



# ArtSuite

**Cadres et effects pour vos images!**



---

## CONTENU

- Champ d'application
- Installation du programme (Windows)
- Installation du programme (Mac)
- Enregistrement du programme
- Comment fonctionne-t-il?
  - ◊ Espace de travail
  - ◊ Comment utiliser le logiciel
  - ◊ Texte et Filigrane
  - ◊ **Préférences**
  - ◊ Traitement par lots
  - ◊ Imprimer l'image
  - ◊ Noir et blanc
  - ◊ **Décaler les couleurs**
  - ◊ **Mélangeur de couches**
  - ◊ Texture
  - ◊ Glamour
  - ◊ **Deux clés**
  - ◊ Trame de demi-teintes
  - ◊ Bandes de couleur
  - ◊ Glitch art
  - ◊ Classique
  - ◊ Motifs
  - ◊ Traits
  - ◊ **Éraillures**
  - ◊ Enroulement
  - ◊ Carreaux
  - ◊ **Déchiré**
  - ◊ Spray
  - ◊ Artistique
  - ◊ Givre
  - ◊ Cadrage artistique
  - ◊ Passe-partout
  - ◊ Vignette
  - ◊ **Paint à la main**
  - ◊ Utilisation des paquets de cadres
  - ◊ **Paquets de cadres personnalisés**
- Exemples
  - ◊ Faire vos propres cadres
  - ◊ **Créez votre propre galerie d'art**
  - ◊ Quatre saisons
  - ◊ **La cathédrale de Berlin**
- Logiciels de AKVIS

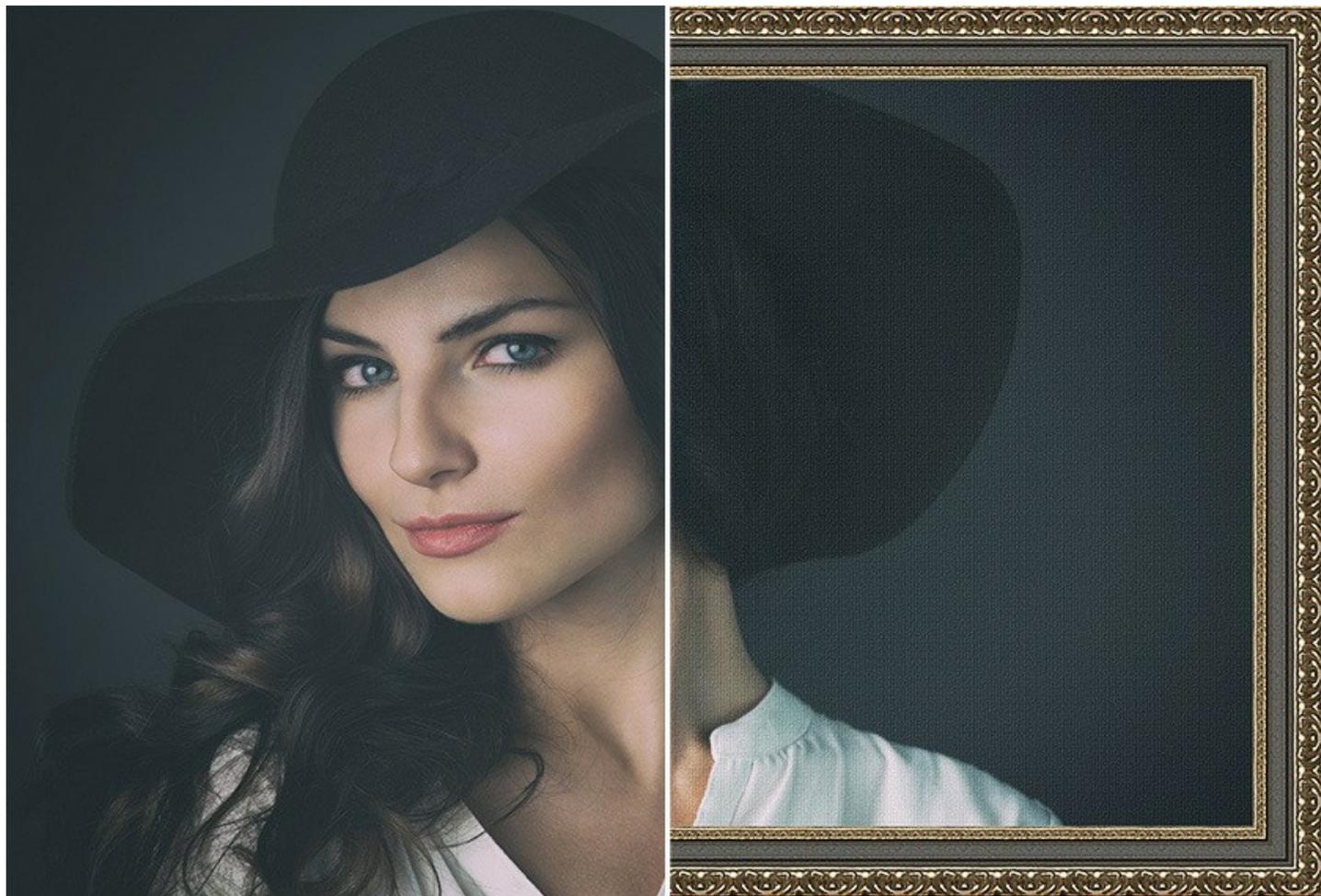
## AKVIS ARTSUI TE 19.5 | ENCADREMENTS ET EFFETS SPÉCIAUX POUR VOS PHOTOS

AKVIS ArtSuite est une collection impressionnante d'effets polyvalents pour décorer des photos numériques.

**Décorez une photo pour lui donner un look original et festif !**

On en a besoin dans nombreuses situations : lors de la création d'une carte postale pour vos amis, d'un album de vacances, d'un fond d'écran personnalisé ou simplement lors de l'édition de vos images "pour l'amour de l'art".

AKVIS ArtSuite offre plusieurs effets de base qui permettent de créer un **nombre illimité de versions d'effets**.



Les effets sont divisés en deux groupes - Cadres et Effets.

▸ Cadres :

Cadres photo (encadrements) vous permettent de générer un cadre photo pour votre photo.

Ajoutez de l'élégance et du style à votre image en l'encadrant avec un [cadre en bois classique](#) ou créez une image drôle en ajoutant des [grenouilles joyeuses](#).

Les échantillons de cadres intégrés dans ArtSuite peuvent être facilement adaptés à votre photo. Sélectionnez une couleur pour le cadre, choisissez sa forme, son style, sa luminosité et l'intensité de l'effet appliqué.



Vous pouvez créer un cadre avec des **bords déchirés**, un **pass-partout**, une **surface "grattée"**, un **effet d'enroulement d'une page**, etc. Il peut s'agir d'un cadre en bois avec des traits gravés ou un cadre avec un ornement. Si vous aimez travailler avec des calques, vous apprécierez la possibilité d'appliquer un cadre transparent, de sorte que le calque inférieure puisse servir d'arrière-plan.

**Créez vos propres encadrements uniques !** Vous pouvez charger n'importe quelle image en tant qu'échantillon et générer un cadre photo original. Le résultat peut être étonnant !



La version autonome (standalone) du logiciel permet non seulement de créer des cadres à partir d'échantillons, mais aussi d'appliquer des **cadres peints à la main** - des images de haute qualité avec des trous de formes variées. Certains cadres peints à la main sont inclus dans ArtSuite, et il est également possible de télécharger et d'installer le [Paquet gratuit](#) (30 cadres supplémentaires).

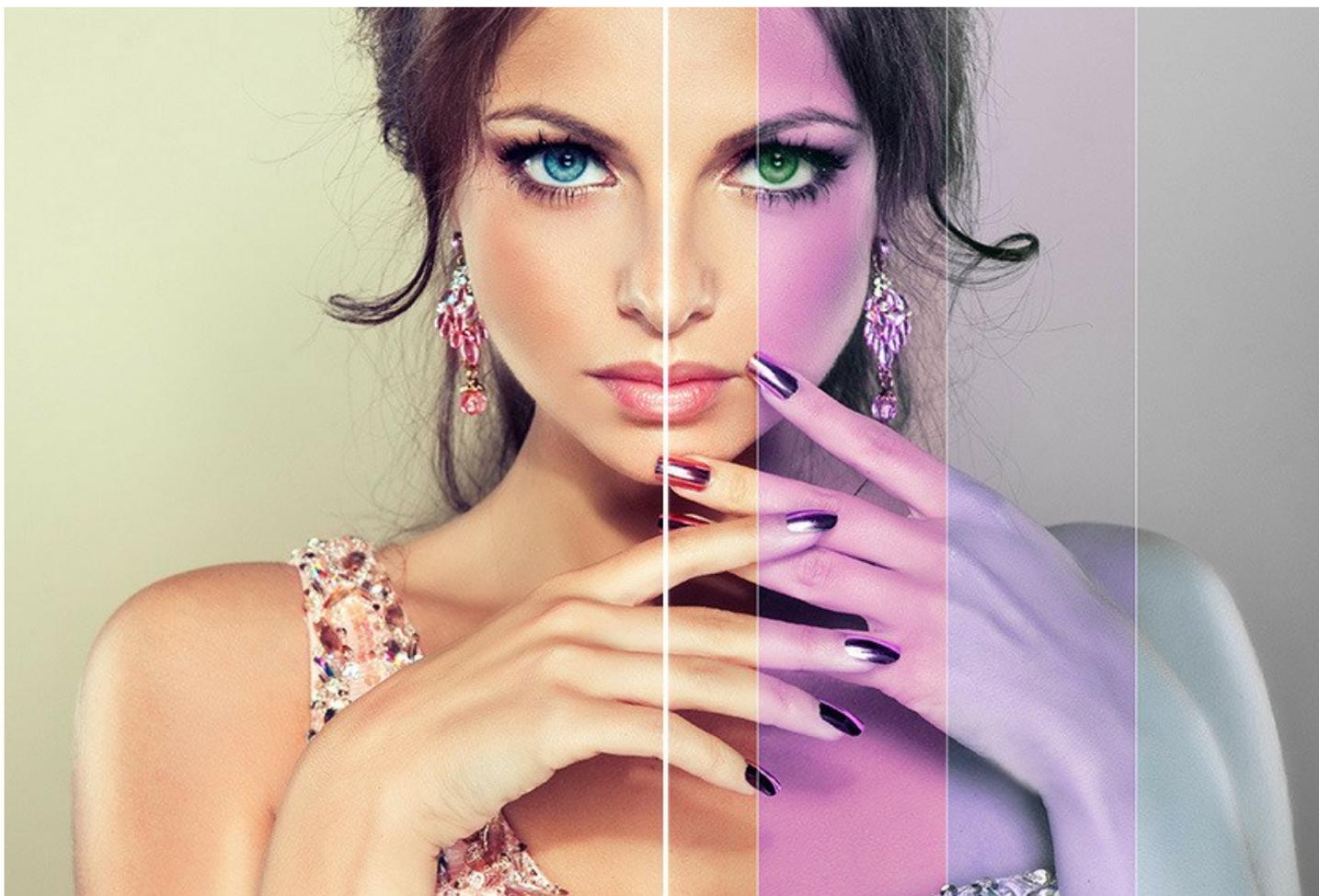


Nous offrons aussi des **cadres thématiques supplémentaires** créés par des artistes professionnels spécialement pour ArtSuite : *Paquet d'enfants, Paquet de Noël, Paquet de mariage, Paquet de voyage, Paquet de St.Valentin, Paquet de sports, Paquet d'hiver, Paquet de printemps, Paquet de fantaisie* et d'autres.

• Effets :

Mise à part les cadres, il est également possible d'ajouter des **effets artistiques** pour embellir vos photos.

Expérimentez avec la couleur, la texture ou la saturation de vos images - convertissez une photo en **noir et blanc** et ajoutez une teinte de couleur à celle-ci, **remplacez les couleurs** sur une image, **ajoutez une texture** (choisie de la Bibliothèque de textures ou celle créée par l'utilisateur) pour imiter une image peinte sur la toile or sur un mur de briques, transformez votre photo en **image en demi-teintes** pour créer un look rétro de journaux ou de la bande dessinée, rendez votre portrait **plus glamour**, créez un effet de **bandes de couleur**, etc. Donnez une touche artistique à vos photos !



Vous pouvez transformer une photo en [image en demi-teintes](#) en lui donnant un look de bande dessinée rétro, donner à un portrait un [aspect glamour](#), ajouter des [bandes de couleur](#), appliquer l'effet [Glitch art](#).

Donnez à vos photos un aspect frais et élégant !



Le logiciel comprend un ensemble de **presets AKVIS** prêts à l'emploi et vous permet d'enregistrer vos paramètres préférés (avec un motif de texture) sous forme de preset (dans un fichier **.arts**).

**AKVIS ArtSuite** dispose d'une **interface intuitive** qui vous permet d'assimiler rapidement ses fonctions. La fenêtre du logiciel affiche les images **Avant** et **Après** pour leur comparaison. Vous pouvez se déplacer entre eux par un seul clic sur l'onglet. Le panneau **Astuces** affiche des astuces lorsque vous laissez le pointeur de votre curseur au-dessus d'un paramètre ou d'un bouton.

La fonction **Traitement par lots** vous permet d'appliquer les mêmes modifications à une série d'images, réduisant ainsi le temps de traitement et augmentant la productivité.

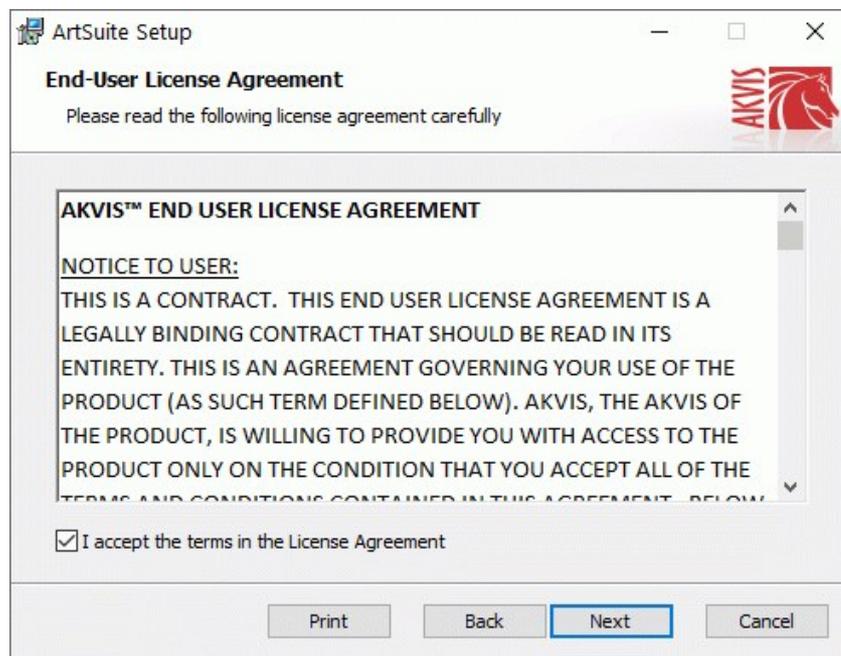
**AKVIS ArtSuite** est offert comme application autonome (*standalone*) et comme module d'extension (*plug-in*).

La version plug-in est compatible avec [AliveColors](#), Adobe Photoshop, Photoshop Elements, Corel PaintShop Pro, etc. Veuillez voir la page [Vérifier la compatibilité](#) pour plus d'information.

## INSTALLATION DES LOGICIELS AKVIS

Suivez les étapes suivantes :

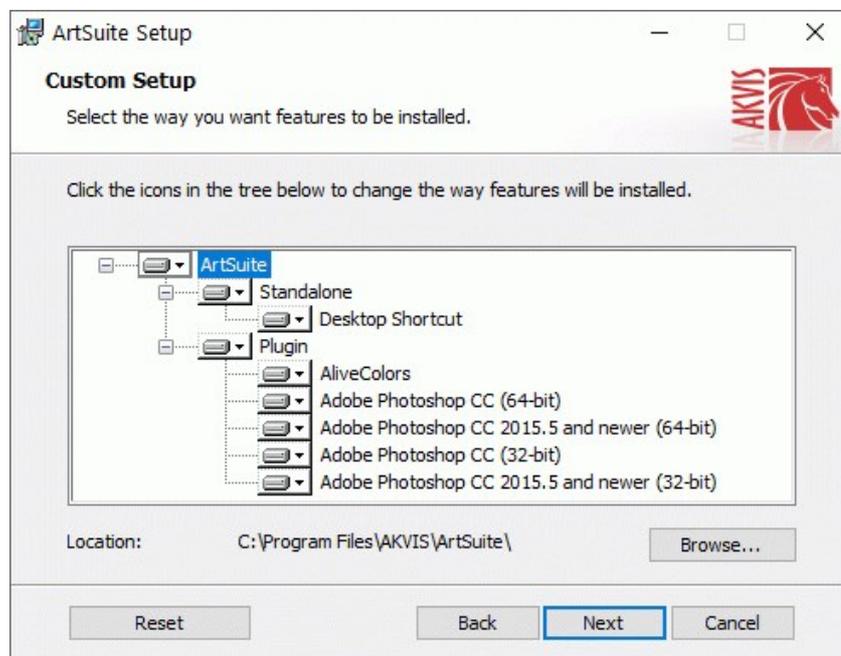
- Cliquez sur le fichier **.exe**.
- Sélectionnez votre langue et appuyez sur le bouton **Installer**.
- Lisez L'accord de licence et cochez la boîte **J'accepte les termes de ce contrat de licence** si vous acceptez les termes de L'accord. Appuyez sur le bouton **Suivant**.



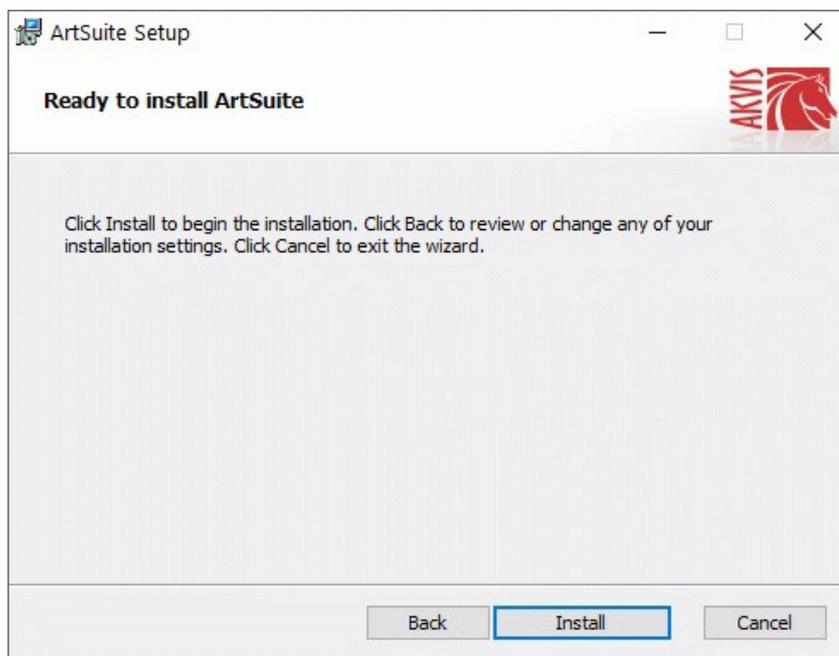
- Pour installer la version **Plugin**, sélectionnez votre logiciel(s) de retouche photo dans la liste.

Pour installer la version **Standalone**, assurez-vous que la case **Standalone** est activée. Pour créer un raccourci du logiciel sur le bureau, activez la boîte de contrôle **Raccourci sur le bureau**.

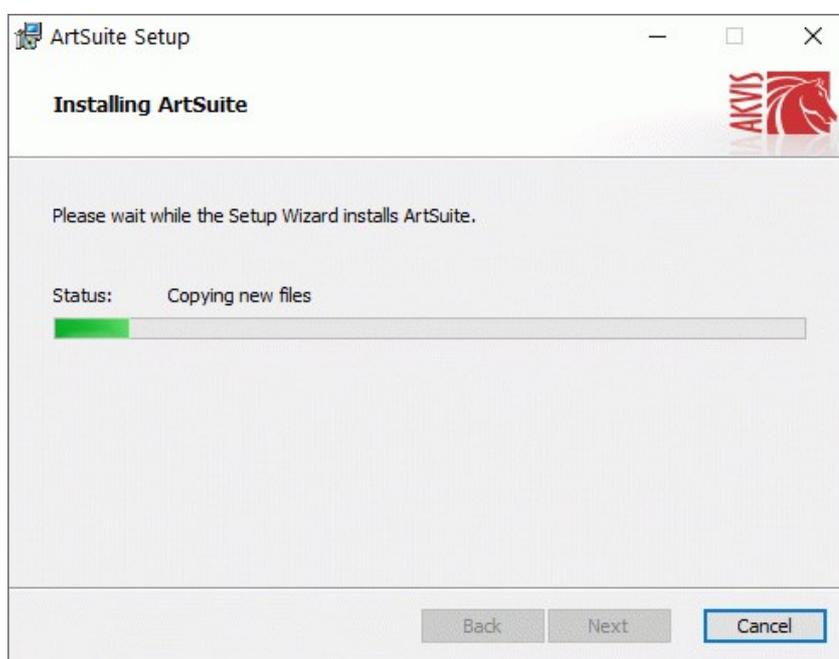
Appuyez sur le bouton **Suivant**.



- Appuyez sur le bouton **Installer**.

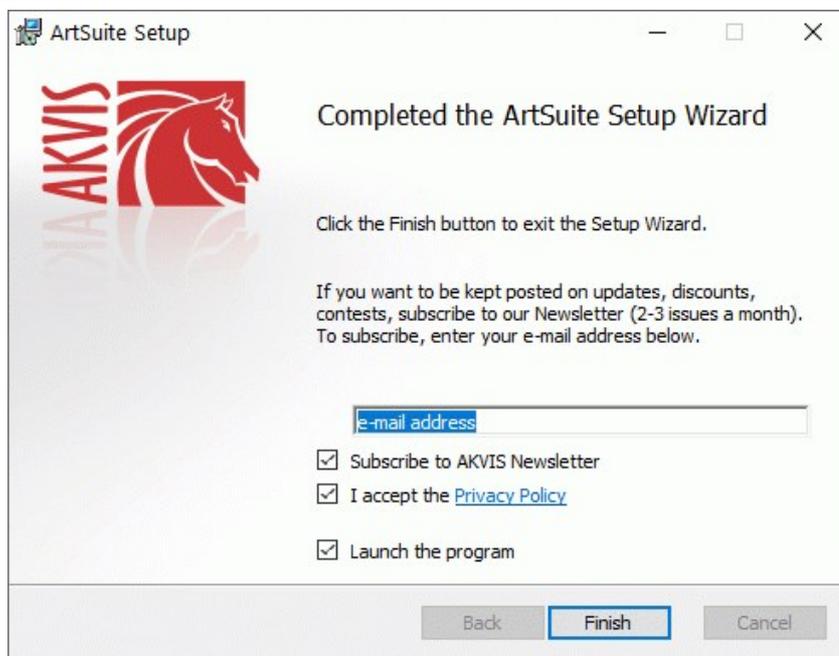


- L'installation est en cours.



- L'installation est finie.

Vous pouvez vous abonner à la **Newsletter AKVIS**. Entrez votre adresse email.



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

Après l'installation de la version **Standalone** de ArtSuite, vous verrez une nouvelle ligne dans le menu **Start** : **AKVIS - ArtSuite**, et un raccourci sur le bureau (si la boîte de contrôle **Raccourci sur le bureau** a été activée).

Après l'installation de la version **plugin** de ArtSuite, vous verrez une nouvelle ligne dans le menu Filtre (Effets) de votre logiciel de retouche photo : **AKVIS -> ArtSuite**.

**Attention !**

Si le plugin **n'apparaît pas sous le menu Filtre**, veuillez copier le fichier portant l'extension .8bf du dossier AKVIS dans le dossier Plug-ins (Modules externes) de votre logiciel de retouche photo. [En savoir plus ...](#)

Si vous avez des questions sur l'installation, veuillez [écrire à l'équipe de support technique](#).

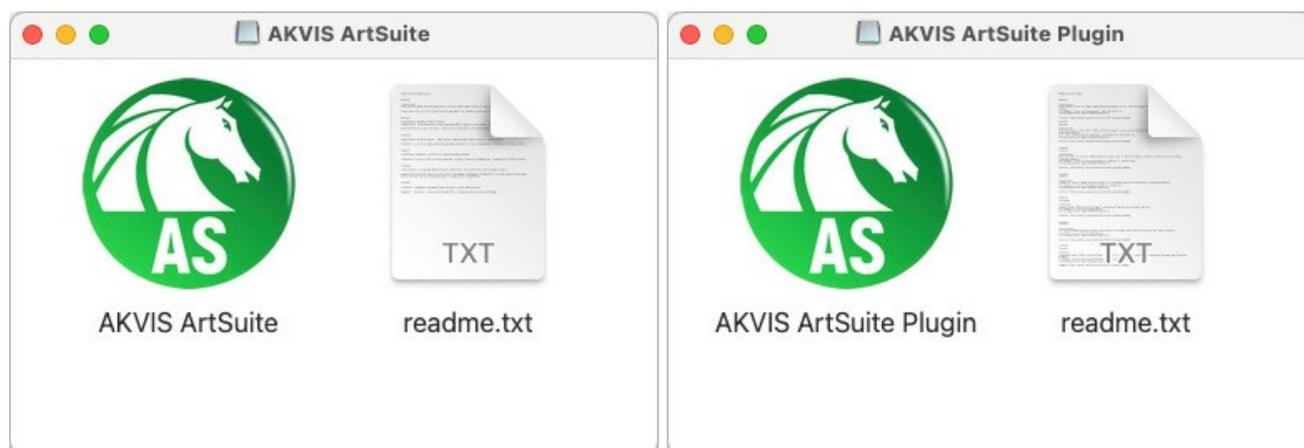
## INSTALLATION DES LOGICIELS AKVIS

Pour installer le logiciel, il faut suivre les étapes suivantes :

- Ouvrez le disque virtuel .dmg :
  - **akvis-artsuite-app.dmg** pour installer la version **Standalone**,
  - **akvis-artsuite-plugin.dmg** pour installer le **Plugin**.
- Lisez L'accord de licence et cochez la boîte **J'accepte les termes de ce contrat de licence** si vous acceptez les termes de L'accord.



- Le Finder s'ouvre avec l'application AKVIS ArtSuite ou le plugin AKVIS ArtSuite à l'intérieur.



Pour installer la version **Standalone**, il faut faire glisser l'application AKVIS ArtSuite dans le dossier **Applications** (ou dans tout autre lieu que vous voulez).

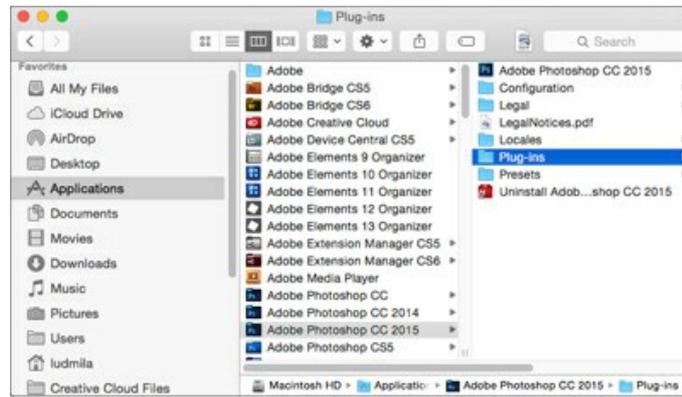
Pour installer la version **Plugin**, il faut faire glisser le dossier **AKVIS ArtSuite Plugin** dans le dossier **Modules externes** (Plug-ins) de votre logiciel de retouche photo.

Par exemple :

Si vous utilisez **Photoshop CC 2021, CC 2020, CC 2019, CC 2018, CC 2017, CC 2015.5** : **Library/Application Support/Adobe/Plug-Ins/CC**.

Si vous utilisez **Photoshop CC 2015** : **Applications/Adobe Photoshop CC 2015/Plug-ins**.

Si vous utilisez **Photoshop CS6** : **Applications/Adobe Photoshop CS6/Plug-ins**.



Après l'installation du plugin **AKVIS ArtSuite**, vous verrez une nouvelle ligne dans le menu Filtrer (Effets) de votre logiciel de retouche photo (dans Photoshop : **AKVIS -> ArtSuite**).

Exécutez la version autonome en double-cliquant sur son icône dans le **Finder**.

Vous pouvez également exécuter les logiciels AKVIS à partir de l'application **Photos** en choisissant la commande **Image -> Modifier avec command** (dans High Sierra et les versions ultérieures de macOS).

## COMMENT ACTIVER LE LOGICIEL DE AKVIS

**Attention!** Pendant le processus d'activation, votre ordinateur doit être connecté à Internet.

Si cela n'est pas possible, utilisez une [option alternative](#) (voir ci-dessous pour plus d'informations).

Téléchargez un fichier d'installation **AKVIS ArtSuite** et installez le logiciel. [Cliquer ici pour lire les instructions d'installation.](#)

Lorsque vous exécutez la version non enregistrée, une fenêtre qui reporte la version du logiciel et le nombre de jours qui restent dans votre période d'essai apparaîtra.

Vous pouvez également ouvrir la fenêtre **Info logiciel** en appuyant sur le bouton  sur le Panneau de configuration.



Cliquez sur **TESTER** pour essayer le logiciel. Une nouvelle fenêtre avec des variantes de licence apparaîtra.

Vous n'avez pas besoin d'enregistrer la version d'essai pour essayer le logiciel. Il suffit de cliquer sur Tester et d'utiliser le logiciel pendant la période d'essai (10 jours après le 1er démarrage).

Pendant la période d'essai, vous pouvez essayer toutes les options et choisir la licence qui correspond le mieux à vos besoins. Choisissez la licence que vous voulez tester : **Home**, **Deluxe** ou **Business**. La fonctionnalité du logiciel disponible dans votre version de **AKVIS ArtSuite** dépendra de ce choix.

Veuillez voir la [table de comparaison](#) pour en savoir plus sur les types de licence et les versions.

Cliquez sur **ACHETER** pour ouvrir la page de commande où vous pouvez choisir la licence et commander le logiciel.

Lorsque la transaction est effectuée, vous recevrez le numéro de série sur votre adresse e-mail indiquée dans la commande.

Cliquez sur **ACTIVER** pour démarrer le processus d'activation.

**AKVIS ArtSuite**
Version 19.5.3595.21069-r app (64bit)

## ACTIVATION

**Customer Name:**

**Serial Number (Key):**

**Direct connection to the activation server**

**Send a request by e-mail**

**Lost your serial number? [Restore it here.](#)**

**Activation problems? [Contact us.](#)**

**[Copy HWID.](#)**

ACTIVATE
CANCEL

© 2007-2021 AKVIS. All rights reserved.

Entrez votre nom (le logiciel sera enregistré à ce nom).

Entrez votre numéro de série (clé de licence).

Choisissez la méthode d'activation – soit par la connexion directe ou par e-mail.

#### Connexion directe :

Nous recommandons d'activer le logiciel en utilisant la connexion directe, c'est la méthode la plus simple.

À cette étape, votre ordinateur doit être connecté à Internet.

Cliquez sur **ACTIVER**.

Votre version du logiciel est activée !

#### Activation par e-mail (en ligne et hors ligne) :

Si vous choisissez l'activation par e-mail, le logiciel créera une lettre d'activation avec toute l'information nécessaire.

Envoyez le message sans changements à: [activate@akvis.com](mailto:activate@akvis.com). Si votre ordinateur n'est pas connecté à Internet, enregistrez la lettre d'activation sur un stick USB et envoyez-la à partir d'un autre ordinateur connecté à Internet.

En utilisant les informations dans votre message, notre serveur générera un fichier de licence ".lic" (ArtSuite.lic) et l'enverra à votre email.

N'ouvrez pas le fichier de licence, il est crypté!

Transférez le fichier dans le dossier "Documents partagés" :

- ◊ Sous **Windows 7, Windows 8, Windows 10** :

Users\Public\Documents\AKVIS;

- ◊ Sous **Mac** :

Users/Shared/AKVIS.

Votre version du logiciel est activée !

**AKVIS ArtSuite** Version 19.5.3595.21069-r app (64bit) 



**License:** Home Deluxe (Lifetime)  
**Licensed to:** John Smith  
Free updates to new versions till: 2030-01-02

UPGRADE      ACTIVATE      TRY IT

© 2007-2021 AKVIS. All rights reserved.

Lorsque le logiciel est enregistré, **ACHETER** devient **METTRE A JOUR**. Cette option vous permet d'améliorer votre licence (par exemple, changer **Home** en **Home Deluxe** ou **Business**).

## ESPACE DE TRAVAIL

**AKVIS ArtSuite** est disponible en deux versions - **comme une application autonome (standalone)** et **comme un plug-in (module externe)**.

L'*application autonome (standalone)* est un logiciel indépendant qui s'exécute en cliquant sur l'icône du logiciel.

Pour lancer la version autonome directement :

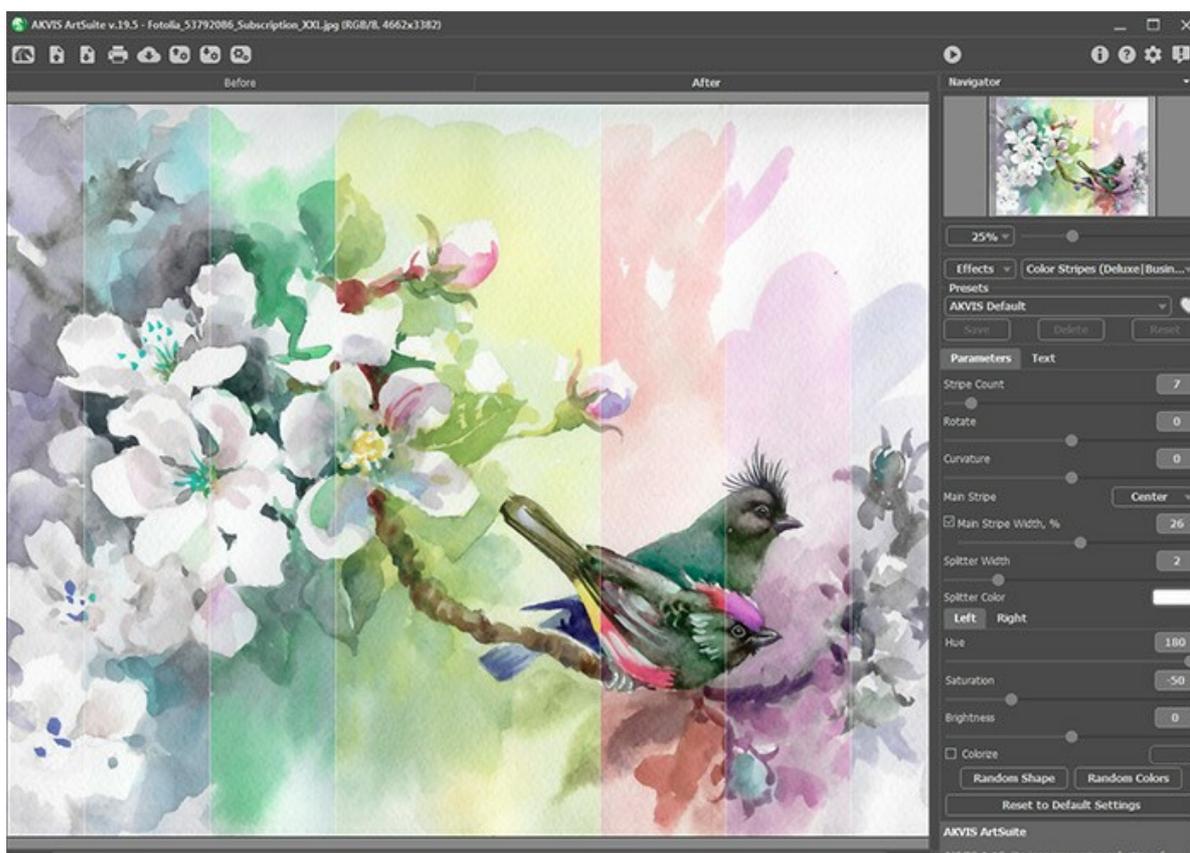
Sur Windows - choisissez l'application à partir du menu **Démarrer** ou cliquez sur le raccourci du logiciel.

