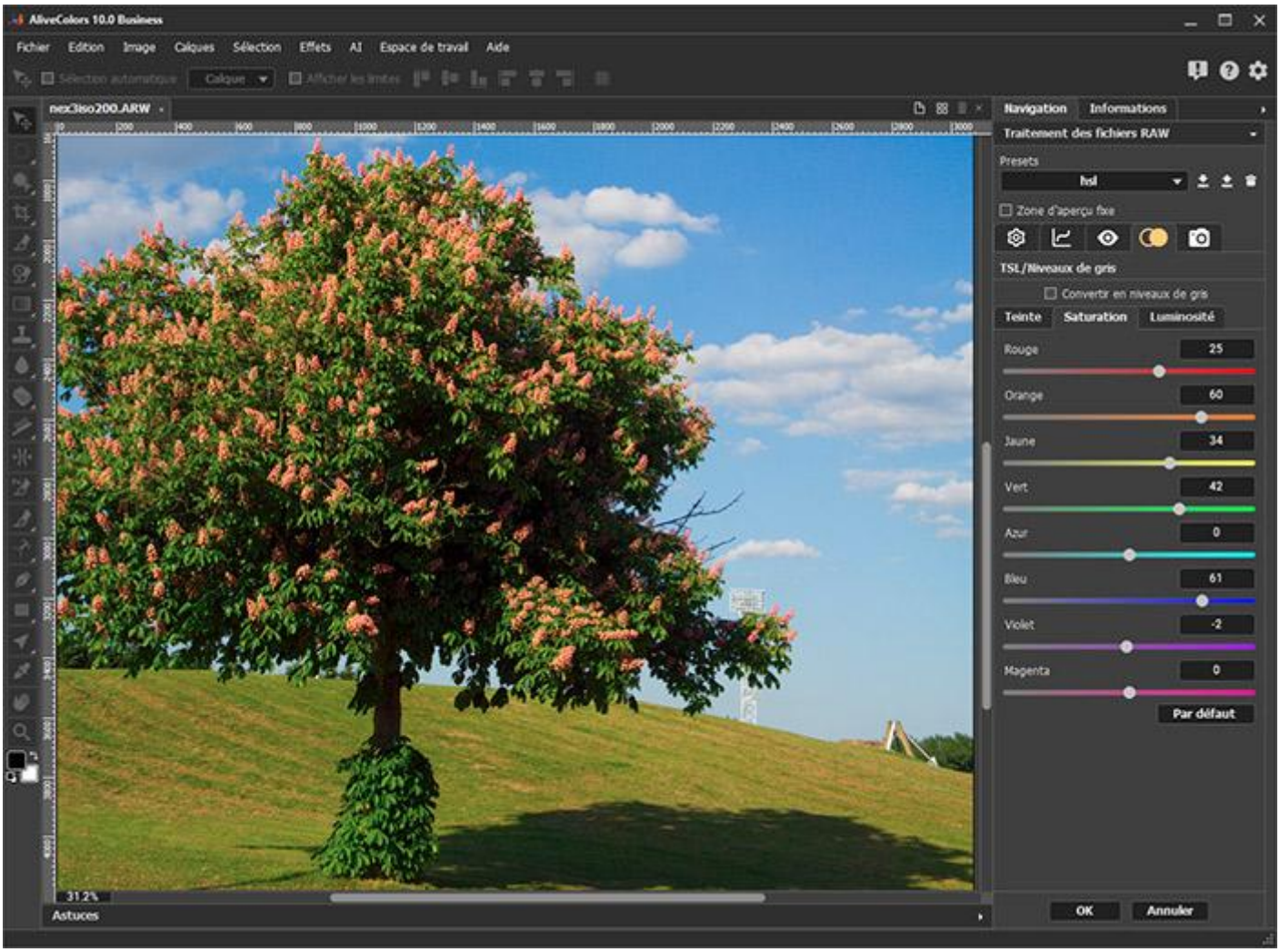
Cliquez sur le bouton **Par défaut** pour réinitialiser les paramètres à leur valeur par défaut.

