

Corel[®]
painter[™] 11
Guide de l'utilisateur



Table des matières

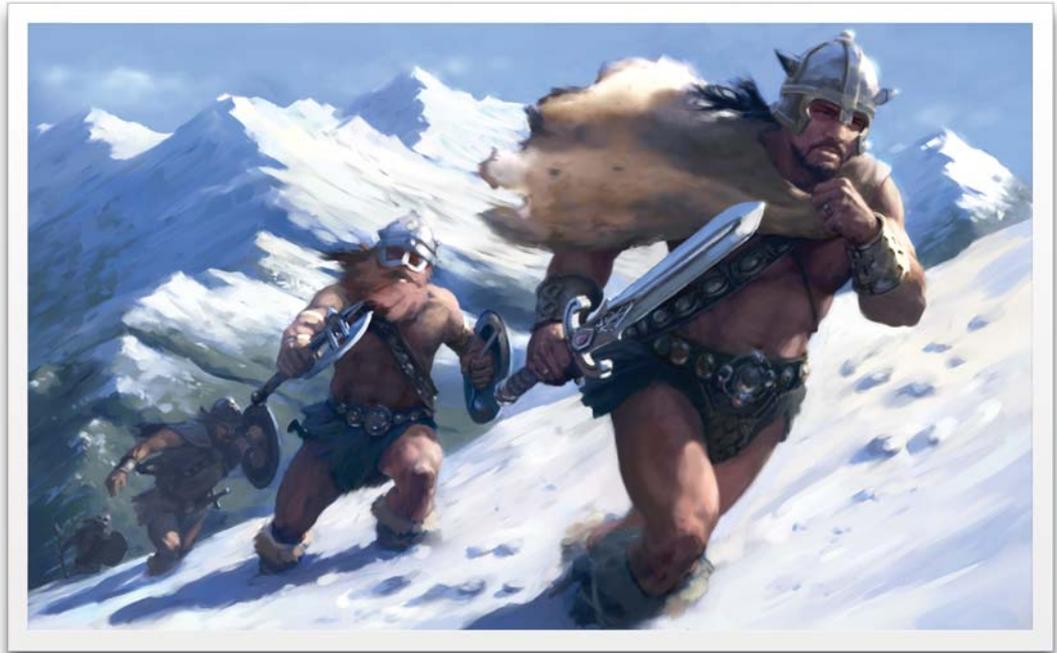
Bienvenue dans Corel Painter 11	1	Couleur	69
À propos du Guide de l'utilisateur	2	Initiation à la couleur	69
Nouveautés de Corel Painter	2	Utilisation de la palette Mélangeur	75
Utilisation de la documentation	3	Utilisation des nuanciers	82
Enregistrement	3	Réglage des variations de couleur	89
Corel Corporation : profil de société	3	Utilisation des dégradés	91
Visite guidée de l'espace de travail	5	Gestion des couleurs	95
La barre de menus	5	Présentation de la gestion des couleurs	95
La boîte à outils	7	Initiation à la gestion des couleurs	100
La barre de propriétés	13	Aperçu des images	102
Le sélecteur de styles	14	Modification des profils de couleur	103
Les palettes	15	Utilisation des principes de profil	105
Palettes personnalisées	19	Utilisation des éléments prédéfinis	106
Principes de base	23	Peinture	109
Utilisation des documents	24	À la découverte des styles	109
Utilisation des outils de composition, des règles et des guides	38	Catégories de styles	111
Configuration des préférences	43	Choix des paramètres des styles	122
Utilisation de deux moniteurs	51	Tracé dans la zone de travail	126
Prise en charge de la tablette Wacom Intuos	52	À la découverte de la peinture	130
Utilisation de textures, de motifs et de tissus	55	Utilisation des remplissages	142
Utilisation d'une texture de papier	56	Supports durs	147
Utilisation des motifs	60	Utilisation des variantes de supports durs	147
Utilisation des tissus	65	Personnalisation des variantes de supports durs	149

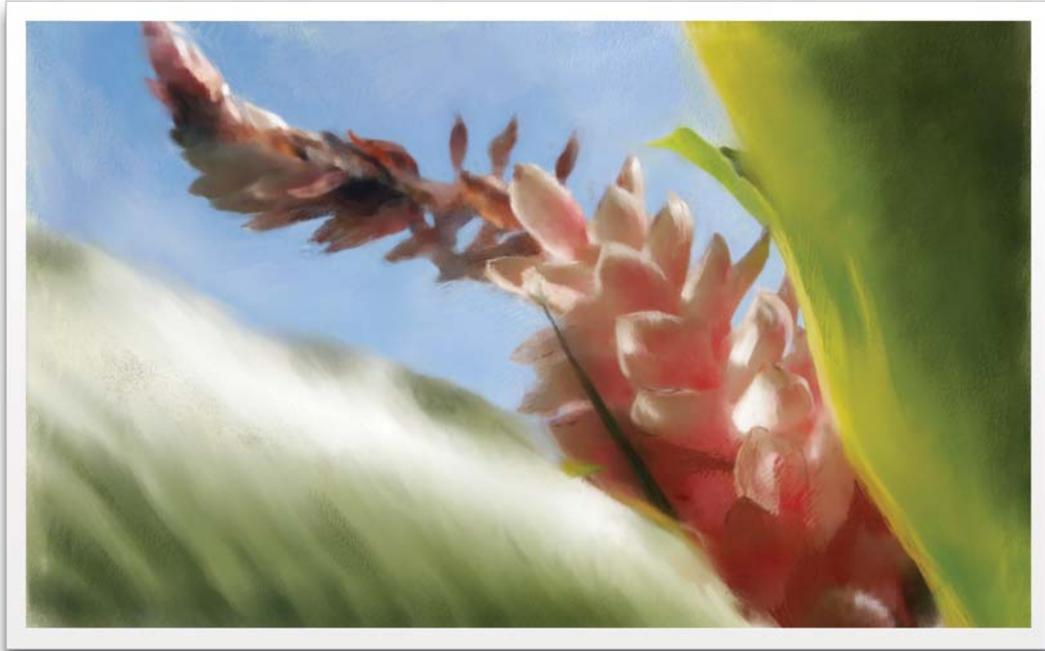
Marqueurs	155	Plans	271
Initiation aux marqueurs	155	Initiation aux plans	272
Personnalisation des marqueurs	156	Gestion des plans	279
Pinceaux de soies réalistes	157	Modification de plans	289
Initiation aux Pinceaux de soies réalistes	158	Effets d'image	299
Options du pinceau Soies réalistes	158	Application d'effets	299
Aquarelle.	163	Effets tonalité	301
Initiation à l'art des aquarelles	163	Utilisation d'une texture	304
Peinture à l'aquarelle numérique	166	Mosaïques	315
Personnalisation des styles.	169	Initiation à l'art des mosaïques	316
Initiation au créateur de styles	170	Placement et personnalisation de carreaux	322
Gestion des paramètres et des options	175	Formes	329
Gestion de styles personnalisés	222	Initiation à l'art des formes	330
Système de rendu pictural	227	Création de formes	332
Création d'une couche de fond	227	Modification des formes	339
Peinture automatique des photos	230	Transformation des formes	345
Rétablir les détails d'une peinture	233	Impression	349
Duplication et décalquage	235	Présentation de la fonction d'impression	349
Duplication des images	235	Index	353
Utilisation des outils de duplication	239		
Transformation d'autres styles en dupicateurs	246		
Sélections et transformations	249		
Création et enregistrement de sélections	250		
Réglage des sélections	258		
Transformation des sélections	262		



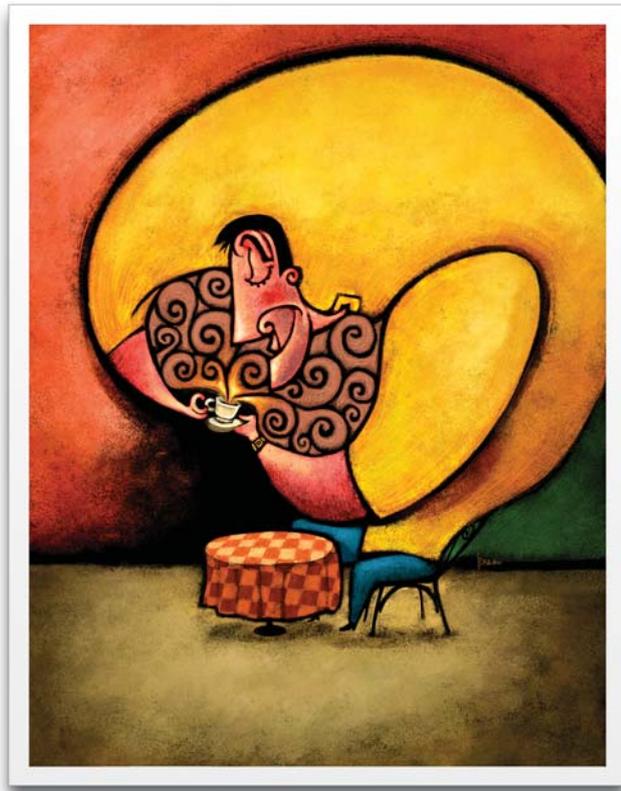


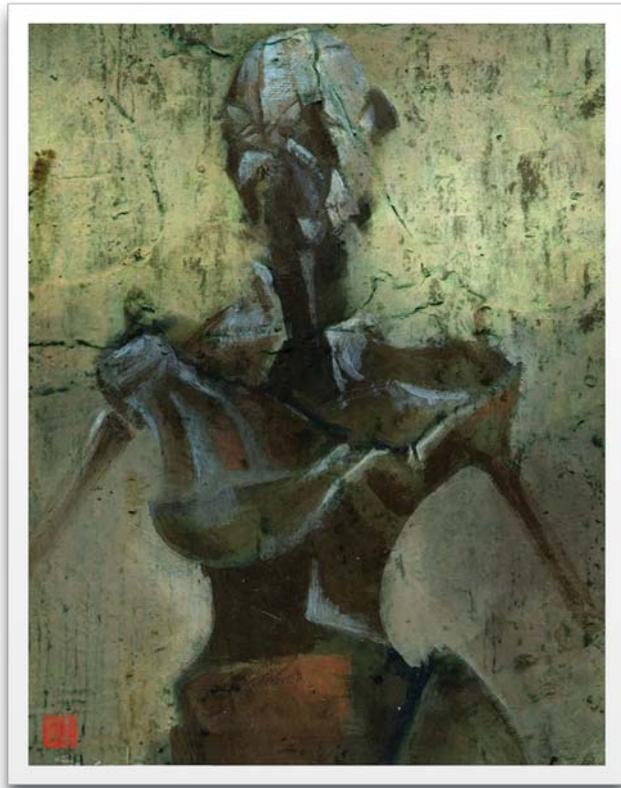
Gracjana Zielinska
www.vinегaria.com





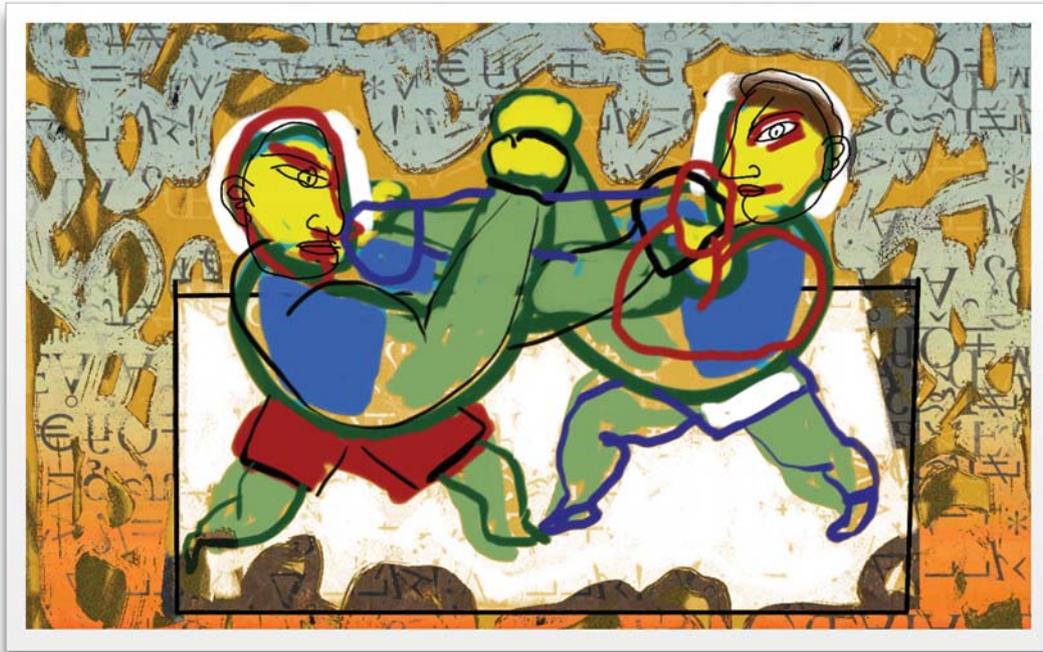
Cher Threinen-Pendarvis
www.pendarvis-studios.com



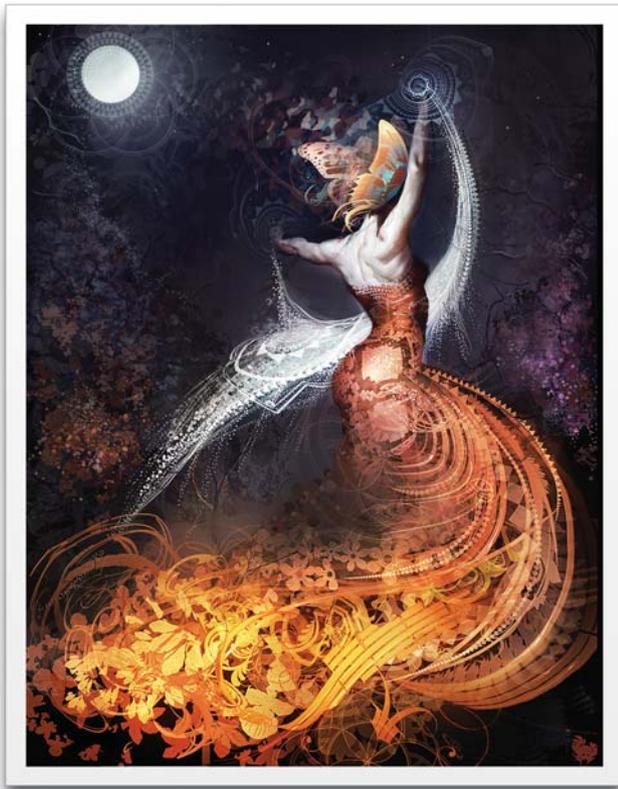


Eric Scala
www.ericscala.com

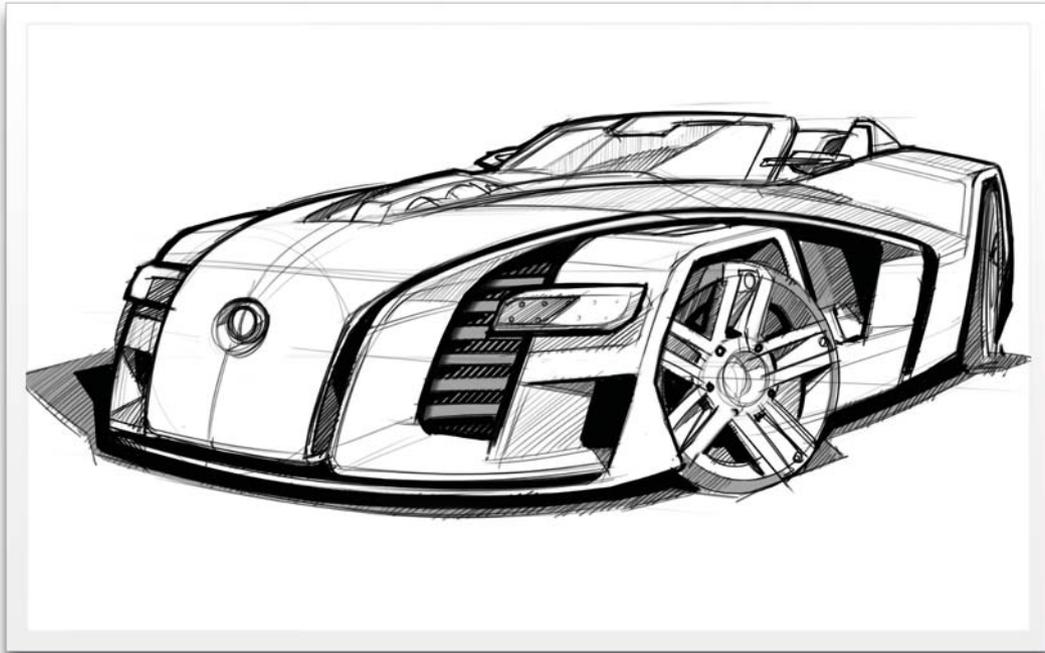




Susan Levan
www.bruckandmoss.com



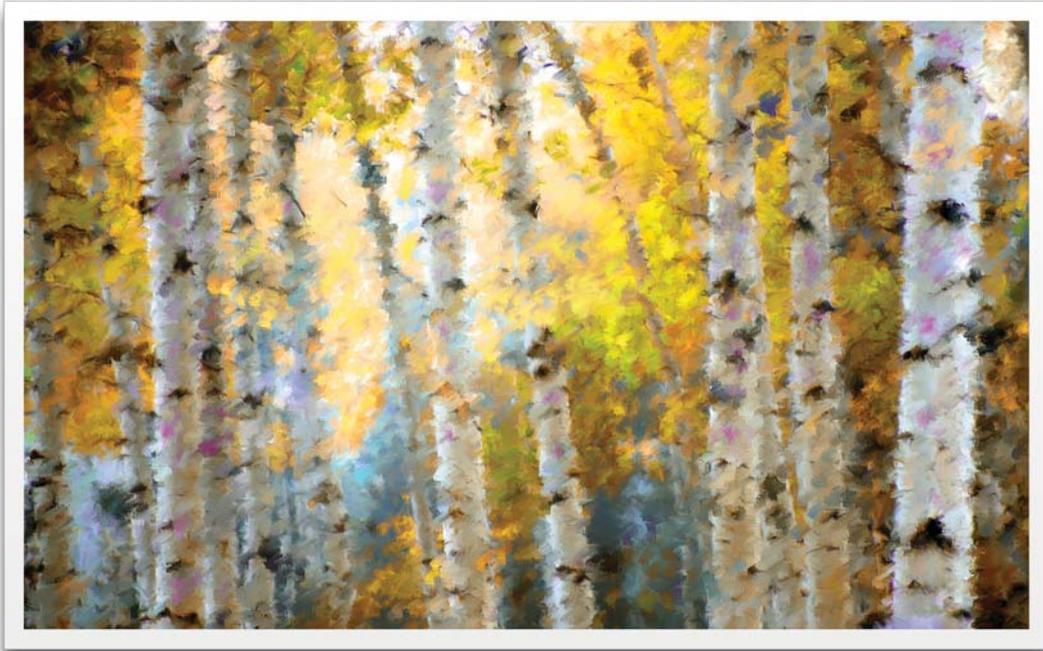
Andrew Jones
www.androidjones.com



Erik Holmen
www.robrady.com



Mike McCarthy
www.widigan.cghub.com



Marilyn Sholin
www.marilynsholin.com



Daniel Cox
www.danieljamescox.blogspot.com



Simon Dominic Brewer
www.painterly.co.uk



Heather Michelle Bjoershol
www.HeatherThePainter.com



Dan Milligan
www.danmilligan.com

Andrew Jones



Dwayne Vance



Stewart McKissick



Bienvenue dans Corel Painter 11

Corel® Painter™ 11 est le nec plus ultra des ateliers numériques. Ses outils de dessins inventifs, ses pinceaux réalistes et ses fonctionnalités personnalisables vous permettent de développer votre potentiel créatif de façon originale. Quand vous utilisez les pinceaux sensibles à la pression de Corel Painter, ils deviennent des extensions fluides de votre main. Résultat ? Des coups de pinceau d'une texture et d'une précision sans pareille. Qui plus est, des fonctionnalités, telles que la possibilité de créer vos propres pinceaux Natural-Media® et de personnaliser l'interactivité des pinceaux avec la zone de travail, vous permettent de développer vos idées artistiques de plusieurs façons. Corel Painter vous donne accès à un monde de possibilités jamais vu dans un environnement d'art traditionnel.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- À propos du Guide de l'utilisateur
- Nouveautés de Corel Painter
- Utilisation de la documentation
- Enregistrement
- Corel Corporation : profil de société

À propos du Guide de l'utilisateur

Le guide d'utilisation décrit étape par étape les opérations utiles à la réalisation des œuvres dans Corel Painter 11. Ce guide décrit les tâches les plus courantes réalisées avec Corel Painter 11. Il ne constitue pas une référence exhaustive pour chaque outil. Si vous souhaitez obtenir des informations supplémentaires, veuillez consulter le système d'aide de l'application.

Pour vous donner un avant-goût des créations possibles dans Corel Painter 11, ce guide présente au début une galerie d'œuvres réalisées par des artistes de renom.

Nouveautés de Corel Painter

Dans cette section, vous trouverez des informations relatives aux nouvelles fonctionnalités et aux optimisations de Corel Painter 11.

Nouvelles fonctionnalités

Gestion des couleurs inclut des profils de couleurs individuels par document et une reconnaissance améliorée des couleurs pour les fichiers importés. Résultat ? Une meilleure correspondance des couleurs. Une correction du gamma permet de simplifier votre flux de travail. En outre, la nouvelle interface simplifiée des opérations de gestion des couleurs facilite le contrôle des profils de couleur quand vous créez ou ouvrez des fichiers.

Les **variantes de support dur** incluent des crayons, des craies et des marqueurs qui reproduisent le comportement de leurs équivalents de la vie réelle avec plus de précision que les outils des autres logiciels !

- **Crayons et craies** : vous pouvez contrôler les ombres en modifiant l'angle de votre plume sur la tablette de dessin. Tout comme avec les craies et les crayons conventionnels, vous pouvez utiliser la pointe pour dessiner et le côté de la plume pour les ombres.
- **Marqueurs** : vous pouvez intensifier les couleurs à chaque trait. Cette fonctionnalité vous permet d'utiliser une ombre continue ou une accumulation de couleur.
- **Plumes** : vous pouvez créer des traits fins, épais et des dépôts d'encre, en modifiant la rapidité du trait. Plus vous allez vite, plus le trait sera fin. Et plus vous irez doucement, plus il sera épais.

Des **capacités de transformation** sont regroupées dans un outil central, ce qui améliore la simplicité et l'efficacité de la transformation des images. Le nouvel outil de transformation offre des boutons pratiques dans la barre de propriétés qui permettent aux utilisateurs de basculer rapidement entre les modes de déplacement, de mise à l'échelle, de pivotement, d'inclinaison, de distorsion et de distorsion de perspective.

Fonctionnalités améliorées

Les **pinceaux** sont 30 % plus rapides que dans la précédente version, ce qui confère une vitesse de peinture plus réaliste.

Les **Options de style** vous permettent de modifier la largeur de vos traits en ajustant l'angle de votre stylet quand vous utilisez une tablette à dessin. Désormais, l'ombrage à la main est encore plus naturel que jamais.

Les **Outils de sélection** incluent un nouveau mode polygonal pour l'outil Lasso, plus des améliorations globales apportées aux outils de contour et à la baguette magique, ce qui vous permet d'effectuer plus de sélections agiles dès le premier essai.

La palette Couleurs vous permet d'ajuster les couleurs manuellement à l'aide de curseurs et d'élargir la palette jusqu'à 800 pixels pour un meilleur affichage des couleurs. Désormais, vous pouvez aussi affiner la roue chromatique à l'aide des touches fléchées du clavier. Vous trouverez donc la bonne couleur encore plus rapidement.

La **palette Mélangeur** et les **échantillons** vous donnent plus d'options de couleurs. Des échantillons supplémentaires s'affichent lorsque vous élargissez la palette Mélangeur désormais redimensionnable. Vous pouvez agrandir la palette pour rendre les couleurs plus accessibles et obtenir un meilleur affichage de la couleur choisie. Quand vous n'avez plus besoin de mélanger des couleurs, vous pouvez réduire la taille de la palette de sorte qu'elle utilise moins d'espace sur l'écran.

Utilisation de la documentation

Le menu Aide donne accès à des rubriques très fournies dans un format facile à consulter. Vous pouvez accéder à l'aide depuis l'application en sélectionnant le menu Aide ► Corel Painter 11 Aide (Mac OS®) ou Rubriques d'aide (Windows®). En outre, vous pouvez consulter le Guide de démarrage de Corel Painter 11, qui fournit une présentation générale des fonctionnalités de Corel Painter et décrit les procédures utilisées le plus souvent.

Découvrez Corel Painter en accédant à des ressources en ligne destinées à la communauté Corel Painter, notamment des astuces, des conseils et des didacticiels.

Enregistrement

Il est important d'enregistrer les produits Corel. L'enregistrement vous permet d'accéder rapidement aux dernières mises à jour, à des informations importantes sur les versions des produits ainsi qu'à des téléchargements gratuits, des articles, des trucs et astuces et des offres spéciales.

Corel Corporation : profil de société

Corel Corporation est l'un des éditeurs de logiciels les plus importants au monde, avec plus de 100 millions d'utilisateurs actifs dans plus de 75 pays. Nous développons des logiciels qui aident les utilisateurs à exprimer leurs idées et à partager leurs souvenirs de façon plus créative et

persuasive. Au fil des années, nous avons bâti une réputation de fournisseur de produits innovants et fiables, simples d'utilisation, qui permettent aux utilisateurs d'atteindre des niveaux de productivité jamais atteints. L'industrie nous a décerné des centaines de récompenses pour l'innovation, la conception et la valeur de nos logiciels.

Notre porte-feuille de produits primés inclut quelques-unes des marques de logiciels les plus reconnues au monde, notamment CorelDRAW® Graphics Suite, Corel Paint Shop Pro™ Photo, Corel® Painter™, VideoStudio®, WinDVD®, Corel® WordPerfect® Office et WinZip®. Notre siège social se trouve à Ottawa, au Canada et nos principaux bureaux sont situés aux États-Unis, au Royaume-Uni, en Allemagne, en Chine, à Taïwan et au Japon.

Ad van Bokhoven



Eric Scala



Joerg Warda



Visite guidée de l'espace de travail

L'espace de travail de Corel Painter a été conçu afin de vous permettre d'accéder facilement aux outils, effets, commandes et fonctions. Il s'organise autour de menus, de sélecteurs et de palettes interactives. Le cadre de la fenêtre de document offre par ailleurs un certain nombre de possibilités.

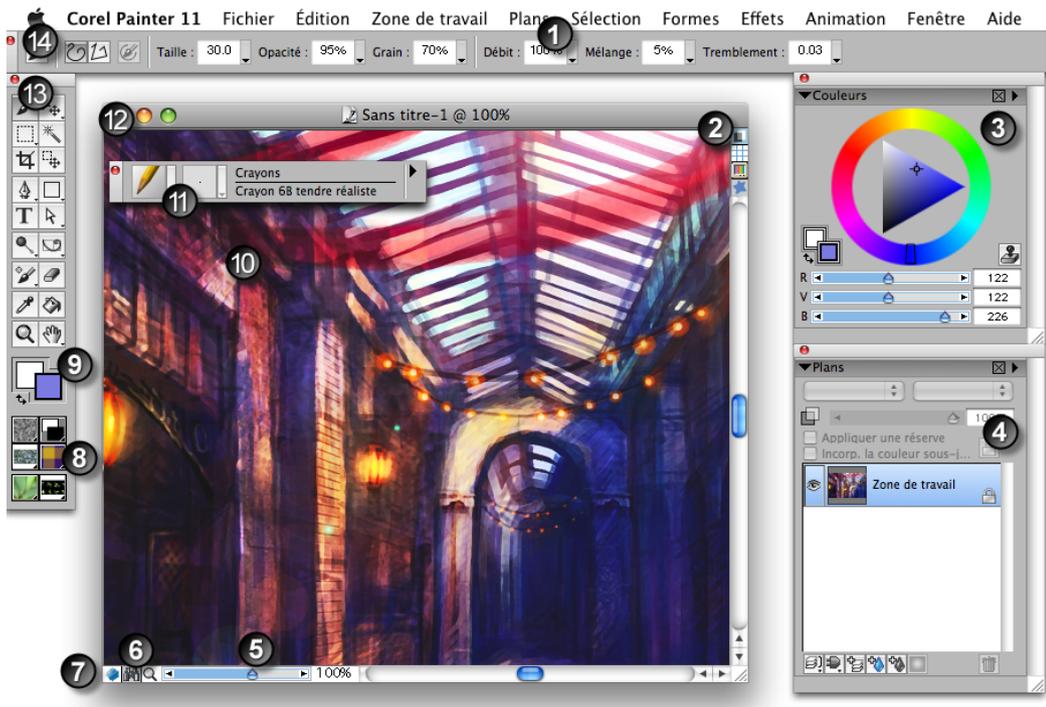
Cette section contient les rubriques suivantes :

- La barre de menus
- La boîte à outils
- La barre de propriétés
- Le sélecteur de styles
- Les palettes
- Personnalisation de l'espace de travail
- Palettes personnalisées

La barre de menus

À l'aide des commandes de la barre de menus de Corel Painter, vous pouvez :

- manipuler des fichiers et utiliser des commandes d'édition ;
- définir et appliquer des effets ;
- effectuer des opérations de sélection, manipuler des formes et créer des animations ;
- manipuler la fenêtre de document ou l'espace de travail de Corel Painter.



1. Barre de menus
2. Icône Papier calque
3. Palette Couleurs
4. Palette Plans
5. Curseur Échelle

6. Icône de navigation
7. Icône Mode de dessin
8. Sélecteurs
9. Zone de sélection des couleurs
10. Zone de travail

11. Sélecteur de styles
 12. Bar de titre du document
 13. Boîte à outils
 14. Barre de propriétés
- Œuvre réalisée par Weiye Yin

La fenêtre de document vous permet d'accéder aux fonctionnalités suivantes d'un seul clic :

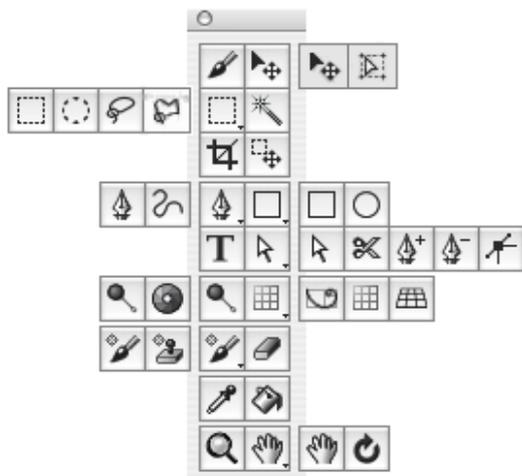
- Papier calque  : permet de décalquer une source de la réplique. Vous obtenez alors une version estompée de la source, comme si elle était placée sous du papier calque au-dessus d'une table lumineuse.
- Grille  : aide à placer les traits et les formes. Vous pouvez définir le type de grille, sa taille, sa couleur et la largeur des traits.
- Correction du gamma  : permet d'appliquer le style de gestion des couleurs activé à une image. Lorsque l'icône est en couleur, le style de gestion des couleurs est appliqué à l'image. Lorsque l'icône est noire, le style de gestion des couleurs n'est pas appliqué à l'image.
- Effet d'empâtement  : permet de visualiser l'effet de profondeur du plan d'empâtement.
- Mode de dessin  : permet de choisir l'emplacement dans lequel vous pouvez appliquer des traits dans l'image lorsqu'une sélection est activée. Placez le pointeur sur l'icône, maintenez enfoncé le bouton du stylet et choisissez de dessiner n'importe où, à l'extérieur de la sélection uniquement ou à l'intérieur de la sélection uniquement.
- Navigation  : permet de visualiser une vignette de l'image entière et de choisir la zone affichée dans la fenêtre de document. Si vous travaillez en utilisant un degré de zoom élevé ou sur une image de grande taille

par exemple, vous pouvez localiser différentes zones de cette image sans avoir à ajuster le zoom.

La boîte à outils

Vous pouvez utiliser la boîte à outils pour peindre, tracer des traits, dessiner des formes, appliquer de la couleur à des formes, afficher et parcourir des documents et effectuer des sélections. Sous la boîte à outils se trouvent un sélecteur de couleurs et six sélecteurs de contenu permettant de choisir les papiers, les dégradés, les motifs, les tissus, les aspects et les jets.

La boîte à outils propose des menus contextuels rassemblant par zones les outils de même catégorie. Le bouton d'un seul de ces outils s'affiche à la fois. Un menu contextuel est signalé par un triangle situé dans le coin inférieur droit du bouton.



Certains outils sont accessibles à partir des menus contextuels de la boîte à outils. Pour ouvrir un menu contextuel, cliquez et maintenez le pointeur sur l'un des boutons d'outil comportant un triangle dans son coin inférieur droit.

Exploration de la boîte à outils

Outil

Description

Outils de navigation et utilitaires

Loupe



L'outil Loupe agrandit les zones de l'image nécessitant un travail minutieux ou réduit l'image afin d'en avoir une vue d'ensemble. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Zoom » à la page 28.

Outil Main



L'outil Main vous permet de faire défiler une image facilement. Pour plus d'informations, voir la rubrique Repositionnement des documents dans l'aide.

Outil Pivoter page



L'outil Pivoter page vous permet de faire pivoter la fenêtre de l'image afin de pouvoir dessiner de manière naturelle. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Rotation et symétrie de la zone de travail » à la page 32.

Outil Recadrer



L'outil Recadrer vous permet d'effacer les bords non désirés d'une image. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Recadrage des images » à la page 31.

Outil	Description
Outil Grille de perspective 	L'outil Grille de perspective vous permet de sélectionner et de modifier l'emplacement des lignes de la grille, du point de fuite, de la ligne d'horizon, de la ligne de terre et du plan de l'image. Voir « Utilisation d'une grille de perspective » dans l'aide pour plus d'informations.
Outil Divine proportion 	L'outil Divine proportion vous permet de créer des compositions à l'aide de guides conçus selon une méthode de composition classique.
Outil Grille de mise en page 	L'outil Grille de mise en page vous permet de diviser vos zones de travail de façon à planifier votre composition. Par exemple, vous pouvez diviser vos zones de travail en tiers verticaux et horizontaux afin d'utiliser la règle compositionnelle de tiers.

Outil	Description
Outils d'application de la couleur ou de correction du ton	
Outil Styles 	L'outil Styles permet de peindre et de dessiner dans l'espace de travail ou sur un plan. La catégorie Styles regroupe, entre autres, les crayons, les plumes, les craies, les aéroglyphes, les peintures à l'huile et les aquarelles. Vous pouvez choisir un style spécifique à partir du sélecteur de style lorsque l'outil Styles est sélectionné.
Outil Pot de peinture 	L'outil Pot de peinture vous permet de remplir une zone. La barre de propriétés affiche les options disponibles pour la zone à remplir. Pour de plus amples informations, voir la rubrique « Remplissage d'une zone » dans l'Aide. Pour plus d'informations sur l'outil Pot de peinture, reportez-vous à la rubrique « Remplissage d'une zone » à la page 142.

Outil	Description
<p>Outil Pipette</p> 	<p>L'outil Pipette vous permet de sélectionner une couleur dans une image existante. La barre de propriété affiche les valeurs relatives à la couleur. Lorsqu'une couleur est sélectionnée à l'aide de l'outil Pipette, elle devient la couleur utilisée dans la palette Couleurs.</p>
<p>Outil Réduire la densité</p> 	<p>L'outil Réduire la densité vous permet d'éclaircir les demi-teintes et les zones d'ombre et de lumière sur une image.</p>
<p>Outil Accroître la densité</p> 	<p>L'outil Accroître la densité vous permet d'assombrir les demi-teintes et les zones d'ombre et de lumière sur une image.</p>
<p>Outil Duplicateur</p> 	<p>L'outil Duplicateur vous offre un accès rapide au dernier duplicateur utilisé.</p>
<p>Outil Cachet</p> 	<p>L'outil Cachet vous offre un accès rapide à la variante de style Simple, vous permettant de dupliquer une image point par point ou entre images. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Utilisation de la duplication point par point » à la page 241.</p>

Outil	Description
<p>Outil Gomme</p> 	<p>L'outil Gomme vous permet d'effacer les zones non désirées d'une image.</p>
Outils de sélection	
<p>Outil Rectangle de sélection</p> 	<p>L'outil Rectangle de sélection vous permet d'effectuer des sélections de forme rectangulaire.</p>
<p>Outil Ellipse de sélection</p> 	<p>L'outil Ellipse de sélection vous permet d'effectuer des sélections de forme elliptique.</p>
<p>Outil Lasso</p> 	<p>L'outil Lasso vous permet de créer des sélections à main levée.</p>
<p>Outil de sélection polygonale</p> 	<p>L'outil de sélection polygonale vous permet de sélectionner une zone en cliquant sur différents points de l'image pour ancrer des segments de ligne droite. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Création de sélections tracées » à la page 251.</p>

Outil	Description
Outil Baguette magique 	L'outil Baguette magique vous permet de cliquer ou de glisser à l'intérieur de l'image afin de sélectionner une zone de couleur similaire. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Création de sélections bitmap » à la page 253.
Outils d'ajustement	
Outil Ajusteur de plan 	L'outil Ajusteur de plan sert à sélectionner, déplacer et manipuler les plans. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Outil Ajusteur de plan » à la page 275.
Outil Ajusteur de sélection 	L'outil Ajusteur de sélection permet de sélectionner, de déplacer et de manipuler une sélection créée avec les outils Rectangle de sélection, Ellipse de sélection et Lasso ou bien convertie à partir de formes.

Outil	Description
Outils de manipulation de formes	
Outil Sélection de forme 	L'outil Sélection de forme sert à éditer des courbes de Bézier (tracés de forme). Vous pouvez utiliser l'outil Sélection de forme pour sélectionner et déplacer des points d'ancrage et en ajuster les poignées de contrôle.
Outil Texte 	L'outil Texte permet de créer des formes contenant du texte. Utilisez la palette Texte pour définir la police, le corps et la sensibilité.
Outils de création de formes vectorielles	
Outil Plume 	L'outil Plume vous permet de créer des lignes droites et des courbes dans des formes géométriques.
Outil Main libre 	L'outil Main libre vous permet de créer des tracés de forme en dessinant des courbes à main levée. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Utilisation de l'outil Main libre » à la page 335.

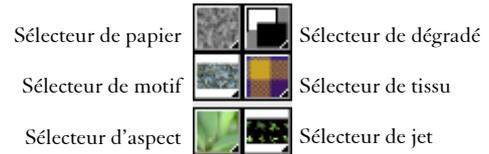
Outil	Description
Outils de création de formes géométriques	
Outil Forme rectangulaire 	L'outil Forme rectangulaire vous permet de créer des objets rectangulaires. Pour plus d'informations, voir « Utilisation des outils de formes d'objets » dans l'aide.
Outil Forme ovale 	L'outil Forme ovale vous permet de créer des objets de forme elliptique. Pour plus d'informations, voir « Utilisation des outils de formes d'objets » dans l'aide.
Outils de modification de formes	
Outil Ciseaux 	L'outil Ciseaux vous permet de couper un segment ouvert ou fermé. Si le segment est fermé, le fait de cliquer sur une ligne ou un point pour couper le tracé de forme provoque l'ouverture de ce dernier. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Coupure et jonction des segments de forme » à la page 343.

Outil	Description
Outil Ajouter un point 	L'outil Ajouter un point vous permet de créer un nouveau point d'ancrage sur un tracé de forme. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Ajout, suppression et déplacement de points d'ancrage » à la page 340.
Outil Supprimer un point 	L'outil Supprimer un point vous permet de supprimer un point d'ancrage d'un tracé de forme. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Ajout, suppression et déplacement de points d'ancrage » à la page 340.
Outil Convertir un point 	L'outil Convertir un point sert à convertir des points d'ancrage de courbe en points d'angle et inversement. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Réglage de la courbure » à la page 342.

