Retouche photo





CONTENU

- Champ d'application
- Installation du programme (Windows)
- Installation du programme (Macintosh)
- Enregistrement du programme
- Comparaison des licences
- Espace de travail
- Utiliser le logiciel
- Créer une nouvelle image
- Préférences
- Raccourcis clavier
- Imprimer l'image
- Barre d'outils
- Couleur
- Échantillons
- Historique
- Calques
- Couches
- Pinceau
- Crayon
- Spray
- Gomme
- Pinceau historique
- Tampon de clonage
- Tampon Caméléon
- Flou
- Netteté
- Doigt
- Éclaircir
- ObscurcirSaturation
- Pinceau à huile
- Rouleau
- Feutre
- Craie
- Crayon artistique
- Spray artistique
- Gomme artistique
- Alignement
- Sélection
- Recadrage
- Déplacement
- Transformer
- Texte
- Pipette
- Main
- Zoom
- Changer la couleur des yeux
- Enlever les lunettes
- Le troisième est de trop
- Alter ego
- Logiciels de AKVIS

OUTILS DE DESSIN ET D'ÉDITION D'IMAGES

AKVIS MultiBrush est un logiciel de retouche photo qui est riche en fonctionnalités et facile à utiliser. Il est une solution tout-en-un pour améliorer les portraits et corriger les images endommagées.

MultiBrush est un véritable laboratoire dans lequel vous pouvez modifier un portrait, restaurer une image ancienne, dessiner des détails amusants sur une photo ou créer une image à partir de zéro. Le logiciel offre deux ensembles d'outils — Standard et Artistique.



L'amélioration des portraits

Avec AKVIS MultiBrush, il est facile de retoucher des photos et d'améliorer des portraits sous Windows et Mac. Disposant d'une collection de pinceaux correcteur, des outils de clonage et de peinture, AKVIS MultiBrush aide les artistes, les photographes et les amateurs à retoucher les défauts sur une image, à supprimer les objets non désirés et à atteindre la perfection d'un portrait professionnel. Il corrige les imperfections de la peau (les rides, les cicatrices, les égratignures) en appliquant un échantillon de la même image sans compromettre les ombres, l'éclairage et la texture de l'image originale.

La retouche d'images

L'outil **Tampon Caméléon** corrige les défauts et supprime la poussière, les taches et les rayures sur les photos numériques. Ce pinceau ressemble à l'outil Correcteur dans Adobe Photoshop, mais il propose plus de flexibilité et plus d'options de personnalisation.

AKVIS MultiBrush est indispensable pour réparer les vieilles images de vos archives familiales. En utilisant les outils Tampon Caméléon et Tampon de clonage, vous pouvez restaurer les images endommagées et renouveler votre album de famille. À la différence des outils de clonage ordinaires qui ont de la difficulté à insérer un objet cloné dans une image à transition de couleurs compliquée, AKVIS MultiBrush se distingue par l'ajustage automatique des "pièces" à la texture et l'éclairage du fond.

Collages impressionnants avec Clonage artistique

Le mode **Clonage artistique** du **Tampon Caméléon** enrichit les fonctionnalités de AKVIS MultiBrush. Ce mode innovant permet de manipuler les zones clonées avec beaucoup de flexibilité permettant de créer des beaux collages photo avec peu d'effort. Contrairement aux outils de clonage ordinaires, vous pouvez faire pivoter et changer la taille de la zone clonée pour obtenir des résultats impressionnants.



Un atelier d'artiste - les outils de peinture

AKVIS MultiBrush peut également être utilisé pour ajouter différents effets créatifs et même pour créer une nouvelle image avec les presets de AKVIS ou avec vos propres réglages. Le logiciel offre une palette des **pinceaux artistiques**: Pinceau à huile, Rouleau, Feutre, Craie, Crayon artistique, Spray artistique, Gomme artistique. Avec ces outils merveilleux qui imitent le travail des pinceaux réels, vous pouvez décorer une photo, par exemple, en ajoutant un détail intéressant qui va ajouter du piquant à une image. Vous pouvez

même créer une nouvelle image peinte à l'huile ou de la craie.



Caractéristiques essentielles: Déplacement, Recadrage, Texte ...

MultiBrush offre les opérations les plus populaires avec des images. Vous pouvez recadrer et redimensionner des images, supprimer les zones indésirables d'une photo et améliorer sa composition, changer la forme d'une photo ou déplacer un objet. L'outil Texte permet d'ajouter du texte à une image.

Les palettes Calques, Couches et Historique

Il est possible de modifier l'image dans chacune des couches séparées et de travailler avec les calques, ce qui ouvre des possibilités pratiquement illimitées pour l'édition de photos numériques.

L'une des caractéristiques les plus utiles de MultiBrush est le contrôle complet de l'historique de toutes les modifications apportées au fichier. En cliquant sur les points de repère, vous pouvez revenir l'image à l'état correspondant.

Le format AKVIS

Le logiciel supporte de nombreux formats - TIFF, JPEG, BMP, PNG, PSD, et le format spécial AKVIS pour sauvegarder un brouillon de votre projet dans un fichier.

Le fichier **AKVIS** contient l'état de l'image au moment où elle a été enregistrée, touts les calques (les calques pixellisés, les calques artistiques et les calques de texte) et les groupes avec leurs propriétés, et (pour les versions Deluxe/Business) les points de repère créés manuellement et ajoutés au cours de votre travail (dans la palette Historique).

Compatibilité. La retouche avancée et les outils d'amélioration pour tout le monde!

Disponible comme une **application autonome** (**standalone**) et un **plugin** (module externe) pour les éditeurs de photo les plus populaires (Adobe Photoshop, Photoshop Elements, Corel Paint Shop Pro, Corel Photo-Paint, PhotoImpact, ACD FotoCanvas), AKVIS MultiBrush est vraiment un outil pour tout le monde. Le logiciel fonctionne sous Windows et Mac.

INSTALLATION DES LOGCIELS AKVIS

Attention ! Vous devez avoir les droits d'administrateur pour installer les logiciels sur votre ordinateur.

Avant d'installer un plugin AKVIS, assurez-vous que le logiciel de retouche photo, où vous voulez l'installer, est fermé. Si le logiciel de retouche photo était ouvert pendant l'installation, vous devriez le relancer.

Suivez les étapes suivantes :

- Cliquez sur le fichier .exe.
- Choisissez la langue d'installation et appuyez sur **OK** pour continuer l'installation.
- 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.

😸 AKVIS MultiB	rush - InstallShield Wizard 🛛 🛛 🔀
	MultiBrush
	LICENSE AGREEMENT
	AKVIS - PRODUCT LICENSE INFORMATION
	legal agreement. Use of the software provided with the agreement (the "SOFTWARE") constitutes your acceptance of these terms. If you do not agree to the terms of this
	agreement, do not install and use this SOFTWARE.
1	AKVIS grants vou a license to use one copy of 💌 🗹 I accept the terms in the license agreement
	< Back Next > Cancel

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

Si vous ne trouvez pas votre logiciel de retouche photo dans la liste, activez la boîte de contrôle **Répertoire de Plugins** et choisissez le dossier où vous reposez tous les plugins et les filtres, par exemple, C:\Mes Plugins. Dans ce cas, vous devriez définir ce dossier comme le dossier plugins dans les paramètres de votre logiciel de retouche photo.

Ou vous pouvez copier le fichier .8bf dans le dossier Plug-ins de votre logiciel de retouche photo.

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.

🛃 AKVIS MultiB	rush - InstallShield Wizard 🛛 🛛 🔀				
	MultiBrush				
	SELECT FEATURES TO INSTALL				
	 Standalone Shortcut on Desktop Plugin Adobe Photoshop 6 Adobe Photoshop CS2 Corel Paint Shop Pro X2 Custom Plugins Directory 				
2	Install to: C:\Program Files\Jasc Software Inc\Paint Shop Pro 7\Plugins\ Change				
	Help < Back Next > Cancel				

• Appuyez sur le bouton Installer.

🛃 AKVIS MultiB	Brush - InstallShield Wizard 🛛 🛛 🔀
	MultiBrush
	Click Install to begin the installation.
	If you want to review or change any of your installation settings, click Back. Click Cancel to exit the wizard.
3	< Back Install Cancel

• L'installation est en cours.

🛃 AKVIS MultiB	rush - InstallShield Wizard 📃 🗔 🔀
	MultiBrush
	Please wait while the InstallShield Wizard installs AKVIS MultiBrush. This may take several minutes.
	Status:
4	<u>.</u>
	< Back Next > Cancel

• L'installation est finie.

Vous pouvez vous abonner à la Liste de diffusion AKVIS. Entrez votre adresse email.

🛃 AKVIS MultiB	rush - InstallShield Wizard 🛛 🛛 🔀
	MultiBrush
	The InstallShield Wizard has successfully installed AKVIS MultiBrush. Click Finish to exit the wizard.
	If you want to be kept posted on updates, discounts, contests, subscribe to our Newsletter (2-3 issues a month). To subscribe to the newsletter, enter your e-mail address below. e-mail address
5	< Back Finish Cancel

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

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

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 Plugins (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 LOGCIELS AKVIS

Attention ! Vous devez avoir les droits d'administrateur pour installer les logiciels sur votre ordinateur.

Avant d'installer un plugin AKVIS, assurez-vous que le logiciel de retouche photo, où vous voulez l'installer, est fermé. Si le logiciel de retouche photo était ouvert pendant l'installation, vous devriez le relancer.

Pour installer le logiciel il faut suivre les étapes suivantes :

- Ouvrez le disque virtuel .dmg :
 - akvis-multibrush-app.dmg pour installer la version Standalone,
 - akvis-multibrush-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.

Decrea Agreement Carefully before citcking on the "Agree" button, by clicking on the "Agree" button, you agree to be bound by the terms of the License Agreement.	AKVIS - PRODUCT LICENSE INFORMATION NOTICE TO USERS: CAREFULLY READ THE FOLLOWING LEGAL AGREEMENT, USE OF THE SOFTWARE PROVIDED WITH THIS AGREEMENT (THE "SOFTWARE") CONSTITUTES YOUR ACCEPTANCE OF THESE TERMS. IF YOU DO NOT AGREE TO THE TERMS OF THIS AGREEMENT, DO NOT INSTALL AND/OR USE THIS SOFTWARE. USER'S USE OF THIS SOFTWARE IS CONDITIONED UPON COMPLIANCE BY USER WITH THE TERMS OF THIS AGREEMENT.	0
	General Grant of License AKVIS grants you a license to use one copy of the version of this SOFTWARE on any one hardware product for as many licenses as you purchase. "You" means the company, entity or individual whose funds are used to pay the license fee. "Use" means storing, loading, installing, executing or displaying the SOFTWARE. You may not modify the SOFTWARE or disable any licensing or control features of the SOFTWARE except as an intended part of the SOFTWARE's programming features. When you first obtain a copy of the SOFTWARE,) 4 - 1

 Une fenêtre du finder s'ouvre avec l'application AKVIS MultiBrush ou le plug-in AKVIS MultiBrush à l'intérieur.





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

Pour installer la version **Plugin, il faut faire glisser l'icône rouge AKVIS MultiBrush Plugin** dans le dossier **Modules Externes** (Plug-Ins) de votre logiciel de retouche photo.

Par example :

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

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

Si vous utilisez Photoshop CC 2015.5 : Library/Application Support/Adobe/Plug-Ins/CC.



Après l' installation du plug-in AKVIS MultiBrush, vous verrez une nouvelle ligne dans le menu Filtre (Effets) de votre logiciel de retouche photo : **AKVIS -> MultiBrush**.

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 MultiBrush 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 MultiBrush 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.

	ACTIVATION	
Customer Name:	John Smith	
Serial Number (Key):	1234-5678-9012	
	• Direct connection to the activation server	
	O Send a request by e-mail	
Lost your serial numb	er? <u>Restore it here</u> .	
Activation problems?	Contact us.	
c		

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. 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" (MultiBrush.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 Vista, Windows 7, Windows 8, Windows 10 :

Users\Public\Documents\AKVIS;

• Sous Windows XP :

Documents and Settings\All Users\Documents\AKVIS;

• Sous Mac OS X :

Users/Shared/AKVIS.

Votre version du logiciel est activée !



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).

OUTILS DE DESSIN ET D'ÉDITION D'IMAGES

La fonctionnalité du logiciel dépend du type de licence. Pendant la période d'essai, vous pouvez essayer toutes les options et choisir la licence qui corespond le mieux à vos besoins.

Chaque fois que vous démarrez la version non enregistrée, vous pouvez choisir entre types de fonctionnalité: Home, Home Deluxe ou Business.

Comparaison des licences:	Home (Plugin)	Home (Standalone)	Home Deluxe (Plugin+Standalone)	Business (Plugin+Standalone)
L'utilisation				
non-commercial	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark
commercial	_	_	_	\checkmark
Edition				
Plugin 실	\checkmark	-	\checkmark	\checkmark
Standalone 🔱	_	\checkmark	\checkmark	\checkmark
Fonctionnalité				
Barre d'outils :				
Pinceaux standard	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark
Pinceaux artistiques	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark
Outils communs	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark
Palettes :				
Couleur	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark
Échantillons	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark
Calques	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark
Historique	_	_	\checkmark	\checkmark
Couches	_	_	\checkmark	\checkmark
Autres caractéristiques :				
Enregistrer/charger les projets (*.akvis)	_	\checkmark	\mathbf{v}	V
Partager	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark
Imprimer	_	\checkmark	V	V
EXIF, IPTC	_	\checkmark	V	V
Espace colorimétrique			V -	~-
RGB	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark
СМҮК	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark
Lab	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark
Grayscale	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark

8 / 16 bits	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark
32 bits	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark
Format d'image				
AKVIS	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark
TIFF	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark
JPEG	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark
BMP	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark
PNG	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark
RAW	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark
DNG	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark
PSD	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark
OS				
Windows	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark
Mac OS X	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark
10jours d'essai	\checkmark	\checkmark	\checkmark	\checkmark
Prix	€ 39	€ 39	€ 50	€ 69

FORMAT AKVIS

Le logiciel offre le format **AKVIS** spéciale qui vous permet de sauvegarder un brouillon de votre projet dans un fichier sans perte de données.

Cliquez sur sei selectionnez Document AKVIS (*.akvis) dans la liste Format. Pour charger le fichier, cliquez sur

Le fichier **AKVIS** contient l'état de l'image au moment où elle a été enregistrée, touts les calques (les calques pixellisés, les calques artistiques et les calques de texte) et les groupes avec leurs propriétés, et les points de repère créés manuellement et ajoutés au cours de votre travail (dans la palette Historique).

Le format **AKVIS** offre des possibilités utiles pour travailler avec les fichiers:

- 1. enregistrer une structure de document (les calques, leurs groupes et propriétés);
- 2. enregistrer les calques artistiques et les calques de texte sans leur pixellisation;
- 3. enregistrer les points de repère (la possibilité de revenir à un état antérieur) pour les versions Deluxe/Business;
- 4. enregistrer une sélection;
- 5. enregistrer les lignes de repère;
- 6. enregistrer l'image originale (créer un point de repère ou une copie du calque d'arrière plan).

Nous vous recommandons d'utiliser le format **AKVIS pour sauvegarder un brouillon ou pour créer une copie** de sauvegarde.

Vous pouvez enregistrer le résultat final en utilisant JPG, TIFF, PNG si vous voulez le partager.

ESPACE DE TRAVAIL

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

Standalone est un logiciel indépendant; vous pouvez l'ouvrir en cliquant sur l'icône du logiciel.

Pour lancer la version autonome, il faut l'exécuter directement:

Sous le système Windows - faites un double click sur le raccourci sur le Bureau ou appuyez sur le bouton **Démarrer** et sélectionnez **AKVIS –> MultiBrush**.

Sous le système Macintosh - lancez l'application à partir du dossier Applications.

Plugin est un module complémentaire pour un logiciel de traitement d'image, par exemple pour Photoshop.

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

L'espace de travail de **AKVIS MultiBrush**:



L'espace de travail de AKVIS MultiBrush

Les éléments de l'Espace de travail:

La Fenêtre d'image prend la plupart de l'espace de travail de AKVIS MultiBrush. Faites clic droit sur la Fenêtre d'image pour afficher les paramètres de l'outil sélectionné.