Sur Mac - lancez l'application à partir du dossier **Applications**.

Le *module d'extension (plug-in)* est un module complémentaire pour un [logiciel de traitement d'image](#), par exemple pour Photoshop.

Pour démarrer le plug-in, sélectionnez-le à partir de la liste des filtres de votre logiciel de traitement d'image.

L'espace de travail de **AKVIS ArtSuite** a l'aspect suivant :



La Fenêtre d'image avec les onglets **Avant** et **Après** prend la plupart de l'Espace de travail de **AKVIS ArtSuite**. L'image originale se trouve dans l'onglet **Avant**, pendant que l'image traitée est affichée dans l'onglet **Après**. Pour comparer l'image originale et l'image finale il suffit de faire clic gauche sur l'image dans l'onglet **Après**.

Dans la partie supérieure de la fenêtre on voit le **Panneau de configuration**. Le **Panneau de configuration** a les boutons suivants:

Le bouton  permet d'ouvrir la Page d'accueil de **AKVIS ArtSuite**.

Le bouton  (seulement dans l'application autonome) permet d'ouvrir une image pour le traitement. La touche de raccourci pour cette opération est **Ctrl+O** sur Windows, **⌘+O** sur Mac.

Faites un clic droit sur ce bouton pour ouvrir la liste des derniers fichiers utilisés. Vous pouvez modifier le nombre des derniers fichiers utilisés dans les **Préférences** du logiciel.

Le bouton  (seulement dans l'application autonome) permet de sauvegarder l'image sur un disque. La touche de raccourci pour cette opération est **Ctrl+S** sur Windows, **⌘+S** sur Mac.

Le bouton  (seulement dans l'application autonome) permet d'imprimer l'image. La touche de raccourci pour cette opération est **Ctrl+P** sur Windows, **⌘+P** sur Mac.

Le bouton  permet de publier les photos traitées sur les services sociaux.

- Le bouton  permet de sauvegarder les valeurs des paramètres dans un preset (fichier .arts)
- Le bouton  permet de charger les presets de l'utilisateur.
- Le bouton  /  active / désactive la sélection (seulement pour l'effet **Glitch art**).
- Le bouton  (seulement dans l'application autonome) ouvre la boîte de dialogue **Traitement par lots** pour traiter automatiquement une série d'images.
- Le bouton  applique l'effet à l'image. Utilisez les touches de raccourci : **Ctrl+R** sur Windows, **⌘+R** sur Mac.
- Le bouton  (seulement dans la version plug-in) permet d'appliquer le résultat et fermer le plugin **AKVIS ArtSuite**. La touche de raccourci est **Ctrl+S** sur Windows, **⌘+S** sur Mac.
- Le bouton  affiche les informations sur le logiciel.
- Le bouton  affiche l'Aide du logiciel. La touche de raccourci est **F1**.
- Le bouton  appelle la boîte de dialogue **Préférences**.
- Le bouton  ouvre une fenêtre affichant les dernières nouvelles concernant ArtSuite.

Dans la fenêtre **Navigation** on peut changer l'échelle de l'image. La fenêtre **Navigation** montre une copie diminuée de l'image. Le cadre rouge montre la partie de l'image qui est maintenant visible dans la **Fenêtre d'image**, les zones en dehors du cadre sont ombrées. Il est possible de déplacer le cadre pour faire visible une autre partie de l'image. Pour déplacer le cadre, positionnez le curseur en dedans du cadre, appuyez sur le bouton gauche de la souris et, en le maintenant enfoncé, déplacez le cadre.



Pour défiler l'image dans la **Fenêtre d'image** appuyez sur la barre d'espace sur le clavier et faites glisser l'image avec le bouton gauche de la souris. Utilisez le molette de défilement de la souris pour déplacer l'image en haut/en bas; en maintenant la touche **Ctrl** enfoncée – on peut déplacer l'image à gauche/à droite, en maintenant la touche **Alt** enfoncée - changer l'échelle de l'image.

Il est possible de changer l'échelle de l'image en entrant un coefficient nouveau dans le champ d'échelle. Les coefficients les plus utilisés se trouvent dans le menu déroulant. Il est possible d'utiliser les touches de raccourci pour changer l'échelle de l'image : **+** et **Ctrl++** sous Windows, **⌘++** sous Mac pour augmenter l'échelle de l'image, **-** et **Ctrl+-** sous Windows, **⌘+-** sous Mac pour réduire l'échelle.

Sous la fenêtre **Navigation** on voit le panneau **Paramètres** où vous pouvez sélectionner un **Cadre/Effet**, choisir un **Preset**, et ajuster les paramètres.

Sous le panneau **Paramètres**, on voit les **Astuces** pour le paramètre ou le bouton sur lequel on passe avec le curseur.

## COMMENT FONCTIONNE-T-IL ?

**AKVIS ArtSuite** est disponible en deux versions - comme une application autonome (*standalone*) et comme un *plugin* (module externe).

Suivez l'instruction pour ajouter un cadre ou appliquer un effet à votre photo :

**Étape 1.** Ouvrez l'image pour le traitement.

- Dans la version autonome (*standalone*) :

La **boîte de dialogue Ouvrir** s'affiche lorsque vous double-cliquez sur l'espace de travail du logiciel ou cliquez sur le bouton  sur le panneau de configuration. Vous pouvez également faire glisser l'image choisie dans l'espace de travail du logiciel. La version autonome supporte les formats **JPEG, RAW, PNG, BMP** et **TIFF**.

- Si vous utilisez le module d'extension :

Ouvrez une image dans votre logiciel de traitement d'image en appelant la commande **Fichier -> Ouvrir** ou utilisez la combinaison de touches **Ctrl+O**.

Appelez le plugin **AKVIS ArtSuite** :

**Effets -> AKVIS -> ArtSuite** dans **AliveColors** ;

**Filtre -> AKVIS -> ArtSuite** dans **Adobe Photoshop** ;

**Effets -> Plugins -> AKVIS -> ArtSuite** dans **Corel PaintShop Pro** ;

**Effets -> AKVIS -> ArtSuite** dans **Corel Photo-Paint**.

**Attention !** Certains cadres photo permettent de créer des zones transparentes. Si vous allez travailler avec ces cadres dans un logiciel de retouche photo, débloquez le calque en dupliquant l'image. Si vous ne suivez pas ces étapes, le résultat du traitement dans **AKVIS ArtSuite** ne sera pas visible.



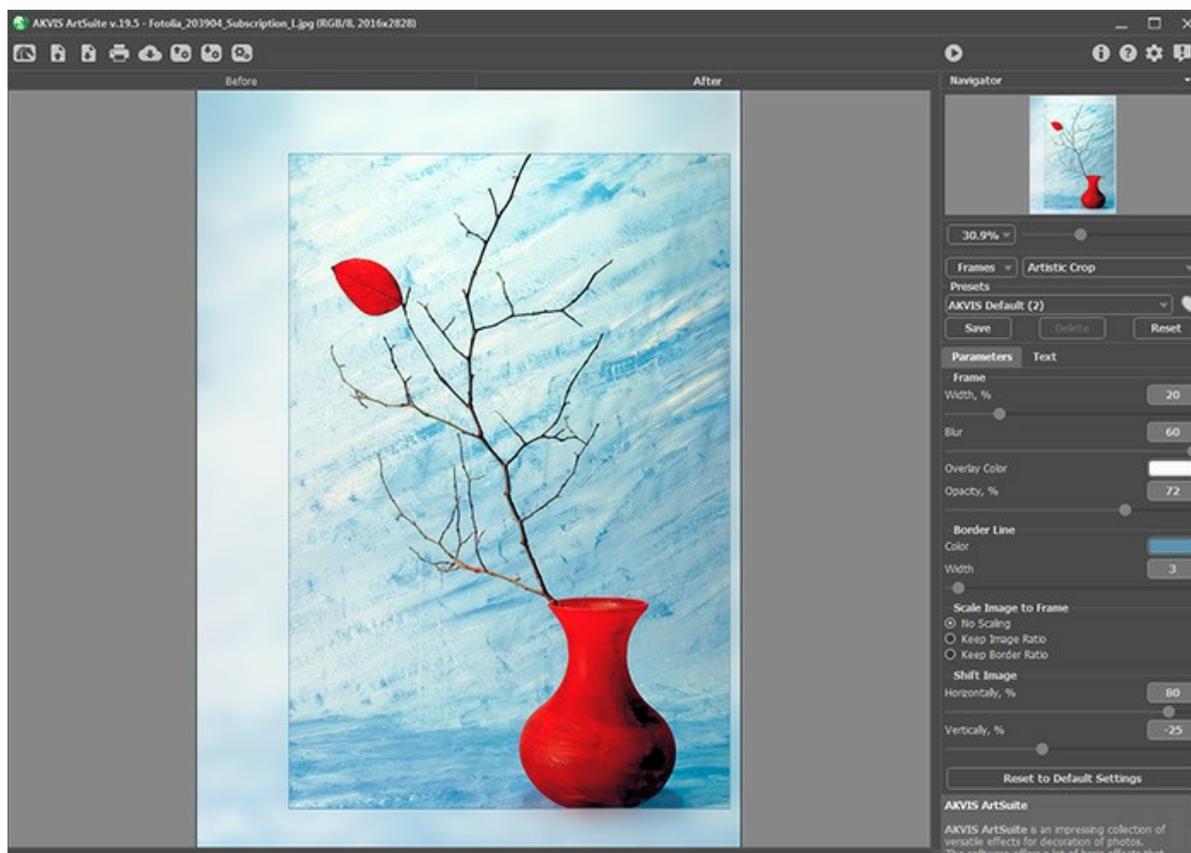
**Étape 2.** Sélectionnez **Effets** ou **Cadres**, puis choisissez l'un des cadres ou d'effets disponibles dans le menu déroulant. Vous pouvez appliquer l'un des **presets AKVIS** ou ajuster les paramètres à votre guise.

**Étape 3.** L'image est traitée automatiquement. Il est possible de désactiver le mode **Exécution automatique** dans la boîte de dialogue **Préférences** (le bouton ). Dans ce cas il faut appuyer sur  pour appliquer les changements et voir le résultat. Il n'est pas conseillé d'utiliser ce mode sur les ordinateurs lentes.

L'image traitée sera affichée dans l'onglet **Après**.

Faites un clic gauche sur n'importe quel point de l'image pour comparer l'image originale à l'image encadrée.

Réglez les paramètres comme vous voulez.



**Étape 4.** Vous pouvez ajouter du texte, un filigrane ou un logo à votre image dans l'onglet **Texte**. Activez l'une des options : **Texte** ou **Image**.

**Étape 5.** Il est possible de sauvegarder les valeurs courantes des paramètres dans un preset pour les utiliser plus tard. Pour cela entrez un nom pour le nouveau preset dans le champ **Presets** et appuyez sur **Enregistrer**.

Si vous modifiez les paramètres, vous pouvez toujours revenir aux réglages par défaut du preset sélectionné en appuyant sur le bouton **Retablier**.

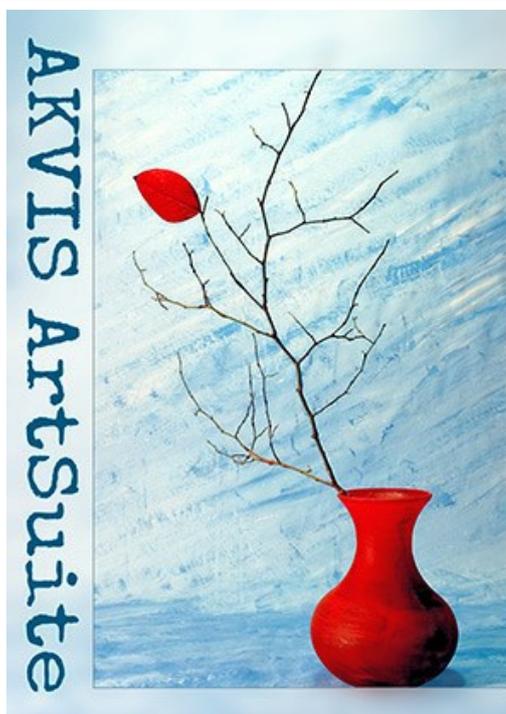
Pour supprimer un preset, sélectionnez-le de la liste et appuyez sur **Supprimer**.

L'icône   à côté du champ **Presets** ajoute le preset sélectionné aux **Favoris** ou le supprime de ce groupe de presets.

Pour exporter vos presets dans un fichier **.arts**, cliquez sur . Pour charger un preset sauvegardé, cliquez sur .

**Étape 6.** Le bouton  permet de publier les photos traitées sur les services sociaux.

La version autonome de **AKVIS ArtSuite** permet d'**imprimer**  l'image.



**Étape 7.** Sauvegardez l'image traitée.

- Si vous utilisez l'application autonome :

Cliquez sur le bouton  pour ouvrir la boîte de dialogue **Enregistrer sous**. Entrez un nom pour le fichier, choisissez le format (**TIFF**, **BMP**, **JPEG** ou **PNG**) et indiquez le dossier de destination.

- Si vous utilisez le module d'extension :

Appuyez sur  pour appliquer les changements et fermer le plugin.

Appelez la boîte de dialogue **Enregistrer sous** en utilisant la commande **Fichier -> Enregistrer sous**, entrez un nom pour le fichier, choisissez le format et indiquez le dossier de destination.

## AJOUT DE TEXTE OU DE FILIGRANE

Dans **AKVIS ArtSuite**, vous pouvez personnaliser votre œuvre d'art en ajoutant une signature, une inscription de salutation, une image clipart ou tout élément de conception, ou en insérant un logo ou un filigrane.

Passez à l'onglet **Texte** et activez l'un des modes : **Texte** ou **Image**.

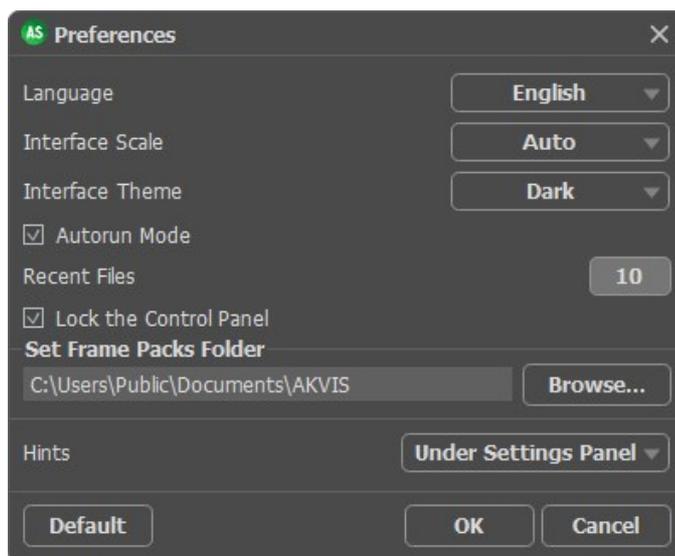


Ajouter du texte

Réglez les paramètres de texte.

## PRÉFÉRENCES

Le bouton  appelle la boîte de dialogue **Préférences**. La boîte de dialogue **Préférences** a l'aspect suivant :



- **Langue.** Changez la langue de l'interface en sélectionnant la langue préférée du menu déroulant.
- **Échelle de l'interface.** Sélectionnez la taille des éléments de l'interface du logiciel. 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.
- **Thème de l'interface.** Sélectionnez le style de l'interface du logiciel : **Clair** ou **Foncé**.
- Le mode **Exécution automatique**. Quand la case est cochée, chaque changement dans la configuration est appliqué automatiquement. Il n'est pas conseillé d'utiliser ce mode avec l'effet **Texture** et avec le cadre photo **Givre**.

Dans le cadre photo **Paint à la main** ce mode est **désactivé**. Il faut appuyer sur  pour voir le résultat.

- **Derniers fichiers utilisés.** Le nombre des derniers fichiers utilisés. Faites un clic droit sur le bouton  pour ouvrir la liste des derniers fichiers triés par date, du plus récent au plus ancien. Maximum : 30 fichiers.
- La case à cocher **Verrouiller le Panneau de configuration**. Il désactive la possibilité de cacher/afficher le panneau supérieur. Si la case est sélectionnée, le panneau est toujours visible. Vous pouvez afficher/cacher le **Panneau de configuration** en cliquant sur le bouton triangle (dans le milieu du panneau). Le panneau masqué apparaîtra lorsque vous déplacez le curseur sur lui.
- **Choisir le dossier pour les Paquets de cadres** (seulement dans l'application autonome). Sélectionnez le dossier où vous voulez garder les paquets supplémentaires de cadres (les fichiers avec la terminaison \*.zip) pour les utiliser dans la Bibliothèque de **Cadres Peints à Main**. Par défaut, il est le dossier AKVIS dans le dossier Documents Partagés, mais vous pouvez choisir un autre dossier.
- **Astuces.** Lorsque vous passez sur les paramètres ou les boutons avec le curseur, vous pouvez voir leur brève description. Vous pouvez choisir comment les Astuces seront affichés :
  - **Sous la Fenêtre d'image;**
  - **Sous le panneau Paramètres;**
  - **Cacher.**

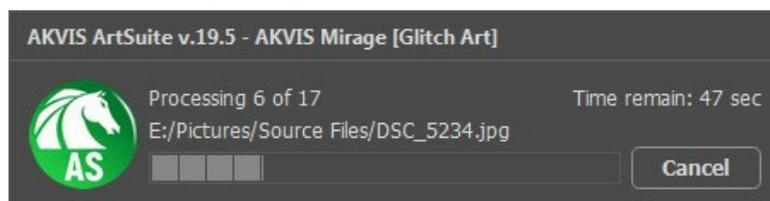
Pour sauvegarder la configuration des **Préférences** appuyez sur **OK**.

Si vous voulez, vous pouvez rétablir les valeurs par défaut avec le bouton **Par défaut**.

## TRAITEMENT PAR LOTS

**AKVIS ArtSuite** supporte le **traitement par lots** qui vous permet de traiter automatiquement une série d'images.

Le traitement par lots est utile pour la création d'une série d'illustrations à le même style ou pour le traitement de toutes les images de la vidéo. Il vous permet d'économiser le temps et l'effort !



Si vous n'avez jamais utilisé le traitement par lots, il n'est pas difficile d'apprendre à l'utiliser.

Si vous utilisez la version autonome de **AKVIS ArtSuite**, [suivez ces étapes](#).

Si vous utilisez le plugin **ArtSuite** dans Photoshop, [utilisez ce tutoriel](#).

Le traitement par lots avec le plug-in est utile lorsque, en plus des effets de peinture, vous voulez aussi appliquer d'autres filtres et corrections, par exemple, changer la taille de toutes les images.

## TRAITEMENT PAR LOTS AVEC LA VERSION PLUGIN

Les plugins AKVIS prennent en charge la fonctionnalité d'automatisation dans **Adobe Photoshop**.

Le traitement par lots offre un gain de temps lorsque vous devez appliquer des effets à un groupe de fichiers. Cette méthode applique les mêmes paramètres à un dossier plein d'images.

Si vous n'avez jamais utilisé le traitement par lots, il n'est pas difficile d'apprendre à l'utiliser. Il suffit de créer une action dans Photoshop, puis de l'appliquer à un dossier de photos.

Suivez les instructions :

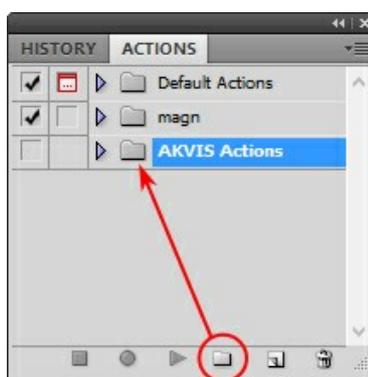
**Étape 1.** Créez deux nouveaux dossiers, par exemple "source-files" et "result-files". Placez les images originales dans le dossier "source-files". Les résultats seront enregistrés dans le dossier "result-files".

**Étape 2.** Ouvrez l'une des images originales dans **Adobe Photoshop**. Nous allons utiliser cette photo pour régler les paramètres du plugin et pour créer une action (script).



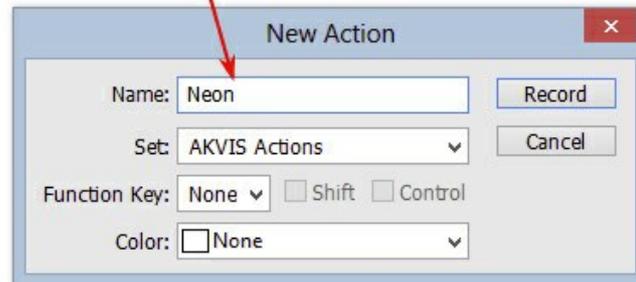
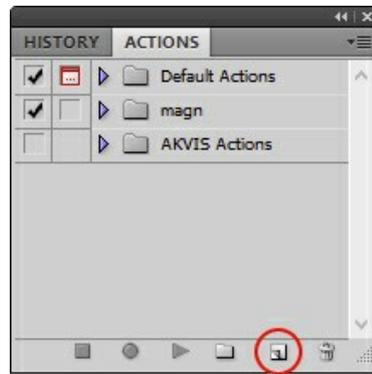
**Étape 3.** Ouvrez la palette **Actions** et cliquez sur le bouton **Créer un ensemble**. Dans la boîte de dialogue qui apparaît, nommez cette nouvelle série de commandes, par exemple, **AKVIS Actions**.

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

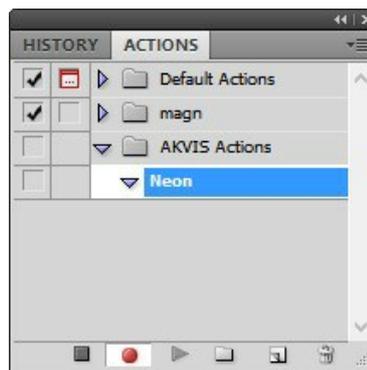


Actions Palette

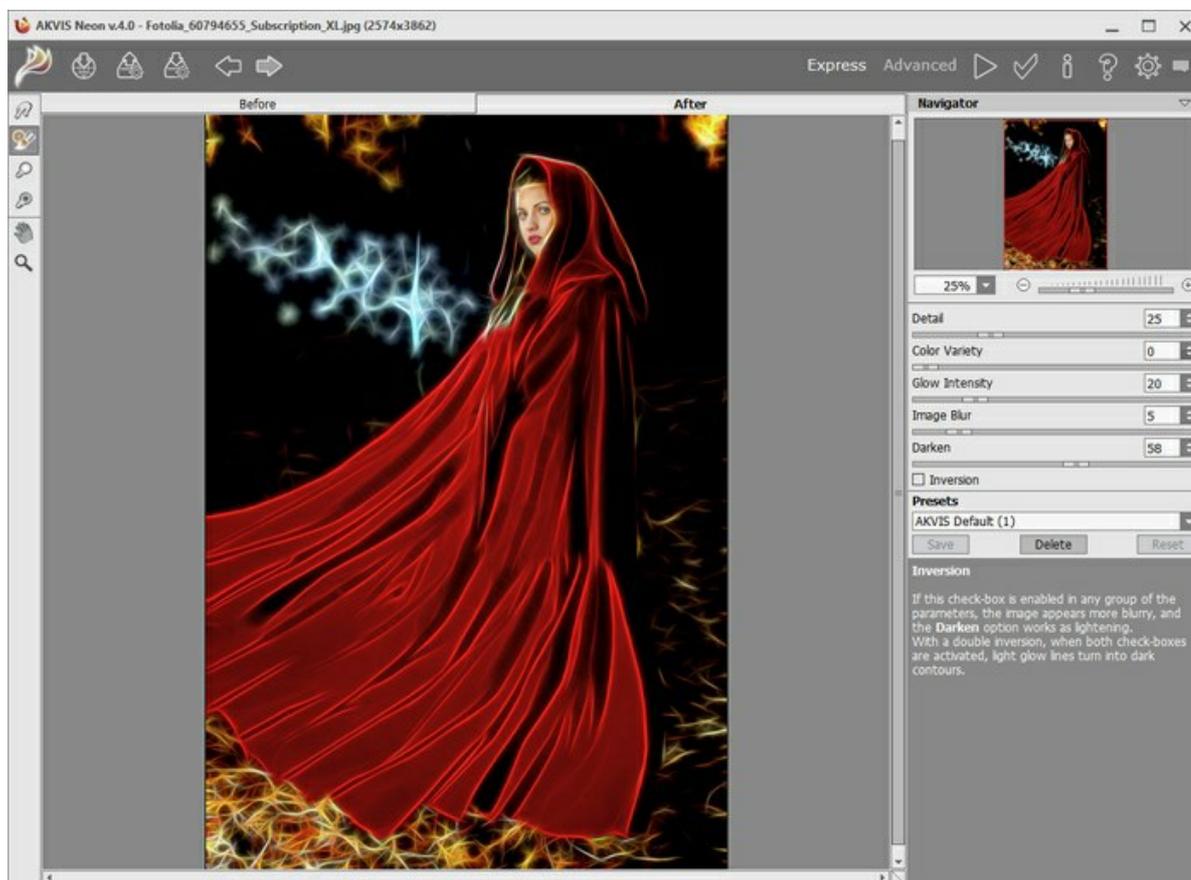
**Étape 4.** Appuyez sur le bouton **Créer une nouvelle action** qui se trouve au bas de la palette. Dans la boîte de dialogue qui apparaît, entrez un nom pour l'action, par exemple, "Neon".



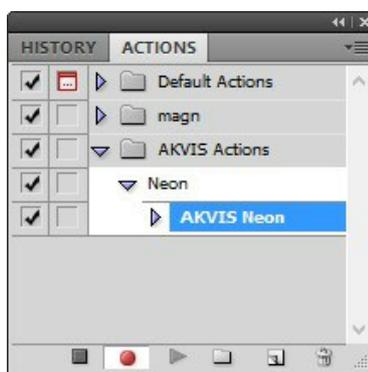
Cliquez sur le point rouge pour commencer à enregistrer l'action.



**Étape 5.** Ouvrez le plugin et réglez ces paramètres.

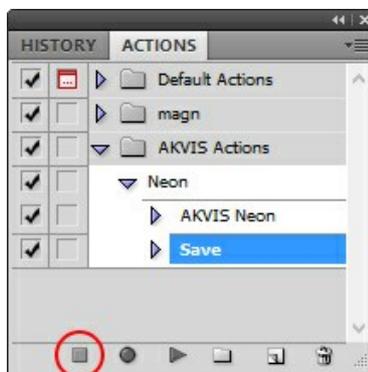


**Étape 6.** Appuyez sur le bouton  pour appliquer le résultat et fermer la fenêtre du plugin. Dans la palette Actions dans votre nouvelle action, vous verrez une nouvelle ligne avec le nom du plugin.



**Étape 7.** L'action est encore en cours d'enregistrement ! Dans le menu **Fichier** choisissez **Enregistrer sous** et enregistrez l'image dans le dossier "result-files".

**Étape 8.** Arrêtez l'enregistrement de l'action en appuyant sur le carré noir au fond de la palette Actions.



**Étape 9.** Supprimez le fichier que nous venons d'enregistrer.

**Étape 10.** Vous avez créé l'action. Pour lancer un traitement par lots d'un dossier d'images, choisissez la commande **Automatisation** -> **Traitement par lots** dans le menu **Fichier**.

**Étape 11.** Dans la fenêtre qui s'ouvre, saisissez toutes les données nécessaires.

Dans le champ **Ensemble** choisissez "AKVIS Actions" et la nouvelle action.

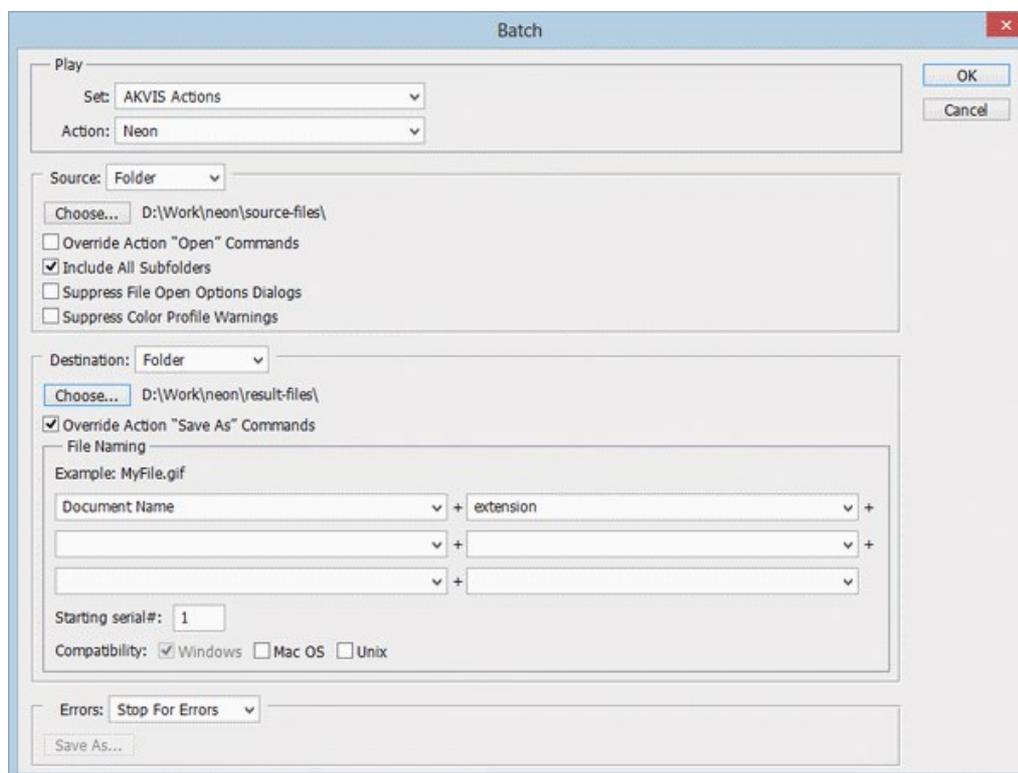
Utilisez le champ **Source** pour spécifier le dossier où se trouvent les images à traiter. Cliquez sur **Choisir** et choisissez le dossier "source-files".

Puisque nous n'enregistrons pas la commande "Ouvrir un fichier" dans notre action, il faut deactiver l'option **Priorité sur les instructions de script "Ouvrir"**.

Dans le champ **Destination**, choisissez **Dossier**, cliquez sur "Choisir" et sélectionnez le dossier "result-files".

Activez l'option **Priorité sur les instructions de script "Enregistrer sous"**.

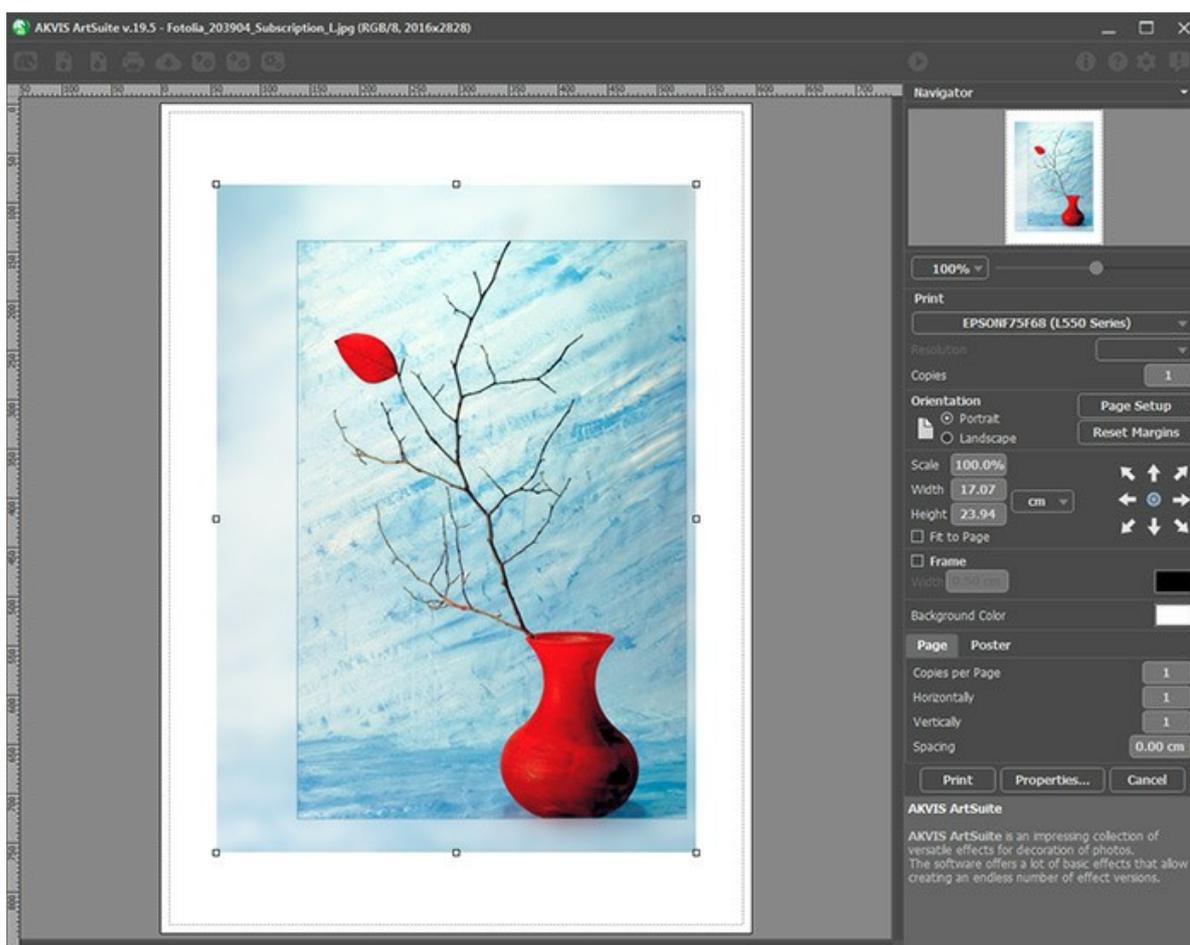
Dans la section **Dénomination de fichier**, vous pouvez créer la structure des noms de fichiers pour les images obtenues. Si vous ne voulez pas changer les noms, dans la première liste déroulante choisissez "nom du document", et dans la second - "extension".



**Étape 12.** Cliquez sur le bouton **OK** pour commencer le traitement consécutif de tous les images dans le dossier "source-files". Les résultats seront enregistrés dans le dossier "result-files".

## IMPRIMER

La version autonome (standalone) du logiciel **AKVIS ArtSuite** permet d'imprimer des images. Pour cela, appuyez sur le bouton  pour ouvrir la boîte de dialogue **Imprimer**.



Options d'impression dans AKVIS ArtSuite

Réglez les paramètres dans le panneau Paramètres :

Choisissez une imprimante dans la liste des périphériques disponibles, définissez la résolution d'impression souhaitée et le nombre de copies à imprimer.

Dans le groupe **Orientation**, définissez la position de papier : **Portrait** (verticalement) ou **Paysage** (horizontalement).

Cliquez sur le bouton **Mise en page** pour ouvrir la boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez choisir le format et l'orientation de l'image imprimée, ainsi que les marges d'impression.

Cliquez sur le bouton **Réinitialiser les marges** pour restaurer la taille par défaut.

Changez la taille de l'image imprimée en ajustant les paramètres **Echelle**, **Largeur**, **Hauteur** et **Ajuster à la page**. Ces paramètres n'influencent pas l'image elle-même, seulement la copie imprimée. Vous pouvez modifier la taille de l'image imprimée en entrant une valeur en %, ou en entrant les nouvelles valeurs de **Largeur** et **Hauteur**.