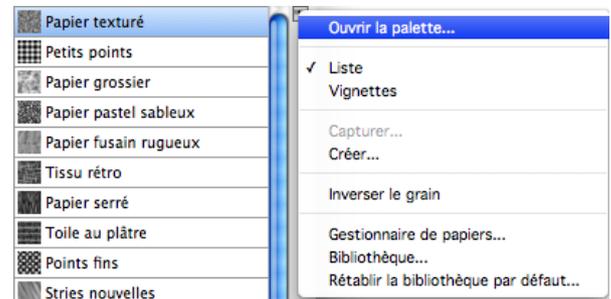
Outil	Description
Sélecteur de couleur 	Le Sélecteur de couleur vous permet de choisir des couleurs primaires et secondaires. Le carré situé au premier plan affiche la couleur primaire et le carré situé à l'arrière-plan affiche la couleur secondaire. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Présentation des couleurs primaires et secondaires » à la page 72.
Outil de transformation	
Outil Transformation 	L'outil Transformation vous permet de modifier des zones d'une image à l'aide des différents modes de transformation.

Utilisation des sélecteurs

Les sélecteurs de la boîte à outils vous permettent d'accéder rapidement aux bibliothèques des éléments Corel Painter suivants : papiers, dégradés, motifs, tissus, aspects et jets. Vous pouvez afficher les éléments dans les sélecteurs sous la forme de vignettes ou de listes. Vous pouvez également accéder à des commandes à partir de chaque menu du sélecteur. Lorsque la commande souhaitée n'est pas disponible, vous pouvez afficher la totalité de la palette correspondant au sélecteur.



Les sélecteurs permettent d'accéder rapidement aux bibliothèques.



Cliquez sur la flèche de menu du sélecteur  pour accéder à son menu.

La barre de propriétés

Dans Corel Painter, la barre de propriétés affiche les options correspondant à l'outil actuellement sélectionné dans la boîte à outils. Elle permet d'accéder aux options et aux paramètres d'outils et de les modifier. Les paramètres des outils sont

mémorisés lorsque vous passez d'un outil à un autre. Vous pouvez également utiliser la barre de propriétés pour rétablir les paramètres par défaut de l'outil sélectionné.

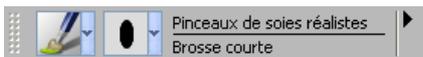


La barre de propriétés de l'outil Rectangle de sélection.

Le sélecteur de styles

Le sélecteur de styles vous permet de choisir parmi un ensemble de catégories et de variantes de styles. Les catégories de styles sont des groupes de styles et de matières similaires. Les variantes de styles sont des styles spécifiques et des paramètres de style au sein d'une catégorie de style. Dans la catégorie Pastels, par exemple, vous trouverez le crayon, la craie, les pastels tendres et les pastels durs.

Le nom de la catégorie de style sélectionnée apparaît en haut du sélecteur de styles. Le nom de la variante de style sélectionnée apparaît sous le nom de la catégorie de style.



Le sélecteur de styles

Vous pouvez prévisualiser les catégories et les variantes de styles sous forme de vignettes ou dans une liste. Les variantes de styles peuvent également apparaître sous la forme de traits. La vue Trait présente à la fois le type de forme et le trait de la variante de style sélectionnée.



Les catégories de styles peuvent être affichées sous forme de vignettes (à gauche) ; les variantes de styles peuvent être affichées sous forme de traits (à droite).

Les commandes de la barre de menus du sélecteur de style, accessibles par un clic sur la flèche du menu à droite de la barre du sélecteur, servent à créer et charger des styles, à travailler avec des variantes de style et à manipuler des traits. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Personnalisation des styles » à la page 169.



Les palettes

Les palettes interactives de Corel Painter permettent d'accéder à des commandes, à des contrôles et à des paramètres. Par défaut, les palettes sont organisées en groupes liés à des tâches. Par exemple, Options de styles est le nom donné au groupe de palettes qui contiennent tous les paramètres liés au style.

Vous pouvez définir la disposition des palettes de Corel Painter afin qu'elles s'adaptent à votre façon de travailler. Les palettes peuvent être disposées dans la fenêtre de document de manière à vous offrir un accès facile aux outils et commandes les plus souvent utilisés et maximiser l'espace sur votre écran.

Exploration des groupes de palettes

En travaillant avec Corel Painter, vous utiliserez les groupes de palettes suivants.

Palette	Description
Options de styles	
Les options de styles comprennent les palettes suivantes pour l'ajustement des styles : Général, Épaisseur, Pas, Angle, Soies, Débit, Griffes, Aléatoire, Souris, Duplication, Empâtement, Jet d'images, Aérographe, Aquarelle, Encre liquide, Aquarelle numérique, Huiles de l'artiste et Soies réalistes.	Les options de styles sont un groupe de palettes permettant de personnaliser des variantes de styles. Ces palettes correspondent aux catégories de l'onglet Créateur de traits du créateur de styles. Les options de styles sont idéales pour apporter de légères modifications à une variante de style pendant que vous travaillez. Pour plus d'informations sur les paramètres spécifiques, voir la rubrique « Gestion des paramètres et des options » dans l'aide.
Variations de couleur	Cette palette comporte des curseurs pour régler les variations de couleur dans les traits. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Palette Var. couleur » à la page 89.

Palette	Description
Interaction de couleurs	La palette Interactions de couleurs vous permet de définir la manière dont un stylet applique la couleur primaire et la couleur secondaire dans les documents Corel Painter. Pour plus d'informations, reportez-vous à la rubrique « Palette Interaction de couleurs » dans l'aide.
Palettes Couleurs	
Couleurs	La palette Couleurs vous permet de choisir les couleurs de dessin primaires et secondaires des documents Corel Painter. Vous pouvez également utiliser l'option Couleur source de la palette Couleurs. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Utilisation de la palette Couleurs » à la page 70.
Mélangeur	La palette Mélangeur vous permet de mélanger les couleurs tout comme sur une palette d'artiste. Elle possède son propre jeu d'outils. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Utilisation de la palette Mélangeur » à la page 75.

Palette	Description
Nuanciers	La palette Nuanciers affiche les couleurs du nuancier sélectionné. Vous pouvez utiliser les nuanciers pour classer les couleurs par groupes. Certains nuanciers sont regroupés à la fois en fonction de leur nom et de la similitude des couleurs. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Utilisation des nuanciers » à la page 82.
Bibliothèques	
Papiers, Dégradés, Motifs et Tissus	Les bibliothèques vous permettent de choisir et d'éditer des ressources. Vous pouvez visualiser les ressources sous forme de vignettes ou dans une liste et en obtenir un aperçu. Pour plus d'informations, voir « Utilisation d'une texture de papier » à la page 56, « Utilisation des dégradés » à la page 91, « Utilisation des motifs » à la page 60, et « Utilisation des tissus » à la page 65.

Palette	Description
Palettes Plans et Canaux	
Plans	La palette Plans contient les vignettes de tous les plans retrouvés dans un document Corel Painter. Vous pouvez utiliser les boutons de la palette Plans pour organiser des plans, utiliser des extensions dynamiques, ajouter de nouveaux plans (y compris des plans Aquarelle et Encre liquide), créer des masques de plan et supprimer des plans. Vous pouvez aussi configurer la méthode et la profondeur de fusion, ajuster l'opacité et verrouiller et déverrouiller un plan. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Plans » à la page 271.
Canaux	La palette Canaux contient des vignettes offrant un aperçu de tous les canaux d'un document Corel Painter, y compris les canaux de fusion RVB, les masques de plan et les canaux alpha. Les boutons de la palette permettent de charger, enregistrer et inverser des canaux existants, et de créer de nouveaux canaux. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Canaux alpha » dans l'aide.

Palette	Description
Palettes Texte et Scripts	
Texte	La palette Texte vous permet d'effectuer des tâches relatives au texte figurant dans un document Corel Painter, par exemple de choisir des polices, de régler l'opacité et d'appliquer des ombres portées. Pour plus d'informations, reportez-vous à la rubrique « Insertion de texte » dans l'aide.
Scripts	La palette Scripts permet d'accéder à toutes les commandes et les réglages relatifs aux scripts. À partir de cette palette, vous pouvez par exemple ouvrir, fermer, appliquer et enregistrer des scripts.

Palette	Description
Palettes Informations et Témoin	
Informations	La palette Informations vous permet d'obtenir un aperçu de l'image, des informations sur le document (largeur et hauteur, coordonnées X et Y) ainsi que la position du curseur, mais également des informations contextuelles qui varient selon l'outil sélectionné et des mesures exprimées en pixels ou en pouces ainsi que la résolution. Le menu de la palette permet de choisir le style d'aperçu et le mode d'affichage des valeurs RVB.
Témoin	La palette Témoin permet de stocker temporairement des catégories de styles, des variantes et des types de forme lorsque vous appliquez des traits à la zone de travail. La variante est enregistrée dans la palette Témoin à chaque fois que vous utilisez un nouveau style.

Palette	Description
Palettes Portfolio d'images et Portfolio de sélections	
Portfolio d'images et Portfolio de sélection	Ces palettes contiennent toutes les images ou les sélections de la bibliothèque active. Vous pouvez visualiser les éléments sous forme de vignettes ou dans une liste, de même qu'obtenir un aperçu de l'élément activé. Pour plus d'informations, voir « Stockage d'images dans le Portfolio d'images » et « Utilisation du Portfolio de sélection » dans l'aide.
Palettes de peinture photo	
Couche de fond	La palette Couche de fond vous permet de corriger le ton, la couleur et les détails d'une photo en préparation d'une peinture automatique. Cette palette est utilisée lors de la première étape du processus de peinture photo.
Peinture automatique	La palette Peinture automatique vous permet de spécifier une série de paramètres contrôlant l'application des traits. Cette palette est utilisée lors de la deuxième étape du processus de peinture photo.

Palette	Description
Restauration	La palette Restauration vous permet d'affiner une peinture en proposant des styles qui vous aideront à restaurer des détails. Cette palette est utilisée lors de la troisième étape du processus de peinture photo.
Palettes Composition	
Divine proportion	La palette Divine proportion vous permet de personnaliser le guide Divine proportion. Il s'agit d'un outil qui sert à préparer une disposition selon une méthode de composition classique.
Grille de mise en page	La palette Grille de mise en page vous permet de personnaliser la grille de mise en page. Il s'agit d'un outil qui sert à diviser les zones de travail pour préparer votre composition.

Palettes personnalisées

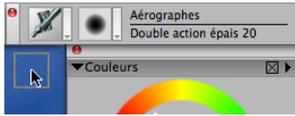
Afin de vous laisser la liberté de travailler dans votre propre style, Corel Painter vous permet de créer des palettes personnalisées contenant uniquement les fonctions souhaitées. Les fonctions d'une palette personnalisée étant immédiatement disponibles, vous pouvez les activer d'un

simple clic. Vous pouvez placer dans une palette personnalisée des éléments du Sélecteur de styles, de chacun des six sélecteurs de contenu (papiers, motifs, aspects, tissus, jets ou dégradés), des Bibliothèques ou de la palette Scripts. Vous pouvez également ajouter des commandes de menu comme Fichier ► Nouveau à une palette personnalisée.

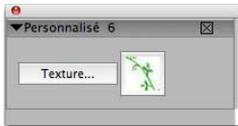
Vous avez, si nécessaire, la possibilité de créer des palettes spéciales pour un projet donné ou pour un flux de travail fréquemment utilisé. Vous pouvez également créer une série de palettes et passer d'une palette à une autre en fonction des projets ou des flux de travail. Il n'y a aucune limite au nombre de palettes personnalisées que vous pouvez créer. Corel Painter les enregistre d'une session à l'autre, ce qui vous permet d'accéder immédiatement aux outils nécessaires pour chaque nouveau projet.

Les éléments affichés dans une palette personnalisée sont des références (alias ou raccourci) à l'original. Donc, si vous modifiez l'original (par exemple en modifiant et enregistrant une variante de style), la version à jour sera chargée dans la palette personnalisée. Toutefois, si vous supprimez l'original, Corel Painter ne pourra plus le localiser pour le charger dans la palette personnalisée.

Les palettes personnalisées se comportent comme les palettes standard. Pour plus d'informations sur l'utilisation des palettes, voir la rubrique « Association, repositionnement et redimensionnement de palettes » dans l'aide.



Pour créer une palette personnalisée, il suffit de déposer un outil en dehors d'une palette. Vous pouvez ensuite déposer d'autres icônes dans cette palette personnalisée.



Une palette personnalisée peut contenir des éléments de menus ou des icônes.

Personnalisation de l'espace de travail

Corel Painter vous permet de personnaliser complètement votre espace de travail en fonction de votre flux de travail. Vous pouvez personnaliser les bibliothèques de styles, les bibliothèques de papiers et les portfolios et enregistrer ces modifications pour les réutiliser à tout moment. De plus, vous pouvez facilement créer plusieurs espaces de travail, chacun avec ses bibliothèques et portfolios. Vous pouvez même partager ces espaces de travail en les important ou en les exportant.

Pour créer un nouvel espace de travail

- 1 Dans Fenêtre, choisissez Espace de travail ► Nouvel espace de travail.
- 2 Dans la boîte de dialogue Nouvel espace de travail, saisissez le nom du nouvel espace de travail.
- 3 Dans le menu déroulant D'après, choisissez l'espace de travail qui servira de modèle au nouvel espace de travail.
- 4 Cliquez sur Enregistrer.
L'espace de travail actif est remplacé par l'espace de travail que vous venez de créer.

Pour personnaliser un espace de travail

- 1 Dans Fenêtre, choisissez Espace de travail ► Personnaliser l'espace de travail.
- 2 Dans le menu déroulant Espace de travail, choisissez l'espace de travail à personnaliser.
- 3 Dans la liste Support, étendez les dossiers correspondant aux catégories de support à personnaliser en cliquant sur le nom des dossiers ou sur l'icône +.
- 4 Cliquez sur l'icône en forme d'œil figurant en regard du nom de chaque variante de support que vous souhaitez afficher ou masquer.

Un œil fermé indique que la variante de support n'est pas visible dans l'espace de travail spécifié. Un œil ouvert indique que la variante de support est visible dans l'espace de travail spécifié. Il est impossible de masquer la totalité des variantes de support au sein d'une catégorie

de support. Au moins une variante de support doit être affichée pour chaque catégorie de support.

- Pour renommer une variante de support, cliquez sur la variante et saisissez son nouveau nom dans la boîte de texte Aperçu.
- Pour réorganiser des variantes de support, faites glisser chaque variante de support vers un nouvel emplacement dans la liste.

5 Cliquez sur Fin.

Pour changer d'espace de travail

- Dans Fenêtre, choisissez Espace de travail ► [nom de l'espace de travail].

Pour importer un espace de travail

- 1 Pour importer un espace de travail, effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Dans Fenêtre, choisissez Espace de travail ► Importer un espace de travail.
 - Dans Fenêtre, choisissez Espace de travail ► Personnaliser l'espace de travail et cliquez sur Importer un espace de travail.
- 2 Choisissez le fichier de l'espace de travail à importer et cliquez sur Ouvrir.

Pour exporter un espace de travail

- 1 Pour exporter un espace de travail, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Dans Fenêtre, choisissez Espace de travail ► Exporter un espace de travail.
 - Dans Fenêtre, choisissez Espace de travail ► Personnaliser l'espace de travail et cliquez sur Exporter un espace de travail.
- 2 Choisissez l'espace de travail à importer et cliquez sur Ouvrir.
 - 3 Choisissez une destination pour l'espace de travail et cliquez sur Enregistrer.

Paulo Brabo



Erik Holmen



Katarina Sokolova



Principes de base

L'application Corel Painter propose un espace de travail propice à la création ou à la retouche d'images numériques à l'aide des outils et des effets Natural-Media. Votre image de travail, appelée document, s'affiche dans une fenêtre de document dont les fonctions de navigation et de productivité vous aideront à travailler de façon efficace.

En créant une image, vous pouvez enregistrer votre document sous différents formats tels que les fichiers RIFF (format propre à Corel Painter), JPEG, TIFF et Adobe® Photoshop® (PSD). Corel Painter vous permet également d'ouvrir ou d'importer des images enregistrées dans de nombreux formats de fichier.

Chaque graphiste a sa propre façon de travailler et chaque système informatique possède une configuration particulière de mémoire, de disques, d'imprimantes et d'accessoires. Les préférences de Corel Painter permettent d'adapter le programme à votre méthode de travail et d'optimiser les performances de votre système informatique. Vous avez également la possibilité de personnaliser les fonctionnalités de votre tablette et de vos stylets dans Corel Painter.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- Utilisation des documents
- Utilisation des outils de composition, des règles et des guides
- Configuration des préférences

Utilisation des documents

La première étape de création d'une animation dans Corel Painter consiste à ouvrir un document. Vous pouvez ouvrir une zone de travail vide en créant un nouveau document, manipuler une image existante en ouvrant un fichier existant ou capturer une image provenant d'un scanner ou d'un appareil photo numérique. Vous pouvez ensuite insérer l'image nouvellement créée directement dans un document.

Création et ouverture de documents

La commande Nouveau du menu Fichier vous permet de créer un document vide et sans titre, conforme aux options définies dans la boîte de dialogue Nouveau. L'option Taille de la zone de travail indique la mémoire vive (RAM) nécessaire pour créer un document de la largeur, de la hauteur et de la résolution spécifiées. Cette valeur ne correspond pas à la taille du fichier dans lequel sera enregistré le document. Un fichier Corel Painter enregistré fait en général 25 % à 50 % de la taille du document de travail, selon le nombre de couleurs qu'il contient.

Vous pouvez ouvrir des documents provenant d'autres applications graphiques et utiliser Corel Painter pour ajouter des traits, des teintes ou des textures de papier. Vous pouvez également dupliquer un document pour le recréer dans un style différent.

Formats de fichier pris en charge

Corel Painter vous permet d'ouvrir les formats de fichier suivants :

- RIFF ou RIF (format propre à Corel Painter)
- TIFF (TIF)
- PNG
- TIF CMJN (TIF)
- Adobe Photoshop (PSD) : Corel Painter conserve les plans, les masques de plan, les canaux alpha ainsi que les modes de fusion. Les effets de plan et les plans d'ajustement ne sont pas pris en charge et doivent être fusionnés ou aplatis dans Adobe Photoshop.
- Bitmap Windows (BMP)
- PC Paintbrush (PCX)
- PSPIMAGE : format Corel Paint Shop Pro (Windows)
- TARGA® (TGA)
- GIF : Corel Painter ne convertit pas les animations GIF en séquences d'animation.
- JPEG (JPG)
- Séquences d'animation (FRM) – Fichiers d'animation Corel Painter
- QuickTime® (MOV), Vidéo pour Windows (AVI) et fichiers numérotés. Pour plus d'informations, reportez-vous à « Ouverture d'une animation » ou « Utilisation de fichiers numérotés » dans l'aide.



Corel Painter ne prend pas en charge les fichiers TIFF compressés par la méthode LZW. Seuls les fichiers TIFF non compressés peuvent être ouverts dans Corel Painter.

Pour créer un nouveau document

- 1 Cliquez sur le menu Fichier ► Nouveau.
- 2 Spécifiez les valeurs suivantes dans la boîte de dialogue Nouveau :
 - Largeur et Hauteur représentent les dimensions de la zone de travail. Vous pouvez changer d'unité de mesure dans le menu correspondant. Vous avez le choix entre les pixels (unité par défaut), les pouces, les centimètres (cm), les points, les picas et les colonnes (larges de 2 pouces).
 - Résolution représente le nombre de pixels que contient l'image par pouce (ppp) ou par centimètre. Dans la boîte de dialogue Nouveau, la notion de pixels par pouce est identique à celle de points par pouce. Pour des informations détaillées sur les résolutions du document, de l'écran et des imprimantes, voir « Principes de la résolution » à la page 26.
- 3 Cliquez sur la case Papier pour définir une couleur d'arrière-plan autre que le blanc.

Choisissez une couleur dans la boîte de dialogue Couleur.

- 4 Choisissez une option dans la zone Type.
Les options Type permettent d'indiquer si le document doit contenir une seule image (valeur par défaut) ou plusieurs images composant une animation.
- 5 Cliquez sur OK.
Un nouveau document apparaît dans l'espace de travail.

Pour ouvrir un document existant

- 1 Cliquez sur le menu Fichier ► Ouvrir.
Corel Painter affiche le dossier du dernier fichier ouvert.
- 2 Dans la boîte de dialogue Ouvrir (Mac OS) ou Sélectionner une image (Windows), utilisez les options disponibles pour localiser le fichier à ouvrir.
Pour chaque image, Corel Painter indique les dimensions (en pixels), la taille de fichier et le format de fichier. Les fichiers enregistrés dans Corel Painter sont présentés sous forme de vignettes facilitant leur localisation.
- 3 Cliquez sur Ouvrir.



Le menu Fichier contient également des raccourcis permettant d'accéder directement aux documents précédemment ouverts. Avant de choisir Ouvrir dans le menu Fichier, cherchez votre fichier dans la liste des fichiers récemment ouverts en sélectionnant le menu Fichier ► Récents, puis cliquez sur le nom du fichier pour ouvrir celui-ci.

Pour rechercher un document (Mac OS)

- 1 Cliquez sur le menu Fichier ► Ouvrir.
- 2 Cliquez sur Catalogue.
La boîte de dialogue Catalogue présente des vignettes de tous les fichiers RIFF se trouvant dans le dossier sélectionné.
- 3 Cliquez deux fois sur le nom du fichier ou sélectionnez-le, puis cliquez sur Ouvrir.

Création et ouverture de modèles

Si vous créez régulièrement des documents dont les dimensions, le formatage et la résolution sont similaires, pensez à élaborer des modèles de document qui vous dispenseront de reprendre chaque document depuis le début.

Pour ouvrir un modèle de document

- Cliquez sur le menu Fichier ► Ouvrir un modèle.



Vous pouvez également ouvrir un modèle en choisissant le menu Aide ► Bienvenue, puis en sélectionnant un modèle dans le menu contextuel Ouvrir un modèle.

Pour enregistrer un document comme modèle

- 1 Configurez un fichier avec tous les attributs de dimensionnement, de formatage et de résolution que le modèle adoptera.
- 2 Choisissez Fichier ► Enregistrer sous.
- 3 Dans la boîte de dialogue Enregistrer sous, enregistrez le fichier dans l'un des dossiers suivants de votre dossier utilisateur :
 - (Mac OS) Corel Painter 11\Support Files\Templates
 - (Windows) Application Data\Corel Painter 11\Default\TemplatesSi vous voulez que le modèle s'affiche dans le menu Fichier ► Ouvrir un modèle, vous devez fermer, puis rouvrir Corel Painter.



Dans un environnement de travail multi-utilisateur, seuls les administrateurs sont autorisés à ajouter des fichiers dans le dossier Templates.

Principes de la résolution

Pour travailler sur des images numériques, il est important de bien comprendre le concept de résolution et ses applications. Ce dernier est en effet essentiel pour tout ce qui

touche aux dimensions, à l’affichage, à l’enregistrement et à l’impression des images par Corel Painter, soit sous forme de petits carrés de couleur appelés pixels, soit sous forme d’objets mathématiques nommés objets vectoriels.

La résolution d’un document a des répercussions sur son aspect à l’écran et sa qualité d’impression. Vous pouvez spécifier la résolution d’un document au moment de sa création, lors de l’acquisition d’une image ou lorsque vous enregistrez ou exportez un fichier.

Résolution et aspect à l’écran

La plupart des moniteurs ont une résolution de 72 pixels par pouce (ppp). L’affichage par défaut de Corel Painter est de 72 ppp, ce qui signifie que chaque pixel d’une image affichée par Corel Painter occupe un pixel sur votre écran. Cette résolution d’affichage n’influe pas sur la résolution réelle du document, mais seulement sur la façon dont l’image s’affiche à l’écran.

Ainsi, une image d’une résolution de 300 ppp est affichée à environ quatre fois sa taille réelle. Puisque chaque pixel de l’image affichée par Corel Painter occupe un pixel de votre écran et que les pixels de celui-ci sont environ quatre fois plus grands que ceux de l’image (72 ppp contre 330 ppp), l’image doit apparaître quatre fois plus grande à l’écran pour que tous ses pixels s’affichent. En d’autres termes, votre document de 300 ppp sera imprimé à environ un quart de sa taille à l’écran. Pour voir l’image à sa taille réelle, vous pouvez régler le niveau de zoom à 25 %.

Si vous définissez les dimensions en pixels et que vous changez le nombre de pixels par pouce (résolution), cette modification influera sur la taille de l’image imprimée. Si en revanche vous avez défini la taille de votre document en pouces, en centimètres, en points ou en picas et si vous changez la résolution, les dimensions de l’image imprimée seront conservées.

Résolution et qualité d’impression

La résolution des périphériques de sortie (imprimantes) est exprimée en points par pouce (ppp) et, dans le cas des demi-teintes (tramage), en lignes par pouce (lpp). La résolution des périphériques de sortie varie en fonction de la machine elle-même et du papier utilisé. Une photographie est généralement imprimée à 150 lpp sur du papier glacé et à 85 lpp sur du papier journal.

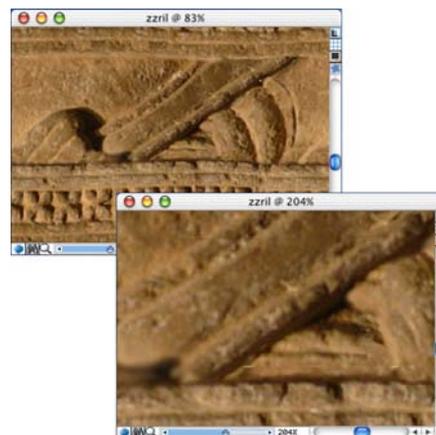
Si vous utilisez une imprimante laser personnelle ou une imprimante à jet d’encre, réglez les dimensions du document en pouces, en centimètres, en points ou en picas sur la même résolution que celle de votre imprimante. La plupart des imprimantes sont capables d’imprimer parfaitement les images définies à 300 ppp. Une augmentation de la résolution de l’image ne se traduit pas nécessairement par une amélioration de la qualité d’impression et peut contribuer à produire un fichier plutôt volumineux et encombrant.

Si vous comptez utiliser un périphérique de sortie plus perfectionné ou faire appel à un imprimeur, les dimensions de l’image doivent toujours être définies en fonction de la

taille d'impression souhaitée. Il est conseillé de choisir pour votre document une résolution égale au double de la trame (en lpp) souhaitée. Ainsi, à 150 lpp, la résolution doit présenter une valeur double, donc 300 pp ; à 85 lpp, elle sera de 170 ppp. Si vous n'êtes pas sûr de la résolution du périphérique de sortie qui sera utilisée pour imprimer vos images, n'hésitez pas à poser la question à votre imprimeur ou à votre atelier de composition.

Zoom

Par défaut, Corel Painter ouvre un document au rapport d'agrandissement 100 %, mais vous pouvez changer ce rapport en effectuant un zoom avant ou arrière. Vous pouvez effectuer des zooms avant et arrière à l'aide de l'outil Loupe, rétablir le rapport d'agrandissement ou ajuster la taille de la fenêtre de document à celle de l'écran. Vous pouvez même effectuer des zooms avant et arrière pendant que vous utilisez d'autres outils.



L'outil Loupe permet d'effectuer des zooms avant et arrière en cliquant dans la fenêtre de document.

Pour effectuer un zoom avant

- 1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil Loupe .
Un signe plus (+) s'affiche dans le pointeur Loupe pour indiquer que vous augmentez le rapport d'agrandissement (zoom avant).
- 2 Cliquez ou faites glisser le pointeur dans la fenêtre de document.
Chaque clic fait passer l'image au rapport d'agrandissement supérieur, tel qu'il est défini dans la zone Échelle au bas de la fenêtre d'image.

Lorsque vous faites glisser le pointeur, Corel Painter choisit le niveau d'agrandissement qui convient le mieux à la zone ainsi définie et centre l'affichage sur cette zone.



Vous pouvez aussi effectuer un zoom avant en suivant l'une des procédures suivantes :

- Tout en maintenant enfoncée la touche Commande, appuyer sur + (signe plus) (Mac OS).
- Tout en maintenant enfoncée la touche Ctrl, appuyer sur + (signe plus) (Windows).

Pour effectuer un zoom arrière

1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil Loupe et maintenez enfoncée la touche Option (Mac OS) ou Alt (Windows).

Un signe moins (-) s'affiche à l'intérieur du pointeur de la loupe, indiquant que vous réduisez le rapport d'agrandissement (zoom arrière).

2 Cliquez dans la fenêtre de document.

Chaque clic fait passer l'image au rapport d'agrandissement inférieur, tel qu'il est défini dans la zone Échelle au bas de la fenêtre d'image.



Vous pouvez aussi effectuer un zoom arrière en suivant l'une des procédures suivantes :

- Tout en maintenant enfoncée la touche Commande, appuyer sur - (signe moins) (Mac OS).
- Tout en maintenant enfoncée la touche Ctrl, appuyer sur - (signe moins) (Windows).

Pour effectuer un zoom selon un rapport d'agrandissement spécifique en utilisant le curseur Échelle

- En bas de la fenêtre de document, réglez le curseur Échelle .



Vous pouvez aussi définir un rapport d'agrandissement spécifique en saisissant une valeur dans la boîte Échelle située à côté du curseur.

Pour rétablir le rapport d'agrandissement à 100 %

- Cliquez deux fois sur l'outil Loupe dans la boîte à outils.



Vous pouvez aussi rétablir le rapport d'agrandissement à 100 % en cliquant sur Réinitialiser dans la barre de propriétés.

Pour ajuster la taille de la fenêtre de document à celle de l'écran

- Choisissez Fenêtre ► Ajuster la taille.

Corel Painter génère une image de l'ensemble du document, qui s'ajuste à la fenêtre.



Vous pouvez aussi ajuster la taille de la fenêtre de document à celle de l'écran en cliquant sur le bouton Ajuster à l'écran dans la barre de propriétés, ou en cliquant deux fois sur l'outil Main , dans la boîte à outils.

Rotation des documents

L'outil Pivoter page vous permet de faire pivoter une image sur l'écran afin de vous permettre de dessiner de manière naturelle.

Pour faire pivoter la page

- 1 Activez l'outil Pivoter page en procédant comme suit :
 - Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil Pivoter page .
 - Maintenez enfoncées les touches Option + Barre d'espacement (Mac OS) ou Alt + Barre d'espacement (Windows).

Le pointeur prend la forme d'une main pointant l'index.

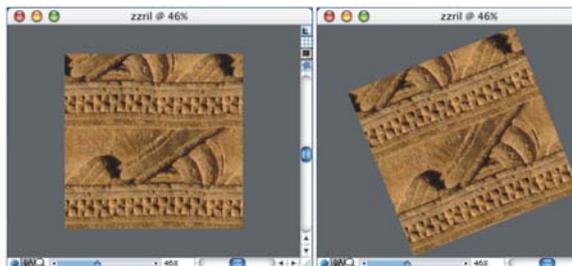
- 2 Faites glisser le pointeur dans la fenêtre de document pour faire pivoter l'image.

Déplacez le pointeur vers la droite pour faire pivoter l'image dans le sens des aiguilles d'une montre. Déplacez le pointeur vers la gauche pour faire pivoter l'image dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

Le nouvel angle de rotation apparaît dans la barre de propriétés.



Pour faire pivoter une image, vous pouvez également définir un angle de rotation dans la zone Angle de rotation de la barre de propriétés.



Faites pivoter la page pour que sa position corresponde à la façon dont vous dessinez.

Pour rétablir l'orientation d'origine de l'image

- 1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil Pivoter page .
- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Cliquez une fois dans la fenêtre de document.
 - Cliquez deux fois sur l'outil Pivoter page.
 - Cliquez sur le bouton Réinitialiser de la barre de propriétés.

Pour contraindre les rotations à s'effectuer par incrément de 90°

- Maintenez la touche Majuscule enfoncée tout en faisant pivoter la page.

Recadrage des images

Vous pouvez couper les bords non désirés d'une image à l'aide de l'outil Recadrer. Vous pouvez aussi ajuster les proportions de l'image recadrée ou choisir de les conserver.

Pour recadrer une image

- 1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil Recadrer .
- 2 Faites glisser le pointeur à l'intérieur de l'image pour définir la zone rectangulaire à conserver.
Vous pouvez ajuster le rectangle en faisant glisser l'un de ses coins ou l'un de ses bords.
- 3 Lorsque vous êtes prêt à recadrer, cliquez à l'intérieur du rectangle.



Pour imposer un rapport largeur/hauteur spécifique au rectangle de recadrage, cochez la case Proportion dans la barre de propriétés et renseignez les champs Largeur du recadrage et Hauteur du recadrage.

Pour contraindre la zone de recadrage à un carré

- 1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil Recadrer.
- 2 Maintenez enfoncée la touche Maj. et faites glisser le pointeur pour définir la zone à recadrer.

- 3 Cliquez à l'intérieur du carré.

Pour ajuster les proportions de l'image recadrée

- 1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil Recadrer.
- 2 Dans la barre de propriétés, renseignez les champs Largeur du recadrage et Hauteur du recadrage.

Utilisation du mode plein écran

Le mode plein écran permet de masquer le bureau de l'ordinateur et de visualiser la fenêtre de document sans barre de défilement. Dans ce mode, la fenêtre de document est centrée à l'écran sur un arrière-plan uni. Toutes les fonctionnalités de Corel Painter, à l'exception des boutons de la fenêtre de document, sont accessibles en mode plein écran.

Pour activer et désactiver le mode plein écran

- Choisir Fenêtre ► Mode d'affichage.



Vous pouvez également passer en mode plein écran en appuyant sur Commande + M (Mac OS) ou Ctrl + M (Windows).

Vous pouvez placer la zone de travail où vous voulez sur l'écran en appuyant sur la barre d'espacement et en faisant glisser la zone de travail.

Informations sur les dimensions de l'image

Vous pouvez utiliser la palette d'informations pour connaître les dimensions d'une image. Pour plus d'informations, voir « Utilisation de la palette Informations » dans l'aide.

Redimensionnement de la zone de travail

Lorsque vous voulez obtenir la même image à une échelle différente, vous avez la possibilité de redimensionner la zone de travail. Vous pouvez également modifier la taille de la zone de dessin ou recadrer la zone de travail.

Pour redimensionner la zone de travail

- 1 Choisissez **Zone de travail** ► **Redimensionner**.
La boîte de dialogue Redimensionner qui s'affiche indique les dimensions actuelles (largeur, hauteur et résolution) de l'image.
- 2 Spécifiez une nouvelle valeur de hauteur, de largeur ou de résolution.
Pour plus d'informations sur ces valeurs, voir « Création et ouverture de documents » à la page 24.
- 3 Cochez ou désactivez la case **Conserver la taille du fichier**.
Lorsque vous cochez la case **Conserver la taille du fichier**, la hauteur et la largeur de l'image changent simultanément et la résolution est modifiée en conséquence.

Lorsqu'elle est désactivée, vous pouvez modifier la hauteur et la largeur de l'image indépendamment de la résolution et vice versa.

Si vous choisissez une mesure en pixels ou en pourcentage et que vous spécifiez une valeur, la case **Conserver la taille du fichier** est automatiquement désactivée.

Pour redimensionner la zone de dessin

- 1 Choisissez **Zone de travail** ► **Taille de la zone de travail**.
- 2 Dans la boîte de dialogue **Taille de la zone de travail**, indiquez le nombre de pixels que vous souhaitez ajouter à l'un des bords de la zone de travail.
Pour réduire la taille de la zone de travail, spécifiez des valeurs négatives.

Rotation et symétrie de la zone de travail

Corel Painter permet d'appliquer une rotation et une symétrie au plan **Zone de travail**. Tous les autres plans accompagnent la zone de travail dans son mouvement. Vous pouvez faire pivoter le plan **Zone de travail** selon un angle de rotation prédéfini ou un angle que vous aurez défini vous-même. Si votre document comporte plusieurs types de plans, vous devez tous les convertir en plans bitmap par défaut. La taille du plan **Zone de travail** augmente, si nécessaire, pour éviter de devoir recadrer le contenu d'autres plans suite à l'application de la rotation ou de la symétrie.

Pour faire pivoter le plan Zone de travail

- 1 Choisissez Zone de travail ► Rotation de la zone de travail.
- 2 Suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau suivant.

Action à réaliser	Procédure
Faire pivoter la zone de travail de 180 degrés	Choisissez 180.
Faire pivoter la zone de travail de 90 degrés dans le sens des aiguilles d'une montre	Choisissez 90 SAM.
Faire pivoter la zone de travail de 90 degrés dans le sens inverse des aiguilles d'une montre	Choisissez 90 SCAM.
Faire pivoter le plan Zone de travail selon un angle défini par l'utilisateur	Choisissez Arbitraire ; entrez une valeur en degrés dans la zone Angle de la boîte de dialogue Rotation de la sélection.

Pour appliquer une symétrie à la zone de travail

- 1 Choisissez Zone de travail ► Rotation de la zone de travail.
- 2 Choisissez l'une des options suivantes :
 - Appliquer une symétrie horizontale à la zone de travail
 - Appliquer une symétrie verticale à la zone de travail

Enregistrement des fichiers

Il existe plusieurs options d'enregistrement des fichiers. Vous pouvez enregistrer un fichier dans son format actuel ou sous un format différent. Vous pouvez également enregistrer des itérations d'un même fichier. Lors de chaque enregistrement itératif, une nouvelle version du fichier est enregistrée et un chiffre est ajouté à son nom. Pour chacun des enregistrements suivants, ce chiffre est incrémenté de 1. De plus, l'emplacement du dernier fichier enregistré est mémorisé et utilisé lors des enregistrements ultérieurs, à moins que vous ne décidiez d'en changer.

Pour enregistrer un fichier dans son format actuel

- Choisissez Fichier ► Enregistrer.

Pour enregistrer un fichier sous un autre nom ou format

- 1 Choisissez Fichier ► Enregistrer sous.
- 2 Dans la boîte de dialogue Enregistrer (Mac OS) ou Nom de l'image (Windows), définissez un nom de fichier, un emplacement et un format.

Pour effectuer un enregistrement itératif

- Choisissez Fichier ► Enregistrement itératif.



Vous pouvez également effectuer un enregistrement itératif en appuyant sur les touches Commande + Option + S (Mac OS) ou Ctrl + Alt + S (Windows).

Choix d'un format de fichier

Lorsque vous enregistrez un fichier, vous devez en choisir le format. La section suivante contient des informations relatives à certains des formats de fichier que vous pouvez choisir en enregistrant des fichiers Corel Painter.

Enregistrement des fichiers RIFF

Le format RIFF, qui est le format de fichier propre à Corel Painter, permet de mémoriser des informations spéciales sur votre document. Ainsi, un fichier RIFF conserve intacte la structure des plans, que vous pouvez reprendre en ouvrant de nouveau le fichier.

Le format RIFF est idéal pour les fichiers « opération en cours ». Il est recommandé d'enregistrer dans un premier temps au format RIFF, puis d'enregistrer au format GIF, JPEG, TIF ou autres, lorsqu'un fichier est prêt pour la production.

Corel Painter permet d'effectuer une compression non destructrice des fichiers et donc d'économiser l'espace disque. Lors d'un enregistrement au format RIFF, vous pouvez réduire la taille du fichier sur le disque dur en désactivant l'option Sans compression.

Enregistrement des fichiers JPEG

Corel Painter prend en charge le format de fichier JPEG. Grâce à sa petite taille de fichier et sa haute qualité, le format JPEG est communément utilisé pour transmettre des fichiers via un modem. À la différence du format GIF, le format JPEG offre une gamme complète de couleurs.

Le format JPEG permet de compresser votre fichier sur une échelle allant de Réduite à Maximale avec une qualité directement proportionnelle à la taille du fichier. Ces réglages de qualité permettent d'atteindre une proportion de compression de moins de 10 pour 1 jusqu'à plus de 100 pour 1. Le format JPEG est un format de fichier destructeur, ce qui veut dire qu'un fichier JPEG décompressé ne correspond pas pixel pour pixel à l'original. Cependant, comme l'algorithme JPEG prend en considération la sensibilité de l'œil aux différentes couleurs, les réglages de qualité supérieure donnent des résultats satisfaisants sur le plan visuel.

Vous pouvez affecter des adresses URL aux plans et aux images importées, puis enregistrer le fichier au format GIF ou JPEG pour produire une zone interactive. Pour plus d'informations, voir « Zone interactive côté client » dans l'aide.

Lorsque vous enregistrez un fichier au format JPEG, Corel Painter affiche la boîte de dialogue Qualité de l'image JPEG.

Lorsque vous enregistrez un fichier au format JPEG, Corel Painter affiche la boîte de dialogue Qualité de l'image JPEG dotée des options suivantes :

- Les options Qualité (Maximale, Supérieure, Bonne, Réduite) permettent de définir le taux de compression du fichier.

L'option Maximale entraîne la compression la plus faible mais préserve un maximum de données. L'option Réduite est celle qui offre le meilleur taux de compression, mais également celle qui engendre la perte de données la plus importante.