Lorsque vous réduisez le bruit, il est important de rester très mesuré. Si vous exagérez et donnez de fortes valeurs pour le bruit de luminance, l'image perdra de son naturel et semblera "plastifiée". En ce qui concerne le bruit de chrominance, de trop fortes valeurs risquent de modifier la couleur des petits détails.

TSL/NIVEAUX DE GRIS

Les paramètres de l'onglet **TSL/Niveaux de gris** sont utilisés pour régler des intervalles de couleurs ou pour convertir une image en niveaux de gris.

Le modèle **TSL** est un modèle colorimétrique décrivant les couleurs en utilisant leur **Teinte** (T), leur **Saturation** (S) et leur **Luminosité** (L).



Activez la case **Convertir en niveaux de gris** (inactive par défaut) pour convertir l'image en noir, blanc et niveaux intermédiaires. Réglez les paramètres dans l'onglet **Niveaux de gris**. Chaque paramètre modifie la luminosité d'un niveau de gris correspondant à un intervalle de couleurs et s'étendant du blanc au noir.



Couleurs d'origine



Niveaux de gris

Lorsque cette case est cochée, vous pouvez régler la luminosité de certaines zones de l'image en fonction de leur couleur originale.

Si cette case n'est pas cochée, trois sous-onglets avec des curseurs sont disponibles pour régler les composants des couleurs de chaque intervalle. Examinons chaque sous-onglet :

Dans l'onglet **Teinte**, vous pouvez modifier les couleurs d'intervalles spécifiques de l'image. Vous pouvez, par exemple, modifier la couleur du ciel de bleu clair à mauve.



Ciel bleu clair



Ciel mauve

Dans l'onglet **Saturation**, vous pouvez modifier l'intensité de chaque couleur. Par exemple, vous pouvez changer la couleur du ciel de gris à bleu.



Ciel gris



Ciel bleu

Dans l'onglet **Luminosité**, vous pouvez modifier la luminosité d'un intervalle de couleurs de l'image. Réglez le paramètre pour assombrir ou éclaircir la couleur sélectionnée.