Le Panneau de configuration a les boutons suivants:

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

AKVIS MultiBrush
Le bouton 📄 (seulement dans l'application autonome) crée un nouveau fichier. La touche de
raccourci pour cette opération est Ctrl+函 (第+函 sous Macintosh). Le bouton 🅋 (seulement dans l'application autonome) permet d'ouvrir une image pour le
traitement. La touche de raccourci pour cette opération est Ctrl+0 (\H+0 sous Macintosh). 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 le disque
dur. La touche de raccourci pour cette opération est Ctrl+s (光+s sous Macintosh). Le bouton (seulement dans l'application autonome) permet d'imprimer l'image. La touche de
raccourci pour cette opération est Ctrl + P (光 + P sous Macintosh).
Le bouton 🔬 permet de publier les photos traitées sur les services sociaux: Twitter, Flickr,
Google+, Dropbox. Le bouton permet d'afficher/cacher le menu des outils d'alignement (règles, lignes de repère, grilles)
Le bouton i supprime les derniers changements.
On peut annuler une action en utilisant la combinaison des touches Ctrl+z sous Windows, 光+z sous Macintosh.
Le bouton 📦 restaure les changements annulés.
Pour faire restaurer les changements on peut appuyer sur Ctrl+Y sous Windows, X+Y sous Macintosh.
Le bouton 💓 (seulement dans la version plug-in) permet d'appliquer le résultat et fermer le plugin
AKVIS MultiBrush
Le bouton 📋 permet d'afficher les informations sur le programme et l'info sur la licence.
Le bouton 💡 permet d'afficher l'Aide du programme. La touche de raccourci est F1.

Le bouton ouvre la boite de dialogue **Préférences** qui permet de changer la configuration du logiciel.

À gauche de la **Fenêtre d'Image** il y a une **Barre d'outils**. Les outils sont regroupés dans les ensembles pour plus de commodité: **Standard (disponible lorsque vous travaillez avec un calque pixellisé) et Artistique** (disponible lorsque vous travaillez avec un calque artistique). Pour basculer rapidement entre les ensembles d'outils, utilisez la touche de raccourci Q.

Les paramètres pour l'outil sélectionné seront affichés dans une fenêtre flottante sur la **Fenêtre d'Image** (qui s'ouvre à l'aide d'un clic sur la touche droite de la souris) ainsi que dans le panneau **Paramètres**.

Sous les outils de la Barre d'outils, il ya le carré de couleur avec la couleur courante. Cliquez sur le carré pour ouvrir la boîte de dialogue Sélectionner une couleur et changer la couleur.

Du côté droit de la fenêtre du logiciel, vous pouvez voir ces sections:

- 1. Navigation;
- 2. Options d'outils;
- 3. Palettes Couleur et Échantillons;
- 4. Palettes Calques et Couches;
- 5. Palette Historique;
- 6. Astuces.

Vous pouvez cacher/afficher une section en cliquant sur son titre.



Fenêtre Navigation

Dans la partie droite de l'Espace de travail on voit la fenêtre Navigation.

La fenêtre Navigation montre une copie diminuée de l'image. Le cadre affiche la partie de l'image qui est maintenant visible dans la **Fenêtre d'Image**; les autres zones sont ombrées. Déplacez le cadre pour faire visible une autre partie de l'image. Pour cela, positionnez le curseur en dedans du cadre, appuyez sur le bouton gauche et, en le maintenant enfoncé, déplacez le cadre dans la fenêtre Navigation.

Pour défiler l'image dans la **Fenêtre d'Image**, appuyez sur la barre d'espacement sur le clavier et faites glisser l'image avec le bouton gauche de la souris. Utilisez le molette de defilement de la souris pour déplacer l'image en haut/en bas; en maintenant la touche Ctrl (🛱 sous Macintosh) enfoncée – on peut déplacer l'image à gauche/à droite, en maintenant la touche Alt (Option sous Macintosh) enfoncée - changer l'échelle de l'image. Faites clic droit sur la barre de défilement pour activer la navigation rapide.

Utilisez le curseur ou les boutons \oplus et \oplus pour changer l'échelle de l'image dans la **Fenêtre de l'Image**. Quand vous appuyez sur le bouton \oplus ou déplacez le curseur à droite, l'échelle de l'image augmente. Quand vous faites un clic sur le bouton \oplus ou déplacez le curseur à gauche, l'échelle de l'image se réduit.

Il est possible de changer l'échelle de l'image en entrant un coefficient nouveau dans le champ d'échelle ou en appuyant sur le bouton Enter (Return sous Macintosh). Le menu déroulant affiche les coefficients frequemment utilisés.

Il est possible d'utiliser les touches de raccourci pour changer l'échelle de l'image: + et Ctrl ++ (\mathbb{H} ++ sous Macintosh) pour augmenter l'échelle de l'image, - et Ctrl +- (\mathbb{H} +- ous Macintosh) pour réduire l'échelle.

Sous la fenêtre Navigation on voit le panneau **Paramètres** avec les onglets **Couleur**, **Échantillons**, **Historique**, **Calques** et **Couches**. Pour ouvrir une palette, cliquez sur l'onglet correspondant. Pour changer l'ordre des palettes, faites glisser l'onglet avec le bouton gauche de la souris. Les palettes **Historique** et **Couches** ne sont disponible qu'en version Home Deluxe et Business.

Sous le panneau **Paramètres** on voit les **Astuces pour le paramètre ou pour le bouton sur lequel on passe** avec le curseur. On peut afficher/cacher la section **Astuces** dans les **Préférences**.

COMMENT FONCTIONNE-T-IL?

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

Suivez les instructions:

Étape 1. Chargez une image dans le logiciel.

- Si vous travaillez avec l'application autonome:

Démarrez la version autonome de AKVIS MultiBrush.

La boîte de dialogue **Ouvrir un fichier 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 programme. Le logiciel supporte les formats BMP, JPEG, PNG, TIFF, PSD ou AKVIS.

- Si vous travaillez avec le plugin:

Lancez votre éditeur de photos. Le plugin MultiBrush est compatible avec Adobe Photoshop, Adobe Photoshop Elements, Corel PaintShop Pro, et d'autres éditeurs de photos.

Ouvrez une image dans votre éditeur de photos et appelez la commande Fichier -> Ouvrir ou utilisez la combinaison de touches Ctrl + 0 ($\mathbb{H} + 0$ sous Macintosh).

Ensuite, appelez le plug-in AKVIS MultiBrush à partir du menu Filtre (Effects) de l'éditeur de photos: Filter -> AKVIS -> MultiBrush dans Adobe Photoshop; la commande Effects -> Plugins -> AKVIS -> MultiBrush si vous travaillez avec Paint Shop Pro; ou Effects -> AKVIS -> MultiBrush si vous employez Corel Photo-Paint.



L'espace de travail de AKVIS MultiBrush

Étape 2. Utilisez les pinceaux et d'autres outils de la Barre d'outils pour traiter l'image (pour apprendre à utiliser les outils d'édition voyez cet exemple).



Traitement de l'image dans le programme

Étape 3. Vous pouvez partager votre œuvre d'art en cliquant sur . Il vous permet de publier le résultat du logiciel sur les réseaux sociaux: Twitter, Flickr, Google+, Dropbox.

La version autonome de AKVIS MultiBrush permet d'imprimer l'image. Pour cela, appuyez sur le bouton

Étape 4. Sauvegardez l'image traitée.

- Si vous travaillez avec la version autonome:

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

- Si vous travaillez avec le plugin:

Appliquez le résultat en appuyant sur M. Le plug-in AKVIS MultiBrush se ferme et la

peinture apparaît dans l'espace de travail de l'éditeur de photos.

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.

Note: Utilisez le format AKVIS pour travailler avec des fichiers multi-calques avec tous les points de repère et les calques (les calques pixellisés, les calques artistiques et les calques de texte) sans leur fusion ou leur pixellisation. Vous pouvez enregistrer le résultat final en utilisant JPG, TIFF, PNG si vous voulez le partager.

CRÉER UNE NOUVELLE IMAGE

Personnalisé 音

Voici la fenêtre de dialogue Nouvelle image:

New Image					
Presets	Metric Digita	l Phot	0 🗸		
Size	100 x 135 mm				
Ortrait		0	Landscape		
Width	100,0	÷			
Height	135,0	÷	mm		
Resolution	300 ‡	ppi			
Color Mode	RGB Color	-	8 Bits/Channel		
O Transpar	ent Backgrou	ind			
Backgrou	und Color				

Fenêtre de dialogue "Nouvelle Image"

Le menu déroulant de Presets (les valeurs prédéfinies) contient les types de fichiers standards qui sont utilisés à l'impression ou travaillant sur l'Internet. Le menu Taille affiche les tailles disponibles pour cette preset. Tous les autres paramètres de le preset seront configurés automatiquement. En règle générale, le preset aura une orientation Portrait, et la Couleur de Fond du document sera blanche.

Toutes les modifications apportées à l'un des valeurs prédéfinies changeront le nom dans le menu déroulant pour étant **Personalisé**, et le bouton **Enregistrer le Preset Personalisée** placé sur le côté deviendra actif. Appuyez sur ce bouton pour enregistrer les paramètres actuels. Un nom sera automatiquement attribué à ce preset qui peut être changé dans le champ activé en entrant une combinaison de lettres et de chiffres. Après avoir appuyé sur Enter, un nouveau preset apparaît dans la liste. Tout préset définie par l'utilisateur peut être supprimée en la sélectionnant et en appuyant sur le bouton **Supprimer le Preset**

Il y a deux orientations possibles pour un document - **Portrait** et **Paysage**. Dans le mode **Paysage** l'image est orientée horizontalement (la largeur étant supérieure à la hauteur), alors que dans le mode **Portrait** elle est orientée verticalement (la hauteur étant supérieure à la largeur).

La taille du document peut être réglée manuellement en Largeur et en Hauteur. Les unités sont énumérées dans une liste déroulante (pixels, pouces, centimètres, millimètres, points, et picas).

Le paramètre de **Résolution** spécifie la densité de pixels d'une image (niveau de détail) et calcule le nombre de pixels par pouce (ppi).

Dans le **Modes de couleurs vous pouvez choisir parmi l'une des schémas de couleurs suivantes: Niveaux** de gris, RVB, CMJN et Lab. Les modes diffèrent dans leur façon de gérer la couleur. Après le schéma de couleurs ait été défini, vous choisissez la profondeur de couleur dans la liste adjacente: 8 bits/couche, 16 bits/couche ou 32 bits/couche.

L'option Fond Transparent permet de donnerr un fond transparent à l'image, tandis que l'option Couleur de fond permet de donner à l'image une couleur de fond opaque (la valeur par défaut est blanc). La couleur est sélectionné dans le dialogue **Sélectionner la couleur**, qui peut être activé par un double-click sur la barre de couleur adjacente.

PRÉFÉRENCES

Le bouton of appele la boite de dialogue **Préférences**. La boite de dialogue **Préférences** a l'aspect suivant:

Preferences			
Language	English		-
Interface Scale Auto			-
Interface Theme	Light		
Initial Image Scale ④ Fit to View 🔿 100%			
Remember Settings		Hot Ke	ys
 Hints Panel Under Settings Panel Under Image Window Hide 		92 <u></u>	
Recent Files 10 ≑			
Use OS File Dialog			
☑ Lock the Control Panel			
OK Cancel		Defau	ılt

- 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.
- Échelle initiale. Ce paramètre définit la façon dont l'image est réduite dans la Fenêtre d'Image après l'ouverture. Le paramètre peut prendre deux valeurs:

- **Taille de fenêtre**. L'échelle s'adapte de manière que toute l'image soit visible dans la fenêtre d'image;

- si l'option **100% est cochée, l'image n'est pas ajustée. En règle générale, lorsque l'échelle =** 100%, seule une partie de l'image est visible.

- Cocher Garder la configuration. Sélectionnez la case à pour utiliser la même configuration chaque fois que vous démarrez le logiciel.
- Raccourcis clavier. Cliquez sur le bouton pour ouvrir la boîte de dialogue où vous pouvez définir les raccourcis clavier pour tous les outils et les actions.
- 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**. Les Astuces seront affichés dans la fenêtre principale, sous l'image. Ce mode est utile si il n'y a pas assez d'espace à dispay ce champ sous le panneau Paramètres;

- **Sous le panneau Paramètres**. Sélectionnez cette option pour afficher les Astuces en bas de la partie droite, sous les paramètres;

- Cacher. Sélectionnez cette option si vous n'avez pas besoin des Astuces.

- 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 Dialogue Ouvrir/Enregistrer du système d'exploitation. Vous pouvez cocher cette option si vous souhaitez utiliser la boîte de dialogue du système pour ouvrir/enregistrer les fichiers. Par défaut, la boîte de dialogue de AKVIS est utilisée.

• 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.

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

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

RACCOURCIS CLAVIER

Vous pouvez utiliser les raccourcis clavier pour effectuer certaines tâches beaucoup plus facilement et rapidement. Vous pouvez activer un outil en cliquant sur son icône avec la souris et modifier ses paramètres en utilisant des combinaisons de touches de votre clavier. Les raccourcis clavier sont configurés pour l'ensemble actuel des outils.

Comment faire pour personnaliser vos raccourcis clavier:

Cliquez sur i pour ouvrir la boîte de dialogue Préférences.

Appuyez sur le bouton Raccourcis clavier.

Voici une liste de touches de raccourci pour AKVIS MultiBrush:

Windows	Mac OS X	
Ctrl +Z	₩ + Z	Annuler la dernière action
Ctrl +Y	₩ + Y	Rétablir la dernière action
+ OU Ctrl ++	+ OU H ++	Zoom avant
- OU Ctrl +-	- ou H +-	Zoom arrière
Ctrl+O	₩+O	Ouvrir une image pour le traitement
Ctrl+S	₩ + S	Sauvegarder l'image sur un disque dur
Ctrl+N	₩+N	Créer une nouvelle image
Ctrl + P	₩+P	Imprimer l'image
F1	F1	Aide
Q	Q	Basculer rapidement entre les ensembles d'outils dans la Barre d'outils
		Naviguer autour de l'image (lorsque la barre d'espace est enfoncée. l'outil Main s'apparaît)
Ctrl + D	₩ + D	Désélectionner
Ctrl +A	₩ + A	Sélectionner tout
Ctrl+Shift+I	₩+++I	Inverser la sélection
Ctrl+C	₩+C	Copier le texte sélectionné ou les images dans la mémoire tampon
Ctrl+V	₩+V	Coller le contenu de la mémoire tampon
V	V	Basculer entre les Outils de sélection
Alt + C	Option + C	Recadrage
Μ	M	Déplacement
Т	Т	Texte
I	I	Outil Pipette
Alt +H	Option + H	Outil Main
Z	Z	Outil Zoom
		Pinceaux standard:

В	В	Pinceau
P	P	Crayon
A	A	Spray
E	E	Basculer entre les outils Gomme et Pinceau historique
S	S	Tampon de clonage
H	H	Tampon Caméléon
R	R	Basculer entre les outils Flou, Netteté, et Doigt
L	L	Basculer entre les outils Éclaircir, Obscurcir, et Saturation
		Pinceaux artistiques:
В	В	Pinceau à huile
R	R	Rouleau
F	F	Feutre
C	C	Craie
P	P	Crayon artistique
A	A	Spray artistique
Ε	E	Gomme artistique
		Modifier les paramètres d'un outil:
[et]	[et]	Changer la taille de l'outil (réduire ou augmenter par tranches de 5)
Alt +D	Option + D	Rétablir les paramètres de l'outil par défaut
	_	En additif:
Maj + clic de souris	+ clic de souris	Tracer une ligne droite avec les crayons et les pinceaux (seulement sur un calque pixellisé)

IMPRIMER

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



Options d'impression dans AKVIS MultiBrush

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**.

BARRE D'OUTILS

La Barre d'outils contient un ensemble d'outils, qui sont utilisés pour éditer les images. Cliquez sur le bouton correspondant pour sélectionner les outils de peinture, de retouche, et de virage. Les outils sont regroupés dans les ensembles pour plus de commodité: Standard (disponible lorsque vous travaillez avec un calque pixellisé) et Artistique (disponible lorsque vous travaillez avec un calque artistique). Pour basculer rapidement entre les ensembles d'outils, utilisez la touche de raccourci Q. Les flèches en haut du panneau vous permettent d'afficher les deux ensembles d'outils à la fois.

Les paramètres de l'outil sélectionné seront affichés dans une fenêtre flottante sur l'image (qui s'ouvre à l'aide d'un clic sur la touche droite de la souris) ainsi que dans le panneau **Paramètres**. Lorsque vous appuyez sur le bouton **Par défaut** (ou utilisez la combinaison des touches Alt+D), vous pouvez rétablir les paramètres par défaut. Les boutons ayant un coin gris contiennent un sous-menu. Pour sélectionner un outil à partir du sous-menu, faites un clic droit sur le bouton ou faites un clic gauche et maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé. Quand le sous-menu est ouvert, sélectionnez l'outil désiré avec un clic gauche sur celui-ci.