Vous pouvez également utiliser le curseur Qualité pour régler la compression du fichier.

- Le curseur Lissage applique un lissage à l'intégralité de l'image. Cette opération est utile lorsque vous sélectionnez la qualité Réduite pour lisser les bords des objets JPEG. La valeur par défaut du curseur est de 0. Notez que l'utilisation d'une valeur de lissage élevée peut rendre l'image floue.
- La case à cocher JPEG progressif entraîne la création d'un fichier JPEG progressif. Ce format est utile si le fichier est destiné à être placé sur Internet. Comme son nom l'indique, il permet d'afficher une image en plusieurs étapes, plusieurs balayages, pendant le téléchargement de ses données. Le premier balayage fournit une image de basse résolution ; les balayages suivants entraînent une amélioration progressive de la qualité. L'utilisateur a donc très rapidement une idée de ce qui est illustré.

- Les options Image interactive (Format NCSA, Format CERN et Format HTML) vous permettent de générer une zone interactive. (NCSA est le sigle du National Center for Supercomputing Applications, tandis que CERN est le sigle du Conseil Européen pour la Recherche Nucléaire.) Utilisez l'option Format NCSA ou Format CERN pour générer une zone interactive côté serveur. Utilisez l'option Format HTML pour générer une zone interactive côté client.

Pour plus d'informations sur les types de zones interactives, voir « Utilisation des zones interactives » dans l'aide. Lorsqu'un fichier a perdu une part importante de ses données, des blocs géométriques peuvent apparaître dans certaines zones de l'image. Ainsi, si vous utilisez la fonction Texture sur un fichier JPEG, il est possible que cela fasse ressortir ces blocs géométriques.

Enregistrement des fichiers GIF

Corel Painter permet d'enregistrer des documents au format de fichier GIF. Il s'agit d'un format de fichier 8 bits (ou moins) couramment utilisé pour afficher des images sur le Web. Lorsque vous enregistrez un fichier au format GIF, vous avez à votre disposition un choix de 4 à 256 couleurs. Vous pouvez choisir le mode d'affichage de vos couleurs ainsi que la partie de votre image qui doit rester transparente. Pour plus d'informations, voir « Enregistrement des fichiers GIF » dans l'aide.

Vous pouvez activer l'option Nuancier pour forcer toutes les couleurs de la table des couleurs du fichier GIF à correspondre à celles du nuancier sélectionné. Cette option peut s'avérer particulièrement utile pour les images destinées à être affichées sur Internet, lorsque vous voulez vous cantonner à certaines couleurs ou restreindre le nombre de couleurs pour réduire la taille de l'image sur le Web.

Une méthode de conversion permet de déterminer la façon dont votre document Corel Painter 24 bits est converti en un nombre limité de couleurs utilisé par le format GIF. Si vous choisissez l'option Couleur la plus proche, Corel Painter sélectionne la couleur la plus proche de celle de chaque pixel. Si vous sélectionnez l'option Simulation, Corel Painter applique un motif aux couleurs choisies pour donner un résultat plus précis, produisant moins de bandes de couleurs.

Corel Painter peut aussi enregistrer une séquence d'animation sous forme de fichier d'animation GIF. Pour plus d'informations, voir « Création de dessins GIF animés » dans l'aide.

Si vous voulez que l'image comporte des transparences, cochez la case Produire transparence. La plupart des programmes prennent en charge la transparence des fichiers GIF, mais, pour ceux dont ce n'est pas le cas, vous devez spécifier la couleur de la zone transparente. Si votre image est destinée à être affichée sur le Web, activez l'option Fond = gris WWW. Vous pouvez également utiliser la couleur de fond de votre page Web en activant l'option Fond = couleur de fond.

Pour les programmes prenant en charge la transparence, la définition des zones transparentes et non transparentes est déterminée par votre sélection. Le curseur Seuil détermine quelle valeur de la sélection (masque chargé) devient transparente. Vous pouvez voir dans la fenêtre d'aperçu de la boîte de dialogue comment le curseur Seuil affecte la transparence de votre image. La transparence apparaît dans la fenêtre d'aperçu sous la forme d'une trame quadrillée. Vous pouvez aller et venir entre la fenêtre d'aperçu et vos options d'enregistrement GIF afin d'obtenir exactement ce que vous voulez. Activez la case GIF entrelacé si l'image est destinée à être placée sur une page Web.

Pour plus d'informations sur la création de masques, reportez-vous à « Masques » dans l'aide.

Enregistrement des fichiers RVB et TIF

Le format TIFF permet d'exporter facilement des fichiers entre différentes applications et plates-formes. Il s'agit d'un format d'image bitmap très répandu qui permet d'enregistrer les fichiers avec codage des profils de couleur CMJN ou RVB.

Enregistrement des fichiers Adobe Photoshop (PSD)

Corel Painter permet d'enregistrer des fichiers au format Adobe Photoshop (PSD). Pour assurer une compatibilité maximale, les formes et les textes sont pixellisés et les masques sont placés dans des canaux.

Lorsque vous enregistrez un fichier au format PSD, les options RVB et CMJN sont disponibles comme lors de l'enregistrement de fichiers TIFF.

Enregistrement de fichiers PostScript encapsulé (EPS)

Les fichiers PostScript® encapsulés (EPS) dans Corel Painter sont conformes au format Desktop Color Separation (DCS) 2.0 (format de fichier EPS-DCS 5). Bien que Corel Painter enregistre les fichiers au format EPS-DCS, il ne peut pas lire ce format. Si vous avez l'intention d'enregistrer une image au format EPS-DCS, il est conseillé de l'enregistrer d'abord dans un autre format de façon à en conserver une copie que vous pourrez rouvrir dans Corel Painter.

Lorsque vous enregistrez une image au format EPS-DCS avec l'option d'aperçu activée, Corel Painter utilise le profil ICC (International Color Consortium®) chargé pour préparer les fichiers de séparation. Si vous utilisez le profil Hexachrome® ICC, Corel Painter prépare six fichiers de séparation (Cyan, Magenta, Jaune, Vert, Orange et Noir). Pour plus d'informations sur les options de prévisualisation et la gestion des couleurs, voir « Impression » à la page 349.

Bien qu'il soit possible d'enregistrer des images sous forme de séparations au format CMJN EPS, Corel Painter ne peut ni ouvrir ni modifier les fichiers CMJN.

Lorsque vous enregistrez un fichier au format EPS-DCS, Corel Painter ouvre la boîte de dialogue Options EPS, dotée des options suivantes :

- L'option Hexadécimales (ASCII) offre une autre façon de conserver des informations PostScript. Certains programmes de PAO ont besoin que cette option soit activée. Le fichier est approximativement deux fois plus volumineux s'il est enregistré avec cette option.
- Les options de prévisualisation (Pas d'aperçu, Noir et blanc et Couleur) permettent de spécifier s'il faut enregistrer des données de prévisualisation et, le cas échéant, dans quel format. Le fichier d'aperçu résultant est à basse résolution (72 pixels par pouce).
Si vous possédez une imprimante laser d'ancienne génération, il vous faut utiliser une prévisualisation en noir et blanc pour pouvoir imprimer ces fichiers. Même si l'aperçu ou l'affichage est en noir et blanc, les informations relatives aux couleurs sont préservées.

Fermeture des documents et de l'application

Vous pouvez fermer les documents ou quitter Corel Painter à l'aide de commandes de menu, de raccourcis clavier ou du bouton de fermeture de la fenêtre active.

Pour fermer un document

- Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Cliquez sur le bouton de fermeture de la fenêtre active.
 - Choisissez Fichier ► Fermer.
 - Appuyez sur les touches Commande + W (Mac OS) ou Ctrl + W (Windows).

Pour quitter Corel Painter

- Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - (Mac OS) Cliquez sur le menu Corel Painter 11 Quitter Corel Painter 11.
 - (Windows) Choisissez Fichier ► Quitter.
Pour quitter Corel Painter, vous pouvez également appuyer sur les touches Commande + Q (Mac OS) ou Ctrl + Q (Windows).

Utilisation des outils de composition, des règles et des guides

La fenêtre de document de Corel Painter dispose des fonctionnalités suivantes permettant de composer, dimensionner et positionner images et éléments d'image :

- Grille de mise en page : permet de diviser la zone de travail en sections de composition proportionnées selon la zone de travail. Cette grille non imprimable sert principalement à composer un travail avant de commencer à dessiner ou à peindre.
- Divine proportion : aide à définir l'emplacement des zones focales selon les règles de la composition classique. Cette mise en page non imprimable sert principalement à composer un travail avant de commencer à dessiner ou à peindre.
- Règles : permet de dimensionner, positionner et mesurer images et éléments d'image

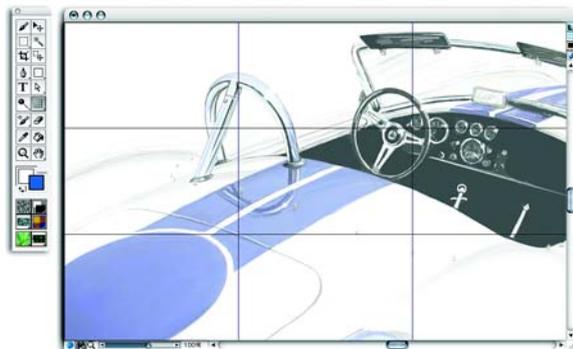
- Guides : permet d'aligner et de positionner des éléments d'image, en utilisant des lignes non imprimables pouvant être disposées n'importe où sur la zone de travail. Ils peuvent être utilisés avec les règles pour marquer des distances spécifiques et disposent d'une option « magnétiser » facilitant un alignement précis des éléments d'image.
- Grille : permet d'aligner et d'accrocher des éléments d'image à une grille de base. Par défaut, les lignes horizontales et verticales sont séparées par des distances égales (la zone de travail est divisée en carrés). Vous pouvez imprimer cette grille de base.
- Grille de perspective : permet de créer des images en trois dimensions en affichant un ensemble de lignes non imprimable convergeant vers un point de fuite.

Pour plus d'informations sur les règles et les grilles, voir « Utilisation des outils de composition, des règles et des guides » dans l'aide.

Utilisation de la grille de mise en page

La Grille de mise en page permet de diviser facilement votre zone de travail pour que vous puissiez planifier votre composition. Par exemple, vous pouvez diviser votre zone de travail en tiers verticaux et horizontaux afin d'utiliser la règle compositionnelle de tiers. La palette Grille de mise en page permet d'accéder aux paramètres de la grille, tels que le nombre de divisions, la taille, l'angle, la couleur et l'opacité. Vous pouvez les régler à mesure que vous travaillez et les

enregistrer comme paramètres prédéfinis pour de futurs dessins et peintures. Vous pouvez aussi modifier l'emplacement de la grille.



La grille de mise en page vous aide à composer des images.

Pour afficher ou masquer la grille de mise en page

- Choisissez Zone de travail ► Compositions, puis Afficher la grille de mise en page ou Masquer la grille de mise en page.



Vous pouvez aussi afficher ou masquer la grille de mise en page en cliquant sur l'outil Grille de mise en page  dans la boîte à outils puis en cliquant sur le bouton Activer  dans la barre de propriétés.

Pour définir les options de la grille de mise en page

- 1 Choisissez Fenêtre ► Grille de mise en page.
Sur la palette Grille de mise en page, assurez-vous que la case Activer la grille de mise en page est cochée.
- 2 Suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau suivant.

Action à réaliser

Procédure

Définir le nombre de divisions verticales et horizontales

Dans la zone Divisions, entrez des valeurs dans les champs Verticale et Horizontale.

Si vous souhaitez lier les deux valeurs, cochez la case Synchroniser les divisions.

Redimensionner la grille

Dans la zone Taille, ajustez les curseurs Verticale et Horizontale pour définir respectivement la hauteur et la largeur.

Si vous souhaitez obtenir un redimensionnement proportionné, cochez la case Synchroniser les dimensions.

Changer l'angle de la grille

Entrez une valeur en degrés dans la case Pivoter pour définir l'angle.

Changer la couleur des lignes verticales et horizontales de la grille.

Dans la zone Affichage, cliquez sur le sélectionneur de couleur Horizontale ou Verticale et choisissez une couleur dans le menu déroulant.

Action à réaliser

Procédure

Changer l'opacité de la grille

Déplacez le curseur Opacité vers la gauche pour augmenter l'opacité ou vers la droite pour la réduire.



Vous pouvez aussi définir certaines options de la grille de mise en page en cliquant sur l'outil Grille de mise en page  dans la boîte à outils puis en modifiant les paramètres concernés dans la barre de propriétés.

Pour enregistrer les paramètres de la grille de mise en page comme présélection

- 1 Sur la palette Grille de mise en page, modifiez les paramètres souhaités et cliquez sur le bouton Ajouter une présélection .
- 2 Dans la boîte de dialogue Enregistrer la présélection, entrez un nom dans le champ Enregistrer sous.
- 3 Cliquez sur OK.

La présélection s'affiche dans le menu déroulant Type.



Vous pouvez aussi enregistrer une présélection en cliquant sur l'outil Grille de mise en page  dans la boîte à outils puis en cliquant sur le bouton Ajouter une présélection  dans la barre de propriétés.

Pour supprimer une présélection de grille de mise en page

- 1 Sur la palette Grille de mise en page, choisissez la présélection à supprimer dans le menu déroulant Type.
- 2 Cliquez sur le bouton Supprimer une présélection .



Vous pouvez aussi supprimer une présélection en cliquant sur l'outil Grille de mise en page  dans la boîte à outils, en sélectionnant une présélection dans le menu déroulant Présélections de la barre de propriétés puis en cliquant sur le bouton Supprimer une présélection .

Pour choisir une présélection de grille de mise en page

- Sur la palette Grille de mise en page, choisissez une présélection dans le menu déroulant Type.

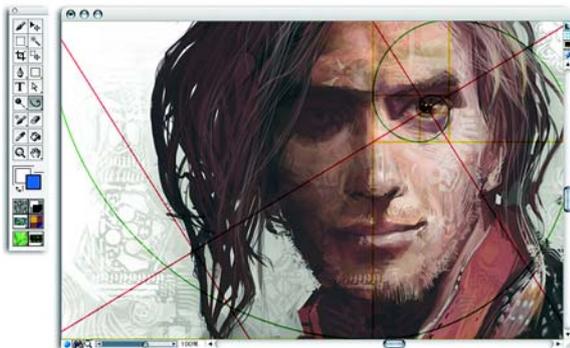
Pour déplacer une grille de mise en page

- 1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil Grille de mise en page .
Le curseur prend la forme d'une main.
- 2 Faites glisser la grille vers son nouvel emplacement.

Utilisation de l'outil Divine proportion

L'outil Divine proportion permet d'utiliser des guides conçus selon la méthode de composition classique du même nom. Lorsque vous planifiez votre travail, vous pouvez utiliser les

guides pour créer un sens des proportions, ce qui contribue à retenir l'intérêt à mesure que le regard parcourt le dessin ou la peinture.



L'outil Divine proportion peut vous aider à établir des zones focales. Travail original d'Andrew Jones.

La palette Divine proportion permet de modifier l'orientation, la taille, l'angle, la couleur et l'opacité des guides Divine proportion figurant dans la zone de travail. Vous pouvez également définir le nombre de niveaux déterminant le nombre de fois qu'une section se divise elle-même, pour créer une spirale. Vous pouvez ajuster ces paramètres tout en travaillant et les enregistrer comme présélection. Vous pouvez aussi modifier l'emplacement du guide Divine proportion.

Afficher ou masquer le guide Divine proportion

- Choisissez Zone de travail ► Compositions, puis Afficher Divine proportion ou Masquer Divine proportion.



Vous pouvez aussi afficher ou masquer le guide Divine proportion en cliquant sur l'outil Divine proportion  dans la boîte à outils puis en cliquant sur le bouton Activer  dans la barre de propriétés.

Pour définir les options de Divine proportion

- 1 Choisissez Fenêtre ► Divine proportion.
La palette Divine proportion s'affiche.
- 2 Sur la palette Divine proportion, cochez la case Activer Divine proportion et effectuez une tâche selon les procédures indiquées dans le tableau suivant.

Action à réaliser	Procédure
Définir l'orientation	Dans la zone Orientation, cliquez sur l'un des boutons Paysage ou Portrait.
Redimensionner le guide	Déplacez le curseur Taille vers la droite pour augmenter la taille ou vers la gauche pour la réduire. La taille est mesurée en pourcentage de la largeur ou de la hauteur de la zone de travail, selon que l'orientation correspond à Paysage ou Portrait.

Action à réaliser	Procédure
Changer l'angle	Entrez une valeur en degrés dans la case Pivoter pour définir l'angle.
Changer la couleur de la grille, de la spirale ou de l'axe	Dans la zone Affichage, cliquez sur le sélectionneur de couleur Grille, Spirale ou Axe et choisissez une couleur dans le menu déroulant.
Changer l'opacité	Déplacez le curseur Opacité vers la gauche pour augmenter l'opacité ou vers la droite pour la réduire.
Changer les nombres de niveaux	Déplacez le curseur Niveaux vers la droite pour augmenter le nombre de niveaux ou vers la gauche pour le réduire.



Vous pouvez aussi définir certaines options de Divine proportion en cliquant sur l'outil Divine proportion  dans la boîte à outils puis en modifiant les paramètres souhaités dans la barre de propriétés.

Pour enregistrer les paramètres de Divine proportion comme présélection

- 1 Sur la palette Divine proportion, modifiez les paramètres souhaités et cliquez sur le bouton Ajouter une présélection .

- 2 Dans la boîte de dialogue Enregistrer la présélection, entrez un nom dans le champ Enregistrer sous.
- 3 Cliquez sur OK.
La présélection s'affiche dans le menu déroulant Type.



Vous pouvez aussi enregistrer une présélection en cliquant sur l'outil Divine proportion  dans la boîte à outils puis en cliquant sur le bouton Ajouter une présélection  dans la barre de propriétés.

Pour supprimer une présélection de Divine proportion

- 1 Sur la palette Divine proportion, choisissez la présélection à supprimer dans le menu déroulant Type.
- 2 Cliquez sur le bouton Supprimer une présélection .



Vous pouvez aussi supprimer une présélection en cliquant sur l'outil Divine proportion  dans la boîte à outils, en sélectionnant une présélection dans le menu déroulant Présélections de la barre de propriétés puis en cliquant sur le bouton Supprimer une présélection .

Pour choisir une présélection de Divine proportion

- Sur la palette Divine proportion, choisissez une présélection dans le menu déroulant Type.

Pour déplacer le guide Divine proportion

- 1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil Divine proportion .
Le curseur prend la forme d'une main.
- 2 Faites glisser le guide Divine proportion vers son nouvel emplacement.

Configuration des préférences

Corel Painter dispose de plusieurs boîtes de dialogue Préférences : Générales, Sensibilité à la pression et à la vitesse, Touches personnalisées, Annuler, Formes, Système d'exploitation (Windows), Palettes et interface utilisateur, Mémoire et mémoire de travail. Pour plus d'informations sur les préférences, reportez-vous à la catégorie « Création de sélections » dans l'aide.

Préférences générales

La page Préférences générales vous permet de définir de nombreux paramètres, tels que l'affichage du curseur, l'emplacement des bibliothèques et les unités de mesure.

Pour accéder aux préférences générales

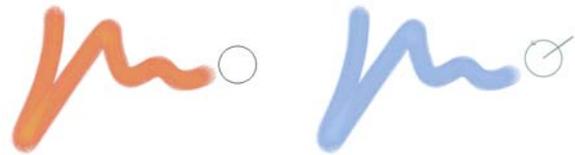
- Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - (Mac OS) Cliquez sur le menu Corel Painter 11 ► Préférences ► Général.
 - (Windows) Choisissez Édition ► Préférences ► Général.



Pour apporter des modifications aux préférences avant de fermer la boîte de dialogue Préférences, opérez votre sélection dans le menu déroulant.

Configuration du pinceau de dessin

Vous pouvez choisir l'icône du pinceau ainsi que son orientation. Vous pouvez aussi définir le pinceau de dessin pour afficher un pinceau fantôme, une représentation de variante de style que vous pouvez choisir dans le sélecteur de style.



Le pinceau fantôme (à gauche) vous renseigne sur la taille de votre variante de style. Le pinceau fantôme amélioré (à droite) vous renseigne sur l'inclinaison, l'orientation et la rotation de votre plume.

Pour choisir l'icône du pinceau de dessin

- 1 Dans la page Général de la boîte de dialogue Préférences, activez l'option Style de la zone Type.
- 2 Choisissez l'une des options d'icône suivantes dans le menu déroulant à droite de l'option Style :
 - Styles 
 - Croix 

- Tore 
- Triangle 
- Triangle creux 
- Triangle gris 

Licône de pointe sélectionnée apparaît dans la zone Orientation.

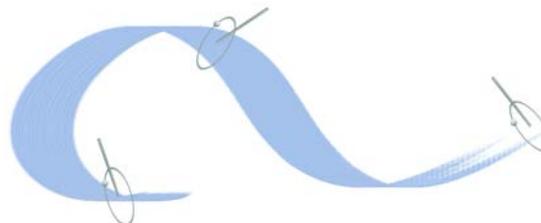
3 Activez une option d'orientation.



Pour que l'icône du pointeur représente un seul pixel, activez l'option Simple pixel dans la zone Type.

Pour définir les options du pinceau fantôme

- Sur la page Général de la boîte de dialogue Préférences, suivez l'une des procédures suivantes :
 - Dédoublement d'embout : cette option permet une visualisation immédiate, sur le pointeur, de la forme et de la taille de l'embout sélectionné.
 - Pinceau fantôme amélioré : cette option vous renseigne visuellement sur la taille de pinceau ainsi que sur l'inclinaison, l'orientation et la rotation de la plume. Le cercle extérieur indique la taille de pinceau et la ligne l'inclinaison et l'orientation de la plume. Si vous utilisez une plume à bout plat permettant une rotation de 360 degrés, un point s'affiche à côté du cercle extérieur pour indiquer la rotation de la plume.



Le pinceau fantôme amélioré vous fournit des renseignements visuels sur votre plume plus détaillés que ceux fournis par la tablette.

Configuration des bibliothèques par défaut

Corel Painter propose des bibliothèques standard de styles, de papiers, de masques, de plans, d'images et de nuanciers. La section Bibliothèques de la page Général de la boîte de dialogue Préférences permet de désigner les bibliothèques qui apparaissent par défaut.

Pour définir les bibliothèques par défaut

- Entrez le nom du fichier de bibliothèque dans les champs Masques et Images.



Les bibliothèques par défaut doivent être placées dans le dossier Corel Painter.

Configuration des préférences de duplication rapide

Vous pouvez personnaliser l'effet Duplication rapide. Vous pouvez choisir de supprimer l'image source ou d'activer le papier calque. Vous pouvez également sélectionner le dernier duplicateur ou choisir de dupliquer les couleurs avec n'importe quelle variante de style.

Pour définir les préférences de duplication rapide

- 1 Choisissez le menu Corel Painter 11 ► Préférences ► Général (Mac OS), ou Édition ► Préférences ► Général (Windows).
- 2 Dans la zone Duplication rapide de la boîte de dialogue Préférences, cochez ou désactivez les cases suivantes :
 - Supprimer l'image à partir de la réplique. Lorsqu'elle est activée, cette option supprime automatiquement le contenu du fichier dupliqué.
 - Activer le papier calque. Lorsqu'elle est activée, cette option active automatiquement la fonction Papier calque.
- 3 Cochez l'une des cases suivantes :
 - Passer aux duplicateurs active automatiquement la dernière variante de duplicateur utilisée.
 - Couleur source utilise la variante de style active pour dupliquer la couleur sous-jacente.Par défaut, la case Passer aux duplicateurs est cochée. Vous devez désactiver la case Passer aux duplicateurs pour pouvoir cocher la case Couleur source.

Enregistrement automatique des scripts

Lorsque vous créez une image, Corel Painter enregistre toutes les opérations que vous effectuez. Le script d'arrière-plan ainsi créé est enregistré dans la palette Scripts. La préférence Conserver les scripts permet d'indiquer pendant combien de temps Corel Painter doit conserver les scripts d'arrière-plan avant de les supprimer.

Pour rétablir la préférence Conserver les scripts

- 1 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - (Mac OS) Cliquez sur le menu Corel Painter 11 ► Préférences ► Général.
 - (Windows) Choisissez Édition ► Préférences ► Général.
- 2 Spécifiez le nombre de jours pendant lesquels Corel Painter doit conserver les scripts d'arrière-plan dans la zone Conserver les scripts.

Pour plus d'informations sur la création et l'utilisation des scripts, reportez-vous à « Scripts » dans l'aide.

Préférences d'enregistrement

Les préférences d'enregistrement de Corel Painter vous permettent de créer des fichiers :

Pour créer un fichier de sauvegarde lorsque vous enregistrez votre travail

- 1 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- (Mac OS) Cliquez sur le menu Corel Painter 11 ► Préférences ► Général.
- (Windows) Choisissez Édition ► Préférences ► Général.

2 Cochez la case Créer une copie de sauvegarde à l'enregistrement.

Incément de redimensionnement de l'embout

L'option de préférence Incément de redimensionnement de l'embout permet d'indiquer la valeur d'incrément en pixels.

Unités

La préférence Unités vous permet de sélectionner les unités de mesure utilisées par les différents curseurs et autres options de mesure de l'application.

Préférence de duplication

Lorsque vous dupliquez une image, Corel Painter utilise les informations de couleurs de l'original pour le remplissage de la réplique. Si vous préférez que Corel Painter indique quelle partie de l'image originale vous êtes en train de dupliquer, cochez la case Repérer le déplacement sur l'original par une croix.

Afficher les vues en zoom arrière par moyenne

Lorsque vous affichez une image selon un rapport d'agrandissement inférieur à 100 %, le dessin à l'écran est recomposé plus rapidement si vous désactivez cette option et plus lentement, mais de façon plus fidèle, si vous l'activez.

Demander confirmation lors d'une conversion en plan

Cochez cette case si vous avez coché la case Transformer et ne plus redemander dans la boîte de dialogue Transformation et souhaitez rétablir la boîte de dialogue.

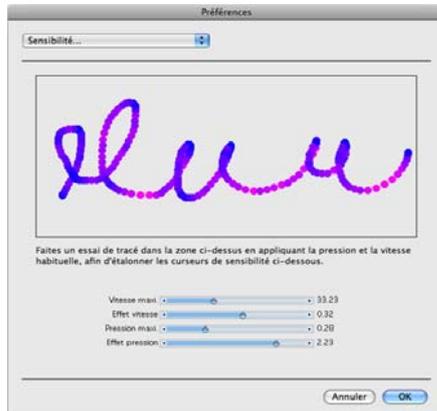
Préférences de sensibilité à la pression et à la vitesse

Lorsque vous dessinez avec un outil de dessin traditionnel, la pression exercée conditionne la densité et la largeur des traits. Avec un stylet sensible à la pression, Corel Painter offre le même type de contrôle. Chaque artiste dessine ses traits avec une force et une pression qui lui sont propres. La préférence Sensibilité à la pression et à la vitesse vous permet d'adapter Corel Painter à la force de votre main. Elle est particulièrement utile pour les artistes au toucher léger. Si un tracé léger ne laisse apparaître aucune couleur, utilisez la préférence Sensibilité à la pression et à la vitesse pour augmenter la sensibilité du programme.

Vous pouvez également changer de sensibilité entre les différentes phases d'un projet. Utilisez, par exemple, un toucher léger (c'est-à-dire une sensibilité élevée) quand vous faites une esquisse avec une variante Crayon, puis réglez la sensibilité pour plus de pression quand vous passez à une variante Peinture à l'huile. Corel Painter enregistre d'une session à l'autre la valeur de la préférence Sensibilité, ainsi la dernière valeur de sensibilité définie est utilisée comme valeur par défaut au prochain démarrage de l'application.

Pour régler la sensibilité à la pression et à la vitesse

- 1 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - (Mac OS) Cliquez sur le menu Corel Painter 11 ► Préférences ► Sensibilité.
 - (Windows) Choisissez Édition ► Préférences ► Sensibilité.
- 2 Dessinez un trait normal dans la zone d'essai.
Utilisez une pression et une vitesse qui vous conviennent pour dessiner ou peindre. Déplacez les curseurs pour effectuer des ajustements.



La boîte de dialogue Sensibilité permet de personnaliser la façon dont Corel Painter réagit à la pression et à la vitesse de votre trait.

Préférences de touches personnalisées

Dans Corel Painter, vous pouvez affecter des commandes du programme aux touches de votre clavier. Cela permet d'économiser du temps en bénéficiant d'un accès immédiat à vos commandes préférées par l'intermédiaire du clavier. Outre les touches de caractère, numériques, de fonction et spéciales, vous pouvez utiliser les touches Tabulation, Retour arrière (Windows), Arrière, Insertion, Origine, Fin, Page précédente, Page suivante, Flèche haut, Flèche bas, Flèche gauche, Flèche droite et Barre d'espace. Vous pouvez utiliser des touches déjà utilisées dans d'autres raccourcis clavier.

Vous pouvez également créer une série de raccourcis clavier (ou combinaisons de touches) d'après les changements apportés à la combinaison de touches par défaut. Vous pouvez même générer le résumé HTML d'une combinaison de touches pour référence.

Pour affecter des commandes à des touches

- 1 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - (Mac OS) Cliquez sur le menu Corel Painter 11 ► Préférences ► Touches personnalisées.
 - (Windows) Choisissez Édition ► Préférences ► Touches personnalisées.
- 2 Choisissez une combinaison de touches dans le menu déroulant Combinaison de touches.
- 3 Choisissez l'une des options suivantes dans le menu Raccourcis :

- Menus Applications permet de créer ou modifier les raccourcis des commandes de menu de la barre de menus.
 - Menus de palettes permet de créer ou modifier les raccourcis des commandes de menu de palette.
 - Outils permet de créer ou modifier les raccourcis d'outils.
 - Autres permet de créer ou modifier les raccourcis de commandes pour des éléments autres que les menus, les palettes ou les outils.
- 4 Choisissez une commande dans la liste Commandes de l'application, puis tapez les raccourcis clavier à affecter. Si le raccourci choisi est déjà utilisé, un message s'affiche sous cette liste.
- 5 Effectuez l'une des opérations suivantes :
- Cliquez sur Accepter pour affecter le raccourci clavier à la commande.
- La commande à laquelle le raccourci clavier était précédemment affecté n'est plus associée à aucun raccourci.
- Cliquez sur Accepter et aller au conflit pour affecter le raccourci clavier à la nouvelle commande puis affecter un autre raccourci à la commande conflictuelle.

Pour rétablir les raccourcis clavier

Action à réaliser	Procédure
Rétablir le dernier raccourci clavier créé ou modifié	Cliquez sur Annuler.
Rétablir tous les raccourcis clavier créés ou modifiés depuis l'ouverture de la boîte de dialogue Préférences	Cliquez sur Rétablir. Dans la boîte de dialogue d'avertissement, cliquez sur Oui.
Pour rétablir tous les raccourcis clavier par défaut	Cliquez sur Réglages par défaut. Dans la boîte de dialogue d'avertissement, cliquez sur Oui.

Pour gérer les combinaisons de touches

Action à réaliser	Procédure
Ouvrir une combinaison de touches existante	Cliquez sur le bouton Ouvrir  . Dans la boîte de dialogue Ouvrir la combinaison de touches, sélectionnez une combinaison de touches, puis cliquez sur Ouvrir.
Créer une nouvelle combinaison de touches d'après une combinaison existante	Cliquez sur le bouton  . Dans la boîte de dialogue Enregistrer la nouvelle combinaison de touches, entrez un nom pour la combinaison de touches dans la zone Nom du fichier, puis cliquez sur Enregistrer.

Action à réaliser	Procédure
Enregistrer la combinaison de touches	Cliquez sur le bouton  . Dans la boîte de dialogue Enregistrer la combinaison de touches, entrez un nom pour la combinaison de touches dans la zone Nom du fichier, puis cliquez sur Enregistrer.
Créer un résumé HTML de la combinaison de touches active	Cliquez sur le bouton  . Dans la boîte de dialogue Enregistrer la combinaison de touches, entrez un nom dans la zone Nom du fichier, puis cliquez sur Enregistrer.
Supprimer la combinaison de touches	Cliquez sur le bouton  .



Il est impossible d'importer des fichiers de combinaison de touches créés sous Mac OS dans Corel Painter pour Windows. Inversement, il est impossible d'importer des fichiers de combinaison de touches créés sous Windows dans Corel Painter pour Mac OS.

Préférences d'annulation

Les niveaux d'annulation multiples permettent d'annuler et de réinstaurer jusqu'à 32 niveaux de modification. Corel Painter définit ce paramètre à 32 niveaux par défaut.

Le nombre de niveaux d'annulation s'applique globalement à tous les documents ouverts. Si donc vous avez défini cinq niveaux d'annulation, ouvert deux documents et annulé trois opérations dans le premier document, vous ne pouvez en annuler que deux dans le second.

Les niveaux d'annulation multiple peuvent mobiliser un espace important sur votre disque. Si vous faites plusieurs opérations sur une image entière, toute l'image doit être enregistrée à chaque étape d'annulation.

Pour définir des niveaux d'annulation

- Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - (Mac OS) Cliquez sur le menu Corel Painter 11 ► Préférences ► Annulations.
 - (Windows) Choisissez Édition ► Préférences ► Annulations.
- Entrez un nombre compris entre 1 et 32 dans la zone prévue à cet effet.

Préférences des formes

Vous pouvez définir le trait et le remplissage par défaut dans la page Formes de la boîte de dialogue Préférences. Ces réglages sont appliqués aux nouvelles formes créées. Si vous cochez la case Agrandir les poignées, les poignées de contrôle des courbes de Bézier sont plus grandes et vous conviennent peut-être mieux. Vous pouvez aussi spécifier les couleurs des demi-tangentes, des points sélectionnés et des contours.

Pour modifier les préférences des formes

1 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- (Mac OS) Cliquez sur le menu Corel Painter 11 ► Préférences ► Formes.
- (Windows) Choisissez Édition ► Préférences ► Formes.

2 Sélectionnez vos préférences parmi les options suivantes :

- Options de tracé : ces options conditionnent la façon dont Corel Painter affiche les formes lorsque que vous les créez (Au traçage) et lorsqu'un tracé de forme est fermé (À la fermeture). Le paramètre Au traçage a pour valeur par défaut Trait dans la couleur activée ; le paramètre À la fermeture a pour valeur par défaut Trait dans la couleur activée.
- Agrandir les poignées : cette option permet de définir la taille des points d'ancrage et des poignées de demi-tangente. Elle peut les rendre plus faciles à attraper et à faire glisser. Si vous voulez de grands points et poignées, activez cette option.
- Contour : cette option permet de spécifier la couleur du tracé du contour des formes. Cliquez deux fois sur la case de couleur pour changer la couleur.
- Point sélectionné : cette option permet de spécifier la couleur des points d'ancrage sélectionnés (les points d'ancrage non sélectionnés apparaissent évidés). Cliquez deux fois sur la case de couleur pour changer la couleur.

- Demi-tangente : cette option permet de spécifier la couleur des demi-tangentes et des poignées de contrôle. Cliquez deux fois sur la case de couleur pour changer la couleur.
- Tolérance: détermine la distance minimale, en pixels, entre le tracé ou la forme pour que se produise l'alignement automatique.
- Peindre les formes masquées : aligne un trait sur une forme ou un tracé masqués.

Préférences de système d'exploitation (Windows)

Les ordinateurs fonctionnant sous Windows disposent d'options supplémentaires.

Option d'impression

Dans la page Système d'exploitation de la boîte de dialogue Préférences, si vous décochez la case Pas d'impression par bande du paramètre Option d'impression, l'impression par bandes est désactivée. La désactivation de l'impression par bandes peut optimiser l'impression sur certaines imprimantes PostScript tout en nuisant aux performances de certaines imprimantes bitmap, comme les imprimantes HP® Deskjet®. La plupart des imprimantes matricielles sont plus rapides si l'option Pas d'impression par bande reste désactivée. Si vous rencontrez des problèmes pour imprimer en orientation paysage, essayez d'activer cette fonction.

Option d'affichage

Si le pilote d'affichage vidéo est configuré pour afficher les couleurs sur 16 bits, les couleurs peuvent apparaître inégales lorsque vous utilisez Corel Painter. Cochez la case Pas de bitmap DDB pour corriger ce problème sur la majorité des affichages 16 bits. Si vous n'utilisez pas un affichage 16 bits, l'activation de cette option n'affecte en rien votre système.

Pour accéder aux préférences de système d'exploitation (Windows)

- Choisissez Édition ► Préférences ► Système d'exploitation.

Préférences de palettes et d'interface utilisateur

Corel Painter permet de contrôler l'amarrage et l'association des palettes. Vous pouvez également définir la couleur de fond de la fenêtre.

Pour modifier le comportement des palettes

- 1 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - (Mac OS) Cliquez sur le menu Corel Painter 11 ► Préférences ► Palettes et interface utilisateur.
 - (Windows) Choisissez Édition ► Préférences ► Palettes et interface utilisateur.
- 2 Choisissez vos préférences parmi les options suivantes :

- Défilement automatique permet de faire défiler une palette qui comporte de nombreux éléments de façon automatique.
- Point d'attraction détermine le point d'amarrage des palettes sur les autres éléments de l'interface utilisateur.
- Tolérance magnétique détermine la distance minimale, en pixels, comprise entre la palette et les autres éléments de l'interface utilisateur avant l'amarrage.

Pour modifier la couleur de fond de la fenêtre

- 1 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - (Mac OS) Choisissez Corel Painter 11 ► Préférences ► Palettes et interface utilisateur.
 - (Windows) Choisissez Édition ► Préférences ► Palettes et interface utilisateur.
- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Pour utiliser la couleur principale active, cliquez sur Utiliser la couleur active.
 - Pour choisir une autre couleur, cliquez sur Couleur personnalisée, sélectionnez une couleur dans la boîte de dialogue Couleurs, puis cliquez sur OK.

Utilisation de deux moniteurs

Il est possible d'afficher l'interface utilisateur de Corel Painter sur deux moniteurs ou plus. Vous pouvez faire glisser les palettes de Corel Painter, la barre de propriétés et

la boîte à outils vers l'un ou l'autre des moniteurs ; toutefois, chaque palette doit être affichée dans son intégralité sur un seul moniteur à la fois. Si une palette chevauche deux moniteurs, elle s'aligne automatiquement sur le bord vertical le plus proche du moniteur sur lequel est affichée la plus grande partie de la palette. Si la palette est répartie de façon égale sur les deux moniteurs, elle s'aligne sur le bord vertical du moniteur gauche.

Pour de meilleures performances, assurez-vous que la même résolution est définie sur les deux moniteurs. Sous Windows, vous devez étirer la fenêtre de l'application afin de l'étendre sur les deux moniteurs, puis réorganiser votre espace de travail. Pour plus d'informations sur la configuration de votre système afin d'obtenir un affichage de Corel Painter sur deux moniteurs ou plus, reportez-vous à la documentation de votre système d'exploitation.

Prise en charge de la tablette Wacom Intuos

Corel Painter prend en charge la tablette, le stylet et la fonction d'aérographe Wacom® Intuos®.

Peinture avec une tablette et un stylet Intuos

La tablette Intuos offre une sensibilité à la pression de 1 024 niveaux pour vous aider à créer des courbes harmonieuses, des transitions progressives et des traits précis. Corel Painter

vous permet de tirer le meilleur parti des données d'inclinaison et d'orientation du stylet Intuos de façon originale et créative.



Avant d'utiliser Corel Painter avec votre tablette Wacom Intuos 3 pour Mac OS, vous devez vous assurer que le pilote Wacom Intuos 3 que vous avez installé est optimisé pour son utilisation avec l'application. Pour cela, accédez aux préférences système Mac OS, puis choisissez la commande Tablette Wacom. Choisissez Fonctions dans la zone Outil, puis cliquez sur le bouton Touch Strip qui s'affiche. Dans la zone Touch Strip, vérifiez que les fonctions de gauche et de droite sont toutes deux définies sur Scroll.

L'option de mode de souris du tableau de bord Wacom, grâce à laquelle le stylet peut se comporter comme une souris, est incompatible avec Corel Painter. Restez toujours en mode Stylet lorsque vous dessinez avec une tablette et un stylet Intuos.

Personnalisation de la sensibilité à la pression et à la vitesse

Chaque graphiste applique au stylet Intuos une pression qui lui est propre. Les préférences Sensibilité de Corel Painter vous permettent d'adapter le fonctionnement de votre tablette en fonction de la sensibilité à la pression nécessaire. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Préférences de sensibilité à la pression et à la vitesse » à la page 46.

