



# Sketch

Dessin à partir de photo



---

## CONTENU

- Champ d'application
- Installation du programme (Windows)
- Installation du programme (Mac)
- Installation du programme (Linux)
- Enregistrement du programme
- Comment fonctionne-t-il?
  - ◊ Espace de travail
  - ◊ Comment utiliser le logiciel
  - ◊ Style Classique
  - ◊ Style Artistique
  - ◊ Style Maestro
  - ◊ Multistyle
  - ◊ Timeline
  - ◊ Barre d'outils
  - ◊ Effets de fond
  - ◊ Cadre
  - ◊ Texte et filigrane
  - ◊ Dessin sur la toile
  - ◊ Paramètres prédéfinis
  - ◊ Préférences
  - ◊ Traitement par lots
  - ◊ Imprimer l'image
- Exemples
  - ◊ Utilisation de la technique du "doigt"
  - ◊ Dessin en couleurs
  - ◊ Dessin d'une tulipe
- Logiciels de AKVIS

**AKVIS SKETCH 27.0 | CONVERTISSEZ VOS PHOTOS EN DESSINS**

AKVIS Sketch facilite la conversion de photos en dessins au crayon.

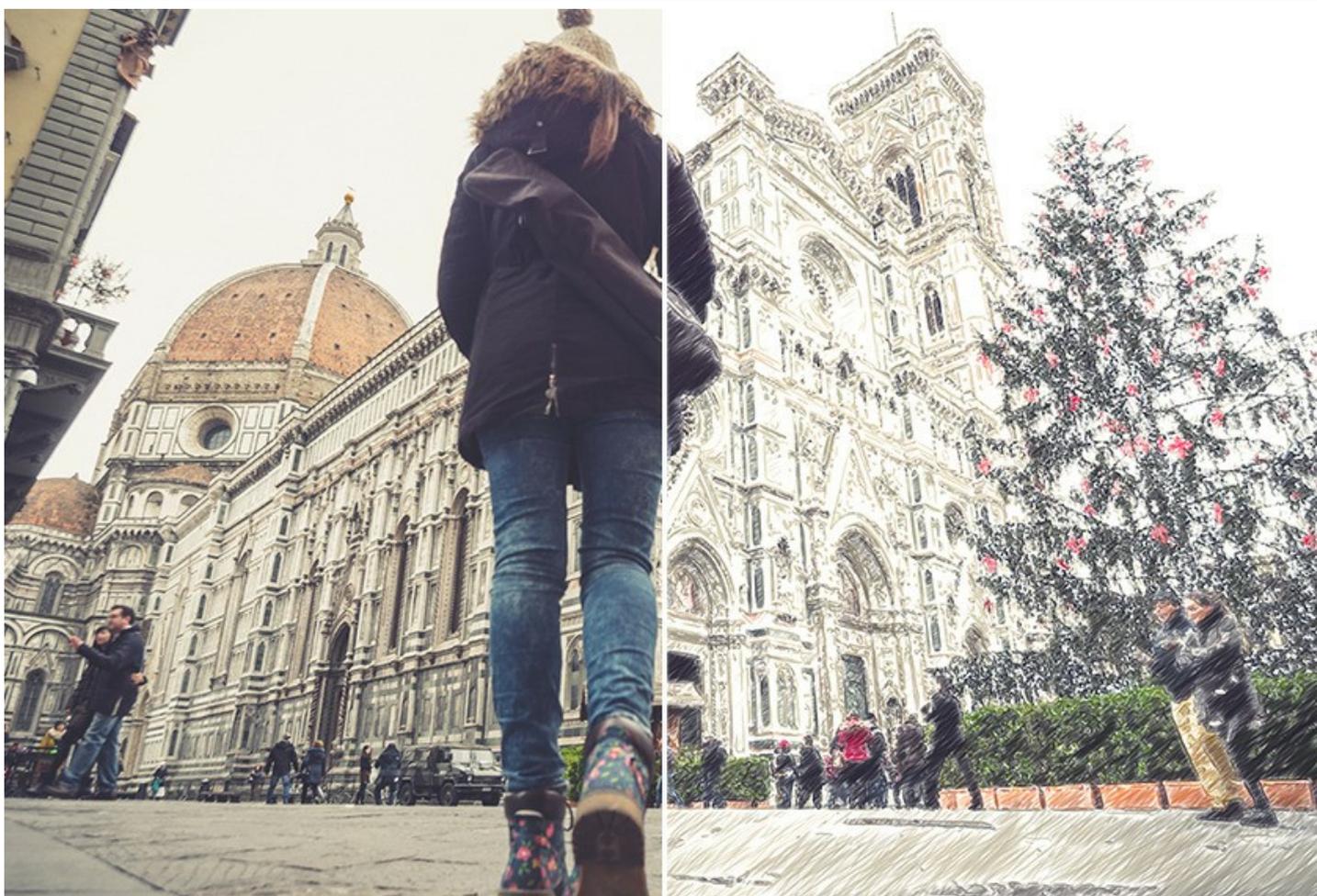
Dorénavant, vous n'avez plus à manipuler des crayons pour devenir un artiste ! Tout ce que vous avez à faire pour créer une œuvre originale est de conjuguer votre bon goût avec AKVIS Sketch !

Nous vous proposons une méthode pratique qui vous permet de créer, de façon réaliste, des **dessins en couleur** et des **croquis en noir et blanc**, d'imiter la technique du **crayon à mine** et du **crayon de couleur**. Vous pouvez même créer des effets de **fusain**, de **pastel** et d'**aquarelle**.

À l'opposé des filtres usuels qui donnent un rendu approximatif, **AKVIS Sketch** s'approche du croquis à main levée réalisé par un artiste. Il vous permet de créer des dessins au crayon magnifiques à partir de n'importe quelle photographie, et en un seul clic !



Le logiciel propose ces styles pour convertir une photo en croquis : **Classique**, **Artistique**, **Maestro** et **Multistyle**. Chacun d'eux offre une série de presets et la possibilité de créer une grande variété de dessins au crayon. Amusez-vous avec les réglages et appréciez les résultats !



AKVIS Sketch offre une interface agréable dotée de quelques curseurs. Au départ, vous pouvez traiter l'image avec les réglages par défaut, puis la retoucher en y ajoutant de la couleur ou en essayant diverses techniques, comme le crayon, le fusain ou l'aquarelle. Vous pouvez accentuer ou atténuer les hachures, modifier l'angle d'inclinaison des coups de crayon, etc.



Le panneau **Timeline** est une caractéristique très utile qui vous permet de visualiser des variations de votre dessin, sans ajuster aucun réglage. Observez le processus et faites votre choix parmi les instantanés. Épinglez le résultat et continuez à jouer. Ensuite, vous pouvez comparer les versions du dessin et choisir le meilleur ... ou deux.

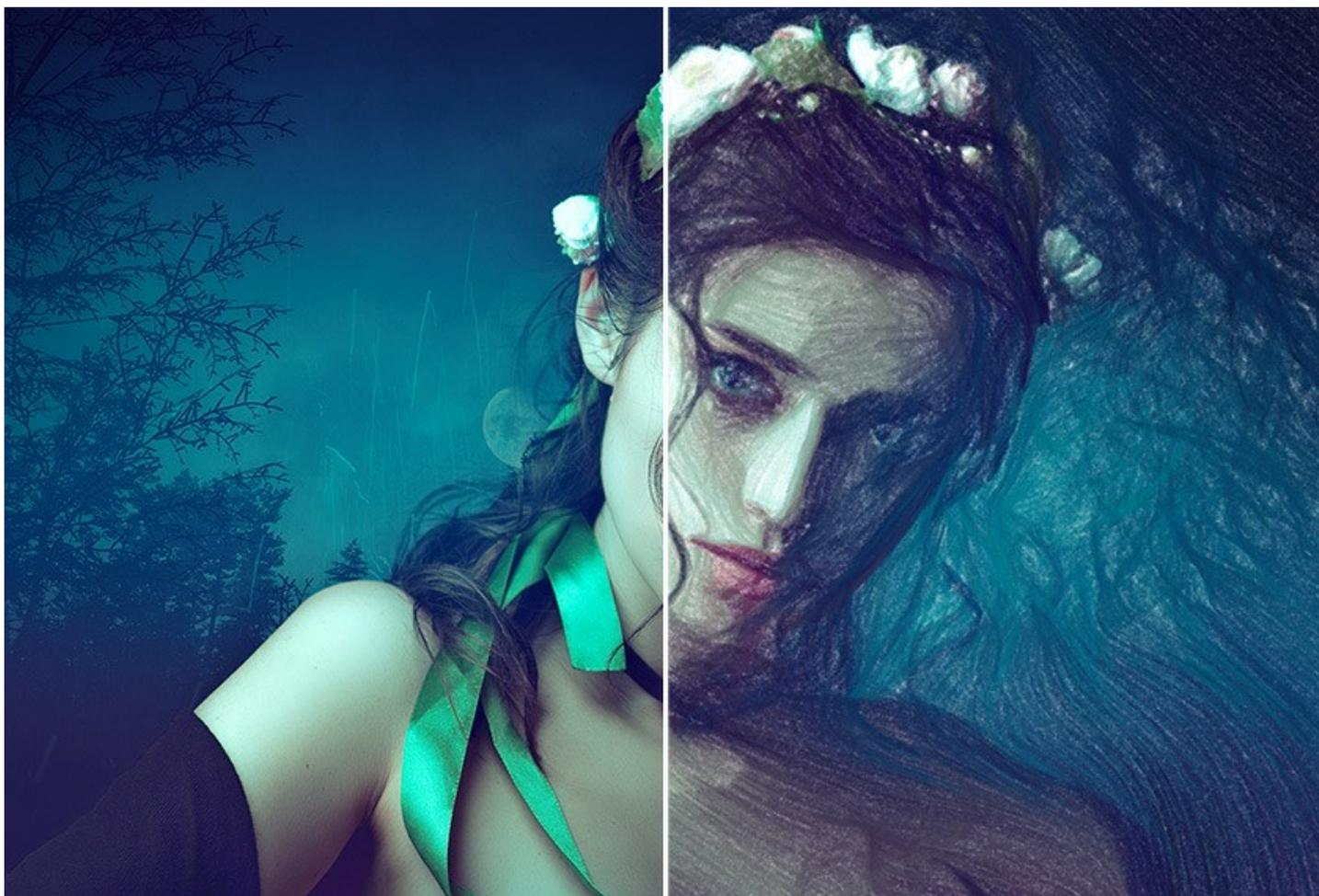
Le logiciel propose une liste de presets intégrés, qui facilite votre travail et vous fait gagner du temps. Vous pouvez aussi créer vos propres presets, d'après vos configurations préférées des paramètres de conversion de photos en dessins.



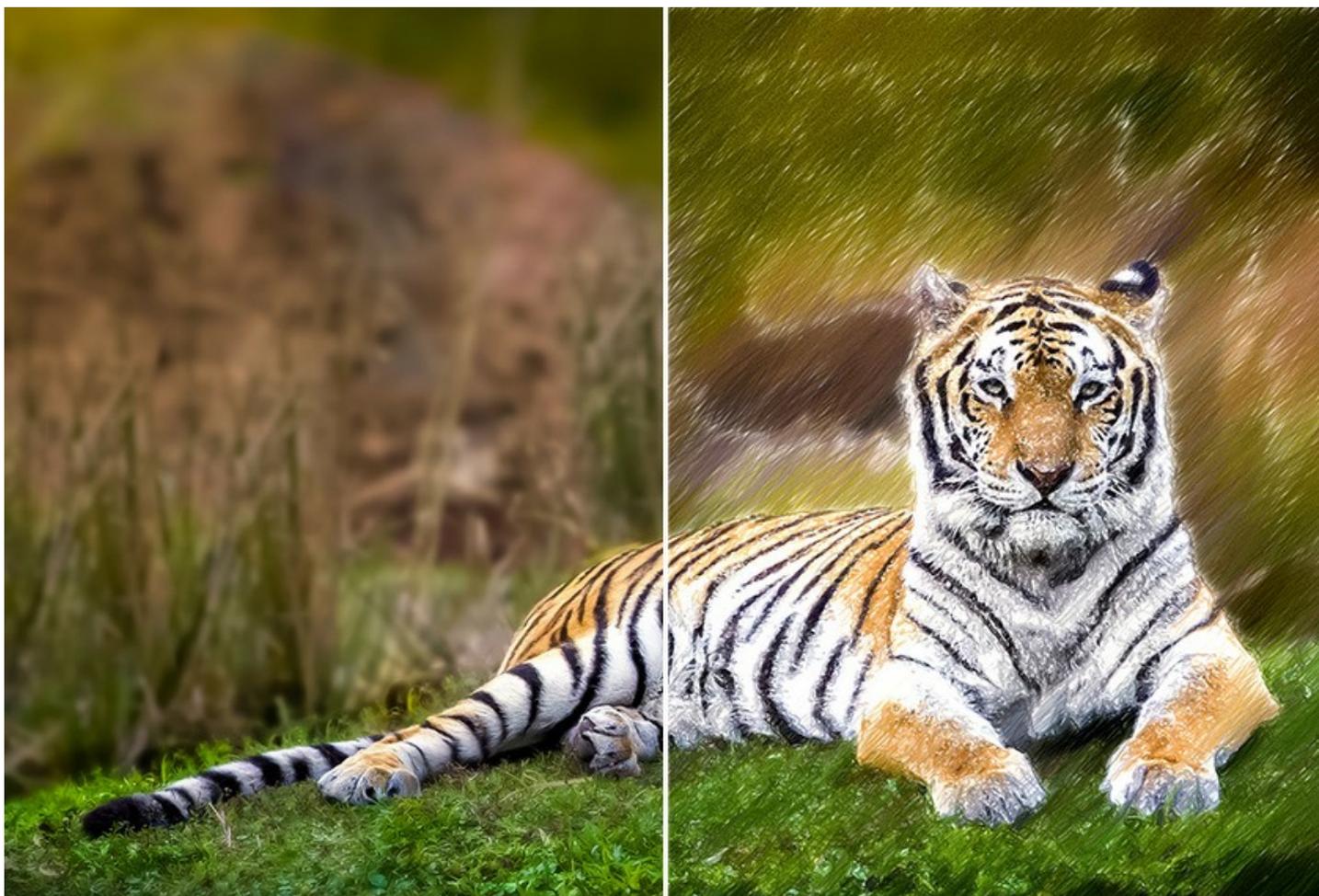
### Caractéristiques supplémentaires

Grâce à ce logiciel, vous pourrez également ajouter certains [effets uniques sur l'arrière-plan](#) à votre photo ! Par exemple, vous pouvez agencer un dessin et une photo en fusionnant un [dessin avec le monde réel](#), imiter le mouvement ou ajouter un "effet de machine temporelle" en créant un effet de tourbillon sur l'arrière-plan. Vous pouvez aussi mettre en valeur certaines parties de votre image en [estompant de façon artistique les autres éléments de la photo](#).

De plus, vous pouvez [individualiser](#) votre œuvre d'art en y insérant une légende, une signature, une formule de salutation, un logo ou un filigrane. Vous pouvez aussi ajouter une [texture](#) rugueuse à votre image, comme si elle avait été produite sur une toile, du papier cannelé, un mur de briques, etc. Ou vous pouvez [encadrer](#) votre dessin pour créer une véritable œuvre d'art.

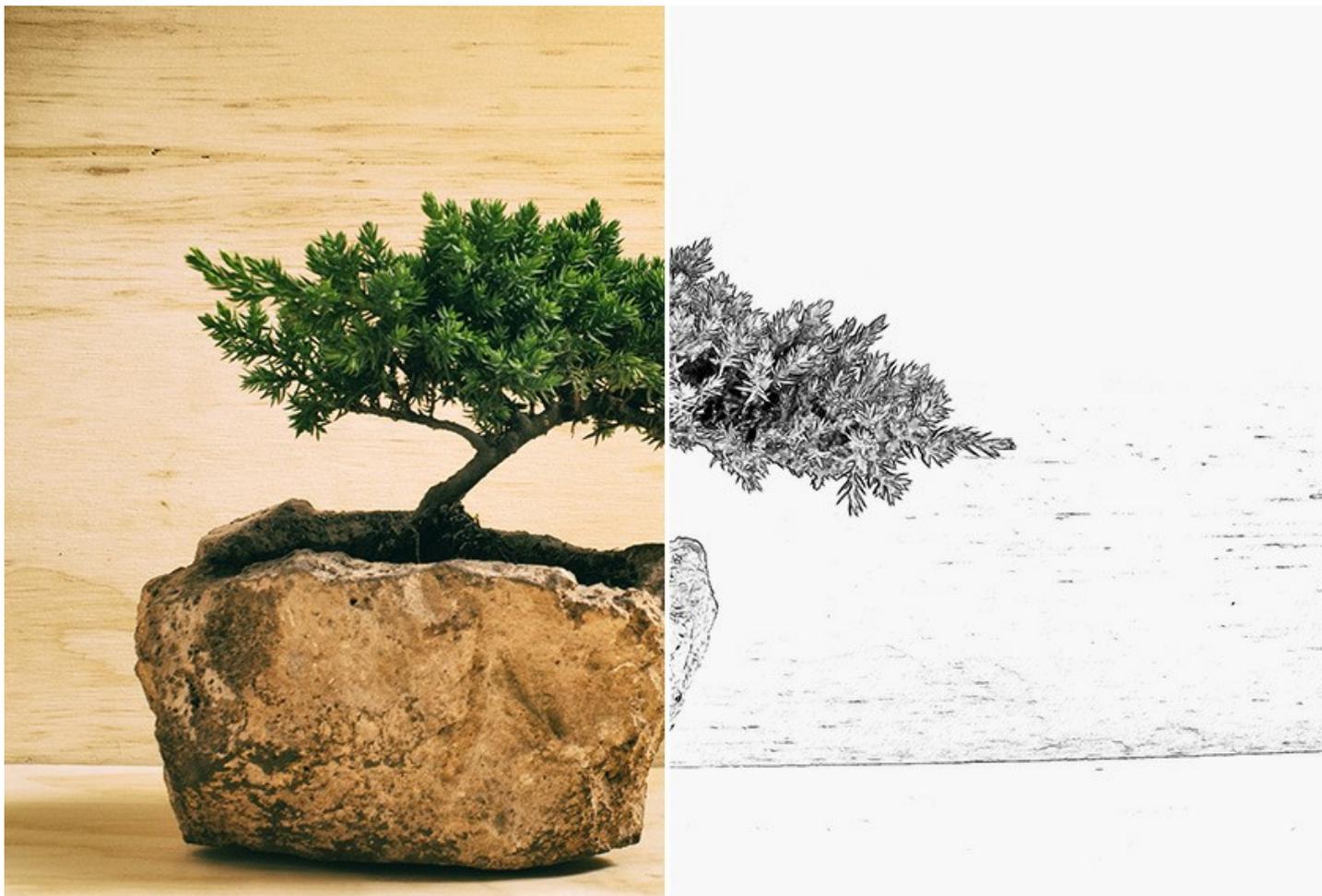


Grâce au Traitement par lots, vous pourrez convertir automatiquement une série d'images. De cette façon, vous pouvez créer des [livres illustrés](#) ou des [dessins animés](#) à partir de vos vidéos amateurs. Pour le traitement vidéo, nous proposons également un filtre spécial pour After Effects et Premiere Pro - [AKVIS Sketch Video](#).



## Champs d'application

Vous pouvez offrir un portrait au crayon en cadeau à votre famille et à vos amis, imprimer votre croquis sur un tee-shirt ou encore exposer une aquarelle ou une affiche sur un mur. Les concepteurs de sites Web ou de brochures publicitaires peuvent très rapidement exploiter le logiciel pour concevoir des images selon un style particulier. Les professionnels appliquent Sketch pour démontrer les caractéristiques des styles architecturaux. Les auteurs peuvent illustrer leurs livres à l'aide du logiciel.



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

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

La fonctionnalité du logiciel dépend du type de licence. [Veuillez voir le tableau de comparaison](#).

Pendant la période d'essai, vous pouvez essayer toutes les options du logiciel et choisir la licence qui correspond le mieux à vos besoins.

## INSTALLATION SUR WINDOWS

Veillez suivre cette fiche d'instructions pour installer les logiciels AKVIS sur Windows. Dans cet exemple, nous avons utilisé **AKVIS Sketch**. Les autres logiciels AKVIS sont installés de la même manière.

Vous devez avoir les droits d'administrateur pour installer le logiciel 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.

1. Cliquez sur le fichier **exe**.
2. Sélectionnez votre langue et appuyez sur le bouton **Installer**.
3. Pour continuer le processus d'installation, vous devez lire et accepter le **Contrat de Licence Utilisateur Final**.

Cochez la boîte "J'accepte les termes de ce contrat de licence" et appuyez sur **Suivant**.

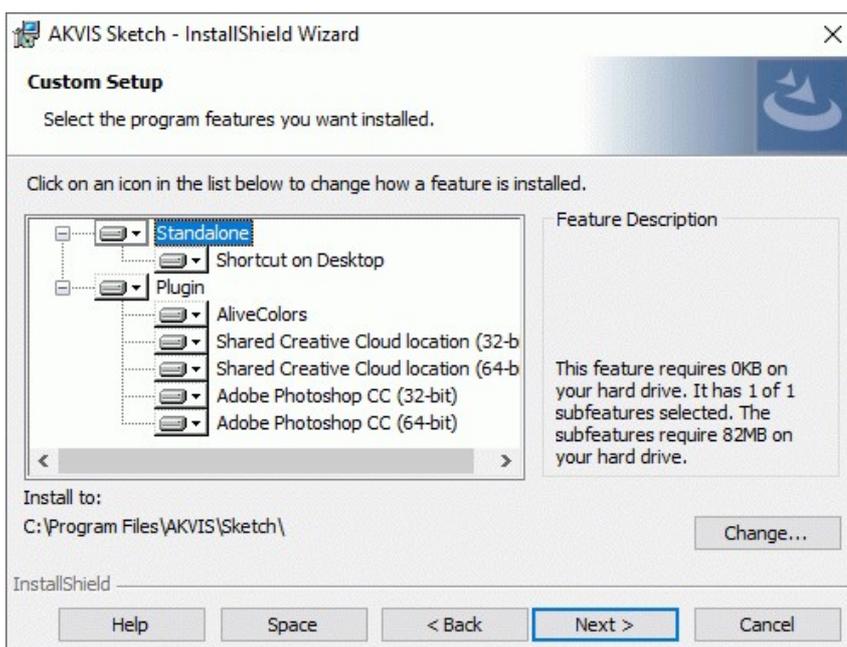


4. Pour installer le **Plugin**, sélectionnez votre ou vos logiciels de retouche photo dans la liste.

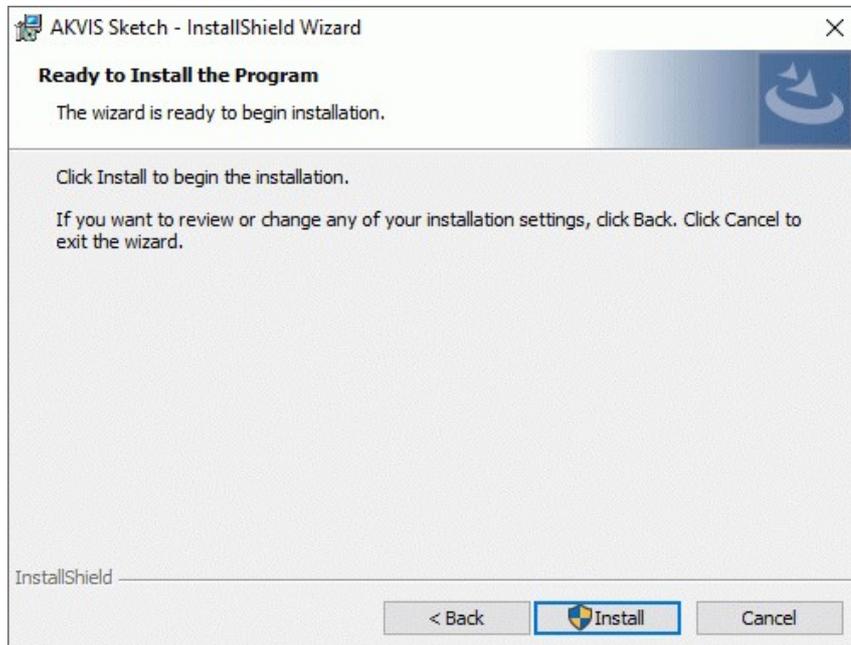
Pour installer la version **Standalone**, assurez-vous que la case **Standalone** est activée.

Pour créer un raccourci du logiciel sur le bureau, activez la boîte de contrôle **Raccourci sur le bureau**.

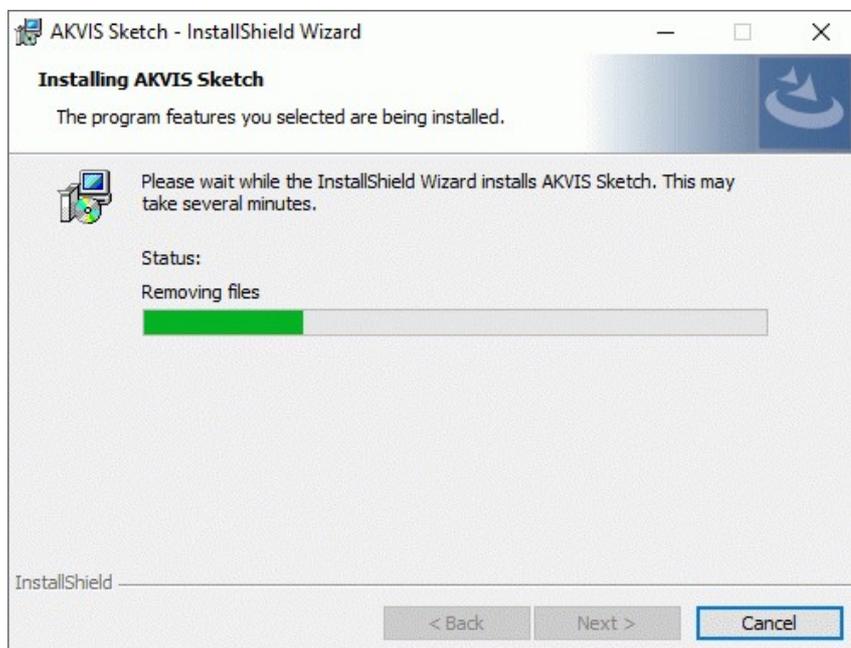
Appuyez sur **Suivant**.