Std

Art

Sous les outils de la Barre d'outils, il ya le carré de couleur avec la couleur courante. Cliquez sur le carré pour ouvrir la boîte de dialogue Sélectionner une couleur et changer la couleur.

PALETTE COULEURS

La couleur sélectionnée dans la palette Couleur est affichée sur le grand carré. Avec un clic gauche sur le carré on ouvre la boîte de dialogue **Sélectionner une couleur**. Un clic-droit sur la même boîte ouvre le menu de modes de couleurs disponibles: Niveaux de gris, RVB, CMJN et Lab.



Modes de couleurs

Pour changer les composants de la **couleur sélectionnée, déplacez les curseurs ou entrez des valeurs numériques dans les champs.** Au bas de la palette il y a une raie spectrale; quant on glisse avec la souris au-dessus de la raie spectrale, le curseur prend la forme d'une pipette. Pour choisir une couleur, il suffit de cliquer sur la raie avec la pipette.



Palette Couleurs

Les cases dans le coin droit supérieur de la palette sont utilisés pour garder les couleurs fréquemment utilisées. Pour ajouter une couleur, faites-la glisser de la boîte de couleur courante sur un carré de couleurs personnalisées ou double-cliquez avec le bouton gauche de la souris sur une case, puis sélectionnez une couleur de la boîte de dialogue. Pour changer la couleur principale pour celle d'une case, faites un clic gauche sur cette case. Pour enlever la couleur d'une case, cliquez avec le bouton droit sur celui-ci.

PALETTE ÉCHANTILLONS

La palette **Échantillons** contient une collection des couleurs fréquemment utilisées. Sélectionnez une couleur de la palette avec un clic gauche de la souris, et elle sera affichée dans le carré comme la couleur principale. Appuyez sur le bouton droit de la souris pour accéder aux paramètres de la palette qui doublent les fonctions des boutons au bas de la palette.

Les cases vides dans la zone en haut à droite de la palette sont utilisés pour stocker des couleurs personnalisées. Pour ajouter une couleur à la mini-palette, il suffit de la faire glisser dans un carré ou de faire un double-click avec le bouton gauche de la souris sur une case et de sélectionner une couleur dans la boite de dialogue **Sélectionner une couleur**. Pour changer la couleur principale avec celle de la case, faites un clic gauche de la souris sur une case. Pour supprimer la couleur d'une case, faites un click droit sur cette dernière.



Sélectionner une couleur

Les boutons au bas de la palette ont les fonctions suivantes:

Ajouter échantillon]. Ajouter la couleur sélectionnée à la collection.

Supprimer échantillon Supprimer l'échantillon sélectionné. On peut également le faire glisser dans la poubelle avec la souris.

Charger palette (le fichiers avec la terminaison .swatches).

Sauvegarder en fichier . Sauvegarder la collection d'échantillons courante pour l'utiliser dans l'avenir.

Par défaut

PALETTE HISTORIQUE

La palette Historique n'est disponible qu'en version Home Deluxe et Business.

La palette **Historique** montre la liste de toutes les modifications apportées au fichier. En cliquant sur un élément dans la liste, vous revenez l'image à l'état correspondant.

En haut de la palette, près de la vignette de l'image, on voit l'information sur le fichier: son nom, sa taille (en pixels), son modèle de couleurs, la date de création.



L'histoire des modifications

L'histoire des modifications est organisée de façon linéaire. Cela signifie que si vous revenez à un état au milieu de la liste et modifiez le fichier, toutes les modifications qui suivaient cet état seront supprimées, sauf les points de repère qui sont placés à la tête de la liste. Si vous sélectionnez le point **Ouvrir** dans la liste, le fichier revient à son état initial (avant toutes les modifications).

Près de chaque élément de la liste on voit l'icône de l'outil correspondant. Les modifications successives apportées par le même outil sont classées dans un groupe. Le nombre gris à droite du groupe affiche le nombre d'éléments. La liste des éléments dans un groupe peut être cachée et affichée avec un clic sur "+" à gauche du nom de l'outil.

Il y a les boutons suivants au bas de la palette **Historique**:

Le bouton Annuler/Rétablir l'état 🛶 et 👞. À la différence des boutons 🏈 et 📑 🕽 qui permettent d'annuler/restaurer les éléments de la liste l'un après l'autre, ce bouton restaure tous les éléments avant le dernier changement. Ce bouton permet d'annuler l'effacement des plusieurs éléments (par exemple, après la commande Supprimer les états 🕋 ou Réduire le groupe 🏣 Le bouton Sortir 🔊 n'est active que dans le mode Clonage artistique. Ce mode permet de sortir du mode sans appliquer les modifications. On peut conserver certains états en utilisant les points de repère - le bouton **Créer un point de** repère 🕞 Chaque point de repère reçoit un nom successif (Point de repère1, Point de repère2, etc.) Le point de repère ne retient pas l'histoire des modifications, mais conserve l'état du fichier après celles-ci. Pour renommer un point de repère, double-cliquez sur son nom, entrez un nouveau nom et appuyez sur Entrée (Macintosh: Retour). En appuyant sur le bouton **Supprimer les états** avois supprimez toutes les modifications sous l'état choisi, mais les points de repère seront conservés et portés à la tête de la liste. Si on appuie ce bouton quand un point de repère est sélectionné, ce point de repère sera supprimé.

Le bouton **Réduire le groupe** réduit la liste des modifications dans un groupe à un seul état, en supprimant l'histoire individuelle de chaque élément.

PALETTE CALQUES

La Palette **Calques vous permet de travailler avec des calques (des ensembles de pixels qui peuvent être édités séparément) et des** groupes de calques.

Layers & Channels			
Layers	Channels		
Multiply	 Opacity: 85 		
•	Layer 1	2	
0 T	Deep shadows of night Sc	2	
0 🗖	Elements	2	
o 🔜	Background	\$	
		Î	

La Palette "Calques"

Cette palette contient une liste de calques, mais avant qu'une image ne soit ouverte dans le logiciel ou qu'un nouveau document ait été créé, cette liste sera vide.

Le calque actif (modifiable) sera surligné en gris dans la liste. Pour sélectionner un autre calque, cliquez sur son nom ou sur son icone. Pour choisir plusieurs calques, cliquez sur eux tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée. Pour choisir tous les calques parmi les calques actifs et sélectionnés, alors que le calque actif est en surbrillance, cliquez sur le calque sélectionné tout en maintenant la touche Maj enfoncée.

Pour renommer un calque, faites un double clic avec la touche gauche de la souris sur le nom du calque à côté de l'icône, puis entrez un nouveau nom et appuyez sur Entrée.

À la gauche de l'icône d'un calque, il y a un indicateur de visibilité (), qui peut être utilisé pour masquer ou pour afficher temporairement le contenu d'un calque. Les outils d'édition ne peuvent pas être utilisés sur une calque lorsque sa visibilité est en position éteinte. Pour activer/désactiver la visibilité d'un calque, cliquez sur l'indicateur.

Note 1: Les calques d'un groupe ne sont visibles que si la visibilité du groupe est activée (quelle que soit la visibilité des calques individuels).

Note 2: Quand un fichier est enregistré dans un format qui ne supporte pas les calques, les calques invisibles sont éliminés.

Les calques sont soit **pixellisés** ou **artistiques**. Les deux types de calques ont leur propre Barre d'outils (*Std* ou *Art* dans la barre d'outils). Un calque artistique sera étiqueté *Art* sur le côté droit (Voyez la capture d'écran ci-dessus). Il ya aussi un calque de texte qui est utilisé pour ajouter du texte. Pour utiliser les outils standard sur un calque artistique/calque de texte, vous devez le pixelliser.

L'ordre des calques peut être changé en les faisant glisser vers le haut ou vers le bas tout en appuyant sur le bouton droit de la souris.

Un clic droit sur une calque ouvre un menu des commandes. Le contenu du menu peut varier selon le type de calque et le nombre de calques sélectionnés.
Blending Options
Layer Properties
Duplicate
Delete
Ungroup Layers
Hide
Rasterize Layer
Merge Group
Merge Visible
Merge All
Bring to Front
Bring Forward
Send Backward
Send to Back

Options de fusion ouvre le menu des options de fusion.

Propriétés du calque ouvre un menu séparé de paramètres d'un calque artistique.

Dupliquer copie le calque sélectionné ou le groupe sélectionné.

Effacer supprime le calque sélectionné ou le groupe sélectionné (analogue à

Pixellisation du calque convertit un calque en calque pixellizé.

Grouper les calques combine les calques sélectionnés dans un groupe (analogue à ____).

Dissocier les calques sépare rapidement les calques du groupe sélectionné.

Afficher/Masquer active/désactive l'affichage du contenu des calques/groupes.

Fusionner le groupe fusionne tous les calques visibles dans un groupe en seul calque. Le nouveau calque apparaît dans la liste à la place du groupe.

Fusionner les calques visibles combine tous les calques visibles en seul calque.

Fusionner tout combine tous les calques visibles en seul calque, en rejetant les invisibles.

Mettre au premier plan déplace le calque sélectionné en tête de liste.

Avancer avance le calque sélectionné d'une place.

Reculer recule le calque sélectionné d'une place.

Envoyer à la fin déplace le calque sélectionné au bas de la liste.

À droite du nom d'un calque se trouve l'icône de verrouillage. Lorsque vous cliquez dessus, un menu à quatre boutons s'affiche. Ces boutons vous donnent différents niveaux de protection contre toutes les modifications du contenu des calques.



Menu de verrouillage

Déverrouiller a signifie que le calque est dans un état déverrouillé (disponible pour changer).

Verrouiller les pixels de l'image / empêche toute modification des pixels opaques du calque à l'aide des outils de peinture.

Verrouiller les pixels transparents (uniquement pour les calques pixellisés) empêche les modifications des pixels transparents sur un calque.

Verrouiller la position 👍 empêche un calque d'être déplacé.

Tout verrouiller 🔒 empêche toute modification apportée à un calque.

Un double-clic sur l'icône d'un calque ouvre le menu Options de fusion. Fermez le menu en appuyant sur Esc (les changements seront ignorés) ou en cliquant à l'extérieur de la fenêtre du menu (les changements seront sauvegardés).

Le menu Options de fusion ressemble à ceci:

General					
Blend Mode Normal					
Opacity	100 ‡				
Channels V R V G V B					
Blend by Brightness					
This Layer 0	255				
A Underlying Layer 0	255	۵			
۵ .		۵			

Mode de fusion fournit des moyens pour fusionner les pixels sur un calque avec ceux du calque situé en dessous (en savoir plus).

Opacité (0-100) affecte la visibilité des autres calques situés en dessous du calque sélectionné. Si un calque a une opacité de 0%, il sera complètement transparent (invisible). Une valeur intermédiaire de l'opacité donne comme résultat une perméabilité partielle des pixels du calque. Avec 100% d'opacité, les pixels de ce calque sont totalement visibles. Les zones translucides et transparentes seront remplis d'un motif en damier noir et blanc.

Pour les modes de fusion autres que normal, **Opacité est affectée selon le type pour former une image homogène.**

Couches le mode de contrôle sélectif des couches de couleur. Cliquez sur une case à cocher pour

déterminer quelles couches de couleur seront impliquées lors des fusions des calques. **Fusion par Luminosité** contrôle la visibilité des pixels des calques actifs avec ceux des calques inférieurs en fonction de leur luminosité (en savoir plus).

Si vous cliquez sur le mot *Art* d'un calque artistique dans la liste, le menu **Propriétés du calque** s'ouvre:

☐ Background —— Opacity	75 🗧
Transition	50 \$

La case à cocher Arrière plan remplit le calque avec une couleur.

Opacité (1-100) contrôle le mélange de la couleur de fond avec la couleurs des pixels des calques inférieurs.

Transition (0-100) contrôle le ratio des couleurs sur un fond de remplissage. Plus la valeur de ce paramètre est élevée, le plus la première couleur sera dominante. Pour changer la couleur, cliquez sur la case de la couleur et choisissez une couleur dans la boîte de dialogue **Sélectionner une couleur**.

Les boutons situés au bas de la fenêtre sont utilisés comme suit:

Le bouton **Nouveau groupe** vous permet de combiner plusieurs calques en seul groupe. Lorsque vous cliquez sur ce bouton dans la palette **Calques**, les éléments seront créés avec les noms Groupe 1, Groupe 2, etc., chacun aura une icône d'un dossier . En déplaçant un dossier, vous déplacez tous les calques ensemble.

Pour ajouter un calque à un groupe, faites-le glisser dans le dossier tout en maintenant enfoncé le bouton gauche de la souris et relâchez-le quand il est sur le dossier. Vous pouvez retirer un calque d'un groupe de façon similaire. Si vous faites glisser le dossier vers le bouton au bas de la palette, vous créerez une copie du dossier avec ses calques.

Pour regrouper **de nombreux calques, sélectionnez-les et appuyez sur le bouton .** Les calques seront automatiquement combinés en nouveau groupe.

Pour renommer un groupe, il suffit de cliquer deux fois sur son nom, puis d'entrer un nouveau nom et d'appuyer sur Enter.

Si un groupe n'est pas vide (contenant des calques), un triangle **paraît. Faites un double-click** sur le triangle, cela vous permet d'ouvrir ou de fermer le groupe. Quand un groupe est ouvert **pa**,

les calques constituant le groupe peuvent être déplacés, supprimés ou modifiés individuellement.

On peut sélectionner le Mode de fusion pour un groupe de calques. Si Infiltrer est sélectionné dans la liste déferlante des modes de fusion, les calques d'un groupe réagiront les uns avec les autres alors que les calques inférieurs agiront de façon habituelle, comme s'ils ne sont pas regroupés.

Lorsque d'autres modes de fusion sont utilisés, le groupe se comporte comme si tous les calques y ont été regroupés en un calque, qui interagit avec les calques extérieurs au groupe sur la base des modes de fusion choisis. Dans ce cas, les modes de fusion des calques individuels dans le groupe ne sont valables que dans ce groupe et n'ont aucun effet sur les calques extérieurs de ce groupe.

Layers & Channels \bigtriangledown		\bigtriangledown	Layers & Channels		\bigtriangledown
Layers	Channels		Layers	Channels	
Pass Thre	ough 🔽 Opac	city: 100 -	Pass Thro	ough 🔽 Op	acity: 100 -
0	Layer 1	2	0	Layer 1	8
0	Elements	2	0	Elements	2
•	Background	÷	0	T Deep shadows	s of nig 🔒
			•••	Sun	£ L
			0	Second Second	
		1			
	Groupe fermé			Groupe ouver	t

Le bouton Nouveau calque in crée un nouveau calque au-dessus du calque actif ou dans le

groupe actif. Si vous faites glisser un calque (ou un groupe de calques) sur ce bouton en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé puis que vous relâchez le bouton gauche de la souris, une copie de ce calque (ou du groupe) sera créé. Lorsque vous créez un nouveau calque, un menu s'affiche dans lequel vous pouvez choisir le type de calque - pixellisé ou artistique.

Le bouton Effacer 🚔 supprime le calque ou le groupe de calques sélectionné. Quand un groupe est

amené sur ce bouton, le groupe avec tout son contenu sera supprimé. Si un groupe est sélectionné lorsque vous enfoncez le bouton Effacer, il est alors possible de supprimer le groupe, avec ou sans son contenu (selon votre choix).

Note: Il est impossible de supprimer tous les calques.

MODES DE FUSION

Les modes de fusion vous permettent de mélanger les couleurs et la luminosité des calques d'image. Voici un exemple de ce qui peut être accompli par la combinaison de deux calques:



Le logiciel offre 16 modes de fusion. Chaque calque est par défaut réglé sur le mode Normal.

Un mode de fusion peut être choisi pour un ensemble (groupe) de calques. Si Infiltrer est choisi dans la liste déroulante des modes de fusion, les calques d'un groupe vont interagir les uns avec les autres et avec les calques inférieurs de la manière habituelle, comme s'ils ne sont pas regroupés. Si un autre mode de fusion est choisi, l'ensemble se comportera comme si les calques ont été fusionnés en seule calque qui interagit avec les calques à l'extérieur du groupe selon le mode de fusion sélectionné. Dans ce cas, les modes de fusion appliqués aux calques individuels dans un ensemble ne sont valables que dans le groupe et ne portent pas atteinte aux calques extérieurs du groupe.

Les modes basiques

Normal. Dans ce mode, aucune interaction se produit entre les calques actifs et les calques inférieurs, c'est à dire que tous les pixels du calque supérieur sont affichés comme d'habitude. Le mélange dans ce mode peut être réalisé par un ajustement du paramètre **Opacité**.



Fondu. Ce mode fonctionne lorsque le paramètre **Opacité** est inférieur à 100%. Si vous réduisez l'opacité des pixels du calque supérieur, les pixels de niveau inférieur sont aléatoirement montrés à la place des pixels du calque supérieur.