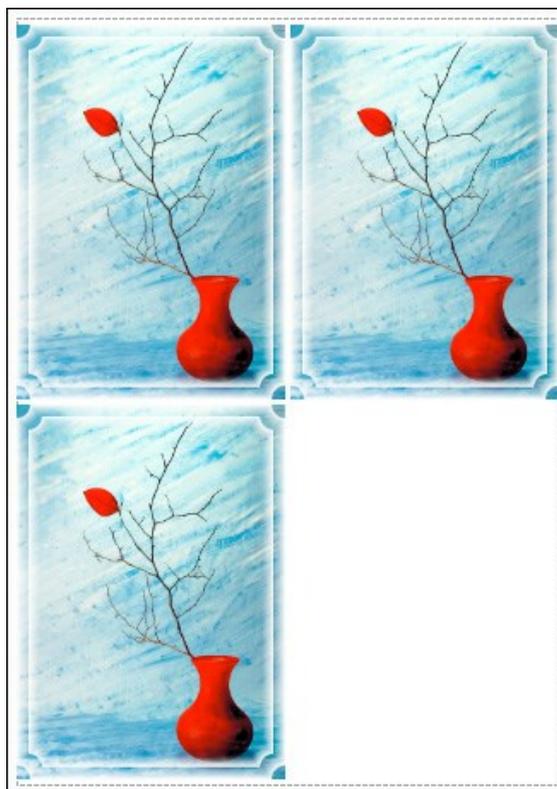
Si vous voulez redimensionner l'image proportionnellement à la taille de la page, sélectionnez **Ajuster à la page**.

Sélectionnez la position de l'image sur la page en utilisant la souris ou en cliquant sur les boutons flèches.

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

Choisissez la **Couleur de fond** en cliquant sur la plaque de couleur.

Dans l'onglet **Page**, vous pouvez ajuster les options d'impression de copies multiples sur une seule page.



Page

- ◊ **Copies par page.** Cette option vous permet de spécifier le nombre de copies de l'image sur une page.
- ◊ **Horizontalement** et **Verticalement.** Ces paramètres indiquent le nombre de lignes et de colonnes pour les copies de l'image sur la page.
- ◊ **Espacement.** Le paramètre définit les marges entre les copies de l'image.

Dans l'onglet **Grand format**, il est possible de réaliser l'impression de l'image sur plusieurs pages pour former un tableau de sous-images.



Grand format

- ◊ **Pages.** Si la case à cocher est activée, vous pouvez spécifier le nombre maximum de pages dans lesquelles l'image sera découpée. L'échelle de l'image sera ajustée pour s'adapter à ce nombre de pages. Si la case à cocher est désactivée, le logiciel sélectionne automatiquement le nombre optimal de pages en fonction de la taille réelle de l'image (échelle = 100%).
- ◊ **Largeur de recouvrement.** Si la case à cocher est activée, vous pouvez régler la largeur des marges nécessaires pour le collage des pages entre elles. Les marges seront ajoutées à droite et au bas de chaque partie.
- ◊ **Lignes de coupe.** Activez la case à cocher pour afficher les marques de coupe dans les marges.
- ◊ **Afficher les numéros.** Si la case à cocher est activée, le nombre de chaque partie (par colonne et par ligne)

---

sera imprimé dans les marges.

Pour imprimer l'image avec les paramètres choisis, appuyez sur le bouton **Imprimer**.  
Pour annuler et fermer la boîte de dialogue d'impression, cliquez sur **Annuler**.

Cliquez sur le bouton **Propriétés...** pour ouvrir une boîte de dialogue système qui vous permet d'accéder aux paramètres avancés et d'envoyer le document à l'imprimante choisie.

## NOIR ET BLANC

L'effet **Noir et blanc** permet de convertir une image couleur en niveaux de gris et, si besoin, de lui ajouter une teinte (par exemple un ton sépia).



Photo couleur



Résultat après avoir appliqué l'effet Noir et Blanc

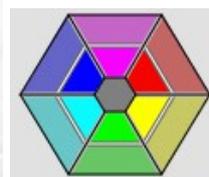
### Paramètres :

**Mélange des niveaux de gris.** Le paramètre en forme d'un hexagone permet de contrôler la conversion des couleurs individuelles en niveaux de gris. L'hexagone est constitué de 6 sections, chacune correspondante à une couleur. Employez le curseur en dedans de la section 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.

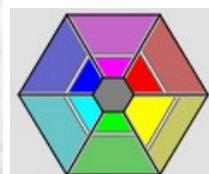
Les paramètres par défaut peuvent être restaurés par un clic gauche sur le centre gris de l'hexagone.



Conversion en noir et blanc avec les paramètres par défaut



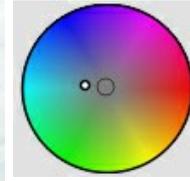
Conversion en noir et blanc en utilisant l'hexagone



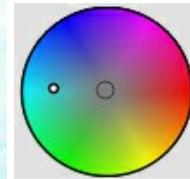
**Teinte.** Choisissez une couleur dans le cercle de dégradé pour ajouter une teinte à l'image. Par défaut, le contrôle est au centre du cercle de dégradé et l'image est en niveaux de gris. Vous choisissez une couleur en faisant clic gauche sur le cercle de dégradé; le contrôle se déplace vers le point choisi. Le contrôle règle aussi la saturation de la teinte - plus loin du centre, plus la teinte est saturée.



Ajouter une teinte à l'image



Augmentation de la saturation



**Colorisation (0-100).** Ce paramètre permet de mélanger le résultat de la conversion en niveaux de gris avec l'image originale. Par défaut la valeur est à 0, ce qui signifie qu'il n'y a aucun mélange. Lorsque vous augmentez la valeur, l'image originale devient visible à travers de l'image en niveaux de gris, ajoutant les couleurs originales à celle-ci.



Colorisation = 25

## DÉCALER LES COULEURS

L'effet **Décaler les couleurs** permet de décaler/remplacer les couleurs sur une image et de régler leur saturation et luminosité.

Comparez la ligne moyenne et la ligne inférieure pour voir quelle couleur et dans quelle mesure sera changée.

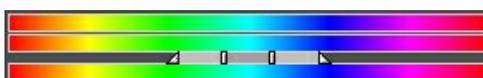


Image de départ



La couleur bleue est décalée

L'effet est ajusté à l'aide des lignes de gradient :



**La ligne de gradient moyenne définit la zone d'application de l'effet.**

La zone d'application de l'effet (les couleurs qui seront décalées) est définie par une ligne de gradient qui a 4 curseurs - deux curseurs extérieurs et deux intérieurs.

Les couleurs entre les curseurs intérieurs seront changées au plus haut point. Les couleurs entre les curseurs intérieurs et extérieurs se changeront moins (plus loin du curseur intérieur, plus faible est l'influence de l'effet). Les couleurs à l'extérieur des curseurs extérieurs restent les mêmes.



Déplacez les curseurs pour modifier la zone d'application de l'effet. Pour cela positionnez le curseur de la souris à l'un des curseurs, cliquez sur celui-ci, et faites-le glisser vers la position requise sur la ligne.



Pour déplacer tous les 4 curseurs à la fois, mettez le curseur au milieu des curseurs intérieurs, cliquez sur celui-ci, et, en gardant le bouton gauche de la souris enfoncé, déplacez les curseurs vers la position requise.

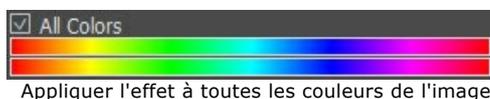


**La ligne de gradient supérieure** permet de régler le décalage. Positionnez le curseur de la souris sur la ligne de gradient, faites clic gauche sur celle-ci, et, en gardant le bouton gauche de la souris enfoncé, déplacez la ligne à gauche ou à droite, de telle manière, que les couleurs requises soient au-dessus de la zone d'application de l'effet.



**La ligne de gradient inférieure** montre **le résultat du changement des couleurs.**

**Toutes les couleurs.** Lorsque la case à cocher est activée, toutes les couleurs de l'image sont affectées par le changement. Dans ce cas, seulement deux lignes de gradient sont affichées : la ligne inférieure montre la gamme de couleurs originale, tandis que la ligne supérieure permet de régler le décalage des couleurs.



---

Le paramètre **Saturation** (-50..50) permet de modifier l'intensité des couleurs de l'image. Les valeurs du paramètre varient entre -50 (niveau de gris) à 50 (couleurs vives). Par défaut le paramètre est mis à 0.

Le paramètre **Luminosité** (-50..50) permet de modifier la luminosité globale de l'image, la rendre plus foncée ou plus claire.

## MÉLANGEUR DE COUCHES

L'effet **Mélangeur de couches** permet de régler l'image (changer le ton de la couleur, la saturation, le contraste, la luminosité, etc.) en employant 3 couches: **Rouge**, **Vert** et **Bleu**.



Image source



Mélangeur de couches

Chaque couche est représentée par un contrôleur sous la forme d'un triangle.

Vous pouvez déplacer le triangle de la façon suivante :

**Faire glisser le triangle vers la gauche/la droite.** Cela permet d'augmenter/réduire le composant de la couleur correspondante **dans chaque point de l'image**.

Couleur rouge augmentée  
dans chaque point de l'imageCouleur rouge réduite  
dans chaque point de l'image

**Augmenter/réduire.** Cliquez sur le coin d'un triangle et déplacez le curseur vers le/du centre du triangle. En augmentant/réduisant la taille du triangle, vous renforcez/affaiblissez le composant de cette couleur. La couleur est renforcée/affaiblie **uniquement à l'endroit du point choisi**, les autres points de l'image restent inchangés.



Couleur rouge augmentée dans la couche Rouge



Couleur rouge réduite dans la couche Rouge

**Changer la couleur du triangle.** Cliquez 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 couleur rouge de chaque point de la couche deviendront bleu.



Image source



Remplacement d'une couleur de couche

**Changer la couleur du triangle en deux secteurs de couleur.** Cliquez sur le cercle blanc au sommet du triangle et faites le glisser vers un côté du triangle. Par exemple, si le triangle de la couche Vert est constitué de secteurs bleus et rouges, la nouvelle valeur du composant de la couleur verte sera calculé comme une somme des composants bleu et rouge. Les autres composants de la couleur ne changeront pas.



Image source



Remplacement d'une couleur de couche

**Changer la couleur du triangle en trois secteurs de couleur.** Cliquez 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 est constitué de trois secteurs de couleur, la nouvelle valeur du composant de la couleur pour chaque point de l'image sera calculée comme une somme de ces trois secteurs de couleur. Les autres composants de la couleur de l'image (dans ce cas-ci, rouge et vert) ne changeront pas.



Image source



Remplacement d'une couleur de couche

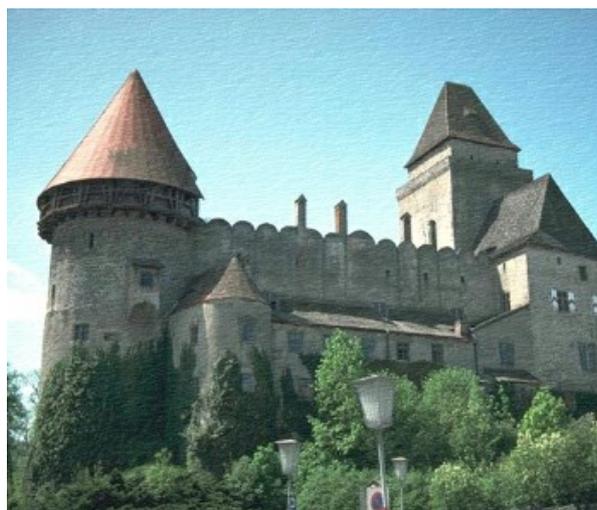
**Attention!** Le **contrôleur** sous la forme d'un triangle ne montre pas **le résultat**. Il montre uniquement la façon de calculer les points dans cette couche.

## AJOUTER UNE TEXTURE

L'effet **Texture** permet d'imiter une image sur des surfaces différentes, comme la toile, le mur en brique, une couverture métallique, etc.



Image source



Effet Texture

On peut diviser le processus en deux étapes :

- Création de la texture.
- Application de la texture à l'image.

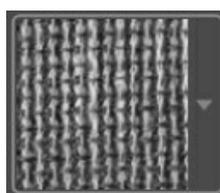
Il y a les paramètres suivants qui régissent les **propriétés de la texture** :

**Texture.** Sélectionnez une texture dans la **Bibliothèque des textures**.

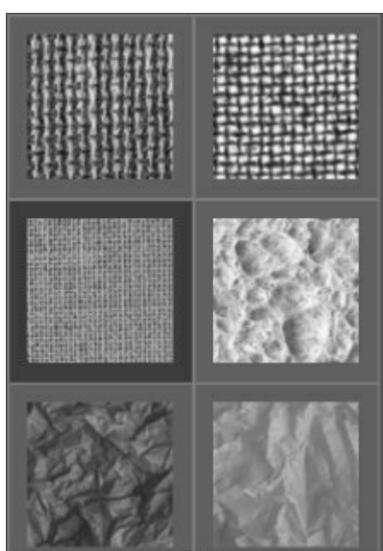


Le logiciel propose une large collection des textures. Les modèles les plus adaptés à cet effet se trouvent dans le dossier **Surfaces**.

La texture sélectionné est affiché dans un bouton carré qui permet aussi d'ouvrir la Bibliothèque.



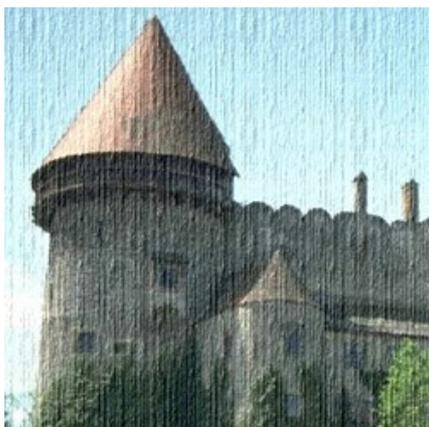
Cliquez sur le carré pour voir toutes les textures dans le groupe sélectionné.



**Astuce :** Vous avez aussi la possibilité d'utiliser vos propres textures. Il peut être n'importe quelle image dans les formats suivants : **JPEG, BMP, TIFF** ou **PNG**.

Pour charger votre propre texture dans **AKVIS ArtSuite**, sélectionnez **Votre texture...** dans la liste.

**Échelle** (10-400). Le paramètre définit la taille du motif répétitif. La valeur par défaut est 100%. Plus grande est la valeur du paramètre, plus grand est le motif répétitif.



Échelle = 20%



Échelle = 200%

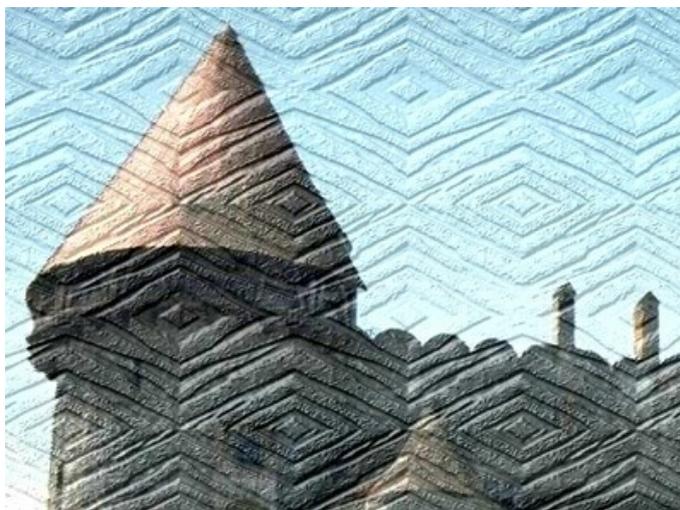
La case à cocher définissent la façon par laquelle la texture est générée à partir de la texture choisie :

**Répétition.** La texture est générée par la répétition simple de la texture choisie.



Le case à cocher "La répétition" est activée

**Réflexion.** La texture est générée par la répétition de la texture choisie de telle façon que les textures se reflètent au point du joint.

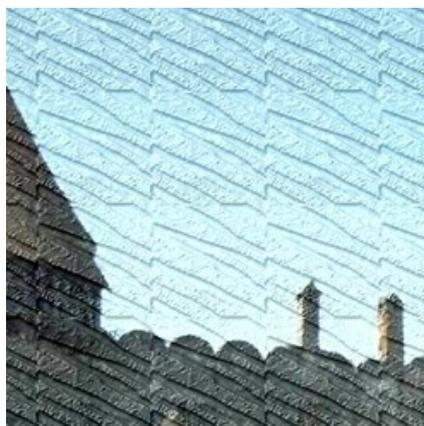


Le case à cocher "La réflexion" est activée

**Alignement.** Utilisez cette option quand la texture originale est irrégulière et les joints des textures sont visibles sur l'image finale. Cette option permet d'aligner les textures pour générer une texture homogène.



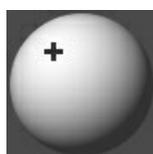
Le case à cocher l'Alignement est activée



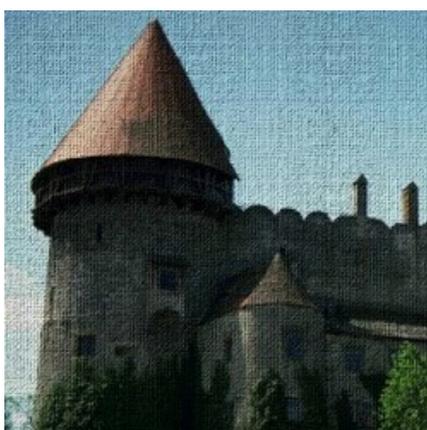
Une autre option est activée

Voici sont les paramètres pour régler **l'application de la texture à l'image** :

**Source de lumière.** En déplaçant la cible sur la sphère, on figure l'orientation de la lumière lors de la prise virtuelle de la photo. Pour changer la position de la source de lumière, gauche-cliquez sur un point de la sphère.



**Luminosité** (0-150). Ce paramètre définit la luminosité de la texture appliquée. La luminosité de la texture originale est de 90. Pour augmenter la luminosité de la texture, augmentez la valeur du paramètre.

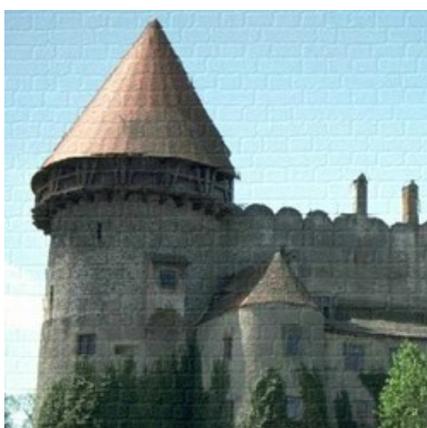


Luminosité = 10

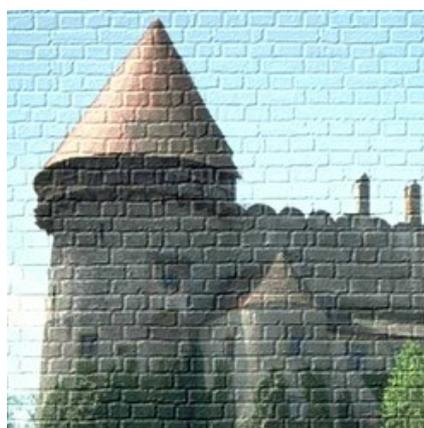


Luminosité = 90

**Relief** (0-150). Ce paramètre définit le relief de la texture. À 0, la texture est plate. Au maximum, la texture apparaît saillante.



Relief = 30



Relief = 150

**Révéler texture** (0-40). Le paramètre influence la visibilité de la texture. Plus grande est la valeur du paramètre, plus visible est la texture et moins visible est l'image originale. L'augmentation du paramètre intensifie aussi l'influence du paramètre **Luminosité** et augmente le contraste de la texture.



Révéler texture = 10



Révéler texture = 35

**Distorsion (0-50).** Le paramètre définit la distorsion de la texture résultante. Plus grande est la valeur, plus déformée et floue est la texture.



Distorsion = 5



Distorsion = 50

**Note:** La plupart du temps de traitement est prise par la première étape (la création de la texture). Par conséquent, il est recommandé d'ajuster les propriétés de la texture au début. Ensuite, vous pouvez essayer de différents réglages pour les paramètres de l'application de texture.

## EFFET GLAMOUR

Le terme **Glamour** est venu de l'anglais, il désigne une beauté sensuelle, pleine de charme et d'éclat. Si vous dites une fille glamour, vous faites un compliment extraordinaire, prêtant attention à la beauté de la personne et de son l'air de vedette.

Le Glamour, c'est aussi un genre de photographie particulier, qui paie beaucoup d'attention à l'apparence du modèle. La peau doit être douce et pure. L'effet Glamour cache les défauts de la peau, réduit les petites rides et rend le modèle parfait.

Chacune veut se sentir charmante et attrayante, en particulier sur les photos que on garde dans les albums pour les années à venir.

L'effet **Glamour** traite la peau et masque les petits défauts sans changer les traits du visage. Ajoutez une note glamour à votre image!



Photo de depart



Resultat

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 a 6 cases de couleur dans la palette. Par défaut, ces cases sont vides. Si vous commencez le traitement d'image avec les paramètres par défaut, vous ne verrez pas de changements.

Cliquez sur une case vide, le curseur se transformera en pipette. Prenez une couleur de l'image avec un clic-gauche sur la photo (choisissez une couleur sur le visage de la personne). La case affichera la couleur choisie.

Pour changer la couleur de la case, faites clic gauche sur la case et choisissez une autre couleur à partir de votre image.

Pour supprimer une couleur, faites clic droit sur la case. La case deviendra vide.

**Note :** Le bouton **Valeurs par défaut** permet de récupérer les paramètres par défaut.

Le paramètre **Étendue** (0-20) définit l'éventail des couleurs qui seront utilisées pour le traitement de l'image. À la valeur minimum du paramètre, seulement les couleurs dans les cases sont traitées. Si vous augmentez la valeur du paramètre, les couleurs semblables aux couleurs de la palette se changeront aussi. Plus la valeur du paramètre, plus de couleurs sont modifiées.

Le paramètre **Adoucissement** (1-100) rend flou l'image en réduisant le contraste de couleur entre les pixels voisins.



Adoucissement = 10



Adoucissement = 75

## DEUX CLÉS

L'effet **Deux clés** permet de régler le contraste et la luminosité d'une image et de remplacer les couleurs en utilisant deux couleurs clés.



Image originale;  
Couleur clé Noire(0,0,0),  
Couleur clé Blanche (255,255,255)



Résultat;  
Couleur clé Noire (49,10,98),  
Couleur clé Blanche (242,255,172)

Les contrôles de l'effet sont représentés par deux cases de couleur :



Couleurs clés originales

La couleur qui servira de clé noire se trouve dans la case de couleur supérieure; la couleur qui servira de clé blanche est définie dans la case inférieure. Par défaut, les couleurs noir et blanc sont choisis et l'image ne change pas.

Comment définir une autre couleur clé:

- Cliquez sur la case de couleur, le curseur se transformera en pipette. Prenez 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 le **Dialogue de sélection de couleur**.



Définir de nouvelles couleurs clés

En conséquence, toutes les couleurs qui sont plus foncées que la couleur clé noire se décaleront vers la couleur noire; toutes les couleurs qui sont plus claires que la couleur clé blanche se décaleront vers la couleur blanche.

Il est également possible de ne définir qu'une seule couleur clé (noire ou blanche). Si vous définissez seulement la clé noire, les couleurs sombres passeront à la couleur noire, tandis que les couleurs claires ne changeront pas.

Veillez noter, que plus claire est la clé noire, plus foncées sera l'image; et vice versa - plus foncée est la clé blanche, plus claire sera l'image finale.

**Note:** Si vous ne voulez pas changer les nuances de couleur sur votre image, utilisez la couleur grise comme la couleur clé (la couleur grise contient tous les composants de la couleur (vert, rouge et bleu) dans une égale mesure).

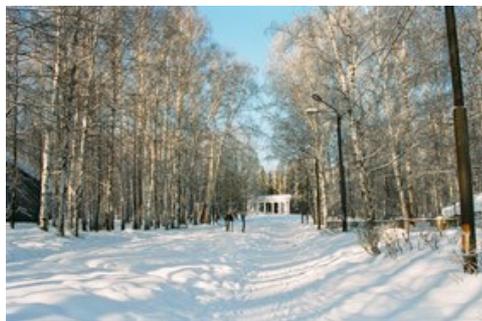


Image originale;  
Couleur clé Noire (0,0,0),  
Couleur clé Blanche (255,255,255)



Résultat;  
Couleur clé Noire (50,50,50),  
Couleur clé Blanche (220,220,220)

## TRAME DE DEMI-TEINTES

L'effet **Trame de demi-teintes** vous permet de transformer une photo en une image en demi-teintes lui donnant un look de bande dessinée rétro. L'image est représentée par une série de points organisés selon un motif spécifique. Cette technique est largement utilisée pour la création des designs exceptionnels ou des affiches élégantes et pour la sérigraphie.



Image originale



Trame de demi-teintes

Réglez les paramètres de l'effet :

**Postérisation** (0-30) est l'union de pixels ayant la même couleur. À des valeurs plus élevées de ce paramètre, moins de couleurs sont utilisées et l'image devient plus uniforme et plus plate.



Postérisation = 5



Postérisation = 30

**Grille.** Définissez une disposition des éléments de la grille régulière :

**Rectangulaire** - les points sont situés directement dans les nœuds de la grille.

**Triangulaire** - trois points adjacents créent un triangle équilatéral.

**Linéaire** - l'image est créée à l'aide de lignes non uniformes.

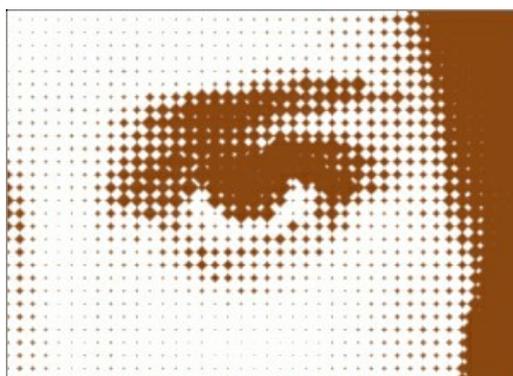


Grille rectangulaire

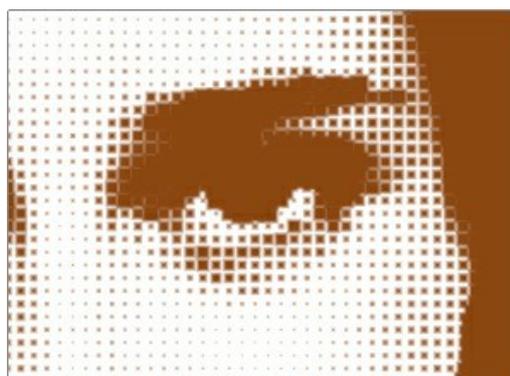
Grille triangulaire

Grille linéaire

**Motif.** Sélectionnez une forme des éléments : Cercle, **Carré**, Losange, Ligne horizontale, Ligne verticale.



Motif en forme de losange

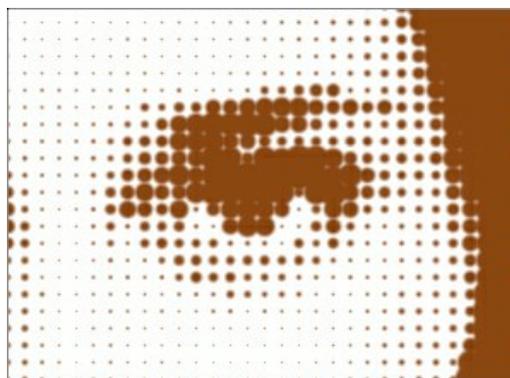


Motif en forme de carré

**Intervalle** (5-100) est un espace entre les éléments. Avec une faible valeur de ce paramètre, les points sont plus denses.

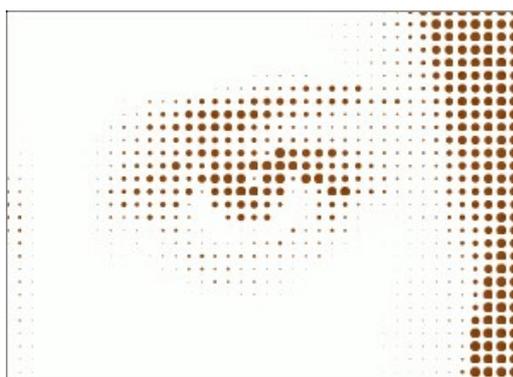


Intervalle = 12

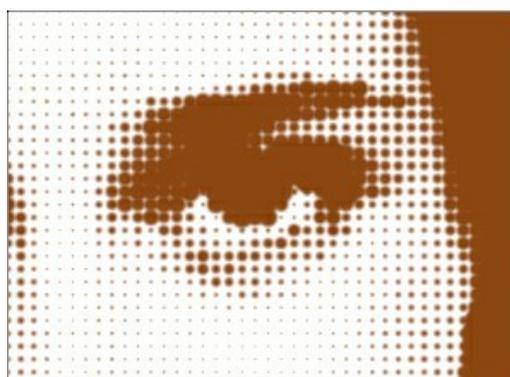


Intervalle = 25

**Taille** (1-100) modifie la taille maximale d'un point. La taille résultante est proportionnelle à la luminosité des pixels de source : les points lumineux sont affichés avec un diamètre plus petit. Les grands éléments peuvent fusionner dans de grandes zones peintes.

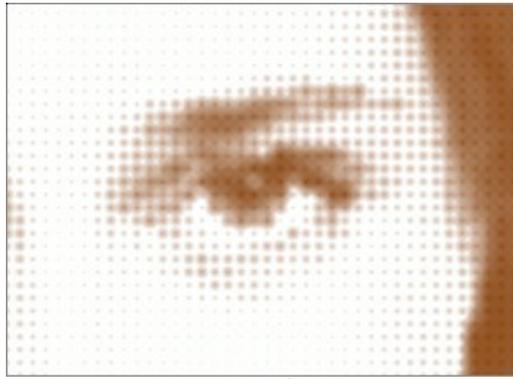


Taille = 7

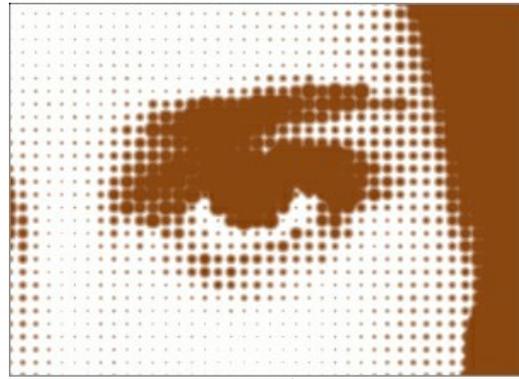


Taille = 20

**Luminosité** (0-100) définit l'intensité de la couleur et de l'opacité des points.

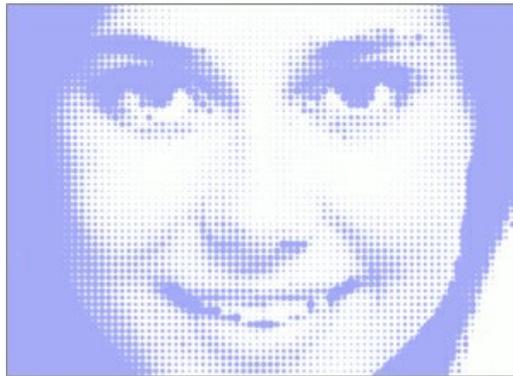


Luminosité = 20



Luminosité = 70

**Une couleur.** Par défaut, la case à cocher est désactivée et l'image est dessinée avec les couleurs de l'image originale. Lorsque la case à cocher est activée, tous les points sont peints avec la couleur choisie. Cliquez sur la palette pour choisir une couleur dans la boîte de dialogue **Sélectionner une couleur**.



Une couleur



Couleurs différentes

## BANDES DE COULEUR

L'effet **Bandes de couleur** permet de diviser l'image en zones distinctes avec des propriétés de couleur différentes.

**Attention !** Cet effet est uniquement disponible pour les licences [Home Deluxe et Business](#).



Résultat : Effet de bandes de couleur (double application)

Paramètres de l'effet :

**Nombre de bandes** (3-50). Le paramètre définit le nombre de bandes dans lesquelles l'image sera divisée.



Nombre de bandes = 3



Nombre de bandes = 15

**Inclinaison** (-90..90). Le paramètre définit le degré d'inclinaison des bandes à droite ou à gauche le long de l'axe Y.



Inclinaison = 0 (sans rotation)



Inclinaison = 50 (vers la droite)

**Courbure (-10..10).** Le paramètre définit le degré de courbure des bandes.



Courbure = 0 (sans courbure)



Courbure = -10

**Bande principale.** Vous pouvez ajuster la position de la zone sans effet :



Gauche



Centre



Droite

**Largeur de la bande principale (1-50).** La largeur de la bande principale (1-50). Lorsque la case à cocher est activée, vous pouvez définir la taille de la zone sans effet (en pourcentage de la largeur de l'image). Lorsque la case à cocher est désactivée, toutes les bandes ont la même largeur.



Largeur de la bande principale = 30%



Largeur de la bande principale = 50%

**Largeur du diviseur** (0-10). La largeur des lignes de division.



Largeur du diviseur = 0



Largeur du diviseur = 10

**Couleur du diviseur.** La couleur des lignes de division.



Lignes jaunes



Lignes rouge rubis

A l'aide des onglets **Gauche** et **Droite**, réglez les paramètres des bandes adjacentes à la bande principale.

**Teinte** (-180..180). Le paramètre décale les couleurs de l'image vers une autre teinte.



Teinte = -162



Teinte = 78

**Saturation** (-100..100). Le paramètre modifie l'intensité des couleurs de l'image (des tons gris neutres aux teintes hautement saturées).



Saturation = -100



Saturation = 100

**Luminosité** (-100..100). Le paramètre change la luminosité de l'image. À des valeurs élevées, les points de l'image deviennent plus clairs et à des valeurs faibles, ils deviennent plus sombres.



Luminosité = -100



Luminosité = 100

**Colorisation.** La case à cocher vous permet de recolorer l'image en utilisant les nuances de la couleur spécifiée. Cliquez sur la plaque de couleur pour sélectionner une couleur.



La case à cocher Colorisation est désactivée



La case à cocher Colorisation est activée  
(couleur rose)

À l'aide des boutons **Forme aléatoire** et **Couleurs aléatoires**, vous pouvez générer une variation aléatoire de l'effet.

## GLITCH ART

Le **Glitch art** ajoute du bruit numérique et des distorsions à une image, créant l'effet d'une image gâtée. En réalité, de telles interférences apparaissent en raison d'erreurs de reproduction d'enregistrements numériques, de défaillances techniques ou de dommages physiques d'un appareil. De nombreuses œuvres d'art contemporaines utilisent cette technique visuelle. C'est l'une des tendances les plus populaires de la photographie et de la vidéographie. Avec ArtSuite, il est facile d'appliquer des bugs chaotiques et fascinants à vos images.

**Attention !** Cet effet n'est disponible que pour les licences [Home Deluxe et Business](#).



Effet 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

Décalage des couches de 10

**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 = 1



Épaisseur = 10

**Netteté.** La netteté des bords des lignes.



Netteté = 0



**Intensité.** Le degré de visibilité des lignes. À 0, il n'y a pas d'effet de ligne de balayage.



Intensité = 10



Intensité = 80

**Bruit.** L'ajout de bruit numérique et de grain de film à l'image.

**Force.** Le degré de visibilité du bruit.



Force = 10



Force = 90

### Onglet **Rayures et décalages**

Vous pouvez ajouter des régions droites rectangulaires (rayures) à l'image et les modifier dynamiquement.

L'outil **Zone d'exclusion**  vous permet d'indiquer les zones où il n'y aura pas de rayures, protégeant ainsi la partie sélectionnée de l'effet.

Utilisez l'outil **Gomme**  pour modifier la sélection (zone de protection).

Vous pouvez activer / désactiver l'aperçu de la sélection avec  /  dans le **Panneau de configuration**.