Association des fonctions stylet aux paramètres Expression

Les choix effectués dans la zone Expression du créateur de styles permettent de lier des attributs comme l'opacité, le grain, l'angle, la taille, le tremblement, la saturation, le mélange, le débit et le relief aux informations envoyées par le stylet, c'est-à-dire la vitesse, la direction, la pression, l'inclinaison et l'orientation. Pour plus d'informations sur l'utilisation de la zone Expression du créateur de styles, voir « Curseurs » à la page 220.

Utilisation de l'option Taille min.

L'option Taille min. de Corel Painter vous permet de tirer davantage parti des données transmises par le stylet. Lorsque, dans la zone Expression du créateur de styles, vous associez l'épaisseur du tracé à la pression exercée sur le stylet et que l'option Taille min. est définie sur un faible pourcentage de l'épaisseur sélectionnée, les traits que vous tracez à l'aide du stylet peuvent être étonnamment réalistes.

Utilisation de la molette Aérographe du stylet Intuos

L'aérographe Intuos, le premier véritable aérographe informatisé, permet d'agir du bout des doigts sur le débit de peinture. Les aéroglyphes de Corel Painter réagissent aux données d'angle (inclinaison), d'orientation (direction) et de débit (molette) du stylet Intuos, ce qui donne un aspect vraiment réaliste au dessin. Par exemple, lorsque vous inclinez le stylet, de petites taches de matière se posent sur le

papier et reflètent l'inclinaison. Les aéroglyphes disponibles dans Corel Painter créent des sections coniques qui reflètent les mouvements du stylet.

Les aéroglyphes de Corel Painter prennent également en compte la position de la molette Aérographe du stylet Intuos. Comme la molette de positionnement de l'aiguille d'un vrai aérographe, la molette Intuos contrôle le débit de l'aérographe. Pour plus d'informations sur l'utilisation des nouveaux aéroglyphes, voir « Peinture avec des aéroglyphes » à la page 137.

Utilisation de plusieurs stylets Intuos

Tous les stylets Intuos, standard ou aérographe, sont livrés avec le module Tool ID™, qui permet de configurer et d'utiliser plusieurs stylets lors d'une séance de travail avec Corel Painter. Supposons, par exemple, que vous disposiez de deux stylets Intuos, le stylet 1 et le stylet 2. Le stylet 1 est défini sur une variante du style Peinture à l'huile, tandis que le stylet 2 est défini sur une variante Artistes.

Chaque fois que vous approchez le stylet 1 de la tablette, Corel Painter sélectionne automatiquement le style Huile. De même, chaque fois que vous approchez le stylet 2 de la tablette, Corel Painter sélectionne le style Artistes. Si vous avez modifié l'outil affecté à l'épaisseur d'un stylet ou d'autres attributs, Corel Painter mémorise ces modifications et les rappelle chaque fois que vous reprenez le stylet correspondant.

John Derry



Daniel Cox



Cliff Cramp



Utilisation de textures, de motifs et de tissus

Corel Painter vous permet d'appliquer des textures de papier, des dégradés, des motifs et des tissus à votre image en peignant dessus, en les faisant interagir, en utilisant un aérographe ou en leur appliquant des distorsions. Vous pouvez même créer vos propres textures, motifs ou tissus. Corel Painter vous permet de faire des essais en toute liberté sans interrompre votre travail de création : plus besoin de foncer dans un magasin pour racheter un tube de peinture ou trouver le papier adéquat.

Les textures, motifs et tissus servent à :

- charger le pinceau avec une matière avant de peindre ;
- remplir des sélections à l'aide de l'outil Pot de peinture ou de la commande Remplir du menu Effets ;
- contrôler certains effets d'image, tels que l'option Appliquer une texture.

Ce chapitre explique non seulement comment sélectionner, personnaliser et créer des textures, des motifs et des tissus, mais comment les enregistrer dans une bibliothèque afin de pouvoir les réutiliser.

Les papiers, les motifs et les tissus utilisent tous des bibliothèques. Les bibliothèques par défaut proposent des exemples. Vous en trouverez encore davantage, ainsi que d'autres matières, sur le DVD de Corel Painter et sur le site Web de Corel. Pour plus d'informations sur les bibliothèques

et apprendre notamment à charger des bibliothèques auxiliaires, à en créer et à gérer leur contenu, voir « Qu'est-ce qu'une bibliothèque ? » dans l'aide.

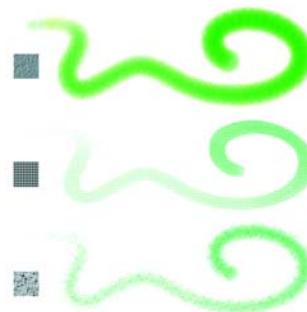
Cette section contient les rubriques suivantes :

- Utilisation d'une texture de papier
- Utilisation des motifs
- Utilisation des tissus

Utilisation d'une texture de papier

Avec les outils artistiques classiques, le résultat obtenu avec un instrument de dessin dépend de la texture de la surface sur laquelle on l'applique. Corel Painter vous permet de maîtriser la texture de la zone de travail pour obtenir les résultats que vous obtiendriez avec un instrument de dessin classique sur une surface donnée : crayon sur du papier pour aquarelle, feutres sur du papier coton, craie sur un trottoir, etc.

Certains styles, comme Aérographes, ne révèlent pas la texture du papier dans leurs traits. Ce style reproduit le comportement d'un aérographe classique.



La plupart des styles interagissent avec la texture de papier sélectionnée.

Vous pouvez utiliser les textures de papier de diverses manières. Les styles interagissent avec le grain du papier, tout comme les outils concrets réagissent à la texture des surfaces qu'ils touchent. Le grain du papier se révèle pratique lorsque vous utilisez la commande Texture ou d'autres effets tels que l'effet Sous-verre. Vous pouvez sélectionner différentes textures de papier, les modifier, les organiser dans des bibliothèques et même créer des textures personnalisées.

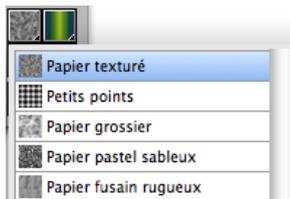
Dans Corel Painter, les styles qui réagissent au grain du papier ont une méthode granuleuse. Pour plus d'informations sur les modes de styles, voir « Méthodes et sous-catégories » à la page 180.



Les deux termes « grain du papier » et « texture du papier » sont utilisés dans cette documentation de façon synonymique.

Sélection des textures de papier

Toutes les textures de papier sont stockées dans la palette Papiers. Dans cette palette, vous pouvez sélectionner des papiers, inverser et redimensionner le grain ou encore créer un grain aléatoire, contrôler la luminosité et le contraste, de même qu'ouvrir d'autres bibliothèques de papiers. Pour plus d'informations sur l'utilisation des bibliothèques, voir « Création d'une bibliothèque » dans l'aide.



Sélecteur de papiers de la palette Papiers.

Pour choisir une texture de papier

- 1 Choisissez Fenêtre ► Bibliothèques ► Papiers.
La palette Papiers s'affiche. Si la palette n'est pas développée, cliquez sur la flèche correspondante.
- 2 Dans la palette Papiers, cliquez sur le sélecteur de papiers pour afficher les textures disponibles.

- 3 Choisissez une texture de papier dans le sélecteur de papiers.

La palette Papiers affiche les dimensions du papier sélectionné (en pixels). Corel Painter le dispose en mosaïque pour que la zone de travail soit recouverte au maximum.



Vous pouvez également choisir une texture à partir du sélecteur de papiers de la boîte à outils.

Corel Painter utilise la texture sélectionnée. Vous pouvez y appliquer quelques traits puis changer de papier et faire d'autres traits pour varier les résultats.

Création de textures de papier

La commande Créer un papier permet de créer vos propres textures de papier. La commande Capturer un papier convertit une partie d'une image en texture de papier. Lorsque vous enregistrez les textures, elles deviennent disponibles dans la palette Papiers.

Pour créer une texture de papier

- 1 Choisissez Fenêtre ► Bibliothèques ► Papiers.
- 2 Cliquez sur la flèche dans le coin supérieur de la palette Papiers, puis choisissez Créer un papier.
- 3 Dans la boîte de dialogue Créer un papier, choisissez un motif dans le menu déroulant Motif pour en faire la base de votre texture de papier.
- 4 Réglez le curseur Pas.

Orientez-le vers la droite pour augmenter l'espace entre les lignes et les colonnes du motif sélectionné.

- 5 Réglez le curseur Angle qui, par ailleurs, permet de changer la direction des lignes du motif.
- 6 Lorsque la texture vous plaît, nommez-la et cliquez sur OK.

Cette nouvelle texture devient le dernier élément du sélecteur de papiers.



Vous pouvez aussi utiliser le sélecteur de papiers de la boîte à outils pour créer un papier. Pour ce faire, cliquez sur le sélecteur de papiers puis sur la flèche du menu du sélecteur et, enfin, sur Créer un papier.



La boîte de dialogue Créer un papier permet de créer vos propres textures en mettant à profit les motifs du menu déroulant Motif.

Pour capturer une texture de papier

- 1 Ouvrez ou créez une image.
- 2 Sélectionnez la totalité ou une partie de l'image source.
- 3 Dans la palette Papiers, cliquez sur la flèche dans le coin supérieur, puis choisissez Capturer un papier.

Si vous voulez estomper les contours, déplacez vers la droite le curseur Transition dans la boîte de dialogue Enregistrer le papier.

- 4 Nommez votre nouvelle texture et cliquez sur OK.
Cette texture apparaît maintenant dans le sélecteur de papiers et s'ajoute à la bibliothèque courante.



Vous pouvez aussi capturer une texture de papier à l'aide du sélecteur de papiers de la boîte à outils. Pour cela, il faut cliquer sur le sélecteur de papiers puis sur la flèche du menu du sélecteur et, enfin, sur Capturer.

La fonction Créer un motif fractal produit d'excellentes textures, de même que certains tissus. Pour plus d'informations, voir « Création de motifs fractals » dans l'aide.

Ajustement du grain

Lorsque vous utilisez un style qui interagit avec le grain du papier, les résultats se manifestent sur chaque trait. Si vous utilisez un stylet et une tablette, vous pouvez adapter le grain du papier en modifiant le trait du stylet sur une tablette sensible à la pression. Dans la plupart des cas, un trait léger colore uniquement les sommets et arêtes du grain, alors qu'un trait appuyé épouse les imperfections du papier. Vous pouvez également modifier le grain du papier en redéfinissant les paramètres du grain à partir de la page Créateur de traits du créateur de styles.

Si vous voulez que le grain du papier soit uniforme dans toute l'image, commencez par créer l'illustration, puis appliquez le grain comme texture. Si vous appliquez la texture de papier avant de créer l'image, la texture est effaçable et vous ne pouvez pas effacer la texture de papier sans effacer les traits en même temps. C'est pourquoi il est généralement préférable d'ajouter la texture de papier lors de la dernière étape de la création graphique.

Par défaut, le grain du papier est fixe, ce qui signifie que la texture apparaît dans la même position chaque fois que vous appliquez un trait. Mais vous pouvez modifier ce réglage si vous voulez que le grain soit appliqué de manière aléatoire.

Vous pouvez aussi modifier l'aspect des traits en faisant interagir le grain du papier avec le sens des traits. Cette option fonctionne à merveille lorsque vous peignez à l'aide d'un stylet et que vous utilisez certains papiers et styles.

Si la combinaison style/papier que vous utilisez vous plaît, vous pouvez l'enregistrer comme aspect.

Pour créer un grain aléatoire

- 1 Choisissez Fenêtre ► Créateur de styles.
- 2 Cliquez sur l'onglet Créateur de traits, puis choisissez Aléatoire.
- 3 Activez l'option Grain aléatoire.



L'option Grain aléatoire n'est pas disponible pour tous les traits.

Pour activer le grain directionnel du grain de papier

- 1 Choisissez Fenêtre ► Bibliothèques ► Papiers.
- 2 Cliquez sur le bouton Grain directionnel .



Les facteurs tels que la pression exercée sur le stylet, le papier et la variante de style influent sur l'aspect des traits lorsque l'option Grain directionnelle est activée. Les papiers au grain prononcé, comme le fil du bois et la toile au plâtre, donnent les meilleurs résultats.

Inversion et mise à l'échelle des textures de papier

La texture de papier est comparable à un paysage en trois dimensions. En général, les styles réagissent à la texture du papier en colorant les sommets et en ignorant les creux. Mais, en activant l'option Inverser le grain, vous amenez la couleur à remplir les creux plutôt que les sommets. De même, en ajustant l'échelle, vous pouvez redimensionner la texture de papier et accessoirement modifier l'apparence du grain dans les traits et dans l'image.

Pour inverser le grain du papier

- 1 Choisissez Fenêtre ► Bibliothèques ► Papiers.
- 2 Dans la palette Papiers, effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Cliquez sur la flèche dans le coin supérieur de la palette, puis sur Inverser le grain.

- Cliquez sur le bouton Inverser le grain .



Vous pouvez également inverser le grain avec le sélecteur de papiers de la boîte à outils. Pour cela, il suffit de cliquer sur le sélecteur de papiers, la flèche du menu du sélecteur et l'option Inverser le grain.



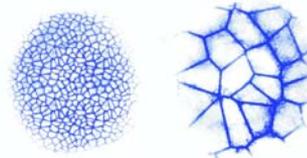
Deux traits qui se chevauchent. Le trait vert a été peint avec le grain de papier inversé.

Pour modifier la taille du grain

- 1 Choisissez Fenêtre ► Bibliothèques ► Papiers.
- 2 Dans la palette Papiers, utilisez le curseur d'échelle du papier pour redimensionner le grain.
L'aperçu de la texture du papier actualise les nouvelles dimensions qui peuvent aller de 25 % à 400 %.



La mise à l'échelle de grandes textures peut énormément solliciter la mémoire vive. Dans Corel Painter, la plupart des textures varient entre 50 et 400 pixels carrés à une échelle de 100 %.



Traits appliqués à des grains à différentes échelles.

Utilisation des motifs

Un motif, dont la plus petite unité s'appelle un carreau, est un dessin itératif. Lorsque vous remplissez une zone avec un motif, le dessin itératif est répété autant de fois que nécessaire.

Les motifs vous permettent d'effectuer les actions suivantes :

- remplir des sélections avec une image ;
- peindre des motifs directement sur l'image à l'aide de plumes à motif ;
- peindre à l'aide d'un duplicateur ;
- contrôler les effets spéciaux des images.

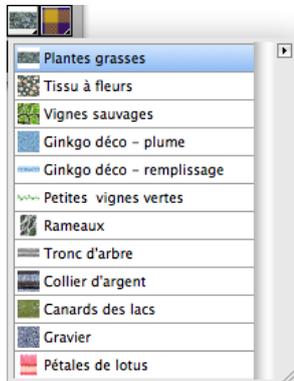
Vous trouverez un choix de motifs dans la bibliothèque de motifs par défaut ainsi que sur le DVD de Corel Painter 11.

Sélection de motifs

La palette Motifs affiche un aperçu du motif, indique les dimensions de l'image et contient des options permettant de mettre à l'échelle les carreaux et de les disposer dans les remplissages.

Les motifs se créent par la répétition d'une image rectangulaire sur une surface. Dans le meilleur des cas, les images sont conçues pour se répéter sans raccord. Corel Painter propose plusieurs fonctions pour vous aider à créer des carreaux parfaits.

Vous pouvez capturer un motif après l'avoir créé et le transformer en motif en quinconce à la manière des papiers peints. Il est aussi possible d'ajouter des motifs de votre cru à la bibliothèque de motifs.



Sélecteur de motifs de la palette Motifs.

Vous avez la possibilité d'utiliser des motifs fractals très intéressants afin de créer des paysages dans Corel Painter.

Pour choisir un motif

- 1 Choisissez Fenêtre ► Bibliothèques ► Motifs.
Si nécessaire, cliquez sur la flèche pour la développer.
- 2 Dans la palette Motifs, cliquez sur le sélecteur de motifs.
- 3 Choisissez un motif dans la liste.



Vous pouvez également choisir un motif à partir du sélecteur de motifs de la boîte à outils.

Pour ajuster l'aspect d'un motif

- 1 Choisissez Fenêtre ► Bibliothèques ► Motifs.
- 2 Choisissez un motif dans le sélecteur de motifs.
- 3 Activez l'une des options suivantes :
 - Motif rectangulaire : les carreaux  sont disposés sur une grille régulière pour les remplissages. Le curseur de décalage n'intervient pas.
 - Décalage horizontal : les carreaux  sont décalés dans les lignes suivantes. Le curseur de décalage règle l'importance du décalage.
 - Motif vertical : les carreaux  sont décalés dans les colonnes suivantes. Le curseur de décalage règle l'importance du décalage.
- 4 Réglez le curseur d'échelle du motif pour contrôler les dimensions du motif.

Une fois que ces options sont définies, le motif est prêt à l'emploi.

Pour remplir une image avec les carreaux d'un motif

- 1 Dans la palette Motifs, choisissez un motif.
- 2 Cliquez sur le menu Edition ► Remplir.
- 3 Dans la boîte de dialogue Remplir, choisissez Motif.



L'image doit être plus grande que le carreau pour que la mosaïque soit visible dans l'image.

Pour peindre avec un motif :

- 1 À partir du sélecteur de styles, choisissez un style qui applique une matière à un document.
- 2 Sous l'onglet Créateur de traits dans la boîte de dialogue Créateur de styles, cliquez sur Général.
- 3 Dans le menu déroulant Source, choisissez l'une des options suivantes :
 - Motif : pour peindre avec un motif vide de toute donnée sur le masque.
 - Motif avec masque : pour peindre en mettant à profit des données du masque contenues dans le motif.
 - Motif comme opacité : pour peindre avec un motif à l'opacité réduite.
- 4 Choisissez Fenêtre ► Bibliothèques ► Motifs.
- 5 Choisissez un motif dans le sélecteur de motifs.
- 6 Peignez dans l'image.



Si vous n'avez pas encore défini une source, Corel Painter utilise le motif en cours pour toute opération visant à reproduire des couleurs ou des niveaux de luminance. Cela signifie que vous pouvez peindre avec un motif utilisant un style duplicateur.

Si l'option Source est grisée, vous pouvez utiliser le style sélectionné uniquement pour appliquer de la couleur. Dans ce cas, sélectionnez un style calculé ou l'option Calculé dans le menu déroulant Types de formes.

N'oubliez pas que la direction du motif est importante lorsque vous peignez. Corel Painter le retourne lorsque vous changez de direction, aussi, tracez vos traits dans le même sens pour obtenir un effet uniforme.

Création et capture de motifs

Trois méthodes permettent de créer un motif dans Corel Painter :

- Définir l'image courante comme motif, puis l'ajouter à la bibliothèque de motifs.
- Créer une sélection rectangulaire, puis la capturer comme motif. Pour plus d'informations sur la création de sélections, voir « Création de sélections » dans l'aide.
- Créer un motif fractal et l'ajouter à la bibliothèque. Pour plus d'informations sur la création de motifs fractals, voir « Création de motifs fractals » dans l'aide.

Une fois le carreau du motif créé, vous pouvez le retoucher de telle sorte qu'il se répète sans raccord. Pour plus d'informations, voir « Création de carreaux sans raccord » dans l'aide.

Les images que vous convertissez en motifs et enregistrez au format RIFF conservent leurs caractéristiques d'origine, celles de motif, même après avoir été enregistrées et rouvertes. Pour que le sélecteur de motif reste facile à manipuler, tâchez de limiter la taille des bibliothèques. Pensez aussi au Gestionnaire de motifs pour créer de nouvelles bibliothèques et supprimer les motifs inutiles. Vous pouvez alterner entre plusieurs bibliothèques pour accéder au jeu de motifs de votre choix. Pour plus d'informations sur les gestionnaires, voir « Création d'une bibliothèque » dans l'aide.

Si l'aperçu d'un motif n'est pas assez détaillé ou si vous voulez modifier un motif existant, ouvrez le carreau dans sa propre fenêtre. En ouvrant un motif sous forme de fichier, vous pouvez le voir de près et le modifier.

Dès qu'un motif devient un carreau, vous pouvez peindre au-delà du bord de la zone de travail et voir le trait apparaître automatiquement de l'autre côté. Pour plus d'informations sur la modification des carreaux, voir « Création de carreaux sans raccord » dans l'aide.

Vous pouvez aussi créer des motifs à masque avec la variante de style Plumes à motif.

Pour créer un motif

- 1 Ouvrez le fichier image dont vous voulez vous inspirer.
- 2 Choisissez Fenêtre ► Bibliothèques ► Papiers.
La palette Motifs s'affiche.
- 3 Cliquez sur la flèche dans le coin supérieur, puis sur Définir.
- 4 Dans la palette Motifs, cliquez sur la flèche dans le coin supérieur, puis sur Ajouter une image à la bibliothèque.
- 5 Dans la boîte de dialogue Enregistrer l'image, donnez un nom à la sélection.



Lorsque l'outil Main est sélectionné, appuyez sur la touche Maj. et faites glisser les raccords vers le centre de l'image dans la fenêtre de document. Pour obtenir de meilleurs résultats, travaillez à une échelle de 100 %.

Pour capturer un motif

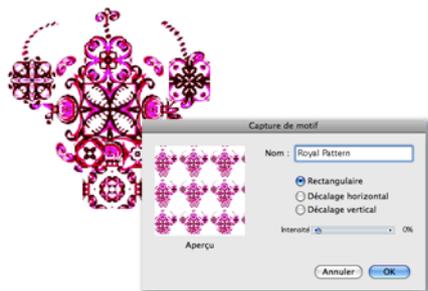
- 1 Avec l'outil Rectangle de sélection , sélectionnez la partie de l'image devant servir de motif.
N'oubliez pas que les bords de la sélection se rejoignent lorsque l'image est répétée. Procédez donc avec soin.
- 2 Choisissez Fenêtre ► Bibliothèques ► Motifs.
La palette Motifs s'affiche.
- 3 Cliquez sur la flèche dans le coin supérieur puis sur Capturer.
- 4 Activez l'une des options suivantes :

- Rectangulaire : le carreau est disposé sur une grille régulière pour les remplissages. Le curseur Intensité n'intervient pas.
- Décalage horizontal : les carreaux sont décalés dans les lignes suivantes. Le curseur Intensité règle l'importance du décalage.
- Décalage vertical : les carreaux sont décalés dans les colonnes suivantes. Le curseur Intensité règle l'importance du décalage.

La fenêtre d'aperçu se rafraîchit dès que vous modifiez la disposition des carreaux et le réglage du curseur Intensité.

5 Donnez au motif un nom descriptif.

Corel Painter capture le motif et l'enregistre dans la bibliothèque active.



La boîte de dialogue Capture de motif permet de définir l'importance et la direction du décalage des carreaux.

Pour modifier un carreau

- 1 Dans la palette Motifs, choisissez un motif à partir du sélecteur de motifs.
- 2 Cliquez sur la flèche dans le coin supérieur de la palette, puis sur Voir le motif.

Corel Painter ouvre le carreau sélectionné dans sa propre fenêtre de document.

Vous pouvez maintenant le modifier carreau du motif comme vous le feriez avec n'importe quelle image. Pour replacer le motif dans la palette, vous devez l'enregistrer dans la bibliothèque de motifs. Pour plus d'informations sur l'enregistrement des motifs dans une bibliothèque, voir « Utilisation des tissus » à la page 65.

Pour créer et utiliser un motif avec masque

- 1 Sélectionnez la zone de l'image devant servir de motif.
- 2 Dans la palette Motifs, cliquez sur la flèche dans le coin supérieur, puis sur Utiliser comme motif.
- 3 Dans la palette Motifs, cliquez sur la flèche dans le coin supérieur, puis sur Ajouter une image à la bibliothèque.
- 4 Dans la boîte de dialogue Enregistrer l'image, donnez un nom à la sélection, puis cliquez sur Enregistrer.
- 5 Dans le sélecteur de style, choisissez Plumes à motif dans la catégorie de style et Motif découpé du masque dans le sélecteur de variante.

Dans la palette Motifs, choisissez le motif avec masque enregistré à l'étape 4.

Utilisation des tissus

La palette Tissus est un métier à tisser virtuel pour qui veut créer des tissus pouvant servir de motifs de remplissage. Corel Painter comprend des bibliothèques de tissus et vous permet de modifier un tissu en changeant la manière dont il affiche l'échelle et l'épaisseur des fils ou encore en changeant la couleur. Vous pouvez aussi créer et enregistrer des motifs et prévisualiser les modifications apportées avant de les appliquer.

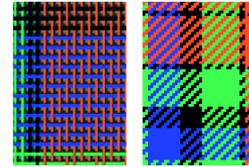
Choix des tissus

Vous pouvez choisir des tissus à partir du sélecteur de la palette Tissus. De plus, vous pouvez modifier l'affichage d'un tissu et régler les quatre curseurs au bas de la palette pour définir l'épaisseur et l'espacement des fils. Les deux premiers contrôlent les dimensions horizontales et les deux autres les dimensions verticales. En faisant jouer ces curseurs, vous arriverez à créer une grande variété de tissus à partir des motifs fournis.



Sélecteur de tissus de la palette Tissus.

Corel Painter peut afficher les fibres d'un tissu en deux ou trois dimensions, ombres comprises.



Un tissu change d'aspect selon que vous l'affichez en deux ou en trois dimensions.

Pour choisir un tissu

- 1 Choisissez Fenêtre ► Bibliothèques ► Tissus.
Au besoin, cliquez sur la flèche pour développer la palette.
- 2 Dans la palette Tissus, cliquez sur le sélecteur de tissu.
- 3 Choisissez un tissu dans la liste.



Vous pouvez également choisir un tissu à partir du sélecteur de tissu de la boîte à outils.

Pour régler l'échelle et l'épaisseur

- 1 Dans la palette Tissus, choisissez le tissu depuis le sélecteur.
Le tissu s'affiche dans la fenêtre d'aperçu.
- 2 Cliquez sur le bouton Trame tridimensionnelle  pour afficher un tissu de ce type.

Pour la plupart des tissus, l'aperçu n'affichera aucune modification tant que vous n'ajustez pas les valeurs d'échelle et d'épaisseur.

- 3 Déplacez les curseurs d'échelle horizontale/verticale pour augmenter l'échelle et afficher le tissu en gros plan.
- 4 Réduisez l'épaisseur à l'aide des curseurs d'épaisseur horizontale/verticale.

L'aperçu doit alors commencer à refléter vos modifications.



Les curseurs d'épaisseur n'influent que sur l'affichage tridimensionnel. En revanche, lorsque vous sélectionnez un affichage bidimensionnel, les curseurs d'épaisseur n'ont aucun effet.

Pour modifier l'affichage d'un tissu

- 1 Choisissez Fenêtre ► Bibliothèques ► Tissus.
La palette Tissus s'affiche.
 - 2 Cliquez sur le bouton Trame bidimensionnelle  ou Trame tridimensionnelle .
- Selon le bouton cliqué, l'aperçu affichera un tissage en deux (blocs) ou en trois dimensions (fibres).



Vous ne voyez pas forcément de changement dans la fenêtre d'aperçu ; cela dépend du tissu sélectionné. Pour varier les effets 2D et 3D, réglez les curseurs d'échelle et d'épaisseur au bas de la palette Tissus.

Modification des couleurs du tissu

À chaque tissu correspond un nuancier. Vous pouvez afficher le nuancier d'un tissu, modifier les couleurs qu'il contient et appliquer les nouvelles couleurs au tissu. N'oubliez pas que vous pouvez ouvrir plusieurs palettes et les réarranger pour mieux voir les commandes ou options nécessaires.

Pour afficher le nuancier d'un tissu

- 1 Dans la palette Tissus, choisissez le tissu depuis le sélecteur.
- 2 Cliquez sur la flèche dans le coin supérieur, puis sur Ouvrir le nuancier.
Le nuancier qui correspond au tissu sélectionné apparaît dans la palette Nuanciers.

Pour changer les couleurs du tissu

- 1 Choisissez la couleur de votre choix dans la palette Couleurs, dans un nuancier ou en la prélevant ailleurs avec l'outil Pipette .
- 2 Choisissez Fenêtre ► Bibliothèques ► Tissus.
La palette Tissus s'affiche.
- 3 Dans la palette Tissus, choisissez le tissu depuis le sélecteur.
- 4 Cliquez sur la flèche dans le coin supérieur, puis sur Ouvrir le nuancier.
- 5 Dans la palette Nuanciers, maintenez enfoncée la touche Commande (Mac OS) ou Ctrl (Windows) et cliquez sur l'échantillon que vous voulez remplacer.

L'ancienne couleur est remplacée par la nouvelle.

- 6 Dans la palette Tissus, cliquez sur la flèche dans le coin supérieur, puis sur Enregistrer un tissu.

La fenêtre d'aperçu présente le tissu avec les nouvelles couleurs. Si vous remplissez une image avec le motif de ce tissu, Corel Painter utilisera le nouveau nuancier.

Susan Le Van



Weiye Yin



Kome



Couleur

Corel Painter propose de nombreuses manières d'appliquer de la couleur à votre image. Vous pouvez, par exemple, changer la couleur du papier, choisir les couleurs de vos traits ou encore appliquer des dégradés à une image entière ou à une sélection.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- Initiation à la couleur
- Utilisation de la palette Mélangeur
- Utilisation des nuanciers
- Réglage des variations de couleur
- Utilisation des dégradés

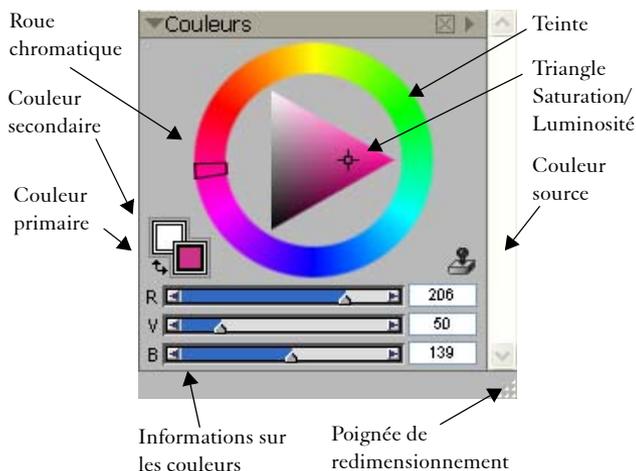
Initiation à la couleur

Il existe plusieurs méthodes pour sélectionner des couleurs. Vous pouvez utiliser :

- les carrés de couleur de la palette Couleurs ;
- l'outil Pipette, qui prélève une couleur de l'image ;
- l'option Utiliser une couleur de la réplique, qui extrait la couleur d'une source ;
- la palette Mélangeur ;
- la palette Nuanciers.

Utilisation de la palette Couleurs

Vous pouvez utiliser la palette Couleurs pour sélectionner une couleur et afficher les informations relatives à celle-ci. Vous pouvez également personnaliser la palette Couleurs en la redimensionnant ou en modifiant les informations qu'elle affiche. Par exemple, vous pouvez agrandir la taille de la palette en vue de sélectionner des couleurs avec plus de précision, puis la réduire pour vous concentrer sur la zone de travail.



La palette Couleurs.

Par défaut, la palette Couleurs affiche la roue chromatique et les informations d'une couleur sélectionnée, mais vous pouvez masquer ces éléments. Vous pouvez afficher ou

masquer l'aide contextuelle Couleur, qui s'affiche par défaut quand vous pointez sur une couleur dans la palette Couleurs. L'aide contextuelle fournit des informations sur chaque couleur.

La roue chromatique se compose d'une roue chromatique et d'un triangle Saturation/Luminosité. Les informations suivantes peuvent vous aider à utiliser la roue chromatique.

- Les valeurs de couleur occupent le triangle Saturation/Luminosité de haut en bas. Le haut du triangle représente la valeur plus élevée (blanc) et le bas la valeur la plus faible (noir).
- Les niveaux de saturation augmentent de gauche à droite. Faire glisser ou cliquer vers la droite produit des couleurs plus pures avec la teinte dominante. Faire glisser ou cliquer vers la gauche réduit la saturation des couleurs et produit des couleurs plus ternes ou plus grises.

Vous pouvez également définir les valeurs TSL et RVB standard de la couleur sélectionnée. Vous pouvez également afficher les valeurs RVB au format décimal. Vous pouvez les régler en déplaçant les curseurs ou en tapant de nouvelles valeurs dans les champs correspondants.

Vous pouvez également activer l'option Couleur source depuis la palette Couleurs. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Utilisation de l'option Couleur source » à la page 246.

Pour afficher la palette Couleurs

- Choisissez Fenêtre ► Palettes de couleurs ► Couleurs.

Pour redimensionner la palette Couleurs

- Quand la palette Couleurs n'est pas amarrée, faites glisser la poignée de redimensionnement dans l'angle inférieur droit de la palette.

Pour masquer la roue chromatique

- Cliquez sur la flèche située dans le coin supérieur de la palette Couleurs, puis choisissez Masquer la roue chromatique.

Pour choisir une teinte et une couleur dans la palette Couleurs

- 1 Choisissez Fenêtre ► Palettes de couleurs ► Couleurs.
- 2 Faites glisser le cercle sur la roue chromatique pour sélectionner la teinte principale.
Le triangle Saturation/Luminosité affiche toutes les couleurs disponibles dans cette teinte.
- 3 Sélectionnez une couleur sur le triangle Saturation/Luminosité en déplaçant le cercle ou en cliquant sur la couleur souhaitée.



Vous pouvez aussi cliquer n'importe où sur la roue chromatique (dans la fenêtre Couleurs standard) ou l'indicateur de teinte (dans la fenêtre Couleurs réduite). En outre, vous pouvez utiliser les touches fléchées de votre clavier pour régler la couleur dans le triangle Saturation/Luminosité.

Pour définir les valeurs RVB ou TSL

- 1 Cliquez sur la flèche dans le coin supérieur de la palette et sélectionnez l'une des options suivantes :
 - Afficher en RVB
 - Afficher en TSL
- 2 Déplacez les curseurs ou tapez des valeurs dans les champs correspondants.
Vous pouvez prévisualiser la nouvelle couleur dans les carrés des couleurs primaire et secondaire.



Pour afficher les valeurs RVB au format hexadécimal dans la palette Couleurs, appuyez sur Maj. et cliquez sur le carré TSL/RVB. Le format hexadécimal des valeurs RVB peut être utile lors de la création de graphiques pour le Web.

Pour masquer les informations de couleur

- Cliquez sur la flèche située dans le coin supérieur de la palette Couleurs, puis choisissez Masquer les infos couleur.

Pour masquer l'aide contextuelle de la couleur

- Cliquez sur la flèche située dans le coin supérieur de la palette Couleurs, puis choisissez Afficher/Masquer l'aide contextuelle Couleur.

Modification de la couleur du papier

Vous pouvez modifier la couleur du papier d'un document, c'est-à-dire la couleur de son fond, à tout moment. Cette couleur apparaît lorsque vous supprimez une zone déjà remplie ou lorsque vous utilisez un style de gomme pour effacer des couleurs.



Exemple de modification de la couleur du papier.

Pour modifier la couleur du papier

- 1 Choisissez une couleur principale dans la palette Couleurs.
- 2 Choisissez Zone de travail ► Couleur du papier.
- 3 Pour voir la nouvelle couleur du papier, effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Effectuez une sélection et coupez-la ou supprimez-la.
 - Utilisez un style de gomme pour effacer une partie de l'image.



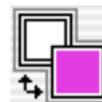
N'utilisez pas un style blanchissant pour révéler la nouvelle couleur de papier, sauf si le papier est blanc. Quelle que soit la couleur du papier, il devient blanc si vous lui appliquez ce type de style.

Présentation des couleurs primaires et secondaires

La couleur en cours s'affiche dans l'un des deux carrés de la palette Couleurs. Celui qui est au premier plan présente la couleur primaire sélectionnée, tandis que celui à l'arrière-plan montre la couleur secondaire. Par défaut, le bleu est choisi comme couleur primaire et le blanc comme couleur secondaire. La plupart du temps, vous travaillerez avec la couleur primaire.

La couleur secondaire est utilisée quand plusieurs couleurs sont appliquées, comme dans les traits multicolores, les dégradés à deux points et les jets.

Elle diffère de ce que les autres programmes graphiques appellent la "couleur de fond." Dans Corel Painter, la couleur de fond est celle du papier.



Ces deux carrés présentent la couleur principale et la couleur secondaire actives.

Pour sélectionner la couleur primaire

- 1 Choisissez Fenêtre ► Palettes de couleurs ► Couleurs pour afficher la palette Couleurs.
- 2 Cliquez deux fois sur le carré au premier plan.
- 3 Choisissez une couleur dans la boîte de dialogue Couleurs.



Cliquez sur le carré au premier plan pour définir la couleur primaire.

Pour sélectionner la couleur secondaire

- 1 Dans la palette Couleurs, cliquez deux fois sur le carré à l'arrière-plan.
- 2 Choisissez une couleur dans la boîte de dialogue Couleurs.



Cliquez sur le carré à l'arrière-plan pour définir la couleur secondaire.

Si vous avez l'habitude de travailler avec la couleur primaire, vous pouvez cliquer à nouveau sur le carré au premier plan pour la sélectionner à nouveau.

Pour permuter les couleurs primaire et secondaire

- Cliquez sur l'icône Échange de couleurs

Prélèvement des couleurs dans les images

Au lieu de choisir les couleurs dans la palette Couleurs, vous pouvez utiliser l'outil Pipette pour sélectionner ou « prélever » une couleur dans une image existante.

Pour utiliser l'outil Pipette

- 1 Cliquez sur le carré au premier plan ou à l'arrière-plan pour définir une couleur principale ou une couleur secondaire.
- 2 Cliquez sur l'outil Pipette
- 3 Placez le curseur sur la couleur qui vous intéresse et cliquez.

Le carré de couleur est alors réactualisé avec la couleur que vous venez de sélectionner.



Notez que la pipette prélève uniquement des couleurs visibles ; vous ne pouvez pas vous en servir pour sélectionner une couleur cachée.



Vous pouvez utiliser le raccourci clavier D pour sélectionner rapidement l'outil Pipette.

Pour accéder à l'outil Pipette à partir d'autres outils

- Appuyez sur Option (Mac OS) ou Alt (Windows).



La pipette ne fonctionne pas avec les outils suivants : Pinceau, Recadrer, Plume, Forme rectangulaire, Forme ovale, Texte, Sélection de forme, Ciseaux, Ajouter un point, Supprimer un point, Convertir un point et Pot de peinture.

Duplication de couleur

L'option Couleur source est un autre moyen de choisir une couleur. Cette fonction permet en effet de prélever des touches de couleur dans une image source. Les styles à base de forme utilisent une moyenne fondée sur des échantillons de couleur issus de la source. Autrement dit, il s'agit d'une approximation de la couleur originale. Les styles à base de formes calculées échantillonnent plusieurs couleurs et les répartissent sur les différentes soies, ce qui produit des résultats très réalistes. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Duplication des images » à la page 235.

Pour définir la source d'une réplique

- 1 Choisissez Fichier ► Ouvrir et choisissez le fichier à utiliser comme source de la réplique.
- 2 Choisissez Fichier ► Créer une réplique.
- 3 Choisissez Sélection ► Tout sélectionner et appuyez sur Arrière (Mac OS) ou sur Retour arrière (Windows).
Vous pouvez maintenant travailler dans le nouveau fichier en utilisant les données du fichier source.



Vous pouvez également utiliser cette fonction pour créer une mosaïque. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Mosaïques » à la page 315.

Pour utiliser des couleurs dupliquées

- 1 Établissez une source.
En l'absence de fichier source, Corel Painter utilise le motif en cours.
- 2 Choisissez un style dans le sélecteur de styles.
- 3 Choisissez Fenêtre ► Palettes de couleurs ► Couleurs pour afficher la palette Couleurs.
- 4 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Cliquez sur la flèche dans le coin supérieur de la palette et choisissez Utiliser la couleur de la réplique.
 - Cliquez sur le bouton Couleur source  de la palette Couleurs.

Cette opération a pour effet de désactiver la palette Couleurs. Cela vous rappelle que les données de couleur proviennent d'une source.
- 5 Quand vous travaillez dans le fichier dupliqué, Corel Painter utilise les couleurs de l'image source.



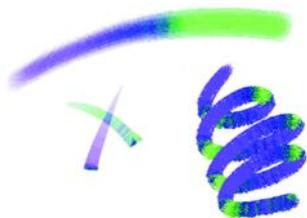
Lorsque vous choisissez un autre style ou une autre variante, Corel Painter désactive la duplication des couleurs. N'oubliez pas de l'activer à nouveau pour continuer d'utiliser des couleurs dupliquées.