Les modes pour obscurcir

Obscurcir. Dans ce mode, le calque supérieur est plus foncé en couleur que le calque inférieur. Les pixels sombres du calque supérieur ne seront pas modifiés alors que la couleur blanche sera transparente. L'image résultante est dérivée à partir des valeurs de pixels les moins brillants pour chaque couche.



Produit. Le calque supérieur assombrit le calque inférieure. Les couleurs sont combinées de telle manière qu'elles deviennent plus denses. L'image est obscurcie. La couleur blanche sera transparente. Ce mode peut être utilisé pour restaurer des photos saturées ou surexposées et aussi pour imposer des ombres ou pour imiter un crayon feutre.



Densité couleur +. Dans ce mode, le contraste est augmenté par la fusion des pixels les plus sombres du calque inférieur avec la couleur du calque supérieur. Les pixels blancs sur le calque deviennent transparents. Les ombres dans ce mode sont plus intenses que celles-ci dans le mode **Produit**. Ce mode est souvent utilisé pour augmenter la saturation dans des zones claires, des vitres teintées, des pierres précieuses, en soulignant les détails de collages, et pour imiter les effets de brûlure sur une image.



Les modes pour eclaircir

Eclaircir. Dans ce mode, les zones plus claires du calque supérieur remplacent les zones plus foncées du calque inférieur. Les pixels clairs du calque supérieur resteront inchangés, alors que les pixels noirs deviendront transparents. Le résultat sont basé sur les valeurs des pixels les plus clairs des deux calques.



Superposition. Le calque supérieur éclaire le calque inférieur en fonction de sa luminosité. La couleur noir du calque supérieur est transparent. Ce mode peut être utilisé pour éclaircir des images sombres, de simuler un effet de lueur et pour différents types d'éclairage.



Densité couleur -. Dans ce mode, l'image du calque inférieur est éclairée en diminuant le contraste basé sur la couleur du calque supérieur. La couleur noir du calque supérieur est transparent. L'effet sur les zones claires est encore plus fort que dans le mode **Superposition**. Ce mode peut être utilisé pour créer des flashs lumineux et pour faire correspondre le contraste d'une image avec l'arrière-plan.



Densité linéaire -. Ce mode fonctionne comme Densité couleur - avec moins d'effet.



Les modes de contraste

Incrustation. Ce mode combine les effets des modes **Produit** et **Superposition** en fusionnant le calque supérieur avec le calque inférieur. Le résultat dépend de la luminosité des pixels des calques fusionnés. Si les pixels du calque inférieur sont plus foncés que ceux du calque supérieur, l'image devient plus sombre (Produit). S'ils sont plus clairs que ceux du calque supérieur, l'image sera plus claire (Superposition). Ce mode est bien adapté pour améliorer les détails avec un faible contraste et pour superposer une texture sur une image. Si la couleur du calque supérieur est grise (50%), il n'y aura aucun effet.



Lumière tamisée. L'image est éclaircie fonction de la luminosité du calque supérieur. Si les pixels du calque supérieur sont plus clairs que le gris neutre (50%), l'image est éclairée; s'ils sont plus sombres que le gris neutre, le calque inférieur est assombri. Si le calque supérieur est gris neutre (exactement 50%), il n'y aura aucun effet. Ce mode est utile pour ajuster les tonalités d'un arrière-plan lorsque on crée un collage, de sorte qu'un objet inséré au-dessus de l'arrière plan fusionne en douceur avec ce dernier.



Lumière crue. Similaire au mode précédent, l'image est assombrie (Produit) si les pixels du calque supérieur sont plus sombres (plus foncés que le gris neutre), ou l'image est éclaircie (Superposition), si ces pixels sont plus clairs (plus clairs que le gris neutre). Le contraste des couleurs est plus élevé que dans le mode Lumière tamisée. Si le calque supérieur est gris neutre (50% exactement), il n'y aura aucun effet. Ce mode est utile pour faire visible la texture du fond du calque inférieur sur le calque supérieur.



Les modes comparatifs

Différence. Ce mode affiche la différence tonale entre le contenu de deux calques. Les couleurs sont inversées en fonction de la luminosité des pixels des calques supérieurs et inférieurs. Si la couleur du calque supérieur est blanche, les couleurs du calque inférieur sont inversées. Si elle est noire, il n'y aura aucun changement. Si les calques combinés ne sont pas trop sombres ou trop clairs et s'ils sont suffisamment saturés, on peut obtenir quelques effets intéressants. Ce mode peut également être utilisé pour comparer deux images - si elles diffèrent par un seul pixel, ce dernier sera affiché en noir.



Exclusion. Similaire au mode précédent, l'inversion de la couleur est déterminée par la luminosité des pixels des calques supérieurs et inférieurs. Les pixels de couleurs intermédiaires seront affichés en gris, ce qui réduit le contraste. La fusion avec du blanc inverse les couleurs du calque inférieur; la fusion avec du noir n'aura aucun effet. Ce mode est utile pour réaliser des effets variés.



Soustraction. Dans ce mode, la couleur de pixel finale est déterminée par la différence entre les valeurs de couleur des pixels sur les calques supérieur et inférieur. Si le résultat de la soustraction est négatif, la couleur du pixel deviendra noire.



Division. La couleur finale est obtenue en divisant les valeurs de couleur des pixels inférieurs par les valeurs de couleur des pixels supérieurs. Si nous mélangeons une image et sa copie, l'image résultante deviendra blanche.



FUSION PAR LUMINOSITÉ

Le menu **Options de fusion** contient deux groupes de paramètres: **General** et **Fusion par Luminosité** (avancé).

Fusion par Luminosité est utilisé pour contrôler la visibilité de pixels sur le calque actif (ce calque) et le calque inférieur (calque sous-jacent) en fonction de leur luminosité. Chaque règle a deux curseurs. A l'extrème gauche du curseur le pixel a une luminosité de 0 (noir); à l'extrême droite une luminosité de 255. Les pixels dont la luminosité se situe dans les valeurs intermédiaires seront visibles (pour la couche supérieure) et invisible (pour la couche inférieure). Les curseurs rendent pixels invisibles sans les enlever. Si un curseur est déplacé tout en maintenant vers le bas la touche Ctrl, le curseur sera divisé en deux parties, qui peuvent ensuite être déplacés indépendamment les uns des autres. Les curseurs divisés déterminent la gamme de tonalités entre les pixels visibles et invisibles afin que vous puissiez obtenir un effet plus subtil avec un changement en douceur de la couleur.

Actions sur le calque actif (ce calque):



Calque supérieur (ce calque)

Calque inférieur



Déplacer le curseur vers la gauche rend les pixels sombres invisibles





Déplacer le curseur vers la droite cache pixels clairs avec plus de luminosité

Déplacer le curseur vers le centre, ne révèle que les pixels ayant des valeurs de luminosité se trouvant dans l'intervalle des curseurs

Actions sur le calque inférieur (Calque sous-jacent):



Déplacer le curseur vers la gauche rend les pixels les plus sombres du calque inférieur visibles sur la couche supérieure, si leur luminosité est inférieure à la valeur spécifiée



Déplacer le curseur vers la gauche rend les pixels les plus sombres du calque inférieur visibles sur le calque supérieur que si leurs valeurs sont plus claires que celle spécifiée



Déplacer le curseur vers le centre rend les pixels du calque inférieur visibles sur le calque supérieur dont les valeurs de luminosité tombent en dehors de la plage marquée par les curseurs

PALETTE COUCHES

La palette Couches est uniquement disponible pour les licences Home Deluxe et Business.

La palette **Couches** vous permet de visualiser et de modifier l'image dans chacune des couches séparées. Une couche représente une image en demi-teinte qui contient les informations sur la luminosité de couleurs constitutives.

La liste des couches contient: l'image composite (RVB, CMJN, Lab, Niveaux de gris), les couches distinctes pour le mode de couleur (par exemple, pour RVB - les couches Rouge, Vert, Bleu), la transparence du calque courant (Couche alpha), et la couche de sélection en cours.

Sur la gauche du nom de la couche, il ya un indicateur de visibilité et une vignette qui affiche toutes les modifications apportées à cette couche.



La palette Couches: une image CMJN

La couche active (modifiable) sera surlignée en gris dans la liste. Pour sélectionner une autre couche, cliquez sur le nom de la couche.

Lorsque vous sélectionnez l'un des couches (par exemple, la couche bleue en RVB), l'image sera affichée en niveaux de gris dans la Fenêtre d'image.



Couche bleue est visible

Image RVB - Couche bleue est modifiable

L'indicateur de la visibilité à proximité de la couche inactive signifie que cette couche est affichée dans la Fenêtre d'image, mais elle n'est pas modifiable.

Si plusieurs couches sont visibles, l'image sera affichée en couleurs.



Couche bleue et couche verte sont visibles



Si vous sélectionnez la couche composite, tous les couches composantes deviennent visibles et actives.

L'image composite est toujours située au sommet de la liste et est sélectionnée par défaut.



Image RVB composite

Tous les couches RVB sont modifiables

Pour modifier une couche, utilisez les outils de peinture habituels. La couleur blanche sur une couche produit une intensité de 100% de la couleur correspondante. Les différentes nuances de couleur produisent une intensité variable de la couleur. Un pinceau noir supprime totalement une couche de couleur.

Dans la couche alpha, les zones opaques sont affichées en blanc, les zones transparentes - en noir, et les zones semi-transparentes - en gris. Vous pouvez régler le mode d'affichage de la couche alpha dans le menu pop-up: Niveaux de gris, Trimap, et En rouge.



Modes d'affichage de la couche alpha



Image RVB originale

Niveaux de gris: les zones noires sont transparentes, les zones blanches sont opaques



Trimap: les zones noires sont transparentes, rimap: les zones noires sont transparentes, les zones grises sont semi-transparentes, les zones blanches sont onaques les zones transparentes sont surlignées en rouge les zones blanches sont opaques

Pour la couche de sélection, vous pouvez basculer entre 6 modes d'affichage: Niveaux de gris, Trimap, En rouge, Rouge inversé, Fond noir, et Fond blanc.

PINCEAU

Le **Pinceau** set utilisé pour dessiner des lignes de forme libre avec des bords flous. On peut aussi tirer des lignes assez nettes, mais les bords ne seront pas nets, car ils interagissent avec les couleurs de l'arrière-plan. Appuyez sur la touche B pour accéder rapidement à cet outil.

Réglez les paramètres de l'outil dans une fenêtre flottante sur l'image (qui s'ouvre à l'aide d'un clic sur la touche droite de la souris) ainsi que dans le panneau **Paramètres** (à condition que cette option soit sélectionnée dans Préférences).

Pour changer la valeur d'un paramètre, entrez une valeur numérique dans la case près du paramètre et appuyez sur Entrée (Macintosh: Retour) ou déplacez le curseur.

Taille (1-1000). La largeur maximale d'une ligne tirée avec le pinceau (en pixels). **Dureté** (0-100). La dureté du pinceau. Plus grande est la valeur, plus dur est le bout du pinceau. À 100%, le pinceau dessine presque aussi durement qu'un crayon; à une valeur inférieure, la gradation est plus douce.

La naissance du géant blanc



Dureté = 60%

Dureté = 15%

Mode de fusion. Ce paramètre détermine la façon dont les coups de pinceau mélangent avec le fond. Le logiciel propose 16 modes de fusion.



Mode Superposition

Mode Incrustation

Opacité (1-100). L'opacité des coups de pinceau par rapport aux couleurs de l'arrière-plan. Ce paramètre règle l'opacité de la couleur du pinceau - moins grande est la valeur, plus pâle est la ligne, plus elle réagit avec l'arrière-plan.

Colorier le cristal de neige avec un pinceau blanc (Diamètre = 6, Dureté = 85%)



Opacité = 90%

Opacité = 40%

Espacement (5-200). Le paramètre règle la distance entre les éléments qui forment la ligne tracée. L'augmentation de la valeur du paramètre crée une ligne discrète, composée de points.



Utiliser l'espacement

Espacement = 65

Espacement = 70 et 104

Compression (1-100). La compression d'un élément de dessin. Avec 1 le pinceau est aplatie en une ligne, avec 100 c'est un cercle, et les valeurs intermédiaires donnent une ellipse. Avec une faible valeur de ce paramètre, l'ellipse est la plus allongée, selon l'angle spécifié par le paramètre **Angle**.



Compression = 40

Compression = 85

Angle (0-180). L'angle d'un élément de dessin.



Angle = 62

Angle = 62 et 95

La case à cocher **Bruit**. Ajoute du bruit à la pinceau avec un bord doux. Avec une faible valeur de **Dureté** et avec une valeur plus élevée de **Espacement**, on peut obtenir plus de bruit.





La case à cocher "Bruit" Désactivée

La case à cocher "Bruit" Activée

La couleur du pinceau est réglée sur la palette **Couleur/Échantillons** (Color/Swatches). Pour changer la couleur du pinceau, posez le curseur sur la raie spectrale (le curseur prend la forme d'une pipette) et cliquez sur la couleur souhaitée; ou cliquez sur le carré et sélectionnez une couleur en utilisant le dialogue Sélectionner une couleur. Dans certains cas, il est plus facile de changer la couleur en ajustant les composants de la couleur choisie (déplacer les curseurs).

Pour tracer une ligne droite, il faut spécifier le point de départ en cliquant avec le bouton gauche de la souris, puis, tout en maintenant la touche Maj enfoncée, déplacer le curseur vers le point final et relâcher la touche Maj. Tant que la touche n'étant pas relâchée, la ligne continuetra à chaque point où la souris est cliquée.

CRAYON

Le **Crayon** dessine des lignes de forme libre avec des bords nets qui ne mélangent pas avec l'arrièreplan. Appuyez sur la touche p pour accéder rapidement à cet outil.

Réglez les paramètres de l'outil dans une fenêtre flottante sur l'image (qui s'ouvre à l'aide d'un clic sur la touche droite de la souris) ainsi que dans le panneau **Paramètres** (à condition que cette option soit sélectionnée dans Préférences).

Pour changer la valeur d'un paramètre, entrez une valeur numérique dans la case près du paramètre et appuyez sur Entrée (Macintosh: Retour) ou déplacez le curseur.

Taille (1-1000). La largeur maximale d'une ligne tirée avec le crayon (en pixels).

Mode de fusion. Ce paramètre détermine la façon dont les coups de pinceau mélangent avec le fond. Le logiciel propose 16 modes de fusion.



Mode Normal

Mode Incrustation

Opacité (1-100). L'opacité des lignes tirées avec le crayon par rapport aux couleurs de l'arrièreplan. Moins grande est la valeur, plus pâle est la ligne, plus elle réagit avec l'arrière-plan.



Dessiner une ballerine avec le crayon

Opacité = 80%

Opacité = 20%

Espacement (5-200). Le paramètre règle la distance entre les éléments qui forment la ligne tracée. L'augmentation de la valeur du paramètre crée une ligne discrète, composée de points.

Utiliser l'espacement



Espacement = 5

Espacement = 91 and 100

Compression (1-100). La compression d'un élément de dessin. Avec 1 le pinceau est aplatie en une ligne, avec 100 c'est un cercle, et les valeurs intermédiaires donnent une ellipse. Avec une faible valeur de ce paramètre, l'ellipse est la plus allongée, selon l'angle spécifié par le paramètre Angle.



Application de peinture de guerre sur le visage



Compression = 30

Angle (0-180). L'angle d'un élément de dessin.





Motif sur un vase

Angle = 140

La couleur du crayon est réglée sur la palette Couleur/Échantillons (Color/Swatches). Pour changer la couleur du crayon, posez le curseur sur la raie spectrale (le curseur prend la forme d'une pipette) et cliquez sur la couleur souhaitée; ou cliquez sur le carré et sélectionnez une couleur en utilisant le dialogue Sélectionner une couleur (Select Color). Dans certains cas, il est plus facile de changer la couleur en ajustant les composants de la couleur choisie (déplacer les curseurs).

Angle = 30

Pour tracer une ligne droite, il faut spécifier le point de départ en cliquant avec le bouton gauche de la souris, puis, tout en maintenant la touche Maj enfoncée, déplacer le curseur vers le point final et relâcher la touche Maj. Tant que la touche n'étant pas relâchée, la ligne continuetra à chaque point où la souris est cliquée.

SPRAY

Le **Spray** imite la pulvérisation de la peinture sur le papier. Le pinceau n'applique pas la peinture en ligne continue, mais plutôt la forme de gouttes disséminées. Cliquez sur A pour d'accéder rapidement à cet outil.

Les paramètres de l'outil sont définis dans une fenêtre flottante sur l'image (qui s'ouvre à l'aide d'un clic sur la touche droite de la souris) ainsi que dans le panneau **Paramètres** (à condition que cette option soit sélectionnée dans Préférences).