Effet sur l'image entière



Zone exclue



Rayures en dehors de la sélection

**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 = 70/120

**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 = 25

**Décalages simples.** Le nombre de rayures créées par des rectangles déplacés.



Décalages simples = 40



Décalages simples = 80

**Étirements simples.** Le nombre de rayures formées par l'étirement de rectangles.



Étirements simples = 40



Étirements simples = 80

**Étirement min/max.** La gamme de changement de la longueur des étirements.



Étirement min/max = 12/12



Étirement min/max = 12/20

**Décalages inversés.** Le nombre de rayures avec des couleurs inversées.



Décalages inversés = 40



Décalages inversés = 80

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

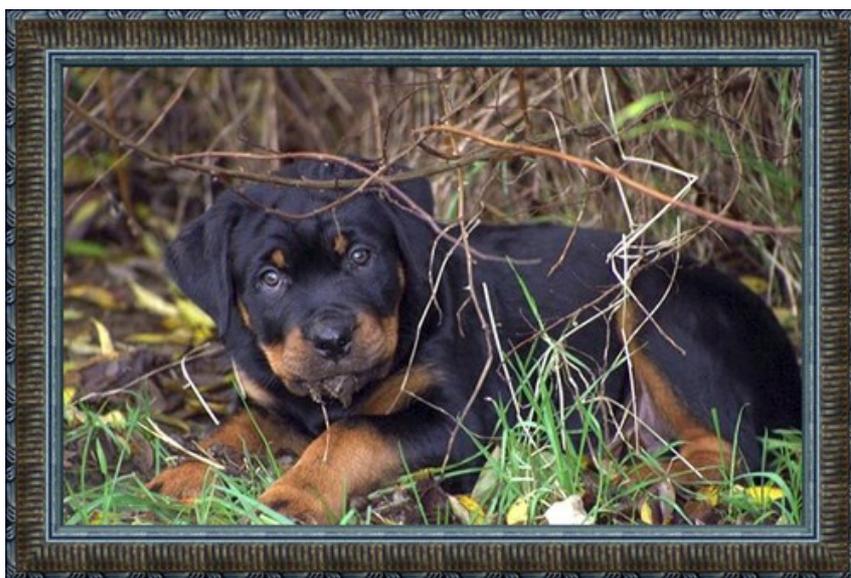
Le bouton **Effets aléatoires** génère une distribution différente de rayures dans l'image.



Distribution différente des rayures

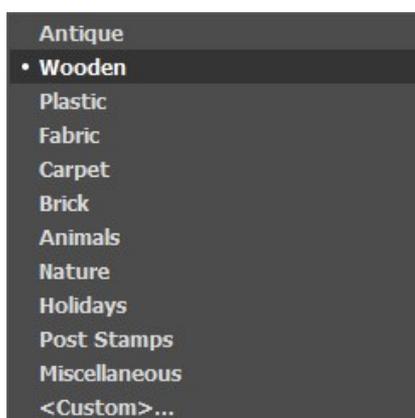
## CADRE CLASSIQUE

Le **Cadre classique** offre une large gamme de motifs de cadres - des cadres en bois classiques aux décorations de Noël festives, aux tissus, aux briques et même aux motifs d'animaux (plumes de paon, peau de léopard, etc.). Ces motifs sont disponibles dans les deux éditions du logiciel (plugin et standalone) et vous permettent de générer différents cadres photo. Vous pouvez également charger votre propre texture pour générer un cadre unique.



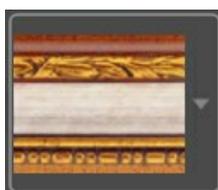
Le panneau **Paramètres** permet de choisir une texture pour générer un cadre et pour ajuster ses paramètres.

**Texture.** Sélectionnez un groupe dans la liste et une texture (motif) dans la **Bibliothèque de textures**.

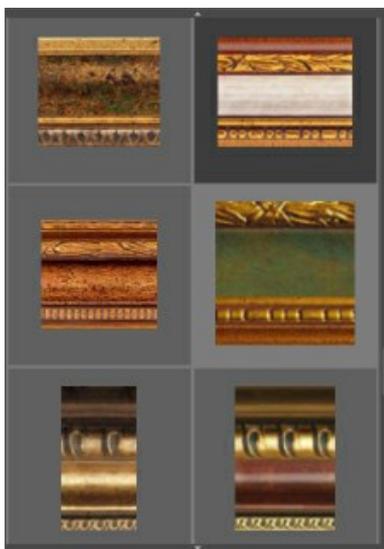


Le logiciel propose une large collection de textures. Les échantillons pour le **Cadre Classique** se trouvent sous **Classique** et sont regroupés en plusieurs ensembles. Ici vous pouvez voir un groupe avec des cadres en bois classiques, ainsi que des groupes avec des textures animales, des briques, des éléments festifs, etc.

La texture sélectionnée est affichée dans un bouton carré qui permet aussi d'ouvrir la Bibliothèque.



Cliquez sur le carré pour voir toutes les textures dans le groupe sélectionné (par exemple, *Bois*). Vous pouvez maintenant sélectionner une texture en cliquant dessus.



**Astuce** : Il est possible d'appliquer vos propres textures. Il peut s'agir de n'importe quelle image dans ces formats : **JPEG, BMP, TIFF** ou **PNG**.

Pour charger votre propre texture dans **AKVIS ArtSuite**, sélectionnez **Votre texture...** dans la liste.

Ajustez les paramètres suivants pour votre cadre photo numérique :

**Largeur du cadre (0-100%)**. Le paramètre définit la largeur du cadre. À 0%, il n'y a pas de cadre, à 100% la largeur du cadre fait un quart de la dimension minimale de l'image (soit la largeur ou l'hauteur). Par exemple, pour une image de 600 x 800 pixels, la largeur = 100% est calculée comme suit : 1/4 de la taille minimale (600 px) est de 150 pixels.



Largeur du cadre = 30%



Largeur du cadre = 70%

La case à cocher **Ajuster l'image au cadre**. Quand la case à cocher est activée, l'échelle de l'image se réduit pour entrer dans le cadre. Quand la case à cocher est désactivée, le cadre superpose les bords de l'image.

**Attention !** Une partie de l'image sera coupée afin de conserver les proportions.



La case Ajuster l'image au cadre  
désactivée



La case Ajuster l'image au cadre  
activée

**Luminosité (0-200%)**. Ce paramètre permet de changer la luminosité de la texture originale. La luminosité de la texture originale est 100%. Pour assombrir le cadre, il faut choisir la valeur du paramètre inférieure à 100%, pour rendre le cadre plus clair, il faut choisir une valeur supérieure à 100%.



Luminosité = 50%



Luminosité = 130%

**Inversion verticale** . Quand la case à cocher est activée, la texture se reflète verticalement, c'est-à-dire, du haut vers le bas. En conséquence, les bordures extérieure et intérieure du cadre s'interchangent.



La case Inversion verticale est désactivée



La case Inversion verticale est activée

Si la texture originale n'est pas parfaite et les jonctions sont visibles sur l'image finale, il faut utiliser les cases à cocher **Réfléter pour aligner**  et **Luminosité moyenne** . Ces options peuvent être utilisés séparément ou ensemble.

Le bouton **Réfléter pour aligner**  permet de rejoindre les textures en tenant compte de leur luminosité. Le bout clair de la texture se joint au bout clair, le bout sombre se joint au bout sombre. De cette façon on réalise une transition lisse.

Le bouton **Luminosité moyenne**  permet d'atteindre une transition lisse en homogénéisant la luminosité de la texture.

Prenons une texture ayant luminosité inégale - la partie gauche de la texture est plus claire que la droite.



Si vous générez un cadre à partir de cette texture avec les deux cases à cocher (**Réfléter pour aligner** et **Luminosité moyenne**) désactivées, vous aurez l'image suivante :



La case  
Réfleter pour aligner  
est activée



Les cases  
Luminosité moyenne et  
Réfleter pour aligner  
sont activées

Encore un exemple pour montrer l'influence des paramètres **Réfleter pour aligner** et **Luminosité moyenne**. Nous prenons la texture suivante :



Les cases sont désactivées



La case  
Réfleter pour aligner  
est activée



La case  
Luminosité moyenne  
est activée

Dans ce cas, il suffit d'activer la case **Luminosité moyenne** pour obtenir un bon résultat.

### Effet 3D

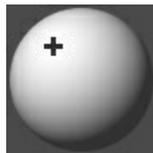
Activez la case à cocher pour donner un aspect 3D au cadre.



Appliquer l'effet 3D

Les paramètres de l'effet :

**Source de lumière.** Déplacez le point de la balle pour définir la source de lumière probable qui affecte l'apparence de l'ombre.



**Volume (0-100).** Ce paramètre affecte la profondeur du cadre. A 0, la texture est plate.

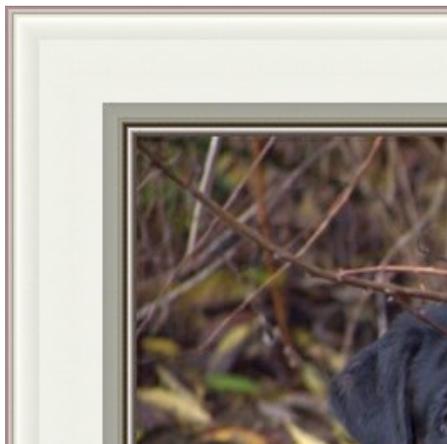


Volume = 20



Volume = 100

**Lissage (-50..50).** Ce paramètre affecte la transition en douceur entre la partie convexe et le biseau.



Lissage = -50



Lissage = 50

**Largeur du biseau (0-100).** Ce paramètre définit la taille du biseau.



Largeur du biseau = 35



Largeur du biseau = 75

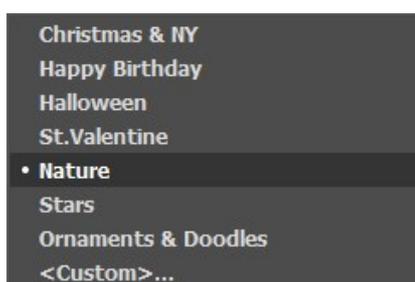
## CADRE À MOTIFS

Le **Cadre à motifs** est formé de motifs réguliers générés tout le long du périmètre de l'image. En tant que motif, vous pouvez prendre un échantillon de la **Bibliothèque de textures** intégrée (fleurs, papillons, cœurs, gâteaux, etc.) ou charger vos propres images sur un fond transparent.



Le panneau **Paramètres** permet de choisir une texture pour générer une image et ajuster les paramètres pour le cadre photo sélectionné.

**Texture.** Sélectionnez un groupe dans la liste et un motif (texture) dans la **Bibliothèque de textures**.



Le logiciel propose une large collection de textures. Les motifs pour ce type de cadre photo se trouvent sous **Motifs** et sont regroupés en plusieurs ensembles.

La texture sélectionnée est affichée dans un bouton carré qui permet aussi d'ouvrir la Bibliothèque.



Cliquez sur le carré pour voir toutes les textures dans le groupe sélectionné (par exemple, *Nature*). Vous pouvez maintenant sélectionner un motif en cliquant dessus.



**Astuce** : Il est possible d'appliquer vos propres textures. Il peut s'agir de n'importe quelle image dans ces formats : **JPEG, BMP, TIFF** ou **PNG**.

Pour charger votre propre texture dans **AKVIS ArtSuite**, sélectionnez **Votre texture...** dans la liste.

Ajustez les paramètres suivants pour votre cadre photo numérique :

**Largeur du cadre** (0-100%). Le paramètre définit la largeur du cadre. À 0%, il n'y a pas de cadre, à 100% la largeur du cadre fait un quart de la dimension minimale de l'image (soit la largeur ou l'hauteur). Par exemple, pour une image de 600 X 800 pixels, la largeur du cadre 100% est calculée comme suit : 1/4 de la dimension minimale (600 pixels) fait 150 pixels.



Largeur du cadre = 30%

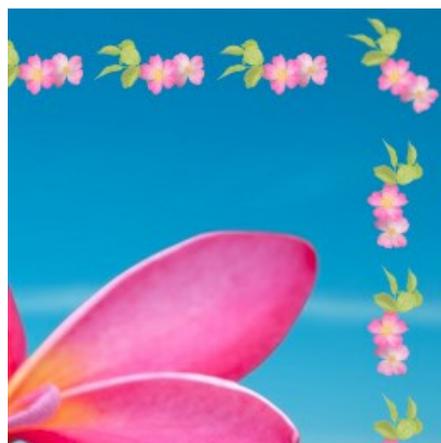


Largeur du cadre = 80%

**Luminosité** (0-200%). Ce paramètre permet de changer la luminosité du motif original. Pour assombrir le cadre, il faut choisir la valeur du paramètre inférieure à 100%; pour rendre le cadre plus clair, il faut choisir une valeur supérieure à 100%.

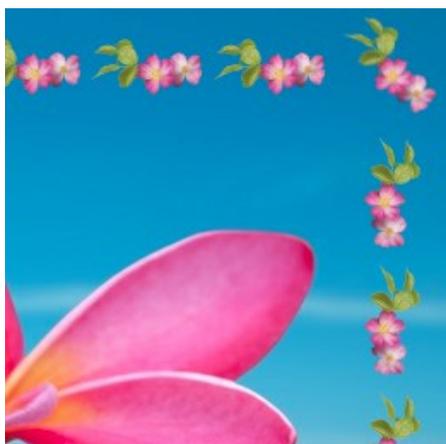


Luminosité = 50%

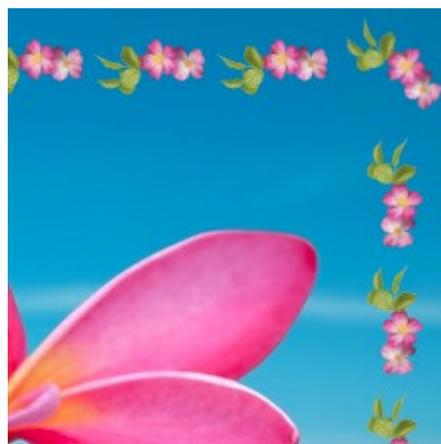


Luminosité = 200%

**Inversion verticale** . Lorsque la case à cocher est activée, le motif se reflète verticalement, c'est-à-dire, du haut vers le bas.

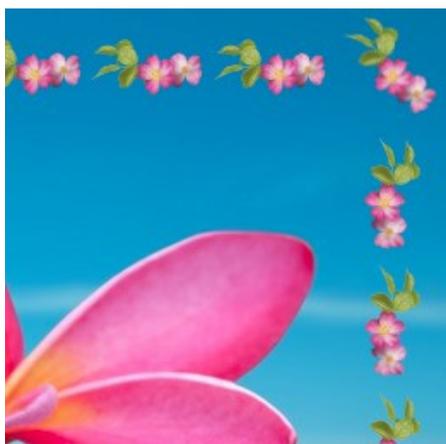


La case Inversion verticale est désactivée

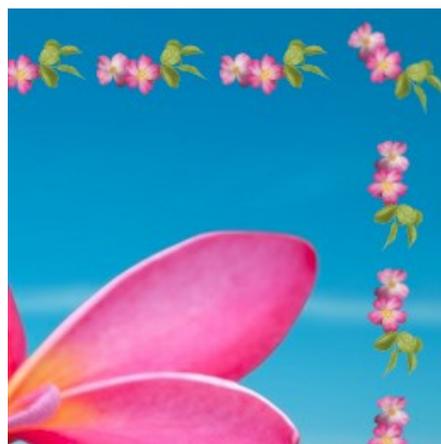


La case Inversion verticale est activée

**Inversion horizontale** . Lorsque la case à cocher est activée, le motif se reflète horizontalement, c'est-à-dire, de droite à gauche.



La case Inversion horizontale est désactivée



La case Inversion horizontale est activée

Il existe **plusieurs variantes** d'arrangement des motifs dans les coins et sur les côtés du cadre.

Sans rotation (la case **Tourner la texture**  est désactivée).



Le motif tourne dans les coins et sur les côtés (lorsque les cases **Turner la texture**  et **Turner la texture dans les coins**  sont activées).



Le motif tourne sur les côtés, mais pas dans les coins (la case **Turner la texture**  est activée, mais la case **Turner la texture dans les coins**  est désactivée).



La case **Ajuster l'image au cadre**. Lorsque la case à cocher **Ajuster l'image au cadre** est activée, l'image se réduit pour entrer dans le cadre. Lorsque la case à cocher est désactivée, le cadre superpose les bords de l'image.

**Couleur du cadre.** Ce paramètre définit la couleur du cadre. Il peut être réglé si la case **Ajuster l'image au cadre** est activée. Pour sélectionner une couleur, double-cliquez sur la couleur de la palette et sélectionnez une couleur dans la boîte de dialogue **Sélectionner une couleur**.



La case Ajuster l'image au cadre est désactivée



La case Ajuster l'image au cadre est activée, jaune est choisi comme la couleur du cadre

**Transparent.** Lorsque la case à cocher **Transparent** est activée, les motifs apparaissent sur un arrière-plan transparent. On peut l'utiliser sur une image avec plusieurs calques pour utiliser les calques inférieurs comme couleur d'arrière-plan pour le motif.



La case Transparent est activée

**Motifs aléatoires.** Lorsque la case à cocher est activée, le cadre photo est généré à l'aide d'objets sélectionnés au hasard.



Cadre créé en utilisant quatre motifs aléatoires

**Nombre (2-20).** Le nombre de motifs pris dans la Bibliothèque de textures pour créer un cadre.



Nombre = 2



Nombre = 10

**Effets aléatoires** (0-9999). C'est le nombre de départ pour le générateur de nombres aléatoires. Chaque nombre correspond à un ensemble particulier et une distribution particulière de motifs.



Cadre à motifs aléatoires

## TRAITS

Le cadre photo **Traits** est composé de raies tirées le long du bord du cadre. La largeur du cadre ainsi que la largeur, le nombre et la longueur des lignes peuvent être définis dans le panneau **Paramètres**.



On peut régler les **Paramètres** suivants :

**Couleur du cadre.** Le paramètre définit la couleur des traits qui forment le cadre photo. Double-cliquez sur la palette et sélectionnez une couleur dans la **Boîte de dialogue de sélection des couleurs**.



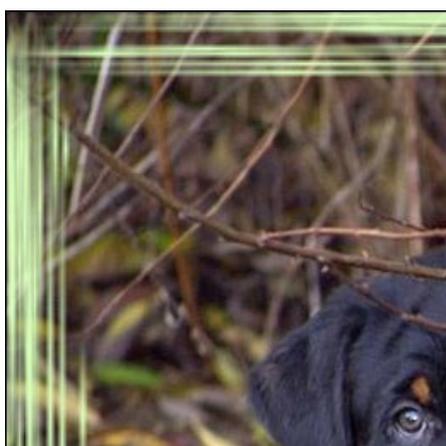
Couleur verte

**Transparent.** Lorsque la case **Transparent** est activée, la zone sous le cadre devient transparente. On peut l'utiliser sur une image à plusieurs calques, de cette façon, l'image sur le calque(s) inférieur(s) est visible et sert de cadre.

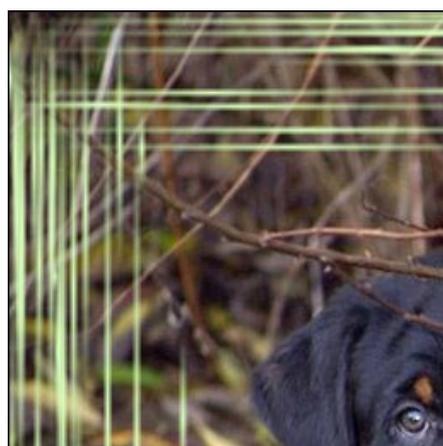


La case Transparent est cochée

**Largeur du cadre (0-100%).** Le paramètre définit la largeur du cadre sur lequel les traits sont tirés. À 0%, il n'y a pas de cadre, à 100% la largeur du cadre fait un quart de la dimension minimale de l'image (soit la largeur ou l'hauteur). Par exemple, pour une image de 600 x 800 pixels la largeur 100% de l'image est calculée comme suit :  $1 / 4$  de la taille minimale (600 px) est 150 pixels.

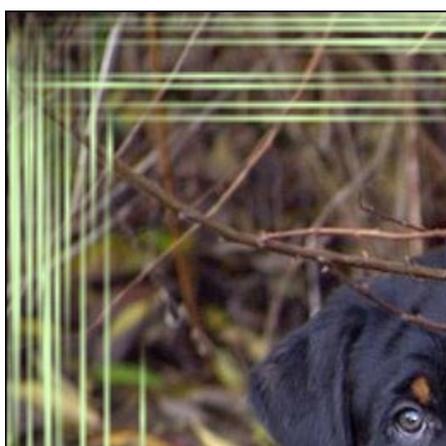


Largeur du cadre = 40%

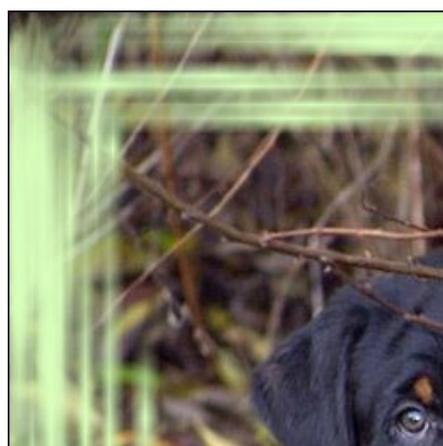


Largeur du cadre = 90%

**Largeur des traits (1-10%).** Le paramètre règle la largeur des traits en pour cent du quart de la taille minimale de l'image (soit la largeur ou l'hauteur). Plus grande est la valeur du paramètre, plus larges sont les traits. Si les traits sont extrêmement larges, ils fusionnent et forment un ligne épaisse.

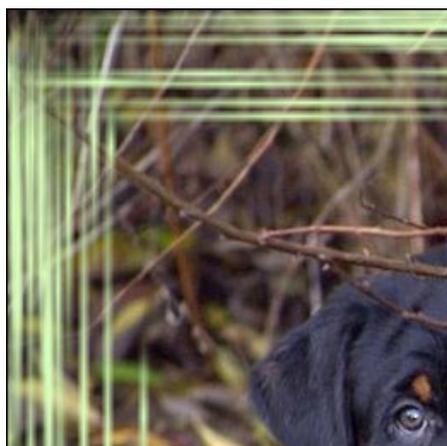


Largeur des traits = 2%

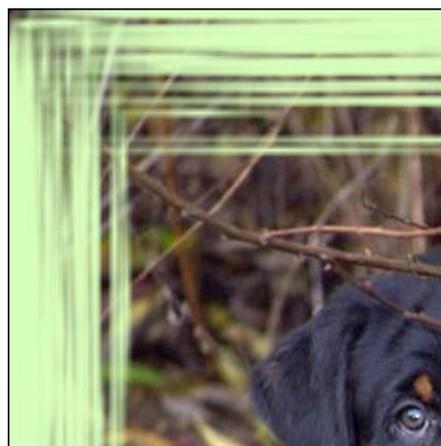


Largeur des traits = 7%

**Nombre de traits (1-300).** Ce paramètre définit le nombre des traits tirés sur chaque côté de l'image. Plus la valeur est élevée, plus de traits sont tirés sur chaque côté de l'image.

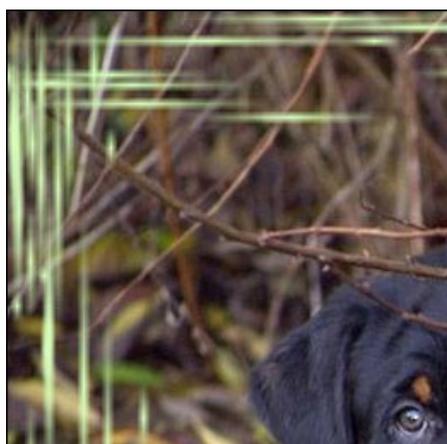


Nombre de traits = 30

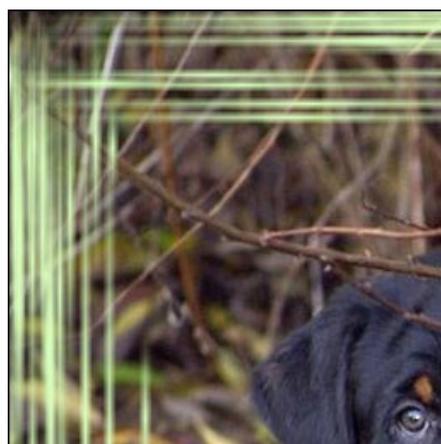


Nombre de traits = 150

**Longueur des traits (1-100%).** Le paramètre règle la longueur maximale des traits. La longueur du trait est calculée en pour cent de la longueur de la côté le long de laquelle il est tiré. Par exemple, si la côté a une longueur de 800 px et la valeur du paramètre est de 50%, la longueur maximale des traits fait 400 pixels.

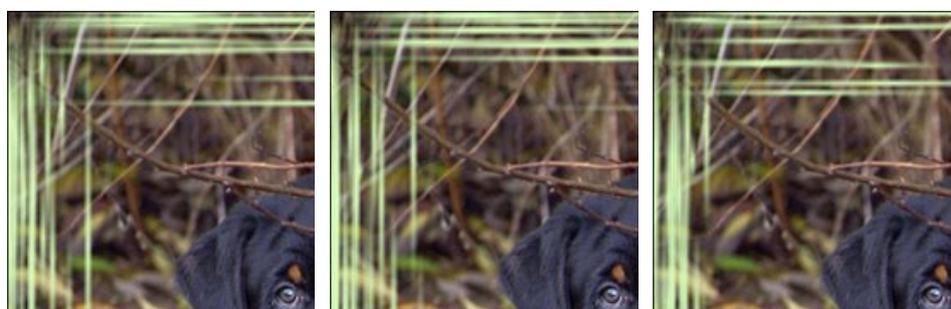


Longueur des traits = 20%



Longueur des traits = 50%

**Effets aléatoires (0-9999).** C'est le nombre de départ pour le générateur de nombres aléatoires. Chaque nombre correspond à la distribution unique des traits.



## CADRE PHOTO ÉRAILLURES

Le cadre photo **Éraillures** est un cadre en couleur avec une surface "grattée" qui fait visible l'image originale.

Utilisez les **Paramètres** suivants pour régler la largeur du cadre aussi que la largeur, le nombre et la longueur des éraillures.



On peut régler les **Paramètres** suivants :

**Couleur du cadre.** Le paramètre définit la couleur du cadre gratté. Double-cliquez sur la palette et sélectionnez une couleur dans la **Boîte de dialogue de sélection des couleurs**.



Couleur brune sélectionnée

**Transparent.** Lorsque la case **Transparent** est activée, la zone sous le cadre devient transparente. On peut l'utiliser sur une image à plusieurs calques, de cette façon, l'image sur le calque(s) inférieur(s) est visible et sert de cadre.



La case Transparent est activée

**Largeur du cadre (0-100%).** Le paramètre définit la largeur du cadre grattés. À 0%, il n'y a pas de cadre, à 100% la largeur du cadre fait un quart de la dimension minimale de l'image (soit la largeur ou l'hauteur). Par exemple, pour une image de 600 x 800 pixels la largeur 100% de l'image est calculée comme suit:  $1 / 4$  de la taille minimale (600 px) est 150 pixels.



Largeur du cadre = 40%



Largeur du cadre = 90%

**Largeur de la bordure (0-100%).** Le paramètre définit la largeur de la bordure du cadre sur laquelle aucune rayure n'est faite. La valeur est fixée en pourcentage de la largeur du cadre. Plus grande est la valeur du paramètre, plus large est la bordure, à 100% elle occupe la moitié du cadre.

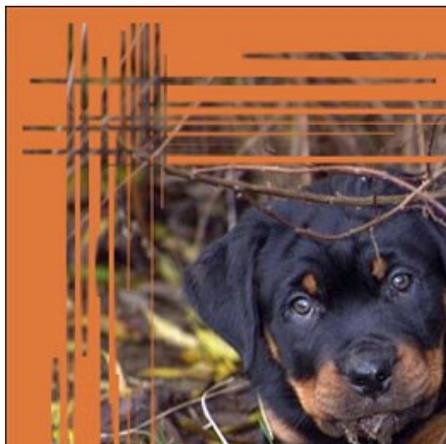


Largeur de la bordure = 0%

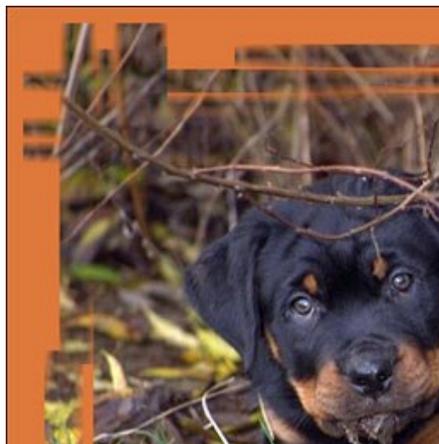


Largeur de la bordure = 100%

**Largeur des traits (1-10%).** Le paramètre règle la largeur des traits en pour cent du quart de la taille minimale de l'image (soit la largeur ou l'hauteur). Plus grande est la valeur du paramètre, plus larges sont les traits. Si les traits sont extrêmement larges, ils fusionnent et forment une ligne épaisse.



Largeur des traits = 2%

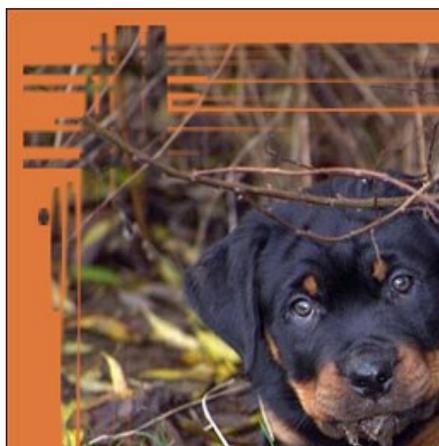


Largeur des traits = 7%

**Nombre de traits (1-300).** Ce paramètre définit le nombre des rayures tirées sur chaque côté de l'image. Plus la valeur est élevée, plus de rayures sont tirées sur chaque côté de l'image.

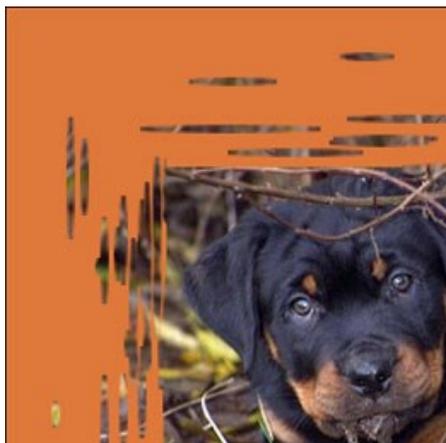


Nombre de traits = 20

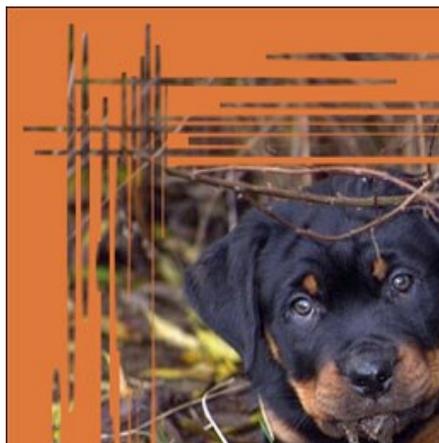


Nombre de traits = 70

**Longueur des traits (0-100%).** Le paramètre règle la longueur maximale des rayures. La longueur d'une rayure est calculée en pour cent de la longueur de la côté le long de laquelle elle est tirée. Par exemple, si la côté a une longueur de 800 px et la valeur du paramètre est de 50%, la longueur maximale des rayures fait 400 pixels.

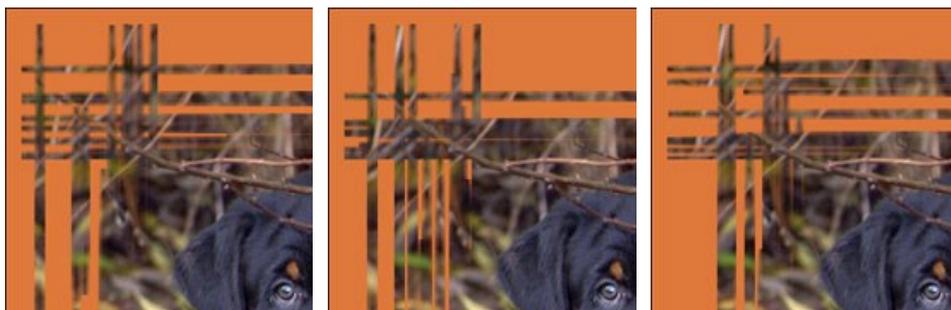


Longueur des traits = 10%



Longueur des traits = 40%

**Effets aléatoires** (0-9999). C'est le nombre de départ pour le générateur de nombres aléatoires. Chaque nombre correspond à la distribution unique des rayures.



## ENROULEMENT

L'effet **Enroulement** permet de créer un effet d'enroulement d'une page.

Utilisez les **Paramètres** suivants pour régler la couleur de l'enroulement, sa forme et sa torsion.



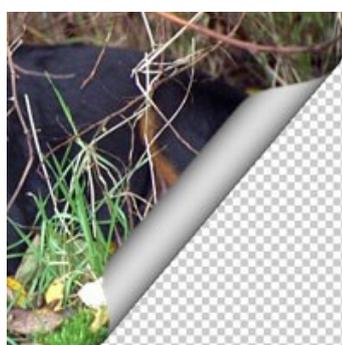
On peut régler les **Paramètres** suivants :

**Couleur de l'arrière-plan.** Le paramètre définit la couleur de la zone sous l'enroulement. Double-cliquez sur la palette et sélectionnez une couleur dans la **Boîte de dialogue de sélection des couleurs**.



Couleur verte sélectionnée

**Transparent.** Lorsque la case **Transparent** 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.



La case Transparent est cochée

**Couleur de l'enroulement.** Sélectionner la couleur pour la partie arrière de l'enroulement. Double-cliquez sur la palette et sélectionnez une couleur dans la **Boîte de dialogue de sélection des couleurs**.

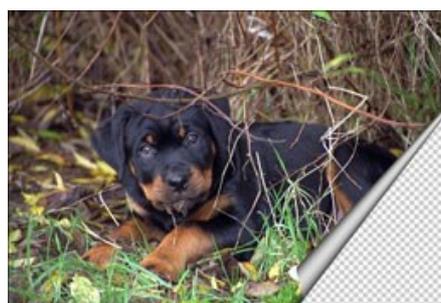


Couleur jaune est sélectionnée

**Torsion (0-100%).** Le paramètre définit le niveau de la torsion de l'enroulement. Plus grande est la valeur, plus tordu est l'enroulement.

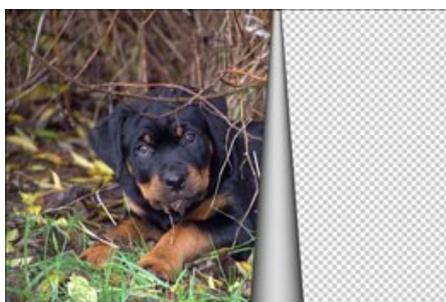


Torsion = 60%

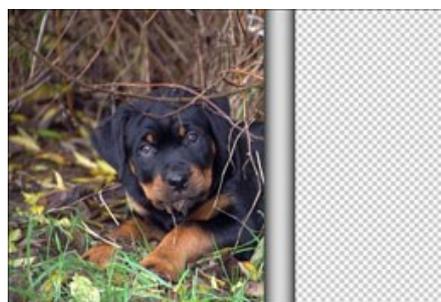


Torsion = 90%

**Conicité (0-100%).** Le paramètre définit la forme de l'enroulement. A des 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 à des valeurs de 51 à 100, il forme un cône, mais la sommet est sur l'extrémité opposée.