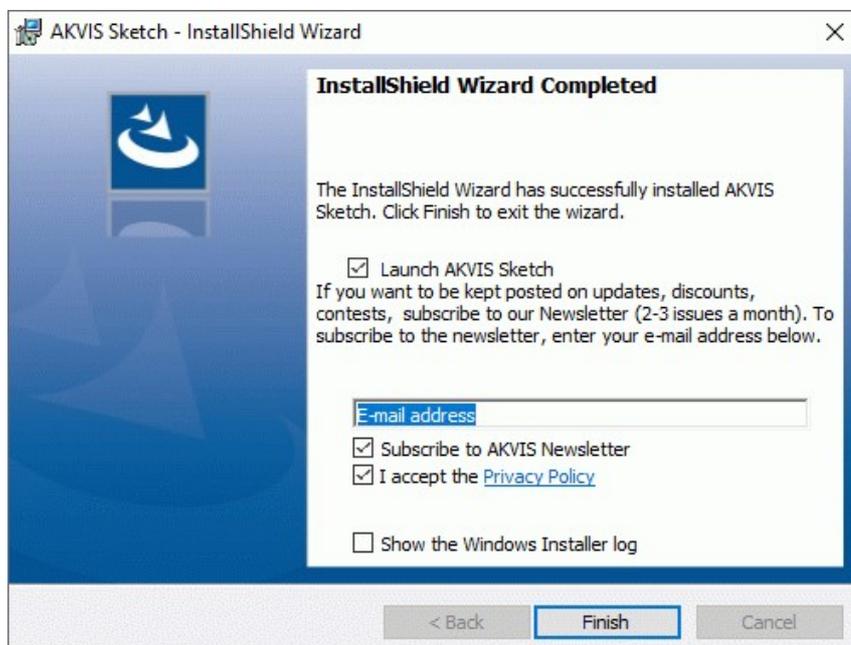
5. Appuyez sur le bouton **Installer**.



6. L'installation est en cours.



7. L'installation est finie. Newsletter AKVIS pour être informé des mises à jour, des événements et des offres spéciales. Entrez votre adresse e-mail et confirmez que vous acceptez la politique de confidentialité.



---

8. Appuyez sur **Terminer**.

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

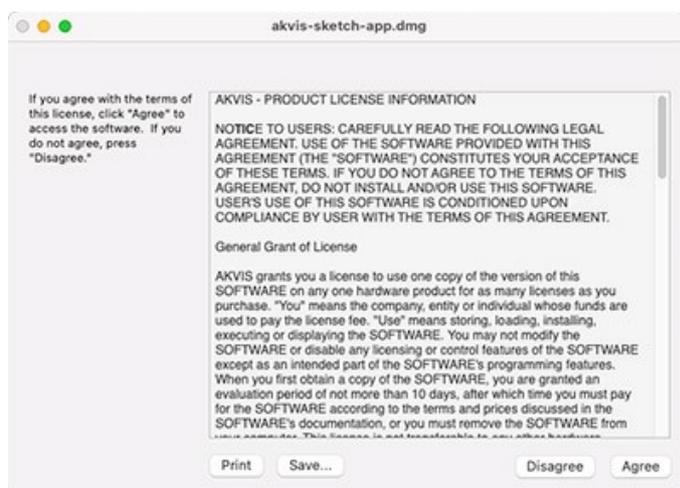
Après l'installation de la version **plugin**, vous verrez une nouvelle ligne dans le menu Filtre (Effets) de votre logiciel de retouche photo. Par exemple dans **Photoshop** : **Filtre -> AKVIS -> Sketch**, dans **AliveColors** : **Effets -> AKVIS -> Sketch**.

## INSTALLATION SUR MAC

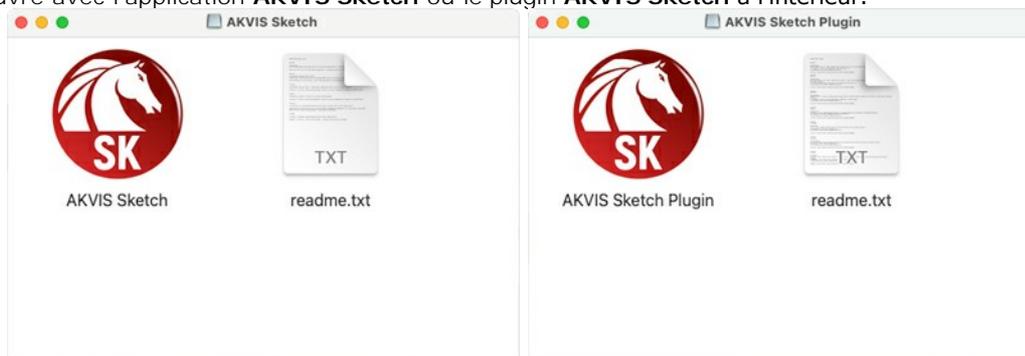
Veillez suivre cette fiche d'instructions pour installer les logiciels AKVIS sur Mac. Dans cet exemple, nous avons utilisé **AKVIS Sketch**. Les autres logiciels AKVIS sont installés de la même manière.

Vous devez avoir les droits d'administrateur pour installer le logiciel sur votre ordinateur.

- Ouvrez le fichier **dmg** :
  - **akvis-sketch-app.dmg** pour installer la version **Standalone**
  - **akvis-sketch-plugin.dmg** pour installer la version **Plugin** dans votre éditeur d'images.
- Lisez L'accord de licence et cochez la boîte **J'accepte les termes de ce contrat de licence** si vous acceptez les termes.



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



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

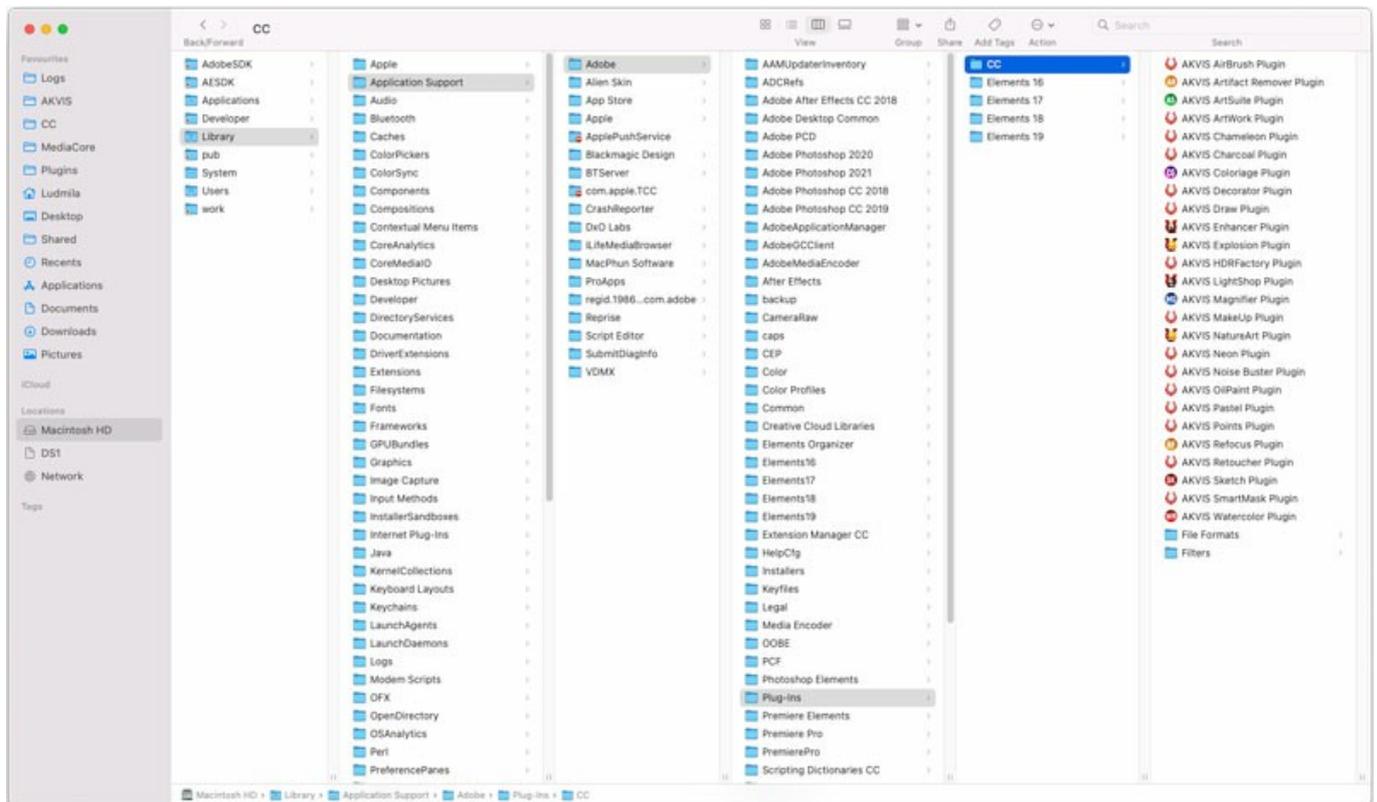
Pour installer la version **Plugin**, il faut faire glisser le dossier **AKVIS Sketch Plugin** dans le dossier **Plug-Ins** de votre logiciel de retouche photo :

**AliveColors** : Vous pouvez choisir le dossier des plug-ins dans les **Préférences**.

**Photoshop CC 2023, CC 2022, CC 2021, CC 2020, CC 2019, CC 2018, CC 2017, CC 2015.5** :  
Library/Application Support/Adobe/Plug-Ins/CC;

**Photoshop CC 2015** : Applications/Adobe Photoshop CC 2015/Plug-ins;

**Photoshop CS6** : Applications/Adobe Photoshop CS6/Plug-ins.



Plugins AKVIS sur Mac  
(cliquez pour agrandir)

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

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

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

## INSTALLATION SUR LINUX

Veillez suivre cette fiche d'instructions pour installer les logiciels AKVIS sur Linux.

**Note.** Les logiciels AKVIS sont compatibles avec le **noyau Linux 5.0+ 64 bits**. Vous pouvez trouver la version du noyau en utilisant la commande **uname -srm**.

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

- ▶ Paquet DEB : [Debian/Ubuntu](#)
- ▶ Paquet RPM : [Red Hat/CentOS/Fedora](#)
- ▶ [openSUSE](#)

Dans cet exemple, nous avons utilisé **AKVIS Sketch**. Les autres logiciels AKVIS sont installés de la même manière. Remplacez simplement **sketch** par le nom du produit (lettres minuscules sans espaces), par exemple **noisebuster**, **sketchvideo**, etc.

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

**Note.** Vous avez besoin des autorisations `apt-install` ou `apt-get` pour installer les logiciels.

1. Exécutez le terminal.
2. Créez un répertoire pour stocker les clés :  
**sudo mkdir -p /usr/share/keyrings**
3. Téléchargez la clé qui a signé le dépôt :  
**curl -fsSL https://akvis.com/akvis.gpg | sudo tee /usr/share/keyrings/akvis.gpg >/dev/null**  
ou **wget -O - https://akvis.com/akvis.gpg | sudo tee /usr/share/keyrings/akvis.gpg >/dev/null**
4. Ajoutez le dépôt à la liste dans laquelle le système recherche les paquets à installer :  
**echo 'deb [arch=i386 signed-by=/usr/share/keyrings/akvis.gpg] https://akvis-deb.sfo2.cdn.digitaloceanspaces.com akvis non-free' | sudo tee /etc/apt/sources.list.d/akvis.list**
5. Mettez à jour la liste des paquets connus :  
**sudo apt-get update**
6. Installez AKVIS Sketch  
**sudo apt-get install akvis-sketch**
7. L'installation est terminée.

Lancez le logiciel via le terminal ou en utilisant le raccourci du logiciel.

8. Pour les mises à jour automatiques, utilisez la commande :  
**sudo apt-get upgrade**

Pour supprimer le logiciel:

**sudo apt-get remove akvis-sketch --autoremove**

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

1. Exécutez le terminal.
2. Enregistrez la clé qui a signé le dépôt :  
**sudo rpm --import https://akvis.com/akvis.asc**
3. Ajoutez le dépôt au système :  
**sudo wget -O /etc/yum.repos.d/akvis.repo https://akvis.com/akvis.repo**
4. Mettez à jour la liste des paquets :

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

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

5. Installez AKVIS Sketch :

lors de l'utilisation du gestionnaire de paquets **dnf** :  
**sudo dnf install akvis-sketch**

lors de l'utilisation du gestionnaire de paquets **yum** :  
**sudo yum install akvis-sketch**

6. L'installation est terminée.

Lancez le logiciel via le terminal ou en utilisant le raccourci.

7. Pour les mises à jour automatiques :

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

---

**sudo dnf upgrade**

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

8. Pour supprimer le logiciel :

lors de l'utilisation du gestionnaire de paquets **dnf** :  
**sudo dnf remove akvis-sketch**

lors de l'utilisation du gestionnaire de paquets **yum** :  
**sudo yum remove akvis-sketch**

Installation sur **openSUSE**.

1. Exécutez le terminal.
2. Connectez-vous en tant qu'utilisateur root.
3. Ajoutez la clé qui a signé le dépôt :  
**rpm --import http://akvis.com/akvis.asc**
4. Ajoutez le dépôt au système :  
**zypper ar -r https://akvis.com/akvis.repo akvis**
5. Mettez à jour la liste des paquets :  
**zypper ref**
6. Installez AKVIS Sketch :  
**zypper install akvis-sketch**
7. L'installation est terminée.

Lancez le logiciel via le terminal ou en utilisant le raccourci.

8. Pour les mises à jour automatiques :  
**zypper update**

Pour supprimer l'éditeur d'images :  
**zypper remove akvis-sketch**

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

## COMMENT ACTIVER UN LOGICIEL 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 Sketch** 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 Sketch** dépendra de ce choix.

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

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

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

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

**AKVIS Sketch** Version 24.5.3505.20776-r app (64bit)


---

**ACTIVATION**

---

**Customer Name:**

**Serial Number (Key):**

---

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

---

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

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

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




---

© 2006-2021 AKVIS. All rights reserved.

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

Entrez votre numéro de série (clé de licence).

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

**Connexion directe :**

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

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

Cliquez sur **ACTIVER**.

Votre version du logiciel est activée !

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

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

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

En utilisant les informations dans votre message, notre serveur générera un fichier de licence ".lic" (Sketch.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" :

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

Votre version du logiciel est activée !

**AKVIS Sketch** Version 24.5.3505.20776-r app (64bit) 



**License:** Press (Lifetime)  
**Licensed to:** John Smith  
Free updates to new versions till: 2022-12-31

UPGRADE      ACTIVATE      TRY IT

© 2006-2021 AKVIS. All rights reserved.

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

## ESPACE DE TRAVAIL

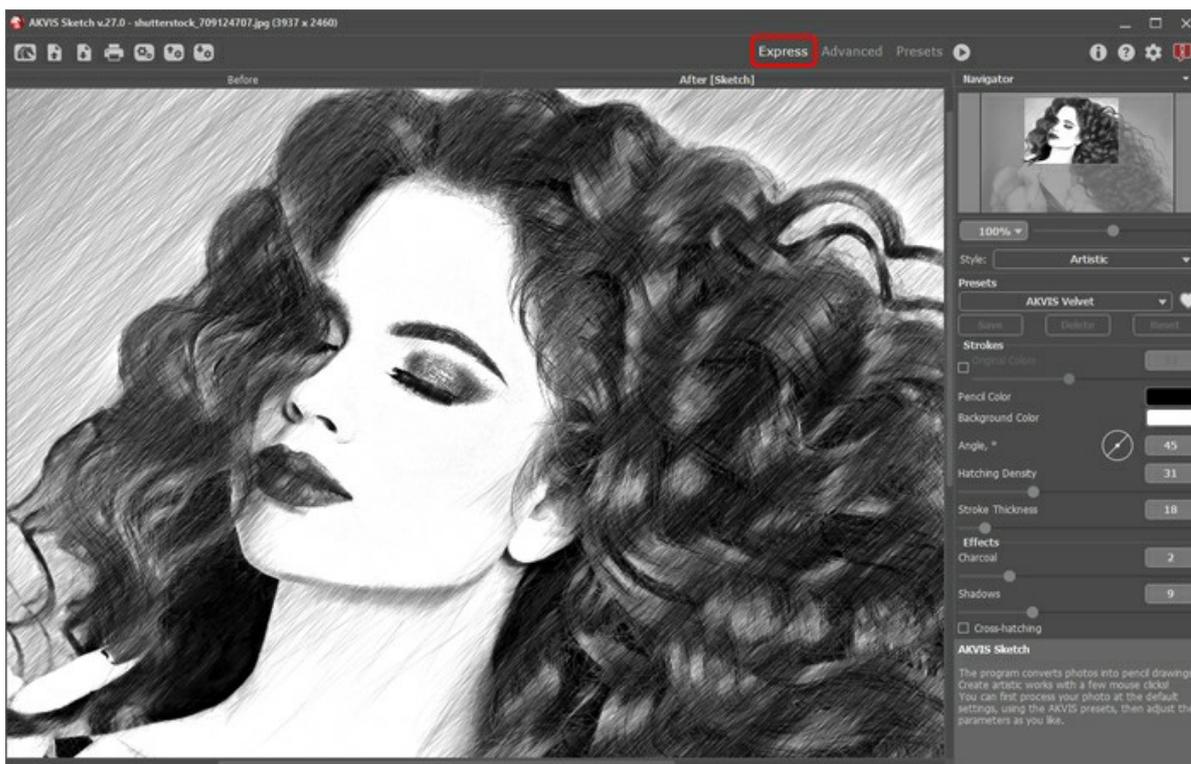
**AKVIS Sketch** est disponible en deux versions : une application autonome (standalone) et un filtre (plugin) dans un logiciel de traitement d'image.

*Standalone* est un logiciel indépendant ; vous pouvez l'exécuter de la manière habituelle.

*Plugin* est un module complémentaire pour un [logiciel de traitement d'image](#), par exemple pour Photoshop et AliveColors. Pour démarrer le plugin, il faut le **sélectionner à partir de la liste des filtres** de votre logiciel de traitement d'image.

L'espace de travail sera organisé selon le mode de traitement choisi dans le Panneau de configuration : **Rapide**, **Avancé** ou **Presets**.

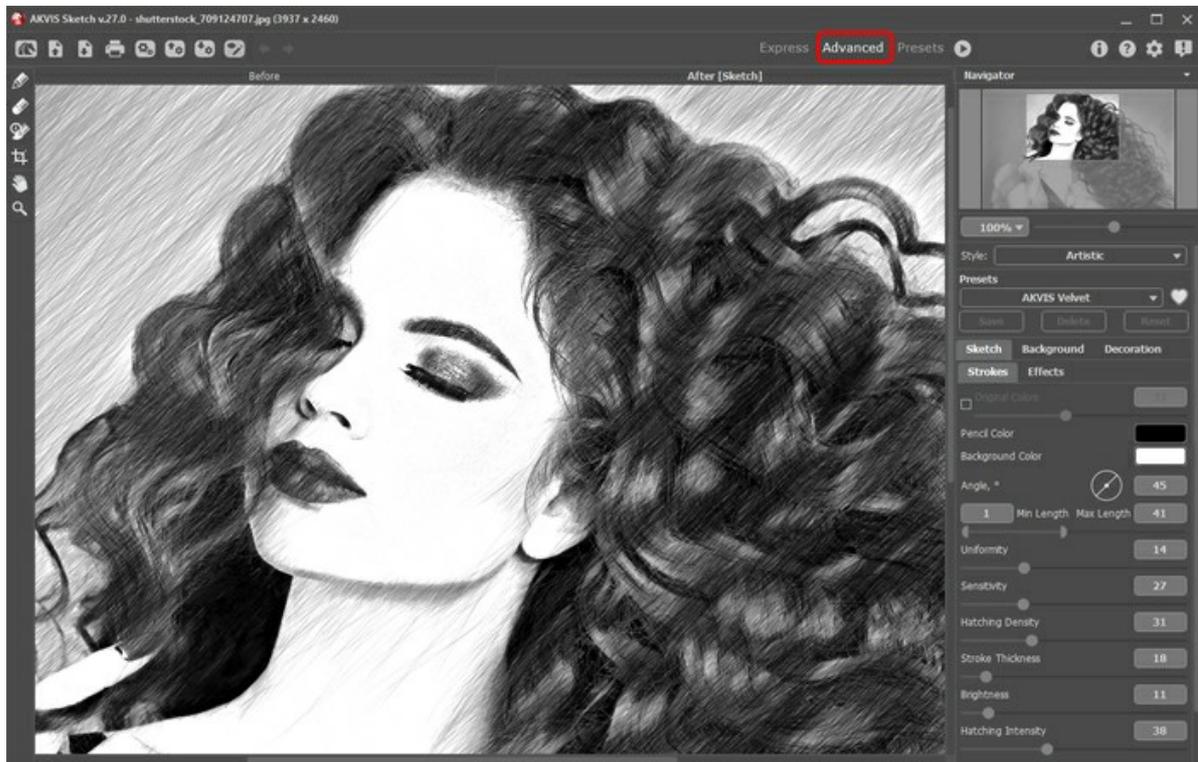
Dans le mode **Rapide**, l'interface du logiciel est très simplifiée. Il y a un ensemble minimal des paramètres nécessaires pour un résultat vite et facile.



L'espace de travail de AKVIS Sketch (Rapide)

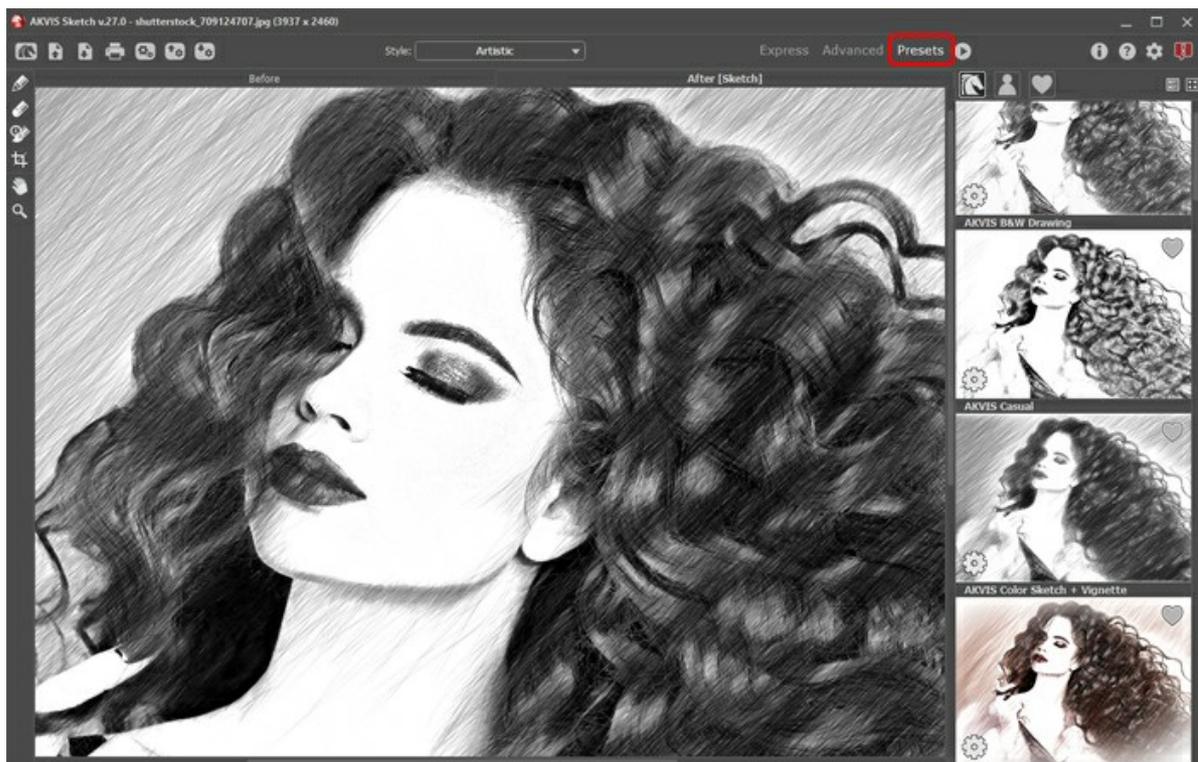
Dans le mode **Avancé**, on peut utiliser tous les paramètres dans les onglets **Dessin**, **Fond**, **Décoration**, ainsi que dans la Barre d'outils. Le mode Avancé est pour ceux qui aiment les détails et veulent ajuster les paramètres à la perfection.

**Note:** C'est juste un changement de la configuration de l'interface, la fonctionnalité reste la même pour toute licence. Pour les paramètres cachés dans le mode **Rapide**, le logiciel utilise les valeurs par défaut ou les valeurs des presets.



L'espace de travail de AKVIS Sketch (Avancé)

Le bouton **Presets** dans le panneau supérieur vous permet de passer au mode d'affichage visuel des presets ([Galerie de presets](#)).



Espace de travail de AKVIS Sketch (Galerie de presets)

La **Fenêtre d'image** avec les onglets **Avant** et **Après** prend la plupart de la fenêtre de **AKVIS Sketch**. L'image originale se trouve dans la fenêtre **Avant**, tandis que l'image traitée est affichée dans l'onglet **Après**. Pour basculer entre les onglets et comparer l'image originale et l'image finale, faites un clic gauche sur n'importe quel point de l'image.

Dans la partie supérieure de la fenêtre, on voit le **Panneau de configuration** avec les boutons suivants:

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

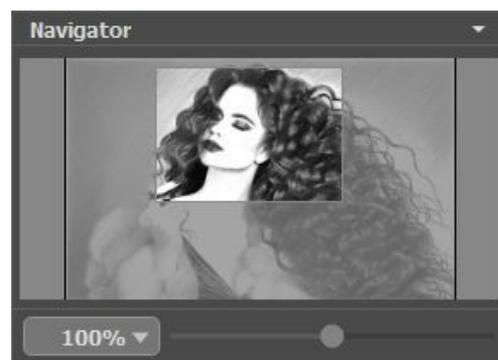
Le bouton  (seulement dans l'application autonome) permet d'ouvrir une image pour le traitement. Les touches de raccourci sont **Ctrl+O** sous Windows, **⌘+O** sous Mac.

Faites un clic droit sur ce bouton pour ouvrir la liste des derniers fichiers utilisés. Vous pouvez modifier le nombre des derniers fichiers utilisés dans les [préférences](#) du logiciel.