Pour modifier un paramètre, entrez une valeur numérique dans la boîte pour ce paramètre et appuyez sur Entrée (Macintosh: Retour). Vous pouvez aussi déplacer le curseur.

Taille (10-1000). Définit la largeur maximale d'un coup de pinceau (en pixels).

Opacité (1-100). Définit la perméabilité des coups de pinceau par rapport à l'arrière-plan. Ce paramètre définit l'opacité de la peinture appliquée à l'image: avec une faible valeur, la couleur devient plus claire et interagit davantage avec la couleur de l'arrière-plan.

Révéler les Taches de Rousseur sur la Figure de l'Enfant



Opacité = 24%



Densité des Gouttes (1-100). Définit la quantité de points en un coup de spray. À valeurs plus élevées de ce paramètre, le spray devient plus dense.

Pulvérisation avec Plus ou Moins de Densité



Densité des Gouttes = 10

Densité des Gouttes = 65

Taille des Gouttes (1-50). Définit le diamètre des gouttes individuelles. Les grosses gouttes fusionneront pour former une ligne de forme irrégulière avec des bords bruts.

L'arrivée de l'Hiver



(Diamètre = 400, Opacité = 100%, Densité des Gouttes = 1)

Taille des Gouttes = 30

Intensité (1-100). Définit l'intensité de la couleur des gouttes en un seul coup de spray. Comme les gouttes sont pulvérisée, plus elles interfèrent entre elles. Plus faible est la valeur de ce paramètre, plus pâle sera la couleur de la peinture.

Utilisation du Spray sur les Joues d'une Jeune Fille



Intensité = 5

Intensité = 70

Le set de couleurs est déterminé par les palettes **Couleurs/Échantillons**. Pour choisir une couleur différente, amenez la souris sur la barre spectrale (la souris prendra la forme d'une pipette) et cliquez sur la couleur désirée ou encore, faites un double-click sur le carré et choisissez une couleur dans la boîte de dialogue **Sélectionner une couleur**. Dans certains cas, choisir une couleur de cette façon est plus pratique que de la sélectionner manuellement à l'aide des curseurs.

Pour peindre avec le spray en ligne, cliquez sur la touche gauche de la souris sur le point de départ, ensuite maintenez la touche Maj, déplacez le curseur, cliquez sur le point d'arrivée et libérez Maj. Si la touche Maj n'est pas libérée, la ligne sera établie suivant tous les points sélectionnés.

Taille des Gouttes = 5

GOMME

La Gomme influence sur la transparence de l'image. Les zones traitées sont affichées comme des zones transparentes sur l'arrière-plan en damier. Pour basculer rapidement entre les outils Gomme et Pinceau historique appuyez sur la touche E.

Attention! Quand vous sauvegardez votre fichier, veuillez choisir le format qui supporte la transparence (par exemple, PNG). Si vous sauvegardez le résultat en format JPEG, les zones transparentes seront remplacées par la couleur blanche.

Réglez les paramètres de l'outil dans une fenêtre flottante sur l'image (qui s'ouvre à l'aide d'un clic sur la touche droite de la souris) ainsi que dans le panneau **Paramètres** (à condition que cette option soit sélectionnée dans Préférences).

Pour changer la valeur d'un paramètre, entrez une valeur numérique dans la case près du paramètre et appuyez sur Entrée (Macintosh: Retour) ou déplacez le curseur.

Taille (1-1000). La largeur maximale d'une ligne trasparente tirée avec le pinceau (en pixels). **Dureté** (0-100). La dureté du pinceau. Plus grande est la valeur, plus dur est le bout du pinceau. À 100%, la limite entre les zones effacées et les zones intactes est distincte; aux valeurs inférieures, la limite entre ces zones est plus lisse.



Effacer une partie de l'image avec la Gomme

Dureté = 100%



Force (1-100). Définit l'impact de l'outil sur l'image. Plus grande est la valeur du paramètre, plus transparente est la zone effacée.

<image>

Force = 100%

Force = 45%

Echantillonnage de couleur. Lorsque la case à cocher est désactivée, l'outil supprime les pixels de toutes les couleurs. Activez la case à cocher pour supprimer certaines couleurs de fond. Dans ce cas, lorsque vous cliquez avec la gomme, il échantillonne la couleur et l'utilise.

Tolérance (1-100). Ce paramètre est actif lorsque la case à cocher **Echantillonnage de couleur** est activée. Il vous permet de régler (diminuer ou augmenter) la zone supprimée. Avec une faible valeur du paramètre, l'outil supprime les couleurs similaires au pixel sur lequel vous cliquez. Lorsque la valeur du paramètre est élevée, plus de couleurs sont effacées.



Echantillonnage de couleur est désactivée

Echantillonnage de couleur est activée

Pour effacer une ligne droite, il faut spécifier le point de départ en cliquant avec le bouton gauche de la souris, puis, tout en maintenant la touche Maj enfoncée, déplacer le curseur vers le point final et relâcher la touche Maj. Tant que la touche n'étant pas relâchée, la ligne continuetra à chaque point où la souris est cliquée.

PINCEAU HISTORIQUE

Le Pinceau historique 🐼 restaure une zone de l'image à son état d'origine, après qu'un autre outil l'avait

modifiée. La différence entre la Gomme et le Pinceau historique est ce que le dernier supprime tous les effets, mais ne touche pas l'arrière-plan. Pour basculer rapidement entre les outils Gomme et Pinceau historique appuyez sur la touche E.

Réglez les paramètres de l'outil dans une fenêtre flottante sur l'image (qui s'ouvre à l'aide d'un clic sur la touche droite de la souris) ainsi que dans le panneau **Paramètres** (à condition que cette option soit sélectionnée dans Préférences).

Pour changer la valeur d'un paramètre, entrez une valeur numérique dans la case près du paramètre et appuyez sur Entrée (Macintosh: Retour) ou déplacez le curseur.

Taille (1-1000). La largeur maximale d'une ligne tirée avec le pinceau (en pixels).

Dureté (0-100). La dureté du pinceau. Plus grande est la valeur, plus dur est le bout du pinceau. À 100%, la limite entre les zones traitées et les zones intactes est distincte; aux valeurs inférieures, la limite entre ces zones est plus lisse.



Dureté = 20%

Dureté = 100%

Force (1-100). Définit l'impact de l'outil sur l'image. Plus grande est la valeur du paramètre, plus est la zone restaurée à son état d'origine. À 100% la restauration est complète.



"Dépoussiérage" d'un miroir

TAMPON DE CLONAGE

Le Tampon de clonage <u>0</u> duplique une partie d'image sur une autre partie de l'image en gardant les couleurs, les ombres, les textures, l'éclairage et d'autres caractéristiques de la partie clonée. Appuyez sur la touche s pour accéder rapidement à cet outil.

Pour dupliquer une zone, il faut indiquez l'échantillon à cloner. Pour cela cliquez sur la source de clonage en maintenant la touche Alt (Option sur Macintosh) enfoncée. Une fois la source de clonage est définie, appliquez le pinceau avec un clic gauche pour dupliquer le fragment sur une autre partie de l'image. Lorsque vous faites le clic gauche, vous voyez un curseur en forme de croix identifiant la source de clonage.

Réglez les paramètres de l'outil dans une fenêtre flottante sur l'image (qui s'ouvre à l'aide d'un clic sur la touche droite de la souris) ainsi que dans le panneau Paramètres (à condition que cette option soit sélectionnée dans Préférences).

Pour changer la valeur d'un paramètre, entrez une valeur numérique dans la case près du paramètre et appuyez sur Entrée (Macintosh: Retour) ou déplacez le curseur.

Taille (1-1000). Le diamètre de la source utilisée pour le clonage (en pixels).

Dureté (0-100). La dureté des bords du fragment. Plus grande est la valeur, plus durs sont les bords. À 100%, la limite entre les zones traitées et les zones intactes est distincte; aux valeurs inférieures, la limite entre ces zones est plus lisse.

Dupliquer les baies jaunes avec le Tampon de clonage du même diamètre



Dureté = 30%

Dureté = 100%

Mode de fusion. Ce paramètre détermine la façon dont le fragment cloné mélange avec le fond. Le logiciel propose 16 modes de fusion.



Clonage avec les différents modes de fusion

Mode Normal

Mode Incrustation

Opacité (1-100). L'opacité du fragment par rapport aux couleurs de l'arrière-plan. Ce paramètre règle l'opacité du fragment recréé: moins grande est la valeur, plus pâle est le fragment.

Dupliquer les oeufs de verre (exemple de Gun Legler)



Opacité du clone = 40%

Opacité du clone = 100%

Case à cocher **Aligné**. Lorsque la case est cochée, le pinceau duplique la source comme un clone uni - chaque fois qu'on dessine avec le clic gauche de la souris, le logiciel recrée les zones correspondentes de la source. Lorsque la case n'est pas cochée, chaque fois qu'on relâche le bouton de la souris, le curseur revient à la source initiale, et le pinceau recrée toujours le même fragment.

Méthodes de clonage



Case à cocher "Aligné" activée

Case à cocher "Aligné" non activée

Activez la case **Inversion horizontale pour tourner le fragment cloné de gauche à droit**. Activez la case **Inversion verticale** pour **tourner le fragment cloné de haut en bas**.



Création des clones inversées



Inversion horizontale

Échelle (20-400%). La taille du clone par rapport au fragment originale.

Inversion verticale



Modification de l'échelle

Échelle = 20%

 \acute{E} chelle = 110%

TAMPON CAMÉLÉON

Le Tampon Caméléon 🔍 duplique une partie d'image sur une autre partie de l'image en adaptant la

"pièce" à la texture et l'éclairage de l'arrière-plan, comme on le sait du caméléon. À la différence du **Tampon de clonage, le fragment cloné avec cet outil a de différentes caractéristiques** selon l'ambiance qui l'entourne. Appuyez sur la touche **H** pour accéder rapidement à cet outil.



Cloner avec le Tampon Caméléon (Exemple de Gun Legler)

Fragment sur l'arrière-plan clair

Fragment sur l'arrière-plan foncé

Dupliquer les oeufs de verre (exemple de Gun Legler)



L'oeuf cristallin

Deux clones de l'oeuf cristallin

Pour dupliquer une zone, il faut indiquez l'échantillon à cloner. Pour cela cliquez sur la source de clonage en maintenant la touche Alt (Option sur Macintosh) enfoncée. Une fois la source de clonage est définie, appliquez le pinceau avec un clic gauche pour dupliquer le fragment sur une autre partie de l'image. Lorsque vous faites le clic gauche, vous voyez un curseur en forme de croix identifiant la source de clonage.

Réglez les paramètres de l'outil dans une fenêtre flottante sur l'image (qui s'ouvre à l'aide d'un clic sur la touche droite de la souris) ainsi que dans le panneau **Paramètres** (à condition que cette option soit sélectionnée dans Préférences).

Pour changer la valeur d'un paramètre, entrez une valeur numérique dans la case près du paramètre et appuyez sur Entrée (Macintosh: Retour) ou déplacez le curseur.

Taille (1-1000). Le diamètre maximale de la source utilisée pour le clonage (en pixels). Case à cocher **Aligné**. Lorsque la case est cochée, le pinceau duplique la source comme un clone uni - chaque fois qu'on dessine avec le clic gauche de la souris, le logiciel recrée les zones correspondantes de la source.

Lorsque la case n'est pas cochée, chaque fois qu'on relâche le bouton de la souris, le curseur revient à la source initiale, et le pinceau recrée toujours le même fragment.

Activez la case Inversion horizontale pour tourner le fragment cloné de gauche à droit.

Activez la case Inversion verticale pour tourner le fragment cloné de haut en bas.

Échelle (20-400%). La taille du clone par rapport au fragment originale.

Case à cocher Clonage artistique désactive temporairement l'adaptation automatique du fragment à l'arrière-plan.

Ce mode est utile quand on duplique un grand fragment ou crée un clone à partir de différentes parties de l'image.

Dans ce mode, vous pouvez modifier la taille du pinceau, choisir une nouvelle source à cloner, supprimer les fragments du clone, etc. Pour supprimer une zone, il faut appuyer sur la touche Ctrl (ﷺ sous Macintosh) sur le clavier et, en la maintenant enfoncée, effacer la zone avec le bouton gauche.

Le clone sera automatiquement traité après que la case à cocher est désactivée ou après qu'on appuie sur 🍙 (ce qui est utile pour le clonage en plusieurs étapes).
L'OUTIL FLOU

L'outil Flou réduit la netteté de l'image en diminuant le contraste de couleurs entre les pixels voisins. Pour accéder rapidement à cet outil et basculer entre les outils Flou, Netteté, et Doigt appuyez sur la touche R.

Réglez les paramètres de l'outil dans une fenêtre flottante sur l'image (qui s'ouvre à l'aide d'un clic sur la touche droite de la souris) ainsi que dans le panneau **Paramètres** (à condition que cette option soit sélectionnée dans Préférences).

Pour changer la valeur d'un paramètre, entrez une valeur numérique dans la case près du paramètre et appuyez sur Entrée (Macintosh: Retour) ou déplacez le curseur.

Taille (1-200). La largeur du pinceau.

Dureté (0-100). La taille du cercle intérieur du pinceau où l'effet est appliqué entièrement. Moins grande est la valeur, plus grande est le cercle extérieur où la zone n'est rendue floue que partiellement.



Rendre flou le centre de la loupe

Dureté = 10%

Dureté = 80%

Rayon (0.1-5.0). L'intensité de l'effet. Ce paramètre indique la zone où les pixels sont rendus flous. Plus grande est la valeur, plus grande est la propagation de l'effet.





Rayon = 4.0

Pour rendre flou une ligne droite, il faut spécifier le point de départ en cliquant avec le bouton gauche de la souris, puis, tout en maintenant la touche Maj enfoncée, déplacer le curseur vers le point final et relâcher la touche Maj. Tant que la touche n'étant pas relâchée, la ligne continuetra à chaque point où la souris est cliquée.

NETTETÉ

L'outil **Netteté** \bigwedge améliore la clarté d'une image en augmentant le contraste de couleur entre les pixels. Pour accéder rapidement à cet outil et basculer entre les outils Flou, **Netteté**, et **Doigt** appuyez sur la touche \mathbb{R} .

Réglez les paramètres de l'outil dans une fenêtre flottante sur l'image (qui s'ouvre à l'aide d'un clic sur la touche droite de la souris) ainsi que dans le panneau **Paramètres** (à condition que cette option soit sélectionnée dans Préférences).

Pour changer la valeur d'un paramètre, entrez une valeur numérique dans la case près du paramètre et appuyez sur Entrée (Macintosh: Retour) ou déplacez le curseur.

Taille (1-500). La largeur du pinceau (en pixels).

Dureté (0-100). La taille du cercle intérieur du pinceau où l'effet est appliqué entièrement. Moins grande est la valeur, plus grande est le cercle extérieur où la zone n'est rendue nette que partiellement.



Dureté = 30%

Dureté = 95%

Contraste (1-250). Le paramètre règle le contraste entre les pixels. À 100% le contraste est doublé, à 200% quadruplé, etc.



Changer la Netteté en réglant le contraste

Contraste = 20%

Contraste = 210%

Rayon (0.1-20.0). L'intensité de l'effet. Ce paramètre définit la taille de la zone autour des pixels qui sont rendus nets. Plus grande est la valeur, plus grande est l'intensité de l'effet.

Augmenter la Netteté en réglant le rayon



Rayon = 3.0

Rayon = 18.0

Pour tracer une ligne droite avec le pinceau, il faut spécifier le point de départ en cliquant avec le bouton gauche de la souris, puis, tout en maintenant la touche Maj enfoncée, déplacer le curseur vers le point final et relâcher la touche Maj. Tant que la touche n'étant pas relâchée, la ligne continuetra à chaque point où la souris est cliquée.

DOIGT

Le **Doigt** mélange les couleurs en déplaçant les pixels, comme si l'on étale les couleurs avec le doigt sur le papier humide. Pour accéder rapidement à cet outil et basculer entre les outils Flou, **Netteté**, et **Doigt** appuyez sur la touche R.

Réglez les paramètres de l'outil dans une fenêtre flottante sur l'image (qui s'ouvre à l'aide d'un clic sur la touche droite de la souris) ainsi que dans le panneau **Paramètres** (à condition que cette option soit sélectionnée dans Préférences).

Pour changer la valeur d'un paramètre, entrez une valeur numérique dans la case près du paramètre et appuyez sur Entrée (Macintosh: Retour) ou déplacez le curseur.

Taille (1-300). La largeur de l'outil.

Dureté (0-100). La mesure dans laquelle l'outil étale les couleurs. Plus grande est la valeur, plus large est la ligne et plus nets sont les bords.