Conicité = 10

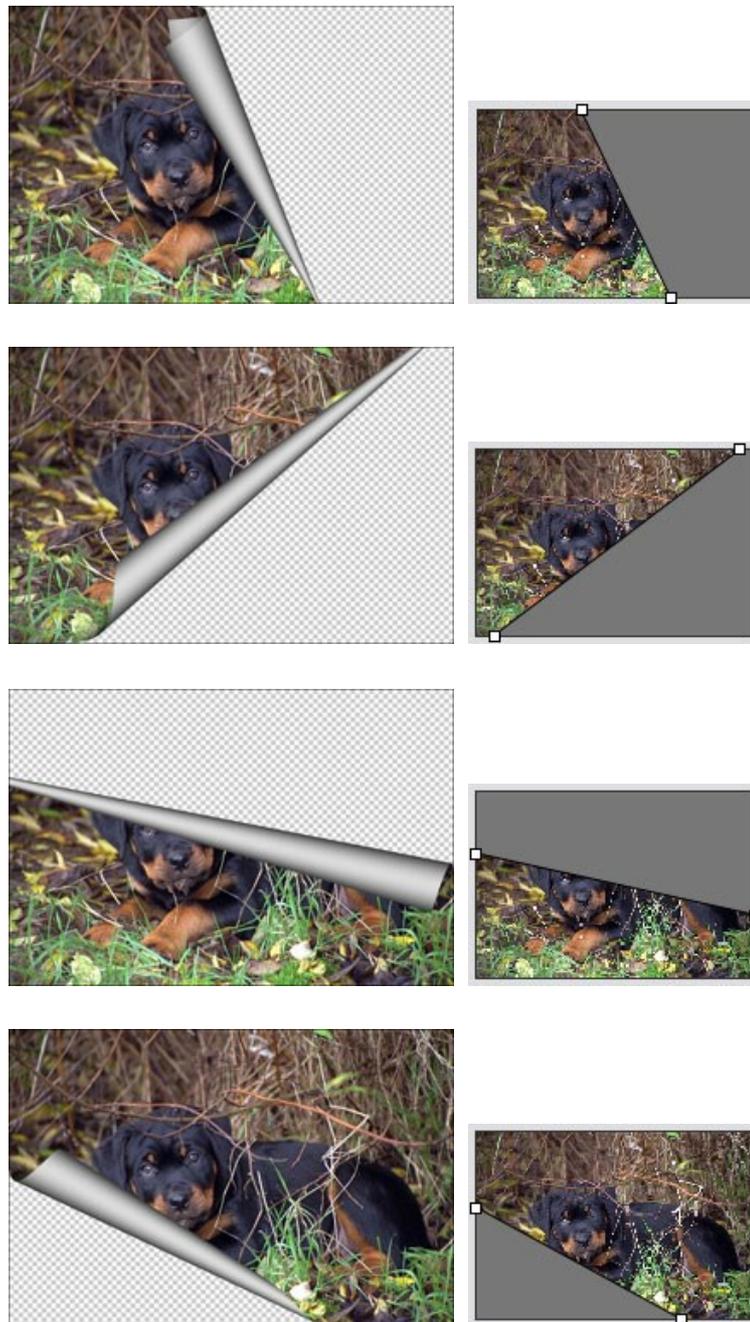


Conicité = 50

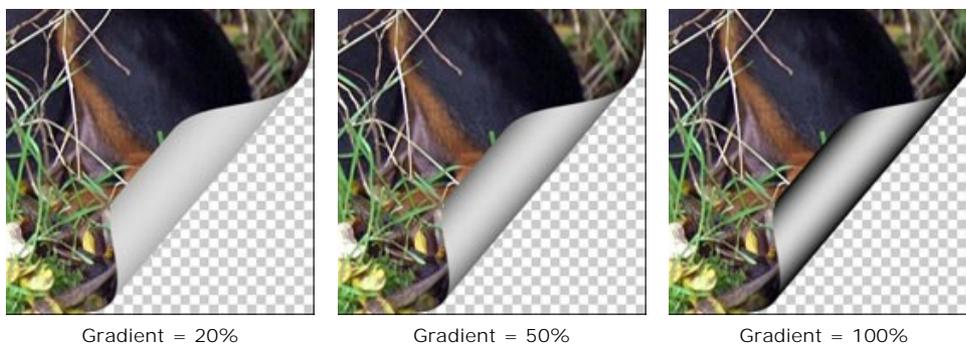


Conicité = 90

**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, mettez le curseur sur le marqueur, appuyez sur la partie gauche de la souris et faites glisser le marqueur à une nouvelle position. Il est impossible d'enrouler plus qu'une moitié de l'image.



**Gradient (0-100%).** Ce paramètre ajoute du volume à l'enroulement en ajustant le contraste des tons moyens.



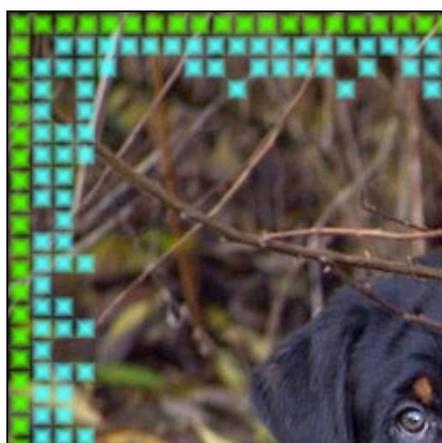
## CADRE PHOTO CARREAUX

Le cadre photo **Carreaux** est un cadre formé de carreaux.

Utilisez les **Paramètres** suivants pour régler la largeur, la quantité, la couleur des carrés.

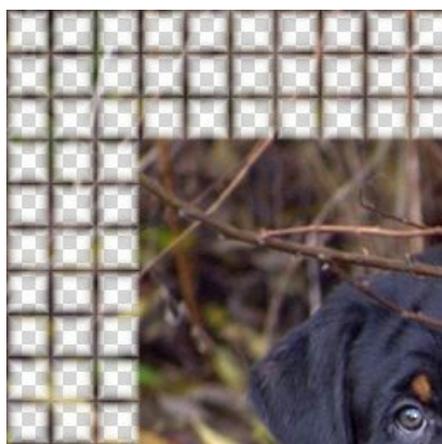


Le cadre photo **Carreaux** consiste en deux parties : **Bordure extérieure** (sur l'image ci-dessous, cette bordure est composée de carreaux verts) et **Bordure intérieure** (sur l'image, c'est la bordure en bleus carreaux).



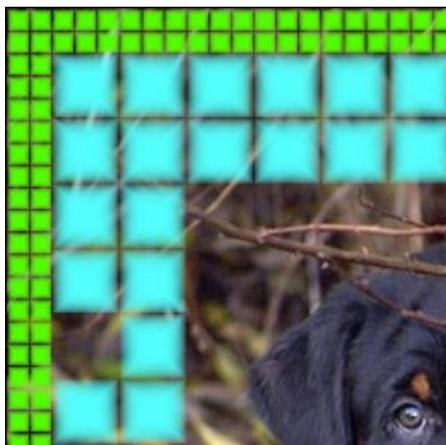
On peut régler les **Paramètres** suivants :

**Transparent.** Lorsque la case **Transparent** est activée, la zone sous le cadre devient transparente. On peut l'utiliser sur une image à plusieurs calques, de cette façon, l'image sur le calque(s) inférieur(s) est visible et sert de cadre.

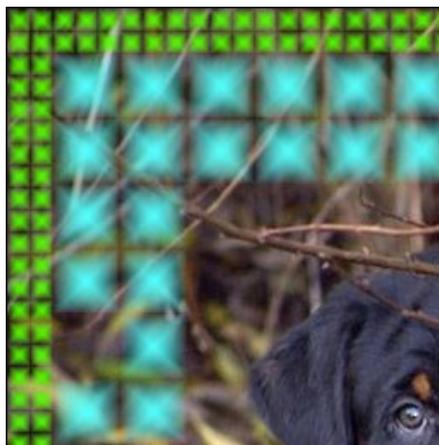


La case **Transparent** est cochée

**Dégradé de couleur** (0-100%). Ce paramètre permet de changer l'opacité des carreaux. À 0% les carreaux ont des bords nets, plus grande est la valeur du paramètre, plus transparents sont les bords, ce qui donne aux carreaux du volume.



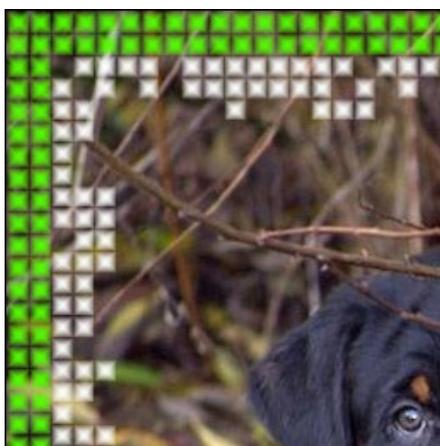
Dégradé de couleur = 5%



Dégradé de couleur = 40%

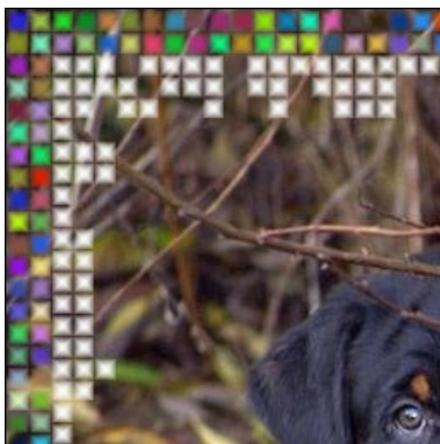
### Bordure extérieure

**Couleur des carreaux.** La couleur des carreaux formant la bordure extérieure. Pour sélectionner une couleur, double-cliquez sur le champ de couleur et choisissez une couleur de la Boîte de dialogue de sélection de couleurs.



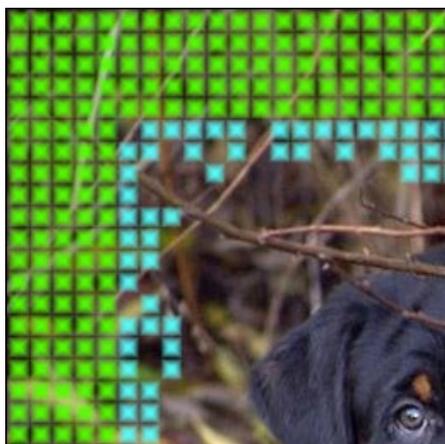
Couleur verte sélectionnée

**Couleurs aléatoires.** Lorsque la case est activée, la bordure extérieure est formée par carreaux multicolores.

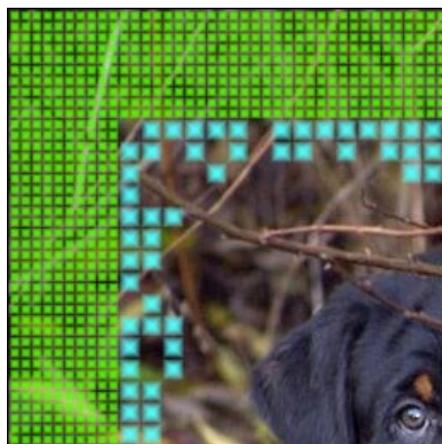
La case Couleurs aléatoires  
est cochée (Bordure extérieure)

**Largeur extérieure** (0-100%). Le paramètre définit la largeur de la bordure extérieure. À 0%, la bordure extérieure n'apparaît pas (uniquement la bordure intérieure est présente); à 100%, la largeur du cadre fait un quart de la dimension minimale de l'image (soit la largeur ou l'hauteur).

**Nombre de carreaux** (0-20). Le paramètre définit le nombre de carreaux sur la bordure extérieure. À 0, la bordure extérieure n'apparaît pas du tout.



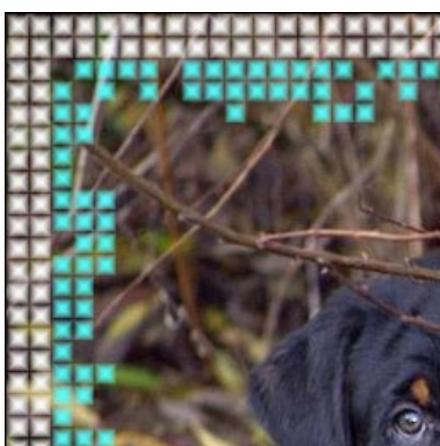
Largeur extérieure = 50%,  
Nombre de carreaux = 5



Largeur extérieure = 50%,  
Nombre de carreaux = 10

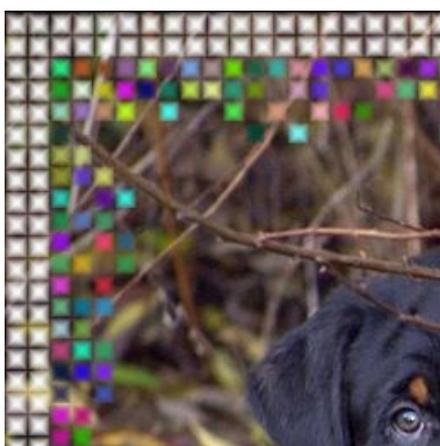
### Bordure intérieure

**Couleur des carreaux.** La couleur des carreaux formant la bordure intérieure. Pour sélectionner une couleur, double-cliquez sur le champ de couleur et choisissez une couleur de la Boîte de dialogue de sélection de couleurs.



Couleur bleue sélectionnée

**Couleurs aléatoires.** Lorsque la case est activée, la bordure intérieure est formée par carreaux multicolores.



La case Couleurs aléatoires  
est cochée (Bordure intérieure)

**Largeur intérieure** (0-100%). Le paramètre définit la largeur de la bordure intérieure. À 0%, la bordure extérieure n'apparaît pas (uniquement la bordure extérieure est présente); à 100%, la largeur du cadre fait un quart de la dimension minimale de l'image (soit la largeur ou l'hauteur).

**Nombre maximum de carreaux** (0-20). Le paramètre définit le nombre maximum de carreaux sur le bord intérieur. À 0, le cadre intérieur n'apparaît pas du tout. Quand la valeur est plus grande que 0, le nombre de carreaux dans chaque rangée est fixé au hasard et varie de 0 au nombre maximum.

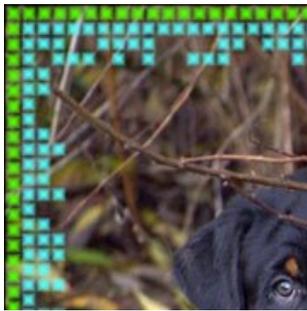


Largeur intérieure = 50%,  
Nombre de carreaux maximum = 5



Largeur intérieure = 50%,  
Nombre de carreaux maximum = 10

**Effets aléatoires** (0-9999). C'est le nombre de départ pour le générateur de nombres aléatoires. Chaque nombre correspond à la distribution unique des carreaux sur la bordure intérieure.



## CADRE PHOTO DÉCHIRÉ

Le cadre photo **Déchiré** est un cadre composé de particules moyennes aléatoires qui créent un effet de bords déchirés. La largeur, la couleur et le niveau d'application de l'effet sont ajustés dans le panneau **Paramètres**.



Réglez les paramètres suivants :

**Couleur du cadre.** Le paramètre définit la couleur du cadre. Double-cliquez sur la palette et sélectionnez une couleur dans la boîte de dialogue **Sélectionner une couleur**.



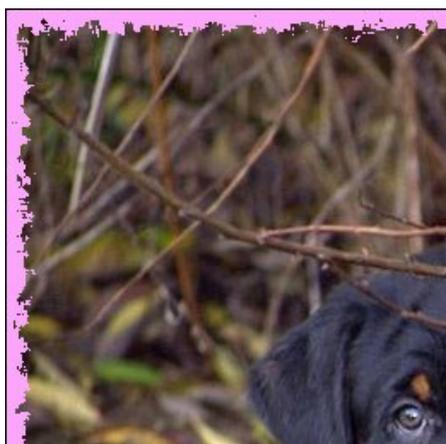
Couleur de rose sélectionnée

**Transparent.** Lorsque la case **Transparent** est activée, la zone sous le cadre devient transparente. On peut l'utiliser sur une image à plusieurs calques, de cette façon, l'image sur le calque(s) inférieur(s) est visible et sert de cadre.



La case Transparent est cochée

**Largeur du cadre (0-100%).** Le paramètre définit la largeur du cadre. À 0%, il n'y a pas de cadre, à 100% la largeur du cadre fait un quart de la dimension minimale de l'image (soit la largeur ou l'hauteur). Par exemple, pour une image de 600 x 800 pixels, la largeur = 100% est calculée comme suit : 1/4 de la taille minimale (600 px) est de 150 pixels.

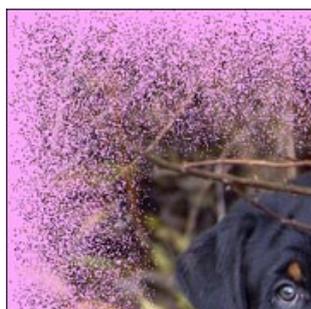


Largeur du cadre = 15%



Largeur du cadre = 100%

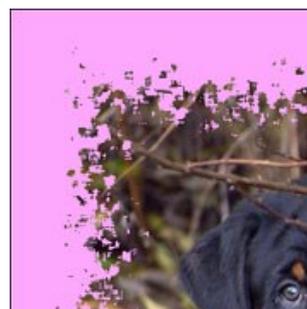
**Niveau de fusion (0-8).** Ce paramètre définit le niveau de fusion des particules à l'intérieur du cadre. Au niveau de fusion = 0, le cadre est constitué de petites particules aléatoires. Lorsque vous augmentez la valeur, les particules grossissent et fusionnent pour former un cadre irrégulier.



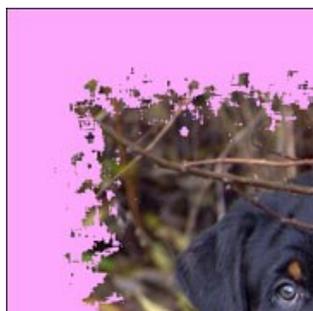
Niveau de fusion = 0



Niveau de fusion = 1



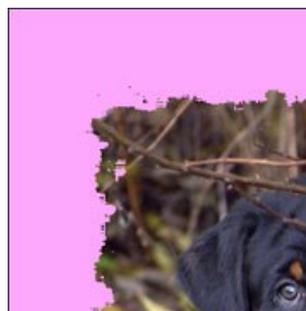
Niveau de fusion = 3



Niveau de fusion = 4

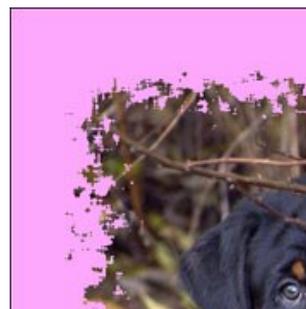
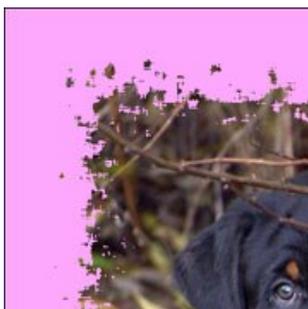
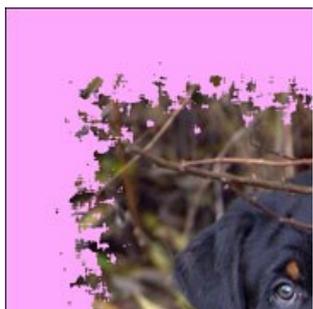


Niveau de fusion = 6



Niveau de fusion = 8

**Effets aléatoires** (0-9999). C'est le nombre de départ pour le générateur de nombres aléatoires. Chaque nombre correspond à la distribution unique des particules sur la bordure intérieure du cadre.



**Couleur du bord**. Le paramètre définit la couleur de la lueur sur le bord intérieur de la cadre. Il est possible de créer un effet d'ombre en choisissant une couleur sombre. Pour changer la couleur, cliquez sur la plaque de couleur et sélectionnez une nouvelle couleur dans la boîte de dialogue **Sélectionner une couleur**.



Couleur du bord = Violet



Couleur du bord = Blanc



Couleur du bord = Violet clair

**Intensité de la lueur** (0-100). Le paramètre spécifie la largeur et la luminosité de l'effet de lueur.



Intensité de la lueur = 0



Intensité de la lueur = 40



Intensité de la lueur = 90

## CADRE PHOTO SPRAY

Le cadre photo **Spray** crée un effet de pulvérisation sur les bords de l'image.

Utilisez les **Paramètres** suivants pour régler la largeur du cadre aussi que la couleur et la densité de la pulvérisation.



On peut régler les **Paramètres** suivants :

**Couleur du cadre.** Le paramètre définit la couleur du cadre. Double-cliquez sur la palette et sélectionnez une couleur dans la **Boîte de dialogue de sélection des couleurs**.



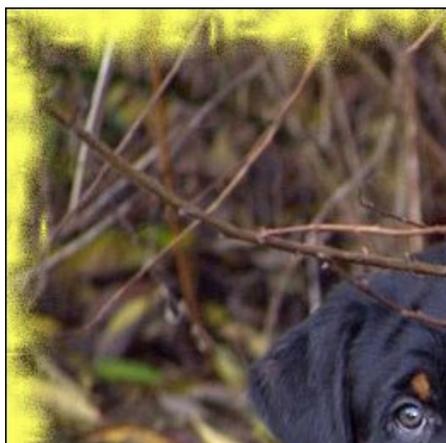
Couleur jaune sélectionnée

**Transparent.** Lorsque la case **Transparent** est activée, la zone sous le cadre devient transparente. On peut l'utiliser sur une image à plusieurs calques, de cette façon, l'image sur le calque(s) inférieur(s) est visible et sert de cadre.

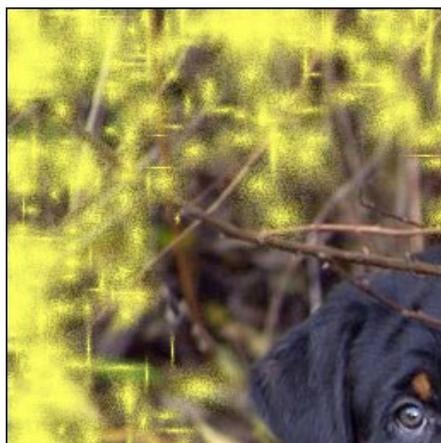


La case Transparent est cochée

**Largeur du cadre (0-100%).** Le paramètre définit la largeur du cadre. À 0%, il n'y a pas de cadre, à 100% la largeur du cadre fait un quart de la dimension minimale de l'image (soit la largeur ou l'hauteur). Par exemple, pour une image de 600 x 800 pixels la largeur 100% de l'image est calculée comme suit: 1 / 4 de la taille minimale (600 px) est 150 pixels.

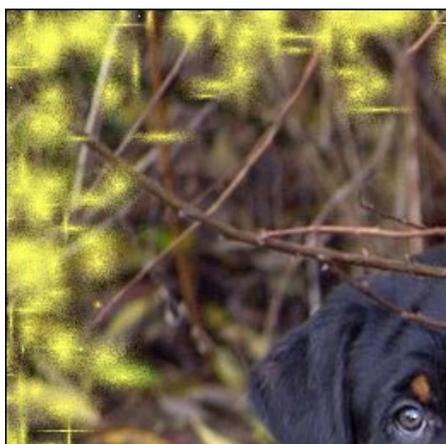


Largeur du cadre = 30%

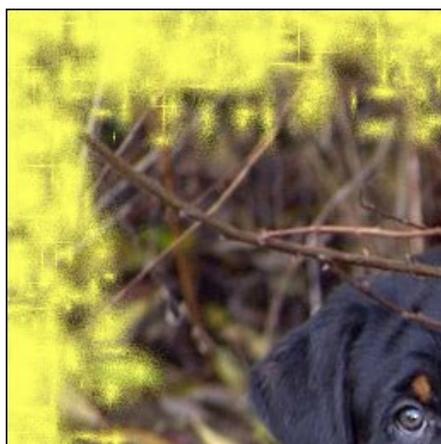


Largeur du cadre = 100%

**Densité (0-200).** Le paramètre définit la densité de la pulvérisation. Plus la valeur est grande, plus dense est la pulvérisation. La pulvérisation commence sur les bords extérieurs, c'est pourquoi la densité du spray sur la bordure extérieure du cadre est plus élevée.

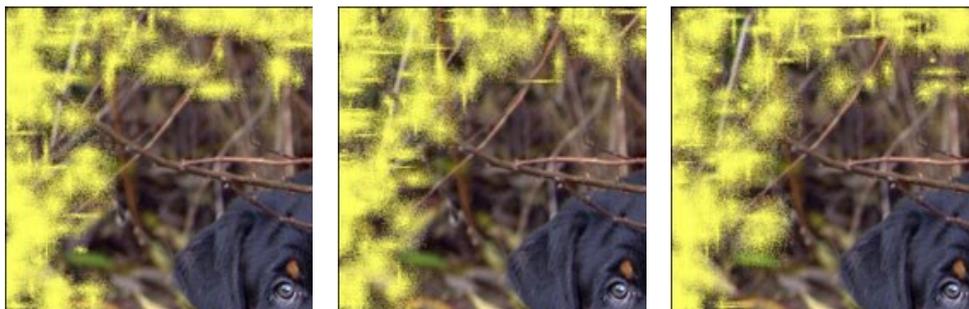


Densité = 40



Densité = 120

**Effets aléatoires** (0-9999). C'est le nombre de départ pour le générateur de nombres aléatoires. Chaque nombre correspond à la distribution unique de la peinture sur la bordure intérieure du cadre.



## CADRE PHOTO ARTISTIQUE

Le cadre photo **Artistique** peut donner de l'élégance à toute photo.



On peut régler les **Paramètres** suivants :

**Couleur du cadre.** Le paramètre définit la couleur du cadre photo. Cliquez sur la palette et sélectionnez une couleur dans la **Boîte de dialogue de sélection des couleurs**.



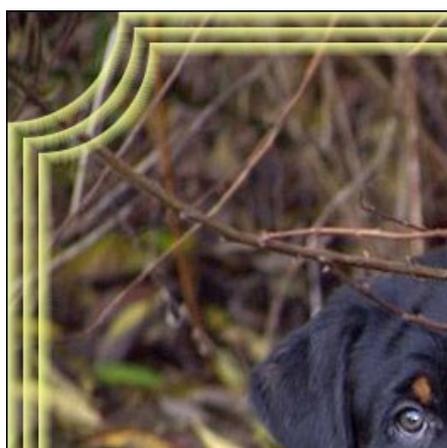
Couleur jaune

**Transparent.** Lorsque la case **Transparent** est activée, la zone sous le cadre devient transparente. On peut l'utiliser sur une image à plusieurs calques. De cette façon, l'image sur le calque(s) inférieur(s) est visible et sert de cadre.

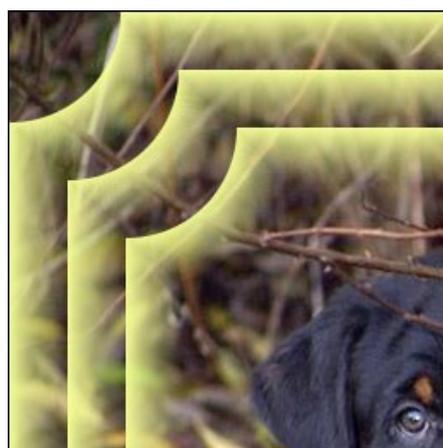


La case Transparent est cochée

**Largeur du cadre (0-100%).** Le paramètre règle la largeur du cadre qui comprend le nombre de sous-cadres défini. À 0%, il n'y a pas de cadre, à 100% la largeur du cadre fait un quart de la dimension minimale de l'image (soit la largeur ou l'hauteur). Par exemple, pour une image de 600 x 800 pixels la largeur 100% de l'image est calculée comme suit:  $1 / 4$  de la taille minimale (600 px) est 150 pixels.

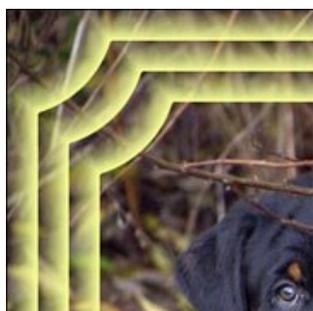


Largeur du cadre = 20%

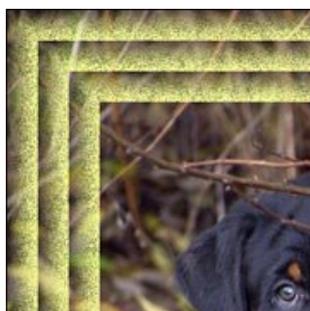


Largeur du cadre = 80%

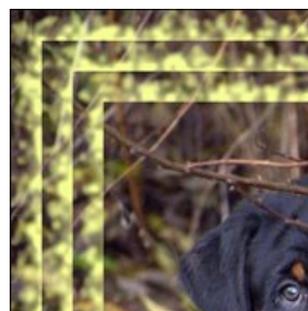
Le cadre photo **Artistique** offre trois **Types de cadre**: **Lisse**, **Granuleux** and **Tacheté**.



Lisse



Granuleux



Tacheté

**Inversion du dégradé.** Ce paramètre définit la direction d'affaiblissement de la couleur - soit à l'intérieur (lorsque la case Gradient Inverse est cochée) ou à l'extérieur du cadre (lorsque la case est décochée).

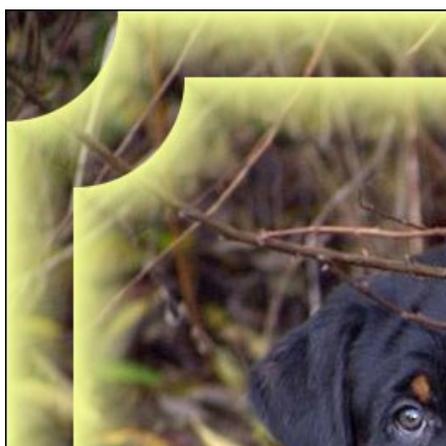


La case Inversion du dégradé est décochée



La case Inversion du dégradé est cochée

**Nombre de sous-cadres (1-10).** Le paramètre règle le nombre de sous-cadres qui entre dans le largeur du cadre.

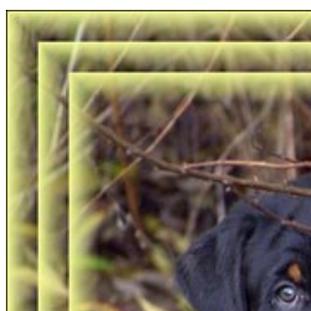


Nombre de sous-cadres = 2

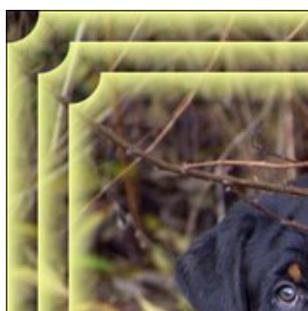


Nombre de sous-cadres = 8

**Rayon du cercle (0-100%).** Ce paramètre définit le rayon du coin coupé. À 0%, il n'y a pas de coins coupés, à 100% le coin coupé fait un quart de la taille de l'image minimale (quant à sa largeur ou hauteur).



Rayon du cercle = 0%



Rayon du cercle = 20%



Rayon du cercle = 80%

## GIVRE

L'effet **Givre** imite un cadre formé par les cristaux de givre qui apparaissent sur les fenêtres lorsque la température est sous le point de congélation. Appliquez cet effet pour ajouter la fraîcheur de l'hiver à votre image.

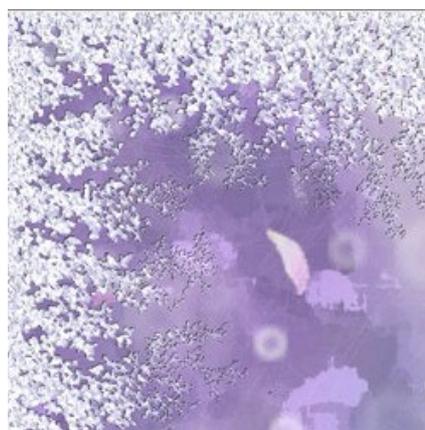


Le panneau **Paramètres** propose les paramètres suivants :

**Symétrique.** Lorsque la case à cocher est activée, le motif de givre est symétrique. Vous pouvez désactiver cette case pour obtenir un motif plus complexe, mais le temps de traitement s'augmentera.



La case "Symétrique" est cochée



La case "Symétrique" est décochée

**Couleur du givre.** Le paramètre définit la couleur du cadre. Cliquez sur la palette et sélectionnez une couleur dans la **Boîte de dialogue de sélection des couleurs**.

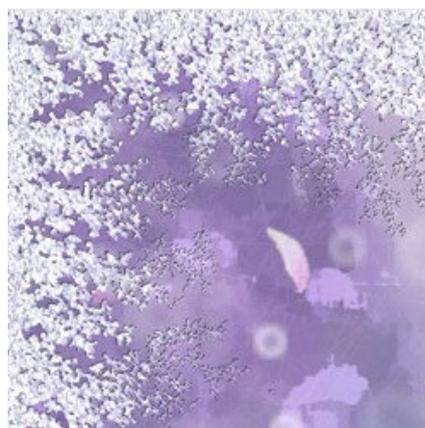


Couleur du givre : rosé

**Largeur** (10-100%). Le paramètre définit la zone de l'image qui sera "gelée". À 100%, la largeur du cadre fait un tiers de la taille minimum (sa largeur ou l'hauteur).



Largeur = 20%



Largeur = 75%

**Niveau de congélation** (1-10). Ce paramètre définit l'intensité de la congélation. A 1, le cadre est doucement gelé; à 10, la congélation est plus intense.

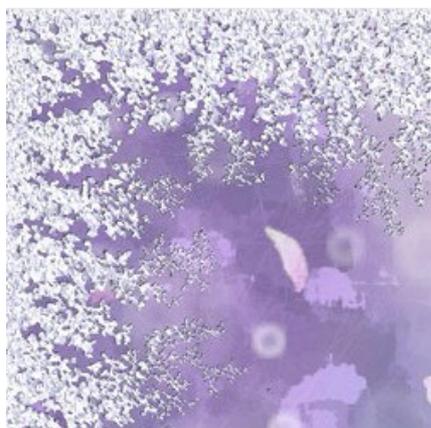


Niveau de congélation = 1

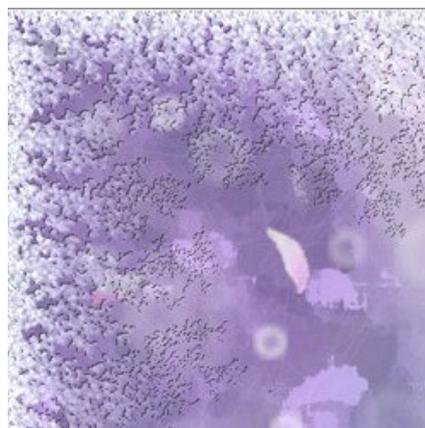


Niveau de congélation = 10

**Fusion** (0-100). Le paramètre définit l'état de la glace. Plus grande est la valeur du paramètre, plus fondue est la glace (givre).



Fusion = 0%



Fusion = 80%

**Densité du givre** (1-50). Le paramètre définit la densité du givre. Plus grande est la valeur, plus dense est le givre. La congélation commence au bord du cadre, c'est pourquoi au bord le givre est plus dense.

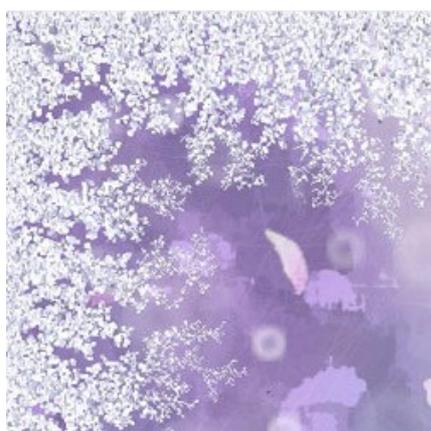


Densité du givre = 2

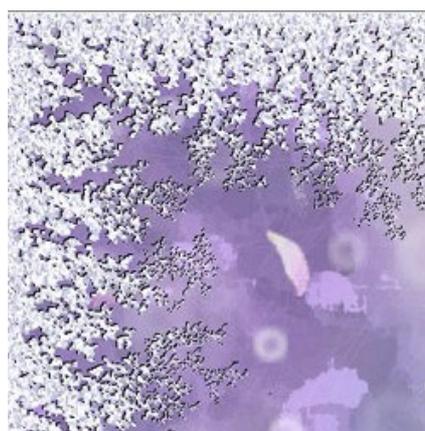


Densité du givre = 15

**Ombre** (0-100%). Le paramètre définit la taille de l'ombre que le givre jette. A 0, il n'y a aucune ombre. Lorsque vous augmentez la valeur, la taille de l'ombre s'augmente. Des valeurs élevées de ce paramètre donne du volume au cadre.