- Le bouton  (seulement dans l'application autonome) permet de sauvegarder l'image sur un disque. Les touches de raccourci sont **Ctrl+S** sous Windows, **⌘+S** sous Mac.
- Le bouton  (seulement dans l'application autonome) permet d'imprimer l'image. Les touches de raccourci pour la commande sont **Ctrl+P** sous Windows, **⌘+P** sous Mac.
- Le bouton  (seulement dans l'application autonome) permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Traitement par lots** pour traiter automatiquement une série d'images.
- Le bouton  permet d'importer une liste de presets (à partir d'un fichier **.sketch**).
- Le bouton  permet d'exporter une liste de presets (paramètres prédéfinis). Vous pouvez sauvegarder vos presets dans un fichier ayant l'extension **.sketch**.
- Le bouton  /  permet d'afficher/cacher les "lignes de repère" et les contours dessinés avec les outils.
- Le bouton  charge les "lignes de repère" sauvegardées.
- Le bouton  sauvegarde les "lignes de repère" dans un fichier ayant l'extension **.direction**.
- Le bouton  supprime les derniers modifications des lignes. On peut annuler plusieurs actions consécutives. Les touches de raccourci pour la commande sont **Ctrl+Z** sous Windows, **⌘+Z** sous Mac.
- Le bouton  restaure les changements annulés. Les touches de raccourci pour la commande sont **Ctrl+Y** sous Windows, **⌘+Y** sous Mac. Il est possible de revenir plusieurs actions consécutives.
- Le bouton  commence la conversion de l'image originale. Le résultat est affiché dans l'onglet **Après**.
- Le bouton  (seulement dans la version plugin) applique le résultat de la conversion à l'image et ferme le plug-in.
- Le bouton  permet d'afficher les informations sur le logiciel.
- Le bouton  permet d'afficher l'Aide du logiciel. La touche de raccourci est **F1**.
- Le bouton  appelle la boîte de dialogue **Préférences**.
- Le bouton  ouvre une fenêtre affichant les dernières nouvelles concernant Sketch.

À gauche de la fenêtre principale, on voit la **Barre d'outils** pour accéder rapidement aux fonctionnalités du logiciel. Il existe différents ensembles d'outils en fonction de l'onglet actif, **Avant** ou **Après**.

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



La fenêtre Navigation

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

Utilisez le curseur pour changer l'échelle de l'image dans la **Fenêtre d'image**. Quand vous déplacez le curseur à droite, l'échelle de l'image augmente. Quand vous 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 **Entrée** (**Retour** sous Mac).

Il est possible d'utiliser les touches de raccourci pour changer l'échelle de l'image: **+** et **Ctrl++** (**⌘++** sous Mac) pour augmenter l'échelle de l'image, **-** et **Ctrl+-** (**⌘+-** sous Mac) pour réduire l'échelle.

Sous la fenêtre **Navigation**, il y a le panneau **Paramètres** où vous pouvez choisir le **Style** de conversion (**Classique/Artistique/Maestro/Multistyle**) et régler les paramètres.

---

Le panneau Paramètres comporte trois onglets : **Dessin**, **Fond** et **Décoration**.

Dans l'onglet **Dessin**, on voit les paramètres pour régler la conversion photo-en-dessin.

Dans l'onglet **Fond**, on peut marquer les zones qui ne doivent pas se convertir en dessin, ou rendre flou une partie de l'image.

Dans l'onglet **Décoration**, on peut ajouter du [texte](#) à l'image résultante, régler sa [toile](#) et appliquer un [cadre](#).

Dans le champ [Presets](#), on peut sauvegarder les valeurs courantes des paramètres pour les utiliser plus tard. Les réglages actuels peuvent être enregistrés, édités, supprimés. Lorsque vous lancez le logiciel, il utilise les réglages du dernière preset utilisé.

**Attention !** On peut sauvegarder seulement les paramètres des onglets **Dessin** et **Décoration** !

Sous le panneau **Paramètres**, on voit les **Astuces** pour le paramètre ou pour le bouton sur lequel on passe avec le curseur. Il est possible de choisir l'endroit où les Astuces seront affichées ou de les cacher dans les **Préférences** du logiciel.

## COMMENT FONCTIONNE-T-IL ?

**AKVIS Sketch** permet de convertir des photos en dessins réalistes en noir et blanc ou en couleur. Le logiciel peut être utilisé indépendamment comme application autonome ou comme filtre dans un éditeur d'images.

Pour créer un dessin à partir de votre photo, suivez les instructions :

**Étape 1.** Ouvrez une image.

- Dans la version autonome :

La boîte de dialogue **Ouvrir un fichier** s'affiche si vous double-cliquez sur l'espace de travail du logiciel ou si vous cliquez sur . Vous pouvez également faire glisser l'image choisie dans l'espace de travail du logiciel.

La version autonome supporte les formats **JPEG, RAW, PNG, BMP, et TIFF**.

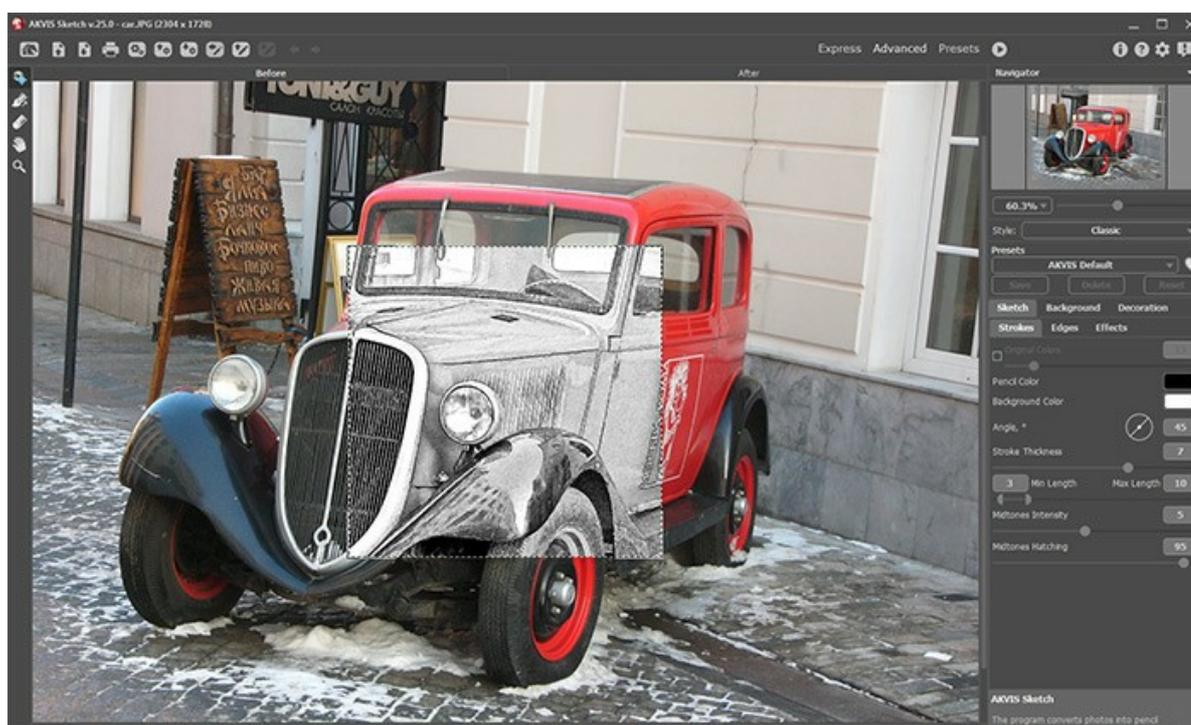
- Dans le plugin :

Ouvrez une image dans votre logiciel de traitement d'image en appelant la commande **Fichier -> Ouvrir**. Vous pouvez aussi utiliser les touches de raccourci **Ctrl+O** sur Windows, **Cmd+O** sur Mac.

Ensuite, appelez le plugin **AKVIS Sketch** en sélectionnant l'élément de menu :

Effets -> AKVIS -> Sketch dans **AliveColors**,  
Filter -> AKVIS -> Sketch dans **Adobe Photoshop**,  
Effets -> Plugins -> AKVIS -> Sketch dans **PaintShop Pro**,  
Effets -> AKVIS -> Sketch dans **Corel Photo-Paint**.

L'espace de travail sera organisé selon le mode de traitement choisi dans le **Panneau de configuration** : **Rapide**, **Avancé** ou **Presets**.



L'espace de travail de AKVIS Sketch (Avancé)

**Étape 2.** Sélectionnez le style de traitement : **Classique**, **Artistique**, **Maestro** ou **Multistyle** et ajustez les paramètres.

Le style **Classique** vous permet de créer des dessins en noir et blanc ou en couleur avec des contours bien définis. Un trait caractéristique de ce style est sa précision : il semble que l'image a été créée par des lignes de contour avec l'ajout de hachures. Bien que ce mode est bon pour beaucoup de buts, il est le plus approprié pour les illustrations techniques, les images d'architecture, et pour d'autres dessins détaillés.

Le style **Artistique** est conçu pour créer des dessins expressifs qui ressemblent à du travail à la main d'un véritable artiste. Dans ce style, il est facile de créer à la fois un croquis rapide et un dessin au crayon soigneusement dessiné et ombragé. Le principal avantage de ce style est la possibilité de jouer avec les hachures et de varier le nombre de nuances et d'ombres pour obtenir des transitions de tonalité naturelles. Ce style nécessite une bonne photo contrastée.

Le style **Maestro** est destiné à résoudre des tâches artistiques. Il crée des œuvres d'art vives et expressives avec des hachures magistrales, sans détails excessifs, moins photographiques et plus comme des dessins. Ce style combine harmonieusement différents aspects de la technique exquise et de l'art. Il est disponible uniquement pour les licences **Deluxe/Business**.

Le **Multistyle** est un style de dessin complexe qui vous permet de créer des effets de pastels, de feutres, de crayons à l'huile, de crayons de cire et bien plus encore. Il est disponible uniquement pour les licences **Deluxe/Business**.



Style Classique



Style Artistique



Style Maestro



Multistyle

**Étape 3.** Lorsque le logiciel est ouvert, une partie de l'image sera convertie automatiquement en dessin au crayon. Le résultat de la transformation sera affiché dans la fenêtre **Aperçu rapide** dans l'onglet **Avant**.



La fenêtre Aperçu rapide

**Étape 4.** Cliquez sur  pour traiter l'image avec les valeurs courantes.

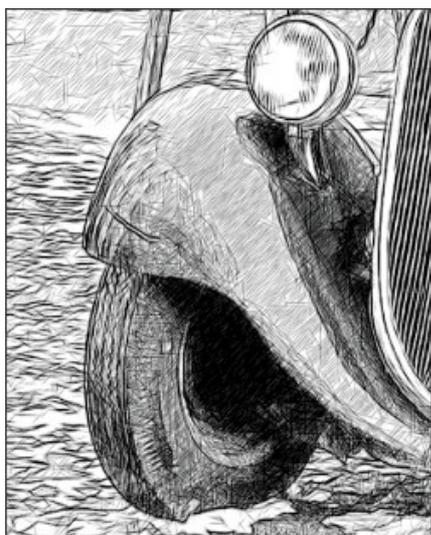
Vous pouvez observer le traitement en temps réel. Il est possible d'arrêter la conversion et d'enregistrer le dessin semi-finis. Pour interrompre le processus, cliquez sur la bouton **Stop** près de la barre de progression.



Valeurs par défaut

**Étape 5.** En option, dans les styles **Classique**, **Maestro** et **Multistyle**, vous pouvez utiliser un outil spécial qui vous permet de changer la direction des traits de crayon appliqués. L'outil **Direction des touches**  vous donne un contrôle total sur la façon dont les hachures sont dessinées sur votre image. En utilisant cette technique, vous pouvez réaliser un dessin vraiment réaliste avec des motifs et des textures allant la direction nécessaire.

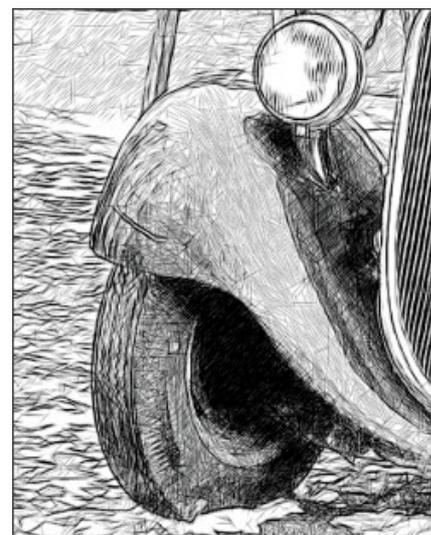
**Note.** Cette fonctionnalité n'est disponible que pour les licences **Home Deluxe** et **Business**.



Direction définie automatiquement



Lignes de repère



Changement de direction

**Étape 6.** Vous pouvez également régler les paramètres dans les onglets **Fond** et **Décoration** : ajuster la **toile**, appliquer un **cadre**, et ajouter du **texte** à votre image.

**Astuce.** L'ordre de l'application des onglets **Toile/Cadre/Texte** dépend de leur position. Faites glisser les onglets pour changer l'ordre.



Dessin + Toile + Texte

**Étape 7.** Si vous aimez les nouveaux paramètres, il est possible de les sauvegarder dans un [preset](#). Pour cela, entrez le nom du nouveau preset dans le champ **Presets** et appuyez sur **Sauvegarder**.

Cliquez sur une icône en forme de cœur   près du champ du nom de preset pour ajouter le preset aux **Favoris** ou pour le supprimer de ce groupe de presets.

[En savoir plus sur les presets de Sketch.](#)

**Étape 8.** Pendant le traitement, le logiciel crée une liste des images intermédiaires qui représentent les différentes étapes de la conversion. Elles sont affichées dans la **Timeline** en bas de la fenêtre principale.

Si vous aimez une certaine image plus que votre résultat final, cliquez sur celle-ci avec le bouton gauche de votre souris. L'image sera affichée dans l'onglet **Après**.

Si vous souhaitez revenir à votre résultat final, cliquez sur la dernière image dans la **Timeline**.

**Note.** Cette fonctionnalité n'est disponible que pour les licences [Home Deluxe et Business](#).



Timeline

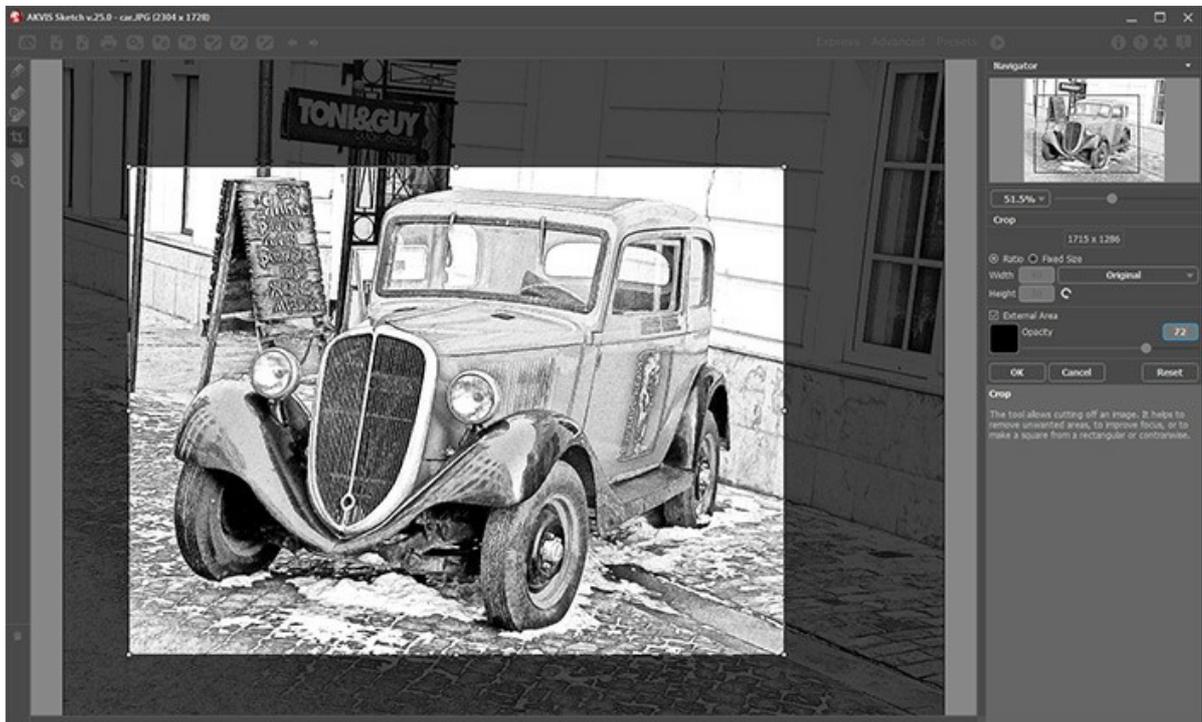
Vous pouvez régler le nombre d'images intermédiaires dans la boîte de dialogue [Préférences](#).

**Étape 9.** Vous pouvez également corriger le résultat et faire la touche finale en utilisant les **Outils de post-traitement** dans l'onglet **Après** : **Crayon** , **Gomme**  et **Pinceau historique** .

**Note.** Ces outils ne sont disponibles que pour les licences [Home Deluxe et Business](#).

**Attention !** Utilisez ces outils comme l'étape finale. Si vous recommencez le traitement avec , les modifications faites avec les Outils de post-traitement **seront perdues** !

**Étape 10.** Dans la version autonome, vous pouvez utiliser l'outil **Recadrage**  pour supprimer les zones indésirables. Si vous utilisez le plugin, vous pouvez effectuer cette opération dans votre logiciel de traitement d'image.



Recadrage

**Étape 11.** La version autonome **AKVIS Sketch** permet d'imprimer l'image. Pour cela, appuyez sur le bouton .

**Étape 12.** Sauvegardez l'image traitée.

- Dans la version autonome :

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

- Dans le plugin :

Appuyez sur le bouton  pour appliquer le résultat et fermer la fenêtre du plug-in. Le plug-in **AKVIS Sketch** se ferme et le dessin apparaît dans l'espace de travail du logiciel de traitement d'image.

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.



Dessin au crayon

## COMMENT CONVERTIR UNE PHOTO EN DESSIN AU CRAYON : STYLE CLASSIQUE

Le style **Classique** vous permet de créer des dessins en noir et blanc ou en couleur avec des contours bien définis.

Un trait caractéristique de ce style est sa précision : il semble que l'image a été créée par des lignes de contour avec l'ajout de hachures. Bien que ce mode est bon pour beaucoup de buts, il est le plus approprié pour les illustrations techniques, les images d'architecture, et pour d'autres dessins détaillés.



Photo en dessin : Style Classique dans AKVIS Sketch

Dans l'onglet **Dessin**, vous pouvez régler les paramètres de la transformation photo-en-dessin.

Il y a 3 sections de paramètres dans le style **Classique** : **Traits**, **Bords** et **Effets**.

**Attention !** Après le changement des paramètres, vous pouvez voir les modifications immédiatement dans la fenêtre **Aperçu rapide** (un cadre carré aux traits pointillés). Pour traiter l'image entière, il faut appuyer sur le bouton .

L'onglet **Traits** (paramètres des hachures) :

**Couleurs d'origine.** Lorsque la case à cocher est activée, le logiciel crée un dessin en couleur en utilisant la gamme de couleurs de l'image originale. Lorsque la case à cocher est désactivée, le logiciel utilise les couleurs choisies avec les plaques de couleur (par défaut, les couleurs noir et blanc).



Case à cocher Couleurs d'origine est activée



case à cocher Couleurs d'origine est désactivée

Vous pouvez modifier la **Saturation** des couleurs en déplaçant le curseur à droite de la case. Si la valeur de ce paramètre est élevée, les couleurs de l'image deviennent plus vives.



Couleurs d'origine (Saturation = 0)



Couleurs d'origine (Saturation = 100)

**Couleur du crayon** et **Couleur de l'arrière-plan**. Si la case à cocher **Couleurs d'origine** est désactivée, vous pouvez utiliser deux plaques de couleur pour définir la couleur du crayon et celle de l'arrière-plan. Cliquez sur la plaque et choisissez une couleur dans la boîte de dialogue. Faites un clic droit sur les plaques pour rétablir les couleurs à leurs valeurs par défaut (noir et blanc).



Changement des couleurs du crayon et de l'arrière-plan

**Angle (0-180)**. Ce paramètre définit l'angle d'inclinaison des traits. Par défaut, les traits sont tracés à un angle de 45 degrés.



Angle = 45



Angle = 135



Angle = 90

**Epaisseur (1-10)**. Le paramètre définit la taille des traits. Si vous réduisez la valeur du paramètre, les traits du dessin deviennent plus fins et plus durs. Si vous augmentez la valeur, les traits apparaissent plus larges et plus flous. Les traits fins sont bons pour dessiner des portraits, les traits larges sont bons pour les paysages.



Epaisseur = 5



Epaisseur = 9

**Longueur Minimum/Maximum (1-100)**. Ce paramètre définit la gamme des longueurs de traits admissibles.

Les traits qui sont plus courts que la longueur minimum et qui sont plus longs que la longueur maximum ne seront pas affichés sur l'image. Vous pouvez expérimenter avec le paramètre pour créer des effets intéressants.



Longueur Minimum/ Maximum = 1/4



Longueur Minimum/ Maximum = 8/16

**Intensité aux demi-tons** (1-10). Ce paramètre définit l'intensité des traits de demi-tons, comme s'ils sont dessinés avec une pression différente. Lorsque vous déplacez le curseur à gauche, les traits de demi-tons se fanent. Lorsque vous déplacez le curseur à droite les traits deviennent plus épaisses et plus intenses.



Intensité aux demi-tons = 1



Intensité aux demi-tons = 10

**Hachures aux demi-tons** (1-100). Le paramètre définit la densité des hachures de demi-tons. Il peut être utile de réduire la valeur pour nettoyer le fond ou le visage d'une personne.



Hachure aux demi-tons = 1



Hachure aux demi-tons = 100

L'onglet **Bords** (les paramètres qui influent sur la façon de définir les contours) :

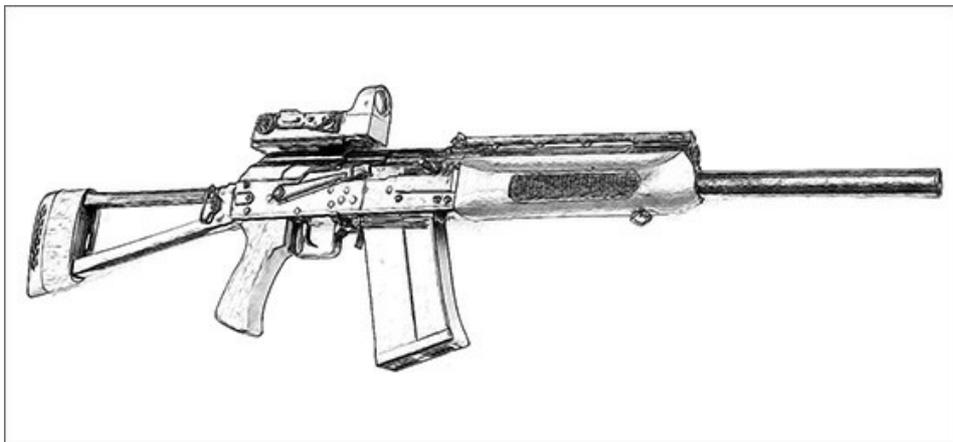
**Intensité des bords** (0-100). C'est le principal paramètre utilisé pour contrôler les bords, en ajustant l'intensité des lignes et des détails. Plus la valeur du paramètre est élevée, plus les contours seront détaillés. Et vice versa, diminuez la valeur du paramètre pour réduire l'intensité des bords.



Intensité des bords = 0



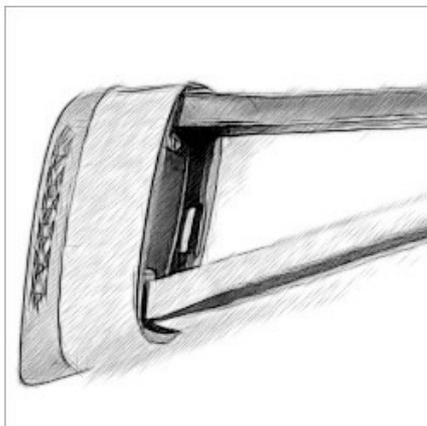
Intensité des bords = 50



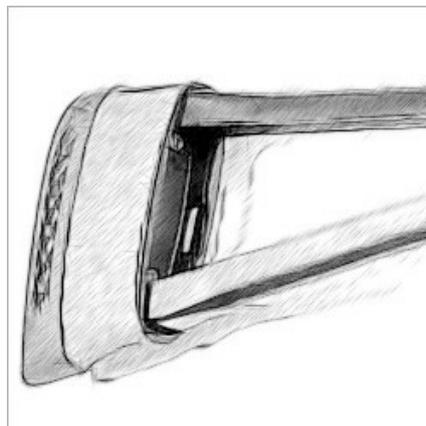
Intensité des bords = 100

La case à cocher **Détection des bords** est utilisée pour détecter les bords supplémentaires entre les zones qui n'ont pas la transition de luminosité bien définie. On peut ajuster les bords supplémentaires en changeant deux paramètres :

**Sensibilité** (0-100). Plus la valeur de ce paramètre est élevée, plus de "transitions" entre les couleurs seront récupérées, et plus les contours seront définis. Si vous voulez mettre en valeur les bords, augmentez la valeur de ce paramètre.

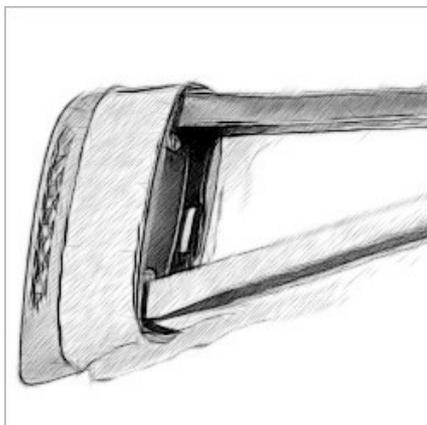


Sensibilité = 10  
(Épaisseur des contours = 15)

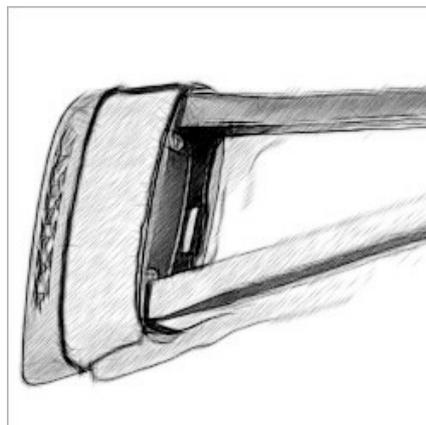


Sensibilité = 80  
(Épaisseur des contours = 15)

**Épaisseur des contours** (0-100). Ce paramètre définit l'épaisseur des contours supplémentaires qui apparaissent lorsque la case est cochée. Aux valeurs élevées, les contours sont dessinés avec des lignes épaisses.



Épaisseur des contours = 10  
(Sensibilité = 70)



Épaisseur des contours = 60  
(Sensibilité = 70)

L'onglet **Effets** :

**Aquarelle** (0-50). L'effet **Aquarelle** permet de créer des dessins à l'aquarelle. La valeur par défaut est 0, ce qui correspond à un dessin au crayon. Lorsque vous déplacez le curseur à droite, les traits deviennent flous, le contraste et le détail deviennent plus faibles, comme si les traits étaient dessinés sur le papier humide.