Ciel sombre



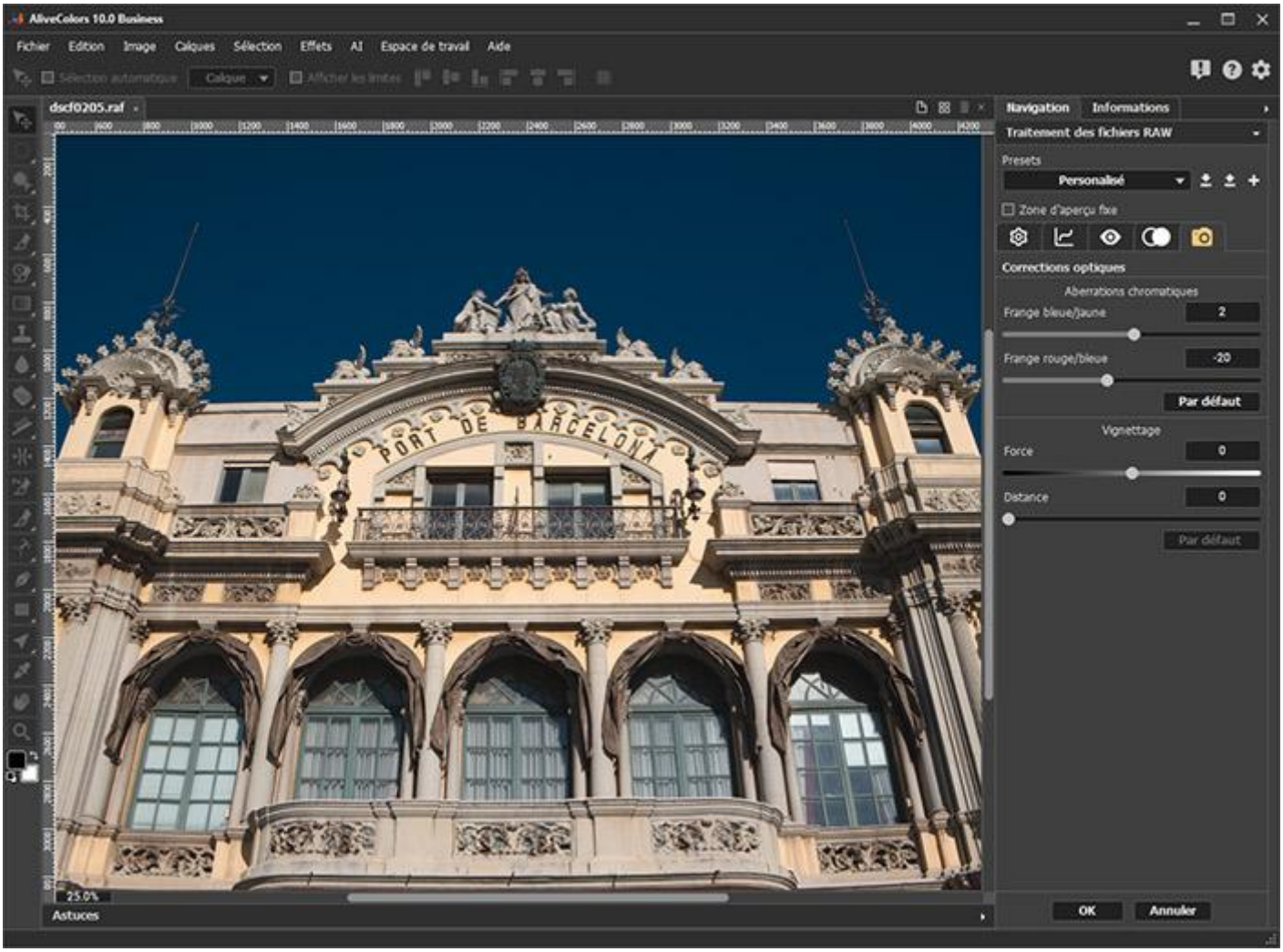
Ciel clair

Le réglage des couleurs doit être fait de façon très précise, car lorsque vous déplacez le curseur pour une certaine couleur, toutes les parties de l'image qui contiennent cette couleur seront modifiées.

Cliquez sur le bouton **Par défaut** pour réinitialiser tous les paramètres à leurs valeurs par défaut.

CORRECTIONS OPTIQUES

L'objectif de votre appareil photo peut, dans certaines conditions (distance focale, ouverture...) présenter de légers défauts. Ceux-ci peuvent être corrigés dans l'onglet **Corrections optiques** .



Les paramètres de cet onglet vous permettent de corriger les deux défauts principaux des objectifs.

Les **Aberrations chromatiques** sont provoquées par la dispersion de la lumière lors de son passage dans les lentilles de l'objectif. Cela se traduit généralement par une frange colorée ou un halo sur le contour des objets. Par exemple, un liseré rouge apparaîtra sur le côté de l'objet le plus proche du centre et un liseré bleu sur le côté le plus éloigné.

Frange rouge/bleue (-100..100). Réglez le paramètre pour supprimer les franges rouges ou bleues.

Frange bleue/jaune (-100..100). Réglez le paramètre pour supprimer les franges bleues ou jaunes.



Aberrations chromatiques



Aberrations chromatiques supprimées

Le **Vignettage** est un défaut qui assombrit (ou quelquefois éclaircit) les bords de l'image.

Force (-100..100). Si vous augmentez la valeur de ce paramètre, les bords de l'image sont éclaircis. De la même manière, si vous réduisez sa valeur, les bords seront assombris.

Distance (0-100). Si vous augmentez la valeur de ce paramètre, la correction s'applique à une zone plus importante partant des bords de l'image. En réduisant cette valeur, la zone d'application (en partant des bords) sera plus réduite.