Dureté = 10%

Dureté = 90%

Force (1-100). Définit l'impact de l'outil sur l'image. Plus grande est la valeur du paramètre, plus les couleurs sont étalées.



Couleur principale (0-100). Une couleur qui sera appliquée au début de chaque coup de pinceau. Plus la valeur est élevée, plus éclatante sera la couleur au début de coup de pinceau. Lorsque le paramètre est fixé sur zéro, les coups seront appliquées de la manière habituelle (sans utiliser la couleur principale).

On peut sélectionner la couleur principale sur la palette **Couleur/Échantillons** (Color/Swatches). Pour sélectionner la couleur, posez le curseur sur la raie spectrale (le curseur prend la forme d'une pipette) et cliquez sur la couleur souhaitée; ou cliquez sur le carré et sélectionnez une couleur en utilisant le dialogue **Sélectionner une couleur** (Select Color). Dans certains cas, il est plus facile de changer la couleur en ajustant les composants de la couleur choisie (déplacer les curseurs).

L'apparition de la flamme



Couleur principale = 20

Couleur principale = 75 (Couleur principale - Rouge)

Pour tracer une ligne droite, il faut spécifier le point de départ en cliquant avec le bouton gauche de la souris, puis, tout en maintenant la touche Maj enfoncée, déplacer le curseur vers le point final et relâcher la touche Maj. Tant que la touche n'étant pas relâchée, la ligne continuetra à chaque point où la souris est cliquée.

ÉCLAIRCIR

L'outil Éclaircir augmente la luminosité des couleurs de la zone traitée. Chaque coup de pinceau renforce cet effet. Pour accéder rapidement à cet outil et basculer entre les outils Éclaircir, Obscurcir, et Saturation appuyez sur la touche L.

Réglez les paramètres de l'outil dans une fenêtre flottante sur l'image (qui s'ouvre à l'aide d'un clic sur la touche droite de la souris) ainsi que dans le panneau **Paramètres** (à condition que cette option soit sélectionnée dans Préférences).

Pour changer la valeur d'un paramètre, entrez une valeur numérique dans la case près du paramètre et appuyez sur Entrée (Macintosh: Retour) ou déplacez le curseur.

Taille (1-1000). Le diamètre du bout du pinceau.

Dureté (0-100). La dureté du pinceau. Plus grande est la valeur, plus dur est le bout du pinceau. À 100% les bords de la ligne tracée sont nets; aux valeurs inférieures, la ligne tracée a des bords lisses, mélangés avec l'arrière-plan.



Éclaircir les couleurs du ciel (Le cercle montre le diamètre effectif du pinceau)

Dureté = 80%

Dureté = 40%

Force (1-100). Définit l'impact de l'outil sur l'image. Plus grande est la valeur du paramètre, plus est la zone traitée est claire.



Force = 20%

Force = 95%

Le menu déroulant Plage propose trois mode de traitements des pixels:

Tons foncés. Le pinceau n'influence que les zones foncées.

Tons moyens. Le pinceau influence les zones ayant des tons moyens.

Tons clairs. Le pinceau n'influence que les zones claires.

Traitement des pixels dans les trois modes

Tons foncés

Tons moyens

Tons clairs

Pour tracer une ligne droite avec le pinceau, il faut spécifier le point de départ en cliquant avec le bouton gauche de la souris, puis, tout en maintenant la touche Maj enfoncée, déplacer le curseur vers le point final et relâcher la touche Maj. Tant que la touche n'étant pas relâchée, la ligne continuetra à chaque point où la souris est cliquée.

OBSCURCIR

L'outil Obscurcir préduit la luminosité des couleurs de la zone traitée. Chaque coup de pinceau renforce cet effet. Pour accéder rapidement à cet outil et basculer entre les outils Éclaircir, Obscurcir, et Saturation appuyez sur la touche L.

Réglez les paramètres de l'outil dans une fenêtre flottante sur l'image (qui s'ouvre à l'aide d'un clic sur la touche droite de la souris) ainsi que dans le panneau **Paramètres** (à condition que cette option soit sélectionnée dans Préférences).

Pour changer la valeur d'un paramètre, entrez une valeur numérique dans la case près du paramètre et appuyez sur Entrée (Macintosh: Retour) ou déplacez le curseur.

Taille (1-1000). Le diamètre du bout du pinceau.

Dureté (0-100). La dureté du pinceau. Plus grande est la valeur, plus dur est le bout du pinceau. À 100%, la limite entre la zone obscurcie et la zone intacte est distincte; aux valeurs inférieures, la limite entre ces zones est plus lisse.



Rendre mûres les canneberges

Dureté = 40%

Dureté = 95%

Force (1-100). Définit l'impact de l'outil sur l'image. Plus grande est la valeur du paramètre, plus est la zone traitée est foncée.



Force = 30%

Force = 95%

Le menu déroulant Plage propose trois mode de traitements des pixels:

Tons foncés. Le pinceau n'influence que les zones foncées.

Tons moyens. Le pinceau influence les zones ayant des tons moyens.

Tons clairs. Le pinceau n'influence que les zones claires.

<image>

Tons foncés

Tons moyens

Tons clairs

Pour tracer une ligne droite avec le pinceau, il faut spécifier le point de départ en cliquant avec le bouton gauche de la souris, puis, tout en maintenant la touche Maj enfoncée, déplacer le curseur vers le point final et relâcher la touche Maj. Tant que la touche n'étant pas relâchée, la ligne continuetra à chaque point où la souris est cliquée.

SATURATION

L'outil Saturation opermet de changer la saturation de la zone traitée. L'outil a deux modes: dans le mode Saturer les couleurs deviennent plus vives, dans le mode Désaturer les couleurs deviennent pâles. Pour accéder rapidement à cet outil et basculer entre les outils Éclaircir, Obscurcir, et Saturation appuyez sur la touche L.



Saturer

Désaturer

Réglez les paramètres de l'outil dans une fenêtre flottante sur l'image (qui s'ouvre à l'aide d'un clic sur la touche droite de la souris) ainsi que dans le panneau **Paramètres** (à condition que cette option soit sélectionnée dans Préférences).

Pour changer la valeur d'un paramètre, entrez une valeur numérique dans la case près du paramètre et appuyez sur Entrée (Macintosh: Retour) ou déplacez le curseur.

Taille (1-1000). La largeur de l'outil.

Dureté (0-100). La taille du cercle intérieur du pinceau où l'effet est appliqué entièrement. À 100%, la limite entre les zones traitées et les zones intactes est distincte; aux valeurs inférieures, la limite entre ces zones est plus lisse.



L'influence du paramètre Dureté sur les bords de l'arc-en-ciel

Force (1-100). Définit l'impact de l'outil sur l'image. Plus grande est la valeur du paramètre, plus fort est le changement.

Changer les couleurs



Force = 10%

Force = 80%

Pour changer la saturation en ligne droite, il faut spécifier le point de départ en cliquant avec le bouton gauche de la souris, puis, tout en maintenant la touche Maj enfoncée, déplacer le curseur vers le point final et relâcher la touche Maj. Tant que la touche n'étant pas relâchée, la ligne continuetra à chaque point où la souris est cliquée.

PINCEAU À HUILE

Le **Pinceau à huile** a été conçu pour imiter la peinture à huile appliquée au pinceau et pour donner du relief à la peinture. La densité du coup de pinceau varie sur toute la longueur du trait. Appuyez sur la touche B pour accéder rapidement à cet outil.

Les paramètres de l'outil sont définis dans une fenêtre flottante sur l'image (qui s'ouvre à l'aide d'un clic sur la touche droite de la souris) ainsi que dans le panneau **Paramètres** (à condition que cette option soit sélectionnée dans Préférences).

Pour modifier un paramètre, entrez une valeur numérique dans la boîte pour ce paramètre et appuyez sur Entrée (Macintosh: Retour). Vous pouvez aussi déplacer le curseur.

Taille (3-150). Définit la largeur maximale du trait pouvant être obtenu par le pinceau (en pixels). Relief (0-100). Définit la proéminence du relief pouvant être obtenu du trait. Lorsque l'on augmente ce paramètre, le trait de peinture laissé par les poils du pinceau est plus prononcé et le relief est plus profond.



Relief = 15

Relief = 70

Réserve de Peinture (0-100). Définit la longueur des lignes pouvant être peint avec un coup de pinceau. Lorsque la peinture s'épuise, le pinceau s'arrête de peindre sur la surface et laisse en se soulevant un coup de peinture en dégradé.



Réserve de Peinture = 10

Réserve de Peinture = 60

La case à cocher **Mélange des Couleurs**. Définit l'état de la peinture lorsqu'elle est appliquée avec le pinceau. Lorsque cette case à cocher est activée, les peinture peuvent se mélanger comme si celle-ci était encore humide. Lorsque la case à cocher est désactivée, vous obtenez peintures sèches, et les coups de pinceau ne se mélangent pas non plus.



"Mélange des Couleurs" Désactivée

"Mélange des Couleurs" Activée

ROULEAU

Le **Rouleau** simule la peinture au rouleau sur une image. Le coup de rouleau est uni et d'aspect poreux. La densité de la peinture varie selon la longueur du coup de rouleau. Appuyez sur R pour accéder rapidement à cet outil.

Les paramètres de l'outil sont définis dans une fenêtre flottante sur l'image (qui s'ouvre à l'aide d'un clic sur la touche droite de la souris) ainsi que dans le panneau **Paramètres** (à condition que cette option soit sélectionnée dans Préférences).

Pour modifier un paramètre, entrez une valeur numérique dans la boîte pour ce paramètre et appuyez sur Entrée (Macintosh: Retour). Vous pouvez aussi déplacer le curseur.

Taille (10-200). Définit la largeur maximale du trait pouvant être obtenu avec le rouleau (en pixels). Remplissage (0-100). Définit la densité de la peinture pour un seul coup de rouleau. Lorsque les coups de rouleau sont peints l'un sur l'autre, la peinture devient plus dense. Avec une faible valeur de ce paramètre, les coups de rouleau sont appliqués de façon diluée, les couches sont plus transparentes. Lorsque le paramètre est fixé à 100%, le rouleau applique des coups d'une densité totale pour la couleur sélectionnée.



Remplissage = 10

Remplissage = 60

Réserve de Peinture (0-100). Définit la longueur du coup de rouleau. Lorsque la peinture s'épuise, le rouleau s'arrête de peindre et laisse derrière lui une trace de peinture plus transparente.



Réserve de Peinture = 3

Réserve de Peinture = 12

La case à cocher **Mélange des Couleurs**. Définit l'état de la peinture lorsqu'elle est appliquée avec le rouleau. Lorsque cette case à cocher est activée, les peinture peuvent se mélanger comme si celle-ci était encore humide. Lorsque la case à cocher est désactivée, vous obtenez peintures sèches, et les coups de pinceau ne se mélangent pas non plus.



"Mélange des Couleurs" Désactivée

"Mélange des Couleurs" Activée

FEUTRE

Le Feutre set un outil spécial avec lequel la peinture coule en permanence. Le feutre peint des lignes en douceur, élégamment et de façon translucide. Appuyez sur la touche F pour accéder rapidement à cet outil.

Les paramètres de l'outil sont définis dans une fenêtre flottante sur l'image (qui s'ouvre à l'aide d'un clic sur la touche droite de la souris) ainsi que dans le panneau **Paramètres** (à condition que cette option soit sélectionnée dans Préférences).

Pour modifier un paramètre, entrez une valeur numérique dans la boîte pour ce paramètre et appuyez sur Entrée (Macintosh: Retour). Vous pouvez aussi déplacer le curseur.

Taille (3-100). Définit la largeur maximale du trait pouvant être obtenu par le feutre (en pixels). Remplissage (0-100). Définit la densité de la peinture pour un trait de feutre. Lorsque les traits produits par le feutre se juxtaposent, l'encre devient plus dense. Avec une faible valeur de ce paramètre, les traits sont dilués et donc translucides. Lorsque le paramètre est réglé sur 100%, l'outil donne des traits dont la densité de la couleur choisie est totale.



Remplissage = 20

Remplissage = 100

CRAIE

La **Craie** dessine des lignes douces dont les bords sont de texture poreuse. Cliquez sur C pour accéder rapidement à cet outil.

Les paramètres de l'outil sont définis dans une fenêtre flottante sur l'image (qui s'ouvre à l'aide d'un clic sur la touche droite de la souris) ainsi que dans le panneau **Paramètres** (à condition que cette option soit sélectionnée dans Préférences).

Pour modifier un paramètre, entrez une valeur numérique dans la boîte pour ce paramètre et appuyez sur Entrée (Macintosh: Retour). Vous pouvez aussi déplacer le curseur.

Taille (3-200). Définit la largeur maximale (en pixels) d'une ligne tracée avec la craie.

Force (0-100). Définit le niveau d'influence de la craie sur l'image. Plus la valeur est élevée, plus la ligne tracée par la craie sera épaisse et plus ses bords seront nets.





Force = 95

CRAYON ARTISTIQUE

Le **Crayon artistique** dessine des lignes avec des bords nets et applique un trait en douceur (sans relief). Cliquez sur pour accéder rapidement à cet outil.

Les paramètres de l'outil sont définis dans une fenêtre flottante sur l'image (qui s'ouvre à l'aide d'un clic sur la touche droite de la souris) ainsi que dans le panneau **Paramètres** (à condition que cette option soit sélectionnée dans Préférences).

Pour modifier un paramètre, entrez une valeur numérique dans la boîte pour ce paramètre et appuyez sur Entrée (Macintosh: Retour). Vous pouvez aussi déplacer le curseur.

Taille (3-50). Définit la largeur maximale d'une ligne tracée par l'outil (en pixels).

Remplissage (0-100). Définit la densité de la couleur pour un trait de crayon. Lorsque les traits sont tirés l'un sur l'autre, ils deviennent plus denses. Avec une faible valeur de ce paramètre, les traits sont dilués et les couches sont plus transparentes. Lorsque le paramètre est fixé sur 100%, le crayon donne des traits dont la densité de la couleur choisie est totale.



Remplissage = 10

Remplissage = 80

Inclinaison (0-100). Définit l'inclinaison du crayon, la pression sur le bord de la ligne. Plus l'inclinaison du crayon est forte, plus la différence entre les bords est grande.



Les traits de crayon artistique

Inclinaison = 30

Inclinaison = 80

Grain (0-100). Le paramètre ajoute du bruit léger aux traits de crayon, rend les lignes moins denses. L'effet est visible avec les faibles valeurs du paramètre **Remplissage**.



SPRAY ARTISTIQUE

Le **Spray artistique** imite la pulvérisation de la peinture sur une image. Le pinceau n'applique pas la peinture en ligne continue, mais plutôt sous la forme de gouttes posées et éparpillées sur la longueur du trait. Cliquez sur A pour d'accéder rapidement à cet outil.

Les paramètres de l'outil sont définis dans une fenêtre flottante sur l'image (qui s'ouvre à l'aide d'un clic sur la touche droite de la souris) ainsi que dans le panneau **Paramètres** (à condition que cette option soit sélectionnée dans Préférences).

Pour modifier un paramètre, entrez une valeur numérique dans la boîte pour ce paramètre et appuyez sur Entrée (Macintosh: Retour). Vous pouvez aussi déplacer le curseur.

Taille (10-300). Définit la largeur maximale d'un coup de pinceau (en pixels).

Densité des Gouttes (1-100). Définit la densité des gouttes sur une surface donnée. Plus cette valeur est élevée, plus il y a des gouttes par dépôt.



Couronne avec graines de pavot

Densité des Gouttes = 10

Densité des Gouttes = 55

Taille des Gouttes (1-50). Définit le diamètre des gouttes individuelles. Les grosses gouttes fusionneront pour former une ligne de forme irrégulière avec des bords bruts.



Bulles d'air dans un aquarium

Taille des Gouttes = 6

Taille des Gouttes = 20

GOMME ARTISTIQUE

La Gomme Artistique offace une image sur le calque artistique sélectionné. Cet outil change la transparence des pixels de l'image et supprime le relief de la peinture. Pressez sur pour accéder rapidement à cet outil.

Les paramètres de l'outil sont définis dans une fenêtre flottante sur l'image (qui s'ouvre à l'aide d'un clic sur la touche droite de la souris) ainsi que dans le panneau **Paramètres** (à condition que cette option soit sélectionnée dans Préférences).

Pour modifier un paramètre, entrez une valeur numérique dans la boîte pour ce paramètre et appuyez sur Entrée (Macintosh: Retour). Vous pouvez aussi déplacer le curseur.

 Taille (1-300). Définit la largeur maximale d'effacement de l'outil (en pixels).