Aquarelle = 10

**Fusain** (0-10). L'effet **Fusain** permet de créer l'effet d'un dessin au fusain. Lorsque vous déplacez le curseur à droite, la technique de dessin change d'un crayon graphite au fusain.



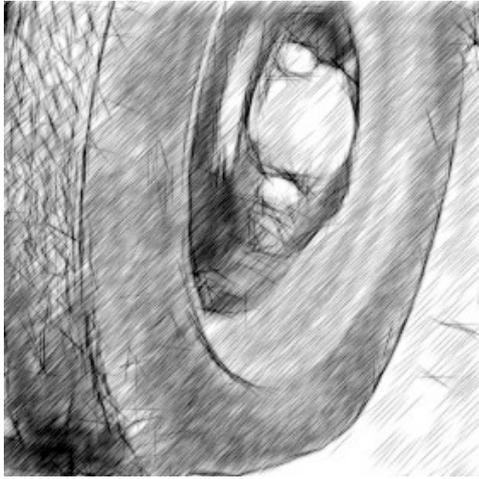
Fusain = 7

**Colorisation** (0-100). L'effet **Colorisation** permet d'ajouter la couleur au dessin au cas où l'image originale était en couleurs. Lorsque vous déplacez le curseur à droite, le dessin acquiert les couleurs à partir de l'image originale. La valeur par défaut est 0, ce qui correspond à un dessin en noir et blanc.

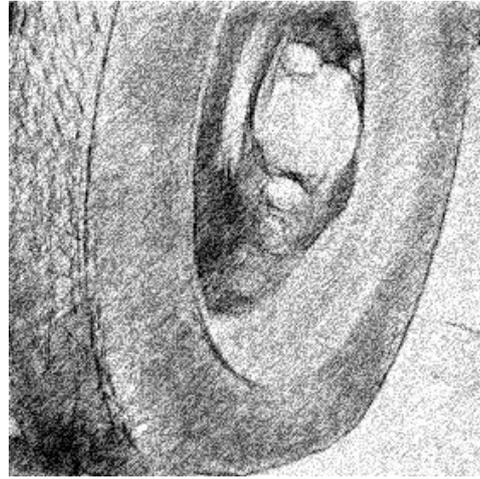


Colorisation = 40

**Estompage** (0-30). Le paramètre **Estompage** permet de créer un effet d'ombrage dans les zones de tons moyens sans affecter les contours du dessin. Les valeurs admises sont comprises entre 0 et 30. La valeur zéro ne crée aucun effet d'estompage. Si vous augmentez la valeur du paramètre, l'apparence des zones ombragées changera, et la texture deviendra similaire au graphite souple. Il est un moyen rapide et facile d'atténuer la présence des traits et d'ajouter une texture douce et floue à votre dessin.



Estompage = 0



Estompage = 30

La case à cocher **Effets supplémentaires** :

**Ombres (1-30)**. Le paramètre renforce les zones sombres de votre dessin afin de lui donner plus de volume et plus de profondeur.



Ombres = 1



Ombres = 30

**Bruit (0-100)**. Le paramètre ajoute du bruit à l'image et augmente l'effet d'estompage.



Bruit = 10



Bruit = 100

**Contraste (0-100).** Le paramètre augmente la différence entre les zones claires et les zones sombres. En utilisant ce paramètre, vous pouvez supprimer des détails inutiles et rendre le dessin plus net.



Contraste = 0



Contraste = 100

## COMMENT CONVERTIR UNE PHOTO EN DESSIN AU CRAYON : STYLE ARTISTIQUE

Le style **Artistique** est conçu pour créer des dessins expressifs qui ressemblent à du travail à la main d'un véritable artiste.

Dans ce style, il est facile de créer à la fois un croquis rapide et un dessin au crayon soigneusement dessiné et ombragé. Le principal avantage de ce style est la possibilité de jouer avec les hachures et de faire varier le nombre de nuances et d'ombres pour obtenir des transitions de tonalité naturelles. Ce style nécessite une bonne photo. Les meilleurs résultats peuvent être obtenus si la photo originale a été prise avec le bon éclairage et est bien contrastée.

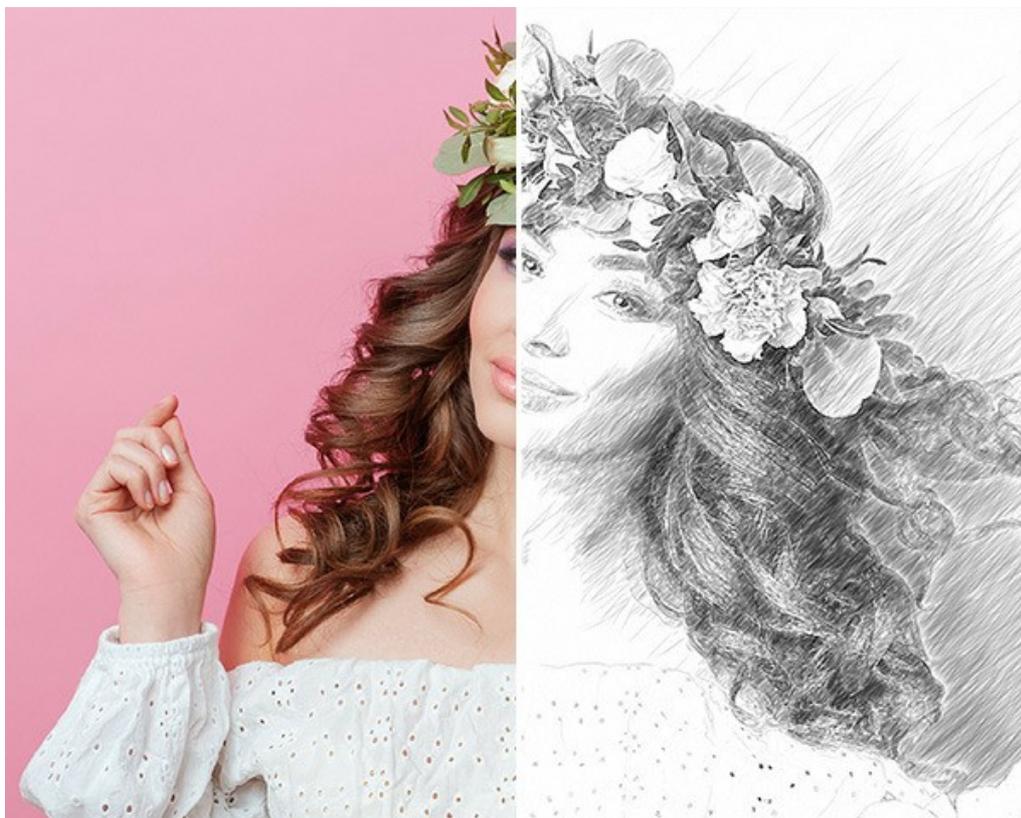


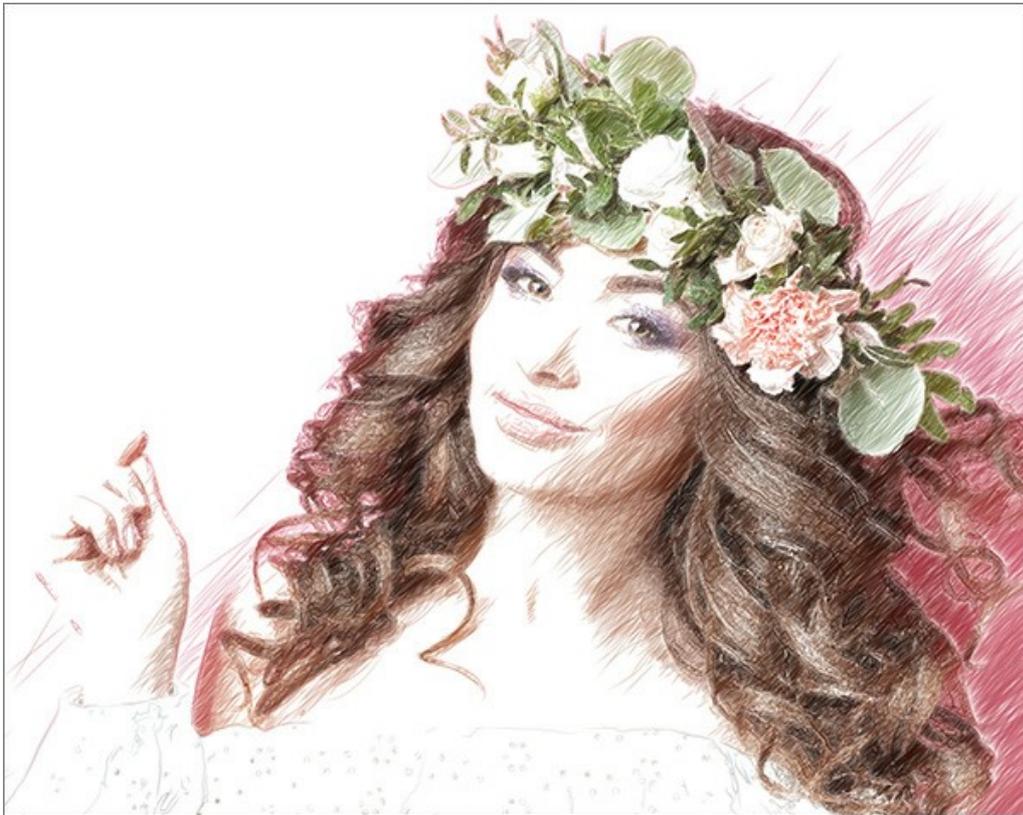
Photo en dessin : Style Artistique dans AKVIS Sketch

Sur l'onglet **Dessin**, vous pouvez régler les paramètres de la transformation photo-en-dessin.

Il y a 2 groupes de paramètres dans le style **Artistique** : **Traits** et **Effets**.

L'onglet **Traits** (paramètres des hachures) :

**Couleurs d'origine.** Lorsque la case à cocher est activée, le logiciel crée un dessin en couleur en utilisant la gamme de couleurs de l'image originale. Lorsque la case est désactivée, le logiciel utilise les couleurs choisies avec les plaques de couleur.



Dessin en couleur

Vous pouvez modifier la **Saturation** des couleurs en déplaçant le curseur à droite de la case. Si la valeur de ce paramètre est élevée, les couleurs de l'image deviennent plus intenses et plus lumineuses.



Saturation = 0



Saturation = 50

**Couleur du crayon** et **Couleur de l'arrière-plan**. Si la case **Couleurs d'origine** est désactivée, vous pouvez utiliser deux plaques de couleur pour définir la couleur du crayon et celle de l'arrière-plan. Cliquez sur la plaque et choisissez une couleur dans la boîte de dialogue. Faites un clic droit sur les plaques pour rétablir les couleurs à leurs valeurs par défaut (noir et blanc).



Changement de couleurs

**Angle (0-180).** Ce paramètre définit l'angle d'inclinaison des traits. Par défaut, les traits sont tracés à un angle de 45 degrés.



Angle = 30



Angle = 120

**Longueur Minimum/Maximum (1-100).** Ce paramètre définit la gamme des longueurs de traits admissibles. Le paramètre est contrôlé par la position de deux curseurs sur la même échelle : le curseur de gauche détermine la longueur minimale tandis que le curseur de droite contrôle la longueur maximale. Les traits qui sont plus courts ou plus longs que la longueur minimale et la longueur maximale ne seront pas affichés sur l'image.



Longueur Minimum/Maximum = 5/25



Longueur Minimum/Maximum = 20/50

**Uniformité (1-50).** Le paramètre définit l'hétérogénéité des hachures. Avec une valeur élevée, les zones claires et sombres de l'image sont hachurées de la même manière. Avec une faible valeur de ce paramètre, les zones sombres deviennent plus intenses et contiennent plus de traits, tandis que sur les zones claires il ya moins de hachures.



Uniformité = 15



Uniformité = 45

**Sensibilité** (1-100). Le paramètre permet de trouver les bords sur l'image. Plus la valeur est élevée, plus les contours seront définis. Pour supprimer des lignes excessives, réduisez la valeur du paramètre.



Sensibilité = 40



Sensibilité = 90

**Densité des hachures** (1-100). Ce paramètre définit le nombre des traits sur l'image. Plus la valeur est élevée, il y a moins de zones blanches sur l'image.



Densité des hachures = 5



Densité des hachures = 50

**Épaisseur** (10-100). Ce paramètre définit la taille des traits. Si vous réduisez la valeur du paramètre, les traits deviennent plus fins et plus durs; si vous augmentez la valeur, les traits apparaissent plus larges et plus flous.



Epaisseur = 15



Epaisseur = 65

**Luminosité** (1-100). Le paramètre ajuste la luminosité des traits. Plus la valeur est faible, plus les traits sont légers. Si vous augmentez la valeur, les traits deviennent plus denses et plus saturés.



Luminosité = 5



Luminosité = 25

**Intensité des hachures** (1-100). Ce paramètre modifie l'intensité des traits, comme s'ils sont dessinés avec des valeurs différentes de pression et de luminosité.



Intensité des hachures = 5



Intensité des hachures = 50

L'onglet **Effets** :

**Fusain** (0-10). Le paramètre change la technique de dessin d'un dessin au crayon fin à un dessin au fusain. Plus la valeur du paramètre est élevée, plus le résultat ressemble à un dessin au fusain.



Fusain = 7

**Ombres (1-30).** Le paramètre renforce les zones sombres de votre dessin afin de lui donner plus de volume et plus de profondeur.



Ombres = 1



Ombres = 10

**Bruit (0-100).** Le paramètre ajoute du bruit à l'image.



Bruit = 10



Bruit = 100

**Contraste (0-100).** Le paramètre augmente la différence entre les zones claires et les zones sombres. En utilisant ce paramètre, vous pouvez supprimer les détails inutiles et rendre le dessin plus net.



Contraste = 0



Contraste = 50

La case à cocher **Hachures croisées** (disponible dans les versions [Home Deluxe/Business](#)) permet d'activer le mode spécial de dessin dans lequel les traits de crayon sont dessinés dans des directions différentes et se croisent.



Hachures (la case à cocher est désactivée)



Hachures croisées (la case à cocher est activée)

Les paramètres des hachures croisées :

**Angle de rotation** (-90..90). Il définit l'angle entre les hachures principales et les hachure supplémentaires.

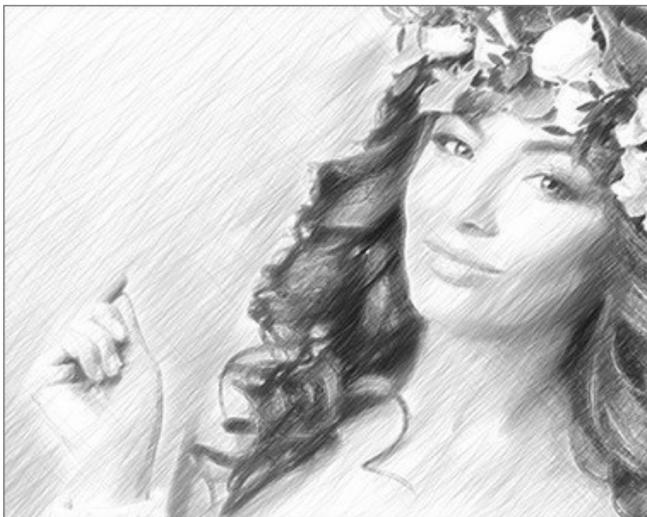


Angle de rotation = 40

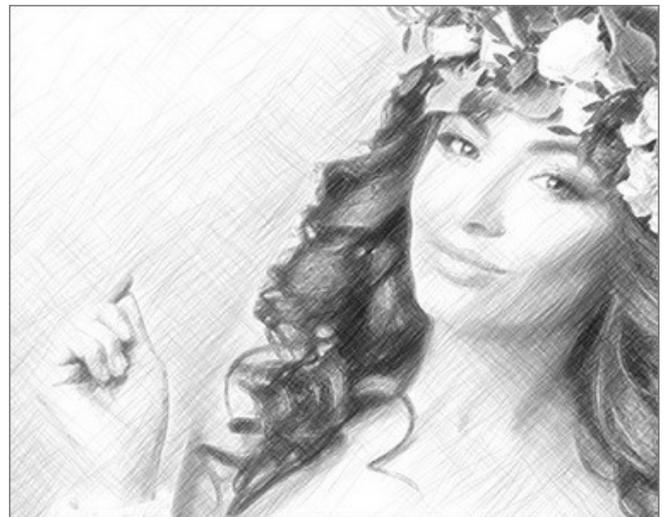


Angle de rotation = 90

**Fréquence** (5-50). Il contrôle l'intensité des hachures supplémentaires.



Fréquence = 10



Fréquence = 50

Les paramètres du groupe **Adoucissement** permettent de créer un effet d'estompage, d'imiter le lissage des traits. Utilisez-les pour obtenir des lignes plus douces et plus floues.

**Rayon** (1-10). Ce paramètre spécifie la taille des zones à brouiller.

**Force** (1-100). Le paramètre spécifie la quantité de flou. Plus la valeur est élevée, plus l'effet d'adoucissement est puissant.



Rayon = 1, Force = 10



Rayon = 5, Force = 60

## COMMENT CONVERTIR UNE PHOTO EN DESSIN AU CRAYON : STYLE MAESTRO

Le style **Maestro** dans **AKVIS Sketch** est conçu pour résoudre des tâches artistiques. Il crée des œuvres d'art vives et expressives avec des hachures magistrales, sans détails excessifs, moins photographiques et plus comme des dessins. Ce style combine harmonieusement différents aspects de la technique exquise et de l'art.



Photo en dessin : Style Maestro dans AKVIS Sketch

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

Dans l'onglet **Dessin**, vous pouvez ajuster les paramètres de la conversion photo-en-dessin.

Les paramètres du style **Maestro** sont regroupés en sections : **Traits**, **Hachures**, **Bords** et **Effets**.

L'onglet **Traits** :

**Couleurs d'origine**. L'option vous permet de créer un dessin en couleur en utilisant la gamme de couleurs d'origine.



Case à cocher Couleurs d'origine est activée



case à cocher Couleurs d'origine est désactivée

Vous pouvez modifier la **Saturation** des couleurs en déplaçant le curseur vers la droite de la case à cocher. Lorsque la valeur de ce paramètre est élevée, les couleurs de l'image deviennent plus intenses et plus lumineuses.



Couleurs d'origine (Saturation = 5)



Couleurs d'origine (Saturation = 80)

Si la case à cocher **Couleurs d'origine** est désactivée, vous pouvez utiliser deux plaques de couleur pour définir la couleur du crayon et celle de l'arrière-plan :

**Couleur du crayon** et **Couleur de l'arrière-plan**. Cliquez sur la plaque et sélectionnez une couleur dans la boîte de dialogue standard. Le clic droit de la souris sur les plaques réinitialise les couleurs à leurs valeurs par défaut (noir et blanc).



Changement des couleurs du crayon et de l'arrière-plan

**Epaisseur (10-100)**. Le paramètre définit la taille des traits. Si vous réduisez la valeur, les traits de crayon deviennent plus fins et plus durs, si vous augmentez la valeur, les traits deviennent plus larges.



Epaisseur = 10



Epaisseur = 90

**Longueur Minimum/Maximum (2-100).** Le paramètre définit la plage des longueurs de traits possibles. Les traits qui sont plus courts que la longueur minimum (curseur gauche) et qui sont plus longs que la longueur maximum (curseur droit) ne seront pas affichés sur l'image.



Longueur Minimum/Maximum = 3/10



Longueur Minimum/Maximum = 40/50

L'onglet **Hachures** :

**Angle (0-180).** Ce paramètre définit l'angle d'inclinaison des traits dans une zone uniforme.



Angle = 45



Angle = 135

**Intensité (0-100).** Le paramètre modifie l'intensité de la couleur des traits (de pâle à saturée).



Intensité = 10

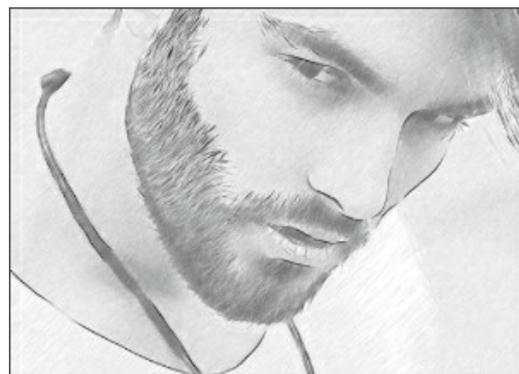


Intensité = 100

**Densité des hachures (1-100).** Ce paramètre définit le nombre des traits sur l'image. Plus la valeur est élevée, il y a moins de zones blanches sur l'image.



Densité des hachures = 1



Densité des hachures = 50

**Hachures croisées** (0-50). Le paramètre ajuste le nombre de traits tracés dans le sens transversal.



Hachures croisées = 0



Hachures croisées = 50

**Équilibre** (0-100). Le paramètre ajuste le nombre et la distribution des traits entre les lignes de contour. À la valeur 0, les hachures sont uniformes, lorsque la valeur est élevée, les hachures deviennent plus variées.



Équilibre = 5



Équilibre = 20

**Seuil** (0-100). Le paramètre permet de supprimer les traits impairs près des bords, ce qui rend les contours plus nets. Aux valeurs faibles, plus de traits proches des bords sont dessinés. Aux valeurs élevées, seuls les traits qui suivent dans la direction principale restent.



Seuil = 10



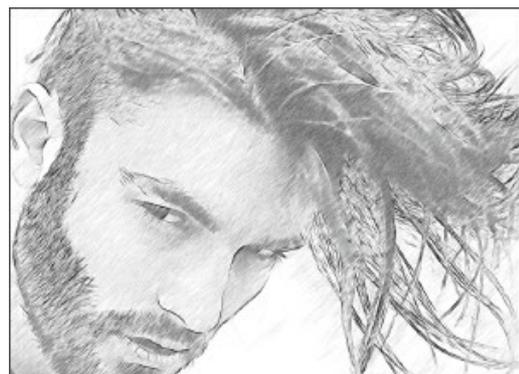
Seuil = 60

L'onglet **Bords** :

**Hachures contrastées** (20-50). Le paramètre renforce les hachures près des bords.



Hachures contrastées = 20



Hachures contrastées = 50

**Détail du contour** (0-100). Le nombre de traits sur les bords. À des valeurs faibles, le nombre de lignes de contour est minime.

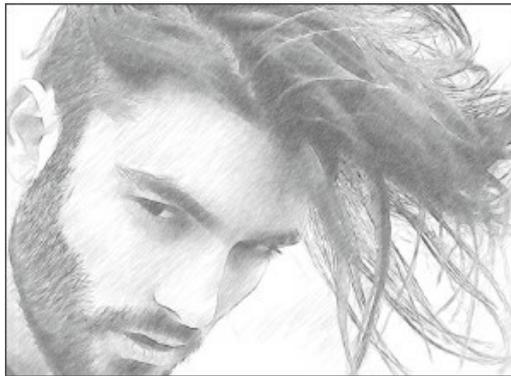


Détail du contour = 50



Détail du contour = 100

**Intensité** (0-100). Le paramètre modifie l'intensité de la couleur des lignes de contour (de pâle à saturée).



Intensité = 10



Intensité = 100

L'onglet **Effets** :

**Fusain** (0-10). Le paramètre change la technique de dessin, du dessin au crayon fin au dessin au fusain. Plus la valeur du paramètre est élevée, plus le résultat ressemble à un dessin au fusain.



Fusain = 8

**Aquarelle** (1-10). Le paramètre ajuste la transition douce entre les zones, créant un effet aquarelle.



Aquarelle = 6

**Fusion (0-100).** Le paramètre permet de fusionner le dessin avec l'image d'origine. À la valeur 0, il n'y a pas de fusion. Lorsque vous augmentez la valeur, les couleurs de l'image d'origine commencent à apparaître à travers le dessin, créant un effet de coloration.



Fusion = 40

La case à cocher **Effets supplémentaires** :



Effets supplémentaires

**Ombres (0-30).** Le paramètre renforce les zones sombres de votre dessin afin de lui donner plus de volume et plus de profondeur.



Ombres = 0

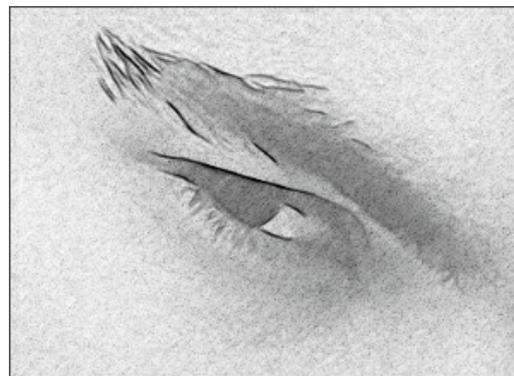


Ombres = 30

**Bruit (0-100).** Le paramètre ajoute du bruit à l'image augmentant l'effet d'ombrage.



Bruit = 0



Bruit = 100

**Contraste (0-100).** Le paramètre augmente la différence entre les zones claires et les zones sombres.



Contraste = 0



Contraste = 70

## COMMENT CONVERTIR UNE PHOTO EN DESSIN AU CRAYON : MULTISTYLE

Le **Multistyle** dans **AKVIS Sketch** est conçu pour ceux qui aiment les expériences graphiques audacieuses. En plus des dessins au crayon, vous pouvez obtenir l'effet des pastels, des feutres, des crayons à l'huile, des crayons de cire et bien plus encore.



Photo en dessin : Multistyle dans AKVIS Sketch

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

Dans l'onglet **Dessin**, vous pouvez ajuster les paramètres de la conversion photo-en-dessin.

**Dessin en couleur.** Lorsque la case à cocher est activée, le logiciel crée un dessin en couleur. Lorsque l'option est désactivée, il crée un dessin en noir et blanc.



Dessin en noir et blanc (La case à cocher est désactivée)



Dessin en couleur (La case à cocher est activée)

**Couleur du papier.** Choisissez la couleur de fond dans la plaque (par défaut, c'est blanc). Double-cliquez sur la plaque et sélectionnez une couleur dans la boîte de dialogue standard. Cliquez sur la plaque pour activer l'outil **Pipette**.



Couleur du papier (Variante 1)



Couleur du papier (Variante 2)

**Densité des hachures.** Le nombre de traits dans l'image. Plus la valeur est élevée, moins il y a de zones vides dans le dessin.