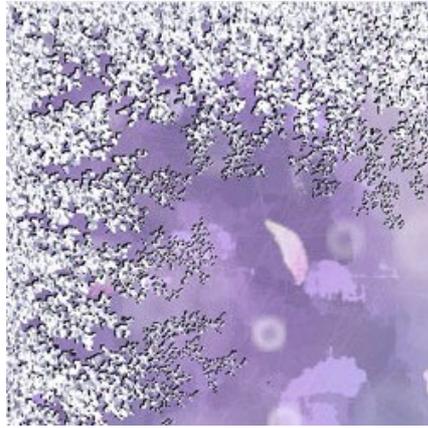


Ombre = 0%

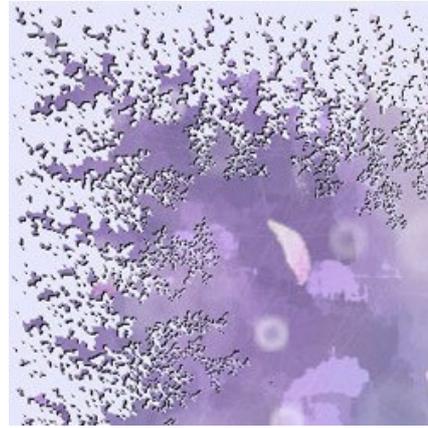


Ombre = 100%

**Homogénéité** (1-200). Ce paramètre définit la quantité des nuances de couleurs utilisées pour générer le givre. Plus grande est la valeur du paramètre, moins de nuances sont utilisées et le givre a l'air plat.

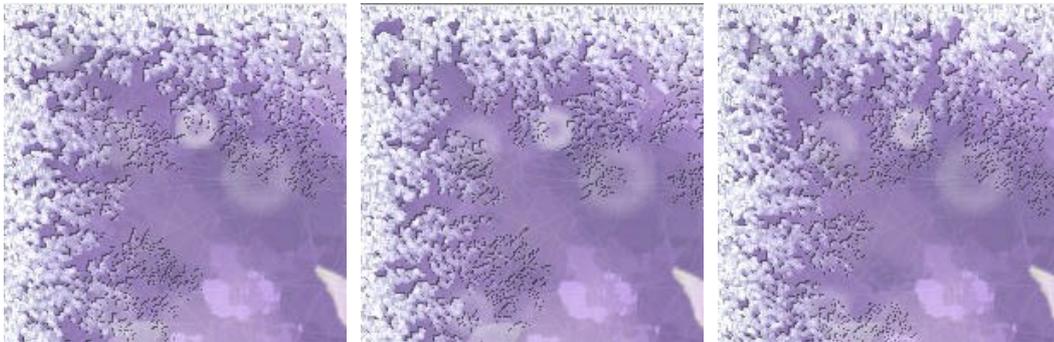


Homogénéité = 50



Homogénéité = 200

**Effets aléatoires** (0-9999). C'est le nombre de départ pour le générateur de nombres aléatoires. Chaque nombre correspond à la distribution unique des cristaux du givre.



## CADRAGE ARTISTIQUE

L'effet **Cadrage artistique** permet de mettre en valeur une certaine partie de l'image en rendant flou le reste. Le centre d'attention est déplacé vers cette partie de la photo, ce qui permet de voir l'image sous un angle nouveau.

Le travail avec l'effet **Cadrage artistique** comprend deux étapes :

1. Créer le cadre.
2. Ajuster l'image dans le cadre.



**Cadre.** Le cadre est créé à partir de l'image originale. Ajustez les paramètres pour le cadre :

**Largeur** (0-100%). Le paramètre définit la largeur du cadre. À 0%, il n'y a pas de cadre, à 100% le cadre occupe presque toute l'image.



Largeur = 15%

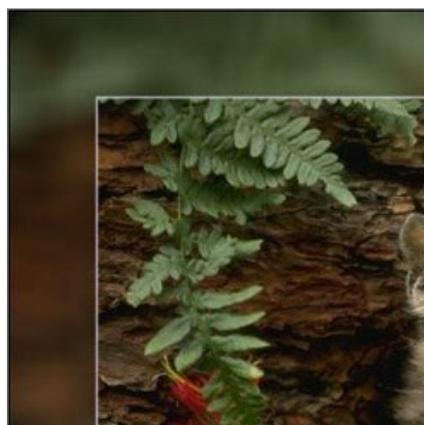


Largeur = 50%

**Flou** (0-60). Définissez l'intensité du flou de l'image. Plus grande est la valeur, plus floue est l'image. À 0 le cadre n'est pas flou du tout.



Flou = 5



Flou = 30

**Couleur du cadre.** Sélectionnez la couleur qui superposera le cadre. Cliquez sur la palette et sélectionnez une couleur dans la **Boîte de dialogue de sélection des couleurs**.



Couleur verte

**Opacité (0-100%).** Le paramètre définit l'opacité de la couleur superposée. Le paramètre a les valeurs entre 0 et 100%. À 0% toutes les couleurs du cadre sont les mêmes que sur l'image originale. Opacité = 100% correspond au niveau maximal de remplissage du cadre avec la couleur superposée.



Opacité = 10%



Opacité = 90%

**Ligne limite.** C'est la ligne de séparation entre le cadre et l'image. Réglez les paramètres de la ligne limite :

**Largeur (0-100).** Le paramètre définit la largeur de la Ligne limite en pixels. À 0 il n'y a pas de ligne.



Largeur = 5



Largeur = 20

**Couleur.** Sélectionnez la couleur de la Ligne limite. Cliquez sur la palette et sélectionnez une couleur dans la **Boîte de dialogue de sélection des couleurs**.

**Ajuster l'image dans le cadre.** L'image peut être redimensionnée et décalée par rapport au cadre.

Le paramètre **Ajuster l'image au cadre** définit la façon dont l'image est ajustée au cadre.

**Aucun ajustage.** L'image n'est pas ajustée au cadre. De cette façon, vous pouvez accentuer une certaine partie de l'image.



Aucun ajustage

**Garder le rapport des côtés.** L'image est redimensionnée en gardant les proportions originales de l'image.



Garder le rapport des côtés

**Garder la largeur du cadre.** L'image est redimensionnée de telle façon que la somme des largeurs des côtés horizontales soit égale à la somme des largeurs des côtés verticales. Dans ce cas, une petite partie de l'image (soit en hauteur ou en largeur) est coupée.



Garder la largeur du cadre

**Déplacement.** Le paramètre définit la position de l'image sur le cadre. L'image peut être déplacée horizontalement et verticalement :

**Horizontalement.** Aux valeurs inférieures à 0, l'image se décale vers la gauche; aux valeurs supérieures à 0, l'image se décale vers la droite.

**Verticalement.** Aux valeurs inférieures à 0, l'image déplace vers le bas; aux valeurs supérieures à 0, l'image déplace vers le haut.



Déplacement

Le paramètre a les valeurs entre -100% et 100%. Par défaut le paramètre est mis à 0, l'image se trouve au centre du cadre.

En plus, il est possible de déplacer l'image en utilisant le curseur de la souris :

Appuyez sur la touche **Ctrl** du clavier et vous verrez un cadre pointillé. Placez le curseur à l'intérieur du cadre pointillé, appuyez sur le bouton gauche de la souris et, en le maintenant enfoncé, faites déplacer le cadre. Les valeurs du paramètre **Déplacement** seront recalculées et l'image sera automatiquement traitée.

## PASSE-PARTOUT

L'effet **Passe-Partout** permet d'appliquer un encadrement en carton à vos photos numériques. Il crée des marges autour de l'image en améliorant sa présentation visuelle.

Vous pouvez utiliser le passe-partout conjointement avec le **Cadre classique** pour renforcer sa fonction décorative et exploiter au maximum son impact visuel. Les options du cadre sont affichées dans un onglet distinct.



Réglez les paramètres de l'effet :

**Taille (1-100)**. Le paramètre modifie la largeur du passe-partout.

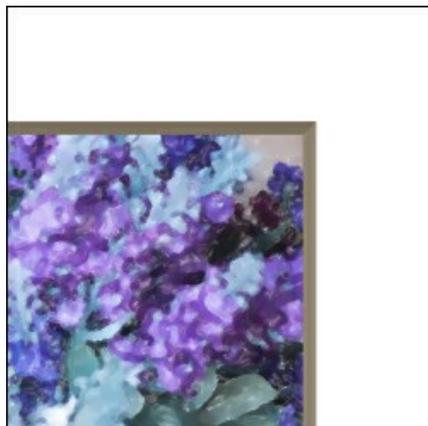


Taille = 20

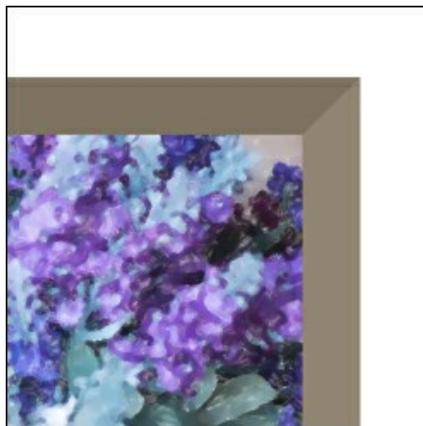


Taille = 60

**Profondeur du biseau (0-100)**. Le paramètre définit l'épaisseur des bords intérieurs (en % de la largeur générale du passe-partout).

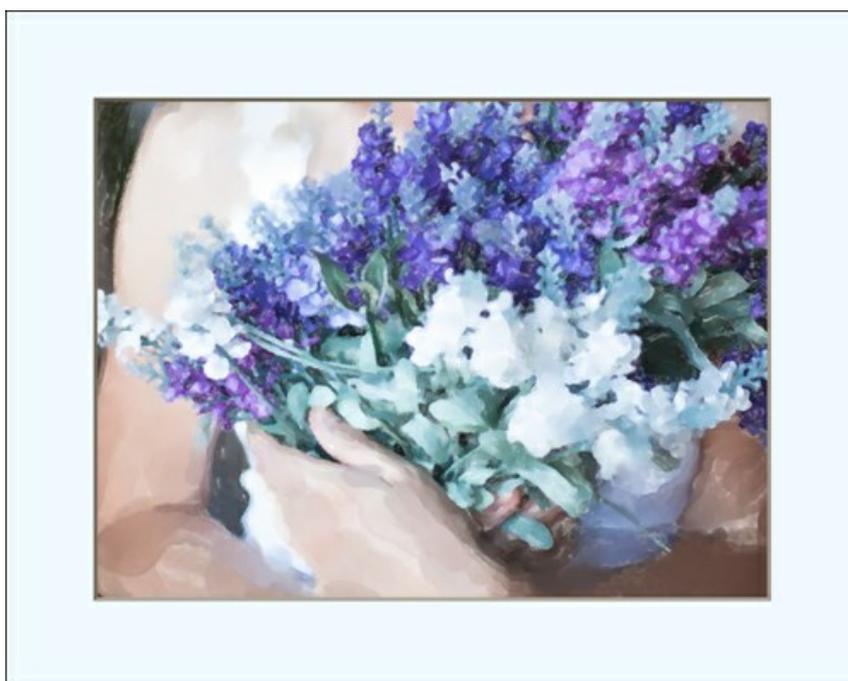


Profondeur du biseau = 10

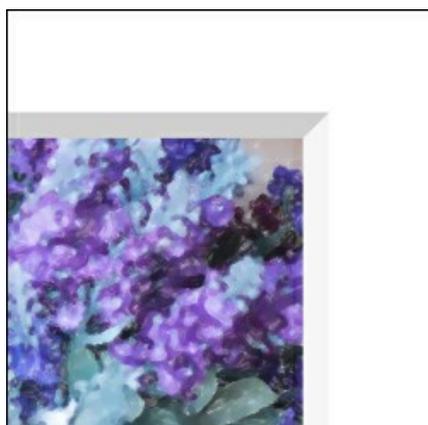


Profondeur du biseau = 45

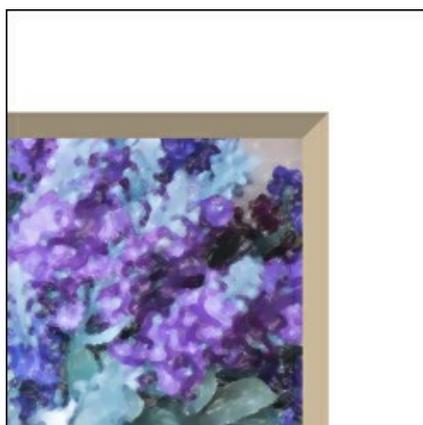
**Couleur.** Vous pouvez sélectionner les couleurs du biseau et du passe-partout sur les plaques de couleur.



Encadrement bleu



Biseau blanc



Biseau beige

**Ajuster l'image au cadre.** Lorsque la case à cocher est activée, l'image s'adapte à la taille du cadre. Lorsque la case à cocher est désactivée, l'encadrement superpose les bords de l'image.

**Attention !** Une partie de l'image sera recadrée pour garder les proportions.



La case Ajuster l'image au cadre est désactivée

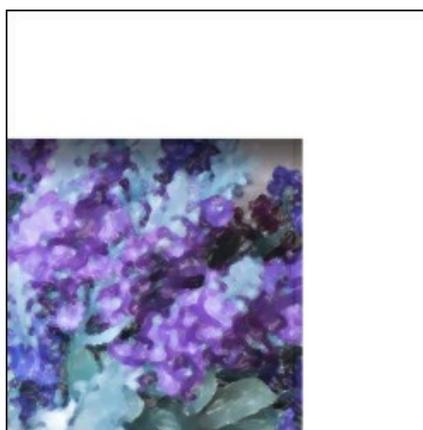


La case Ajuster l'image au cadre est activée

**Pente.** Définissez l'apparence du biseau en choisissant l'une des options : **Externe** ou **Interne**.

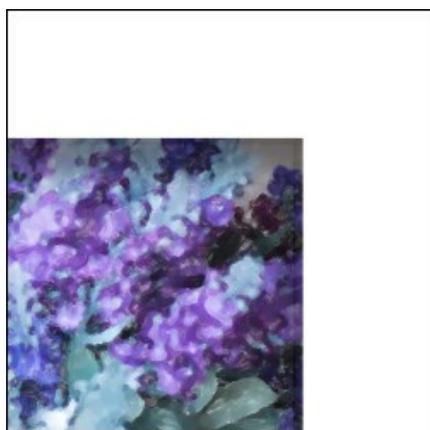


Biseau externe

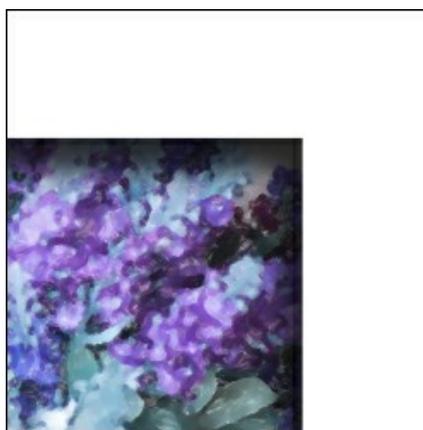


Biseau interne

**Ombre (1-100).** Réglez l'intensité de l'ombre sur les bords intérieurs du passe-partout.

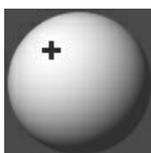


Ombre = 40



Ombre = 100

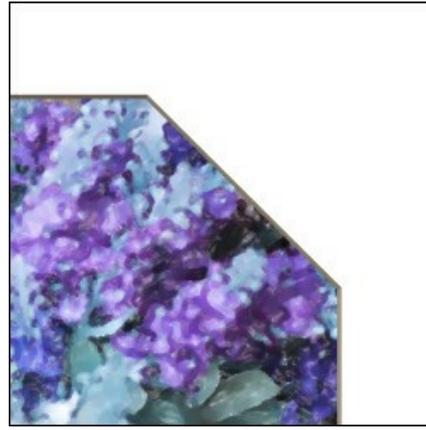
**Source de lumière.** Déplacez le point de la balle pour définir la source de lumière probable qui affecte l'apparence de l'ombre.



**Chanfrein (0-100).** Le paramètre modifie la taille des bordures dans les coins.



Chanfrein = 10



Chanfrein = 50

Vous pouvez ajuster la forme du chanfrein :

**Rond.** Les coins intérieurs prennent une forme arrondie.

**Rebord.** Les coins intérieurs ont une forme carrée.



Chanfrein droit



Chanfrein rond



Rebord



Rond + Rebord

## VIGNETTE

L'effet **Vignette** permet d'assombrir / d'éclaircir les bords d'une image pour mettre en valeur sa partie centrale. Cette technique est parfaite pour créer des images au style rétro, notamment pour jouter une touche de vintage aux portraits. Les paramètres de l'effet sont ajustés dans le panneau **Paramètres**.



Paramètres du cadre :

**Couleur du cadre.** En utilisant la plaque de couleur, ajustez la couleur de la vignette. Cliquez sur la plaque de couleur pour sélectionner une nouvelle couleur dans la boîte de dialogue standard.



Vignette bleue ovale

**Transparence.** Cochez la case pour rendre la vignette transparente.



Vignette transparente

**Taille** (1-100). Le paramètre modifie la zone d'application de l'effet.



Taille = 20



Taille = 90

**Opacité** (1-100). Le paramètre définit la transparence de la vignette. A 100%, la vignette est complètement opaque.



Opacité = 50



Opacité = 100

**Forme** (100..100). Le paramètre détermine la distorsion de la partie centrale de l'image, d'un rectangle (à des valeurs négatives) à un cercle (à des valeurs positives).



Forme = -80



Forme = 80

**Adoucissement (0-100).** Le paramètre permet de créer une transition en douceur entre la vignette et la partie centrale. L'augmentation de la valeur du paramètre augmente l'effet de fondu.



Adoucissement = 0

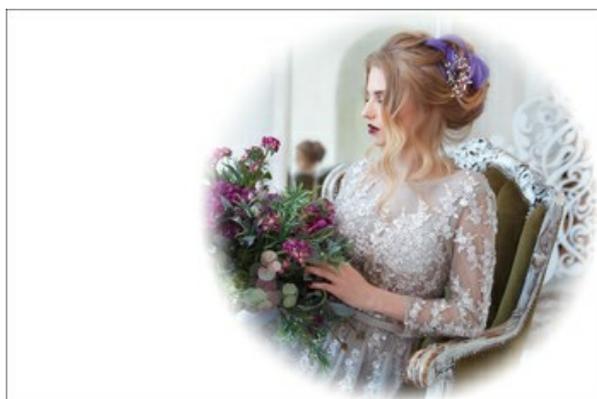


Adoucissement = 20

**Position.** Déplacez le marqueur blanc pour déplacer la vignette. Vous pouvez voir les coordonnées actuelles du centre dans les champs X et Y.



Position 0,0



Déplacement vers la droite

## PAINT À LA MAIN

Le cadre photo **Paint à la main** est une image avec un ou plusieurs trous de formes variées. Les photos peuvent être placées dans ces zones transparentes pour former une photo encadrée.

Ces cadres photo ont été créés par les artistes spécialement pour **AKVIS ArtSuite**. En outre, ils peuvent être utilisés avec **AKVIS Frames** (logiciel gratuit).



**Attention!** Le cadre photo **Paint à la main** est disponible uniquement dans la version autonome (standalone) de **ArtSuite**.

Un paquet gratuit de cadres peints à la main est inclus dans le logiciel, mais si ce n'est pas suffisant, vous pouvez acheter des [paquets de cadres sur différents thèmes](#) (cadres de mariage, cadres de voyage, etc.).

En outre, vous pouvez créer et utiliser [vos propres cadres](#).



À la différence d'autres effets, le cadre photo **Paint à la main** peut encadrer plusieurs images.

Suivez ces étapes pour ajouter un cadre **Paint à la main** :

**Étape 1.** Ouvrez l'image originale : appuyez sur le bouton  dans le Panneau de configuration et choisissez une ou plusieurs images dans la boîte de dialogue **Ouvrir un ou plusieurs fichiers**.

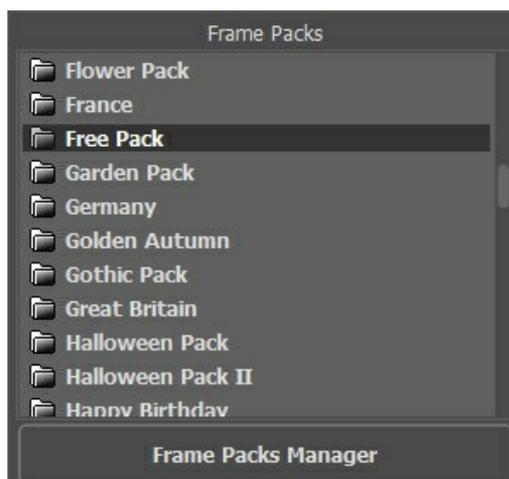
Les vignettes des images chargées sont affichées sous la **Fenêtre d'image**. L'image sélectionnée apparaît encadrée dans la **Fenêtre d'image**.



L'image active (celle que vous utilisez actuellement) a un contour gris. Pour choisir une autre image faites clic gauche sur celle-ci.

S'il y a plusieurs images ouvertes, vous pouvez fermer celles que vous n'utilisez pas en appuyant sur le bouton  ou sur la touche `Supprimer`.

**Étape 2.** Sélectionnez un paquet dans la liste des paquets installés.



Liste des paquets :  
le Paquet par défaut est sélectionné

Dans la liste des paquets de cadres vous pouvez voir le **Paquet par défaut** (il est inclus dans le logiciel) et les [paquets thématiques supplémentaires](#) que vous avez téléchargé et installé.

Vous pouvez sélectionner un paquet nécessaire en cliquant sur son nom.

Lorsque vous sélectionnez un paquet, vous pouvez voir l'un de ses cadres dans le carré dans le panneau Paramètres.



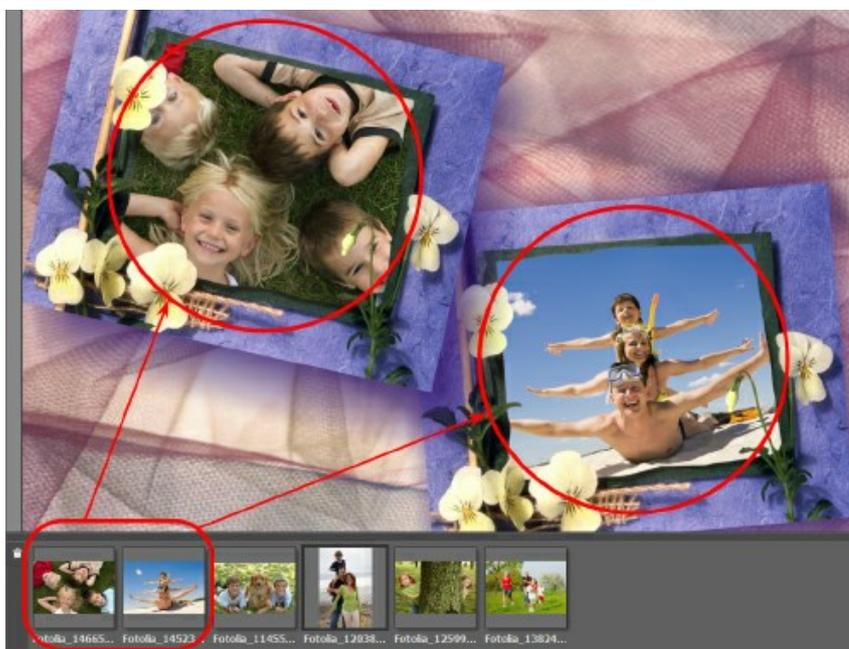
Cliquez sur le carré pour ouvrir toutes les cadres du paquet sélectionné (par exemple, dans le *Paquet par défaut*).

Cliquez sur le cadre photo pour la choisir.

**Astuce :** Il est possible d'utiliser **vos propres cadres**. Ils **doivent être créés et sauvegardés** dans un dossier sur votre ordinateur. Un cadre peut être créé à partir de n'importe quelle image. Il peut avoir une ou plusieurs zones transparentes de toute forme. Il doit être sauvegardé dans le **format PNG**.

Pour charger votre propre cadre dans **AKVIS ArtSuite**, sélectionnez **Votre texture...** dans la liste.

**Étape 3.** Le logiciel placera automatiquement la première image dans le cadre ouvert.



Si le cadre **Peint à la main** a plusieurs trous pour les photos et la distribution des photos dans le cadre faite par défaut ne vous satisfait pas, vous pouvez le changer manuellement :



Choisissez une image en appuyant sur sa vignette sous la **Fenêtre d'image**, ensuite appuyez sur le bouton gauche de la souris et, en le maintenant enfoncé, faites glisser l'image dans le cadre.

Vous pouvez placer une image dans un trou en double-cliquant avec le bouton gauche de la souris sur celle-ci.

**Note** : Il est utile de placer une image dans le cadre avec un double-clic sur sa vignette si le cadre n'a qu'un seul trou. S'il y a plusieurs zones transparentes, le logiciel choisit la zone cible en se basant sur la forme de l'image. Par exemple, les photos horizontales seront placées dans les zones horizontales, etc.

**Étape 4.** Pour modifier la taille, la position et l'angle de rotation de chaque image par rapport au cadre **Peint à la main** :



Pour déplacer l'image dans le cadre, apportez le curseur à l'intérieur de l'image, appuyez sur le bouton gauche de la souris (le curseur se transformera en croix ) et, en maintenant le bouton enfoncé, déplacez l'image.

Pour changer la taille de l'image dans le cadre, apportez le curseur sur le bord pointillé. Le curseur se transformera en flèche . Augmentez ou réduisez la taille de l'image, en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé.

Pour tourner un objet, apportez le curseur à un des angles (le curseur se transformera en un cercle ) , appuyez sur le bouton gauche de la souris et, en le maintenant enfoncé, déplacez le curseur.

Pour les cadres transparents à un trou, l'option **Découpage** est disponible. Cliquez sur  à côté de l'encadrement, puis lancez le traitement de l'image  pour rendre le cadre plus dense et opaque.

**Étape 5.** Quand toutes les modifications sont faites, appuyez sur le bouton  pour démarrer le traitement.

**Étape 6.** Pour sauvegarder le résultat final, appuyez sur le bouton  et entrez un nom pour le fichier dans la boîte de dialogue **Enregistrer sous**. Sélectionnez le type de fichier (TIFF, BMP, JPEG ou PNG) et choisissez le dossier cible pour sauvegarder le fichier.

**Attention!** Lorsque vous travaillez avec un cadre, les photos ouvertes sont converties au format du cadre. Par conséquent, si le cadre est dans le format RGB/8, les photos seront converties en ce format aussi. Il faut en tenir compte pendant la création de vos propres cadres.

**Note :**

[Les paquets supplémentaires \(payés\) de cadres](#) doivent être activés ! Les cadres seront disponibles à utiliser seulement après l'activation. [Voyez les instructions pour l'activation du paquet de cadres.](#)

## L'INSTALLATION ET L'ACTIVATION DE PAQUETS DE CADRES

Un paquet gratuit de cadres peints à la main est inclus dans **AKVIS ArtSuite**. Vous pouvez aussi acheter les paquets supplémentaires de cadres sur différents thèmes (par exemple, le paquet de cadres de mariage, le paquet de cadres de voyage, etc.).



Vous pouvez acheter une licence pour un **paquet de cadres** via le magasin en ligne de AKVIS.

Pour **commander un paquet de cadres** ouvrez la [page Paquet de cadres](#), où vous pourrez voir tous les paquets de cadres disponibles.

Chaque paquet est **pleinement** représenté sous forme des images réduites. Lorsque vous ouvrez la page Paquet de cadres, vous verrez toutes les cadres de ce paquet. Cela signifie que vous ne pourrez pas acheter un "chat en poche" - vous obtiendrez les images que vous avez besoin.

Vous trouverez aussi les liens directs pour acheter les paquets de cadres.

Après paiement, vous recevrez un lien pour télécharger le paquet de cadres comme le fichier avec la terminaison **.zip** et un numéro de licence pour l'activation du paquet.

Comment installer un paquet de cadres dans AKVIS ArtSuite :

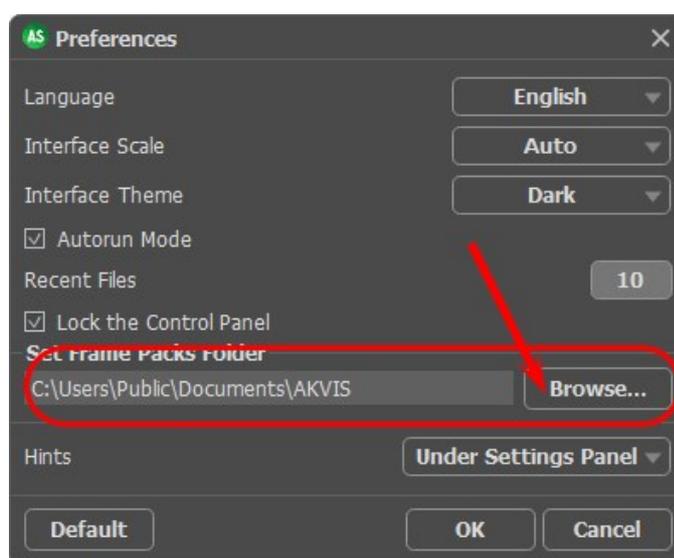
**Étape 1.** Téléchargez le paquet de cadres.

**Étape 2.** Copiez le fichier **.zip** (**ne décompressez pas ce fichier !**) dans un dossier qui a été sélectionné dans **Préférences**. Par défaut, il est le dossier AKVIS dans le dossier Documents Partagés (Shared Documents).

Où vous pouvez trouver ce dossier :

dans **Windows 10/8.1/8/7** : Users\Public\Documents\AKVIS  
 dans **Mac** : Users/Shared/AKVIS

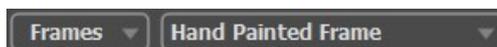
Vous pouvez choisir un autre dossier dans **Préférences** de ArtSuite !



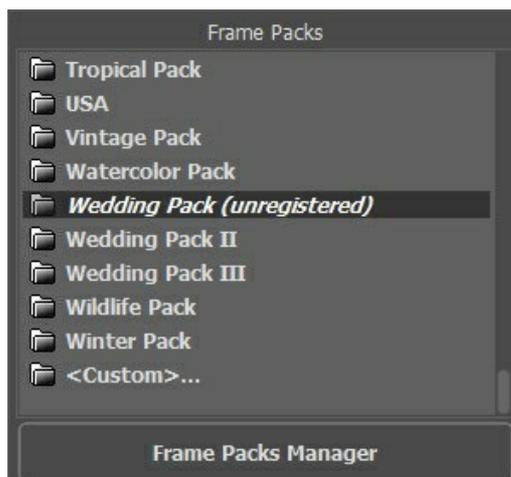
**Attention !** N'ouvrez pas le fichier **.zip** vous-même. Il suffit de le copier dans un dossier. Il ne fonctionnera que dans ArtSuite (standalone) ! Si vous décompressez le fichier, vous ne trouverez pas les images - seulement les miniatures des images parce que les cadres de haute résolution sont protégés.

Vous pouvez avoir besoin de redémarrer ArtSuite pour voir le nouveau paquet dans la **Bibliothèque** d'images peintes à la main.

**Étape 3.** Dans la liste déroulante du panneau Paramètres sélectionnez : Cadres - **Peint à la main**.



**Étape 4.** Vous verrez tous les paquets chargés dans une liste, et les miniatures des images ci-dessous.



**Paquet par défaut** - ces cadres sont inclus gratuitement dans le logiciel, et il n'est pas nécessaire de les activer.

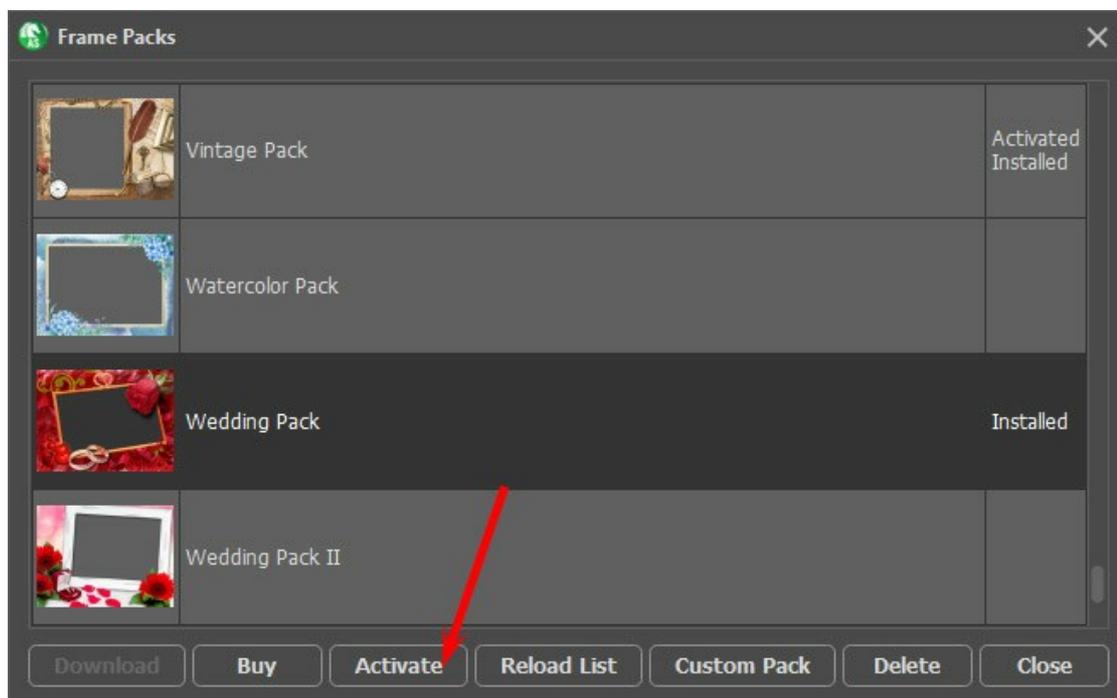
Les paquets de cadres que vous avez achetés doivent être activés avec un numéro de licence (une clé d'activation). Seulement après cela, il est possible d'utiliser les cadres avec le logiciel.

### Suivez ces étapes pour activer un paquet de cadres :

Chaque paquet a son propre numéro de série. Les cadres seront disponibles à utiliser seulement après l'enregistrement.

**Étape 1.** Ouvrez le **Gestionnaire des paquets de cadres**.

**Étape 2.** Choisissez le paquet de cadres et cliquez sur le bouton **Activer**.



**Étape 3.** Dans la fenêtre d'activation, entrez votre nom et le numéro de licence que vous avez reçu après l'achat du paquet.

Choisissez la méthode d'activation – soit par la connexion directe ou par e-mail. Nous recommandons d'activer le logiciel en utilisant la connexion directe, car c'est la méthode la plus simple. À cette étape de l'activation votre ordinateur doit être connecté à Internet. (S'il est impossible, il faut choisir l'activation par e-mail.)

## Wedding Pack ✕

---

### ACTIVATION

---

Customer Name:

Serial Number (Key):

---

Direct connection to the activation server  
 Send a request by e-mail

---

Lost your serial number? [Restore it here.](#)

Activation problems? [Contact us.](#)

[Copy HWID.](#)




© 2007-2021 AKVIS. All rights reserved.

**Étape 4.** Appuyez sur **Activer**. L'activation est terminée ! Le signe "non enregistré" à côté du nom du paquet a disparu. Vous pouvez maintenant utiliser les cadres !