Force (0-100). Définit l'impact de l'outil sur l'image. Plus la valeur est élevée, plus grande sera la transparence des pixels. À faibles valeurs, seul le relief de l'image est effacé.



Effacement des Bords avec la Gomme

Force = 100

Force = 20

OUTILS D'ALIGNEMENT

Utilisez les outils d'alignement pour déplacer et positionner des objets (calques) avec précision. Les **Règles** sont affichées le long des bords de la Fenêtre d'image. Les **Lignes de repère** (ainsi que la **Grille**) sont les lignes horizontales et verticales non imprimables qui sont affichées sur l'image (elles n'apparaîtront pas sur le résultat final).

Pour créer une ligne de repère horizontale/verticale, passez votre souris sur l'un des règles, puis appuyez sur le bouton gauche de la souris et faites glisser le curseur au centre de l'image. Vous pouvez déplacer les lignes avec l'outil **Déplacer** $[h_{\pm}]$ (le curseur se transformera en $[h_{\pm}]$).



Lignes de repère

Pour supprimer la ligne de repère, faites-le glisser en dehors de la Fenêtre d'image.

Cliquez sur le bouton **E** sur le panneau supérieur pour appeler le menu des outils d'alignement:



Afficher les règles. Lorsque cette option est cochée, vous pouvez voir les règles le long des bords de la Fenêtre d'image. Cliquez sur le bouton droit de la souris sur l'un des règles pour sélectionner les unités de mesure (pixels, pouces, centimètres, etc.).

Les marques sur les règles indiquent la position du curseur.

Pour modifier le point d'origine (zéro), positionnez le curseur sur l'intersection des règles dans le coin supérieur gauche de la Fenêtre de l'image et faites-le glisser en diagonale jusqu'à l'endroit souhaité sur l'image. Pour restaurer le point d'origine par défaut, double-cliquez sur ce coin.

Afficher la grille. Lorsque cette option est cochée, la grille apparaît sur l'image. Le point d'origine de la grille coïncide avec celui des règles.

Activer les lignes. Lorsque cette option est cochée, les lignes de repère sont affichées sur l'image. Lorsque l'option est désactivée, les lignes ne sont pas affichées, ne peuvent pas être créés et ne exercent pas de magnétisme.

Verrouiller les lignes. Lorsque cette option est cochée, il est impossible de repositionner les lignes de repère.

Effacer les lignes. Lorsque cette option est cochée, toutes les lignes de repère seront supprimées. **Magnétisme**. Cette fonction permet de positionner avec précision l'objet qui "s'accroche" lors du

déplacement au bord de l'élément sélectionné. Vous pouvez spécifier les éléments pour le magnétisme (ils doivent être visibles):

- Grille;
- Lignes de repère;
- Sélection;
- Calques;
- Document.

Options. Cette commande ouvre la boîte de dialogue où vous pouvez régler les options d'affichage pour les outils d'alignement.

Color Background Units Pixels	Divisions Cursor Marker
Guidelines Color Style Lines	
Grid Color	
Step 100,00 ¢ Pixel	s Style 1 Dashed Lines
Subdivisions 4 🗧 🗧	Style 2 Dots

Il ya trois groupes de préférences:

Règles:

Couleur pour chaque élément des règles peut être modifiée en cliquant sur le carré de couleur correspondant:

- Arrière-plan.
- Divisions
- Marqueur du curseur.

Les **Unités** de mesure peuvent être modifiés dans la liste déroulante, ou avec un clic droit de la souris sur une règle.

Lignes de repère:

Couleur des lignes de repère peut être modifiée en cliquant sur le carré de couleur.

Style définit un mode d'affichage des lignes de repère (Lines, Lignes pointillées, Points).

Grille:

La grille se compose des lignes principales et les lignes supplémentaires (subdivisions).

Couleur des lignes de la grille peut être modifiée en cliquant sur le carré de couleur.

Pas ajuste l'espacement entre les lignes principales. Vous pouvez modifier les unités de mesure pour cette option.

Subdivisions - cette option définit l'espacement entre les lignes supplémentaires.

Style modifie un mode d'affichage pour les lignes de la grille (Lines, Lignes pointillées, Points).

Il ya deux listes déroulantes pour chaque type de lignes: Style 1 est utilisé pour les lignes principales, Style 2 - pour les lignes supplémentaires.

OUTILS DE SÉLECTION

Les outils de sélection vous permet de spécifier une zone d'édition sur une image. La zone sélectionnée est marquée par une ligne pointillée. Les outils de retouche et les outils artistiques ne fonctionnent que dans la zone sélectionnée. Vous pouvez déplacer le cadre de sélection dans l'image - positionnez le curseur

dans la zone sélectionnée et faites-le glisser. Appuyez sur v pour accéder rapidement aux outils de sélection et pour basculer entre eux.



Les outils de sélection:

Rectangle de sélection permet de sélectionner des zones rectangulaires et carrés. Faites glisser le curseur sur la zone à sélectionner avec le bouton gauche de la souris.

Ellipse de sélection permet de sélectionner des zones elliptiques ou rondes.

Lasso [7] permet de créer des sélections à main levée. Faites glisser le curseur pour dessiner une

Lasso permet de créer des sélections à main levée. Faites glisser le curseur pour dessiner une ligne de sélection autour d'un objet. Lorsque vous relâchez le bouton gauche de la souris, le contour sera fermé, le point où vous avez relâché le bouton de la souris et le point de départ de votre sélection seront connectés.

Lasso polygonal [75] permet de créer une sélection à main levée à partir de segments à contours

droits. Déplacez le curseur et cliquez sur chaque point, le logiciel va automatiquement tracer une ligne droite entre deux points. Pour fermer le contour, positionnez le curseur sur le point de départ ou cliquez deux fois sur le dernier point.

Les commandes:

- **Désélectionner** Ctrl + D (Windows) ou \mathbb{H} + D (Macintosh).
- **Sélectionner tout** Ctrl + A (Windows) ou \mathbb{H} + A (Macintosh).
- **Inverser la sélection** Ctrl +Shift +I (Windows) ou $\mathbb{H} + \mathbb{P} + I$ (Macintosh).

Maintenez la touche Maj enfoncée pour créer un carré ou un cercle ou pour tracer une ligne parfaitement verticale/horizontale.

Les options des outils seront affichés dans le panneau Paramètres et dans une fenêtre flottante qui apparaît lorsqu'on clique avec le bouton droit de la souris sur l'image:

L'option Mode de sélection définit le résultat de l'interaction de sélections:

Nouvelle sélection . Lorsqu'on crée une nouvelle sélection, la sélection précédente disparaît.

Ajouter 🔚. La zone de sélection sera augmentée par l'ajout de nouveaux fragments.

Soustraire _____. En activant ce mode, on peut supprimer les zones de sélection.

Intersection _____. Ce mode permet de ne garder que la zone d'intersection des sélections.



Ajouter

Soustraire

Contour progressif permet de brouiller les bords de la sélection.



Contour progressif = 0

Contour progressif = 15

La case à cocher Lissage permet d'atténir les zones irrégulières du cadre de sélection pour obtenir un contour plus lisse. Activer cette option *avant* de créer une sélection.



La case à cocher Lissage est désactivée

La case à cocher Lissage est activée

La case à cocher **À partir du centre** permet de créer une sélection (un rectangle ou une ellipse) en utilisant le point de départ où se trouve le curseur comme centre. Dans le cas contraire, les sélections sont créés à partir d'un coin.



La case à cocher À partir du centre est désactivée La case à cocher À partir du centre est activée

Style. Vous pouvez spécifier la taille d'une sélection:

Normal. La taille d'une sélection est déterminée en faisant glisser le curseur.

Taille fixe. Cette option vous permet de créer une sélection avec les dimensions exactes (hauteur et largeur, en pixels).

Ratio fixe. Le rapport entre la hauteur et la largeur d'une sélection reste fixe.

RECADRAGE

L'outil **Recadrage** permet de recadrer et de redimensionner des images. Il aide à supprimer les zones indésirables d'une photo, à améliorer sa composition, à accentuer un certain élément, ou à changer la forme d'une photo. Pour accéder rapidement à l'outil, appuyez sur Alt+c.

Définissez la limite de recadrage en faisant glisser le curseur dans la photo tout en maintenant le bouton gauche de la souris. Un cadre rectangulaire apparaît sur l'image, et les options de l'outil s'affichent dans le panneau Paramètres. La partie de l'image située à l'extérieur de la sélection sera supprimée.

Pour changer la taille de la zone recadrée, faites glisser les angles ou les poignées du cadre. Pour conserver les proportions de l'image, maintenez la touche Maj enfoncée tout en faisant glisser une poignée.

Pour déplacer le cadre de sélection, placez le curseur 🍂 à l'intérieur du cadre et faites-le glisser.

Pour faire pivoter la zone, positionnez le curseur 4 à l'extérieur du cadre et déplacez-le avec le bouton gauche de la souris. Si vous appuyez sur Alt, l'angle de rotation va changer en 5 degrés.

Pour appliquer l'outil et supprimer les zones entourant la sélection, appuyez sur OK dans les options de l'outil ou utilisez la touche Entrée.

Pour annuler la sélection, appuyez sur Annuler ou utilisez la touche Esc.



Définition d'une zone de recadrage

Les options de l'outil:

L'outil Recadrage peut fonctionner en deux modes:

Supprimer. Les zones situées en dehors du cadre seront supprimées.

Masquer. Les zones situées en dehors du cadre seront cachées mais toujours accessibles. Ce mode vous permet de corriger la zone recadrée plus tard - vous pouvez déplacer la partie visible avec l'outil **Déplacement**



Recadrage avec l'option Supprimer

Recadrage avec l'option Masquer

La case à cocher **Obscurcir** permet de visualiser la zone recadrée pour obtenir les meilleurs résultats. Si la case à cocher est activée, la partie externe est mise en évidence par la couleur sélectionnée.



La case **Obscurcir** est désactivée

La case Obscurcir est activée

Réglez les options de visualisation pour la partie externe:

Couleur. Cliquez sur le carré de couleur pour ouvrir la boîte de dialogue **Sélectionner une couleur**.



Opacité. Ce paramètre définit la transparence de la couleur de surlignage.



Opacité = 15

Opacité = 60

DÉPLACEMENT

L'outil **Déplacement** vous permet de déplacer un objet (un calque) en maintenant le bouton gauche de la souris. La touche de raccourci pour l'outil est M.



Déplacement d'objets

Les options de l'outil:

La case à cocher **Sélection automatique** permet de sélectionner automatiquement un calque ou un groupe de calques lorsque vous cliquez sur l'objet. Utilisez cette fonction lorsque vous travaillez avec un document multi-calques. Vous n'avez pas besoin de sélectionner manuellement le calque dans la palette **Calques**.



Les fleurs sont placées sur un groupe de calques. Sélection automatique et déplacement d'un calque (une fleur) ou du groupe (toutes fleurs): Sélection automatique d'un calque Sélection automatique d'un groupe

La case à cocher Afficher les limites. Cette option vous permet d'afficher/masquer les bords de l'objet en mouvement.



La case Afficher les limites est activée

La case Afficher les limites est désactivée

En utilisant l'outil **Déplacement**, il est également possible de transformer un fragment de texte sur un calque de *texte*.

TRANSFORMER

En utilisant l'outil **Déplacement** il est possible de transformer un calque ou une zone sélectionnée. Les paramètres de transformation apparaissent dans le panneau **Paramètres** lorsque vous cliquez sur le cadre de sélection.



Transformer un objet

Les options de transformation:

Déplacement. Vous pouvez changer la position de l'objet horizontalement (X) et verticalement (Y). Le paramètre utilise les coordonnées (en pixels) du point supérieur gauche du cadre de sélection ou du point central (si le signe \bigotimes est activé). Habituellement, le point central est fixe, mais vous pouvez le déplacer à l'endroit différent.

Placez le curseur \downarrow à l'intérieur du cadre de sélection et faites glisser l'objet. Si vous placez le curseur sur le point central, vous obtiendrez un pointeur avec un cercle \downarrow - maintenant vous pouvez déplacer seulement le point central.

Échelle. Vous pouvez ajuster la taille de l'objet en largeur (L) et en hauteur (H) (en pourcentage). Faites glisser l'une des huit marqueurs carrés sur le cadre pour augmenter ou réduire la taille. Le curseur se transformera en flèche à deux faces \overrightarrow{aa} .

Utilisez la touche Maj enfoncée ou appuyez sur le signe o entre L et H pour contraindre les proportions de l'objet. Si le signe est désactivé o les proportions peuvent changer.

Rotation. Vous pouvez faire pivoter l'objet. Le centre de rotation peut être modifiée en déplaçant le point central de l'objet. En dehors du cadre de sélection, le curseur se transformera en flèche ronde à deux faces \leftarrow . En maintenant enfoncé le bouton gauche de la souris, faites pivoter l'objet dans le sens horaire ou anti-horaire. Si vous appuyez sur Alt, l'angle de rotation va changer en 5 degrés.

Vous pouvez spécifier un degré de rotation dans le panneau Paramètres dans le champ A (angle).

Inclinaison. Vous pouvez déplacer certaines parties de l'objet par rapport aux autres. Lorsque vous placez le curseur sur le cadre, il se transformera en deux flèches —. Appuyez sur le bouton gauche de la souris et faites glisser le curseur pour transformer l'objet.

Vous pouvez également saisir les valeurs dans le panneau Paramètres dans les champs H (inclinaison horizontale) et V (inclinaison verticale).

Cliquez sur le bouton **Rétablir le point central** pour restaurer le point central dans sa position par défaut.

Appuyez sur **OK** pour appliquer les modifications. Pour annuler la transformation, appuyez sur **Annuler** ou utilisez la touche Esc.

TEXTE

L'outil Texte 🍸 permet d'ajouter du texte à une image. La touche de raccourci pour l'outil est T.

Lorsque vous saisissez du texte, il apparaît sur un calque de *texte* spécial. Vous pouvez convertir le calque de texte en calque ordinaire avec la commande **Pixelliser le calque.** Après la rastérisation, vous ne pouvez pas changer ou reformater le texte.

Il ya deux façons d'ajouter du texte : comme un texte de paragraphe (un bloc de texte) ou comme un texte de point (une ligne de texte indépendante).

Faites glisser le curseur tout en maintenant le bouton gauche de la souris - le rectangle apparaît dans laquel vous pouvez saisir du texte. Vous pouvez changer la taille du cadre de sélection en faisant glisser les marqueurs sur le cadre. Maintenez la touche Maj enfoncée pour conserver les proportions. Pour déplacer le cadre de sélection, placez le curseur à l'extérieur bat et faites-le glisser.



Texte de paragraphe

Alternativement, vous pouvez ajouter du texte en cliquant avec l'outil sur une image, il suffit de commencer à taper. Chaque ligne de texte de ligne saisie est indépendante.



Texte de ligne

Quel que soit le mode, vous pouvez commencer une nouvelle ligne avec la touche Entrée.

Pour appliquer le texte, appuyez sur **OK dans le panneau Paramètres ou sélectionnez un autre outil dans la** barre d'outils. Pour annuler, cliquez sur **Annuler** ou utilisez la touche Echap.

Les options de formatage apparaîtront dans le panneau **Paramètres**. Vous pouvez les appliquer aux caractères sélectionnés ou au texte entier.

Famille de polices. La liste déroulante contient un ensemble de polices qui pouvant être utilisés pour la création du texte.

Style. La liste contient différentes variantes de la police choisie (Normal, Gras, Italique, Gras italique).

Taille. Le paramètre définit la taille des caractères (en points).

Paramètres de texte :



Couleur. La couleur actuelle de la police est affichée sur la plaque de couleur. Pour modifier la couleur, cliquez sur la plaque et sélectionnez une nouvelle couleur dans la boîte de dialogue **Sélectionner une couleur**.

Alignement de paragraphe :



Aligner à gauche.



- Aligner à droite.

- Justifier le texte.

Retrait de paragraphe. Vous pouvez ajuster l'espace entre le texte et son cadre de sélection (en pixels) :

 $|\equiv$ - Retrait de la marge de gauche.

Retrait de la marge de droite.

≥ <u>−</u> - Retrait de première ligne.

Un clic droit sur le texte ouvre un menu de commandes standard.


La commande Annuler vous permet d'annuler une dernière action.

La commande Rétablir vous permet d'appliquer la dernière action annulée.

La commande Couper supprime les éléments sélectionnés et les place dans le presse-papiers.

La commande **Copier vous permet de copier les éléments sélectionnés et de les placer dans le** presse-papiers sans les supprimer.

La commande **Coller** vous permet de coller le contenu du presse-papiers.

La commande **Supprimer supprime les éléments sélectionnés sans les enregistrer dans le presse**papiers.

La commande Tout sélectionner sélectionne tout le texte sur le calque.