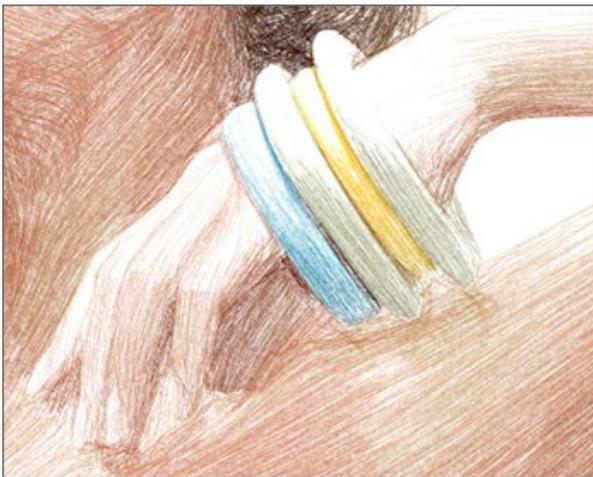


Densité des hachures = 2

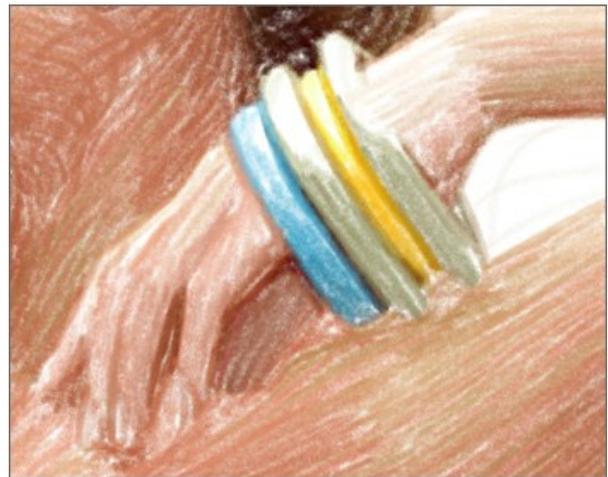


Densité des hachures = 30

**Épaisseur des traits.** La largeur des lignes.

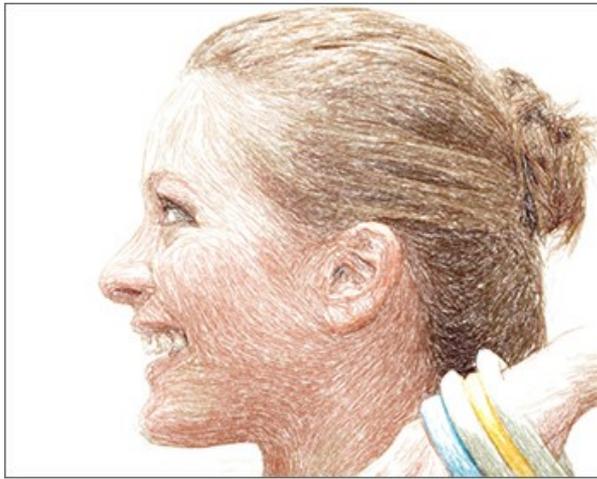


Épaisseur des traits = 5

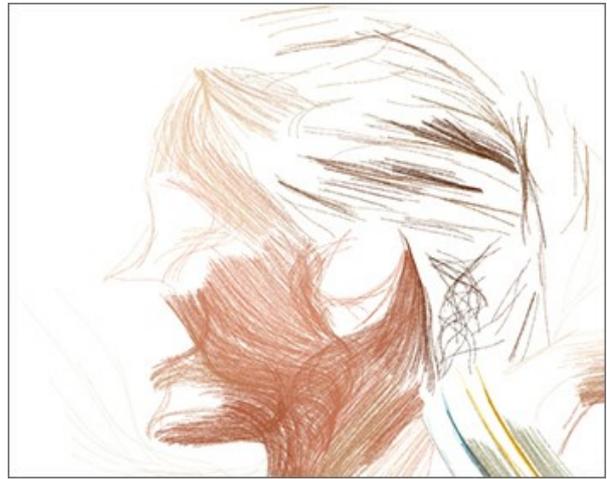


Épaisseur des traits = 50

**Longueur Minimum/Maximum.** La plage des longueurs de traits possibles. Dans le dessin, les traits qui sont plus courts que la longueur minimum ( curseur gauche) et qui sont plus longs que la longueur maximum ( curseur droit) ne seront pas affichés.

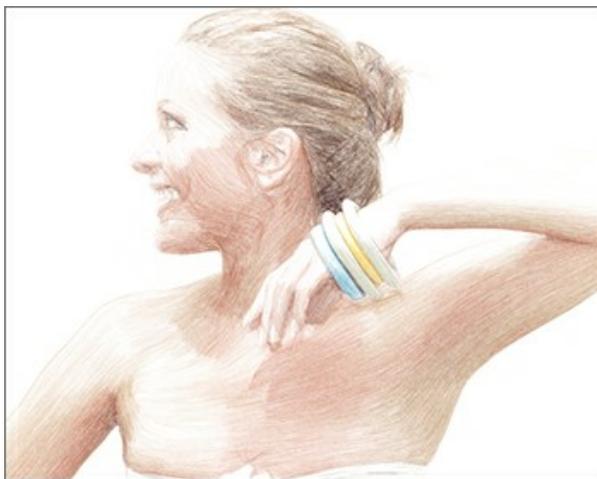


Longueur Minimum/Maximum = 1/21

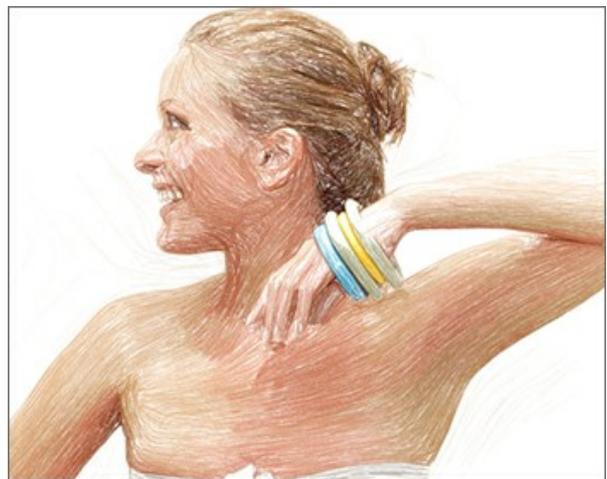


Longueur Minimum/Maximum = 150/170

**Pression.** La pression des crayons. Le paramètre affecte la luminosité des couleurs.



Pression = 10

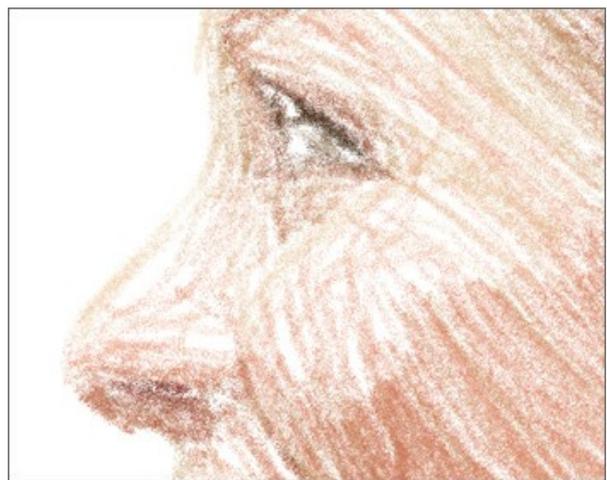


Pression = 90

**Adoucissement.** L'utilisation de traits lâches. Les lignes fines sont converties en traits texturés avec des bords doux.



Adoucissement = 5

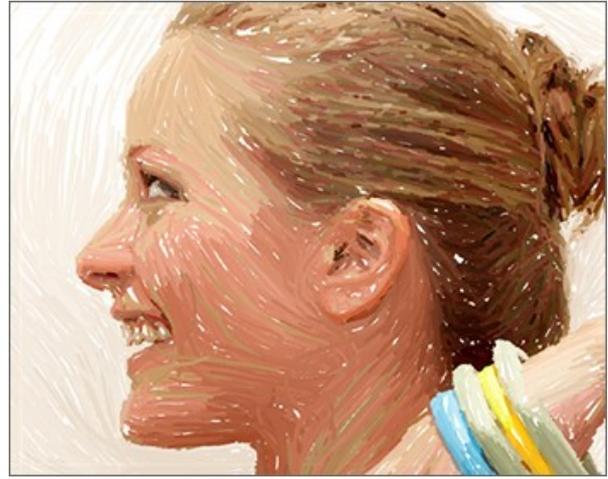


Adoucissement = 80

**Lissage.** La création de lignes graphiques fluides imitant l'effet feutre ou marqueur.



Lissage = 15

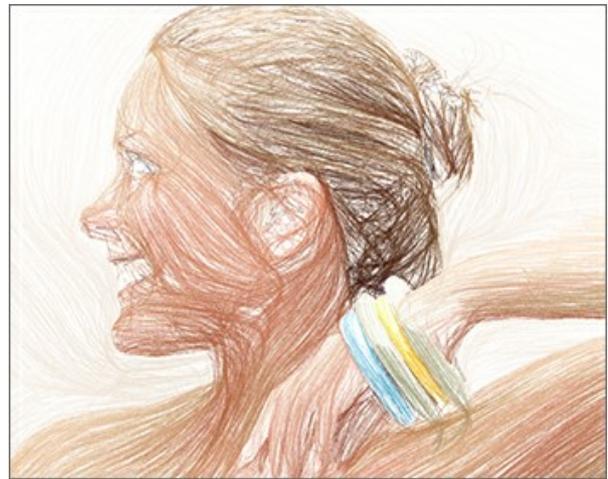


Lissage = 100

**Sensibilité.** Plus le niveau de sensibilité est élevé, plus de lignes sont dessinées. À des valeurs faibles, certains traits (dans les zones de dégradé) sont tronqués.



Sensibilité = 5

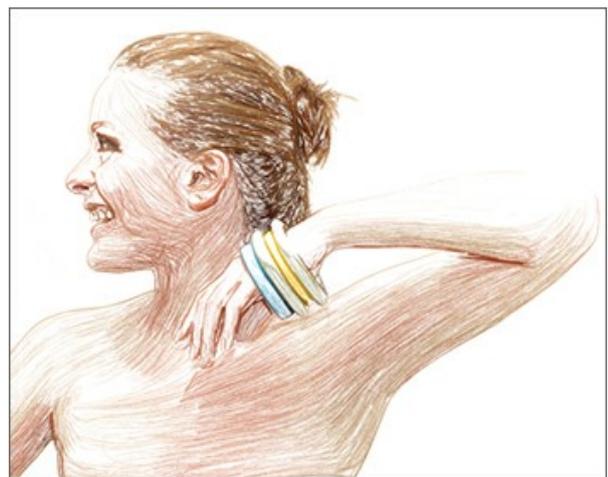


Sensibilité = 80

**Équilibre.** La répartition des zones de hachures. Lorsque la valeur du paramètre augmente, le nombre de traits diminue et la quantité d'arrière-plan augmente.



Équilibre = 5

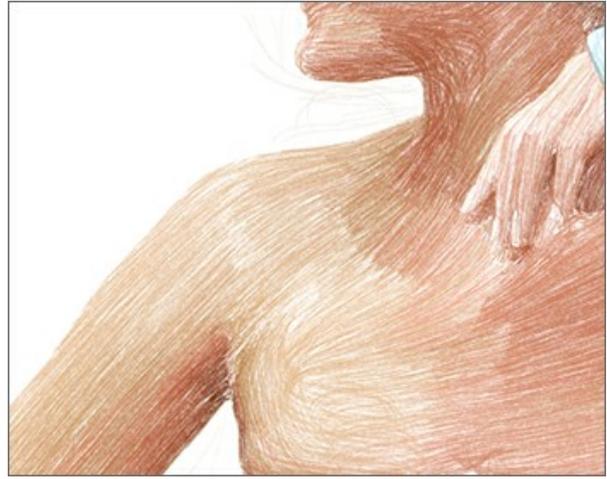


Équilibre = 90

**Alignement.** La modification du motif de hachure. En augmentant le paramètre, la direction des traits devient moins chaotique.



Alignement = 1



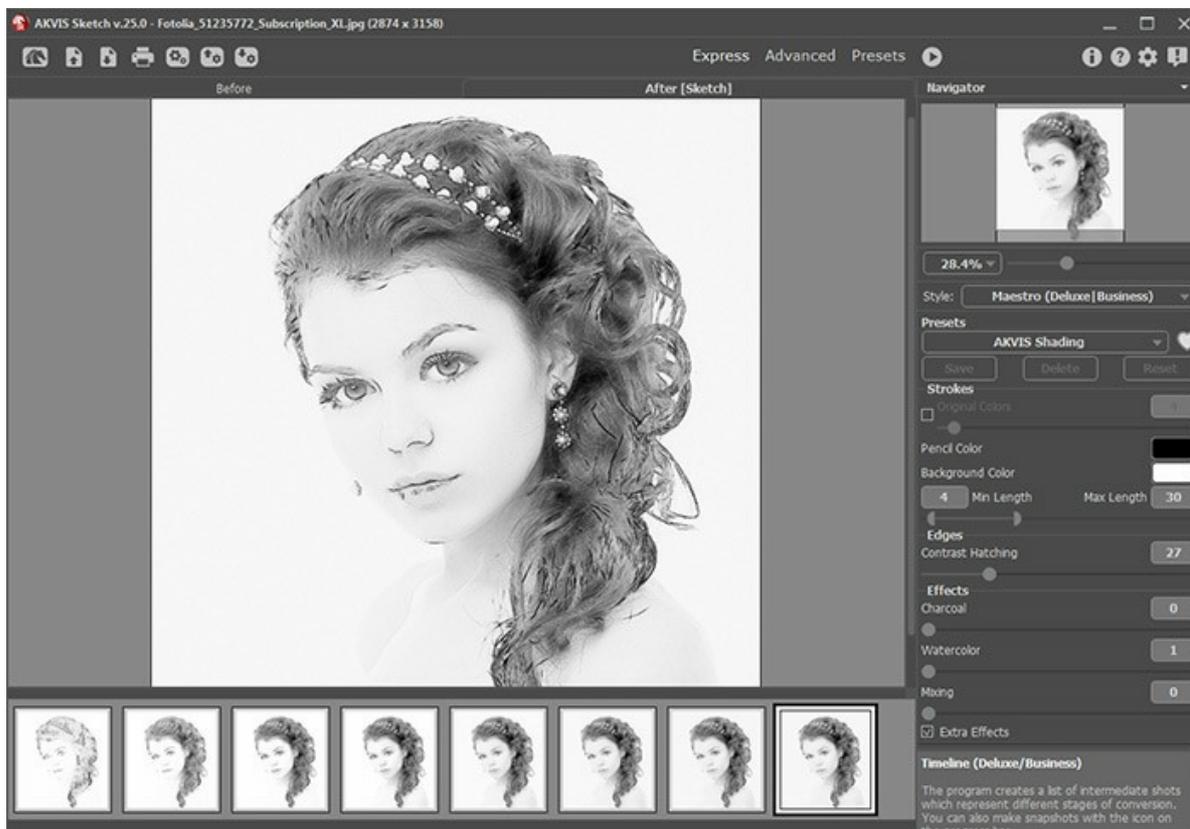
Alignement = 90

**Arrêt automatique.** Si la case est cochée, le long calcul sera automatiquement interrompu.

## TIMELINE

Dans **AKVIS Sketch**, la conversion de votre photo en dessin se déroule en temps réel devant vos yeux. Pendant le traitement, le logiciel crée une liste d'images intermédiaires, d'une esquisse rapide à un dessin très élaboré. En utilisant le même jeu de paramètres, vous pourrez choisir parmi plusieurs variations !

La fenêtre **Timeline** est affichée en bas de la fenêtre principale.

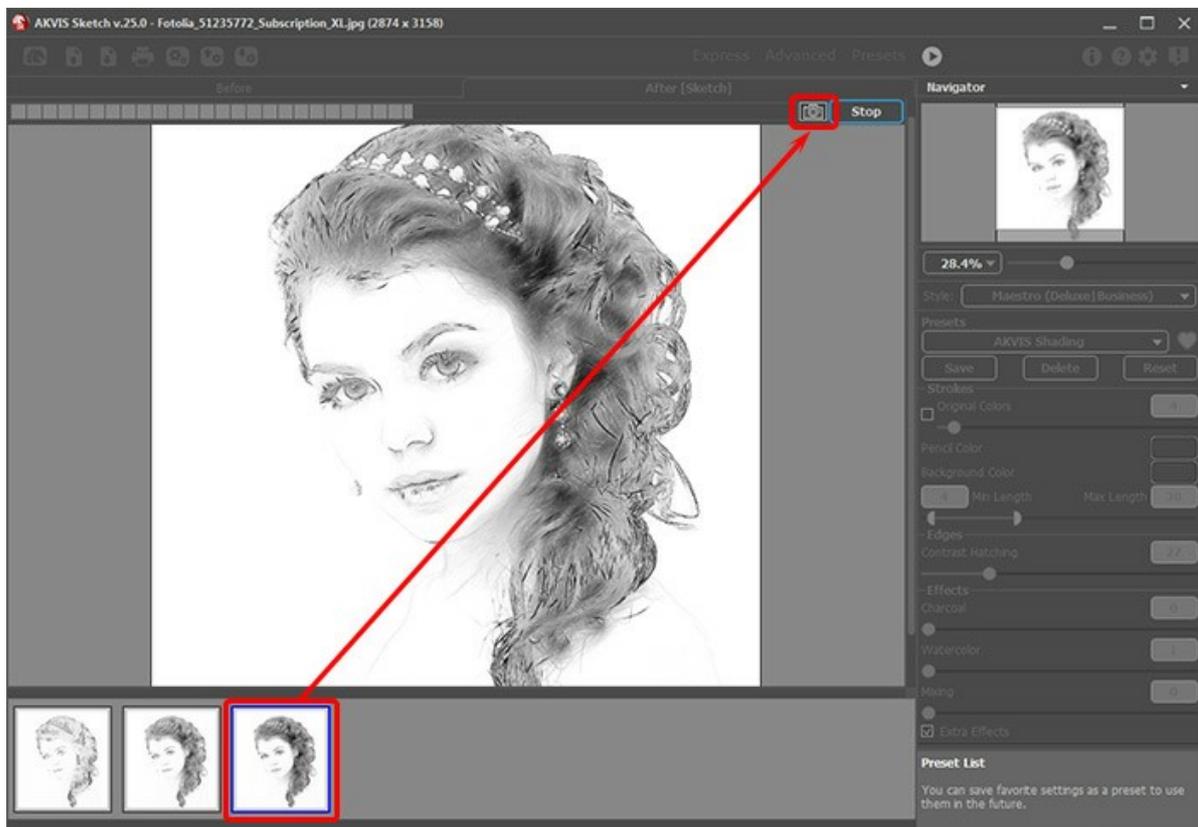


AKVIS Sketch

**Attention !** La fonction **Timeline** n'est disponible que pour les licences **Home Deluxe et Business**. Mais tous les utilisateurs, même avec une licence **Home** peuvent obtenir une image partiellement traitée en utilisant le bouton **Stop** dans la barre de progression.

Démarrer la conversion de votre photo en appuyant sur le bouton . Des images intermédiaires apparaîtront en bas de la fenêtre au cours de la transformation.

Vous pouvez également prendre des instantanés de vos moments préférés avec le bouton  près de la barre de progression. Lorsque vous appuyez dessus, le dessin dans son état actuel sera ajouté à la liste; ces instantanés manuels sont mis en évidence avec le cadre bleu.



Traitement de l'image

Si vous appuyez sur le bouton **Stop** dans la barre de progression, le traitement de l'image sera interrompu.

Examinez les images intermédiaires sur la **Timeline** pour choisir celle qui vous plaît le plus. Si vous voulez revenir au résultat final, cliquez sur la dernière image.

Lorsque vous modifiez les paramètres et ré-exécutez le traitement, la fenêtre **Timeline** sera vidée et de nouvelles images intermédiaires apparaîtront. Vous pouvez enregistrer certaines des variantes en les épinglant avec un double clic. Les images épinglées seront marquées avec l'icône .



Vous pouvez basculer entre les images intermédiaires, modifier les paramètres et relancer le traitement - les images épinglées resteront dans la Timeline. Pour annuler l'épinglage d'une image, double-cliquez sur celle-ci.

Pour supprimer une image intermédiaire, sélectionnez-la dans la **Timeline** et cliquez sur .

**Attention !** Les images épinglées ne peuvent pas être supprimées avec ce bouton !  
Le chargement d'une nouvelle photo dans le logiciel supprime tous les résultats intermédiaires, y compris ceux épinglés.

Le résultat sélectionné sera affiché dans la **Fenêtre d'image** sous l'onglet **Après** .

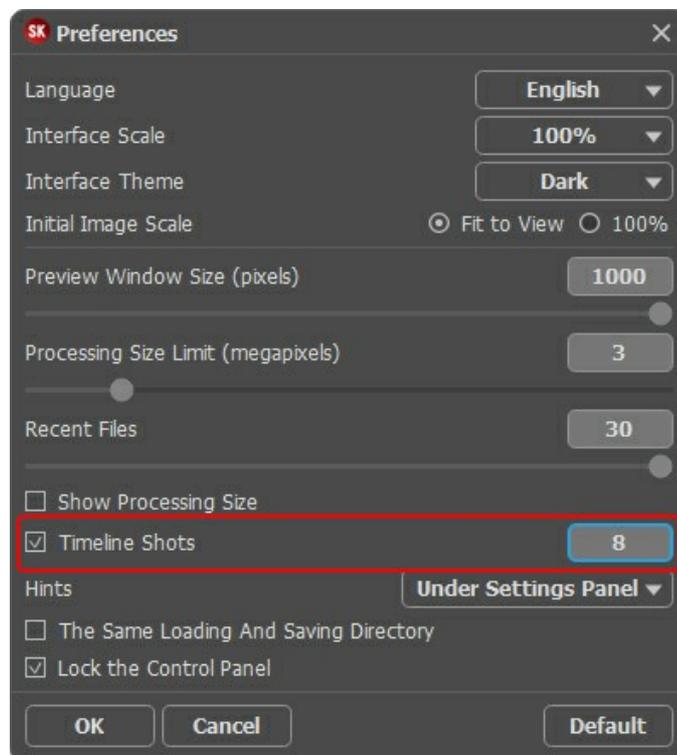
Vous pouvez le modifier avec les **outils de post-traitement** :   .



Variantes de dessin

**Attention !** Après l'utilisation des outils de post-traitement, la sélection d'une autre image intermédiaire dans la Timeline entraînera la perte des modifications effectuées avec ces outils. Vous pouvez enregistrer le résultat sous un nouveau nom et continuer à travailler.

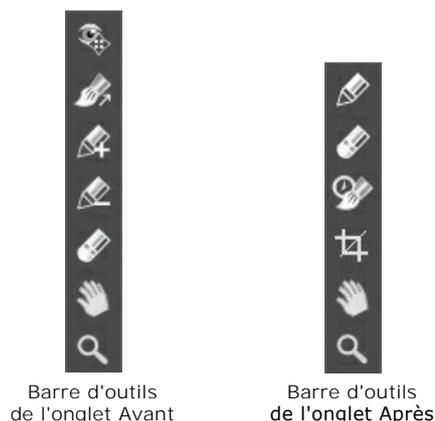
Vous pouvez cacher ou afficher la **Timeline** dans les Préférences du logiciel . Si l'option **Images dans la Timeline** est activée, vous pouvez modifier le nombre des images créées pendant le traitement.



Préférences

## LES OUTILS ET LEURS OPTIONS

Dans **AKVIS Sketch**, différents outils sont disponibles en fonction de l'onglet actif - **Avant** ou **Après**.



Les outils du logiciel se divisent en trois groupes : les **outils de pré-traitement** (l'onglet **Avant**), les **outils de post-traitement** (l'onglet **Après**), et les **outils supplémentaires** (les onglets **Avant** et **Après**).

### Note :

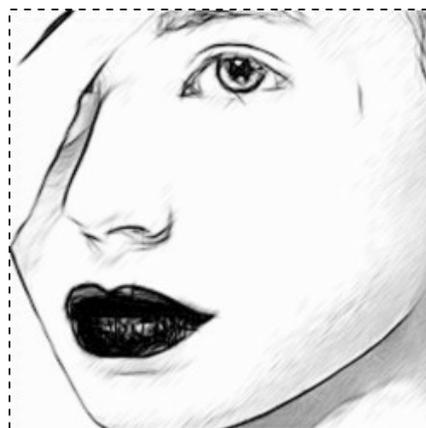
Vous pouvez utiliser les boutons ◀ et ▶ pour annuler/restaurer les opérations effectuées avec les outils :  



### Les outils de pré-traitement (dans l'onglet Avant):

**Aperçu rapide**  permet d'afficher/cacher la fenêtre de prévisualisation. Il s'agit d'un cadre carré aux traits pointillés qui affiche les modifications apportées dans les onglets **Dessin** et **Décoration**.

Vous pouvez faire glisser le cadre à la position requise avec le bouton gauche de la souris ou avec un double clic. Cela vous permet de prévisualiser l'effet sur différentes zones de l'image. Pour comparer le résultat de la conversion automatique avec l'image originale, cliquez et gardez la souris enfoncée dans la zone de prévisualisation.



Aperçu rapide

La taille de la fenêtre **Aperçu rapide** est corrigée dans la boîte de dialogue **Préférences** .

**Direction des traits**  vous donne le plein contrôle sur les traits. Avec cette technique, vous pouvez réaliser des dessins réalistes avec des motifs et des textures qui vont dans la direction correcte.

**Note :** Cette fonctionnalité n'est disponible que pour les licences **Home Deluxe** et **Business** dans les styles **Classique**, **Maestro** et dans le **Multistyle**.

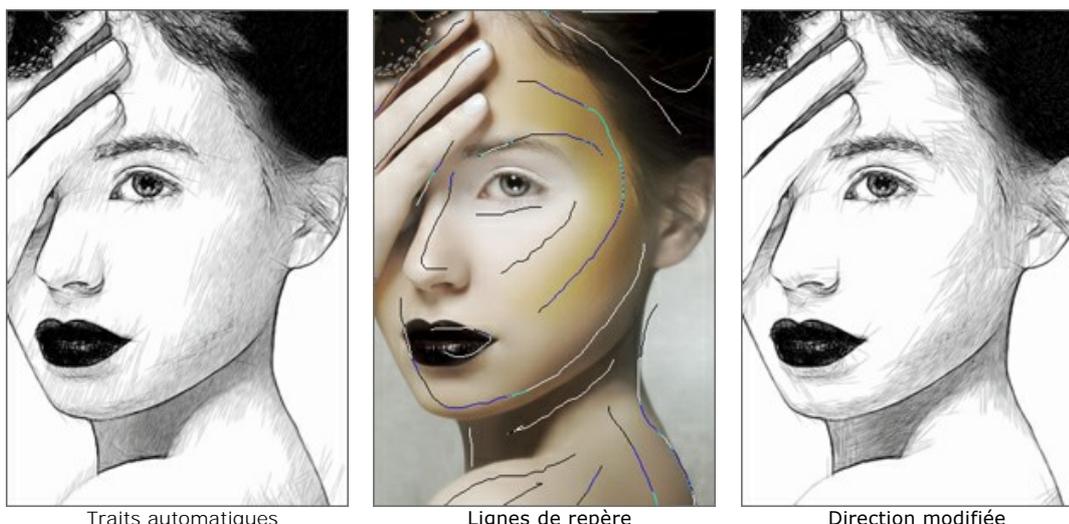
Dessinez avec l'outil sur l'image pour définir les "lignes de repère" qui déterminent la direction d'application des traits. Les modifications seront affichées dans la fenêtre **Aperçu rapide**. Pour traiter l'image entière, cliquez sur le bouton



Vous pouvez ajuster les paramètres de l'effet dans une fenêtre flottante qui s'ouvre à l'aide d'un clic sur la touche droite de la souris.