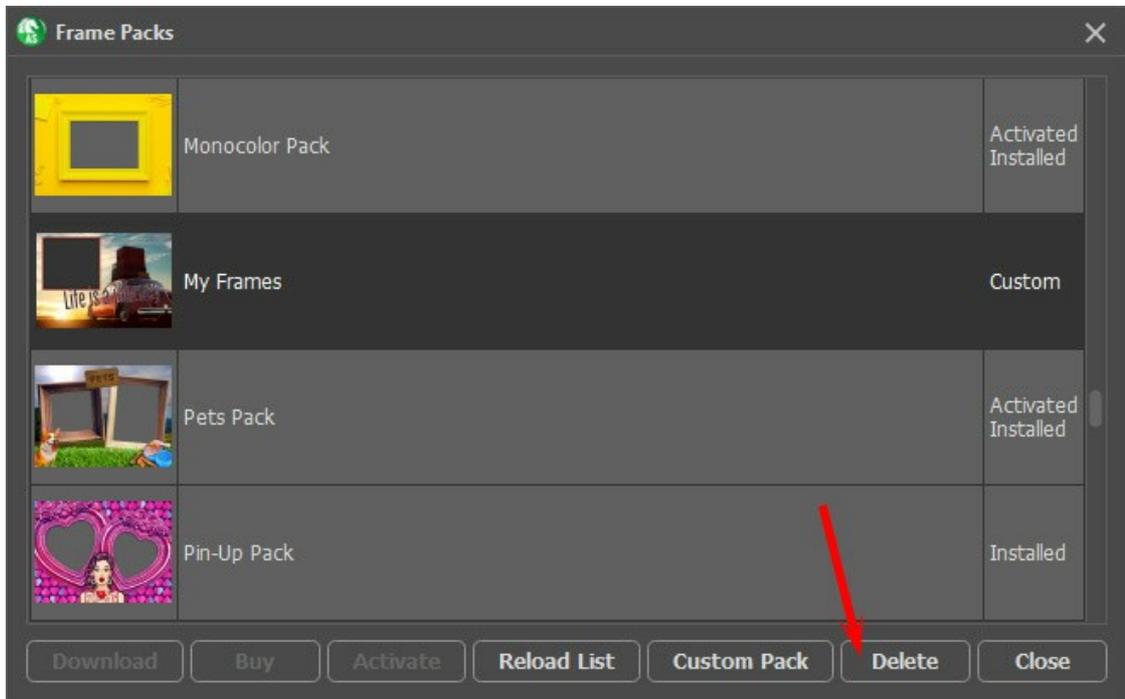


**Comment supprimer un paquet de cadres dans AKVIS ArtSuite :**

Vous pouvez supprimer les paquets créés par AKVIS ainsi que vos paquets de cadres personnalisés.

**Étape 1.** Ouvrez le **Gestionnaire des paquets de cadres**.

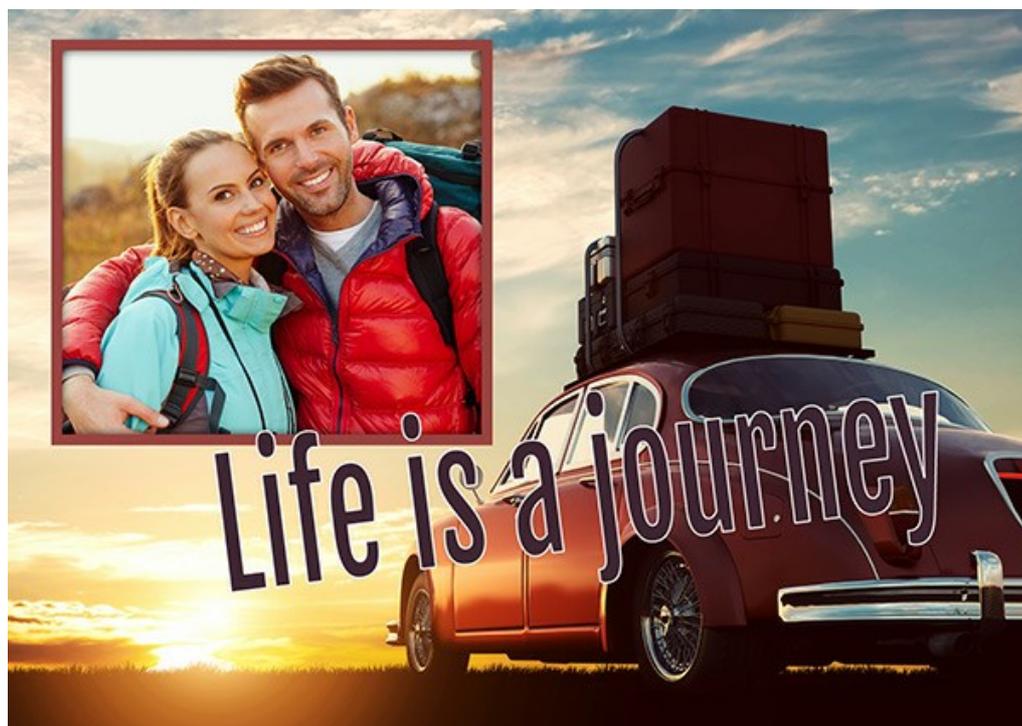
**Étape 2.** Choisissez le paquet de cadres dans la liste et cliquez sur **Supprimer**.



## CRÉATION D'UN PAQUET DE CADRES PERSONNALISÉS

En plus des [cadres peints à la main](#) disponibles dans la bibliothèque ArtSuite et des [paquets de cadres thématiques](#) téléchargeables, vous pouvez concevoir votre propre collection de cadres photo.

Apprenez à créer des cadres personnalisés pour AKVIS ArtSuite à l'aide de l'éditeur d'images **AliveColors**. Vous pouvez utiliser n'importe quel logiciel prenant en charge les sélections et la transparence.



Cadre personnalisé

### Création de cadres

**Étape 1.** Dans l'éditeur d'images **AliveColors**, ouvrez une image que vous souhaitez transformer en cadre (**Fichier -> Ouvrir**).

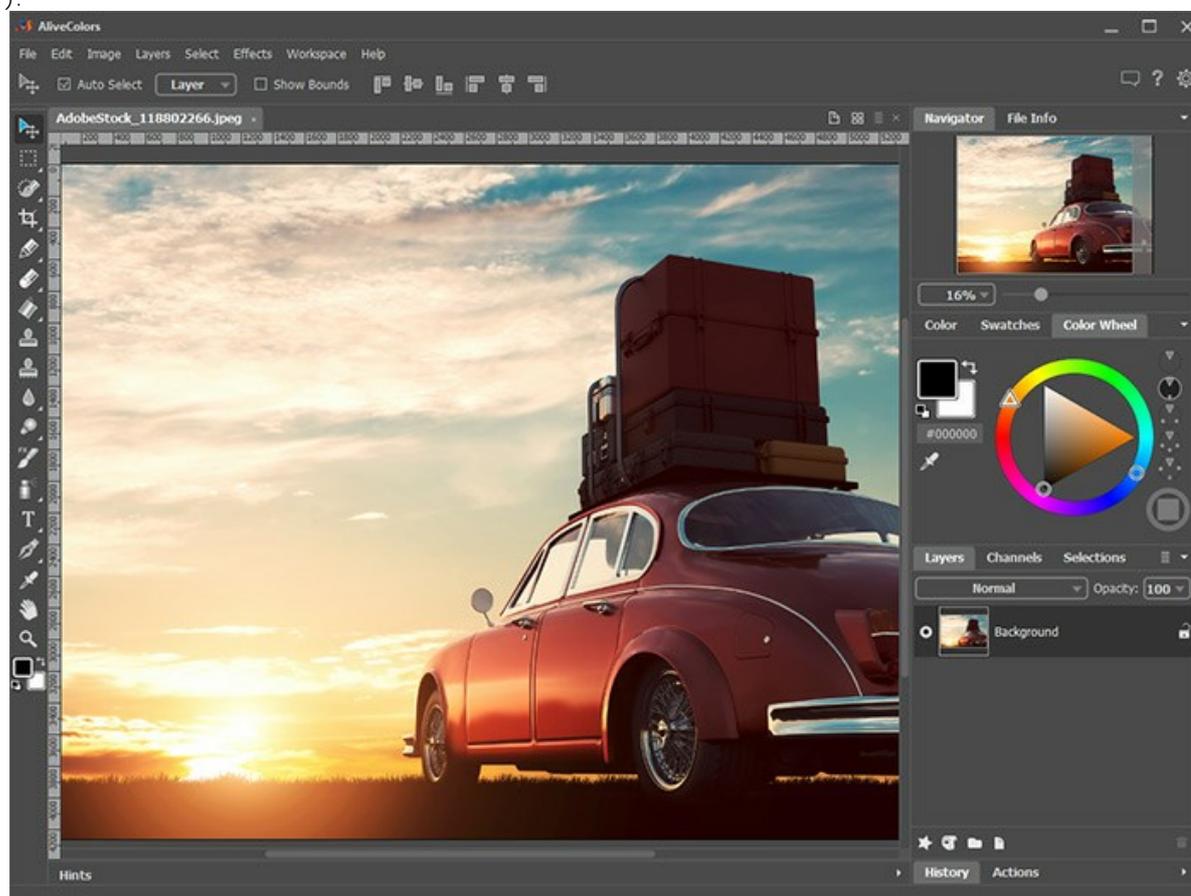
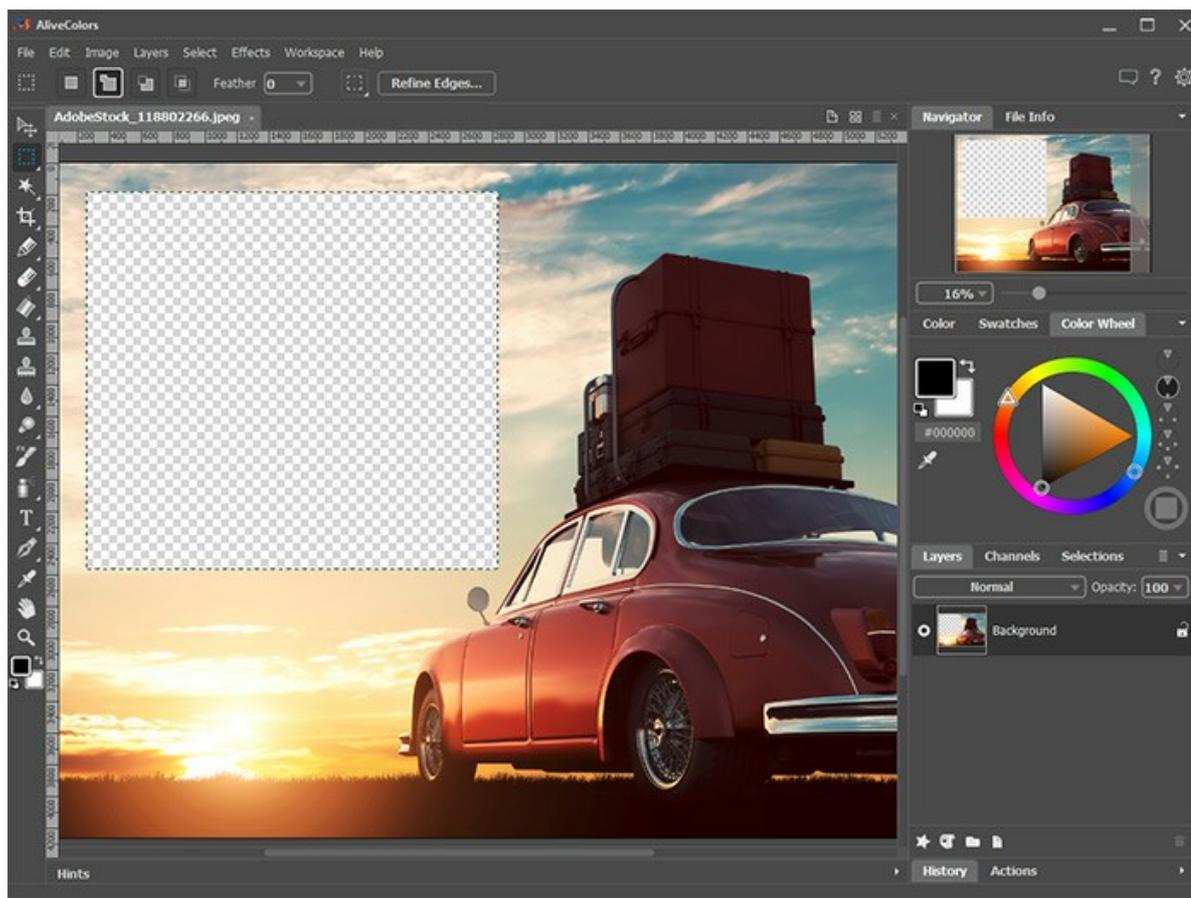


Image dans AliveColors

**Étape 2.** Créez un trou pour une photo dans le cadre.

Choisissez l'un des outils de sélection, par exemple l'outil **Rectangle de sélection** , créez une sélection sur l'image et supprimez la zone sélectionnée à l'aide de la touche **Supprimer** ou de la commande **Edition -> Effacer**.

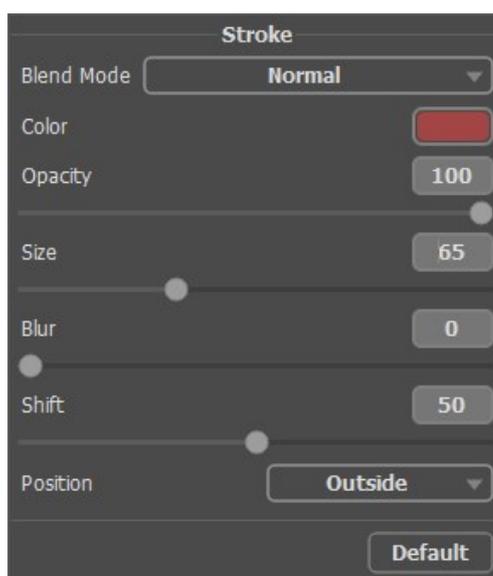


Trou pour une photo

**Note.** Pour faire plusieurs trous pour plusieurs photos dans le cadre, créez de nouvelles sélections en mode **Ajouter**  et supprimez tous les fragments.

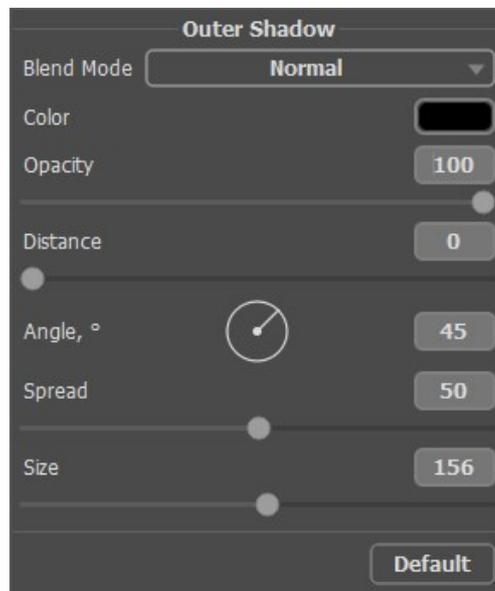
Supprimez la sélection avec la commande **Sélectionner -> Désélectionner** ou en appuyant sur **Ctrl+D**.

**Étape 3.** Tracez un cadre coloré autour du trou. Pour ce faire, ajoutez l'effet de calque **Contour** (**Calques -> Effets de calque**) avec les paramètres suivants :



Paramètres de l'effet Contour

Pour ajouter un volume, appliquez l'effet de calque **Ombre extérieure** et ajustez ses paramètres :



Paramètres de l'effet Ombre extérieure

**Étape 4.** Complétez le cadre avec une inscription appropriée en utilisant l'outil Texte  et arrangez-le en utilisant des effets de calque.



Cadre prêt à l'emploi

Enregistrez le cadre dans un dossier spécialement créé. Sélectionnez le format **PNG** et assurez-vous que la transparence est activée !

De la même manière, concevez les autres cadres et enregistrez-les sous forme de fichiers **PNG** dans ce dossier.





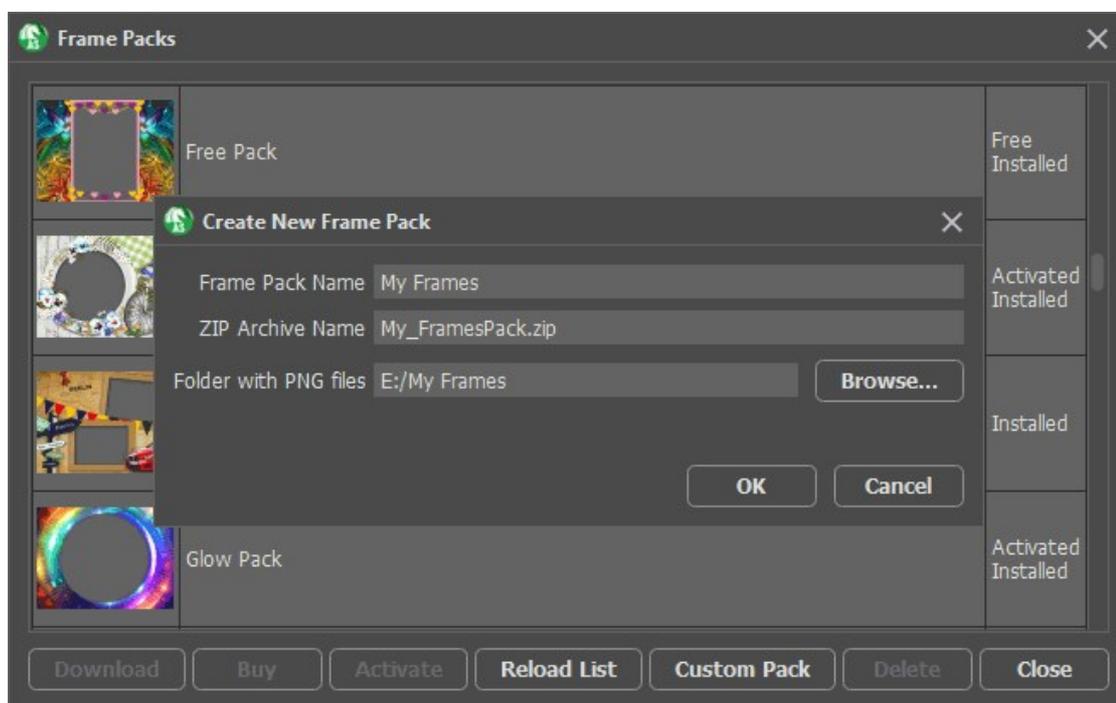
### Création d'un paquet

La création et l'utilisation de paquets de cadres sont uniquement disponibles dans la version autonome de [AKVIS ArtSuite](#) ou dans la logiciel gratuit [AKVIS Frames](#).

**Étape 5.** Exécutez AKVIS ArtSuite.

Choisissez **Cadres -> Cadre peint à la main** et cliquez sur le bouton **Gestionnaire des paquets de cadres**. Dans la fenêtre qui apparaît, cliquez sur le bouton **Paquet personnalisé**.

Dans le premier champ de la boîte de dialogue, entrez un nom pour le groupe d'images, par exemple, *Mes cadres*. Cliquez ensuite sur **Parcourir...** et choisissez votre nouveau dossier de cadres. Cliquez sur **OK**.



Création d'un paquet de cadres

Maintenant, vous avez votre propre collection de cadres qui est toujours disponible pour une utilisation dans le logiciel ArtSuite !

### Décoration de photos

**Étape 6.** Dans la liste des paquets, sélectionnez *Mes cadres*. L'un de vos nouveaux cadres sera affiché dans la fenêtre d'aperçu carrée en bas du panneau Paramètres. Cliquez pour ouvrir une liste avec tous les cadres de l'ensemble. Sélectionnez le cadre souhaité avec un clic de souris.

Dans le panneau de configuration, cliquez sur  et sélectionnez les photos à traiter. Les vignettes des images sont affichées sous la fenêtre principale. La première image sera automatiquement placée dans le cadre. Double-cliquez sur la vignette pour choisir une autre photo.



Ajout de photos

**Étape 7.** Ajustez la position de la photo dans le cadre pour obtenir le meilleur résultat. Lancez ensuite le traitement d'image avec .

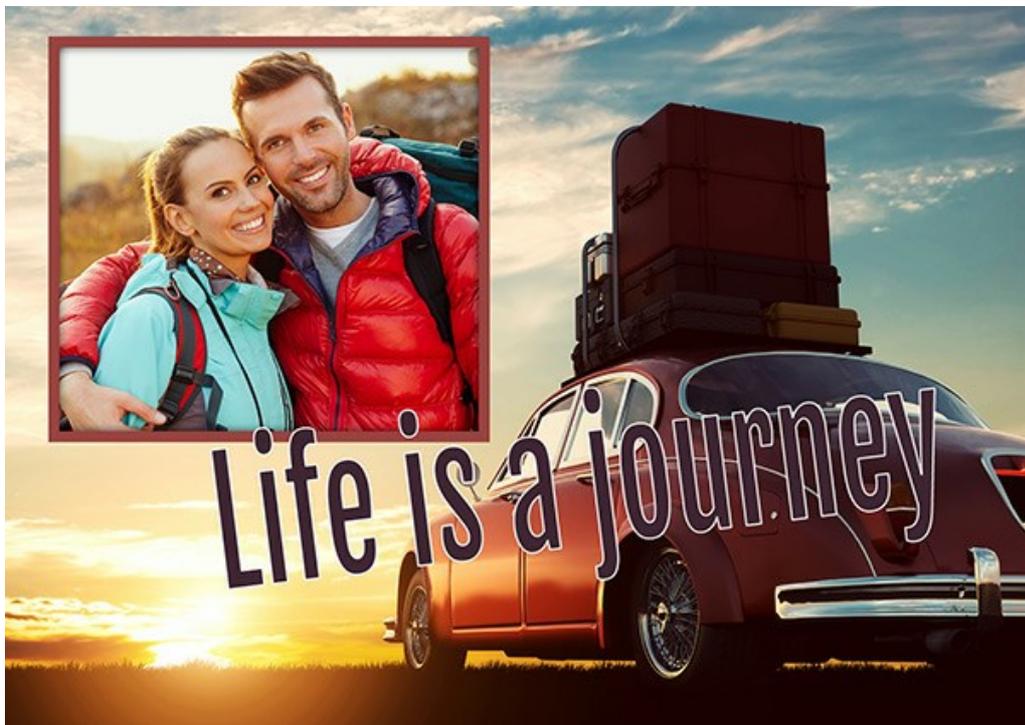


Photo encadrée

Vous pouvez enregistrer le résultat avec  et l'imprimer avec .

## FAIRE VOS PROPRES CADRES

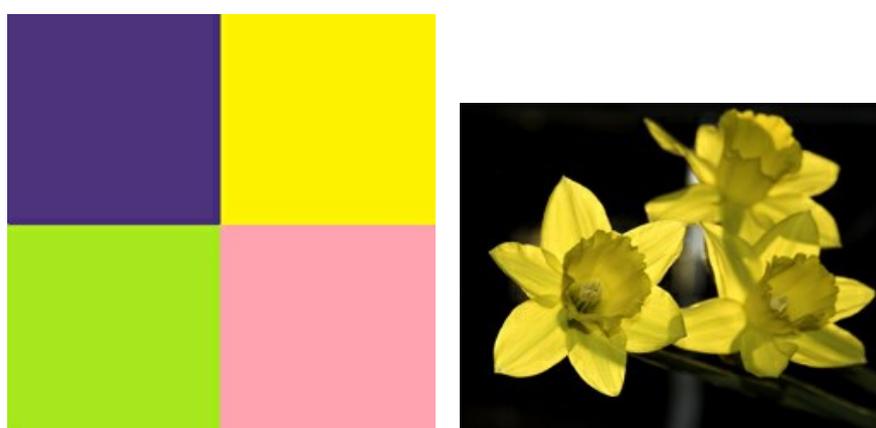
L'auteur de ce tutoriel est **Irina Vesnina**.

Vous pouvez créer vos propres cadres dans **AKVIS ArtSuite** standalone en utilisant les modes **Cadre Classique** ou **Motifs**.



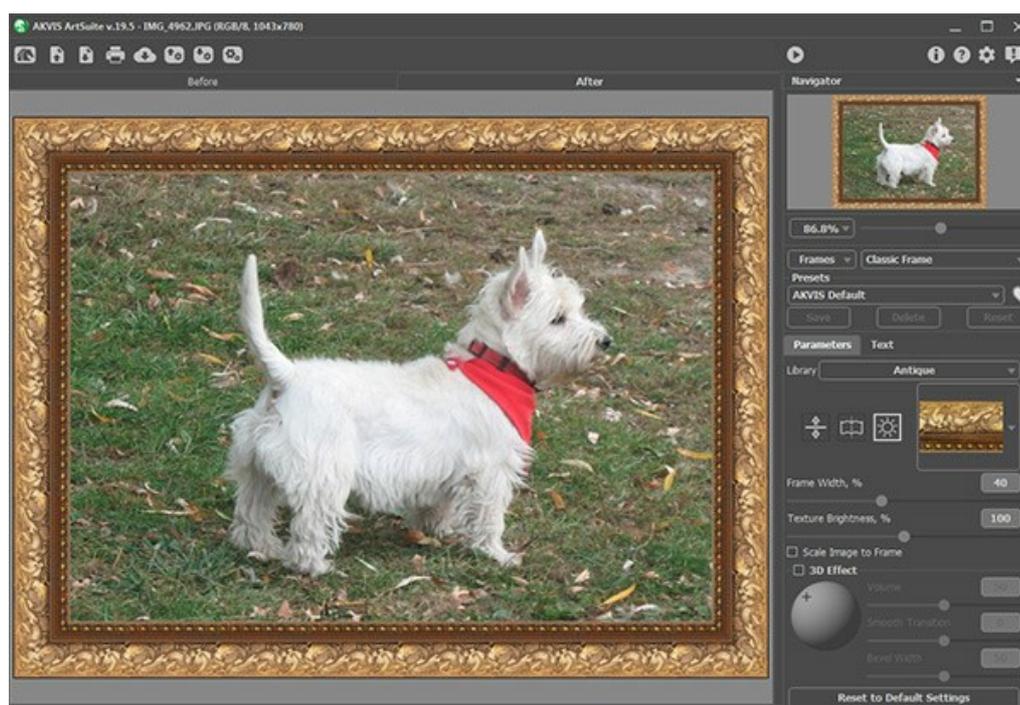
### Cadre Classique

**Étape 1.** Préparez l'image que vous souhaitez utiliser comme un cadre. L'image doit être carrée ou rectangulaire, dans le format **JPEG**, **BMP**, **TIFF** ou **PNG**. Par exemple:



Les samples des textures

**Étape 2.** Démarrez la version autonome (standalone) de **AKVIS ArtSuite**. Ouvrez l'image pour le traitement : double-cliquez sur l'espace de travail du logiciel ou cliquez sur le bouton  sur le **Panneau de Configuration**. Vous pouvez également faire glisser l'image choisie dans l'espace de travail du programme.



L'espace de travail de AKVIS ArtSuite

**Étape 3.** Sélectionnez le mode **Cadre Classique** à partir du menu dans la partie droite de la fenêtre.

Téléchargez votre image que vous souhaitez utiliser comme un cadre.

Pour ce faire, sélectionnez **Votre texture...** dans la Bibliothèque.

**Étape 4.** Utilisez les paramètres Ajuster l'image au cadre, Réfléter pour aligner, Luminosité moyenne, Inversion vertical, etc. pour modifier le cadre.

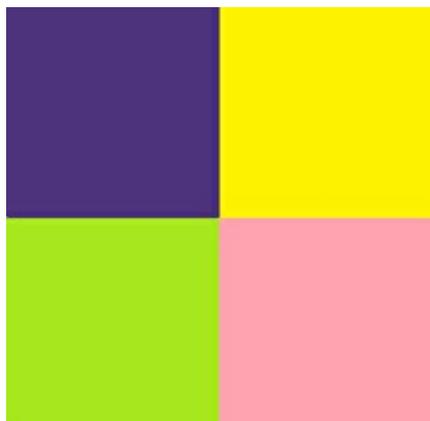
Voici le résultat :



Les variantes des cadres

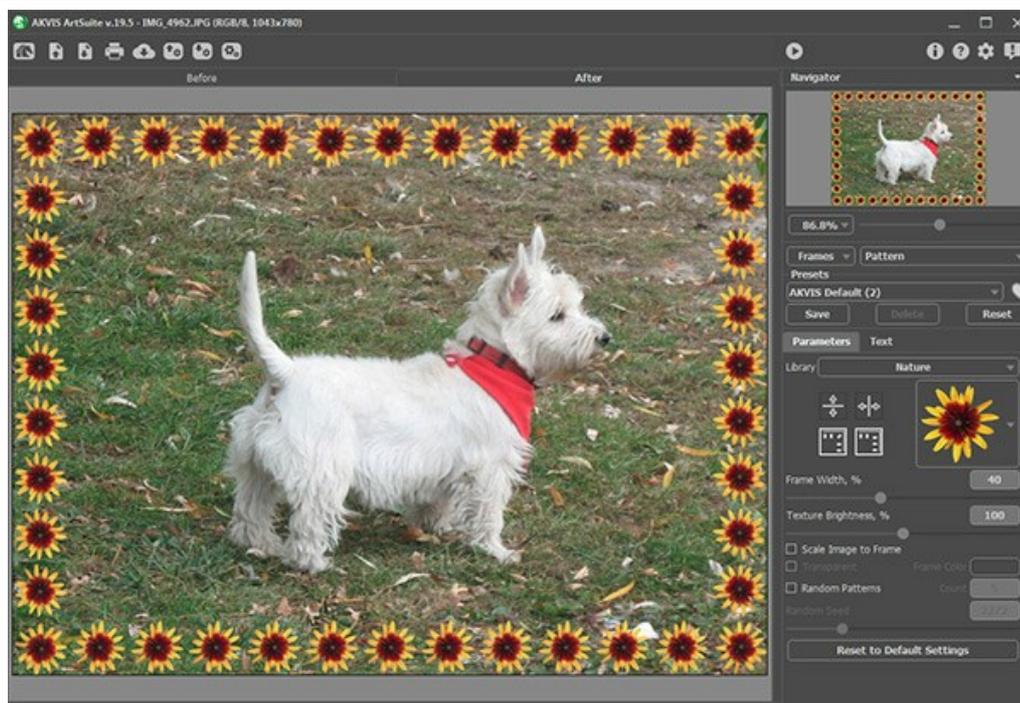
### Motifs

**Étape 1.** Préparez l'image que vous souhaitez utiliser comme un cadre. Pour un résultat optimal, vous devez utiliser un motif carré sur un fond transparent dans le format **PNG**. Mais si vous n'avez pas cette photo, vous pouvez utiliser n'importe quelle image carrée ou rectangulaire. Par exemple:



Les samples des textures

**Étape 2.** Démarrez la version autonome (standalone) de **AKVIS ArtSuite**. Ouvrez l'image pour le traitement : double-cliquez sur l'espace de travail du logiciel ou cliquez sur le bouton  sur le **Panneau de Configuration**. Vous pouvez également faire glisser l'image choisie dans l'espace de travail du programme.



L'espace de travail de AKVIS ArtSuite

**Étape 3.** Sélectionnez le mode **Motifs** à partir du menu dans la partie droite de la fenêtre.

Téléchargez votre image que vous souhaitez utiliser comme un cadre.

Pour ce faire, sélectionnez **Votre texture...** dans la Bibliothèque.

**Étape 4.** Utilisez les paramètres Ajuster l'image au cadre, Réfléter pour aligner, Luminosité moyenne, Inversion vertical, etc. pour modifier le résultat.

Voici le résultat :



Les variantes des cadres

## LA GALERIE D'ART

L'art joue un rôle important dans l'expression de nos pensées et dans la beauté de notre vie. Il y a tant de peintres de génie dans l'histoire du monde. Ceux-ci ont présenté de véritables chefs-d'œuvre au monde. Mais il est impossible de visiter tous les musées et toutes les expositions.

Avec **AKVIS ArtSuite** vous pouvez choisir vos sujets préférés, les artistes et créer votre propre galerie d'art.



Galerie d'Art

L'auteur de ce tutoriel s'appelle **Gordon Sisson**. Il a utilisé **AliveColors**, mais vous pouvez travailler avec n'importe quel autre logiciel de retouche photo pourvu qu'il soit **compatible** avec **AKVIS plugins**. Vous pouvez également utiliser la version autonome (standalone) de **AKVIS ArtSuite**.

Commençons donc avec **Leonardo da Vinci** et sa fameuse peinture "Mona Lisa" :

**Étape 1.** Ouvrez une image dans **AliveColors**.

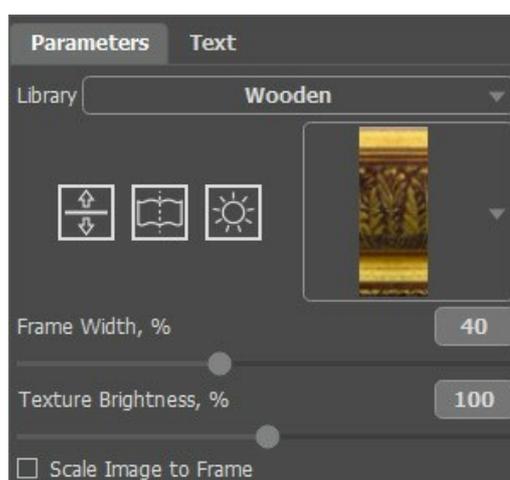
**Étape 2.** Activez le plugin à partir du menu principal du logiciel : **Effets -> AKVIS -> ArtSuite**.

**Étape 3.** Choisissez le style de cadre dans le menu déroulant **Cadre** du **Panneau de Configuration**. Le premier sera du type **Classique**.

**Étape 4.** Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur la fenêtre de texture pour ouvrir la **Bibliothèque**.

**Étape 5.** Cliquez sur la texture appropriée.

**Étape 6.** Modifiez la valeur des paramètres comme indiqué ci-dessous.



Le résultat sera affiché dans le tab **Après**.

**Étape 7.** Appuyez sur le bouton  pour accepter le résultat et fermez la fenêtre du plugin.

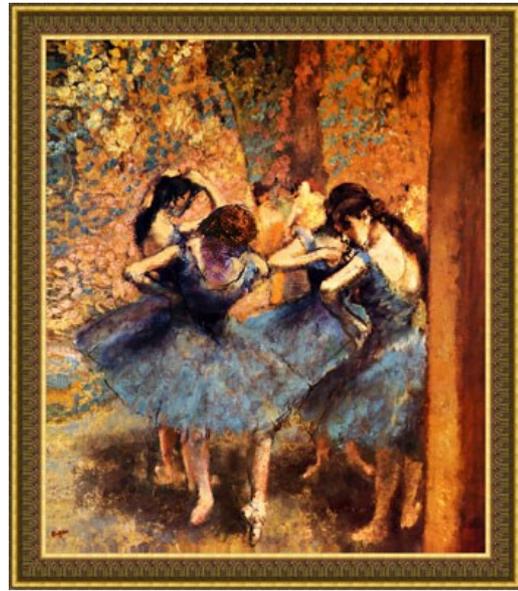


Voici la même image, mais nous avons changé la texture.