Bords assombris



Vignettage supprimé

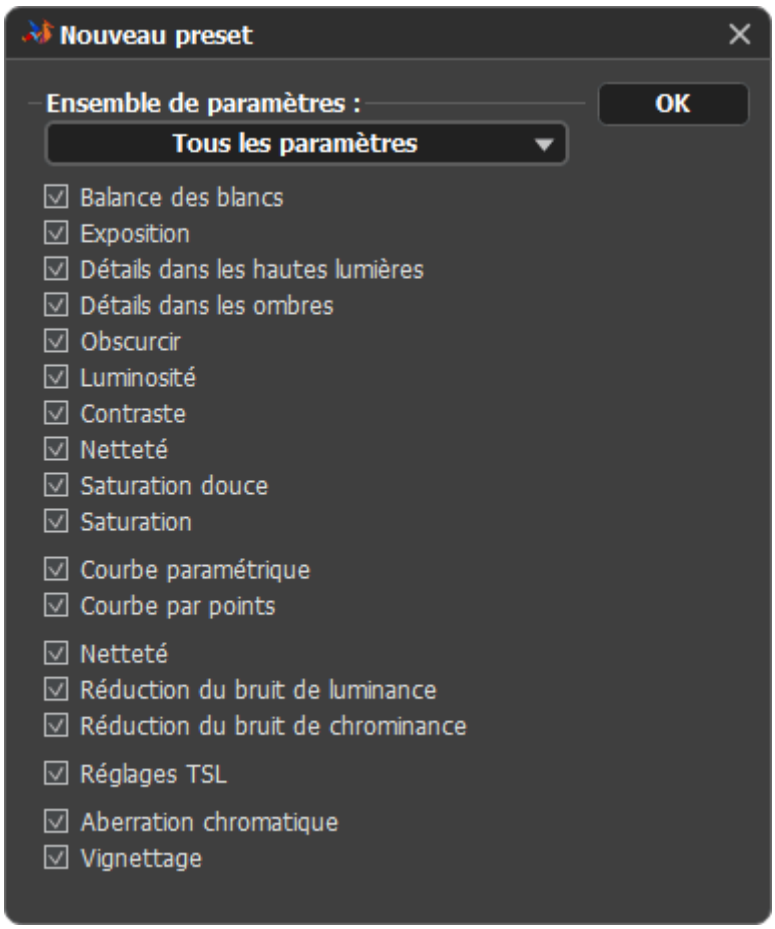
Il faut noter que le vignettage n'est pas toujours considéré comme un défaut. Il est quelquefois utilisé volontairement pour ajouter un effet artistique à l'image. Il peut être utilisé pour enrichir la composition de l'image ou pour attrirer l'attention sur le sujet placé au centre.

PRESETS

Vous pouvez sauvegarder des réglages dans un preset afin de les réutiliser pour traiter d'autres fichiers RAW. Vous pouvez enregistrer les réglages d'un ou de plusieurs onglets.

Vous pouvez trouver tous les presets disponibles dans la liste déroulante **Presets**.

Si vous modifiez des paramètres, le nom du preset devient automatiquement **Personnalisé** et le bouton **Enregistrer le preset personnalisé** ➕ apparaît à côté de la liste. Cliquez sur ➕ pour enregistrer les paramètres actuels. Le nouveau preset reçoit automatiquement un nom (par exemple, Personnalisé_1, Personnalisé_2, etc.) qui peut être modifié selon les besoins en saisissant n'importe quelle combinaison de lettres et de chiffres dans le champ en surbrillance. Appuyez sur la touche `Entrée` dans le mode d'édition du nom (lorsque le curseur se trouve dans le champ du nom du preset). Cela ouvrira la boîte de dialogue **Nouveau preset** où vous pourrez sélectionner les paramètres du preset.



Sélectionnez les réglages qui seront enregistrés : soit tous les paramètres, soit les paramètres d'un certain onglet.

Vous pouvez également activer manuellement les cases à cocher en regard des noms des paramètres souhaités ou des groupes de paramètres souhaités. Les valeurs des paramètres sélectionnés seront enregistrées dans un preset.

> **Attention !** Lorsque vous sélectionnez un preset, les valeurs des paramètres qui n'ont pas été enregistrés sont réinitialisées aux valeurs par défaut.

Cliquez sur  pour exporter vos presets dans un fichier .presets. Pour charger le fichier de presets dans le logiciel, cliquez sur .

Pour supprimer un preset, sélectionnez-le dans la liste et cliquez sur le bouton **Supprimer**.