**Zone d'influence.** Le paramètre modifie la largeur de la zone affectée par les lignes de repère. Plus la valeur du paramètre est élevée, plus de lignes changeront leur direction.

La case à cocher **Préserver les bords**. Lorsque la case est activée, l'effet ne se répand pas sur les contours des objets.



**Note.** Vous pouvez enregistrer  et charger  les lignes de repère créées avec cet outil.

Les lignes chargées s'adaptent automatiquement à la taille de l'image.

L'outil **Zone à traiter** . Cet outil est visible si le mode **Dessin & Photo/Dessin & Flou** est activé dans l'onglet **Fond**. Utilisez-le pour sélectionner une zone qui sera transformée en dessin.

L'outil **Zone sans traitement** . Cet outil est visible si le mode **Dessin & Photo** est activé dans l'onglet **Fond**.

Utilisez-le pour sélectionner une zone qui restera inchangée.

L'outil **Flou** . Cet outil est visible si le mode **Dessin & Flou** est activé dans l'onglet **Fond**. Utilisez-le pour définir la zone qui sera floue.

L'outil **Gomme** . Utilisez cet outil pour éditer les contours dessinés avec les crayons.

Dans le style **Classique**, si le mode **Dessin & Photo/Dessin & Flou** est activé, la Gomme peut fonctionner en trois modes différents :

- Effacer toutes les lignes (lignes de repère et contours des effets de fond);
- Effacer uniquement les contours des effets de fond;
- Effacer uniquement les lignes de repère.

Vous pouvez également ajuster la taille des outils de fond et de la Gomme dans une fenêtre flottante qui s'ouvre à l'aide d'un clic sur la touche droite de la souris.

**Les outils de post-traitement** (dans l'onglet **Après**, pour Deluxe/Business) :

**Attention !** Les outils de post-traitement  ne sont disponibles que pour les versions **Home Deluxe/Business**, dans l'onglet **Après**. **Utilisez-les à l'étape finale**. Si vous recommencez le traitement , les modifications apportées avec ces outils seront perdues !

Les options des outils sont affichées dans une fenêtre flottante qui s'ouvre à l'aide d'un clic sur la touche droite de la souris.

**Crayon** . Cet outil vous permet de dessiner des lignes sur le résultat. La couleur du crayon est la même que celle spécifiée dans l'onglet **Dessin**.

**Taille** (1-200). La largeur de la ligne dessinée avec le crayon.

**Dureté** (0-100). Le degré de flou des bords de l'outil. Avec une faible valeur de ce paramètre, les bords du pinceau deviennent plus flous.

**Opacité** (1-100). L'opacité des lignes dessinées avec le crayon. Avec une faible valeur de ce paramètre, les lignes seront plus transparentes.

**Lissage**. La case à cocher élimine l'irrégularité de la ligne dessinée avec le crayon. Les traits dessinés sont lissés.

**Lignes raffinées**. La case à cocher change l'apparence des traits dessinés. Lorsque cette option est activée, les extrémités des lignes deviennent plus minces, le dessin semble plus raffiné et plus élégant.



Effet de dessin



Après l'utilisation de l'outil Crayon

**Gomme**  vous permet d'effacer les lignes de crayon, à la fois générées par le logiciel et dessinées avec . La couleur de fond est la même que celle spécifiée dans l'onglet Dessin.

**Taille** (1-1000). La largeur de la ligne transparent de la gomme (en pixels).

**Dureté** (0-100). Le degré de flou des bords de l'outil. Avec une faible valeur de ce paramètre, les bords du pinceau deviennent plus flous. À 100%, la limite entre les zones effacées et les zones intactes est plus distincte; aux valeurs inférieures, la limite entre ces zones est plus lisse.

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



Effet de dessin



Après l'utilisation de la Gomme

**Pinceau historique**  vous permet d'affaiblir l'effet de dessin et de restaurer l'image à son état d'origine.

Les paramètres de l'outil :

**Restaurer à l'original.** Si la case à cocher est activée, l'outil permet d'affaiblir l'effet de dessin, ainsi que le résultat des pinceaux de post-traitement. Si la case est désactivée, l'outil modifie seulement les traits dessinés avec l'outil Crayon , mais il n'affecte pas le résultat du traitement d'image.

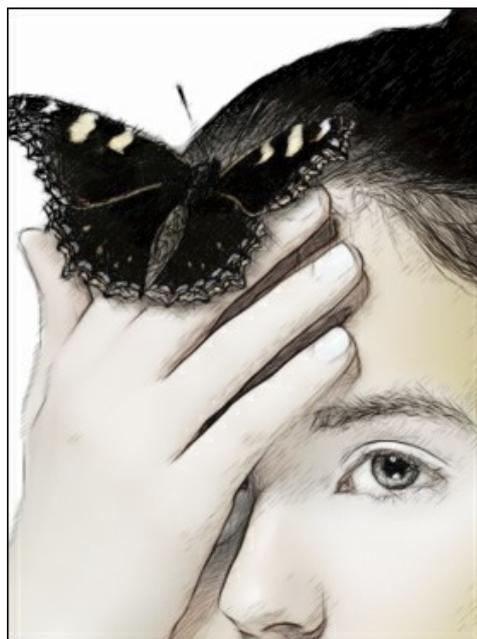
**Taille** (1-500). La largeur maximale d'une ligne tracée avec le pinceau.

**Dureté** (0-100). Le degré de flou des bords de l'outil. Avec une faible valeur de ce paramètre, les bords du pinceau deviennent plus flous. À 100%, la limite entre les zones traitées et les zones intactes est plus distincte; aux valeurs inférieures, la limite entre ces zones est plus lisse.

**Force (1-100).** Le degré de restauration à l'état d'origine. Avec une faible valeur de ce paramètre, il y aura moins de restauration et plus de mélange avec l'effet de dessin. À 100%, l'image originale sera rétablie complètement.



Effet de dessin

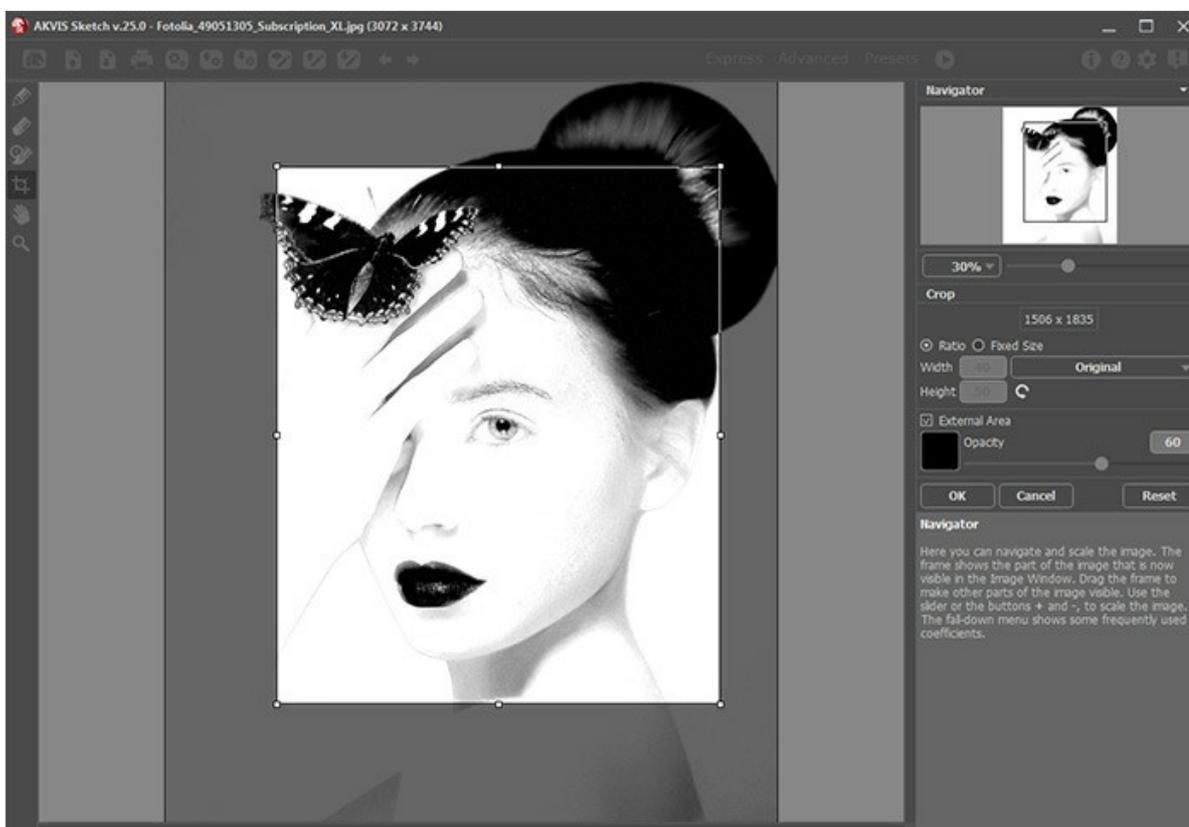


Après l'utilisation du Pinceau historique

**Recadrage**  (dans la version autonome) permet de supprimer les zones indésirables de la photo. L'outil est utile lorsque vous voulez améliorer la composition d'une image, accentuer un certain élément, ou recadrer une photo prise horizontalement et la mettre verticalement et vice versa.

Vous pouvez changer la zone de recadrage en faisant glisser les côtés et les angles du cadre de sélection.

Pour appliquer le résultat et supprimer les zones entourant la sélection, appuyez sur **OK** ou utilisez la touche **Entrée**. Pour annuler l'opération et quitter l'outil, appuyez sur **Annuler** ou utilisez la touche **Esc**. Pour restaurer l'image originale en gardant l'outil actif, appuyez sur le bouton **Rétablir**.



Recadrage

Réglez les options de recadrage :

Vous pouvez définir la taille du rectangle de recadrage à l'aide des options **Ratio** ou **Taille fixe**.

---

Si la case à cocher **Zone externe** est activée, vous pouvez changer la couleur et l'opacité des parties extérieures.

**Les outils supplémentaires** (disponibles dans les onglets **Avant** et **Après**, pour toutes les licences) :

**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 **H**.

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

**Zoom**  permet de changer l'échelle de l'image. Pour augmenter l'échelle, faites un clic gauche sur l'image. Pour réduire l'échelle de l'image, faites un clic gauche sur l'image avec la touche **Alt** enfoncée. La touche de raccourci pour cet outil est **Z**.

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

## EFFETS DE FOND

Utilisez l'onglet **Fond** pour continuer le traitement de l'image convertie. Il est possible de "mélanger" la photo originale et le dessin ou de rendre flou certains parties de l'image. Cet onglet peut être utilisé pour mettre l'accent sur un certain fragment de l'image ou pour l'animer en lui ajoutant l'effet de mouvement. Par exemple, il est possible de séparer l'objet de l'arrière-plan (un avion ou un oiseau dans le ciel; un vase avec des fruits, etc.) ou de mettre en valeur un objet parmi plusieurs objets semblables (une personne sur une photo de groupe, la plus belle fleur sur une image de jardin, etc.).

L'onglet **Fond** offre **trois modes** de traitement : **Sketch**, **Dessin et Photo**, **Dessin et Flou**.

### Dessin

Dans ce mode, l'onglet **Fond** n'influe pas sur l'image. En d'autres termes, les effets de fond supplémentaires sont désactivés. C'est le mode par défaut dans lequel les paramètres du premier onglet fonctionnent uniquement.



Mode Dessin

### Dessin et Photo

Dans ce mode, vous pouvez mélanger un dessin et une image – seules les parties définies de l'image seront converties en dessin.



Mode Dessin et Photo

Lorsque ce mode est activé, les outils spéciaux apparaissent dans la barre d'outils, ce qui vous aidera à définir les zones qui seront converties en dessin et celles qui resteront inchangées.

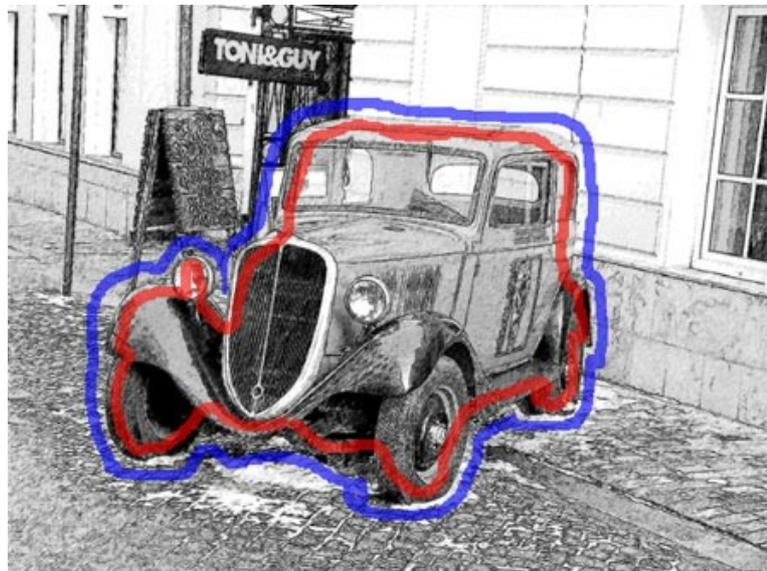
L'outil **Zone à traiter** . Utilisez le crayon bleu pour dessiner un contour à l'intérieur des zones qui seront transformées en dessin selon les paramètres du mode **Dessin**.

L'outil **Zone sans traitement** . Utilisez le crayon rouge pour dessiner les contours à l'intérieur des zones de l'image qui doivent rester sans changement.

L'outil **Gomme** . Utilisez cet outil pour éditer les traits et les contours dessinés par les crayons. L'outil peut fonctionner en trois modes différents :

- Effacer toutes les lignes;
- Effacer uniquement les contours des effets de fond;
- Effacer uniquement les lignes de repère.

Ajustez la taille des outils dans une boîte de dialogue qui apparaît lorsque vous cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'image.



Traits dessinés

**Note:** Si seules des lignes bleues ou aucun contour sont dessinés, l'image entière sera convertie en dessin. Si seules des lignes rouges sont utilisées, l'image sera restaurée à son état d'origine.

**Attention** ! Pendant le traitement, vous verrez que toute l'image (indépendamment des traits dessinés) sera transformée en dessin. Ne vous inquiétez pas. Ce n'est pas une erreur, mais l'une des étapes de la transformation. Dans l'étape suivante, le logiciel prendra en considération les réglages de l'onglet **Fond**.

**Niveau de gris.** Cette option ne fonctionne que pour les dessins en noir et blanc. Lorsque la case à cocher est activée, les zones marquées en rouge (ou en vert dans le 3ème mode) sont converties en niveaux de gris. Utilisez cette option pour convertir toutes les parties de l'image en noir et blanc, pas seulement la partie "dessin".



Case à cocher est désactivée



Case à cocher est activée

## Dessin et Flou

Dans ce mode, il est possible de rendre flou les zones définies de l'image. Dans la barre d'outils, vous trouverez les outils suivants : **Zone d'Effet** , **Gomme**  et **Flou** . Le dernier est utilisé pour définir les zones qui doivent être rendues floues.

Sélectionnez une **méthode** qui sera utilisée pour le traitement de l'image et ajustez les paramètres.

- **Flou Gaussien.** En utilisant cette méthode, le logiciel recalcule les composants de couleur (rouge, bleu et vert) pour chaque point de l'image, en tenant compte les valeurs correspondantes des points voisins; en résultat les points vont changer leurs couleurs. Le calcul est basé sur la distribution Gaussienne et a été nommé conformément. Ainsi les valeurs des composants de couleur sont calculées et le contraste entre elles est affaibli. Les bords nets sont rendus flous. L'image devient floue et nuageuse.



Flou Gaussien

Le paramètre **Rayon** permet de régler le degré d'application de l'effet. Il définit dans quelle mesure un point influe sur les points voisins lorsque ses composants de couleur sont recalculés. Avec une faible valeur de ce paramètre, seuls les points adjacents seront changés. Chaque point sera changé légèrement, mais le flou sera visible. Plus la valeur est élevée, plus la zone d'influence de chaque point est large. L'image sera plus floue jusqu'à ce qu'elle devienne complètement indiscernable et ressemble à une tache (aux valeurs élevées du paramètre).



Rayon = 3



Rayon = 8

- **Flou de mouvement.** Ce flou imite le mouvement direct d'une caméra.



Flou de mouvement

Paramètres :

Le paramètre **Angle** règle l'angle d'inclinaison de la ligne, le long de laquelle l'effet se répand. Les valeurs du paramètre varient entre 0 et 180 grades. A ces valeurs exactes, le flou sera horizontal. A la valeur de 90, le flou sera vertical.



Angle = 45, Portée = 20



Angle = 135, Portée = 20

**Portée.** Le paramètre définit la zone d'application de l'effet en pixels (relative à chaque point d'image).



Portée = 10, Angle = 135



Portée = 30, Angle = 135

- **Flou radial.** Cette méthode imite également le mouvement. Il y a deux types de mouvement :

**Tourbillon.** Ce mode imite l'effet d'une camera tournant sur un point central de l'image et produisant un flou circulaire.



Flou Tourbillon

**Zoom.** Ce mode crée un flou qui déploie du centre de l'image.



Flou Zoom

Dans la section **Centre de flou**, vous pouvez déterminer la position du point de flou central. Pour définir la position, déplacez le marqueur blanc. Les coordonnées actuelles sont indiquées dans les champs X et Y.

L'angle de rotation dans le mode **Tourbillon** et la zone d'application des effets dans le mode **Zoom** sont ajustés avec le paramètre **Degré d'application**.

Degré d'application = 20,  
Flou TourbillonDegré d'application = 40,  
Flou Tourbillon



Degré d'application = 20,  
Flou Zoom



Degré d'application = 50,  
Flou Zoom

Dans le mode **Dessin et Flou**, vous pouvez choisir les méthodes suivantes pour la génération de l'image finale (l'ordre du flou).

**Dessin sur le flou.** Dans ce mode, les zones bleues sont transformées en dessin selon les réglages dans l'onglet **Dessin**, pendant que les zones vertes sont premièrement rendues floues selon les réglages de la méthode du flou et ensuite elles sont converties en dessin.



Flou Gaussien



Flou de mouvement



Flou Tourbillon



Flou Zoom

**Photo floue.** Dans ce mode, les zones bleues sont converties en dessin, tandis que les zones vertes sont seulement rendues floues. Le résultat est un mélange de la photo originale et du dessin final, mais les zones "originales" sont floues.



Flou Gaussien



Flou de mouvement



Flou Tourbillon



Flou Zoom

Dans ce mode, on peut utiliser la boîte **Niveaux de gris**.

**Dessin flou.** Dans ce mode, toute l'image est convertie en dessin, mais les zones vertes sont aussi floues.



Flou Gaussien



Flou de mouvement



Flou Tourbillon



Flou Zoom

## ENCADREMENT D'UN DESSIN

AKVIS Sketch permet d'encadrer votre image résultante.

Dans le groupe **Décoration**, passez à l'onglet **Cadre**. Pour activer les options de l'onglet, cochez la case **Cadre**.

**Astuce** : Vous pouvez faire glisser les onglets **Toile/Cadre/Texte** pour changer l'ordre de l'application des effets de décoration.



L'onglet Cadre

Vous pouvez choisir le type d'encadrement souhaité dans la liste déroulante :

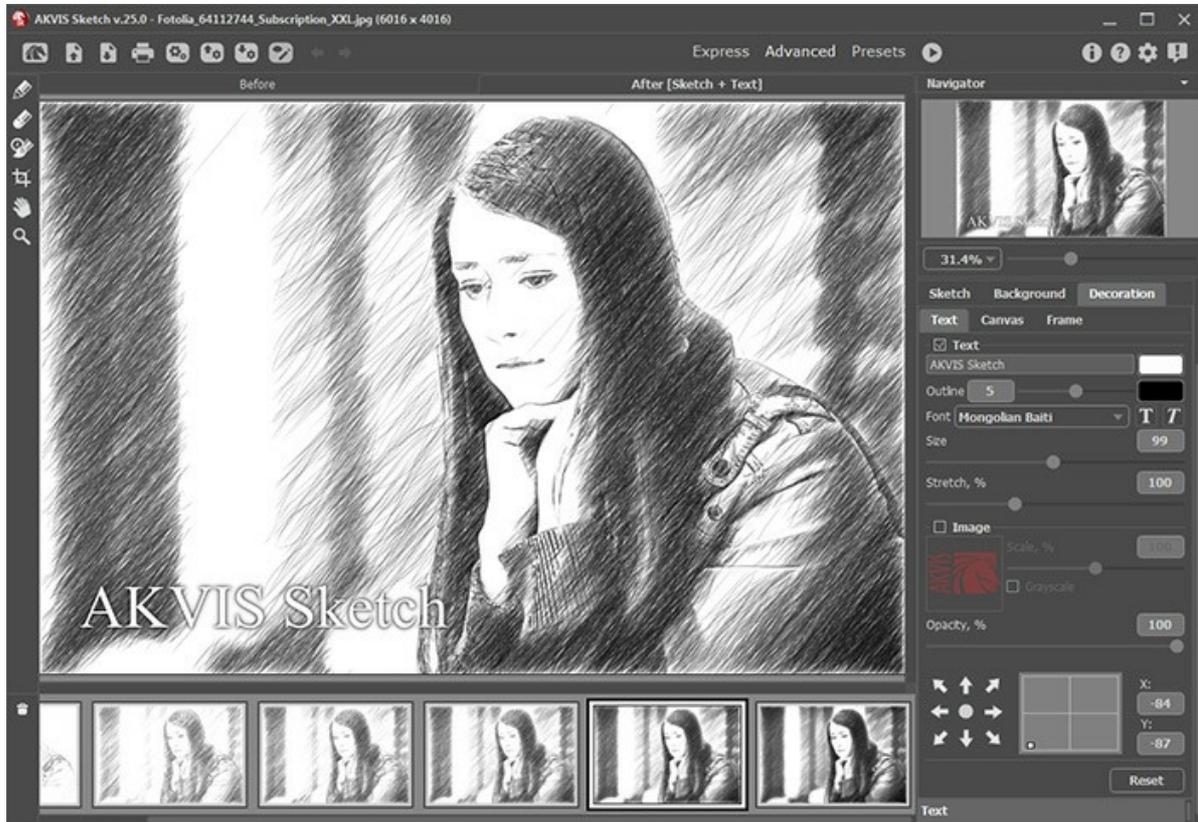
- Cadre classique
- Motifs
- Traits
- Vignette
- Passe-partout

## TEXTE ET FILIGRANE

Vous pouvez personnaliser votre œuvre d'art en ajoutant une signature ou en insérant un logo ou un filigrane pour protéger votre image.

Utilisez l'onglet **Texte** dans le groupe **Décoration** pour ajouter une inscription à votre dessin. Par défaut, les paramètres de l'onglet **Texte** sont désactivés. Pour ajouter une inscription, activez le mode **Texte** ou **Image**.

**Astuce** : Vous pouvez faire glisser les onglets **Toile/Cadre/Texte** pour changer l'ordre de l'application des effets de décoration.



Ajouter du texte

Réglez les paramètres de texte.

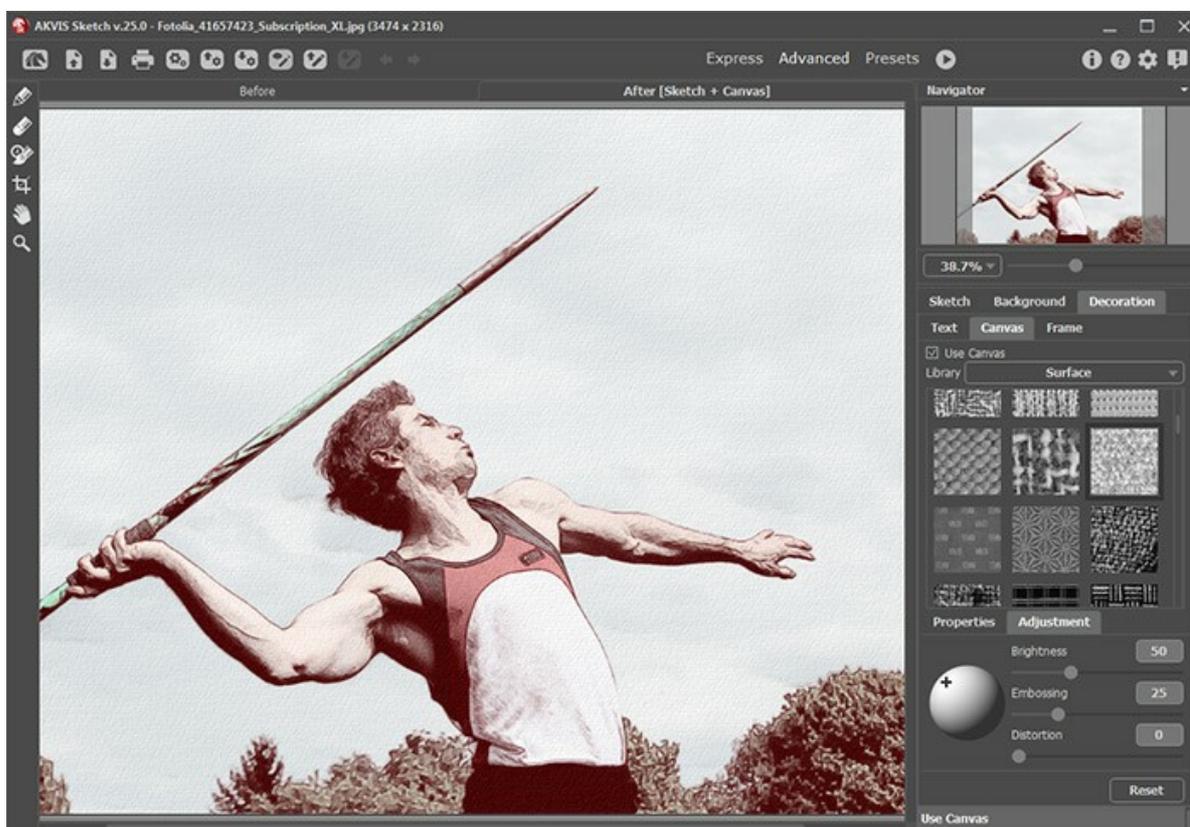
## L'IMITATION DU DESSIN SUR LA TOILE

AKVIS Sketch permet non seulement de créer un dessin à partir d'une photo, mais aussi d'imiter un dessin sur des surfaces différentes, comme la toile, le mur en brique, une couverture métallique, etc.