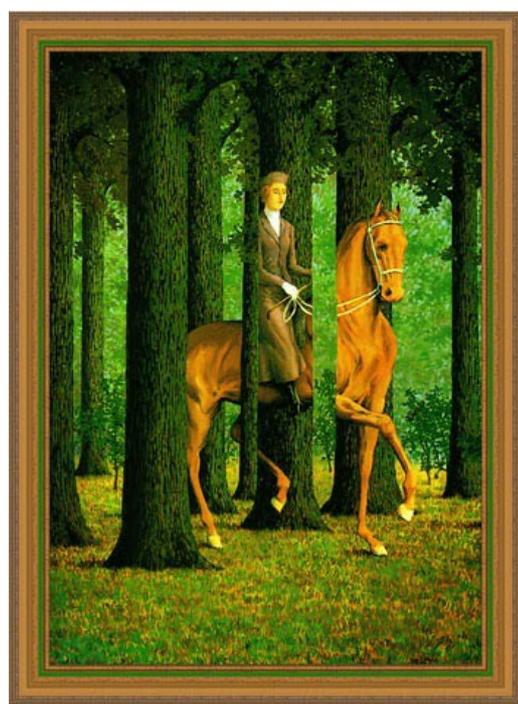
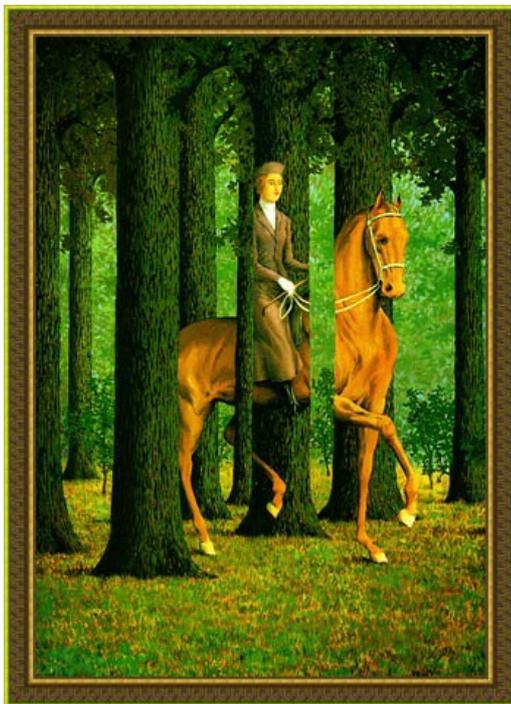


Prenons maintenant l'image de "**Danseurs Bleus**" du peintre **Edgar Degas**. Cette peinture nous appelle à la danse avec ces danseuses de ballet.

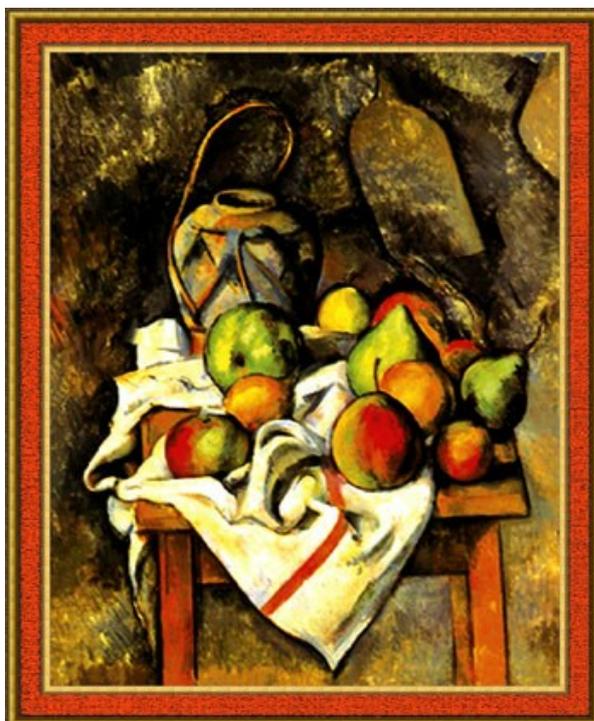
Voici quelques variantes de cadres utilisés :



Le tableau suivant est "**Le blanc-seing**" peint par **Rene Magritte**. Il nous amène au monde de l'absurdité et la confusion. Essayons de formuler ces peintures dans des cadres différents et ensuite choisir la plus appropriée.



Voici "**Le vase paille**" peint par **Paul Cézanne**. Cette peinture est également mise en valeur par un cadre.



Et le dernier mais non le moindre est "Bella Donna" créée par **Georgia O'Keeffe**.

Voici un autre choix d'un cadre classique de la bibliothèque de texture :

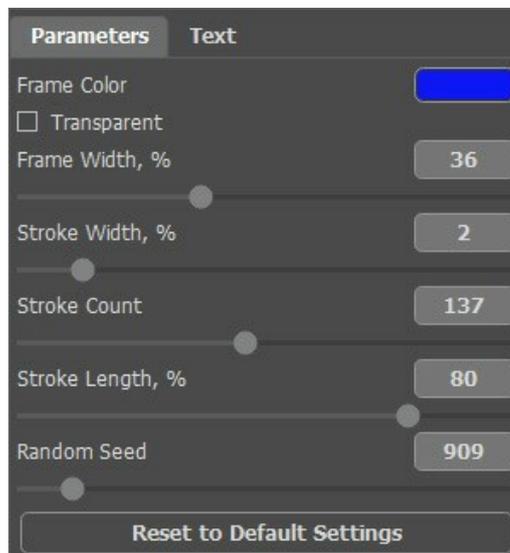


Essayons maintenant d'utiliser un autre style de cadre avec "Bella Donna":

**Étape 1.** Augmentez la taille du canevas. Appelez **Image** -> **Taille de la zone de travail** à partir du menu principal de **AliveColors**, définissez les valeurs des paramètres et enregistrez les.

**Étape 2.** Appelez le plugin **AKVIS ArtSuite** à partir du menu principal du logiciel de retouche photo.

**Étape 3.** Nous choisissons le cadre **Traits** pour cette peinture, mais vous pouvez choisir n'importe quel autre cadre du menu déroulant **Cadre** et définir les valeurs des paramètres comme indiqué ci-dessous.



**Étape 4.** Appliquez le résultat et fermez la fenêtre du plugin.

Voici le résultat :



Vous pouvez essayer beaucoup d'autres cadres.

Il existe suffisamment de styles, de couleurs et types de cadres à expérimenter. Ayez beaucoup de plaisir à les essayer !

## SAISONS

Ce tutoriel est basé sur les méthodes utilisées par **Andrew Blazhin**, le gagnant de notre concours d'édition de photos organisé pour la nouvelle année 2009, pour son image dans la catégorie "4 saisons".



Saisons

Cliquez sur l'image pour l'agrandir dans une fenêtre séparée

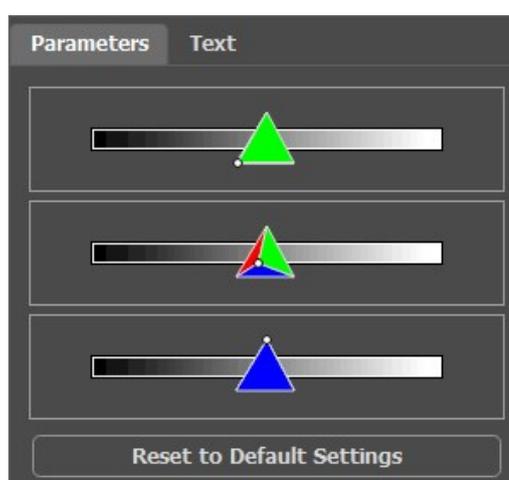
Tout le travail à été réalisé dans **AliveColors** à l'aide des plugins **AKVIS ArtSuite** et **AKVIS Decorator**.

**Etape 1.** Ouvrez l'image dans votre éditeur de photos.



**Etape 2.** Voici une image de l'été. Nous allons l'utiliser pour représenter les autres saisons. Commençons par l'automne, une des caractéristiques de l'automne est une végétation jaunie. Ouvrez le plugin **AKVIS ArtSuite** (Effets -> **AKVIS** -> **ArtSuite**).

Dans le panneau **Paramètres** choisissez l'effet **Mélangeur de couches** et ajoutez les paramètres :

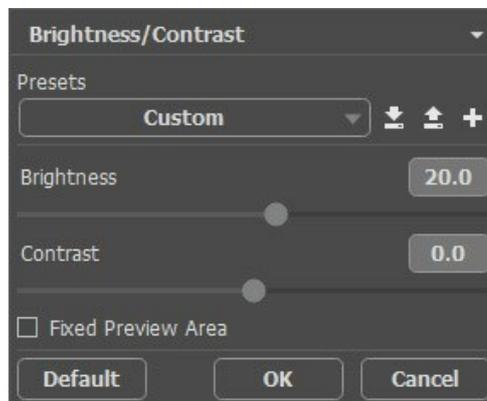


Cliquez sur le bouton  pour appliquer les changements.

Voici le résultat :



**Etape 3.** L'image paraît assombrie. Nous allons l'éclaircir en utilisant l'un des outils standards de AliveColors. Sélectionnez l'option **Image -> Réglage -> Luminosité/Contraste** et augmentez la valeur du paramètre Luminosité.



Cliquez sur **OK** pour appliquer les changements.

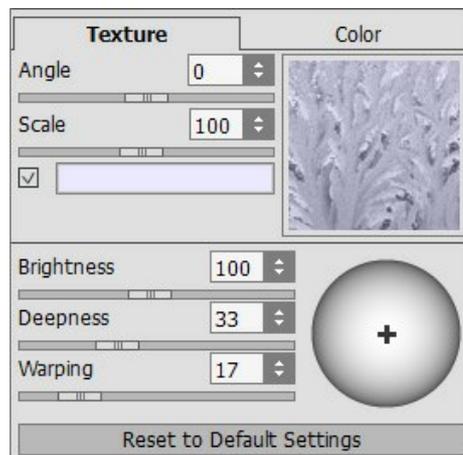
Voici l'automne :



**Etape 4.** Après l'automne, bien sûr, vient l'hiver. Et qu'avons-nous besoin pour un paysage d'hiver ? La neige. Nous allons donner aux montagnes un aspect glacé en appliquant de la neige sur les montagnes à l'aide du plugin **AKVIS Decorator**. Premièrement utilisez l'outil de **Sélection rapide**  pour sélectionner les montagnes.



Choisissez l'option de menu **Effets -> AKVIS -> Decorator**. Dans la **Bibliothèque** de textures trouvez une texture adéquate et ajustez les paramètres selon votre goût, par exemple :



Appuyez sur le bouton  pour traiter l'image. Le résultat sera affiché dans l'onglet **Après**.

Pour accepter le résultat et retourner dans le logiciel principal appuyez sur le bouton .

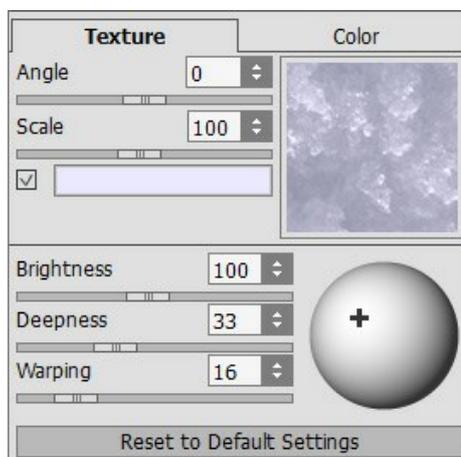


Les montagnes sont prises dans le froid.

**Etape 5.** Continuons - sélectionnez le sol et la maison.



Une fois encore nous allons utiliser le plugin **AKVIS Decorator**. Cette fois nous allons choisir une texture différente :



Traitez l'image, appliquez le résultat et retournez dans AliveColors.



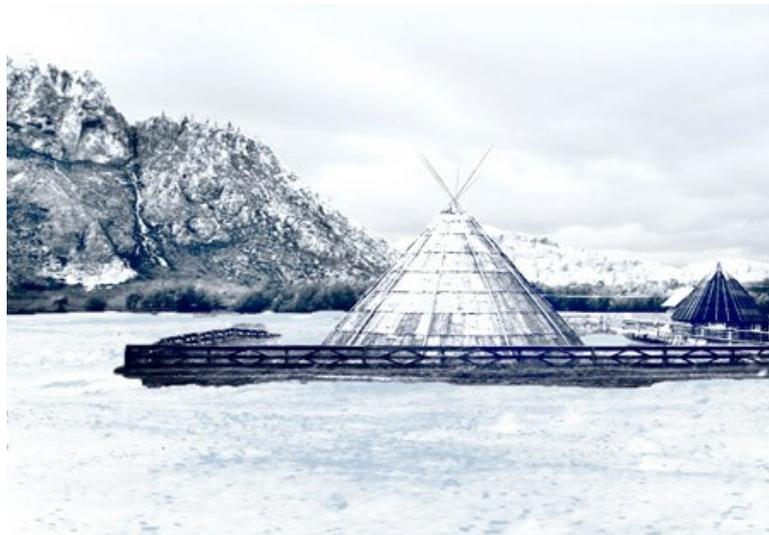
**Etape 6.** Nous allons essayer de couvrir l'herbe avec de la neige. Sélectionnez la zone désirée à l'aide de l'outil de **Sélection rapide**  et choisissez l'option **Image -> Réglage -> Courbes** dans le menu principal de AliveColors.

Cliquez sur **OK** pour appliquer l'effet.



**Etape 7.** Revenons en aux montagnes. Nous allons les éclaircir, ainsi que la maison et la clôture pour obtenir un portrait réaliste. Pour ce faire utilisez l'outil **Éclaircir**  dans AliveColors. Quelques étapes simples et nous sommes en hiver !

Voici l'hiver :



## LA CATHÉDRALE DE BERLIN

L'auteur de ce tutoriel est **Valentina Aynagos**.

Berlin est l'une des métropoles les plus passionnantes de l'Europe. Cela ne m'ennuie jamais de me promener dans les rues de cette ville, où l'architecture moderne côtoie des cathédrales impressionnantes du XIX siècle, qui témoignent de la gloire de la Prusse.

J'ai pris cette photo de la Cathédrale de Berlin sur une sombre journée de novembre. J'ai trouvé la composition assez bonne pour en faire une carte postale et partager mes impressions avec mes amis à la maison. Cette cathédrale a été construite en 1894, alors je me suis demandé quel air il avait sur les cartes postales à la fin du XIX siècle. Donc, j'ai également créé une version "rétro" de ma carte postale.

J'ai utilisé **AliveColors** et les plug-ins **AKVIS Sketch** et **AKVIS ArtSuite**.



**Étape 1.** Ouvrez la photo dans votre éditeur de photos.

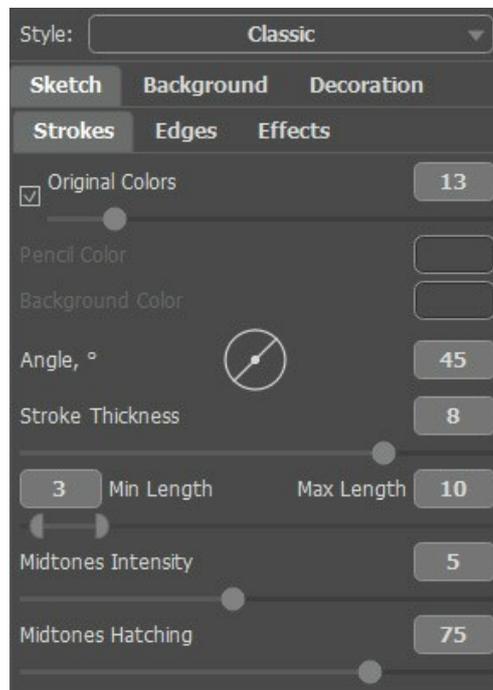


Photo de la Cathédrale de Berlin

**Étape 2.** Mon appareil photo numérique est assez simple et les photos ne sortent pas toujours bien. Alors j'ai utilisé la commande **Image -> Réglage -> Courbes**. Si vous avez une photo de bonne qualité, vous n'avez pas besoin de cette étape.

**Étape 3.** Ensuite, j'ai appelé le plugin **AKVIS Sketch** : **Effets -> AKVIS -> Sketch**.

**Étape 4.** J'ai ajusté les paramètres comme suit :



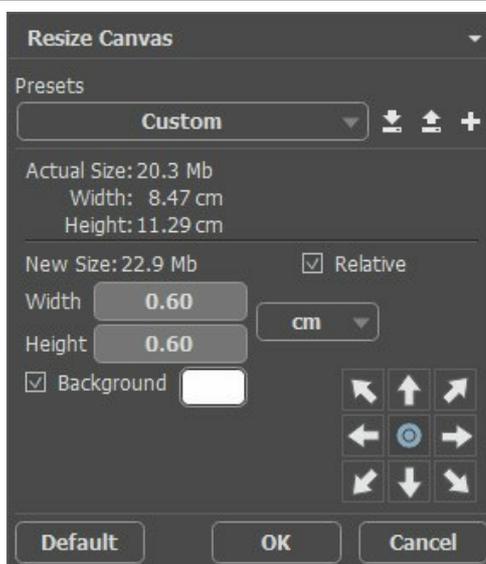
Configuration

J'ai appuyé sur le bouton  pour traiter l'image, puis sur le bouton  pour appliquer le résultat et fermer le plugin.



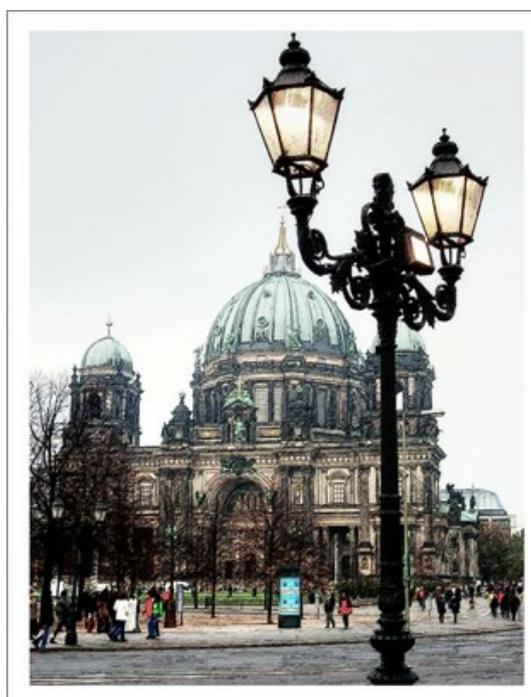
Le dessin en couleurs

**Étape 5.** J'ai augmenté la taille de la toile sur 0,6 cm avec la commande **Image -> Taille de la zone de travail** d'ajouter un simple cadre à l'image, de sorte qu'il ressemble à une carte postale.



Taille de la zone de travail

Voici le résultat :

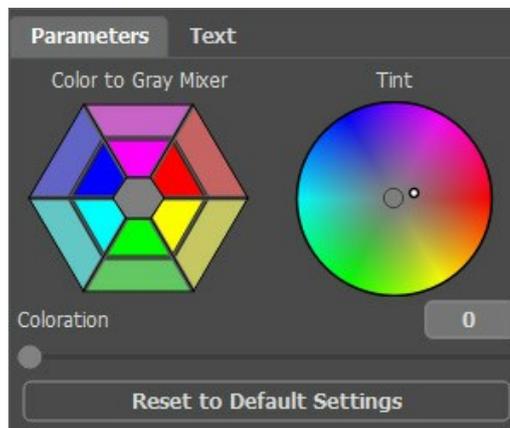


Mettre l'image dans le cadre photo

**Étape 6.** Je voulais créer une version rétro de ma carte postale, par exemple, **Berlin en 1908**. Pour cela j'ai utilisé AKVIS ArtSuite : **Effets -> AKVIS -> ArtSuite**.

J'ai sélectionné le point **Effets** dans le menu déroulant et l'effet **Noir et blanc**. Ensuite, j'ai déplacé le point sur le cercle **Teinte** à droite pour ajouter la teinte rouge à la photo pour imiter la technique sépia. J'ai également déplacé le contrôle rouge de **Mélange des niveaux de gris** afin d'alléger les tons.

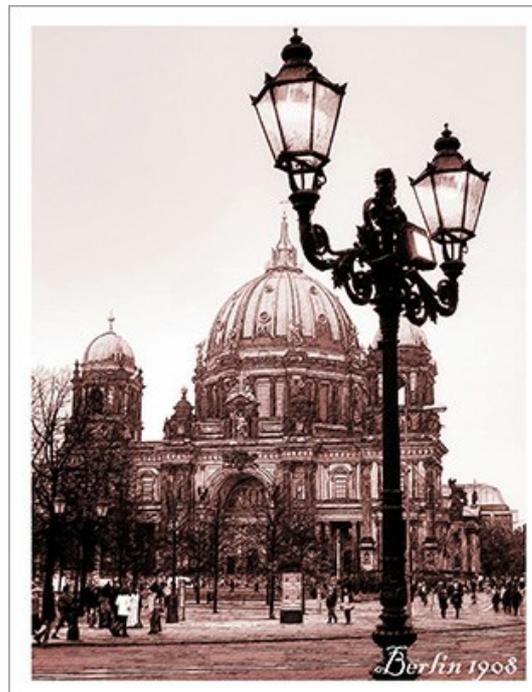
**Astuce :** L'image sera traitée automatiquement. Il est possible de désactiver le mode **Exécution automatique** dans la boîte de dialogue **Préférences** . Dans ce cas il faut appuyer sur  pour appliquer les changements et voir le résultat.



Imitation de l'effet sépia

**Étape 7.** Appuyez sur le bouton pour appliquer le résultat  et fermer le plugin.

J'ai ajouté une inscription "Berlin 1908". Eh bien, la photo a été prise quelque 100 ans plus tard, mais j'espère que les Berlinoises me pardonneront cette petite liberté.



## LOGICIELS DE AKVIS

### [AKVIS AirBrush – Techniques de photos à l'aérographe](#)

AKVIS AirBrush transforme automatiquement une photographie en une œuvre d'art qui semble avoir été peinte au jet d'encre par un aérographe. Grâce aux réglages proposés dans le mode de conversion d'une photo vers une peinture, le logiciel agit comme un filtre artistique permettant de créer des motifs à l'aérographe élégants et expressifs. [En savoir plus...](#)



### [AKVIS Artifact Remover AI – Restauration d'images compressées en JPEG](#)

AKVIS Artifact Remover AI utilise des algorithmes d'intelligence artificielle pour supprimer les artefacts de compression JPEG et pour restaurer la qualité d'origine des images compressées. Le logiciel est disponible gratuitement. C'est un incontournable pour les utilisateurs à domicile et les entreprises. [En savoir plus...](#)



### [AKVIS ArtSuite – Encadrements et effets spéciaux pour vos photos](#)

AKVIS ArtSuite offre une collection impressionnante d'encadrements et d'effets spéciaux polyvalents pour vos photos. Il propose plusieurs modèles et textures pour créer une panoplie quasi illimitée d'encadrements virtuels. Décorez vos photos pour leur donner un air de fête ! [En savoir plus...](#)



### **AKVIS ArtWork – Ensemble polyvalent de techniques de peinture**

AKVIS ArtWork permet de créer une peinture à partir d'une photo numérique en utilisant diverses techniques : Huile, Aquarelle, Gouache, Bande dessinée, Plume et encre, Linogravure, Pastel et Pointillisme. Créez des œuvres d'art à partir de n'importe quelle image ! [En savoir plus...](#)



### **AKVIS Chameleon – Logiciel de montage photo**

AKVIS Chameleon est un outil amusant qui permet de réaliser des collages à partir de vos photos. Le processus de création devient alors divertissant et aisé. Cet outil simple à utiliser ne demande aucune sélection précise d'un objet. Grâce à ce logiciel vous pourrez créer rapidement des collages à partir de vos propres photos. [En savoir plus...](#)



### **AKVIS Charcoal – Dessins au fusain et à la craie**

AKVIS Charcoal offre une approche innovatrice qui permet de convertir des images en dessins au fusain et à la craie. Grâce à ce logiciel, vous pourrez créer des dessins expressifs en noir et blanc de qualité professionnelle. En faisant appel aux jeux de couleurs et aux options du logiciel, comme entre autres le crayon à la sanguine, il vous sera possible de concevoir des effets artistiques remarquables. [En savoir plus...](#)



### **AKVIS Coloriage – Colorisation de photos en noir et blanc**

AKVIS Coloriage permet de coloriser des photos en noir et blanc et de substituer une couleur par une autre sur une photo en couleur. Vous n'avez qu'à spécifier les couleurs désirées par un coup de pinceau et le logiciel fait le reste du travail : il reconnaît la démarcation d'un objet et peut adapter la nouvelle couleur aux niveaux de gris de l'image originale. [En savoir plus...](#)



### **AKVIS Decorator – Remodelage et recoloration**

AKVIS Decorator vous permet de remodeler la surface d'un objet de façon réaliste. Le logiciel applique une texture à l'objet tout en conservant son volume, en suivant les plis et les sillons. Le nouveau modèle paraît tout à fait naturel et vous permet de voir les choses différemment. La recoloration est également une fonction facile à réaliser. [En savoir plus...](#)



### **AKVIS Draw – Dessin au crayon à main levée**

AKVIS Draw convertit vos photos en dessins à main levée. Le logiciel peut créer des dessins à la plume d'apparence réaliste ou des dessins en noir et blanc et en couleurs. Ajoutez à vos photos une touche de dessins à main levée. [En savoir plus...](#)



### **AKVIS Enhancer – Faites ressortir les détails de vos photos**

AKVIS Enhancer permet de fixer une image sombre, d'améliorer les détails sur une image, d'augmenter et de régler le contraste et la luminosité. Il y a trois modes de traitement : *Amélioration des détails*, *Préresse* et *Correction de la tonalité*. Améliorez vos photos avec AKVIS Enhancer ! [En savoir plus...](#)



### **AKVIS Explosion – Effets d'explosion fabuleux**

AKVIS Explosion offre des effets créatifs de destruction et d'explosion de particules pour vos photos. Il éclate un objet et applique des particules de poussière et de sable à une image. Avec le logiciel, vous pouvez créer des graphismes impressionnants en quelques minutes ! [En savoir plus...](#)



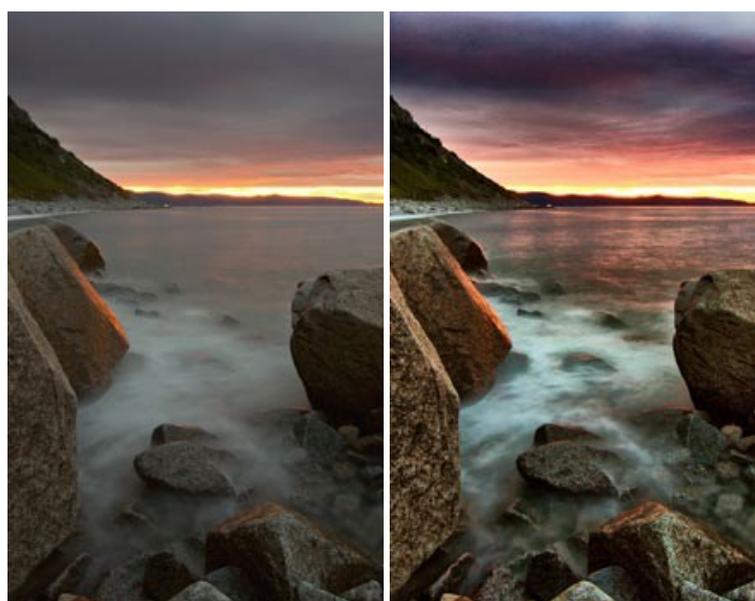
### **AKVIS Frames – Agrémentez vos photos d'encadrements**

AKVIS Frames est un logiciel gratuit permettant d'intégrer les paquets de cadres AKVIS. Grâce à ce logiciel, vous pourrez facilement agrémenter vos photos d'encadrements uniques ! [En savoir plus...](#)



### **AKVIS HDRFactory – Photographie HDR : plus éclatante que la réalité !**

AKVIS HDRFactory vous permet de créer une image à grande gamme dynamique (HDR) à partir d'une série de clichés ou en utilisant une seule photo. De plus, vous pouvez aussi retoucher vos photos. Ajoutez plus de couleurs à vos photos avec AKVIS HDRFactory ! [En savoir plus...](#)



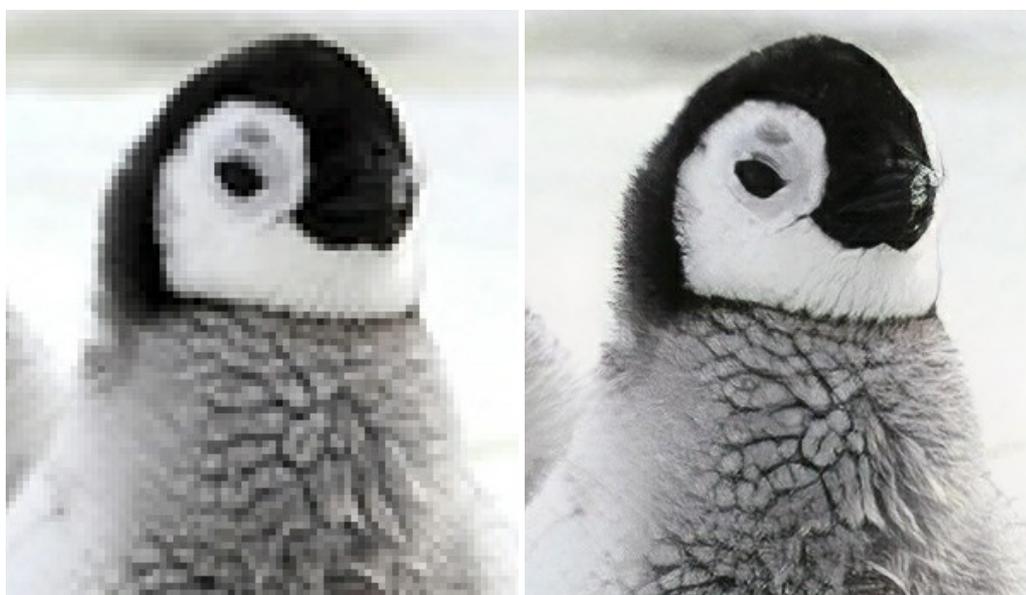
### **AKVIS LightShop – Effets de lumière et d'étoiles**

AKVIS LightShop vous permet de créer une grande variété d'effets de lumière étonnants ! Le logiciel propose des techniques avancées pour ajouter des effets d'étoiles ou luminescents à vos photos. Un effet de lumière attire l'attention et illumine n'importe quelle photo. Ajoutez un peu de magie à vos images ! [En savoir plus...](#)



### **AKVIS Magnifier AI – Modifiez la taille de l'image sans perte de qualité**

AKVIS Magnifier AI aide à redimensionner les images sans perte de qualité. Doté d'algorithmes basés sur des réseaux de neurones, AKVIS Magnifier AI agrandit les images numériques à une résolution très élevée et produit de superbes images de différentes tailles. [En savoir plus...](#)



### **AKVIS MakeUp – Creez votre portrait ideal**

AKVIS MakeUp améliore vos portraits en leur donnant une allure professionnelle. Le logiciel retouche les imperfections du visage pour rendre la peau radieuse, somptueuse, épurée et uniforme. Il permet également d'ajouter du charme à vos photos en créant un effet de tons clairs. Présentez-vous sous votre meilleur jour sur toutes vos photos grâce à AKVIS MakeUp ! [En savoir plus...](#)



### **AKVIS NatureArt – Phénomènes naturels sur vos photos**

AKVIS NatureArt est un excellent outil pour reproduire la magnificence des phénomènes naturels sur vos photos. Le logiciel propose les effets naturels suivants : [Pluie](#)



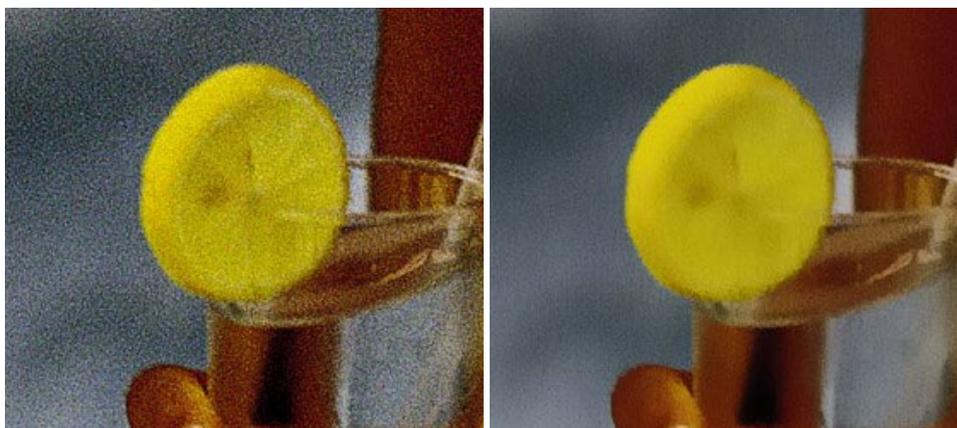
#### **AKVIS Neon – Dessins lumineux à partir de vos photo**

AKVIS Neon vous permet de concevoir des effets de traits lumineux étonnants. Grâce à ce logiciel, vous serez en mesure de transformer une photo en image néon comme si elle avait été tracée à l'encre lumineuse. [En savoir plus...](#)



#### **AKVIS Noise Buster – Réduction du bruit numérique**

AKVIS Noise Buster est un logiciel qui vise à réduire le bruit sur les photos et images numérisées. Le bruit numérique peut être perçu comme des artefacts sous la forme de pixels aléatoires bleus et rouges qui peuvent dégrader la régularité d'une photo. Le logiciel s'avère efficace pour régler les bruits de chrominance ou de luminance. [En savoir plus...](#)



### **AKVIS OilPaint – Effet de peinture à l'huile**

AKVIS OilPaint transforme vos photos en peintures à l'huile. La réalisation singulière d'une peinture se révèle directement sous vos yeux. Son algorithme unique permet de simuler fidèlement la technique d'un véritable pinceau. Ce logiciel d'avant-garde vous transforme en artiste peintre ! [En savoir plus...](#)



### **AKVIS Pastel – Effet de peinture au pastel**

AKVIS Pastel transforme vos photos en œuvres au pastel. Le logiciel métamorphose vos photos en toiles numériques réalistes en imitant l'une des techniques artistiques les plus populaires. AKVIS Pastel constitue un puissant outil pour stimuler votre créativité ! [En savoir plus...](#)



### **AKVIS Points – Effet de peinture pointilliste**

AKVIS Points transforme vos photos en peintures grâce à une technique artistique captivante : le pointillisme. Ce logiciel vous permet de réaliser facilement de superbes œuvres d'art inspirées du pointillisme. Découvrez l'univers des couleurs éclatantes ! [En savoir plus...](#)



### **AKVIS Refocus AI — Amélioration de la netteté, ajout d'effets de flou**

AKVIS Refocus AI permet d'améliorer la netteté des images floues et d'appliquer des effets de bokeh et de flou artistique aux photos. Le logiciel propose cinq modes de traitement : Mise au point AI, Inclinaison-Décalage, Flou de diaphragme, Flou de mouvement et Flou radial. [En savoir plus...](#)



### **AKVIS Retoucher — Restauration d'images**

AKVIS Retoucher est pratique pour restaurer et retoucher les photos. Le logiciel élimine la poussière, les rayures, les taches et d'autres imperfections qui apparaissent sur les photos endommagées. Il peut aussi reconstituer habilement certains détails manquants d'une photo en faisant appel aux éléments contenus dans les zones adjacentes. [En savoir plus...](#)



### **AKVIS Sketch — Convertissez vos photos en dessins**

**AKVIS Sketch** vous permet de créer des dessins au crayon magnifiques à partir de n'importe quelle photographie. Le logiciel crée des œuvres d'art en couleurs et en noir et blanc, imitant la technique du crayon à mine et du crayon de couleur. Il propose les styles de traitement suivants : *Classique*, *Artistique* et *Maestro*, chacun avec une série de presets intégrés. Vous n'avez plus à manipuler des crayons pour devenir un artiste ! [En savoir plus...](#)



#### **AKVIS SmartMask – Détourage précis des objets**

AKVIS SmartMask est un outil de sélection pratique, agréable à utiliser et qui vous permet d'épargner du temps. Jamais le détourage d'objets n'a été aussi simple ! Le logiciel accroît grandement votre productivité. Vous passerez moins de votre temps à effectuer du travail fastidieux et vous pourrez donner libre cours à votre créativité afin de concrétiser vos idées. [En savoir plus...](#)



#### **AKVIS Watercolor – Art de l'aquarelle**

AKVIS Watercolor peut facilement transformer une photo en une aquarelle brillante et vibrante. Créez des peintures à l'aquarelle réalistes à partir de photos ordinaires ! [En savoir plus...](#)