Utilisation de deux couleurs à la fois

Lorsque vous travaillez avec la couleur primaire, vous créez un trait de couleur unie. La couleur primaire est représentée par le carré situé au premier plan dans la palette Couleurs.

En sélectionnant une couleur secondaire, vous pouvez déterminer les couleurs d'un trait multicolore.

Les paramètres de la palette Interactions de couleur déterminent quand Corel Painter utilise l'une ou l'autre des couleurs. Pour plus d'informations, voir "Interactions de couleurs" dans l'aide.



Vous pouvez utiliser deux couleurs à la fois dans un trait.

Pour définir un trait bicolore

- 1 Choisissez un style dans le sélecteur de styles.
- 2 Choisissez Fenêtre ► Palettes de couleurs ► Couleurs pour afficher la palette Couleurs.
- 3 Choisissez une couleur primaire et secondaire dans la palette Couleurs.

Pour plus d'informations, voir la rubrique « Présentation des couleurs primaires et secondaires » à la page 72.

- 4 Choisissez Fenêtre ► Palettes de couleurs ► Interactions de couleur pour afficher la palette Interactions de couleurs.
- 5 Choisissez Direction dans le menu déroulant Expression.
- 6 Peignez dans le document.

Notez que la couleur primaire est utilisée dans une direction et la couleur secondaire dans l'autre.



Vous pouvez aussi choisir une couleur dans un nuancier. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Utilisation des nuanciers » à la page 82.

Vous pouvez essayer une autre option dans la zone Expression de la palette Interactions de couleur. Choisissez par exemple Pression au lieu de Direction.

Utilisation de la palette Mélangeur

La palette Mélangeur s'emploie comme la palette traditionnelle d'un peintre pour mélanger les couleurs. Sur la palette mélangeur, vous pouvez accéder aux échantillons du nuancier et aux nombreux outils qui vous permettent de mélanger des couleurs. Ensuite, vous pouvez appliquer plusieurs couleurs au canevas de mélangeur, la zone de mélange se trouvant au centre de la palette Mélangeur, et les combiner pour créer une nouvelle couleur.



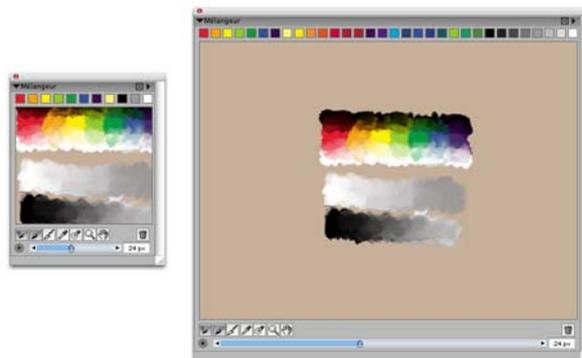
Palette Mélangeur.

Vous pouvez enregistrer, charger et réinitialiser des couleurs dans la palette Mélangeur. En outre, vous pouvez enregistrer des couleurs sous forme d'échantillons et dans des nuanciers.

Affichage de la palette Mélangeur

Pour afficher la palette Mélangeur, vous pouvez utiliser le menu Fenêtre ou un raccourci clavier. Si vous avez besoin de plus d'espace pour mélanger vos couleurs, vous pouvez libérer la palette Mélangeur et la redimensionner. Augmenter la taille de cette palette, vous permet également d'accéder aux échantillons supplémentaires. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Création d'échantillons » à la page 82.

Vous pouvez également changer le fond du canevas de mélangeur, c'est-à-dire la surface sur laquelle vous mélangez les couleurs.



La palette Mélangeur avant (à gauche) et après (à droite) le redimensionnement.

Pour afficher la palette Mélangeur

- Choisissez Fenêtre ► Palettes de couleurs ► Mélangeur.



Vous pouvez également afficher la palette Mélangeur en appuyant sur les touches Commande + 2 (Mac OS) ou Ctrl + 2 (Windows).

Pour redimensionner la palette Mélangeur

- Quand la palette Mélangeur n'est pas amarrée, faites glisser la poignée de redimensionnement dans l'angle inférieur droit de la palette.

Pour changer le fond du canevas de mélangeur

- 1 Choisissez Fenêtre ► Palettes de couleurs ► Mélangeur.
- 2 Cliquez sur la flèche dans le coin supérieur de la palette et choisissez Modifier la couleur de fond.
- 3 Dans la boîte de dialogue Couleur, choisissez-en une pour le fond.

Présentation des commandes de la palette Mélangeur

Les commandes de la palette Mélangeur servent à appliquer, mélanger, tester et supprimer des couleurs sur le canevas de mélangeur.



Outils de la palette Mélangeur.

Outils de la palette Mélangeur

Description

Outil Mode pinceau chargé



Il vous permet d'appliquer des couleurs qui ont été mélangées sur la palette Mélangeur à la zone de travail. L'outil Mode pinceau chargé est activé par défaut et peut être utilisé avec des variantes de style qui prennent en charge les mélanges. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Mélange de peinture » à la page 81.

Outils de la palette Mélangeur

Description

Outil Appliquer la couleur



Se comporte comme une source de peinture ; applique des couleurs au canevas de mélangeur. La couleur chargée sur l'outil Appliquer la couleur se mélange avec la couleur du canevas de mélangeur.

Outil Mélanger les couleurs



Mélange les couleurs du canevas de mélangeur ; n'ajoute pas de nouvelles couleurs au canevas de mélangeur.

Outil Échantillonner la couleur



Prélève la couleur du canevas de mélangeur pour l'utiliser sur la zone de travail. La couleur prélevée devient la couleur principale dans la palette Couleurs.

Outil Échantillonner des couleurs



Prélève plusieurs couleurs du canevas de mélangeur. La taille de la zone d'échantillon varie selon la position du curseur Modifier la taille du pinceau. Vous pouvez utiliser la couleur prélevée sur la zone de travail.

Outil Zoom



Permet de faire un zoom avant et arrière sur des zones du canevas de mélangeur.

Outil Panoramique



Permet de faire défiler la surface du canevas de mélangeur.

Utilisation du bouton Réinitialiser la zone de travail



Le bouton Réinitialiser la zone de travail efface le contenu du canevas de mélangeur et remet le facteur de zoom à 100 %. Cependant, il ne réinitialise pas la taille du style.

Utilisation du curseur Modifier la taille du pinceau

Le curseur Modifier la taille du pinceau permet d'augmenter ou de réduire la taille des effets des outils Appliquer la couleur et Mélanger les couleurs. Ce curseur vous permet également de définir la taille de la zone d'échantillon sur le canevas de mélangeur lorsque vous utilisez l'outil Échantillonner des couleurs. Si vous modifiez ce curseur, la nouvelle position est mémorisée pour le prochain lancement de l'application.

Utilisation des couleurs de la palette Mélangeur

Vous pouvez stocker les couleurs utilisées le plus souvent dans des échantillons en haut de la palette Mélangeur pour les réutiliser sur le canevas de mélangeur. Un choix de couleurs apparaît par défaut ; elles peuvent toutefois être modifiées suivant les préférences de l'artiste. Vous pouvez enregistrer les couleurs du mélangeur, les recharger et rétablir les valeurs par défaut.

Pour modifier les couleurs de la palette Mélangeur

- 1 Choisissez Fenêtre ► Palettes de couleurs ► Mélangeur pour afficher la palette Couleurs.
Si la palette Mélangeur n'est pas développée, cliquez sur la flèche prévue à cet effet.
- 2 Choisissez Fenêtre ► Palettes de couleurs ► Couleurs pour afficher la palette Couleurs.
- 3 Sélectionnez une couleur dans la palette Couleurs.
- 4 Dans la palette Mélangeur, choisissez l'échantillon du nuancier que vous voulez modifier.
- 5 Dans la case de couleur de l'échantillon du nuancier, appuyez sur Commande (Mac OS) ou sur Ctrl (Windows) et cliquez.
La nouvelle couleur apparaît dans l'échantillon.



Vous pouvez aussi modifier une couleur de la palette Mélangeur en en prélevant une sur le canevas de mélangeur. Sur celui-ci, cliquez sur la couleur que vous souhaitez prélever, choisissez l'échantillon que vous souhaitez modifier, puis appuyez sur Commande (Mac OS) ou Ctrl (Windows) et cliquez.

Pour enregistrer les couleurs de la palette Mélangeur

- 1 Choisissez Fenêtre ► Palettes de couleurs ► Mélangeur pour afficher la palette Mélangeur.
- 2 Cliquez sur la flèche dans le coin supérieur de la palette et choisissez Enregistrer les couleurs du mélangeur.

- 3 Dans la boîte de dialogue correspondante, tapez un nom pour ces couleurs et choisissez où enregistrer le fichier d'échantillons (MSW).
- 4 Cliquez sur Enregistrer.

Pour charger les couleurs de la palette Mélangeur

- 1 Choisissez Fenêtre ► Palettes de couleurs ► Mélangeur pour afficher la palette Mélangeur.
- 2 Cliquez sur la flèche dans le coin supérieur de la palette et choisissez Charger les couleurs du mélangeur.
- 3 Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, choisissez le fichier d'échantillons (MSW) à charger.
- 4 Cliquez sur Ouvrir.



Vous pouvez également charger un nuancier dans la palette Mélangeur. Cliquez sur la flèche dans le coin supérieur de la palette et choisissez Charger les couleurs du mélangeur. Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, naviguez jusqu'au dossier Corel Painter 11\Support Files\Color Sets et cliquez deux fois sur un nuancier.

Pour réinitialiser les couleurs de la palette Mélangeur

- 1 Choisissez Fenêtre ► Palettes de couleurs ► Mélangeur pour afficher la palette Mélangeur.
- 2 Cliquez sur la flèche dans le coin supérieur de la palette et choisissez Rétablir les couleurs.

Mélange de couleurs

Vous pouvez créer de nouvelles couleurs pour vos documents en utilisant le canevas de mélangeur, les échantillons ainsi que les outils Appliquer la couleur, Mélanger les couleurs, Échantillonner la couleur, Échantillonner les couleurs et Mode pinceau chargé.

Lorsque vous avez fini de mélanger et de prélever des couleurs dans le canevas de mélangeur, vous pouvez effacer son contenu ou l'enregistrer dans un fichier MXS que vous pourrez ouvrir et utiliser ultérieurement.

Pour mélanger des couleurs

- 1 Choisissez Fenêtre ► Palettes de couleurs ► Mélangeur pour afficher la palette Mélangeur.
- 2 Cliquez sur l'outil Appliquer la couleur  dans la palette Mélangeur.
- 3 Choisissez une couleur dans l'échantillon et appliquez-la sur le canevas de mélangeur.
- 4 Choisissez une seconde couleur dans l'échantillon et appliquez-la sur le canevas de mélangeur.
- 5 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Utilisez l'outil Appliquer la couleur pour ajouter ou mélanger les couleurs.
 - Utilisez l'outil Mélanger les couleurs  pour mélanger les couleurs.

Vous pouvez permuter entre les outils Appliquer la couleur et Mélanger les couleurs en maintenant enfoncée la touche Commande (Mac OS) ou Ctrl (Windows).



D'autres outils de la palette Mélangeur sont à votre disposition pendant vos travaux avec l'outil Appliquer la couleur ou Mélanger les couleurs. Vous pouvez activer l'outil Panoramique  en appuyant sur la barre d'espace, effectuer un zoom avant avec l'outil Zoom  en appuyant sur les touches Barre d'espace + Commande (Mac OS) ou Barre d'espace + Ctrl (Windows) et effectuer un zoom arrière avec l'outil Zoom en appuyant sur les touches Barre d'espace + Commande + Option (Mac OS) ou Barre d'espace + Ctrl + Alt (Windows). L'outil Appliquer la couleur ou Mélanger les couleurs est réactivé lorsque vous relâchez ces touches.

Pour prélever une couleur du canevas de mélangeur

- 1 Choisissez Fenêtre ► Palettes de couleurs ► Mélangeur pour afficher la palette Mélangeur.
- 2 Cliquez sur l'outil Échantillonner la couleur .
- 3 Cliquez sur la couleur à prélever dans le canevas de mélangeur.
La couleur prélevée devient la couleur primaire de l'image.



Certaines variantes de style vous permettent de prélever plusieurs couleurs sur le canevas de mélangeur. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Mélange de peinture » à la page 81.

Vous pouvez également peindre sur la zone de travail avec une variante de couteau d'huiles de l'artiste. Contrairement aux couteaux des autres catégories de styles, les couteaux des huiles de l'artiste n'appliquent pas de couleur. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Pour prélever plusieurs couleurs » à la page 82.

Pour effacer le contenu du canevas de mélangeur

- 1 Choisissez Fenêtre ► Palettes de couleurs ► Mélangeur pour afficher la palette Mélangeur.
- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Cliquez sur la flèche dans le coin supérieur de la palette et choisissez Effacer les couleurs.
 - Cliquez sur le bouton Réinitialiser la zone de travail  de la palette Mélangeur.

Pour enregistrer une nouvelle version du canevas de mélangeur

- 1 Choisissez Fenêtre ► Palettes de couleurs ► Mélangeur pour afficher la palette Mélangeur.
- 2 Cliquez sur la flèche dans le coin supérieur de la palette et choisissez Enregistrer le canevas de mélangeur.

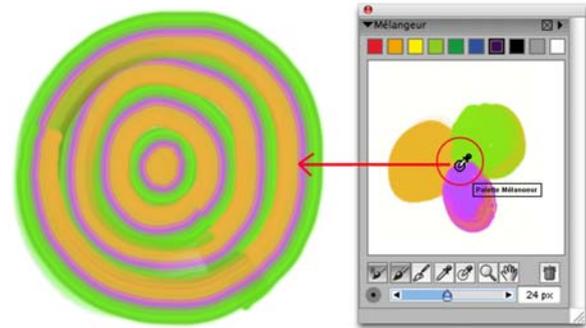
- 3 Dans la boîte de dialogue Enregistrer le canevas de mélangeur, tapez le nom des couleurs du mélangeur et indiquez où vous voulez enregistrer le fichier de canevas (MXS).
- 4 Cliquez sur Enregistrer.

Pour charger une autre version du canevas de mélangeur

- 1 Choisissez Fenêtre ► Palettes de couleurs ► Mélangeur pour afficher la palette Mélangeur.
- 2 Cliquez sur la flèche dans le coin supérieur de la palette et choisissez Ouvrir un canevas...
- 3 Dans la boîte de dialogue Ouvrir un canevas de mélangeur, choisissez le fichier de canevas (MXS) à ouvrir.
- 4 Cliquez sur Ouvrir.

Mélange de peinture

Seule, la palette Mélangeur s'emploie comme la palette traditionnelle d'un peintre pour mélanger les couleurs. En tandem avec une variante de style prenant en charge les mélanges, elle permet de réaliser des mélanges avec la même souplesse qu'une palette traditionnelle. Elle vous permet de créer une couleur dans la palette Mélangeur puis de l'appliquer à la zone de travail ou encore de prélever et de peindre avec plusieurs couleurs.



Libre à vous de prélever plusieurs couleurs dans la palette Mélangeur puis de peindre directement sur la zone de travail.

Vous pouvez mélanger les couleurs à des variantes de style qui font appel aux types de forme suivants : Chameau, Plat, Soies, Aquarelle, Chameau Aquarelle, Plat Aquarelle et Soies Aquarelle. Le type de forme non calculé d'une variante de style apparaît sur la palette Général des palettes Options de style.

Pour peindre à partir de la palette Mélangeur.

- 1 Mélangez la couleur de votre choix dans la palette Mélangeur.
Par défaut, l'outil Mode pinceau chargé  est actif. Si tel n'est pas le cas, activez-le en cliquant dessus.
- 2 Dans le sélecteur de styles, choisissez une variante de style prenant en charge le mélange.

3 Peignez dans la fenêtre du document.

Le trait adopte la dernière couleur de l'outil Appliquer la couleur  ou Mélanger les couleurs .



Vous pouvez également peindre sur la zone de travail avec une variante de couteau d'huiles de l'artiste. Contrairement aux couteaux des autres catégories de styles, les couteaux des huiles de l'artiste n'appliquent pas de couleur.

Pour prélever plusieurs couleurs

- 1 Mélangez la couleur de votre choix dans la palette Mélangeur.
- 2 Déplacez le curseur Modifier la taille du pinceau pour définir la taille de la zone d'échantillon.
La taille de la zone d'échantillon, exprimée en pixels, s'affiche à droite du curseur.
- 3 Cliquez sur l'outil Échantillonner des couleurs , puis sur la zone du canevas de mélangeur à prélever.

Création d'échantillons

Si vous êtes particulièrement satisfait de certaines couleurs mélangées, vous pouvez les enregistrer sous la forme d'échantillons et les ajouter aux nuanciers. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Utilisation de nuanciers » à la page 83.



Vous pouvez enregistrer les échantillons créés dans la palette Mélangeur.

Pour ajouter un échantillon au nuancier

- 1 Dans la palette Mélangeur, cliquez sur l'outil Échantillonner la couleur  et choisissez l'échantillon à enregistrer dans un nuancier.
- 2 Cliquez sur la flèche dans le coin supérieur de la palette et choisissez Ajouter un échantillon.
Cette couleur est alors ajoutée au nuancier actif.

Pour créer un nuancier à partir du canevas de mélangeur

- 1 Choisissez Fenêtre ► Palettes de couleurs ► Mélangeur pour afficher la palette Mélangeur.
- 2 Cliquez sur la flèche dans le coin supérieur de la palette et choisissez Nouveau nuancier à partir du mélangeur.
- 3 Pour accéder aux nouvelles couleurs, choisissez Fenêtre ► Palettes de couleurs ► Nuanciers.

Utilisation des nuanciers

Corel Painter utilise des nuanciers pour classer les couleurs par groupes. Certains nuanciers sont regroupés à la fois en fonction de leur nom et de la similitude des couleurs.

Utilisation de nuanciers

Corel Painter dispose de plusieurs nuanciers, notamment ceux de Corel Painter, les palettes des systèmes Mac OS et Windows et le nuancier PANTONE MATCHING SYSTEM®. Le nuancier par défaut, représenté par les couleurs de l'artiste, repose sur la colorimétrie des peintures à l'huile réelles. Un seul nuancier peut être ouvert à la fois, mais vous pouvez facilement en ouvrir un nouveau.



Au démarrage, Corel Painter accède au fichier Nuancier dans le dossier utilisateur qui détermine le nuancier à charger. S'il est impossible de déterminer le nuancier à ouvrir, Corel Painter charge le nuancier par défaut depuis le dossier de l'application.

Si vous avez créé ou modifié le nuancier actif, à l'ouverture d'un nouveau nuancier Corel Painter, vous avez le choix entre ajouter et remplacer le contenu du fichier de nuancier Painter, permettant ainsi à Corel Painter de charger ensuite ce nouveau nuancier par défaut.

Corel Painter vous permet de rechercher une couleur particulière dans un nuancier de deux manières différentes. Vous pouvez la rechercher par son nom ou laisser Corel Painter trouver celle qui s'approche le plus de la couleur actuelle.



Palette Nuanciers

Pour afficher la palette Nuanciers

- Choisissez Fenêtre ► Palettes de couleurs ► Nuanciers.

Pour choisir une couleur sur un nuancier

- Dans la palette Nuanciers, cliquez sur une couleur.

Pour ouvrir un autre nuancier

- 1 Cliquez sur la flèche dans le coin supérieur de la palette ou sur le bouton Accès à la bibliothèque  et choisissez Ouvrir un nuancier.
- 2 Dans la boîte de dialogue Sélectionner un nuancier, effectuez l'une des opérations suivantes :
 - (Mac OS) Cliquez sur le dossier Nuanciers, choisissez un nuancier et cliquez sur Ouvrir.
 - (Windows) Choisissez un nuancier et cliquez sur Ouvrir.

Vous pouvez définir un nuancier par défaut dans la boîte de dialogue Préférences. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Configuration des préférences » à la page 43.

Pour enregistrer un nuancier

- 1 Cliquez sur la flèche dans le coin supérieur de la palette ou sur le bouton Accès à la bibliothèque et choisissez Enregistrer le nuancier.
- 2 Dans la boîte de dialogue Nom du nuancier, choisissez où enregistrer le fichier.
- 3 Tapez le nom à attribuer au nuancier dans la case Enregistrer sous (Mac OS) ou Nom du fichier (Windows).
- 4 Cliquez sur Enregistrer.

Pour rechercher une couleur dans un nuancier

- 1 Dans la palette Nuanciers, effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Cliquez sur le bouton Recherche de couleur .
 - Cliquez sur la flèche dans le coin supérieur de la palette et choisissez Rechercher un échantillon.
- 2 Dans la boîte de dialogue Recherche de couleur, effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Activez l'option Par nom et tapez un nom dans le champ.
 - Activez l'option La plus proche de la couleur active.
- 3 Cliquez sur Commencer.
- 4 Cliquez sur OK une fois que la couleur a été trouvée.

Si le nuancier est visible, Corel Painter identifie cette couleur avec un cadre de sélection.

Si vous recherchez une couleur par son nom et que celle-ci est introuvable, le bouton OK n'est pas disponible (il apparaît en grisé).

Pour rétablir le nuancier par défaut

- 1 Cliquez sur la flèche dans le coin supérieur de la palette ou sur le bouton Accès à la bibliothèque  et choisissez Ouvrir un nuancier.
- 2 Dans la boîte de dialogue Sélectionner un nuancier, effectuez l'une des opérations suivantes :
 - (Mac OS) Appuyez sur les touches Commande + Maj. + A, cliquez dans le dossier Corel Painter 11\Support Files\Color Sets et cliquez deux fois sur Coul Huiles de l'artiste.colors.
 - (Windows) Dans le menu déroulant Regarder dans, choisissez le dossier Corel Painter 11\Support Files\Color Sets et cliquez deux fois sur Coul Huiles de l'artiste.colors.

Personnalisation de l'agencement d'un nuancier

Vous pouvez classer de différentes manières les couleurs d'un nuancier. Vous pouvez trier par teinte, luminance et saturation ; déterminer la taille des échantillons ; ajouter ou non une grille et les noms des couleurs. Procédez ainsi jusqu'à ce que l'aspect du nuancier vous convienne.

Pour changer l'ordre de tri des couleurs

- 1 Cliquez sur la flèche dans le coin supérieur de la palette et choisissez **Ordre de tri**.
- 2 Choisissez l'une des options suivantes :
 - **Enregistré** trie les couleurs dans l'ordre où elles ont été ajoutées à l'origine.
 - **TLS** trie les couleurs respectivement par teinte, luminance et saturation.
 - **LTS** trie les couleurs respectivement par luminance, teinte et saturation.
 - **STL** trie les couleurs respectivement par saturation, teinte et luminance.

Pour ajouter la taille d'un échantillon

- 1 Cliquez sur la flèche dans le coin supérieur de la palette et choisissez **Taille d'échantillon**.
- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Choisissez une valeur en pixels.
 - Choisissez **Personnaliser**.
- 3 Si vous choisissez **Personnaliser**, déplacez les curseurs **Largeur** et **Hauteur** ou tapez des valeurs dans les champs correspondants.

Pour activer/désactiver la grille

- Cliquez sur la flèche dans le coin supérieur de la palette. Sélectionnez ou désélectionnez l'option **Afficher la grille**.
Si vous désactivez la grille, les couleurs ne sont plus séparées par des lignes. Vous en voyez alors davantage,

mais il devient plus difficile de les distinguer les unes des autres.

Pour activer/désactiver l'affichage du nom des couleurs

- Cliquez sur la flèche dans le coin supérieur de la palette et sélectionnez ou désélectionnez l'option **Afficher le nom** pour afficher les noms de couleurs ou non.

Création de nuanciers

Vous pouvez créer vos propres nuanciers pour rassembler les couleurs par projet ou créer des groupes contenant vos couleurs favorites. Choisissez des noms, tels que **Nuances de violet**, **Image d'un héros** ou **Mes crayons**, permettant d'identifier rapidement vos nuanciers.

Vous pouvez créer un nuancier avec :

- la palette **Couleurs** ;
- une image ;
- une zone sélectionnée dans une image ;
- un plan ;
- la palette **Mélangeur**.

Avant de créer un nouveau nuancier, vous devrez peut-être enregistrer celui qui est en cours. Pour plus d'informations, voir la rubrique « **Pour enregistrer un nuancier** » à la page 84.

Pour créer un nouveau nuancier avec la palette Couleurs

- 1 Cliquez sur la flèche dans le coin supérieur de la palette Nuanciers et choisissez Nouveau nuancier vide.
- 2 Sélectionnez une couleur dans la palette Couleurs.
- 3 Dans la palette Nuanciers, cliquez sur le bouton Ajouter la couleur au nuancier .



Pour plus d'informations, voir « Modification d'un nuancier » à la page 86.

Pour plus d'informations sur la sélection des couleurs, voir « Utilisation de la palette Couleurs » à la page 70.

Pour créer un nuancier à partir d'une image, d'une sélection, d'un plan ou de la palette Mélangeur

- Cliquez sur la flèche dans le coin supérieur de la palette ou sur le bouton Accès à la bibliothèque  et choisissez l'une des options suivantes :
 - Nouveau nuancier à partir d'une image : toutes les couleurs de l'image sont incluses au nuancier. Cette option n'est disponible que lorsqu'une image est ouverte.
 - Nouveau nuancier à partir d'un plan : toutes les couleurs du plan actif sont incluses au nuancier. Cette option n'est disponible que lorsqu'un plan actif est sélectionné dans l'image.

- Nouveau nuancier à partir d'une sélection : toutes les couleurs de la zone sélectionnée de l'image sont incluses au nuancier. Cette option n'est disponible que lorsque l'image possède une sélection active.
- Nouveau nuancier à partir du mélangeur : toutes les couleurs utilisées dans la palette Mixeur sont incluses au nuancier.



Lors de la création de pages Web, vous pouvez réduire le nombre de couleurs utilisées dans une image (et donc la taille de cette image) en créant un nuancier et en utilisant uniquement ses couleurs.

Modification d'un nuancier

Vous avez la possibilité d'ajouter, de supprimer ou de remplacer les couleurs du nuancier. Vous pouvez également y ajouter des couleurs, ce qui est pratique si vous envisagez d'utiliser des couleurs provenant de plusieurs nuanciers. Vous pouvez par ailleurs attribuer des noms aux différentes couleurs du nuancier ou les changer.

Il peut être utile en effet de donner des noms aux couleurs. Cela permet notamment de les rechercher par leur nom ou de les annoter directement dans la fenêtre de document. Pour plus d'informations sur la recherche d'une couleur, voir « Pour rechercher une couleur dans un nuancier » à la page 84. Pour plus d'informations sur les légendes des couleurs, voir « Légende des couleurs » à la page 88.

Pour ajouter une couleur

- 1 Choisissez la couleur à ajouter à partir de la palette Couleurs, d'un nuancier ou d'une image existante.
- 2 Dans la palette Nuanciers, cliquez sur le bouton Ajouter la couleur au nuancier .

Cette couleur est ajoutée au nuancier en cours.

- 3 Au besoin, cliquez deux fois sur l'échantillon pour lui ajouter un nom.
Par la suite, il suffira de cliquer deux fois sur la case de couleur et de taper un autre nom si vous voulez le modifier.
- 4 Répétez cette procédure pour toutes les couleurs à ajouter.



Corel Painter ferme le nuancier en cours avant d'en afficher un autre. Aussi, pour ajouter une couleur depuis un nuancier, sélectionnez cette couleur avant d'ouvrir le nouveau nuancier.

Pour supprimer une couleur

- 1 Choisissez Fenêtre ► Palettes de couleurs ► Nuanciers.
- 2 Dans la palette Nuanciers, choisissez une couleur et cliquez sur le bouton Supprimer la couleur du nuancier .
- 3 Dans la boîte de dialogue d'avertissement, cliquez sur Oui.

Corel Painter supprime du nuancier la couleur choisie.

Pour remplacer une couleur

- 1 Choisissez la couleur à ajouter à partir de la palette Couleurs, d'un nuancier ou d'une image existante.
- 2 Maintenez enfoncée la touche Commande (Mac OS) ou Ctrl (Windows) et cliquez sur la couleur à remplacer.
La nouvelle couleur remplace l'ancienne dans le nuancier.

Pour nommer ou renommer une couleur

- 1 Choisissez Fenêtre ► Palettes de couleurs ► Nuanciers.
- 2 Cliquez deux fois sur un échantillon dans la palette Nuanciers.
- 3 Tapez un nom de couleur dans la boîte de dialogue Définir un nom de couleur.

Les noms de couleur peuvent comporter jusqu'à 31 caractères.

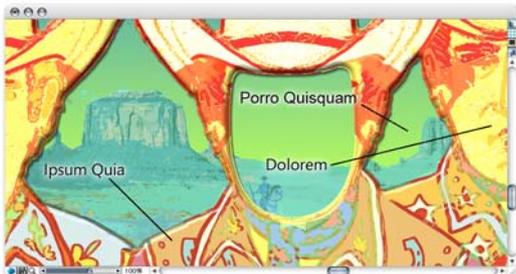
Pour ajouter des couleurs à un nuancier

- 1 Cliquez sur la flèche dans le coin supérieur de la palette Nuancier et choisissez Annexer le nuancier.
- 2 Dans la boîte de dialogue Sélectionner un nuancier, choisissez le nuancier à utiliser et cliquez sur Ouvrir.
Les nouvelles couleurs du nuancier sélectionné sont ajoutées à la liste de nuanciers active.

Légende des couleurs

Cette fonction utilise les noms des couleurs pour étiqueter les couleurs de vos images. Les étiquettes sont de petites cases de texte reliées à des traits qui identifient une couleur sur l'image affichée à l'écran ou imprimée. Les légendes permettent de connaître et de limiter les couleurs utilisées dans une image, ce qui peut vous aider à contrôler la taille de cette dernière. Après avoir créé des légendes, vous pouvez les masquer, les afficher ou les supprimer.

Vous devez donner un nom aux échantillons du nuancier actif afin de créer des légendes. Vous pouvez changer les noms de couleur après les avoir ajoutés comme légendes. Pour plus d'informations, voir « Pour nommer ou renommer une couleur » à la page 87.



Création d'étiquettes ou de légendes pour les différentes couleurs de l'image.

Ces légendes sont conservées dans un plan distinct placé au-dessus de l'image et peuvent être enregistrées au format RIFF avec l'image. Elles sont incluses lors de l'enregistrement d'un script et mises à l'échelle quand vous repassez le script dans une autre résolution.

Lorsque vous déplacez un plan, les légendes suivent. Si vous superposez deux plans de légendes, les légendes que vous voyez appartiennent peut-être au plan sous-jacent, bien que le texte semble légender celui du dessus.

Lorsque vous annotez une couleur qui ne correspond pas à une des couleurs du nuancier, par exemple celle de traits appliqués à moins de 100 % d'opacité, Corel Painter fait une approximation de la couleur, affiche le nom de celle qui s'en approche le plus et ajoute un astérisque à la fin de son nom pour indiquer qu'il s'agit d'une approximation.

Lorsque vous modifiez le remplissage d'une zone dotée d'une légende, cette légende est réactualisée en fonction de la nouvelle couleur. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Remplissage d'une zone » à la page 142.

Pour créer des légendes

- 1 Utilisez un nuancier dont les couleurs possèdent des noms.
- 2 Choisissez Zone de travail ► Légendes ► Légender.
- 3 Placez le curseur sur la couleur que vous souhaitez légender et faites glisser la souris hors des limites de cette couleur.
Un nom s'affiche et un trait le relie à la couleur.

- 4 Une fois que vous avez créé les légendes souhaitées, cliquez sur Fin dans la boîte de dialogue Légende.

Pour supprimer une légende

- 1 Choisissez Zone de travail ► Légendes ► Légender.
- 2 Cliquez sur la légende (sur le nom) pour la sélectionner.
- 3 Appuyez sur Arrière (Mac OS) ou sur Retour arrière (Windows).

Pour afficher ou masquer des légendes

- Choisissez Zone de travail ► Légendes ► Afficher les légendes ou Masquer les légendes.

Pour changer les noms de couleurs après l'ajout d'une légende à une image

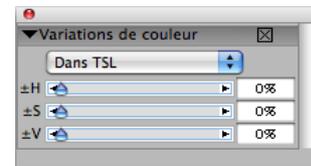
- 1 Choisissez la légende à renommer.
- 2 Appuyez sur Arrière (Mac OS) ou sur Retour arrière (Windows).
- 3 Dans la palette Nuanciers, cliquez deux fois sur l'échantillon à renommer.
- 4 Tapez un nouveau nom dans la boîte de dialogue Définir un nom de couleur.
- 5 Choisissez Zone de travail ► Légendes ► Légender.
- 6 Recréez la légende supprimée.
- 7 Répétez la procédure pour chaque légende à renommer.

Réglage des variations de couleur

Ces réglages permettent de créer des traits de plusieurs couleurs. Vous pouvez régler ces variations pour rehausser l'aspect naturel de votre travail.

Palette Var. couleur

Cette palette comporte des curseurs pour régler les valeurs de variations de couleur. Les variations de couleur se règlent avec les valeurs TSL ou RVB et elles peuvent être basées sur le dégradé ou le nuancier actif.



Palette Var. couleur

Pour afficher la palette Var. couleur

- Choisissez Fenêtre ► Palettes de couleurs ► Variations de couleur.

Pour régler les variations de couleur dans le mode TSL

- 1 Sélectionnez une couleur principale dans la palette Couleurs.
- 2 Choisissez Fenêtre ► Palettes de couleurs ► Variations de couleur pour afficher la palette correspondante.

- 3 Dans le menu déroulant, choisissez Dans TSL.
- 4 Utilisez les curseurs pour régler la teinte, la saturation et la luminosité des variations de couleur.
 - Déplacez le curseur $\pm T$ vers la droite pour augmenter le nombre de teintes dans le trait créé. Ces couleurs sont adjacentes à la couleur sélectionnée sur la roue chromatique.
 - Déplacez le curseur $\pm S$ vers la droite pour augmenter la variation dans l'intensité des couleurs du trait.
 - Déplacez le curseur $\pm L$ vers la droite pour augmenter la variation de brillance des couleurs du trait.

Essayez différents réglages $\pm TSL$ avec les styles pour obtenir des résultats intéressants.



Quand vous enregistrez une variante de style, le réglage de variation en cours est aussi enregistré.



Lorsque vous utilisez les variantes telles que Van Gogh et Seurat de la catégorie de style Artistes, vous pouvez appliquer à vos images Web des effets naturels, quasi-tridimensionnels, en déplaçant vers la droite les réglages Teinte, Saturation et Luminosité.

Pour régler les variations de couleur dans le mode RVB

- 1 Sélectionnez une couleur primaire dans la palette Couleurs.
- 2 Choisissez Fenêtre ► Palettes de couleurs ► Variations de couleur pour afficher la palette correspondante.

- 3 Dans le menu déroulant, choisissez Dans RVB.
- 4 Déplacez les curseurs R, V et B pour définir les variations de couleur avec les valeurs du rouge, du vert et du bleu.

Pour définir les variations de couleur en fonction du dégradé actif

- 1 Sélectionnez une couleur primaire dans la palette Couleurs.
- 2 Choisissez Fenêtre ► Palettes de couleurs ► Variations de couleur pour afficher la palette correspondante.
- 3 Dans le menu déroulant, choisissez D'après le dégradé. Les couleurs varient désormais en fonction des couleurs aléatoires du dégradé actif.

Pour définir les variations de couleur en fonction du nuancier actif

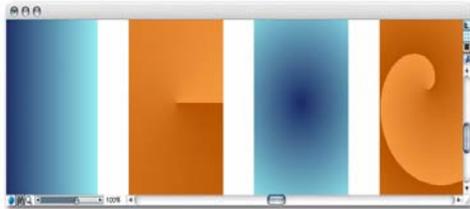
- 1 Sélectionnez une couleur primaire dans la palette Couleurs.
- 2 Choisissez Fenêtre ► Palettes de couleurs ► Variations de couleur pour afficher la palette correspondante.
- 3 Dans le menu déroulant, choisissez D'après le nuancier. Les couleurs varient désormais en fonction des couleurs aléatoires du nuancier actif.

Utilisation des dégradés

Un dégradé est la transformation progressive d'une couleur en une autre, ce qu'on appelle parfois un mélange ou un fondu.

Utilisation des dégradés

Corel Painter propose différents types de dégradés : linéaire, radial, circulaire et en spirale.



De gauche à droite : dégradés linéaire, radial, circulaire et en spirale.

Avec les dégradés, vous pouvez :

- remplir une sélection, un plan ou un canal. Pour plus d'informations, voir « Plans » à la page 271, puis « Sélections » et « Canaux alpha » dans l'aide.
- Configurer un effet Pop Art (les autres effets spéciaux sont plus réussis avec un masque rempli). Pour plus d'informations, voir « Application d'un effet Pop Art » dans l'aide.

- Appliquer un dégradé dans une image existante en associant ses couleurs aux différents degrés de luminosité de l'image. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Création d'une texture en fonction de la luminosité de l'image » à la page 308.
- Tracer des traits en utilisant un style calculé et un type de forme d'aérographe ligne, de projection ou calculé. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Types de formes » à la page 176.

Bien que Corel Painter soit fourni avec de nombreux dégradés, vous voudrez bien sûr en créer de nouveaux. Vous pouvez facilement créer un dégradé entre deux couleurs à définir vous-même.

Vous pouvez également capturer des dégradés dans des images existantes ou créer vos propres bibliothèques de dégradés. Utilisez les options de la palette Dégradés pour sélectionner et régler les dégradés de Corel Painter.

Les dégradés sont enregistrés dans des bibliothèques. Vous pouvez charger d'autres bibliothèques de dégradés pour élargir votre choix. Pour plus d'informations sur l'utilisation des bibliothèques, voir « Création d'une bibliothèque » dans l'aide.



Sélecteur de dégradé de la palette Dégradés

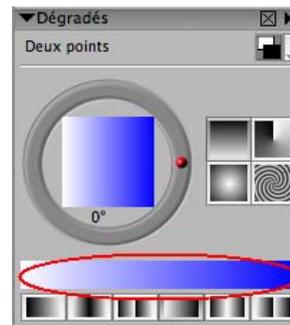
Pour sélectionner un dégradé

- 1 Choisissez Fenêtre ► Bibliothèques ► Dégradés pour afficher la palette Dégradés.
Si la palette Dégradés n'est pas développée, cliquez sur la flèche prévue à cet effet.
- 2 Cliquez sur le sélecteur de dégradés et choisissez un dégradé.
- 3 Cliquez sur un type de dégradé sur le côté droit de la palette : Linéaire, Radial, Spirale ou Circulaire.
La fenêtre d'aperçu permet d'observer l'influence des options actuelles sur le dégradé sélectionné.

Pour dégrader une direction

- 1 Choisissez Fenêtre ► Bibliothèques ► Dégradés pour afficher la palette Dégradés.
- 2 Cliquez sur une icône de sens de dégradé, au bas de la palette, pour définir le comportement du dégradé :
 - Gauche à droite
 - Droite à gauche symétrique
 - Gauche à droite double

- Droite à gauche
- Gauche à droite symétrique
- Droite à gauche double



La bande Aperçu de dégradé (située au-dessus des icônes de sens) affiche le sens de dégradé choisi.

Pour modifier l'angle d'un dégradé

- 1 Choisissez Fenêtre ► Bibliothèques ► Dégradés pour afficher la palette Dégradés.
- 2 Faites glisser le petit rond rouge sur la roue d'angle du dégradé ou cliquez une fois sur cette roue pour modifier l'angle.
La valeur numérique correspondante s'affiche sous la fenêtre d'aperçu.

Pour modifier la tension de la spirale

- 1 Choisissez Fenêtre ► Bibliothèques ► Dégradés pour afficher la palette Dégradés.

- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Maintenez enfoncée la touche Commande (Mac OS) ou Ctrl (Windows) tout en faisant glisser le rond rouge sur la roue d'angle du dégradé pour resserrer ou élargir la spirale du dégradé.
 - Cliquez dans la fenêtre d'aperçu. Corel Painter fait pivoter le dégradé.

Cliquez à l'extérieur de l'aperçu pour mettre fin à la rotation.

Création et modification d'un dégradé

Vous pouvez créer des dégradés du plus simple au plus complexe. Pour un dégradé simple en deux points, il suffit de choisir une couleur primaire et une couleur secondaire puis de laisser Corel Painter créer le dégradé. Pour des dégradés plus complexes, vous pouvez utiliser la boîte de dialogue Éditeur de dégradé ou les prélever dans une image existante. L'Éditeur de dégradés propose des points de contrôle de couleur pour choisir le point de départ d'un nouveau dégradé.