Pour activer cette option, il faut utiliser l'onglet **Toile** dans le groupe **Décoration**.

Par défaut les paramètres de l'onglet sont désactivés et l'image paraît dessinée sur le papier ordinaire. Pour activer les paramètres, il faut sélectionner la case à cocher **Appliquer la texture**.

**Astuce** : Vous pouvez faire glisser les onglets **Toile/Cadre/Texte** pour changer l'ordre de l'application des effets de décoration.



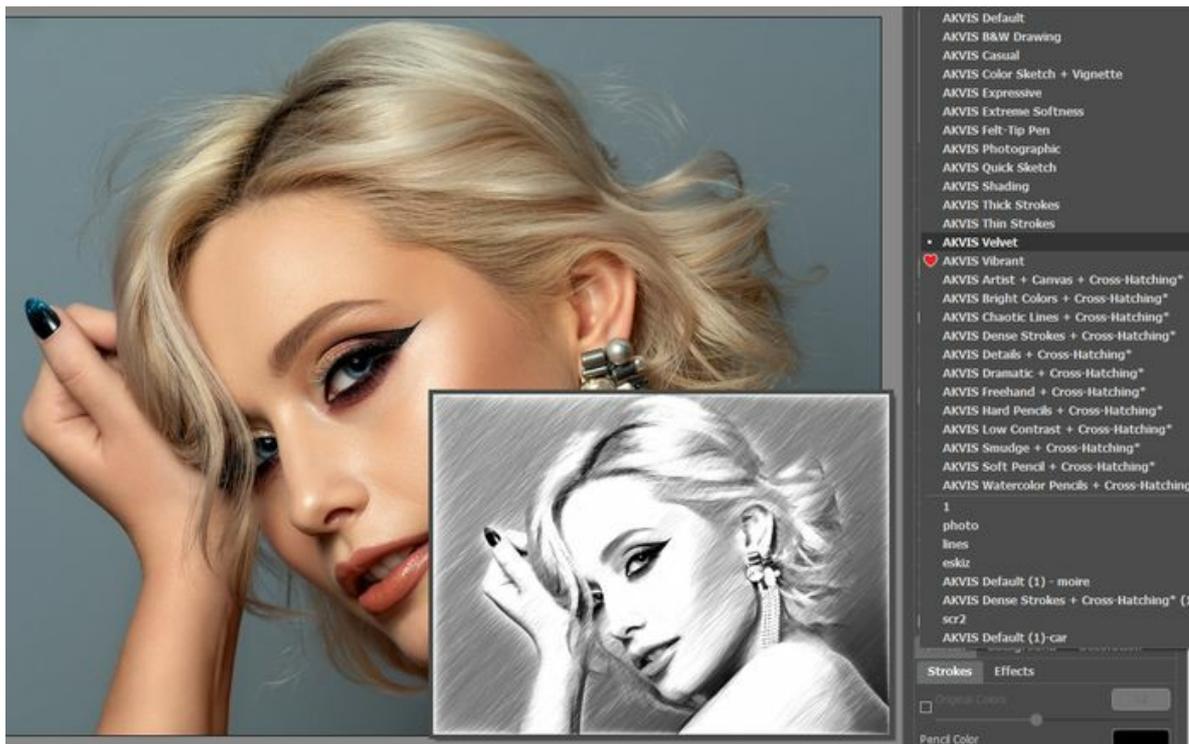
Appliquer une texture

Vous pouvez utiliser une texture en utilisant le menu **Bibliothèque -> Texture** ou charger vos propres textures en sélectionnant **Bibliothèque -> Votre texture...**

Réglez les paramètres de toile.

## PARAMÈTRES PRÉDÉFINIS

AKVIS Sketch comprend un certain nombre de presets tout prêts qui vous aideront à travailler. Lorsque vous déplacez un curseur sur un preset dans la liste déroulante, son échantillon sera affiché dans la petite fenêtre.



Pour enregistrer vos paramètres prédéfinis comme un preset, entrez le de votre preset dans le champ Presets et appuyez sur le bouton **Enregistrer**. Lorsque vous démarrez le logiciel, il affiche les paramètres de ce preset. Pour revenir aux valeurs par défaut, il faut appuyer sur le bouton **Rétablir**.

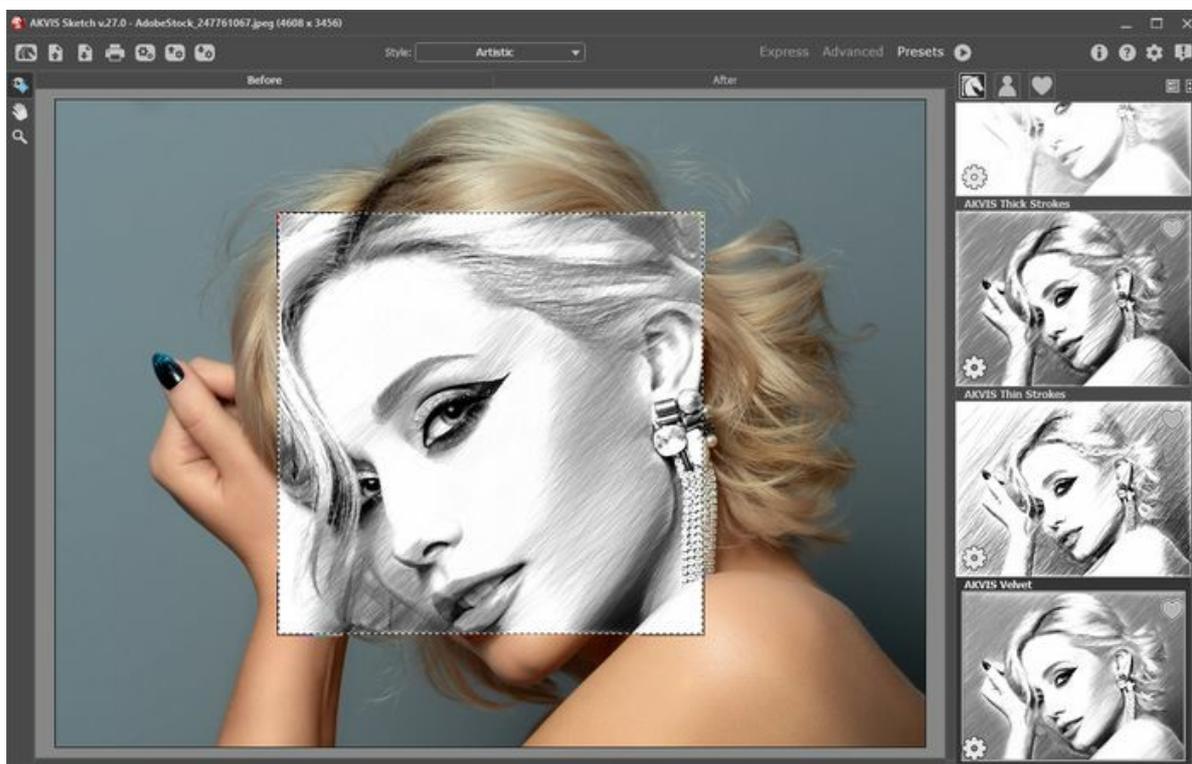
Pour supprimer un preset, sélectionnez-le dans la liste et appuyez sur **Supprimer**. Les presets AKVIS ne peuvent pas être supprimés.

Pour traiter une image avec les valeurs d'un certain preset, sélectionnez-le dans la liste et appuyez sur .

À côté du champ du nom, vous verrez une icône en forme de cœur  . Cliquez dessus pour ajouter le preset sélectionné aux **Favoris** ou pour le supprimer de ce groupe de presets.

### Galerie de presets

Cliquez sur le bouton **Presets** dans le panneau supérieur pour passer au mode d'affichage visuel des presets avec l'aperçu en direct.



Galerie de presets

Vous verrez une liste de presets triés par ordre alphabétique (presets AKVIS) ou par date de création (presets utilisateur). Lorsqu'une image est chargée dans le logiciel, ses vignettes créées à l'aide de différents presets sont générées.

Cliquez sur une vignette pour sélectionner le presets associé. Double-cliquez sur la vignette pour commencer le traitement de l'image entière.

Double-cliquez sur le nom d'un preset utilisateur pour le renommer. Les presets AKVIS ne peuvent pas être renommés.

Utilisez ces boutons pour modifier l'affichage des presets :

-  - pour afficher les **presets AKVIS**,
-  - pour afficher les **presets utilisateur**,
-  - pour afficher les presets marqués comme **Favoris**.

Les vignettes des presets peuvent être organisées de deux manières :

-  - sous forme de liste verticale,
-  - en remplissant toute la zone du logiciel.

Les boutons de contrôle des presets sont dupliqués par les commandes du menu contextuel :

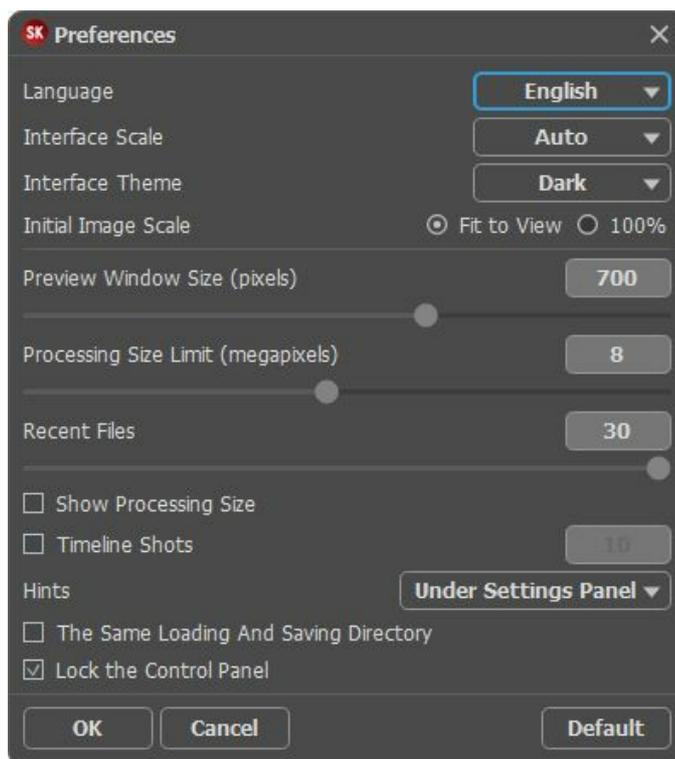
-  **Ajouter aux Favoris** /  **Supprimer des Favoris**,
-  **Renommer le preset** (uniquement pour les presets utilisateur),
-  **Déplacer vers le haut** (uniquement pour les presets utilisateur),
-  **Déplacer vers le bas** (uniquement pour les presets utilisateur),
-  **Supprimer le preset** (uniquement pour les presets utilisateur),
-  **Afficher les paramètres**.

Il est possible d'exporter/importer les presets dans un fichier **.sketch** en appuyant sur  et  sur le **Panneau de configuration**.

[En savoir plus comment importer et exporter les presets du logiciel.](#)

## PRÉFÉRENCES

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



- **Langue.** Changez la langue de l'interface en sélectionnant la langue préférée du menu déroulant.
- **Échelle de l'interface.** Sélectionnez la taille des éléments de l'interface du logiciel. Lorsque ce paramètre a la valeur **Auto**, l'espace de travail se met automatiquement à l'échelle pour correspondre à la résolution de l'écran.
- **Thème de l'interface.** Sélectionnez le style de l'interface du logiciel : **Clair** ou **Foncé**.
- **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 :
  - **Ajuster à la 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.
- **Taille de la fenêtre Aperçu rapide.** Choisissez la valeur du paramètre. Par défaut, la valeur du paramètre est de 700, c'est-à-dire la fenêtre **Aperçu rapide** a une proportion de 700x700.
- **Taille maximale du traitement.** Le paramètre permet d'accélérer le traitement de l'image en réduisant provisoirement la taille de l'image à traiter. Lorsque la taille du fichier (en mégapixels) ne dépasse pas une valeur déterminée, l'image est traitée de manière habituelle. Si le fichier chargé est plus grand, le logiciel va réduire l'image, la traiter et l'agrandir de nouveau à la taille initiale.
- **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 **Afficher la taille de traitement.** Lorsque la case à cocher est activée, la taille de la copie traitée s'affiche dans les onglets **Avant/Après**. Le paramètre n'affecte pas la taille du résultat enregistré.
- **Nombre d'images dans la Timeline.** Ce paramètre permet de modifier le nombre des images créées pendant le traitement (cette fonction est disponible seulement pour les licences [Home Deluxe et Business](#)).
- **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 dispa 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.
- **Le même répertoire de chargement et d'enregistrement.** Lorsque la case à cocher est activée, le logiciel utilise le même dossier dans les boîtes de dialogue d'ouverture et d'enregistrement. Par défaut, cette option est inactive (différents chemins sont utilisés pour charger et enregistrer les fichiers).
- La case à cocher **Verrouiller le Panneau de configuration.** Cette option désactive la possibilité de cacher/d'afficher le panneau supérieur. Lorsque la case à cocher est activée, 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.

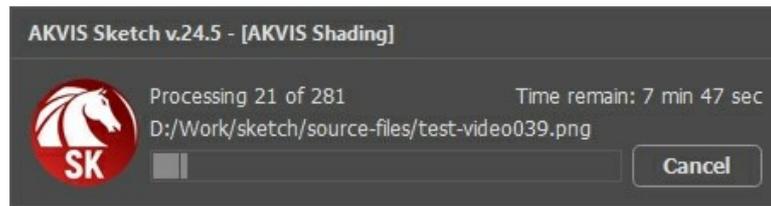
---

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

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

## TRAITEMENT PAR LOT

**AKVIS Sketch** supporte le **traitement par lots** qui vous permet de traiter automatiquement une série d'images en utilisant les mêmes paramètres. Cette fonction est utile pour la création d'une série d'illustrations à le même style ou pour le traitement de toutes les images d'une vidéo.



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

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

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

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

## TRAITEMENT PAR LOTS AVEC LA VERSION PLUGIN

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

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

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

Suivez les instructions :

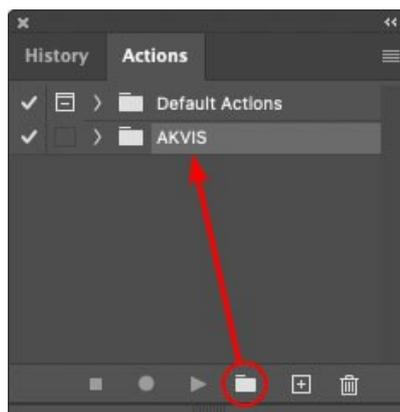
**Étape 1.** Créez deux nouveaux dossiers, par exemple "source-files" et "result-files". Placez les images originales dans le dossier "source-files". Les résultats seront enregistrés dans le dossier "result-files".

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



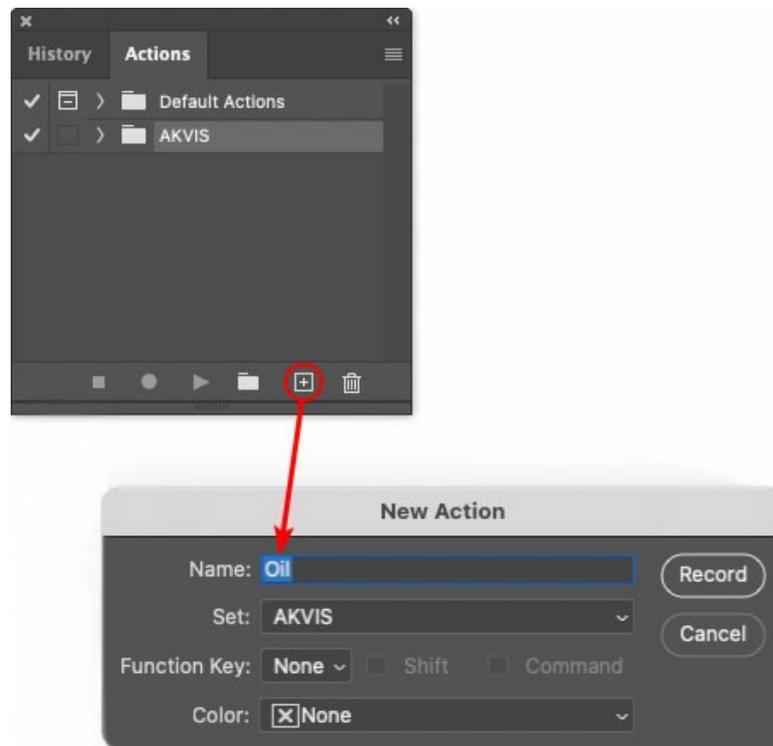
**Étape 3.** Ouvrez la palette **Actions** et cliquez sur le bouton **Créer un ensemble**. Dans la boîte de dialogue qui apparaît, nommez cette nouvelle série de commandes, par exemple, **AKVIS**.

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

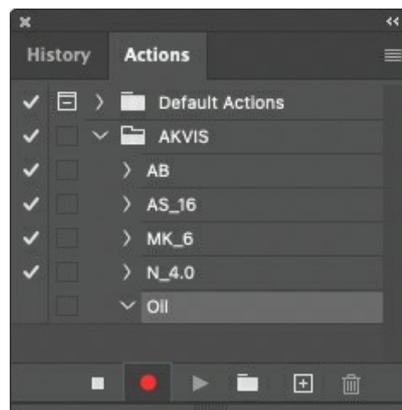


Actions Palette

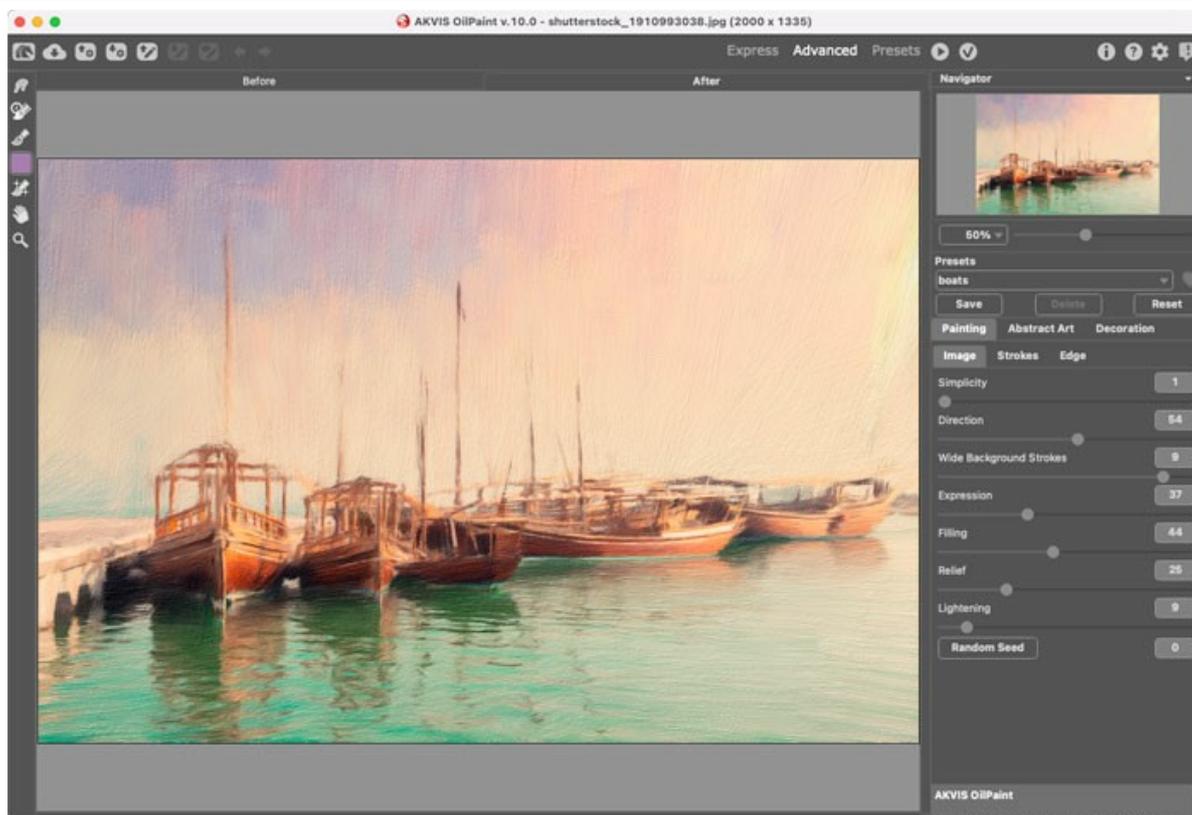
**Étape 4.** Appuyez sur le bouton **Créer une nouvelle action** qui se trouve au bas de la palette. Dans la boîte de dialogue qui apparaît, entrez un nom pour l'action, par exemple, "Oil".



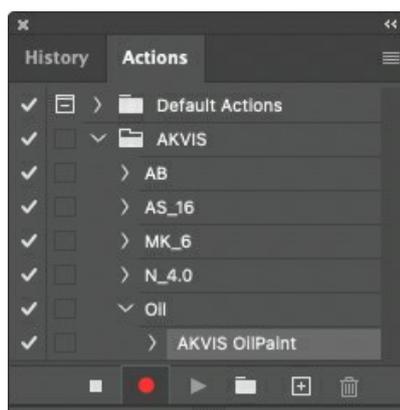
Cliquez sur le point rouge pour commencer à enregistrer l'action.



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

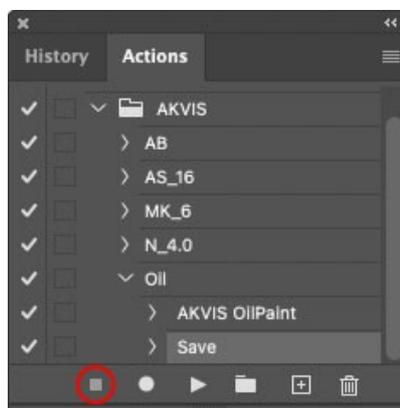


**Étape 6.** Appuyez sur le bouton  pour appliquer le résultat et fermer la fenêtre du plugin. Dans la palette Actions dans votre nouvelle action, vous verrez une nouvelle ligne avec le nom du plugin.



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

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



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

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

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

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

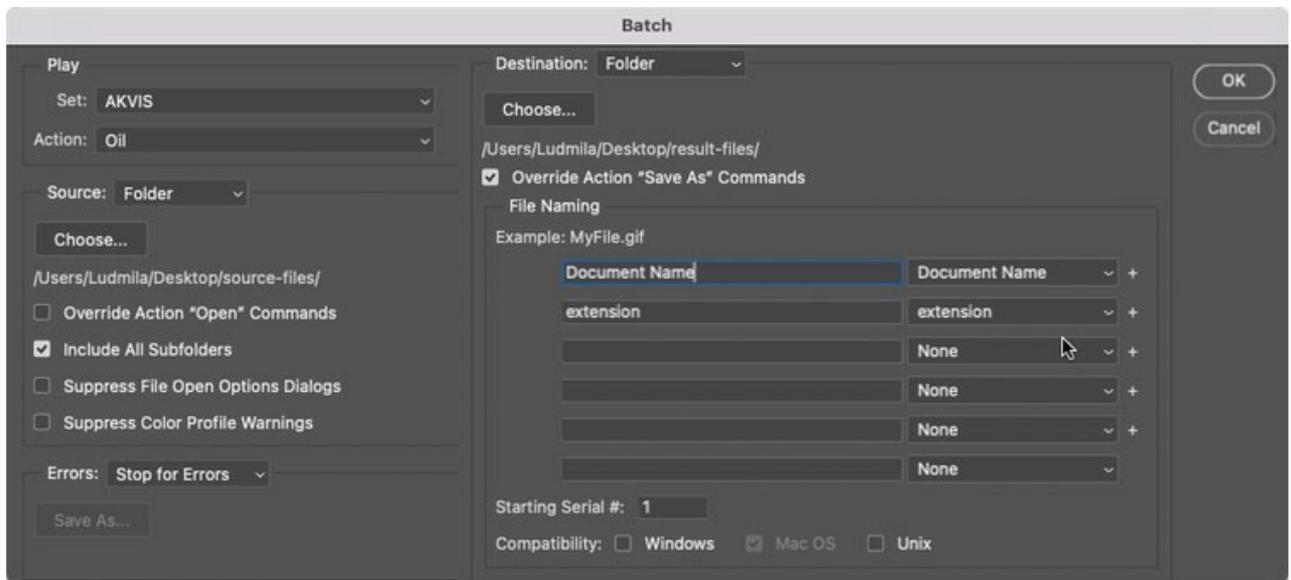
Utilisez le champ **Source** pour spécifier le dossier où se trouvent les images à traiter. Cliquez sur **Choisir** et choisissez le dossier "source-files".

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

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

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

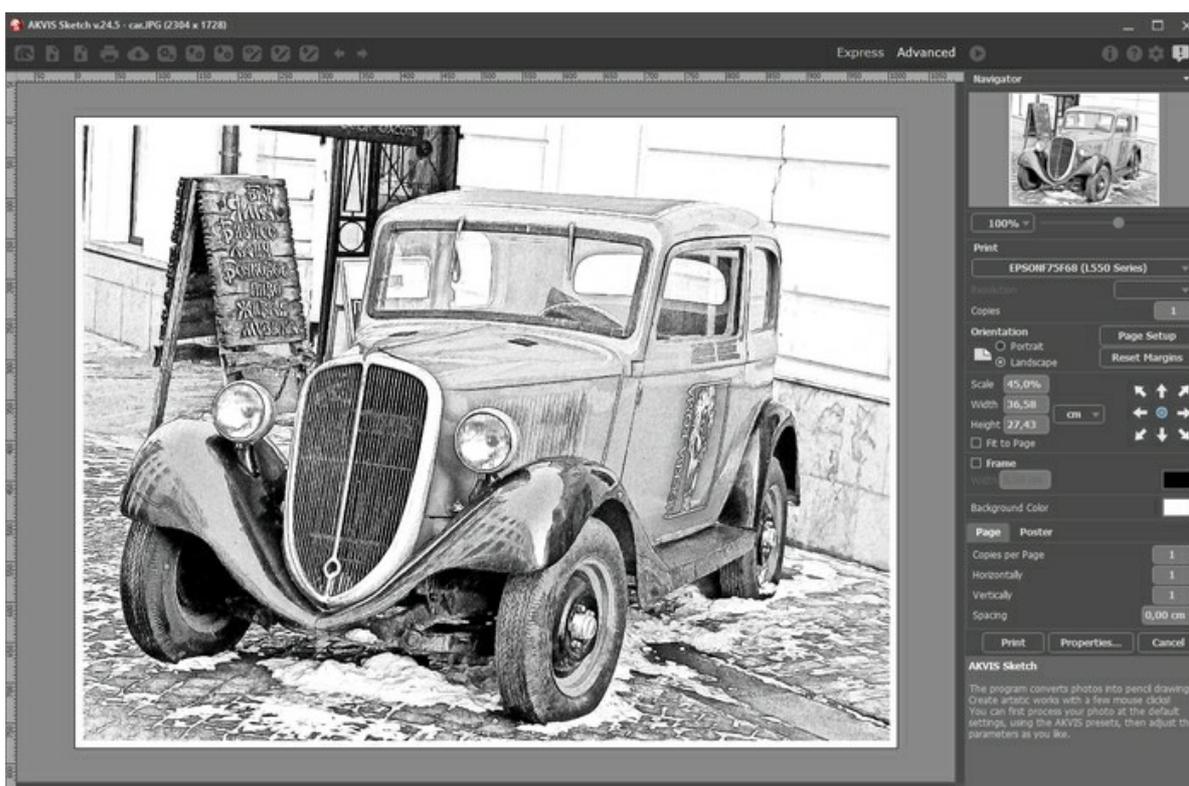
Dans la section **Dénomination de fichier**, vous pouvez créer la structure des noms de fichiers pour les images obtenues. Si vous ne voulez pas changer les noms, dans la première liste déroulante choisissez "nom du document", et dans le second - "extension".