La commande **Convertir en texte de paragraphe/Convertir en texte de point** change le type de texte.

Vous pouvez transformer un fragment de texte avec la touche Ctrl enfoncée. Il est important de distinguer ce mode d'avec le changement de la taille du cadre de sélection.

Il est également possible de transformer du texte en utilisant l'outil Déplacement



Transformer du texte

PIPETTE

L'outil **Pipette** permet de sélectionner une couleur à partir d'une image. Appuyez sue la touche **I** pour accéder rapidement à cet outil.

La couleur sélectionnée avec un clic de souris devient la principale couleur sur la palette **Couleur**. Si vous déplacez la pipette, vous pouvez voir comment la couleur actuelle change dynamiquement. Si vous déplacez la pipette en maintenant la touche Maj enfoncée, vous sélectionnerez la couleur moyenne de tous les pixels sur le trajet du curseur.

Réglez les options de l'outil dans un menu contextuel qui s'affiche lorsque vous cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'image our sur le panneau Paramètres:



Les options de l'outil Pipette

Taille du prélèvement (1-51). Le nombre des pixels autour de la pointe de la pipette qui sont utilisées pour calculer la couleur sélectionnée moyenne. Au minimum, cette zone est réduite à un pixel. Une valeur plus élevée du paramètre peut être utilisée sur les photos avec le bruit de couleur (des pixels rouges et bleus aléatoires sur un fond homogène).

Vous pouvez changer la valeur du paramètre en choisissant entre les variantes dans le menu contextuel ou en saisissant une valeur numérique sur le panneau Paramètres.

La case à cocher Afficher l'anneau de couleur. Si l'option est activée, le curseur de la pipette est affiché comme un anneau de couleur avec 5 secteurs qui permet d'obtenir plus d'informations sur les couleurs dans cette zone.



1. Une ligne de gradient. La couleur actuelle se trouve dans le centre de la ligne, le côté gauche est +30% de noir, et le côté droit est +30% de blanc.

- 2. La couleur précédemment sélectionnée.
- 3. La couleur actuelle du pixel où le curseur est.
- 4. Les couleurs des pixels voisins.

5. Les couleurs moyennes des zones 3x3, 5x5, 11x11, 31x31, 51x51, 101x101 px (autour de la pointe de la pipette).

Cet outil vous aide à sélectionner les couleurs avec plus de précision. Si c'est difficile de choisir une certaine couleur, vous pouvez choisir une teinte sur l'anneau avec la touche Ctrl enfoncée.

MAIN

L'outil Main 🔊 permet de défiler l'image dans l'espace de travail si l'image n'entre pas dans la fenêtre à

l'échelle choisie. Pour déplacer l'image, il faut appuyer sur ce bouton, positionner le curseur sur l'image, appuyez sur la partie gauche de la souris et, en la maintenant enfoncée, déplacer l'image dans la fenêtre. La touche de raccourci pour cet outil est Alt +H.

Si vous voulez voir toute l'image dans la **Fenêtre d'image**, double-cliquez sur l'icône de l'outil sur la **Barre d'outils** pour adapter la taille de l'image.

Pour faire défiler l'image dans la Fenêtre d'image, vous pouvez aussi appuyer sur la barre d'espacement du clavier et défiler l'image avec le bouton gauche de la souris.



Faire défiler l'image

ZOOM

L'outil Zoom \bigcirc change l'échelle de l'image. Pour augmenter l'échelle, faitez clic gauche sur l'image dans la fenêtre de AKVIS MultiBrush. Pour réduire l'échelle de l'image, faites un clic gauche sur l'image avec la touche Alt enfoncée. Vous pouvez utiliser les raccourcis clavier pour changer l'échelle de l'image: + et Ctrl ++ (\mathbb{H} ++ sur Macintosh) pour agrandir l'image, - et Ctrl +- (\mathbb{H} +- sur Macintosh) pour réduire l'échelle. Appuyez sue la touche z pour accéder rapidement à cet outil.

Pour définir l'échelle de l'image à 100% (taille réelle), double-cliquez sur l'icône de l'outil Q sur la Barre d'outils.

Il est également possible d'augmenter l'échelle de la zone sélectionnée. Pour cela appuyez sur 风 et

sélectionnez une zone rectangulaire. Quand la zone est sélectionnée, l'échelle de l'image sera modifiée de sorte que la partie sélectionnée remplit toute la fenêtre.



Augmenter l'échelle de la zone sélectionnée

CHANGER LA COULEUR DES YEUX

AKVIS MultiBrush n'est pas seulement un outil de dessin, mais c'est un merveilleux styliste qui peut changer votre apparence en deux coups de pinceau. Dans ce tutoriel, nous allons partager un secret et montrer comment faire une photo "qui démarque", et faire en sorte qu'un portrait soit plus agréable à l'œil.

Nous sommes nés avec une couleur unique pour nos yeux. Mais les filles aiment expérimenter avec des looks différents! Ce n'est pas si difficile à faire.



Portrait d'une jeune fille **Étape 1.** Ouvrez une photo dans **AKVIS MultiBrush**.



Étape 2. Créez un nouveau calque au-dessus de l'image (avec le bouton).







Application d'une nouvelle couleur

Étape 4. Dans les paramètres de la palette Calques, changez le paramètre **Opacité** du calque supérieur avec une valeur comprise entre 20% et 30%.



Modification d'Opacité

N'hésitez pas de faire des essais, vous pouvez changer la couleur des yeux sans avoir à acheter des lentilles coûteuses:



Ou bien quelque chose comme ceci:



ENLEVER LES LUNETTES SUR UNE PHOTO

AKVIS MultiBrush vous aide à retoucher les photos et améliorer les portraits. Il supprime les objets non désirés sur photos numériques.

Nous allons essayer d'enlever les lunettes de cette jeune fille.



Étape 1. Ouvrez l'image dans votre logiciel de retouche photo. Vous pouvez aussi ouvrir la photo dans la version autonome (standalone) de Multibrush pour obtenir le même résultat.



Étape 2. Appelez le plugin AKVIS MultiBrush. Dans Adobe Photoshop il faut sélectionner le point du menu Filter -> AKVIS -> MultiBrush, dans Corel (Jasc) Paint Shop Pro choisissez Effects -> Plugins -> AKVIS -> MultiBrush; et dans Corel Photo-Paint choisissez Effects -> AKVIS -> MultiBrush.

Étape 3. Sélectionnez l'outil Tampon Caméléon dans la **Barre d'outils** en appuyant sur la touche et fixez une petite taille du pinceau.

Étape 4. Désactivez la case à cocher Aligné de sorte que chaque fois que vous appliquerez le fragment, le tampon prend le même fragment et le même point de départ.

Étape 5. Appuyez sur la touche Alt (Option in Macintosh) et utilisez le bouton gauche de la souris pour indiquer l'échantillon à cloner sur le front de la jeune fille - ce sera la zone source.



Étape 6. Placez le curseur sur le cadre des lunettes et appliquez le fragment cloné.



Étape 7. Appuyez sur le bouton of dans le **Panneau de configuration pour appliquer le résultat** de la retouche et fermer la fenêtre du plugin.



Vous pouvez aussi utiliser l'outil **Tampon Caméléon** pour supprimer les petits défauts, par exemple les taches de rousseur, cicatrices, rides et taches de naissance. Cliquez sur l'image pour l'agrandir dans une nouvelle fenêtre.





LE TROISIÈME EST DE TROP

Nous allons enlever le perroquet qui regarde d'une manière peu modeste sur les amoureux. C'est facile, car le fond est flou et ne contient pas de détails importants. Seulement la branche où le perroquet s'assoit est un peu plus difficile à restaurer.



Étape 1. Ouvrez l'image dans votre logiciel de retouche photo. Vous pouvez aussi ouvrir la photo dans la version autonome (standalone) de Multibrush pour obtenir le même résultat.



Étape 2. Appelez le plugin AKVIS MultiBrush. Dans Adobe Photoshop il faut sélectionner le point du menu Filter -> AKVIS -> MultiBrush, dans Corel (Jasc) Paint Shop Pro choisissez Effects -> Plugins -> AKVIS -> MultiBrush; et dans Corel Photo-Paint choisissez Effects -> AKVIS -> MultiBrush.

Étape 3. Nous employons le mode **Clonage artistique** de l'outil **Tampon Caméléon**. Dans ce mode vous pouvez changer la taille du tampon, indiquer une autre source pour le clonage, créer un clone à partir de plusieurs parties de l'image. Le logiciel ne fusionnera pas la zone dupliquée avec le fond jusqu'à ce que vous désactivez le mode. Pour utiliser ce mode activez la case à cocher **Clonage** artistique sur le panneau **Paramètres**.

Étape 4. Nous remplaçons le perroquet avec les fragments de l'image pris à côté de l'oiseau. Premièrement, clonons la branche.

Nous indiquons la zone à cloner en appuyant sur la touche Alt (Option sur Macintosh) et en faisant un clic gauche sur la branche à droite du perroquet.



Étape 5. Tracez une ligne sur le perroquet - sa figure est remplacée par le fragment cloné.



De cette façon nous remplaçons la branche avec les pièces prises de près.



Étape 6. Maintenant on peut enlever la queue du perroquet. Dupliquez la zone sous la branche pour remplacer la queue avec ce fragment.



Si vous avez fait une erreur en clonant un fragment, vous pouvez utiliser le bouton oppour annuler le dernier changement.



Étape 7. Maintenant nous clonons la partie au-dessus du perroquet.

Étape 8. Retouchons les imperfections sur la branche. Le perroquet est enlevé, la branche est restaurée, mais les bords de la zone clonée sont visibles. Maintenant nous commençons le traitement en appuyant sur le bouton .

Le logiciel traitera les bords de la zone clonée de façon que le logiciel fusionne le clone avec le fond. Le perroquet superflu est disparu sans laisser de traces.



ALTER EGO

L'auteur de cet exemple est **Gun Legler. Elle a utilisé la version plugin de MultiBrush** et **Jasc Paint Shop Pro 7**. Vous pouvez aussi utiliser la version autonome (standalone) de **Multibrush**.

Gun Legler a appliqué le logiciel pour cloner le visage de la jeune fille et créer un intéressant effet artistique.



Veillez suivre l'instruction pour obtenir le même résultat :

Étape 1. Ouvrez l'image dans votre logiciel de retouche photo et appelez le plug-in AKVIS MultiBrush. Pour cela choisissez la commande Filter -> AKVIS -> MultiBrush dans Adobe Photoshop; la commande Effects -> Plugins -> AKVIS -> MultiBrush si vous travaillez avec Paint Shop Pro; ou Effects -> AKVIS -> MultiBrush si vous employez Corel Photo-Paint.

Étape 2. Sélectionnez l'outil Tampon Caméléon de la Barre d'outils et réglez la taille du

pinceau.

Étape 3. Activez la case à cocher **Aligné** pour que le pinceau duplique la source de façon continue. C'est utile, si on n'arrive pas à cloner l'objet en un coup de pinceau.

Étape 4. En maintenant la touche ALT (Option sous Macintosh) enfoncée, indiquez le point de départ pour le clonage sur le visage de la jeune fille.

Étape 5. Déplacez le curseur dans le coin droit supérieur et reproduisez le visage.

Étape 6. Appuyez sur le bouton *W* sur le **Panneau de configuration pour appliquer le résultat**.

LOGICIELS DE AKVIS

AKVIS Sketch Video Classic – Convertissez vos vidéos en dessins animés

(Windows | Mac OS X)

AKVIS Sketch Video Classic est un filtre pour After Effects et Premiere Pro permettant de convertir des vidéos en dessins animés, à la fois en noir et blanc et en couleur. Créez des effets de dessin animé avec AKVIS Sketch Video Classic ! En savoir plus...



AKVIS AirBrush — Techniques de photos à l'aérographe

(Windows | Mac OS X)

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 ArtSuite – Encadrements et effets spéciaux pour vos photos

(Windows | Mac OS X)

AKVIS ArtSuite offre une collection impressionnante d'encadrements et d'effets spéciaux polyvalents pour vos photos. Il propose plusieurs modèles et un échantillonnage complet de textures qui peuvent être utilisées 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

(Windows | Mac OS X)

AKVIS ArtWork est un logiciel qui permet de créer une peinture à partir d'une photo numérique utilisant diverses techniques : peinture à l'huile, aquarelle, gouache, bande dessinée, dessin à la plume, linogravure ou pastel. ArtWork vous aide à créer des œuvres d'art à partir de n'importe quelle image ! En savoir plus...



AKVIS Chameleon — Logiciel de montage photo

(Windows | Mac OS X)

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

(Windows | Mac OS X)

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

(Windows | Mac OS X)

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

(Windows | Mac OS X)

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

(Windows | Mac OS X)

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

(Windows | Mac OS X)

AKVIS Enhancer est un logiciel d'optimisation qui révèle les détails contenus dans les zones surexposées ou sous-exposées et dans les demi-tons d'une photo au temps de pose inégal. Le logiciel améliore chaque portion d'une image !

AKVIS Enhancer propose trois modes de traitement : Amélioration des détails, Prépresse, et Correction de la tonalité. Le logiciel propose une méthode rapide pour régler une photo trop sombre, et en rehausser le contraste et la luminosité. Vous pouvez aussi améliorer la couleur et ajuster la tonalité. En savoir plus...



AKVIS Frames – Enjolivez vos photos avec des encadrements

(Windows | Mac OS X)

AKVIS Frames est un logiciel gratuit conçu pour installer les paquets de cadres AKVIS. Grâce à ce logiciel, vous pourrez facilement enjoliver vos photos avec des encadrements uniques ! En savoir plus...



AKVIS HDRFactory – La photographie HDR : Plus éclatante que la réalité

(Windows | Mac OS X)

AKVIS HDRFactory vous permet de créer une image à grande gamme dynamique (HDR) à partir d'une série de clichés ou utilisant une seule photo. Vous pouvez aussi vous servir du logiciel pour retoucher vos photos. AKVIS HDRFactory apporte de la fraîcheur et de la couleur à vos photos ! En savoir plus...



AKVIS LightShop — Effets de lumière et d'étoiles

(Windows | Mac OS X)

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 – Modifier la taille d'une image sans perte de qualité

(Windows | Mac OS X)

AKVIS Magnifier permet de redimensionner la taille d'une image sans perte de qualité. Que ce soit pour créer des affiches, régler la résolution d'une image destinée à imprimer un agrandissement, ou pour en réduire la taille, AKVIS Magnifier produira des tirages plus nets et plus précis. En savoir plus...



AKVIS MakeUp — Creez votre portrait ideal

(Windows | Mac OS X)

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 MultiBrush – Outils de dessin et d'édition d'images

(Windows | Mac OS X)

AKVIS MultiBrush est un logiciel d'édition d'images facile à exploiter. Ce logiciel offre une solution tout-enun de retouche et d'optimisation de photos. Vous pouvez modifier un portrait, restaurer une vieille photographie, peindre des éléments amusants sur une photo ou simplement créer une photo de toute pièce. AKVIS MultiBrush offre deux ensembles d'outils : Pinceaux standard et Pinceaux artistiques. En savoir plus...



AKVIS NatureArt — Phénomènes naturels sur vos photos

(Windows | Mac OS X)

AKVIS NatureArt est un excellent outil pour simuler la beauté des phénomènes naturels sur vos photos. Ajoutez des effets spectaculaires de nature à vos photos, modifiez même les conditions météo ! Devenez un illusionniste avec NatureArt ! En savoir plus...



AKVIS Neon — Dessins lumineux à partir de vos photo

(Windows | Mac OS X)

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

(Windows | Mac OS X)

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

(Windows | Mac OS X)

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

(Windows | Mac OS X)

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

(Windows | Mac OS X)

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 – Améliorer la netteté et ajouter des effets de flou

(Windows | Mac OS X)

AKVIS Refocus améliore la netteté des images floues. Vous pouvez corriger l'image entière ou en accentuer une partie pour détacher le sujet de l'arrière-plan. Vous pouvez également appliquer un effet de flou et de type bokeh à vos photos. Le logiciel propose trois modes : Correction de la netteté, Inclinaison-Décalage, et Flou de diaphragme. En savoir plus...



AKVIS Retoucher — Restauration d'images

(Windows | Mac OS X)

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 — Convertir une photo en dessin

(Windows | Mac OS X)

AKVIS Sketch facilite la conversion de photos numériques en aquarelles et en dessins étonnants. Dorénavant, vous n'avez plus à manipuler de crayons pour aspirer à devenir un artiste. Tout ce que vous avez à faire pour créer une œuvre originale est de jumeler votre bon goût avec AKVIS Sketch. En savoir plus...



AKVIS SmartMask – Détourage précis des objets

(Windows | Mac OS X)

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

(Windows | Mac OS X)

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...