Vous pouvez enregistrer des dégradés puis les utiliser pour remplir un objet sélectionné. Pour plus d'informations, voir « Remplissage d'une zone » à la page 142.

Pour créer un dégradé en deux points

- 1 Choisissez Fenêtre ► Palettes de couleurs ► Couleurs pour afficher la palette Couleurs.

- 2 Dans la palette Couleurs, cliquez sur le carré de la couleur primaire et choisissez-en une.
- 3 Cliquez sur le carré de la couleur secondaire et choisissez-en une.
- 4 Choisissez Fenêtre ► Bibliothèques ► Dégradés.
- 5 Choisissez Deux points dans le sélecteur de dégradés.

Pour modifier ou créer un dégradé complexe

- 1 Choisissez Fenêtre ► Bibliothèques ► Dégradés pour afficher la palette Dégradés.
- 2 Cliquez sur la flèche dans le coin supérieur de la palette et choisissez Modifier un dégradé.
La barre de couleur en haut de la boîte de dialogue Éditeur de dégradé représente le dégradé en cours. Les triangles gris sous la barre sont les points de contrôle de la couleur. Déplacez-les pour changer la couleur du mélange à différentes étapes du dégradé.
- 3 Cliquez sur un point de contrôle pour le sélectionner.
- 4 Dans la palette Couleurs, cliquez sur le carré de la couleur principale et choisissez-en une.
- 5 Répétez les étapes 3 et 4 pour chaque point de contrôle de couleur à modifier.

Pour ajouter des points de contrôle

- 1 Choisissez Fenêtre ► Bibliothèques ► Dégradés pour afficher la palette Dégradés.
- 2 Cliquez sur la flèche dans le coin supérieur de la palette et choisissez Modifier un dégradé.

- 3 Dans la boîte de dialogue Éditeur de dégradé, cliquez n'importe où dans la barre de couleur.
Le point de contrôle est ajouté sans affecter la couleur.
- 4 Cliquez sur le nouveau point de contrôle pour le sélectionner.
- 5 Affichez la palette Couleurs et choisissez-en une.



Pour un dégradé Deux points, choisissez une couleur pour le point de contrôle à droite puis une autre pour le point de contrôle à gauche.



Maintenez enfoncée la touche Option (Mac OS) ou Alt (Windows), puis cliquez dans la barre des couleurs pour créer un point de contrôle et, simultanément, lui attribuer la couleur active.

Vous pouvez aussi sélectionner deux couleurs secondaires entre les extrémités pour créer des effets intéressants.

Pour supprimer un point de contrôle

- 1 Choisissez Fenêtre ► Bibliothèques ► Dégradés pour afficher la palette Dégradés.
- 2 Cliquez sur la flèche dans le coin supérieur de la palette et choisissez Modifier un dégradé.
- 3 Dans la boîte de dialogue Éditeur de dégradé, cliquez sur un point de contrôle pour le sélectionner.
- 4 Appuyez sur Arrière (Mac OS) ou sur Retour arrière (Windows) pour le supprimer.

Pour enregistrer un dégradé

- 1 Choisissez Fenêtre ► Bibliothèques ► Dégradés pour afficher la palette Dégradés.
- 2 Cliquez sur la flèche dans le coin supérieur de la palette et choisissez Enregistrer un dégradé.
- 3 Dans la boîte de dialogue qui apparaît, donnez-lui un nom.

Bruce Hamilton Dorn



Dan Milligan



Gracjana Zielinska



Gestion des couleurs

Corel Painter vous permet de gérer les couleurs lors de la création ou de l'ouverture d'images ou de placer des images dans un document. Les options de gestion des couleurs garantissent la cohérence de celles-ci lorsque vous utilisez des images provenant de sources variées, telles qu'Adobe Photoshop ou un appareil photo numérique. En outre, vous pouvez stocker des informations de couleur dans un document en intégrant un profil de couleur au fichier quand vous l'enregistrez.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- Présentation de la gestion des couleurs
- Initiation à la gestion des couleurs
- Aperçu des images
- Modification des profils de couleur
- Utilisation des principes de profil
- Utilisation des éléments prédéfinis

Présentation de la gestion des couleurs

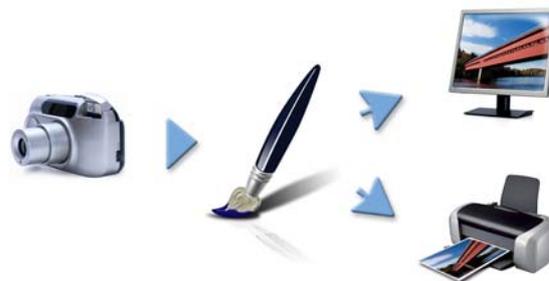
Cette section fournit des réponses aux questions les plus fréquemment posées sur la gestion des couleurs.

Qu'est-ce que la gestion des couleurs ?

La gestion des couleurs est un processus qui vous permet de prédire et de contrôler la reproduction des couleurs, quelle que soit la source ou la destination de l'image. Par exemple, le jeu de couleurs qu'un moniteur affiche diffère de celui reproduit par une imprimante. Vous risquez donc de voir des couleurs à l'écran qui ne peuvent pas être imprimées. Si vous voulez réduire les disparités de couleur, utilisez la gestion des couleurs pour garantir une représentation des couleurs plus précise lors de l'affichage, de la modification ou de l'impression d'une image.

Pendant le processus d'imagerie numérique, différents outils sont utilisés pour capturer, modifier et imprimer des images. Dans un flux de travail typique, vous capturez une image à l'aide d'un appareil photo numérique, transférez l'image sur un ordinateur, la modifiez dans une application de retouche de photos puis vous l'imprimez. Chacun de ces outils interprète les couleurs de façon différente. Et chacun possède sa propre gamme de couleurs disponibles, appelée espace de couleurs, qui est un ensemble de numéros qui définit la représentation de chaque couleur. Un espace de couleurs est un sous-ensemble d'un modèle de couleur (par exemple, CMJN ou RVB). En d'autres termes, chaque outil a son propre langage en matière de couleurs. Un numéro de l'espace de couleurs d'un appareil photo numérique peut représenter une couleur totalement différente de l'espace de couleurs d'un moniteur. Par conséquent, quand une image est utilisée dans un flux de travail, les couleurs se perdent lors

de la traduction et ne sont pas reproduites avec précision. Le système de gestion des couleurs est conçu pour améliorer la communication des couleurs dans le flux de travail.



Voici un exemple typique de flux de travail d'imagerie numérique.

Le système de gestion des couleurs, également appelé moteur de couleurs, utilise des profils pour traduire les valeurs depuis la source, ce qui garantit une reproduction des couleurs plus précise au niveau de la destination. Un profil de couleur contient les données dont le système de gestion des couleurs a besoin pour traduire les couleurs. De nombreux profils de couleur standard sont disponibles. Il existe en outre des profils de couleur pour les différentes marques de moniteurs, scanners, appareils photo numériques et imprimantes.

Pourquoi ai-je besoin de la gestion des couleurs ?

Si votre document nécessite une représentation des couleurs exactes, nous vous conseillons d'utiliser la fonction de gestion des couleurs. La complexité de votre flux de travail et

la dernière destination des images doivent également être prises en compte. Si vos documents sont uniquement destinés à un affichage sur le Web, la gestion des couleurs peut ne pas être importante. Cependant, si vous comptez ouvrir des images dans une autre application, telle qu'Adobe Photoshop ou si vous créez des images pour l'impression ou plusieurs types de sortie, l'utilisation de la gestion des couleurs est essentielle.

La gestion des couleurs vous permet d'effectuer les tâches suivantes :

- reproduire les couleurs avec cohérence tout au long de votre flux de travail d'imagerie numérique, particulièrement lors de l'ouverture de documents créés dans d'autres applications ;
- reproduire les couleurs avec cohérence lors du partage de fichiers avec d'autres personnes ;
- prévisualiser ou éprouver à l'écran les couleurs avant leur impression ;
- réduire le besoin d'ajuster et de corriger des images lors de leur envoi vers des destinations différentes.

Un système de gestion des couleurs n'offre pas un appariement des couleurs identique (ceci est techniquement impossible), mais il améliore considérablement la représentation des couleurs.

Est-ce que mon moniteur affiche les bonnes couleurs ?

La façon dont vous percevez la couleur affichée par votre moniteur est un autre facteur important dans la cohérence de la gestion des couleurs. Votre perception est influencée par l'environnement dans lequel vous affichez les images. Voici quelques méthodes pour neutraliser votre environnement d'affichage.

- Assurez-vous que la pièce où vous vous trouvez a un flux de lumière uniforme. Par exemple, si la pièce est ensoleillée, utilisez un store ou si possible travaillez dans une pièce dépourvue de fenêtres.
- Pour garantir une perception exacte des couleurs, certains graphistes travaillent dans des salles sans fenêtre aux murs et plafonds gris ou neutres. Si ces conditions ne correspondent pas à celles de la salle où vous travaillez, investissez dans un pare-reflets ou créez-en un à l'aide de carton noir et de ruban adhésif.
- Ne portez pas de vêtements clairs susceptibles d'interférer avec l'affichage des couleurs sur le moniteur. Par exemple, une chemise blanche se reflète sur l'écran et altère votre perception de la couleur.
- Appliquez au moniteur un fond de couleur neutre, comme le gris ou appliquez une image en niveaux de gris. Évitez d'utiliser des papiers-peints et des économiseurs d'écran colorés.

L'étalonnage et le profilage du moniteur, également appelés caractérisation, sont également des étapes importantes pour garantir la précision des couleurs. L'étalonnage garantit la cohérence des couleurs affichées sur le moniteur. Une fois l'étalonnage terminé, vous pouvez créer un profil de couleur du moniteur, qui contient les détails d'interprétation des couleurs du moniteur. Puis, le profil est partagé avec d'autres périphériques. L'étalonnage et le profilage travaillent de concert pour obtenir une précision des couleurs : si un moniteur n'est pas correctement étalonné, son profil de couleur sera inutile.

Cependant, l'étalonnage et le profilage sont complexes et nécessitent normalement un appareil d'étalonnage spécifique et des logiciels spécialisés. De plus, un mauvais étalonnage peut faire plus de mal que de bien. Vous trouverez des informations supplémentaires sur l'étalonnage du moniteur et les profils de couleur personnalisés en effectuant une recherche sur les techniques et les produits de la gestion des couleurs. Vous pouvez également consulter la documentation fournie avec votre système d'exploitation ou votre moniteur.

Dois-je affecter ou convertir des profils de couleur ?

Au moment de décider d'affecter ou de convertir un profil de couleur, vous devez tout d'abord envisager les résultats produits par chaque action. Quand vous affectez un profil de couleur dans Corel Painter, les valeurs de couleur ou les numéros du document ne changent pas. Au lieu de cela, l'application utilise simplement le profil de couleur pour

interpréter les couleurs d'une image. Cependant, lorsque vous convertissez un profil de couleur, les valeurs de couleur sont modifiées dans un document. L'application traduit un profil de couleur vers un autre au lieu d'affecter un profil de couleur. La conversion d'un profil de couleur fait bien plus qu'affecter l'affichage des couleurs : elle produit des changements irréversibles appliqués aux couleurs du document.

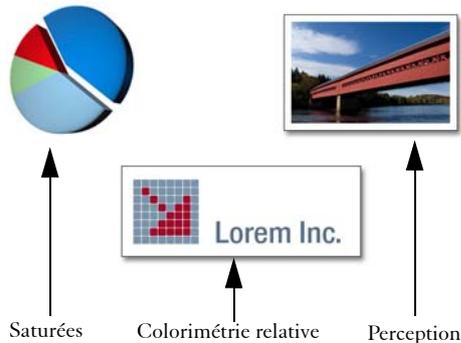
La meilleure pratique consiste à choisir un espace de couleur compatible, tel que sRGB, quand vous créez une image et à utiliser le même profil de couleur tout au long du flux de travail. Nous vous conseillons d'éviter l'affectation et la conversion des profils de couleur. Mais vous risquez de vous retrouver dans des situations qui nécessitent que vous adoptiez un autre profil de couleur.

Par exemple, si vous recevez un fichier d'une autre personne et qu'aucun profil de couleur n'est intégré au fichier, vous devez affecter un profil de couleur au fichier. De cette façon, vous pouvez conserver les valeurs de couleur d'origine du fichier.

Choisissez l'option de conversion seulement si vous préparez le fichier pour une sortie spécifique, telle qu'une imprimante. Une fois les données modifiées pour faire de la place au profil de destination, la reconversion vers le profil de couleur d'origine n'est pas souvent adaptée.

Qu'est-ce qu'un mode de rendu ?

Un système de gestion des couleurs peut réaliser une traduction efficace des couleurs depuis la source vers des sorties multiples. Cependant, lors de l'appariement des couleurs d'un espace de couleur à un autre, le système de gestion des couleurs peut être incapable de faire correspondre certaines couleurs. Ces couleurs « hors gamme » peuvent considérablement modifier l'aspect de l'image, en fonction de la façon dont elles sont interprétées par le système de gestion des couleurs. Heureusement, vous pouvez choisir un mode de rendu pour indiquer au système de gestion des couleurs comment interpréter les couleurs hors gamme. Le mode de rendu que vous choisissez dépend du contenu graphique de l'image.



Voici un exemple de trois types d'images et leurs modes de rendu correspondants.

- Perception : choisissez ce mode de rendu pour les photos et les images bitmap qui contiennent beaucoup de couleurs hors gamme. L'apparence globale des couleurs est conservée par la modification de toutes les couleurs, notamment les couleurs de la gamme, afin qu'elles correspondent à la gamme de couleurs des destinations. Ce mode de rendu maintient les relations entre les couleurs pour produire les meilleurs résultats.
- Saturées : choisissez ce mode de rendu pour produire plus de couleurs unies concentrées dans les graphismes d'entreprises, telles que les tableaux et les graphiques. Les couleurs risquent d'être moins précises que celles produites par d'autres modes de rendu.
- Colorimétrie relative : choisissez ce mode de rendu pour les logos ou d'autres graphismes afin de préserver les couleurs d'origine. Si aucune correspondance n'est trouvée pour les couleurs source, alors celle qui correspond le plus est choisie. Ce mode de rendu entraîne le déplacement du point blanc. En d'autres termes, si vous imprimez sur du papier blanc, les zones blanches d'une image utilisent le blanc du papier pour reproduire la couleur. Par conséquent, ce mode de rendu est une bonne méthode pour imprimer des images.
- Colorimétrie absolue : choisissez ce mode de rendu pour les logos ou d'autres graphismes qui nécessitent des couleurs très précises. Si aucune correspondance n'est trouvée pour les couleurs source, alors celles qui correspondent le plus sont choisies. Les modes de rendu Colorimétrie absolue et Colorimétrie relative sont similaires, mais le mode de rendu Colorimétrie absolue

conserve le point blanc lors de la conversion et ne s'ajuste pas à la blancheur du papier. Cette option est principalement utilisée pour l'épreuvage.

Qu'est-ce que « l'épreuvage à l'écran » ?

L'épreuvage à l'écran vous permet de générer un aperçu à l'écran de l'aspect de l'image reproduite. Cette technique simule l'étape « d'épreuvage sur support physique » d'un flux de travail d'impression classique. Cependant, contrairement à l'épreuvage sur support physique, l'épreuvage à l'écran vous permet de visualiser le résultat final sans jeter d'encre sur du papier. Par exemple, vous pouvez voir de quoi aura l'air l'image imprimée en cas d'utilisation d'une marque d'imprimante spécifique. Vous pouvez également faire cela pour un autre type de moniteur.

L'épreuvage à l'écran vous permet de vérifier si le profil de couleur du document est compatible avec une imprimante ou un moniteur spécifique et peut vous aider à prévenir les résultats indésirables. Pour obtenir des informations sur l'épreuvage à l'écran avec Corel Painter, voir « Épreuvage à l'écran des images » à la page 102.

Initiation à la gestion des couleurs

Si vous voulez utiliser les options de gestion des couleurs de Corel Painter, commencez par spécifier le profil de couleur RVB par défaut que vous voulez affecter à tous les nouveaux documents. Quand vous créez des images dans une autre application, telle qu'Adobe Photoshop, vous devez utiliser le

même profil de couleur par défaut que vous utiliserez lors de l'ouverture du fichier dans Corel Painter. En outre, vous devez toujours intégrer le profil de couleur quand vous enregistrez un document dans Corel Painter ou Adobe Photoshop, de sorte que le document conserve les informations relatives aux couleurs.

Corel Painter vous permet également de choisir le profil CMJN par défaut pour la conversion des images CMJN en images RVB.

Spécification du profil de couleur RVB par défaut

Pour vous assurer que tous les nouveaux documents utilisent le même profil de couleur RVB, vous pouvez modifier le profil de couleur par défaut pour Corel Painter. Le profil de couleur par défaut d'usine pour Corel Painter est sRVB, qui est également le profil de couleur par défaut de nombreux moniteurs, appareils photo numériques et même des imprimantes.

Pour modifier le profil de couleur RVB par défaut

- 1 Choisissez Zone de travail ► Paramètres de gestion des couleurs.
- 2 Choisissez un profil de couleur dans le menu contextuel Profils RVB par défaut.



Vous pouvez également accéder à la boîte de dialogue des Paramètres de gestion des couleurs en plaçant le pointeur sur l'icône Gestion des couleurs  de la barre de défilement verticale, en maintenant enfoncé le bouton du stylet et en sélectionnant Paramètres de gestion des couleurs dans le menu contextuel.

Imbrication des profils de couleur lors de l'enregistrement des fichiers

Vous pouvez imbriquer un fichier de couleur dans un fichier. Lorsque vous faites cela, le profil de couleur affecté est imbriqué. Cependant, si vous n'avez pas affecté un profil de couleur au fichier, le profil de couleur par défaut sera imbriqué. Les formats de fichier suivants prennent en charge l'imbrication des profils de couleur :

- RIFF (RIF)
- TIFF (TIF)
- Photoshop (PSD)
- JPEG

Pour imbriquer un profil de couleur lors de l'enregistrement d'un fichier

- 1 Cliquez sur le menu Fichier ► Enregistrer sous.
- 2 Dans la boîte de dialogue Enregistrer sous, utilisez les commandes pour spécifier un emplacement et un nom de fichier.

3 Dans le menu contextuel Format (Mac) ou Format de fichier (Windows), choisissez l'un des formats de fichier suivants :

- Fichiers RIFF (*.RIF; *.RIFF)
- Fichiers TIF (*.TIF; *.TIFF)
- Fichiers Photoshop (*.PSD)
- Fichiers JPEG (*.JPG; *.JPEG)

4 Cochez la case Imbriquer le profil.

Spécification du profil de couleur CMJN par défaut pour la conversion d'images CMJN en images RVB

Puisque Corel Painter utilise des couleurs RVB, toutes les images CMJN que vous ouvrez ou importez dans l'application sont converties avec un profil de couleur RVB. Vous pouvez spécifier le profil CMJN par défaut que Corel Painter utilise pour convertir les images CMJN en images RVB. Les formats de fichier suivants sont pris en charge pour les images CMJN :

- RIFF (RIF)
- TIFF (TIF)
- Photoshop (PSD)
- JPEG

Pour spécifier le profil de couleur CMJN par défaut destiné à la conversion d'images CMJN en images RVB

- 1 Choisissez Zone de travail ► Paramètres de gestion des couleurs.
- 2 Choisissez un profil de couleur dans le menu contextuel Profils de conversion CMJN par défaut.



Vous pouvez également accéder à la boîte de dialogue des Paramètres de gestion des couleurs en plaçant le pointeur sur l'icône Gestion des couleurs  de la barre de défilement verticale, en maintenant enfoncé le bouton du stylet et en sélectionnant Paramètres de gestion des couleurs dans le menu contextuel.

Aperçu des images

Une fois un profil RVB sélectionné pour le document, vous pouvez prévisualiser l'image avec le profil de couleur par défaut appliqué. Vous pouvez également effectuer un « épreuve à l'écran » des images, ce qui signifie prévisualiser à l'écran l'aspect de l'image quand elle sera imprimée avec une imprimante spécifique ou quand elle sera affichée sur un autre type de moniteur.

Activation ou désactivation de l'aperçu de gestion des couleurs

L'option d'aperçu de la gestion des couleurs vous permet de visualiser l'aspect de votre image une fois le profil de couleur par défaut appliqué. Si vous positionnez le pointeur sur l'icône Gestion des couleurs située dans la barre de défilement verticale, vous pourrez afficher le nom du profil de couleur.

Pour activer ou désactiver le profil de couleur par défaut

- Cliquez sur l'icône Gestion des couleurs  dans la barre de défilement verticale.
Lorsque l'icône est en couleur, le profil de couleur par défaut est appliqué à l'image. Lorsque l'icône est noire, les couleurs de l'image ne sont plus gérées.

Épreuve à l'écran des images

Avec Corel Painter, vous pouvez éprouver des images à l'écran, ce qui signifie prévisualiser l'aspect de l'image quand elle est reproduite par une imprimante ou un moniteur spécifique. Vous pouvez également éprouver à l'écran à l'aide d'un mode de rendu spécifique. Pour de plus amples informations, voir « Qu'est-ce qu'un mode de rendu ? » à la page 99. Après l'épreuve à l'écran d'une image, vous pouvez désactiver la fonction d'épreuve à l'écran.

Pour éprouver à l'écran une image

- 1 Choisissez Zone de travail ► Paramètres d'épreuve couleur.
- 2 Choisissez un profil dans le menu déroulant Simuler le périphérique.
- 3 Choisissez un mode de rendu dans le menu contextuel Mode de rendu.
- 4 Cochez la case Activer le mode d'épreuve couleur.

Pour désactiver l'épreuve à l'écran

- Choisissez Zone de travail ► Mode Epreuve couleur.

Modification des profils de couleur

Corel Painter est un programme RVB qui vous permet d'affecter des profils de couleur RVB différents aux documents. Vous pouvez également convertir le profil de couleur d'un document vers un autre profil de couleur. Un profil de couleur contient les données dont le système de gestion des couleurs a besoin pour traduire des couleurs depuis un espace de couleur vers un autre. Le profil de couleur par défaut de Corel Painter est sRGB IEC61966-2-1 noBPC, mais vous pouvez faire votre choix parmi une liste des profils de couleur ICC standard. En outre, si des profils de couleur sont installés sur votre ordinateur, Corel Painter les inclut dans la liste des profils de couleur disponibles.

Affectation ou suppression des profils de couleur

Vous pouvez modifier l'aspect d'un document en affectant un nouveau profil de couleur. Quand vous affectez un nouveau profil, les valeurs de couleur ou les numéros du document ne changent pas. Quand vous activez la gestion des couleurs et affichez un document, les couleurs du document représentent une interprétation du profil de couleur affecté. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Dois-je affecter ou convertir des profils de couleur ? » à la page 98.

Vous pouvez également supprimer un profil de couleur affecté d'un document. En d'autres termes, la gestion des couleurs n'est plus appliquée au document. Les valeurs de couleurs sont tout de même conservées.

Pour affecter ou supprimer un profil de couleur

- 1 Choisissez Zone de travail ► Affecter un profil de couleur.
- 2 Activez l'une des options de profil de couleur suivantes :
 - Utiliser le profil RVB par défaut : applique le profil RVB par défaut au document
 - Utiliser le profil : applique un profil de couleur au document, mais ne convertit pas les couleurs d'origine. Si vous activez cette option, vous devez choisir un profil de couleur.

- Ne pas utiliser la gestion des couleurs : conserve les valeurs de couleur sans les associer à un profil de couleur



Vous pouvez également accéder à la boîte de dialogue des Paramètres de gestion des couleurs en plaçant le pointeur sur l'icône Gestion des couleurs  de la barre de défilement verticale, en maintenant enfoncé le bouton du stylet et en sélectionnant Paramètres de gestion des couleurs dans le menu contextuel.

Conversion des profils de couleur

Corel Painter vous permet de convertir le profil de couleur d'un document en un autre profil de couleur. La conversion d'un profil de couleur diffère de l'affectation de celui-ci, ce qui implique uniquement la traduction d'un profil de couleur vers un autre et ne concerne que l'affichage des couleurs. Quand vous convertissez un profil de couleur en un autre, les valeurs de couleur du document sont modifiées de façon irréversible. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Dois-je affecter ou convertir des profils de couleur ? » à la page 98.

Corel Painter vous permet également de choisir le moteur de gestion des couleurs à utiliser pour convertir des profils. Le moteur de gestion des couleurs, également appelé module de gestion des couleurs (CMM), utilise les informations du profil de couleur pour traduire les valeurs de couleur. La traduction résultant des valeurs de couleur peut varier en fonction du moteur de gestion des couleurs.

En outre, vous pouvez aplatir des images lors de la conversion des profils de couleur. L'aplatissement des images met tous les plans sur la zone de travail.

Pour convertir un profil de couleurs

- 1 Choisissez Zone de travail ► Convertir en profil.
- 2 Choisissez un profil de couleur dans le menu contextuel Nouveau profil.

Vous pouvez également

Choisir un moteur de couleurs	Sélectionner un moteur de couleurs dans le menu déroulant Moteur de couleurs.
Sélectionner un mode de rendu	Choisir un mode de rendu dans le menu contextuel Mode de rendu.
Aplatir tous les plans de l'image	Activer l'option Aplatir l'image.



Vous pouvez également accéder à la boîte de dialogue des Paramètres de gestion des couleurs en plaçant le pointeur sur l'icône Gestion des couleurs  de la barre de défilement verticale, en maintenant enfoncé le bouton du stylet et en sélectionnant Paramètres de gestion des couleurs dans le menu contextuel.

Utilisation des principes de profil

Corel Painter vous permet de créer des principes de profil pour ouvrir et utiliser des images RVB et CMJN. Les options que vous choisissez pour le principe de profil détermine le mode de gestion des images que vous ouvrez et que vous utilisez dans l'application.

Création de principes de profil pour l'ouverture et le positionnement des images

Lors de la création d'un principe de profil pour l'ouverture et le positionnement des images, vous pouvez indiquer les éléments suivants :

- Profil de couleur RVB à appliquer aux images
- Profil de couleur CMJN pour la conversion des images en images RVB
- moteur de couleurs
- mode de rendu (dépend du contenu de l'image)

Pour plus d'informations, voir la rubrique « Qu'est-ce qu'un mode de rendu ? » à la page 99.

Le principe de profil vous permet d'afficher des messages d'avertissement quand un document est dépourvu de profil de couleur ou que celui-ci ne correspond pas. Dans le cas d'un profil de couleur non concordant, vous pouvez choisir un autre profil de couleur. Si aucun profil de couleur n'est associé au document, vous pouvez appliquer un autre profil de couleur ou choisir de ne pas utiliser la gestion des couleurs avec le document.

Pour créer un principe de profil

- 1 Choisissez Zone de travail ► Paramètres de gestion des couleurs.
- 2 Choisissez l'une des options suivantes dans le menu déroulant Images RVB :
 - Utiliser le profil imbriqué : applique le profil de couleur RVB imbriqué aux images RVB que vous ouvrez ou importez
 - Utiliser le profil RVB par défaut : convertit l'image à l'aide du profil de couleur RVB par défaut que vous spécifiez dans les paramètres de gestion des couleurs
- 3 Choisissez l'une des options suivantes dans le menu déroulant Convertir les images CMJN :
 - Utiliser le profil CMJN par défaut : convertit en RVB à l'aide du profil de couleur CMJN par défaut que vous spécifiez dans les paramètres de gestion des couleurs
 - Utiliser le profil imbriqué : convertit en RVB à l'aide du profil de couleur CMJN imbriqué
- 4 Sélectionnez un moteur de couleurs dans le menu déroulant Moteurs de couleurs.
- 5 Dans le menu déroulant Mode de rendu, sélectionnez l'une des options suivantes :
 - Perception : est recommandée pour de nombreuses images, notamment les images bitmaps et les photographies
 - Saturation : convient aux dessins vectoriels (lignes, texte et objets de couleur unie, tels que les graphiques).

- Colorimétrie relative : convient à la production d'épreuves sur des imprimantes à jet d'encre
- Colorimétrie absolue : conserve le point blanc et peut servir à vérifier les images.

Si vous voulez afficher un message d'avertissement quand vous ouvrez un document dont le profil de couleur n'est pas concordant, cochez la case Non-concordance du profil.

Si vous voulez afficher un message d'avertissement quand vous ouvrez un document dont le profil de couleur est absent, cochez la case Profil manquant.



Pour obtenir une description complète des modes de rendu, voir « Qu'est-ce qu'un mode de rendu ? » à la page 99.



Vous pouvez également accéder à la boîte de dialogue des Paramètres de gestion des couleurs en plaçant le pointeur sur l'icône Gestion des couleurs  de la barre de défilement verticale, en maintenant enfoncé le bouton du stylet et en sélectionnant Paramètres de gestion des couleurs dans le menu contextuel.

Utilisation des éléments prédéfinis

Corel Painter intègre des éléments prédéfinis pour la gestion des couleurs, qui sont des paramètres par défaut que vous pouvez appliquer à un document. Vous pouvez créer vos propres éléments prédéfinis qui vous permettront de

conserver toutes vos sélections dans la boîte de dialogue Paramètres de gestion des couleurs et de les réutiliser dans d'autres documents. Si vous n'avez plus besoin d'un élément prérequis, vous pouvez l'effacer.

Sélection d'un élément prédéfini par défaut

Si le fait de modifier les paramètres de la boîte de dialogue Paramètres de gestion des couleurs vous gêne, vous pouvez choisir un élément prédéfini par défaut ou un autre que vous aurez créé.

Pour choisir un élément prédéfini

- 1 Choisissez Zone de travail ► Paramètres de gestion des couleurs.
- 2 Choisissez un élément prédéfini dans le menu déroulant Eléments prédéfinis.



Vous pouvez également accéder à la boîte de dialogue des Paramètres de gestion des couleurs en plaçant le pointeur sur l'icône Gestion des couleurs  de la barre de défilement verticale, en maintenant enfoncé le bouton du stylet et en sélectionnant Paramètres de gestion des couleurs dans le menu contextuel.

Ajout et suppression d'éléments prédéfinis

Corel Painter vous permet d'ajouter ou de supprimer des éléments prédéfinis.

Pour ajouter un élément prédéfini

- 1 Choisissez Zone de travail ► Paramètres de gestion des couleurs.
- 2 Dans la boîte de dialogue Paramètres de gestion des couleurs, utilisez les options pour spécifier les paramètres de gestion des couleurs.
- 3 Cliquez sur le bouton + en regard du menu déroulant Eléments prédéfinis.
- 4 Tapez le nom de l'élément prédéfini dans la zone Nom de l'élément prédéfini.



Vous pouvez également accéder à la boîte de dialogue des Paramètres de gestion des couleurs en plaçant le pointeur sur l'icône Gestion des couleurs  de la barre de défilement verticale, en maintenant enfoncé le bouton du stylet et en sélectionnant Paramètres de gestion des couleurs dans le menu contextuel.



Vous pouvez également accéder à la boîte de dialogue des Paramètres de gestion des couleurs en plaçant le pointeur sur l'icône Gestion des couleurs  de la barre de défilement verticale, en maintenant enfoncé le bouton du stylet et en sélectionnant Paramètres de gestion des couleurs dans le menu contextuel.

Pour supprimer un élément prédéfini

- 1 Choisissez Zone de travail ► Paramètres de gestion des couleurs.
- 2 Choisissez un élément prédéfini dans le menu déroulant Eléments prédéfinis.
- 3 Cliquez sur le bouton - en regard du menu déroulant Eléments prédéfinis.
Un message d'avertissement s'affiche et vous demande si vous voulez supprimer l'élément prédéfini.
- 4 Cliquez sur Oui.

Howard Lyon



Heather Michelle Bjoershol



Pascal Sibertin



Peinture

L'application Corel Painter permet de dessiner et de peindre comme vous le feriez à l'aide des supports et des outils traditionnels. Dans votre atelier, vous utilisez des pinceaux, des plumes, des crayons, des pastels, des aéroglyphes et des couteaux pour dessiner sur une toile ou une feuille de papier. Corel Painter permet de dessiner avec une variété infinie de styles. Tel un magasin d'arts graphiques bien approvisionné, Corel Painter met à votre disposition de nombreux pinceaux différents et autres outils de dessin, aux caractéristiques modifiables.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- À la découverte des styles
- Catégories de styles
- Choix des paramètres des styles
- Tracé dans la zone de travail
- À la découverte de la peinture
- Utilisation des remplissages

À la découverte des styles

L'outil Styles Corel Painter apporte aux utilisateurs toute une série d'outils prédéfinis de peinture et de dessin appelés « variantes de styles ». Les variantes de styles sont classées par catégories : Aéroglyphe, Huiles de l'artiste, Calligraphic, Crayons et Aquarelle. Celles-ci sont conçues pour reproduire les techniques de dessin naturelles. Chaque outil que vous

choisissez produit donc le résultat escompté. Vous trouverez par exemple une variante de style de Crayon 2B dans la catégorie Crayons et une variante de style Chameau dans la catégorie Aquarelle. Le sélecteur de styles permet de choisir une catégorie et une variante de style rapidement et simplement.



Il permet de choisir une catégorie de style (à gauche) et une variante de style (à droite) rapidement et simplement.

Vous pouvez utiliser les variantes de styles de Corel Painter telles qu'elles se présentent ou les adapter à vos besoins. La plupart des graphistes utilisant les variantes de styles de Corel Painter y apportent seulement de légères modifications de : taille, opacité ou grain (pénétration de la couleur dans la texture du papier).

Si vous voulez modifier un style ou créer votre propre variante, un certain nombre d'options le permettent.

La plupart des styles de Corel Painter permettent d'appliquer une matière (une couleur, un dégradé ou un motif) à une image. Certains styles, cependant, n'appliquent pas de matière. Ils permettent plutôt de modifier les pixels existants de l'image. Par exemple, la variante de style Aquarelle (dans la catégorie de styles Mélangeurs) étale et dilue les couleurs existantes de l'image à l'aide de traits lissés. L'utilisation de l'un de ces styles sur une zone vierge de la zone de travail ne produit donc aucun effet.

Corel Painter inclut un ensemble de styles Natural -Media qui utilisent une méthode d'application de matière appelée « types de formes calculés » afin de produire des styles « calculés ». Ces styles permettent de créer des formes lisses, continues et très réalistes. Ce sont des styles rapides et moins sujets aux défauts visuels car ils sont calculés au fur et à mesure que vous dessinez et ne sont pas obtenus par l'application de touches de couleur. En fait, vous ne pourrez jamais dessiner suffisamment vite pour laisser des touches ou des points de couleur sur un trait. Ces styles sont riches en possibilités dont il n'est pas possible de bénéficier avec l'application de couleur par touches. Le rendu prend en compte l'angle et l'inclinaison. Vous avez également la possibilité de peindre avec des motifs et des dégradés. Pour plus d'informations sur l'utilisation des types de formes calculés lors de la personnalisation des styles, voir « Types de formes » à la page 176.

Pour retrouver un style d'une version précédente de Corel Painter, vous pouvez ouvrir l'ancienne bibliothèque de styles.

Sélection d'un style

Dans le sélecteur de styles, vous avez le choix entre différentes variantes de styles organisées en catégories facilement identifiables. Les styles sont nommés conformément aux catégories d'outils artistiques classiques. Ainsi, lorsque vous sélectionnez un outil, vous avez déjà une idée du résultat que vous obtiendrez. Dans un magasin d'arts graphiques, si les articles d'un rayon ne vous

conviennent pas, vous pouvez changer de rayon. De la même façon, dans Corel Painter, vous pouvez essayer différentes catégories de styles afin de trouver l'outil recherché.

Pour afficher le sélecteur de styles

- Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil Styles .



Vous pouvez également afficher le sélecteur de styles en choisissant Fenêtre ► Sélecteur de styles.

Pour sélectionner un style

- 1 Dans le sélecteur de styles, choisissez une catégorie de style.
- 2 Choisissez une variante dans le sélecteur de variantes.

Catégories de styles

Dans la section suivante, les descriptions des catégories de style sont présentées en ordre alphabétique.

Acrylique

Toutes les variantes de style Acrylique couvrent les traits sous-jacents. De nombreuses variantes sont capables de traits multicolores et d'autres interagissent avec les pixels sous-jacents pour créer des effets réalistes.



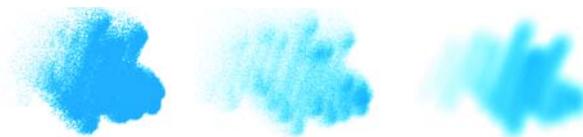
Soies groupées

Plat épais

Mouillé

Aéroglyphes

Les styles Aéroglyphes diffusent de fines gouttelettes de couleur. Les aéroglyphes calculés reproduisent l'aspect obtenu avec des aéroglyphes réels. Les stylets d'aéroglyphe Wacom® sont entièrement compatibles avec les variantes de la catégorie Aéroglyphe.



Jet épais

Jet léger

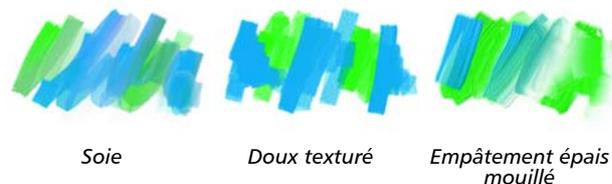
Aéroglyphe numérique

Tablettes graphiques

Les tablettes graphiques sont des variantes de style appartenant à d'autres catégories de style, mais elles sont optimisées pour fonctionner avec des stylets à pointe plate dont le corps peut pivoter à 360 degrés.

Huiles de l'artiste

Les variantes de style de la catégorie Huiles de l'artiste permettent de mélanger des matières comme de véritables peintures à l'huile sur une palette. Vous pouvez utiliser les couleurs mélangées dans la palette Mélangeur et les appliquer directement dans la zone de travail. Les couleurs sont ensuite mélangées avec les huiles déjà présentes dans la zone de travail. Il est possible de charger plusieurs couleurs à la fois à partir de la palette Mélangeur sur une variante de style Huiles de l'artiste. Chaque trait créé avec une variante de style Huiles de l'artiste charge le style avec une quantité limitée d'huile, qui est ensuite transférée sur l'image. Tandis que vous tracez un trait dans la zone de travail, la peinture virtuelle est de moins en moins chargée en huile, ce qui a pour effet d'atténuer le trait. Les plans n'étant pas équipés des mêmes propriétés que la zone de travail, les traits appliqués sur un plan ne sont pas atténués aussi rapidement. Certaines variantes d'huiles de l'artiste représentent des couteaux à palette, qui vous permettent de mélanger la peinture directement dans la zone de travail. Six profils d'embout ont été spécifiquement conçus pour les styles d'huiles de l'artiste. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Profils d'embout Huiles de l'artiste » à la page 186.



Artistes

Les variantes de style Artistes permettent de peindre avec les styles des maîtres. Vous pouvez par exemple peindre avec le style expressionniste de Vincent Van Gogh ou le style pointilliste de George Seurat.

Avec une variante de style Artistes, plus vous tracez des traits rapidement, plus les traits sont larges. Vous pouvez utiliser les paramètres de Variations de couleur pour ajuster la manière dont les traits sont colorisés.



Mélangeurs

Les mélangeurs affectent les pixels sous-jacents en les déplaçant et en les mélangeant. Les variantes peuvent reproduire les effets de mélange de peinture par l'application

d'eau ou d'huile. Vous pouvez également lisser les traits et ombrer le dessin, tout comme vous le feriez avec un trait au crayon ou au fusain.



Aquarelle



Traînées floues



Frottis texturé

Calligraphie

Que ce soit pour reproduire les traits d'une plume calligraphique sur une texture granuleuse ou les traits fluides d'un pinceau calligraphique, les variantes de style Calligraphie vous feront bénéficier de toute une gamme d'options créatives.



Calligraphie



Style Calligraphie



Encre sèche

Craie

Les variantes de style Craie reproduisent la texture épaisse des véritables bâtonnets de craie et leur traits interagissent avec le grain du papier. L'opacité des traits est liée à la pression du stylet.



Arrondie



Carrée



Carrée variable

Fusains

Les variantes de style Fusains vont des simples crayons aux bâtonnets de fusain tendres ou durs. Comme pour les autres variantes de styles de matières sèches, l'opacité est liée à la pression du stylet. Les variantes de style Mélangeurs peuvent être utilisées pour adoucir et mélanger les traits de craie. Pour optimiser le flux de travail, conservez vos variantes de styles Fusains et Mélangeurs dans la même palette personnalisée.