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

## IMPRIMER

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



Options d'impression dans AKVIS Sketch

Réglez les paramètres dans le panneau Paramètres :

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



Page

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

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



Grand format

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

---

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

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

## UTILISATION DE LA TECHNIQUE DU "DOIGT" SUR UN DESSIN

La technique "du doigt" est celle que vous aborderez après avoir maîtrisé le dessin au trait. Quand un artiste utilise cette technique, il peut obtenir des variations très précises des ombres et des tonalités, permettant ainsi de donner du volume au dessin original. Le présent tutoriel vous montre comment cette technique ajoute un très bel effet à un portrait, en utilisant [AKVIS Sketch](#).



Image originale

Résultat

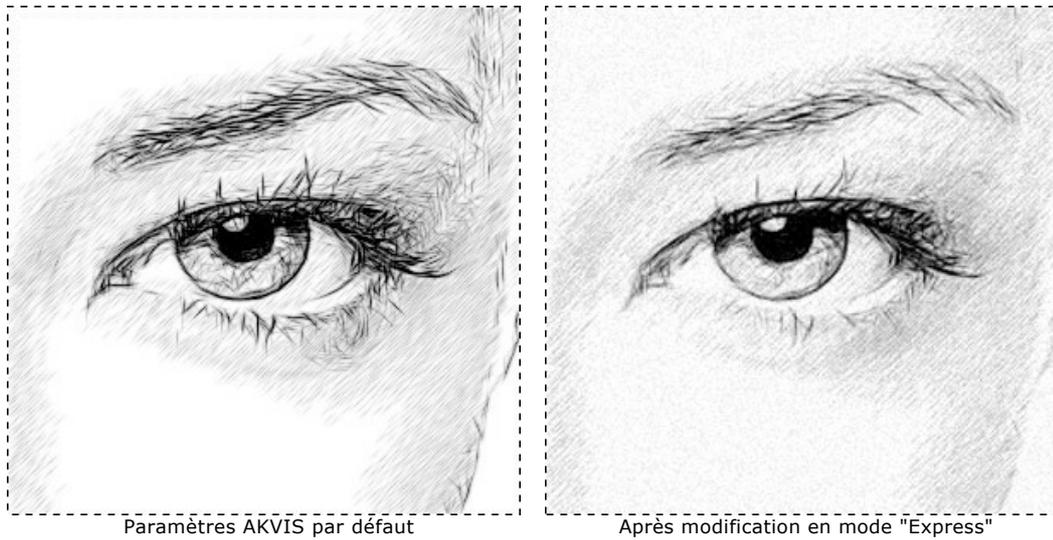
**Etape 1.** Ouvrez une image dans **AKVIS Sketch**.



Image originale

**Etape 2.** La fenêtre de prévisualisation montre la photo traitée avec les paramètres ar défaut.

Pour éliminer les détails superflus, réduisez le paramètre **Epaisseur des contours** de 80 à 45. Vous rendrez les traits plus réalistes en modifiant **Fusain** à 2. Puis augmentez la valeur de **Doigt** à 10. Si vous le souhaitez, passez en mode **Avancé** et changez quelques paramètres.



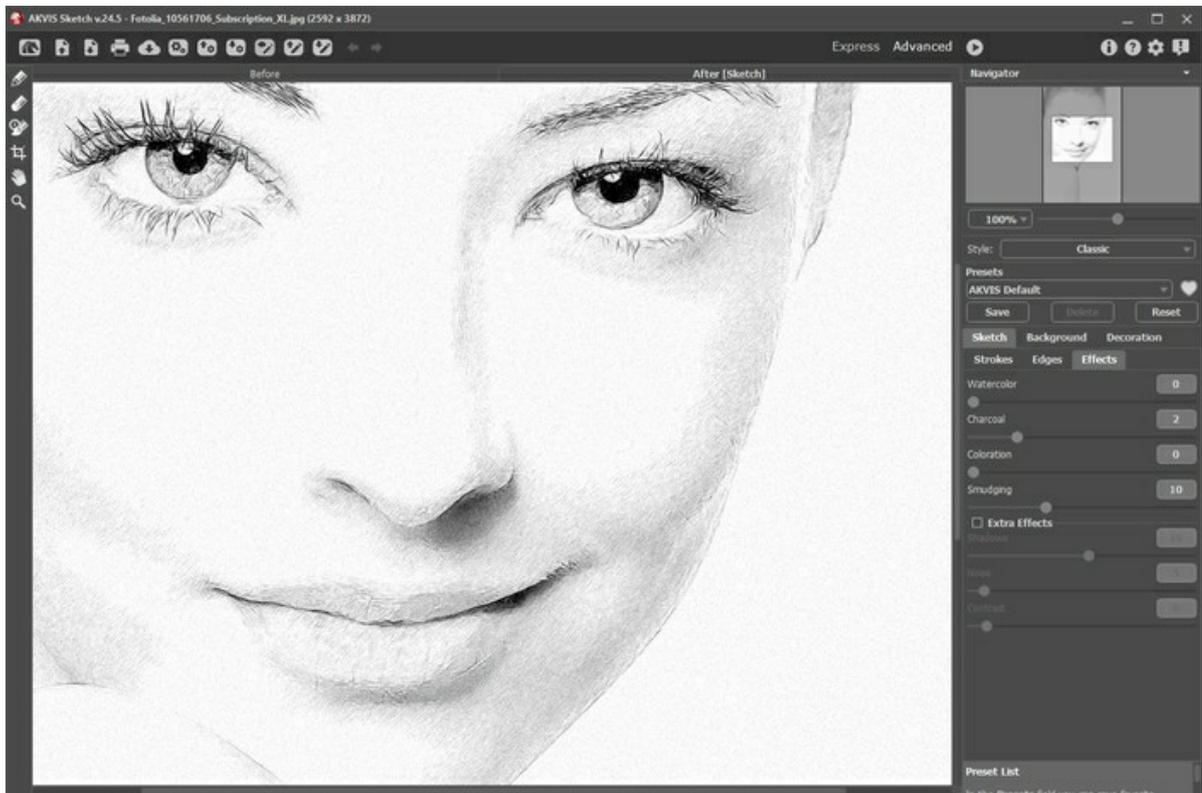
Pour éliminer les détails superflus, réduisez le paramètre **Epaisseur des contours** de 80 à 45. Vous rendrez les traits plus réalistes en modifiant **Fusain** à 2. Puis augmentez la valeur de **Doigt** à 10. Si vous le souhaitez, passez en mode **Avancé** et changez quelques paramètres.

**Etape 3.** A certains endroits, les lignes de contour ont été interrompues par des hachures. Pour les restaurer et modifier la direction de lignes contiguës, utilisez l'outil **Direction des touches** .



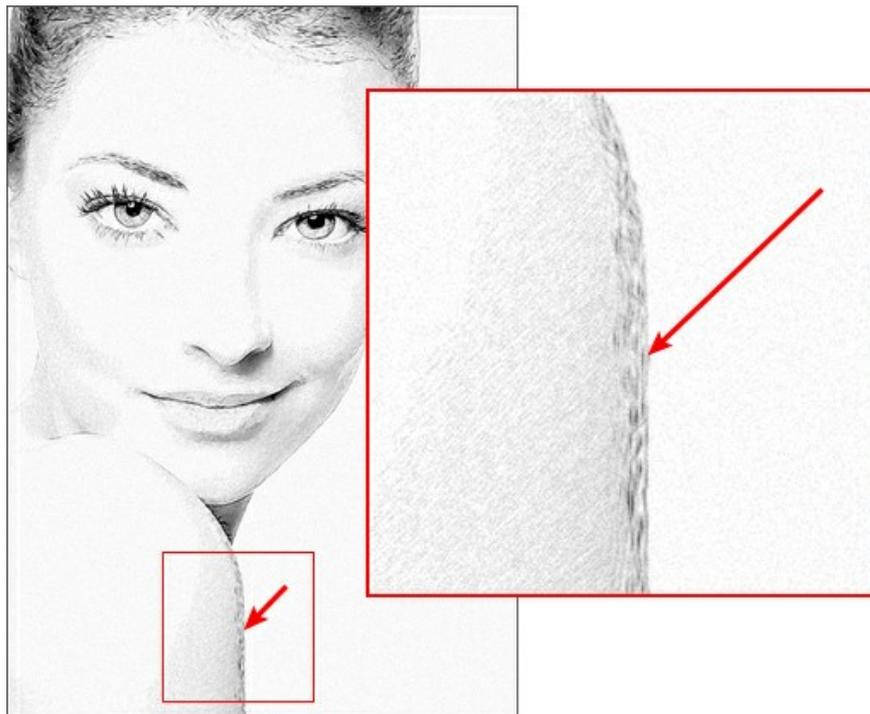
Guides de direction

Cliquez sur  pour traiter l'image. Un excellent résultat!



Effet de l'outil "Direction des touches"

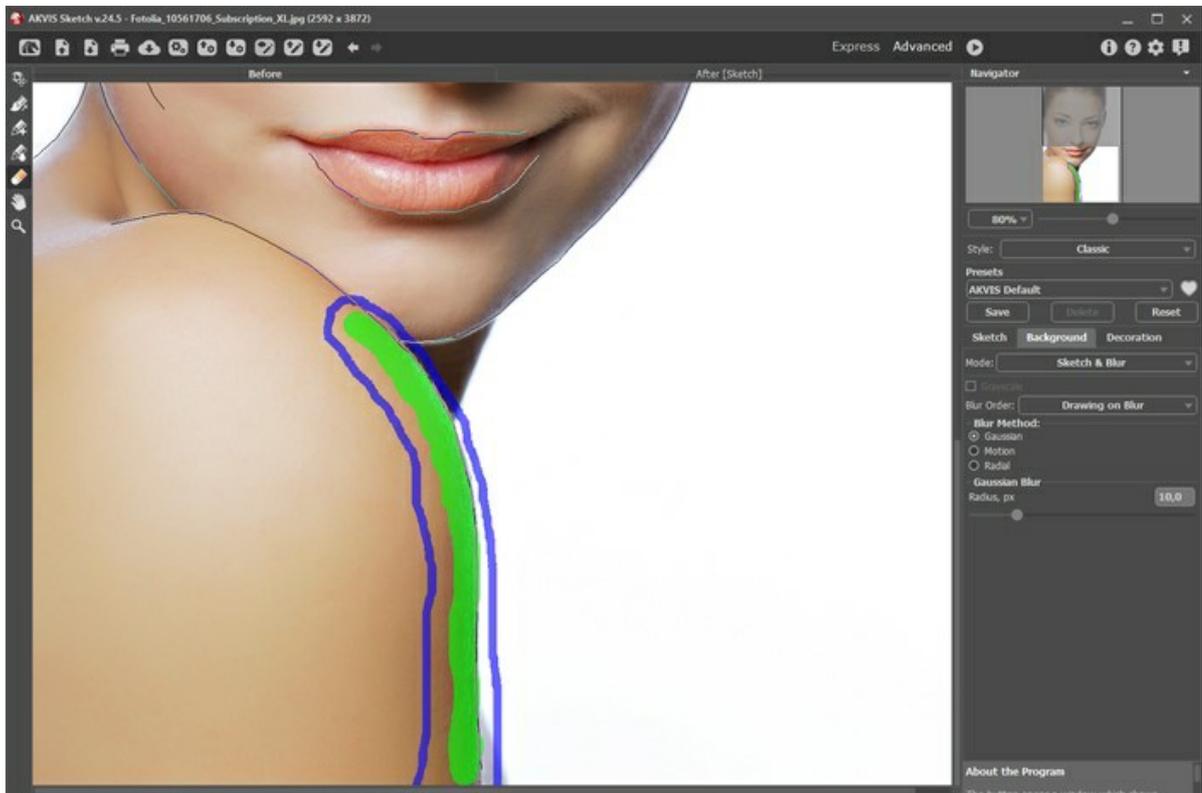
**Etape 4.** Il ne nous reste plus qu'à corriger les petits défauts autour des épaules:



Petits défauts après traitement

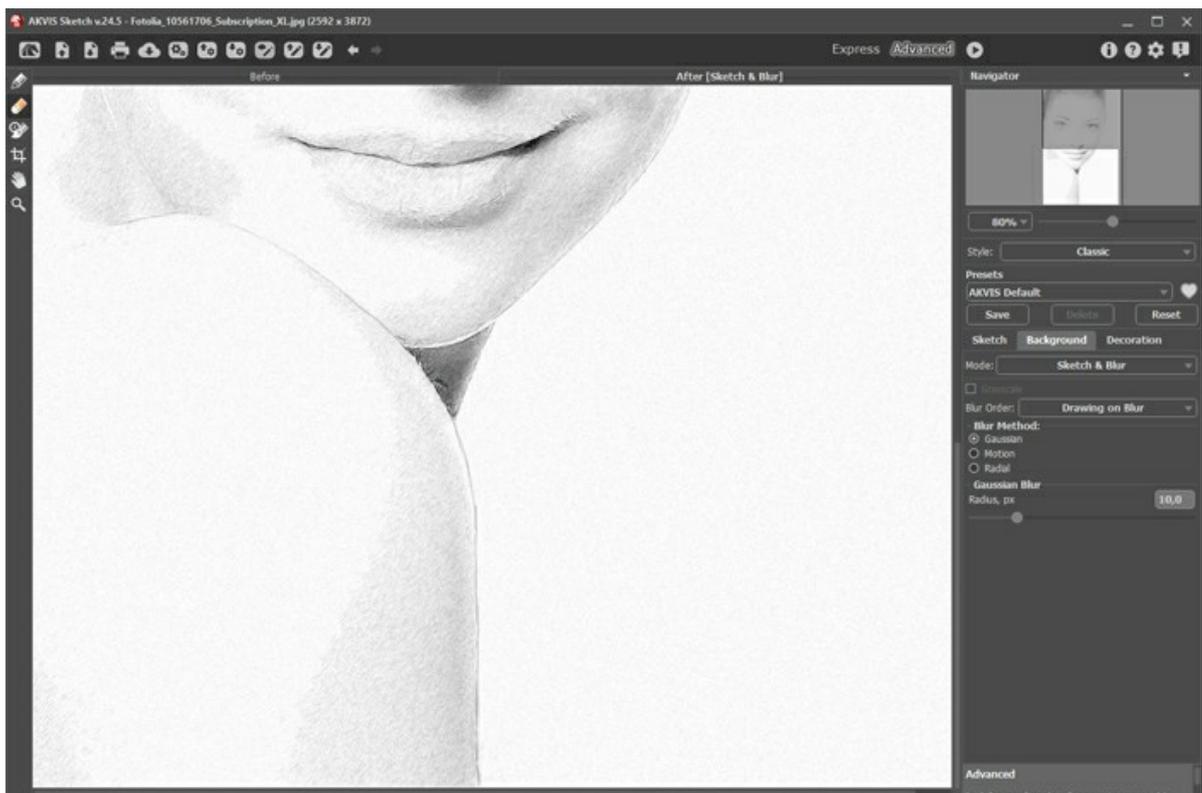
Pour cela, cliquez sur l'onglet **Fond**, sélectionnez **Dessin** et **flou** dans la liste déroulante, utilisez **Dessin sur flou**, et choisissez **Gaussien** comme méthode de flou.

Dessinez avec le crayon vert  sur la zone où apparaissent les défauts. Cette zone sera floutée avant d'être transformée en dessin. Utilisez le crayon bleu  pour définir les limites de cette zone.



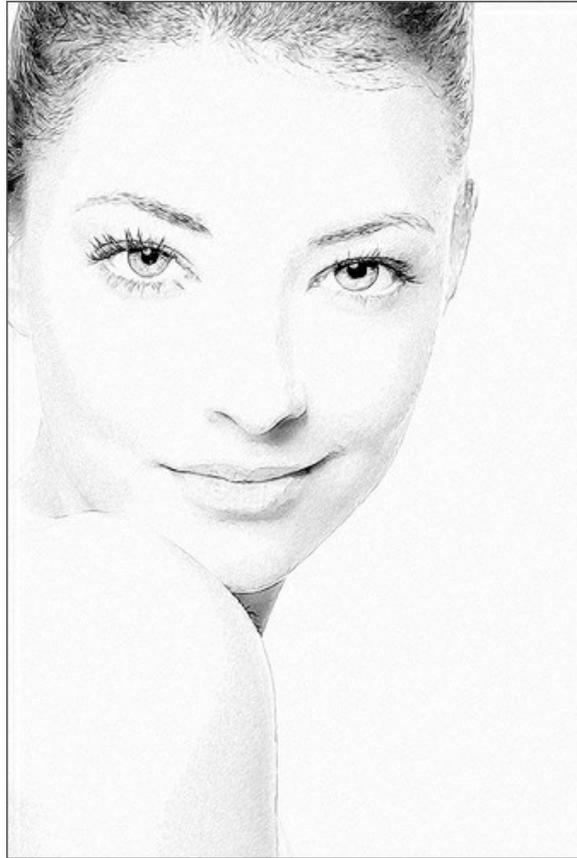
Zones définies en mode "Dessin et flou"

Cliquez sur  pour lancer le traitement.



Résultat après effet de flou

**Etape 5.** Sauvegardez l'image .



Portrait d'une jeune fille  
(cliquez pour afficher l'image en taille réelle)

## DESSIN EN COULEURS

Par défaut **AKVIS Sketch** transforme une photo en dessin en noir et blanc. Au cas où l'image originale est en couleurs, il est possible d'ajouter de la couleur au dessin résultant.



**Étape 1.** Ouvrez une image dans votre logiciel de retouche photo.



**Étape 2.** Démarrez le plugin **AKVIS Sketch** :

Effets -> AKVIS -> Sketch dans **AliveColors**,  
 Filter -> AKVIS -> Sketch dans **Adobe Photoshop**,  
 Effets -> Plug-ins -> AKVIS -> Sketch dans **Paint Shop Pro**,  
 Effets -> AKVIS -> Sketch dans **Corel Photo-Paint**.

**Étape 3.** Appuyez sur le bouton  pour convertir la photo en dessin au crayon avec les ajustés par défaut.



**Étape 4.** Réduisez la valeur du paramètre **Épaisseur** pour rendre les traits plus fins et plus durs.



Réduisez la valeur du paramètre **Intensité aux demi-tons** pour rendre les traits dans les zones claires de l'image (par exemple, le ciel) moins intenses.



**Étape 5.** Ajoutez de la couleur au dessin au crayon en augmentant la valeur du paramètre **Colorisation** jusqu'à 70.



**Étape 6.** Appuyez sur le bouton  pour appliquer le résultat et fermer la fenêtre du plug-in.

## DESSIN AU CRAYON

Pour la première illustration du fonctionnement de **AKVIS Sketch** nous avons choisi une image simple: une fleur contre un fond flou.



**Étape 1.** Ouvrez l'image dans votre logiciel de retouche photo.



Appelez le plugin **AKVIS Sketch**. Appuyez sur le bouton  pour traiter la photo avec les valeurs des paramètres par défaut. L'image sera transformée en dessin au crayon.



**Étape 2.** Réduisez la valeur du paramètre **Épaisseur** pour rendre les traits plus fins et plus durs.

Régalez les valeurs des paramètres et appuyez sur le bouton  pour traiter la photo avec les nouvelles valeurs. Il est utile de changer seul un paramètre et voir quels changements se produisent en conséquence.



**Étape 3.** Le paramètre **Angle** définit l'angle de pente des traits en hachant une zone uniforme (une zone qui ne contient pas de contours et de différences d'intensité). On peut noter que les traits sur le fond sont tracés à un angle de 45 degrés. Nous changerons l'angle de pente de telle façon que les traits soit tracés au même angle que l'avancé de la tulipe.

La nouvelle valeur du paramètre est 135.



**Étape 4.** Réduisez la valeur du paramètre **Intensité aux demi-tons** jusqu'à 1 pour rendre les traits moins vivants.



**Étape 5.** Appuyez sur le bouton  pour appliquer le résultat de la conversion à l'image et fermer le plugin.

## LOGICIELS DE AKVIS

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

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



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

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



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

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



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

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



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

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



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

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



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

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



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

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



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

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



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

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



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

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



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

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



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

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



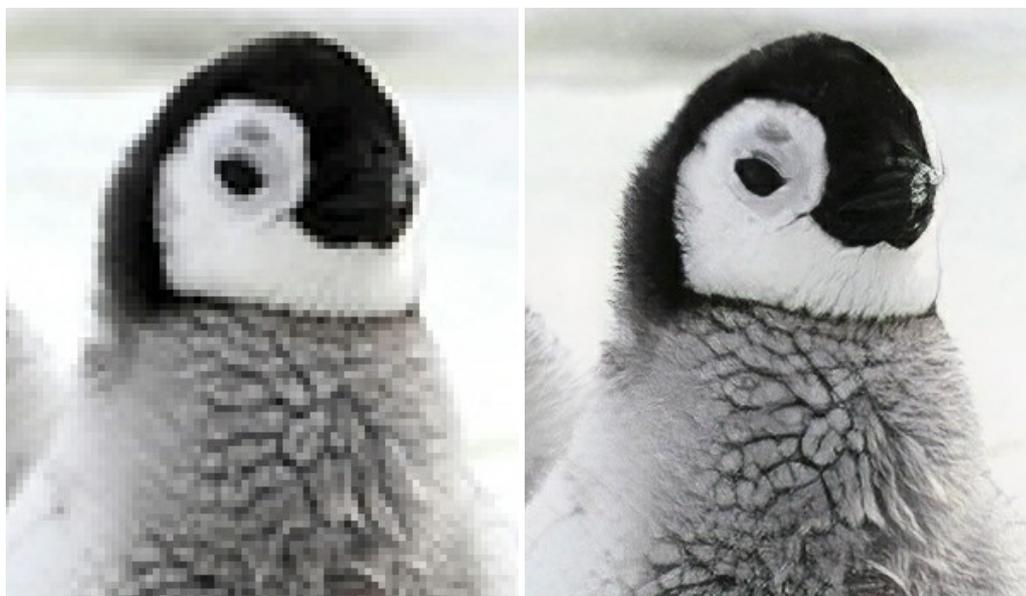
### **AKVIS LightShop – Effets de lumière et d'étoiles**

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



### [AKVIS Magnifier AI – Agrandissez vos images et améliorez la qualité](#)

AKVIS Magnifier AI vous permet d'augmenter la taille des photos et d'améliorer la qualité et l'apparence de l'image. À l'aide d'algorithmes basés sur des réseaux neuronaux, AKVIS Magnifier AI agrandit les images numériques à une résolution très élevée - jusqu'à 800 % et produit des impressions de la taille d'un mur. Améliorez la résolution de l'image, créez des images claires et détaillées avec une qualité parfaite ! [En savoir plus...](#)



### [AKVIS MakeUp – Créez votre portrait idéal](#)

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



### AKVIS NatureArt – Phénomènes naturels sur vos photos

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



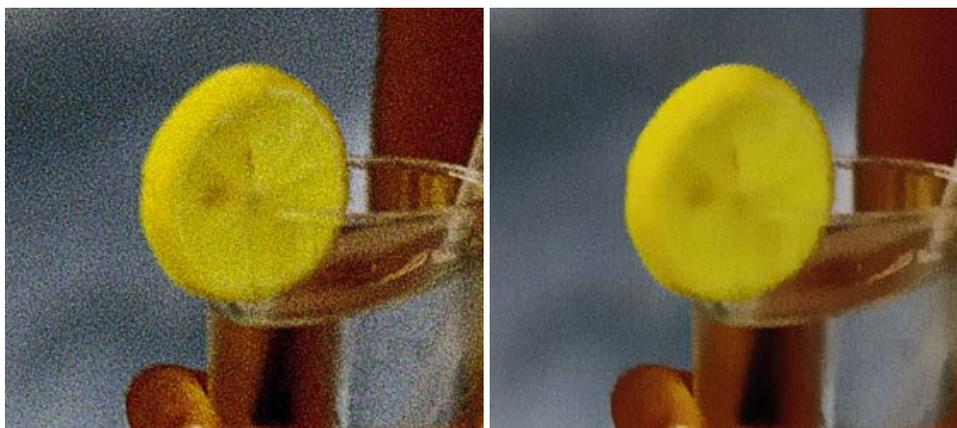
### AKVIS Neon – Dessins lumineux à partir de vos photo

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



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

AKVIS Noise Buster AI est un logiciel de suppression du bruit sur les images numériques et numérisées. Il est efficace pour éliminer tout type de bruit, à la fois le bruit de chrominance ou de luminance sans ruiner les autres aspects des photos traitées. Le logiciel comprend des technologies d'IA et des réglages de retouche manuelle. [En savoir plus...](#)



### [AKVIS OilPaint – Effet de peinture à l'huile](#)

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



### [AKVIS Pastel – Effet de peinture au pastel](#)

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



### [AKVIS Points – Effet de peinture pointilliste](#)

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



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

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



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

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



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

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



#### [AKVIS SmartMask – Détourage précis des objets](#)

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



#### [AKVIS Watercolor – Art de l'aquarelle](#)

AKVIS Watercolor donne facilement à une photo l'apparence d'une aquarelle brillante et vibrante. Le logiciel comprend deux styles de conversion de photo en peinture : *Aquarelle classique* et *Aquarelle contournée*, chacun est fourni avec une large gamme de presets prêts à l'emploi. Le logiciel transforme des images ordinaires en œuvres d'art à l'aquarelle. [En savoir plus...](#)