Fusains



De vigne mou



Crayon dur

Duplicateurs

Les variantes de style Duplicateurs se comportent comme toute autre variante de style, excepté le fait qu'elles prélèvent une couleur d'une source de réplique. Ces variantes reproduisent la source tout en la filtrant afin de la restituer dans un autre style artistique, tel que le pastel ou l'aquarelle. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Duplication et décalquage » à la page 235.



Photo d'origine



Doux



Impressionniste

Crayons de couleur

Les crayons de couleur interagissent avec la texture de la zone de travail et contrairement aux autres variantes de style de matières sèches, appliquent des traits d'opacité égale quelle que soit la pression. Notez toutefois que ces variantes de styles réagissent à la vitesse. Plus vous dessinez rapidement, plus le trait est fin et plus vous dessinez lentement, plus le trait est épais. Comme pour toute autre variante de style de crayon, les variantes de style Crayons de couleur tendent vers le noir lorsque vous repassez sur la même zone de l'image.



Crayons de couleur

Dur

Gras

Crayons Conté

Tout comme les craies, les variantes de Crayon Conté produisent des traits texturés interagissant avec le grain du papier. Comme pour les autres variantes de styles de matières sèches, l'opacité est liée à la pression du stylet.



Arrondi

Carré

Pointe

Crayons de cire

Les crayons à la cire présentent toute une gamme de styles. Du crayon tendre et arrondi au crayon cireux et granuleux, ils produisent des traits texturés interagissant avec le grain du papier. Comme pour les autres variantes de styles de matières sèches, l'opacité est liée à la pression du stylet.



Aquarelle numérique

Les variantes de style Aquarelle numérique produisent des effets d'aquarelle interagissant avec la texture de la zone de travail. Contrairement aux variantes de styles Aquarelle qui fonctionnent avec le plan Aquarelle, les traits d'Aquarelle numérique peuvent être appliqués directement à tout plan bitmap standard, y compris la zone de travail. Cette possibilité se révèle très utile si vous souhaitez appliquer des effets d'aquarelle à une photo numérique par exemple : les traits d'Aquarelle numérique peuvent être appliqués directement à l'image. Pour la création d'une aquarelle réaliste, les variantes de style Aquarelle rendent plus réalistes le débit, le mélange et l'absorption des couleurs.

Les traits d'Aquarelle numérique interagissent lorsqu'un trait est appliqué sur un autre et ils réagissent de façon dynamique au paramètre Frange aqua. Après avoir obtenu les résultats escomptés, vous pouvez empêcher la modification des traits en choisissant Plans ► Sécher le plan aquarelle numérique.

La largeur de tous les traits d'Aquarelle numérique est affectée par la pression du stylet, sauf dans le cas de la variante Gomme Aquarelle.



Distorsions

Les variantes de style Distorsions appliquent des effets spéciaux produisant une distorsion sur l'image. Certaines variantes comme Traînée texturées ou Flou granuleux, produisent des effets de mélange. D'autres variantes comme Ouragan, Turbulence et Bulles, produisent des effets plus spectaculaires.



Gommes

Il existe trois types de variantes de styles de Gommes : Gomme, Blanchissante et Noircissement. Les variantes de styles Gomme effacent jusqu'à la couleur du papier. Les variantes de styles Blanchissante effacent la couleur en la faisant tendre vers le blanc, c'est à dire en supprimant progressivement la couleur. Les variantes de styles Noircissement produisent l'effet inverse. Les variantes de style Noircissement augmentent progressivement la densité de couleur en la faisant tendre vers le noir. Pour toutes les variantes de style Gomme, la quantité effacée est déterminée par la pression.



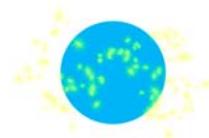
Blanchissante

Gomme

Plate

Effets

Les variantes de style Effets produisent des résultats très intéressants d'un point de vue créatif. Certaines ajoutent des couleurs, d'autres affectent les pixels sous-jacents. Le meilleur moyen d'apprécier les variantes de style Effets est d'expérimenter sur une image et une zone de travail vierge.



Givre féérique



Lueur



Le style Feu fonctionne avec les couleurs sous-jacentes.

Feutres

Les variantes Feutres permettent de créer des dessins au marqueur. Ces variantes de style vont de la pointe fine à la pointe émoussée avec différentes formes de pointe et de niveaux d'opacité. Les variantes de feutres tendent vers le noir lorsque vous repassez sur la même zone de l'image.



Artistique



Sale



Simple

Gouache

Les variantes de style Gouache permettent de peindre avec la fluidité des aquarelles et l'opacité des acryliques. Dans la gamme des variantes proposées, vous pouvez sélectionner

des styles : fins, détaillés, plats ou épais. Les traits créés avec les variantes de style Gouache couvrent les traits sous-jacents.



Opaque détail



Plat épais



Rond mouillé

Jets

Jets d'images est un style spécial appliquant des images au lieu de couleurs. Les images « peintes » proviennent de fichiers image spéciaux appelés « jets ». Chaque fichier de jet contient plusieurs images classées par caractéristiques (taille, couleur, angle, etc.). Chaque caractéristique (paramètre) peut être liée à un attribut de stylet (animateur) comme la Vitesse, la Pression et la Direction.

Le nom de chaque variante de Jets indique quel paramètre et quel animateur sont activés. Par exemple, la variante de jet Linéaire-Taille-P Angle-R associe la largeur du trait à la pression du stylet (P) et définit un angle aléatoire (R).



*Linéaire-Angle-B
(Orientation)*



*Linéaire-Taille-P
(Pression)*



*Motifs-Taille-P
(Pression) contrôle
la taille et
l'ouverture*

Empâtement

L'empâtement est une technique classique qui consiste à appliquer une peinture épaisse sur un support pour créer une illusion de profondeur. Les informations relatives à la profondeur des traits sont stockées sur le plan Empâtement.

Certaines variantes appliquent des effets de profondeur aux pixels sous-jacents (Gravé à l'acide, Vernis clair, Râteau et Texture translucide, par exemple). D'autres variantes appliquent des traits tridimensionnels à la couleur de peinture activée.



Plat opaque



Rond humide gras



Chargé variable

Encre liquide

Les styles Encre liquide combinent encre et peinture afin de créer des coulures de peinture épaisses. Il existe trois principaux types de variantes d'Encre liquide : celles qui appliquent l'encre, celles qui la suppriment pour créer un effet de résistance et celles qui adoucissent les bords. Comme pour les variantes de style Aquarelle, un nouveau plan est créé automatiquement lors de la première application d'un trait. Vous pouvez également créer des effets 3D en cliquant deux fois sur un plan d'encre liquide et en ajustant les curseurs de Seuil et de Quantité.



Encre grumeleuse

Soies sèches

Plat doux

Marqueurs

Les variantes de style de la catégorie Marqueur reproduisent les marqueurs du monde réel.

Les traits que vous créez à l'aide des variantes Marques sont très similaires à ceux des marqueurs traditionnels de haute qualité, principalement à cause de la façon dont les variantes Marqueurs interagissent avec les zones de travail. Par exemple, le Marqueur de rendu plat dans Corel Painter permet l'accumulation et l'écoulement des couleurs.



Marqueur rond

Taches de marqueur

Marqueur de rendu plat

Craies grasses

Les variantes de style Craies grasses reproduisent l'épaisse et riche texture de véritables bâtonnets de pastels. Les traits créés avec la plupart des variantes de style Craies grasses couvrent les traits sous-jacents. Toutefois, les variantes de style Variable mélangent la couleur sous-jacente avec celle du nouveau trait. Comme pour les autres variantes de styles de matières sèches, l'opacité est liée à la pression du stylet.



Pastel gras

Carrée

Variable

Peinture à l'huile

Les variantes de style de peinture à l'huile permettent de reproduire les effets caractéristiques de véritables peintures à l'huile. Certaines variantes sont semi-transparentes et

peuvent être utilisées pour la production d'un effet satiné. D'autres variantes sont opaques et couvrent les traits sous-jacents. Pour une interaction réaliste avec la palette Mélangeur et pour appliquer plusieurs couleurs à un seul trait, utilisez les variantes de styles Huiles de l'Artiste.



Chameau fin



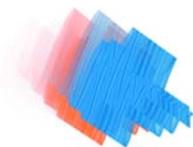
Plat opaque



Rond humide gras

Couteaux

Vous pouvez utiliser les variantes de style Couteaux pour gratter, pousser ou prélever et déplacer des couleurs dans votre image. Parmi les variantes de style Couteaux, seule la variante de style Chargé applique la couleur active. Cette option crée des formes qui sont toujours parallèles à l'axe du stylet.



Chargé variable



Couteau appliqué à un trait



Humide

Pastels

Les Pastels vont des styles de pastel dur qui révèlent le grain du papier aux styles de pastel tendre qui glissent sur le papier pour couvrir complètement les traits. L'opacité des traits est liée à la pression du stylet.



Artistique



Doux



Carré et gras

Plumes à motif

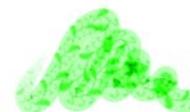
Les variantes de Plumes à motif permettent d'utiliser une plume pour appliquer un motif à l'image. Vous pouvez faire varier des caractéristiques comme la taille et la transparence du motif. Par exemple, Petit motif découpé réduit la taille du motif et Motif transparent applique une version semi-transparente au motif.



Plume à motif



Motif découpé du masque



Le repère de plume est basé sur la couleur active.

Crayons

Les variantes de style Crayons sont idéales pour tout travail nécessitant des crayons : des esquisses les plus légères aux crayonnés les plus travaillés. Comme de véritables crayons, les variantes de style Crayon peuvent interagir avec la texture de la zone de travail. Toutes les variantes tendent vers le noir, avec une opacité liée à la pression du stylet. La largeur d'un trait de crayon varie en fonction de la vitesse du tracé. Tracez rapidement pour créer un trait fin et lentement pour l'épaissir.



Mine 2B

Enduit

Gras

Plumes

Les variantes de style Plumes comme Griffé et Bambou créent des effets réalistes sans présenter les inconvénients des plumes traditionnelles, qui ont tendance à sécher, à fuir ou à tomber en panne d'encre.



Plume

Grattoir

Variable

Photographie

Les variantes de style Photographie permettent de modifier des images ou illustrations numériques. Vous pouvez par exemple nettoyer des photographies en ajustant la couleur ou en supprimant les poussières, ajouter un effet de flou ou accentuer l'image.



Estomper

Sous-exposer

Surexposer

Soies réalistes

Les variantes de style Soies réalistes augmentent le réalisme des peintures numériques en simulant le mouvement naturel du pinceau d'un artiste. Les styles Soies réalistes sont basés sur des styles d'autres catégories, mais leurs fonctionnalités avec la matière sont meilleures car elles vous permettent de mieux maîtriser la manière dont les soies

interagissent avec la zone de travail et la peinture. Pour plus d'informations sur l'utilisation des variantes de style Soies réalistes, voir la rubrique « Pinceaux de soies réalistes » à la page 157.



Pinceau à fleur courte



Brosse courte



Pinceau touffe ronde

Trait intelligent

Les variantes de style Trait intelligent sont basées sur des variantes de style très utilisées qui appartiennent à d'autres catégories, mais elles sont optimisées pour fonctionner avec le système de rendu pictural. Pour plus d'informations sur le système de rendu pictural, voir « Peinture automatique des photos » à la page 230.

Éponges

Les éponges permettent de créer diverses textures en appliquant la couleur de peinture active pour couvrir ou mélanger les couleurs existantes. Certaines variantes de style Éponges appliquent des formes selon des angles aléatoires à chaque clic du stylet. Les variantes de style Éponge humide comme la variante Texturée, appliquent des formes pendant un tracé dans la zone de travail. Les variantes Texturée et humide mélangent la couleur de peinture active avec les couleurs existantes pendant un tracé dans la zone de travail.



Dense



Texturée



Texturée et humide

Pinceaux Sumi-e

Les variantes de style Sumi-e permettent de reproduire la fluidité du style sumi-e. Les différentes tailles et formes de pinceau vous aideront dans la reproduction des traits des pinceaux traditionnels sumi-e.



Simple



Détail



Soies épaisses humides

Teinte

Les variantes de style Teinte permettent d'appliquer des effets à des photos ou à des illustrations. Vous pouvez par exemple appliquer des couleurs translucides à certaines zones d'une photo en noir et blanc en utilisant la variante de style Rond simple. Si vous appliquez chaque couleur à un

plan Gélatine ou Colorisé, vous pourrez ajuster l'opacité de chaque plan couleur indépendamment et obtenir ainsi un effet plus subtil ou plus spectaculaire.



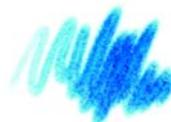
Rond simple

Mélangeur

Rond mou texturé

Aquarelle

Les styles Aquarelle s'appliquent à un plan Aquarelle qui permet aux couleurs de couler, de se mélanger et d'être absorbées par le papier. Le plan Aquarelle est automatiquement créé dès la première application d'un trait avec une variante de style Aquarelle. Ce plan permet de contrôler le taux d'humidité et d'évaporation du papier afin de simuler le plus précisément possible les peintures aquarelles traditionnelles. La plupart des variantes de style Aquarelle interagissent avec la texture de la zone de travail. Vous pouvez utiliser des variantes de style Aquarelle pour appliquer un effet d'aquarelle à une photographie en déplaçant la zone de travail sur le plan Aquarelle. Pour peindre directement dans la zone de travail, utilisez une variante de pinceau Aquarelle numérique.



Plat diffus



*Éclaboussures
texturées*



Chameau mouillé

Choix des paramètres des styles

Les principales options de styles pour la taille, l'opacité et le grain se trouvent dans la barre de propriétés. La barre de propriétés peut également contenir d'autres options relative à la catégorie de style sélectionnée, telles que le débit, le mélange et le tremblement.

Lorsque vous sélectionnez un style et que vous le placez sur la zone de travail, l'apparence du curseur se modifie afin de refléter celle du style choisi (la taille et la forme sont conservées). C'est un moyen très pratique pour déterminer si vous devez ou non modifier la taille.

En fonction de la variante sélectionnée, le créateur de styles comporte d'autres options. Ces options avancées sont décrites plus loin. Par exemple, le créateur de styles propose des options avancées pour le redimensionnement et la modification de la forme des traits, notamment une option permettant de définir la taille minimale (Taille min.). Si vous utilisez un style qui propose cette option, les traits s'effileront et s'élargiront en fonction de la pression exercée sur le stylet

ou en fonction du sens du tracé. Pour plus d'informations sur l'utilisation du créateur de styles, voir « Personnalisation des styles » à la page 169. Pour plus d'informations sur l'enregistrement des styles personnalisés en tant que variantes personnalisées, voir la rubrique « Enregistrement de variantes de styles dans la palette » à la page 222.

Réglage de la taille du pinceau

Le curseur Taille de la barre de propriétés détermine l'épaisseur d'un trait. La zone de saisie en regard du curseur permet de saisir la taille voulue (en pixels).

Pour régler la taille

- 1 Choisissez l'outil Styles dans la boîte à outils.
- 2 Choisissez un style dans le sélecteur de styles.
- 3 Dans la zone Taille de la barre de propriétés, tapez une valeur ou réglez le curseur correspondant.

Corel Painter risque de devoir recréer le style une fois que vous l'avez redimensionné. La création automatique des styles modifiés se fait par défaut dans Corel Painter. La reconstruction d'un style par Corel Painter peut prendre un certain temps.

Pour utiliser le raccourci de redimensionnement

- Pour augmenter la taille du pinceau par incréments, cliquez sur la touche de crochet de droite (]). Pour réduire la taille du pinceau par incréments, cliquez sur la touche de crochet de gauche ([).

Réglage de l'opacité et du grain

Le curseur Opacité détermine le degré de « recouvrement » ou d'« accumulation » d'un trait sur les pixels sous-jacents.



Opacité définie à 80 % (haut) et à 20 % (bas).

Le curseur Grain détermine la pénétration de la couleur dans le papier. Plus la valeur est faible, plus le grain est visible.



Grain défini à 89 % (haut) et à 12 % (bas).

Pour définir l'opacité

- 1 Choisissez l'outil Styles dans la boîte à outils.

- 2 Choisissez un style dans le sélecteur de styles.
- 3 Dans la barre de propriétés, saisissez un pourcentage dans la zone Opacité ou réglez le curseur correspondant. Lorsque l'indice d'opacité est faible, la couche de couleur appliquée est fine et laisse apparaître les couleurs sous-jacentes. Lorsqu'il est fort, la couleur appliquée recouvre davantage les pixels sous-jacents.



Certaines méthodes et certains types de formes ne permettent pas de définir l'opacité.



Lorsque l'outil Styles est actif, vous pouvez définir l'opacité en appuyant sur une touche numérique. Chaque touche numérique correspond à un pourcentage. Par exemple, 1 correspond à une opacité de 10 %, 5 à une opacité de 50 % et 0 à une opacité de 100 %.

Pour définir le grain :

- Dans la barre de propriétés, saisissez un pourcentage dans la zone Grain ou réglez le curseur correspondant. Déplacez le curseur vers la gauche pour atténuer la pénétration et donc révéler davantage la texture. Déplacez-le vers la droite pour augmenter le degré de pénétration et cacher davantage le grain.



Pour les styles utilisant une matière liquide, le grain gère la quantité appliquée. Pour les styles de jet, le grain gère le degré de mélange avec la couleur secondaire. Pour les autres styles, tels que ceux obtenus avec les aérographes, le curseur Grain n'est pas disponible.

Utilisation d'un stylet ou d'une souris

Lorsque vous utilisez un pinceau large et plat, vous savez que le trait obtenu dépend de la manière dont vous le tenez. Si vous l'utilisez à plat, vous obtenez un trait large. Et si vous utilisez son bord, le trait sera étroit.



Utilisez le plat du pinceau pour obtenir un trait large et préférez la tranche pour un trait plus étroit.

Corel Painter produit des traits réalistes qui s'atténuent ou s'accroissent, changent de largeur, d'inclinaison et d'angle ou pénètrent le papier selon les données du stylet. Les variantes qui utilisent les styles calculés, telles que la variante Plat

humide de la catégorie Peinture à l'huile, tiennent également compte de l'inclinaison (verticalité) et de l'orientation du stylet (sens dans lequel le stylet est dirigé).

L'inclinaison peut considérablement influencer les traits. Si les résultats obtenus ne vous conviennent pas, surtout avec les styles comportant des soies et les aéroglyphes, essayez de réduire l'inclinaison de votre stylet. Il n'est pas conseillé de trop l'incliner.

De nombreux styles de Corel Painter prennent également en compte la pression exercée sur le stylet (la façon dont vous appuyez sur le stylet). Selon les paramètres de la variante, une pression plus forte sur le stylet peut augmenter la largeur du trait, la pénétration de la couleur ou accentuer le comportement d'autres styles. Les aéroglyphes de Corel Painter réagissent également au réglage de la molette d'un aéroglyphe Wacom Intuos, qui permet de définir la quantité d'encre vaporisée.

Vous pouvez associer des paramètres de styles, tels que la taille, l'opacité et l'angle, aux caractéristiques du stylet, comme la vitesse, le sens du tracé, la pression, la molette de l'aéroglyphe, l'inclinaison et l'orientation. Pour plus d'informations sur l'association de paramètres de styles aux caractéristiques d'un stylet, voir « Curseurs » à la page 220.

En théorie, les données entrées à l'aide de la souris ne varient pas en fonction de la pression exercée sur les boutons. Le bouton d'une souris est soit activé (enfoncé), soit désactivé

(relâché). Corel Painter propose des options qui permettent de simuler la pression exercée sur le stylet, son inclinaison, son orientation et les paramètres de sa molette.

Si vous utilisez Corel Painter avec une souris, vous pouvez compenser l'absence de pression en réglant la taille, l'opacité et le grain dans la barre de propriétés. Par exemple, la réduction de l'opacité ou du grain permet d'obtenir les mêmes résultats qu'une pression plus légère sur le stylet.

Le DVD contient des styles spécialement conçus pour être utilisés avec une souris. Pour plus d'informations sur le chargement d'autres bibliothèques de styles, voir la rubrique « Chargement d'autres bibliothèques de styles » dans l'aide.

Corel Painter vous permet de mémoriser des traits, de les enregistrer et d'en utiliser les données. Vous pouvez donc mémoriser un trait créé à l'aide d'un stylet, l'enregistrer et utiliser ensuite la souris pour reproduire le trait que vous avez créé à l'origine avec le stylet. Pour plus d'informations sur la mémorisation des traits pour développer les fonctionnalités de la souris, voir « Mémorisation et répétition des traits » à la page 141.

Pour régler la pression, l'inclinaison et l'orientation à l'aide d'une souris

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles, cliquez sur Souris.
- 2 Déplacez le curseur Pression.
La valeur 100 % correspond à la pression maximale.
- 3 Déplacez le curseur Inclinaison.

La valeur 90 ° permet de simuler un stylet perpendiculaire à la tablette.

4 Déplacez le curseur Orientation.

La valeur 0 indique que si vous utilisiez un stylet, ce dernier serait dirigé vers la gauche.



Pour observer les effets du paramètre d'inclinaison, utilisez la variante Jet léger de la catégorie Aérographe.

Pour régler la molette d'une souris

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du Créateur de styles, cliquez sur Général.
- 2 Choisissez Molette dans le menu déroulant Expression.
- 3 Choisissez Souris.
- 4 Déplacez le curseur Molette.
La valeur 90 % indique que si vous utilisiez un stylet, ce dernier serait perpendiculaire à la tablette.

Tracé dans la zone de travail

Vous pouvez peindre dans la zone de travail ou sur un plan figurant au-dessus de la zone de travail. Tout plan sélectionné dans la palette Plans devient la cible de vos traits.

Le style Aquarelle vous permet de peindre uniquement sur un plan Aquarelle. De même, lorsque vous utilisez un style Encre liquide, vous pouvez uniquement peindre sur un plan

Encre liquide. Pour plus d'informations, voir « Utilisation du plan Aquarelle » à la page 164 et « Utilisation du plan Encre liquide » à la page 229. Si vous essayez de peindre sur une forme, un plan dynamique ou un plan de référence, vous devez convertir la forme ou le plan en un plan standard afin que vos traits soient acceptés.

Vous pouvez également sélectionner un canal ou un masque de plan comme cible de vos traits. Pour plus de détails, reportez-vous aux rubriques « Gestion et modification des canaux » et « Création de masques de plans » dans l'aide. Lorsqu'une sélection est active, les traits que vous tracez y sont confinés par défaut. Pour plus d'informations sur la sélection de zones d'une image, voir « Sélections » dans l'aide. Dans tous les cas, vos traits s'affichent dans la cible sélectionnée. Veillez donc toujours à sélectionner la destination souhaitée avant de peindre.

Pour dessiner dans la zone de travail, vous devez sélectionner un outil Styles permettant d'appliquer de la matière, puis cliquer sur la souris tout en la faisant glisser dans la fenêtre de document. Chaque fois que vous faites glisser la souris, vous tracez un trait.

Avec des styles complexes, des pointillés apparaissent sur la zone de travail ; ils délimitent le trait ou motif avant que ces derniers ne se dessinent. Par exemple, la variante Gluant du style Empâtement nécessite des calculs complexes qui retardent l'affichage du résultat à l'écran. Ce délai ne vous empêche pas de tracer d'autres traits. Ceux-ci sont alors mis en file d'attente, évitant ainsi toute perte de données.

Mode Traits Main libre et mode Traits droits

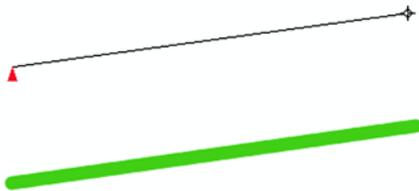
Vous avez le choix entre le dessin à main levée et la création de traits droits. Les options de la barre de propriétés permettent de choisir le style de dessin.

En mode Traits Main libre, vous pouvez dessiner n'importe quelle forme, dans n'importe quel sens. Le trait suit le mouvement de la souris ou du stylet.



Avec l'option Traits Main libre, il suffit de faire glisser la souris pour créer un trait.

Avec l'option Traits droits, Corel Painter relie les points par une ligne droite.



Avec l'option Traits droits, cliquez pour créer le premier point, puis cliquez ou faites glisser la souris pour créer un trait.

Pour dessiner à main levée

- 1 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton Traits Main libre .
- 2 Dessinez dans la zone de travail.



Des raccourcis clavier permettent de passer rapidement du mode Traits Main libre au mode Traits droits et vice versa. Appuyez sur la touche B pour choisir le mode Traits Main libre ou sur la touche V pour le mode Traits droits.

Pour tracer des lignes droites

- 1 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton Traits droits .
- 2 Cliquez sur la zone de travail afin d'indiquer le point de départ de la ligne.
- 3 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Cliquez là où vous souhaitez que la ligne s'achève.
 - Faites glisser la souris ou le stylet pour positionner le trait de manière précise.

Corel Painter relie les deux points par une ligne droite.

- 4 Pour continuer à dessiner à partir du deuxième point, cliquez ou faites glisser le curseur afin de créer d'autres points dans la zone de travail.

Corel Painter relie tous les points à l'aide d'une ligne droite.

- 5 Pour interrompre une ligne, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Appuyez sur la touche Retour (Mac OS) ou Entrée (Windows) pour fermer le polygone. Le dernier point est relié au premier par une ligne droite.
- Cliquez sur le bouton Traits Main libre pour revenir au mode Traits Main libre sans fermer le polygone.
- Appuyez sur la touche V pour achever le polygone en cours sans le fermer. Vous pouvez alors en dessiner un autre.

Limitation, Atténuation et Annulation des traits

Avec le style Traits à main levée, vous pouvez contraindre les traits à une ligne droite, l'angle dépendant de l'orientation du trait.

Si vous tracez un trait et que vous souhaitez l'atténuer ou le rendre moins opaque, vous pouvez appliquer l'option Atténuer.

Vous pouvez aussi utiliser la commande Annuler pour supprimer le trait. Vous pouvez répéter cette commande pour supprimer également les traits précédents et définir combien de traits peuvent être annulés. Pour plus de détails, reportez-vous à la rubrique « Préférences d'annulation » à la page 49.

Pour contraindre des traits à main levée

- Maintenez enfoncée la touche Maj. lorsque vous faites glisser le pointeur.

Pour atténuer un trait

- 1 Choisissez Édition ► Atténuer.
- 2 Réglez le curseur d'opacité en fonction de l'opacité souhaitée et cliquez sur OK.
Laperçu montre le résultat de votre sélection.

Pour annuler un trait

- Choisissez Édition ► Annuler Trait.



Pour annuler un trait, vous pouvez également appuyer sur les touches Commande + Z (Mac OS) ou Ctrl + Z (Windows).

Effacer les zones d'une image

Vous pouvez effacer votre image et contrôler l'opacité des zones effacées. L'opacité peut être liée à la pression du stylet ou déterminée par une valeur fixe.

Pour effacer la zone d'une image

- 1 Dans la palette Plans, sélectionnez le plan à effacer.
- 2 Choisissez l'outil Gomme  dans la boîte à outils.
- 3 Dans la barre de propriétés, réglez le curseur Taille.
- 4 Réglez le curseur Opacité.
- 5 Cliquez sur l'un des boutons suivants :

- Méthode légère  : règle l'opacité en fonction de la pression du stylet. Le niveau d'opacité est directement lié à la pression que vous appliquez. Le niveau d'opacité initial est déterminé par le curseur correspondant.
- Méthode dure  : règle l'opacité en fonction de la valeur déterminée par le curseur Opacité.



Il est possible de basculer entre la méthode légère et la méthode dure en maintenant enfoncée la touche Option (Mac OS) ou Alt (Windows) tandis que vous faites glisser le pointeur dans la fenêtre d'image.

Pour effacer en lignes droites, cliquez sur le bouton Traits droits  dans la barre de propriétés, cliquez ensuite sur la zone de travail afin d'indiquer le point de départ de la ligne, puis là où vous souhaitez que la ligne s'achève.

Il est également possible d'effacer les zones d'une image en choisissant l'outil Styles dans la boîte à outils, puis la catégorie de style Gommages dans le sélecteur de style.

Alignement des traits sur des tracés et des formes

Il est possible d'aligner automatiquement un trait sur un tracé ou sur le bord d'une forme. Vous devez déterminer la zone de tolérance (la proximité du trait par rapport au tracé ou à la forme) pour que l'alignement automatique soit

possible. Si le trait se trouve dans la zone de tolérance, il est magnétisé au tracé ou à la forme ; s'il se trouve en dehors de la zone de tolérance, aucun trait n'est appliqué.

Pour aligner un trait sur un tracé ou une forme

- 1 Choisissez un style dans le sélecteur de styles.
- 2 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton Aligner le pinceau sur le tracé .
Les traits se trouvant dans la zone de tolérance d'un tracé ou d'une forme sont automatiquement alignés.



S'il existe plusieurs formes dans la zone de tolérance, le trait est aligné sur la forme se trouvant sur le plan sélectionné.

Pour définir la zone de tolérance d'alignement des traits

- 1 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - (Mac OS) Menu Corel Painter 11 ► Préférences ► Formes
 - (Windows) Édition ► Préférences ► Formes
- 2 Dans la zone Aligner sur le tracé, saisissez une valeur dans le champ Tolérance.
La zone de tolérance est mesurée en pixels et doit être comprise entre 1 et 999.



Pour aligner un trait avec une forme ou un tracé masqués, cochez la case Peindre les formes masquées.

Écoulement de matière

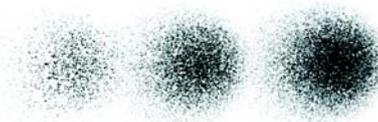
Les styles calculés de Corel Painter permettent l'accumulation ou l'écoulement de la matière lorsque vous déplacez le pinceau lentement. L'écoulement permet de créer des traits réalistes, tout particulièrement à l'aide des aéroglyphes. Pour procéder à un écoulement de matière, vous pouvez également appliquer le style sélectionné tout en marquant une pause. Pour activer cette fonction, utilisez le créateur de styles.

Pour activer l'écoulement de la matière

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles, cliquez sur Pas.
- 2 Activez la case Dépôt continu.



Lorsque l'option Dépôt continu est activée, il suffit que vous déplaciez le pinceau (même légèrement) pour que la matière se dépose.



Avec un aéroglyphe, la peinture s'écoule lorsque vous interrompez le tracé pendant 1 seconde (à gauche), 4 secondes (au milieu) et 7 secondes (à droite).

Création de traits à 360°

Comme il n'existe aucune restriction concernant l'orientation (direction du stylet) dans Corel Painter, il est possible de tracer des traits à 360° avec des styles non calculés en traçant un arc sans interruption. Tous les styles calculés utilisent l'orientation, sauf ceux utilisant le type de forme calculé. Vous ne pouvez donc pas les utiliser pour la création de traits à 360°.

À la découverte de la peinture

De nombreuses variantes de styles Corel Painter sont les équivalents numériques de véritables pinceaux que vous connaissez peut-être déjà. D'autres permettent d'obtenir un résultat hors de portée des outils réels.

Corel Painter inclut des styles calculés produisant des traits réguliers et continus. Utilisez ces styles pour obtenir de meilleures couleurs ou peindre avec des dégradés ou des motifs. Pour plus d'informations sur les styles calculés, voir « Utilisation d'un stylet ou d'une souris » à la page 124.

Vous pouvez modifier les styles disponibles dans Corel Painter afin d'obtenir l'aspect souhaité. Par exemple, vous pouvez commencer avec un crayon, puis modifier ses paramètres pour obtenir un aérographe. Vous pouvez également modifier une craie grasse afin de créer un style pastel ou transformer l'outil Taches d'encre en pinceau de poils de chameau. Latelier propose subitement des possibilités illimitées et vous offre tout ce dont vous avez besoin pour laisser libre cours à votre imagination. Pour plus d'informations sur l'utilisation des options de personnalisation des styles, voir « Personnalisation des styles » à la page 169.

Les résultats obtenus avec les nombreux outils de dessin de Corel Painter dépendent des éléments suivants :

- Catégorie de style (ou outil de dessin) sélectionnée. Reportez-vous à la rubrique « Catégories de styles » dans l'aide pour plus d'informations.
- Variante de style sélectionnée dans la catégorie. Pour plus d'informations sur la sélection d'une variante de style spécifique, voir « Sélection d'un style » à la page 110.
- Options sélectionnées, telles que la taille du pinceau, l'opacité et les caractéristiques de pénétration de la couleur dans la texture du papier. Pour plus

d'informations, voir la rubrique « Choix des paramètres des styles » à la page 122.

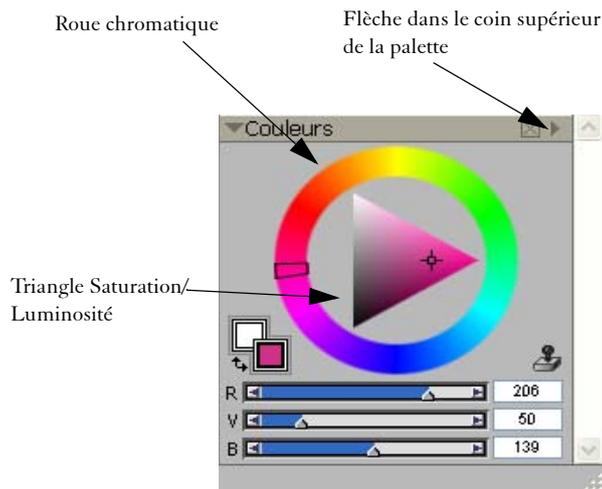
- Texture de papier utilisée. Pour plus d'informations sur la sélection du papier, voir « Sélection des textures de papier » à la page 57.
- Couleur, dégradé ou motif sélectionné. Pour plus d'informations sur le choix d'une matière à appliquer, voir les rubriques « Peinture avec des couleurs » à la page 131 et « Peinture avec des dégradés et des motifs » à la page 134.
- Méthode d'application. Reportez-vous à la rubrique « Méthodes et sous-catégories » à la page 180.

Peinture avec des couleurs

Avant de commencer à peindre, vous devez choisir la matière à appliquer. Le plus souvent, vous déciderez d'appliquer une couleur, mais les possibilités de Painter ne s'arrêtent pas là. Corel Painter propose également de nombreuses options d'application des couleurs, telles que la variation aléatoire de la couleur ou les nuanciers. Pour plus d'informations sur l'utilisation des couleurs, voir « Initiation à la couleur » à la page 69.

Pour peindre avec une couleur

- 1 Sélectionnez un style qui applique une matière dans un document.
- 2 Cliquez sur la flèche située dans le coin supérieur de la palette Couleurs, puis choisissez Palette standard.



Utilisez la palette Couleurs pour choisir une couleur de dessin.

- 3 Faites glisser le curseur ou cliquez dans la roue chromatique pour sélectionner une teinte.
- 4 Faites glisser le curseur ou cliquez dans le triangle pour choisir la saturation.

La couleur sélectionnée devient la couleur primaire et s'affiche dans le carré au premier plan au-dessous de la roue. Le carré situé à l'arrière-plan affiche la couleur secondaire. Celle-ci ne correspond pas à la couleur de la zone de travail ; elle est utilisée pour créer des traits bicolores et des dégradés à deux points. Voir

« Présentation des couleurs primaires et secondaires » à la page 72 pour plus d'informations.

- 5 Peignez dans la fenêtre du document.

Pour peindre avec une couleur déjà présente dans l'image

- 1 Sélectionnez un style qui applique une matière dans un document.
- 2 Maintenez enfoncée la touche Option (Mac OS) ou Alt (Windows), puis cliquez sur une couleur dans l'image. L'outil Styles se transforme en outil Pipette . La couleur est sélectionnée par l'outil Pipette et devient la couleur primaire. Pour plus d'informations sur l'outil Pipette, voir « Présentation des couleurs primaires et secondaires » à la page 72.

- 3 Peignez dans la fenêtre du document.

Création de traits bicolores

En règle générale, seule la couleur primaire est utilisée, c'est-à-dire celle du carré situé au premier plan dans la palette Couleurs. Avec une seule couleur, vous obtenez un trait uni. En sélectionnant une couleur secondaire, vous pouvez créer un trait bicolore.

Pour définir un trait bicolore

- 1 Dans le sélecteur de styles, sélectionnez une catégorie de style.

Tous les styles ne permettent pas de créer des traits bicolores. Parmi les styles compatibles, on peut citer les styles Acryliques, Calligraphie et Craie.

- 2 Dans le sélecteur Variante de style, choisissez une variante associée à un type de forme non calculé (le type de forme Circulaire, par exemple).
Un type de forme non calculé est basé sur la forme et non pas sur le calcul. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Types de formes » à la page 176.
- 3 Cliquez sur la flèche située dans le coin supérieur de la palette Couleurs, puis choisissez Palette standard.
Si la palette Couleurs n'est pas affichée, choisissez Fenêtre ► Palettes Couleurs ► Couleurs.
- 4 Cliquez sur le carré de la couleur primaire (premier plan) .
- 5 Choisissez une couleur dans la palette Couleurs ou dans les nuanciers.
Le carré de premier plan change en fonction de la sélection.
- 6 Cliquez sur le carré de couleur secondaire (à l'arrière-plan) .
- 7 Choisissez une couleur dans la palette Couleurs ou dans les nuanciers.
Le carré d'arrière-plan change en fonction de la sélection.
- 8 Cliquez sur le carré de la couleur primaire (premier plan).
La couleur primaire est ainsi réactivée pour votre prochaine sélection d'une couleur.

- 9 Choisissez Fenêtre ► Palettes de couleurs ► Interactions de couleur pour afficher la palette Interactions de couleurs.

Si la palette n'est pas développée, cliquez sur la flèche correspondante.

- 10 Dans la palette Interactions de couleurs, choisissez Direction dans le menu déroulant Expression.
- 11 Dessinez un « T » dans votre document. Dessinez également quelques boucles et quelques cercles. Vérifiez que le passage d'une couleur à l'autre est lié au sens du tracé.



Pour plus d'informations sur l'utilisation des nuanciers pour le choix d'une couleur, voir « Utilisation de nuanciers » à la page 83.



Pour obtenir différents résultats, essayez différents paramètres Expression. Choisissez par exemple Pression pour créer des transitions de couleurs en fonction de la pression exercée sur votre stylet.

Chargement de plusieurs couleurs

Imaginez que chaque soie d'un pinceau porte une couleur différente, comme une multitude d'encriers minuscules. Imaginez également que vous puissiez appliquer ces couleurs à l'aide d'un couteau, sur toute la largeur de la zone de travail ou du papier. La fonction Soies individuelles modifie la façon dont la peinture est appliquée et son impact sur les pixels sous-jacents.

Lorsqu'elle est désactivée, l'interaction avec les couleurs existantes s'effectue via un échantillonnage des pixels sous-jacents sur l'ensemble de la forme, puis par l'utilisation de la valeur moyenne ainsi obtenue. Lorsque la fonction Soies individuelles est activée, chaque poil du pinceau extrait littéralement les couleurs existantes. Cette méthode permet une meilleure interaction des couleurs, des variations étonnantes et une meilleure duplication.

Pour peindre avec plusieurs couleurs

- 1 Choisissez un style.
- 2 dans l'onglet Créateur de traits du Créateur de styles, cliquez sur Général.
- 3 Choisissez Soies statiques dans le menu déroulant Type de forme.
- 4 Choisissez Multiple dans le menu déroulant Type de trait.
- 5 Dans l'onglet Créateur de traits, cliquez sur Débit, puis activez la case Soies individuelles.
Cette option permet d'activer l'extraction des couleurs sous-jacentes.
- 6 Réglez les curseurs Débit et Mélange.
La valeur Mélange détermine la quantité de peinture sous-jacente affectée par le trait. Un faible débit associé à un mélange dont la valeur est plus élevée permet d'optimiser les performances de la fonction Soies individuelles. Si vous définissez une valeur de débit de 0 et des niveaux de mélange différents, votre pinceau

macule la couleur de l'image plutôt que de la déposer. Dans ce cas, plus l'indice de mélange est faible, plus la dilution est longue.

- 7 Dans l'onglet Créateur de traits, cliquez sur Pas, puis réglez les curseurs Pas et Pas minimal afin de réduire les défauts des traits.
- 8 Tracez un trait sur une touche de peinture existante et observez à quel point la peinture est extraite des pixels sous-jacents et s'étend dans la zone de travail.



Il est plus facile d'observer les effets de la fonction Soies individuelles lorsque la zone de travail n'est pas de couleur blanche. Pour appliquer une autre couleur à la zone de travail, voir « Remplissage d'une zone » à la page 142.

Vous pouvez lier des options de style telles que l'option Mélange au paramètre Expression de la palette Interactions de couleurs. Par exemple, lorsque vous choisissez Pression, chaque trait est plus ou moins visible selon la pression que vous exercez sur le stylet. Pour plus de détails, reportez-vous à la rubrique « Curseurs » à la page 220.

Peinture avec des dégradés et des motifs

Les styles calculés de Corel Painter permettent de peindre avec des dégradés, c'est-à-dire des transformations progressives d'une couleur en une autre couleur. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Utilisation des dégradés »

à la page 91. Vous pouvez utiliser les styles calculés Corel Painter pour peindre des motifs (images répétitives). Pour plus d'informations, voir la rubrique « Utilisation des motifs » à la page 60.

Lorsque vous peignez à l'aide d'un motif, vous pouvez ajuster l'échelle de ce dernier. La mise à l'échelle d'un motif en modifie l'aspect : elle permet de déterminer la résolution des motifs peints.

Si l'échelle est petite, les traits calculés sont flous ; si elle est grande, ils sont plus nets. Voici pourquoi : le trait correspond toujours au motif entier, dimensionné en fonction de l'embout (pointe de crayon, poils du pinceau, etc.) utilisé. Si vous réduisez l'échelle du motif (par exemple à 20 %), le trait est flou car l'embout est beaucoup plus gros que le motif. Si au contraire vous augmentez l'échelle à 100 %, la touche dessinée est aussi nette que possible. Au-delà de 100 %, l'aspect du trait n'est plus modifié.

Pour vous représenter le processus, imaginez que le motif fait 100 pixels et que la taille de l'embout est de 50 pixels. Si le motif est réglé sur 100 %, Corel Painter doit faire tenir 100 pixels dans une zone de 50 pixels, ce qu'il parvient à faire sans perte visible de précision. Si vous agrandissez l'échelle du motif à 200 %, il apparaît aussi net que l'original. Ainsi, lorsque vous l'adaptez à la taille de pinceau définie à 50 pixels, vous créez un trait identique au motif affiché à l'échelle de 100 %. Si vous réduisez l'échelle du motif à 50 %, l'original aura la même taille que le trait ; il n'y aura donc toujours aucune différence entre l'un et l'autre.

À présent, réduisez encore l'échelle. Si la taille du motif est inférieure à celle de l'embout, Corel Painter doit agrandir le motif pour qu'il tienne dans les 50 pixels du trait. Toute image dont l'échelle est agrandie après avoir d'abord été réduite devient floue. Cela est particulièrement visible lorsque l'échelle du motif est beaucoup plus réduite que celle du trait. À 20 %, le motif ne comporte plus que 20 pixels et il a donc perdu 80 % de ses données d'origine. Lorsque Corel Painter agrandit la taille du trait à 50 pixels, la perte des données devient évidente. Des valeurs d'échelle plus faibles donnent des traits encore plus flous. Descendez jusqu'à 2 % : le motif ne fait plus que 2 pixels et ne peut contenir, au mieux, que quatre couleurs (deux en largeur et deux en hauteur). Lorsque Corel Painter agrandit l'image à la taille du trait, le motif original est remplacé par une couleur uniforme.

Pour peindre avec un dégradé

- 1 Sélectionnez un style qui applique une matière dans un document.
Si la palette Dégradés n'est pas affichée, choisissez Fenêtre ► Bibliothèques ► Dégradés.
Si la palette Dégradés n'est pas développée, cliquez sur la flèche prévue à cet effet.
- 2 Dans la palette Dégradés, choisissez un dégradé à partir du sélecteur de dégradés.
Au centre de la palette, la fenêtre d'aperçu affiche le dégradé en cours.

3 Cliquez sur l'un des boutons de définition du sens du dégradé :

- Gauche à droite
- Droite à gauche symétrique
- Gauche à droite double
- Droite à gauche
- Gauche à droite symétrique
- Droite à gauche double

L'aperçu situé au-dessus des boutons de définition du sens illustre la manière dont le sens sélectionné influe sur le dégradé. Pour plus d'informations sur le sens des dégradés, voir « Utilisation des dégradés » à la page 91.

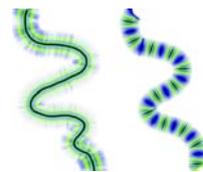
4 Dans l'onglet Créateur de traits du Créateur de styles, cliquez sur Général.

5 Dans le menu déroulant Type de forme, choisissez un type de forme qui active le menu déroulant Source, par exemple, Calculé.

6 Choisissez l'une des options suivantes dans le menu déroulant Source :

- Dégradé : applique le dégradé actif sur la largeur du trait.
- Dégradé répété : répète le dégradé actif sur la longueur du trait.

7 Peignez dans la fenêtre du document.



Dessin avec un dégradé à l'aide des options Dégradé (gauche) et Dégradé répété (droite)



Si l'option Source est grisée, le style sélectionné ne peut appliquer que de la couleur. Dans ce cas, vous pouvez sélectionner un style calculé ou un type de forme qui active l'option Source.

Bien qu'il soit possible de choisir un type de dégradé (Linéaire, Radial, Circulaire ou Spirale) dans la palette Dégradés, le type de dégradé Linéaire est toujours utilisé pour peindre avec un dégradé.



Vous pouvez également choisir un dégradé dans le sélecteur de dégradés de la boîte à outils. Corel Painter utilise le sens du dégradé actif.

Pour peindre avec un dégradé, n'oubliez pas que le sens du tracé est important. Corel Painter retourne le dégradé lorsque vous changez de sens. Aussi, tracez vos traits dans le même sens pour obtenir un résultat uniforme.

Pour peindre avec un motif :

- 1 Sélectionnez un style qui applique une matière dans un document.
- 2 Dans la palette Motifs, choisissez un motif à partir du sélecteur de motifs.
- 3 Réglez le curseur Échelle du motif.
- 4 Dans l'onglet Créateur de traits du Créateur de styles, cliquez sur Général.
- 5 Dans le menu déroulant Type de forme, choisissez un type de forme qui active le menu déroulant Source, par exemple, Calculé.
- 6 Choisissez l'une des options suivantes dans le menu déroulant Source :
 - Motif : pour peindre avec un motif vide de toute donnée sur le masque ;
 - Motif avec masque : pour peindre à l'aide des informations de masque contenues dans le motif.



Si l'option Source est grisée, le style sélectionné ne peut appliquer que de la couleur. Pour activer le menu déroulant Source, vous devez choisir le type de forme correspondant.



Pour peindre avec un dégradé, n'oubliez pas que le sens du tracé est important. Corel Painter retourne le dégradé lorsque vous changez de sens. Aussi, tracez vos traits dans le même sens pour obtenir un résultat uniforme.

Pour utiliser l'opacité du motif

- 1 Sélectionnez un style qui applique une matière dans un document.
- 2 Dans la palette Motifs, choisissez un motif à partir du sélecteur de motifs.
- 3 Dans l'onglet Créateur de traits du Créateur de styles, cliquez sur Général.
- 4 Dans le menu déroulant Type de forme, choisissez un type de forme qui active l'option Source, par exemple, Calculé.
- 5 Choisissez Motif comme opacité dans le menu déroulant Source.

Il s'agit du seul type de forme calculé sensible aux méthodes (Recouvrement et Accumulation) et donc au Grain.
- 6 Peignez sur l'image.

Corel Painter applique la couleur active, en exploitant la luminance du motif afin de contrôler l'opacité. Les couleurs claires deviennent transparentes (opacité très faible) et les couleurs foncées très sombres (opacité très élevée).

Peinture avec des aéroglyphes

Les aéroglyphes calculés de Corel Painter vous donneront l'impression d'utiliser de véritables aéroglyphes tant ils sont réalistes. Grâce à la nouvelle technique de calcul des traits, la

plupart des fonctions des aéroglyphes sont désormais disponibles. Pour plus d'informations sur les styles calculés, voir « Types de formes » à la page 176.

La meilleure façon de vous habituer au maniement des aéroglyphes de Corel Painter est de les utiliser. Sélectionnez chacune des variantes et pulvérisez de la peinture sur la zone de travail. Pas d'inquiétude : vous ne tomberez pas en panne d'air comprimé ! Les aéroglyphes calculés permettent de peindre avec des couleurs, des motifs ou des variantes. Certaines variantes pulvérisent des traits extrêmement fins, alors que d'autres pulvérisent toute la peinture dans la zone de travail à la manière d'un tuyau d'arrosage, par exemple.

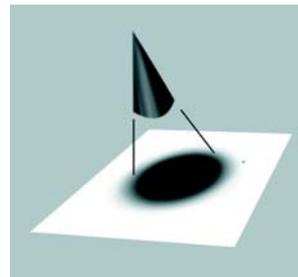
Essayez la variante Vaporisation fine de la catégorie Aéroglyphe. Vous verrez comment les réglages Orientation et Débit permettent d'obtenir des résultats très réalistes.

Pour plus d'informations sur les options Aéroglyphe du créateur de styles, voir la rubrique « Aéroglyphes » dans l'aide.

Sections coniques

Jusqu'à présent, les aéroglyphes projetaient une fine pluie de points (ou touches de peinture) sur la zone de travail. La variante Numérique (appelée Épais dans les versions antérieures de Corel Painter) se trouve dans la bibliothèque de styles par défaut. Avec un aéroglyphe numérique, les points sont vaporisés en cercle, comme le cercle lumineux d'une torche placée perpendiculairement à une feuille de papier. La zone d'application reste circulaire, quelles que

soient l'inclinaison, l'orientation ou la pression exercée sur le stylet. Il est possible de modifier la densité ou le débit en réglant l'opacité.



Jusqu'à présent, les aéroglyphes pulvérisaient une fine couche de points dans une zone circulaire, similaire au cercle lumineux produit par une torche placée perpendiculairement à une feuille de papier.

Les nouveaux aéroglyphes tiennent compte de l'angle (inclinaison), de l'orientation (sens) et du débit de matière (réglage de la molette) transmis par un stylet ; le résultat est donc vraiment réaliste. Par exemple, lorsque vous inclinez le stylet, de petites taches de matière se posent sur le papier afin de refléter l'inclinaison. Revenons à l'image d'un cercle lumineux créé par une torche. Lorsque la torche n'est plus perpendiculaire au papier, la forme lumineuse change et devient elliptique. Les aéroglyphes de Corel Painter reproduisent ce phénomène en créant des formes coniques représentatives du mouvement du stylet.



À l'image du cercle de lumière obtenu lorsque la torche est inclinée par rapport à la feuille de papier, l'angle et l'inclinaison définissent la forme et la taille de la section conique obtenue à l'aide des aéroglyphes de Corel Painter.

Les inclinaisons trop fortes affectent une grande partie de la zone de travail. Le style est ralenti car il tente d'appliquer la matière à des endroits beaucoup trop éloignés du stylet.

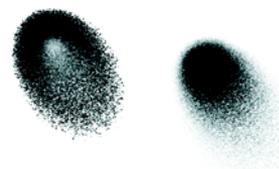
Réglage de l'ouverture

Vous pouvez régler l'ouverture de l'aérographe dans le créateur de styles. Les options d'ouverture d'un aérographe déterminent la portée de la peinture appliquée. Autrement dit, elles définissent la taille du cône de propagation de la peinture à la sortie de l'aérographe ou de la bombe.

La valeur idéale pour l'ouverture se situe entre 30° et 40°. Des valeurs d'ouverture et d'angle trop faibles ne sont pas recommandées. Si vous utilisez une ouverture plus petite et un stylet très incliné, la peinture risque de se déposer loin du curseur.

Variation des bords

Vous pouvez modifier les bords de la peinture vaporisée à partir d'un aérographe pour obtenir le lissage souhaité. Pour ce faire, sélectionnez un profil d'embout (ou profil) dans le créateur de styles. À chaque profil correspondent différents contours pour la peinture vaporisée. Pour plus de détails, reportez-vous à la rubrique « Profils d'embout » à la page 185.

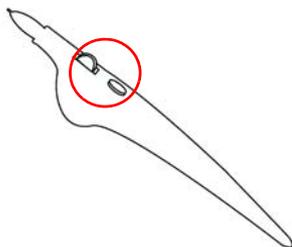


Bords d'aérographe créés à l'aide du profil Aquarelle (à gauche) et du profil Arrondi mince (à droite).

Réglage du débit

Bien que vous puissiez régler l'opacité afin d'obtenir des points de matière plus ou moins marqués, certains aéroglyphes de Corel Painter, tels que la variante Double

action fin, réagissent à la molette du stylet. Comme sur les vrais aéroglyphes, la molette permet de gérer le débit, c'est-à-dire ou la quantité de matière appliquée.



De nombreux stylets d'aérographe sont équipés d'une molette permettant de régler le débit de l'aérographe.

Contrôle de la taille des gouttes

Vous pouvez contrôler la taille des gouttes d'un aérographe. Veillez à ne pas confondre cette opération avec la définition de la taille du pinceau (plus celle-ci est grande, plus le nombre de gouttes vaporisées est important).

Pour modifier la taille des gouttes d'un aérographe

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du Créateur de styles, cliquez sur Général.
- 2 Choisissez Aérographe dans le menu déroulant Type de forme.
- 3 Choisissez Taille dans la colonne de gauche.

- 4 Déplacez le curseur Détails vers la gauche pour obtenir des gouttes plus fines ou vers la droite pour obtenir des gouttes plus grosses.



De très grosses gouttes peuvent donner des résultats inattendus.

Le curseur Détails n'est pas disponible pour les variantes qui utilisent les types de formes Aérographe pixel ou Aérographe ligne.

Pour augmenter ou réduire le débit de matière sortant d'un aérographe

- Tournez la molette du stylet vers la pointe, (c'est-à-dire vers l'avant) pour atténuer le débit. À l'inverse, tournez-la dans l'autre sens pour l'augmenter.



Vous pouvez également contrôler le débit de peinture d'un aérographe dans l'onglet Créateur de traits du Créateur de styles en cliquant sur Aérographe et en ajustant les curseurs de Débit et de Débit Min. Le curseur Débit permet de définir le débit maximum. Le curseur Débit min. permet de définir la valeur minimale du débit sous la forme d'un pourcentage du débit maximum.

En fonction de la variante d'Aérographe, vous pouvez inverser l'effet du réglage de la molette en cochant la case Inverser de la palette Interaction des couleurs ou la case Inverser le débit dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles.

Dans le créateur de styles, vous pouvez également déterminer le débit en fonction des données du stylet, telles que la vitesse ou la pression. Pour cela, choisissez une expression dans le menu déroulant Débit.

Mémorisation et répétition des traits

Corel Painter peut répéter à l'infini n'importe quel trait mémorisé, quel que soit l'endroit où vous cliquez dans la zone de travail. Il est ainsi possible de créer très simplement une série de traits identiques et de générer un effet de hachurage, par exemple.



Un trait (haut) est mémorisé et répété dans une sélection triangulaire.

Vous pouvez également enregistrer des traits mémorisés pour les réutiliser ultérieurement. Vous avez ainsi la possibilité de répéter les traits enregistrés et de peindre en utilisant les données d'un trait enregistré. Cela est particulièrement pratique si vous utilisez alternativement la souris et le stylet : vous pouvez enregistrer les traits tracés à l'aide du stylet, les enregistrer en vue d'une utilisation ultérieure et utiliser ensuite la souris pour obtenir les données de ce trait et produire des résultats comparables à ceux d'un stylet.

mémoriser un trait

- Dans le sélecteur de styles, cliquez sur la flèche située dans le coin supérieur, puis sur Mémoriser le trait. Le trait suivant sera alors enregistré.

Pour répéter un trait

- 1 Dans le sélecteur de styles, cliquez sur la flèche située dans le coin supérieur et choisissez Répéter le trait.
- 2 Cliquez à l'endroit auquel vous souhaitez répéter le trait. Corel Painter centre le trait sur le point sur lequel vous cliquez. Vous pouvez répéter l'insertion d'un trait à l'infini.
- 3 Dans le sélecteur de styles, cliquez sur la flèche dans le coin supérieur et choisissez Répéter le trait pour désactiver la répétition.

Pour enregistrer un trait

- 1 Dans le sélecteur de styles, cliquez sur la flèche dans le coin supérieur et choisissez Enregistrer le trait.

- 2 Dans la boîte de dialogue Enregistrer le trait, saisissez un nom.

Corel Painter ajoute le trait à la liste des traits enregistrés.

Pour sélectionner un trait enregistré

- Dans le sélecteur de styles, cliquez sur la flèche dans le coin supérieur, choisissez Traits, puis choisissez un trait enregistré.

Le trait sélectionné est utilisé lorsque vous répétez des traits ou lorsque vous utilisez les données du trait.

Utilisation des remplissages

Corel Painter vous donne de nombreuses options pour le remplissage d'images à l'aide d'une matière. Vous pouvez remplir une zone d'une image à l'aide d'un dégradé, d'un motif, d'un tissu ou d'une couleur. Vous pouvez remplir une partie de l'image, un plan de l'image, un canal alpha ou une image entière. L'outil Pot de peinture permet de remplir les zones d'une image d'après la couleur des pixels.

Remplissage d'une zone

Vous pouvez remplir une zone d'une image à l'aide d'un dégradé, d'un motif, d'un tissu ou d'une couleur.

Pourquoi ne pas remplir une zone avec un papier ? Le papier est une texture ; il ne possède pas de couleur en soi. Vous pouvez toutefois appliquer une texture à l'image avec divers effets spéciaux. De nombreux effets spéciaux de

surface vous permettent d'utiliser le papier comme matière de contrôle. Pour plus d'informations sur les effets spéciaux de surface, voir les rubriques « Utilisation d'une texture » à la page 304 et « Autres effets de surface » dans l'aide en ligne.

Pour remplir une zone dans une image

- 1 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Pour un remplissage partiel, sélectionnez une zone de l'image.
 - Pour remplir un plan, sélectionnez-le dans la palette Plans.
 - Pour remplir un canal alpha, sélectionnez-le dans la palette Canaux.
 - Pour remplir l'image entière, vérifiez qu'aucune zone n'est sélectionnée.
- 2 Choisissez Édition ► Remplir ou appuyez sur les touches Commande + F (Mac OS) ou Ctrl + F (Windows).
- 3 Dans la boîte de dialogue Remplir, activez l'un des types de remplissage suivants :
 - Couleur
 - Motif
 - Dégradé
 - Tissu
- 4 Réglez le curseur Opacité.



Corel Painter utilise la couleur, le motif, le dégradé ou le tissu actifs. Avant d'effectuer le remplissage, choisissez la matière souhaitée dans le sélecteur correspondant de la boîte à outils.

Remplissage des images d'après la couleur

L'outil Pot de peinture permet de remplir les zones d'une image d'après la couleur des pixels. Vous pouvez utiliser cette méthode sur la zone de travail ou dans un canal.

Corel Painter remplit les zones en fonction des limites de couleurs et des paramètres Tolérance et Finesse.

Le paramètre Tolérance définit le degré de variation autorisé à partir de la couleur du pixel sur lequel vous cliquez. Avec une valeur faible, le Pot de peinture remplit uniquement les pixels contigus qui sont très proches de la couleur du pixel sur lequel vous avez cliqué. Avec une valeur élevée, il remplit une plus grande plage de couleurs.

Le paramètre Finesse permet d'adoucir les bords du remplissage en contrôlant l'opacité du remplissage pour les pixels dont les couleurs ne sont pas comprises dans la plage de tolérance. Lorsque ce paramètre a pour valeur zéro (valeur par défaut), seuls les pixels compris dans la plage de tolérance sont remplis. Si sa valeur est faible, les pixels dont les couleurs sont à peine en dehors de la plage de tolérance reçoivent un remplissage partiel. L'augmentation de la valeur Finesse permet d'augmenter la plage des couleurs qui reçoivent un remplissage partiel. Les pixels dont les couleurs

sont au-delà de la plage de tolérance reçoivent un remplissage plus transparent. En principe, lorsque la finesse est élevée, la tolérance est faible.

La fonction Couleur protégée protège les zones dotées d'une certaine couleur contre tout remplissage accidentel. Vous pouvez choisir une couleur qui n'accepte aucun remplissage lorsque vous cliquez dessus à l'aide de l'outil Pot de peinture. Le noir est la couleur protégée par défaut.

L'outil Pot de peinture permet de remplir des zones délimitées par des lignes. Cet outil est tout à fait adapté à la création de remplissages unis pour des zones délimitées par des lignes lissées. Pour remplir des zones entières sans agir sur les lignes, copiez d'abord celles-ci dans une sélection. Ainsi, lorsque vous remplissez les cellules, les lignes sont protégées.

Pour remplir une image d'après une couleur

- 1 Sélectionnez l'outil Pot de peinture  dans la boîte à outils.
- 2 Cliquez sur le bouton Remplir l'image  de la barre de propriétés.
- 3 Choisissez l'une des options suivantes dans le menu déroulant Remplir :
 - Couleur active : permet de remplir la zone avec la couleur sélectionnée.
 - Dégradé : permet de remplir la zone avec le dégradé sélectionné.

- **Source** : permet de remplir la zone avec l'image actuellement définie comme source. Si vous n'avez pas défini de source, Corel Painter remplit la zone avec le motif actif.
 - **Tissus** : permet de remplir la zone avec le tissu sélectionné.
- 4 Choisissez le matériau souhaité dans le menu déroulant Sélectionner la couleur du fond.
 - 5 Saisissez une valeur dans la zone Tolérance ou réglez le curseur correspondant afin de définir la plage de couleurs à remplir.
 - 6 Saisissez une valeur dans la zone Finesse ou réglez le curseur correspondant afin de définir l'opacité du remplissage pour les pixels situés en dehors de la plage de tolérance.

Si vous voulez générer des valeurs de remplissage intermédiaires sur les limites, cochez la case Lissage. Le remplissage présentera ainsi des contours adoucis. Cette fonction est à utiliser lorsque la valeur Finesse est égale à zéro ou si elle très faible. Cliquez dans la zone de l'image à remplir.

Si le résultat ne vous satisfait pas, recommencez après avoir annulé le remplissage et modifié les réglages.



Vous pouvez limiter le remplissage à une zone rectangulaire à l'aide de l'outil Pot de peinture.

Pour définir une couleur protégée

- 1 Dans la palette Couleurs, choisissez la couleur à protéger.
- 2 Cliquez deux fois sur l'outil Pot de peinture dans la boîte à outils.
- 3 Dans la boîte de dialogue Couleur protégée, cliquez sur Définir.
La case de la couleur affiche la nouvelle couleur et la case Couleur protégée est cochée.

Pour copier des lignes dans une sélection

- 1 Cliquez sur le menu Sélection ► Sélection automatique.
- 2 Dans la boîte de dialogue Sélection automatique, choisissez Luminance de l'image dans le menu déroulant Mode.
- 3 Cliquez sur OK.
Corel Painter crée une sélection qui protège les lignes sombres.

Lorsque vous protégez ainsi des lignes lissées ou autres que noires, les lignes comprises dans la sélection ont des niveaux de transparence variables, selon la luminance des pixels. Le seuil du masque permet de compenser la semi-transparence de la sélection pour créer exactement le remplissage que vous souhaitez.

Limitation et prévention des fuites

Dans les dessins compliqués, les lignes ne se rejoignent pas toujours, ce qui peut entraîner une fuite du remplissage dans des zones que vous ne voulez pas remplir, parfois sur la

totalité de l'image. Il n'est pas toujours facile de détecter une fuite simplement en regardant l'image. Si vous cliquez sur une petite zone et que le message Calcul de l'étendue à remplir s'affiche, il existe probablement une fuite et Corel Painter se prépare à remplir une zone plus importante que celle que vous aviez prévue. Dans ce cas, vous pouvez abandonner le remplissage.

Vous avez également la possibilité de limiter la fuite à une zone rectangulaire spécifique. Lors de la réalisation d'images, les zones non délimitées, par exemple les cheveux, les plumes ou les soies d'un pinceau, doivent parfois être remplies. La limitation de la fuite à une zone spécifique vous permet de fermer ces éléments. Pour colmater des fuites, vous pouvez copier les lignes dans une sélection (consultez la rubrique « Pour copier des lignes dans une sélection » à la page 144), enregistrer la sélection dans un canal, modifier celui-ci, puis le recharger dans la sélection. Pour plus d'informations sur la modification de canaux, voir à la rubrique « Gestion et modification des canaux » dans l'aide.

Pour annuler un remplissage

- Pour annuler un remplissage, effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Choisissez Édition ► Annuler Remplir avec pot de peinture.
 - Appuyez sur les touches Commande + Z (Mac OS) ou sur Ctrl + Z (Windows).

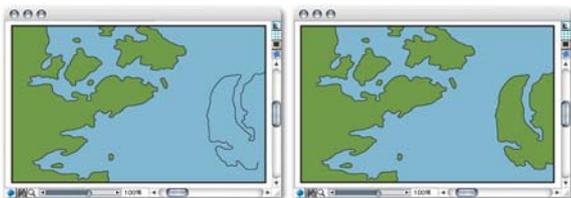
Pour limiter les fuites

- 1 Sélectionnez l'outil Pot de peinture dans la boîte à outils.
- 2 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton Remplir la cellule ou Remplir l'image.
- 3 Faites glisser le curseur pour créer un rectangle qui recouvre la zone à remplir.
S'il n'y a pas de fuite, seule la zone comprise entre les lignes est remplie. Dans le cas contraire, le remplissage déborde, mais ne dépasse pas les limites du rectangle que vous avez tracé.

Pour colmater une fuite

- 1 Copiez les lignes dans une sélection.
Pour plus d'informations, voir « Pour copier des lignes dans une sélection » à la page 144.
- 2 Choisissez Sélection ► Enregistrer la sélection.
- 3 Dans la boîte de dialogue Enregistrer la sélection, cliquez sur Nouveau dans le menu déroulant Enregistrer vers.
- 4 Cliquez sur OK.
Un nouveau canal s'affiche dans la palette Canaux.
- 5 Affichez et sélectionnez le canal dans la palette Canaux.
- 6 Dans le sélecteur de styles, choisissez le même style que celui que vous avez utilisé pour créer les lignes.
- 7 Dans la palette Couleurs, définissez le noir comme couleur primaire active.
- 8 Dessinez dans le canal pour colmater les brèches.
- 9 Choisissez Sélection ► Ouvrir la sélection.

- 10 Dans la boîte de dialogue Ouvrir la sélection, choisissez le canal modifié dans le menu déroulant Ouvrir.
- 11 Activez l'option Remplacer pour remplacer l'original par la version modifiée.
Pour ajuster le seuil du masque, cliquez deux fois sur l'outil Pot de peinture dans la boîte à outils et déplacez le curseur.

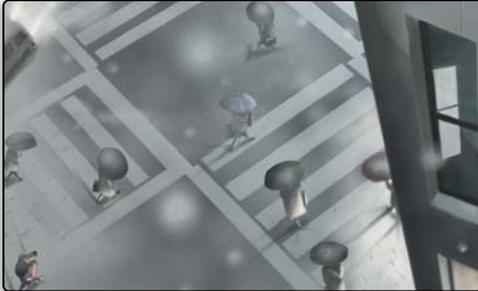


*Modifiez le canal pour colmater les fuites.
N'oubliez pas de recharger le canal dans la sélection
après l'avoir modifié.*

Jeremy Sutton



Kohel Hattori



Gabriel Frizzera



Supports durs

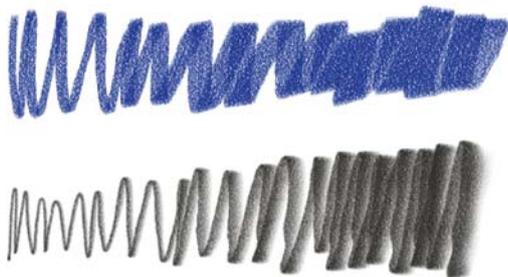
Corel Painter vous permet de simuler plusieurs types de supports durs traditionnels, tels que les crayons, les plumes et les marqueurs. Les commandes et les variantes de support durs vous offrent toute une gamme d'options destinées à la création de dessins, d'esquisses et de rendus. Vous pouvez utiliser les variantes prédéfinies ou créer votre propre collection de variantes de supports durs.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- Utilisation des variantes de supports durs
- Personnalisation des variantes de supports durs

Utilisation des variantes de supports durs

Corel Painter inclut une large gamme de variantes de supports durs prédéfinies. Vous pouvez utiliser les variantes telles quelles ou les personnaliser à l'aide des options de support durs. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Personnalisation des variantes de supports durs » à la page 149.



Vous pouvez modifier les variantes de craie (haut) et de crayons (bas) à l'aide des options de support durs.

Sélection d'une variante de supports durs

Les variantes de supports durs sont disponibles dans plusieurs catégories de style différentes. Le tableau ci-dessous répertorie les variantes de support durs disponibles dans chacune des catégories de styles.

Catégorie de style	Variante de supports durs
Crayons	Crayon 2B réaliste Crayon 6B tendre réaliste Crayon 2H dessin réaliste Crayon 4H dur réaliste
Gommes	Gomme pointue Gomme adoucie Gomme dure

Catégorie de style	Variante de supports durs
Crayons de couleur	Doux réaliste Aiguisé réaliste
Plumes	Pointe fine réaliste Stylo largeur variable Plume coulante
Craie	Craie tendre Craie épaisse Craie dure
Crayons Conté	Dur réaliste Doux
Pastels	Gras réaliste Dur réaliste
Mélangeurs	Pinceau pointu Pinceau massif
Pinceaux Sumi-e	Brosse Sumi-e mouillée Brosse sèche Sumi-e
Calligraphie	Pointe variable
Aquarelle	Aveline Pinceau plat Pinceau touffu
Acrylique	Brosse longue Pinceau plat sec Brosse humide

Catégorie de style	Variante de supports durs
Marqueurs	Toutes les variantes

Pour sélectionner une variante de supports durs

- 1 Dans le sélecteur de styles, choisissez une catégorie de support dur.
- 2 Choisissez une variante dans le sélecteur de variantes.

Personnalisation des variantes de supports durs

Les options de supports durs vous permettent de modifier des variantes de supports durs, telles que les mélangeurs, les crayons, les craies, les crayons Conté, les pastels, les marqueurs et les gommes. Avec ces options, vous pouvez créer votre propre kit d'outils de supports durs avec vos propres variantes. Pour obtenir une liste complète des variantes de supports durs, voir « Sélection d'une variante de supports durs » à la page 148.

Les options de supports durs peuvent être uniquement utilisées avec les types de forme circulaire, capturée et gomme. Pour plus d'informations sur les types de formes, voir « Options de la zone Général » à la page 176.

Vous pouvez également enregistrer votre variante de supports durs. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Enregistrement de variantes de styles dans la palette » à la page 222.

Modification des profils de supports durs

Vous pouvez modifier des profils de supports durs pour changer la forme et la taille des formes que vous appliquez à la zone de travail. En modifiant le profil, vous pouvez simuler les supports durs du monde réel qui ont différentes formes, pointes ou épaisseurs. À l'aide des options des supports durs, vous pouvez modifier la taille et sélectionner l'un des six profils pour modifier la forme.

Profil de support dur	Description
Profil de crayon 	Embout plus fin quand le crayon est perpendiculaire à la tablette et un embout plus large et plus doux quand il est penché.
Arrondi mince 	Large zone de forte densité au centre avec diminution rapide à l'approche des bords.
Linéaire 	Densité maximale au centre avec diminution graduelle à l'approche des bords.
Pointu 	Densité maximale au centre avec diminution rapide à l'approche des bords.
Arrondi large 	Densité maximale au centre et forte densité jusqu'aux bords.

Profil de support dur

Description

Pixellisé



Densité maximale sur toute la surface et diminution brutale sur les bords, ce qui produit un contour lissé d'un pixel.

Lors de la modification de la forme, vous pouvez utiliser les options de Rondeur pour spécifier les intervalles verticaux et horizontaux de la forme. Par exemple, l'inclinaison de l'outil pendant le dessin peut faire passer la forme du cercle à l'ellipse. Vous pouvez également modifier la taille de l'embout.

Pour sélectionner un profil d'embout de support dur

- 1 Lorsqu'une variante de support dur est active, cliquez sur Support dur dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles.
- 2 Cliquez sur le profil d'embout de support dur de votre choix.



Vous pouvez également accéder aux options de support dur en cliquant sur le menu Fenêtres, Options de styles et Support dur.

Pour définir la taille de l'embout du support dur

- 1 Lorsqu'une variante de support dur est active, cliquez sur Support dur dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles.

- 2 Déplacez le curseur Taille vers la droite pour augmenter la taille de l'embout ou vers la gauche pour la réduire.



Vous pouvez également accéder aux options de support dur en cliquant sur le menu Fenêtres, Options de styles et Support dur.

Pour définir la forme de l'embout du support dur

- 1 Lorsqu'une variante de support dur est active, cliquez sur Support dur dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles.
- 2 Dans la zone Rondeur, effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Déplacez le curseur Min V. vers la gauche pour augmenter la quantité de la rondeur appliquée à la forme sur l'axe vertical. Ce paramètre représente la forme dans son plus petit format.
 - Déplacez le curseur Max V. vers la gauche pour augmenter la quantité de la rondeur appliquée à la forme sur l'axe vertical. Ce paramètre représente la forme dans son plus grand format.
 - Déplacez le curseur Min H. vers la gauche pour augmenter la quantité de la rondeur appliquée à la forme sur l'axe horizontal. Ce paramètre représente la forme dans son plus petit format.
 - Déplacez le curseur Max H. vers la gauche pour augmenter la quantité de la rondeur appliquée à la forme sur l'axe horizontal. Ce paramètre représente la forme dans son plus grand format.

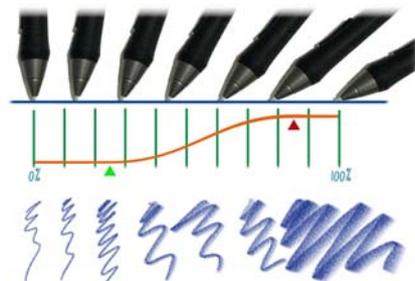


Vous pouvez également accéder aux options de support dur en cliquant sur le menu Fenêtres, Options de styles et Support dur.

Contrôle du comportement des variantes de supports dur

Corel Painter vous permet de contrôler le comportement de la variante de support dur quand vous tracez des traits dans la zone de travail. Le curseur Pas gère les transitions entre les zones étroites et larges d'un trait. Déplacer le curseur vers la droite rend la transition plus abrupte et un déplacement vers la gauche la rend plus fluide.

Les curseurs Plage de transition vous permettent de déterminer l'angle dans lequel vous passez d'un trait fin à un trait plus large lors de l'inclinaison de votre stylet. Cette option permet de simuler l'aspect d'un support dur, tel qu'un crayon ou un marqueur. Dans le monde réel, cela reviendrait à tenir un crayon fin perpendiculairement à une feuille de papier. Quand vous dessinez à 90° , vous produisez une ligne très étroite. Si vous inclinez votre crayon à 60° , vous créez une ligne plus large.



Dans la partie supérieure de l'image, vous voyez un stylet incliné dans des angles différents et le trait qui correspond à l'angle s'affiche en bas de l'image. Le graphique, situé au milieu de l'image, identifie le début (flèche verte) et la fin (flèche rouge) de la plage de transition.

Pour définir le pas du support dur

- 1 Lorsque'une variante de style d'un support dur est active, cliquez sur Support dur dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles.
- 2 Déplacez le curseur Pas vers la droite pour produire moins d'angles entre les formes ou déplacez-le vers la gauche pour créer d'autres angles entre les formes.



Vous pouvez également accéder aux options de support dur en cliquant sur le menu Fenêtres, Options de styles et Support dur.

Pour définir la plage de transition du support dur

- 1 Lorsqu'une variante de style d'un support dur est active, cliquez sur Support dur dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles.
- 2 Déplacez le curseur Commencer pour définir l'angle dans lequel la transition commencera.
Déplacer le curseur vers la droite accroît l'angle ; le déplacer vers la gauche réduit l'angle.
- 3 Déplacez le curseur Terminer pour définir l'angle dans lequel la transition s'arrêtera.
Déplacer le curseur vers la droite accroît l'angle ; le déplacer vers la gauche réduit l'angle.



Vous pouvez également accéder aux options de support dur en cliquant sur le menu Fenêtres, Options de styles et Support dur.

Aperçu des formes de support dur

Quand vous modifiez les variantes de support dur, vous pouvez prévisualiser vos modifications afin de voir comment elles affectent le type et la taille de la forme. Vous pouvez basculer entre les vues de la forme et celles des soies de la forme en cliquant dans la fenêtre d'aperçu de la pointe de style. Ces fenêtres sont également disponibles dans la zone Taille de la page Créateur de traits. Pour plus d'informations sur ces fenêtres, voir « Options Épaisseur » à la page 185.

Vous pouvez également contrôler l'aspect de la forme dans des angles variés en spécifiant un angle dans la zone Aperçu de l'inclinaison des options de support dur. La forme s'affiche dans la fenêtre Aperçu de la pointe de style à l'angle correspondant. Le paramètre Aperçu de l'inclinaison affecte également l'angle auquel la forme est appliquée à la zone de travail. Quand vous modifiez ce paramètre, la forme du pinceau fantôme est modifiée en conséquence. Pour plus d'informations sur le pinceau fantôme, voir « Préférences générales » dans l'aide.

Pour choisir une option d'aperçu de la pointe de style

- 1 Quand un style de support dur est sélectionné, cliquez sur Support dur dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles.
- 2 Cliquez sur la fenêtre d'aperçu de la pointe de style jusqu'à ce que l'aperçu souhaité s'affiche.



Vous pouvez également accéder aux options de support dur en cliquant sur le menu Fenêtres, Options de styles et Support dur.

Pour définir l'angle d'aperçu du support dur

- 1 Quand une variante de support dur est sélectionnée, cliquez sur Support dur dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles.
- 2 Dans la zone Aperçu de l'inclinaison, déplacez le curseur Angle pour augmenter ou réduire l'angle d'inclinaison.



Vous pouvez également accéder aux options de support dur en cliquant sur le menu Fenêtres, Options de styles et Support dur.

Cher Threinen-Pendarvis



Greg Banning



Maura Dutra



Marqueurs

Corel Painter inclut une catégorie de style Marqueur pour simuler les marqueurs professionnels utilisés par les illustrateurs, les graphistes et les architectes pour dessiner et créer des œuvres.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- Initiation aux marqueurs
- Personnalisation des marqueurs

Initiation aux marqueurs

Les variantes de style de la catégorie Marqueur reproduisent les marqueurs du monde réel.

Les traits que vous créez à l'aide des variantes Marqueurs sont très similaires à ceux des marqueurs traditionnels de haute qualité, principalement à cause de la façon dont les variantes Marqueurs interagissent avec les zones de travail. Par exemple, le Marqueur de rendu plat dans Corel Painter permet l'accumulation et l'écoulement des couleurs. Un trait continu tracé à une vitesse constante créer une couleur consistante. Cependant, si vous levez le stylet ou relâchez le bouton de la souris, la couleur s'accumule comme elle le ferait avec des marqueurs traditionnels. Les variantes de marqueurs vous permettent également de superposer des traits et puisque la couleur appliquée est quelque peu transparente, les couleurs sous-jacente sont visibles.

La couleur s'accumule uniquement lorsque vous relevez votre stylet de la tablette ou lorsque vous relâchez le bouton gauche de la souris. Le fait de ralentir ou d'arrêter n'entraîne pas d'accumulation.



Avec un marqueur, vous pouvez accumuler ou écouler une couleur.

Sélection d'une variante de marqueur

Vous pouvez choisir l'une des variantes ci-dessous dans la catégorie de style Marqueur :

- Marqueur ciselé
- Marqueur ciselé sec
- Marqueur ciselé sec
- Marqueur de rendu plat
- Taches de marqueur
- Marqueur de rendu pointu
- Marqueur rond
- Marqueur sec abrasif
- Marqueur aiguisé
- Marqueur ciselé variable

Pour choisir une variante de marqueur

- 1 Dans le sélecteur de styles, choisissez la catégorie Marqueur.
- 2 Choisissez une variante dans le sélecteur de variantes.

Personnalisation des marqueurs

Vous pouvez personnaliser une variante de marqueur prédéfinie à l'aide de plusieurs options de styles, telles que les options de la zone Général ou celles de la zone Épaisseur. En outre, vous pouvez modifier l'aspect des marqueurs plus précisément en utilisant les options de supports durs qui ont été spécifiquement conçues pour modifier les supports de dessin, tels que les marqueurs et les crayons. Pour plus d'informations sur la personnalisation des styles, voir « Personnalisation des styles » à la page 169. Pour plus d'informations sur les options de supports durs, voir « Personnalisation des variantes de supports durs » à la page 149.

Vous pouvez également enregistrer votre variante de Marqueur personnalisée. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Enregistrement de variantes de styles dans la palette » à la page 222.



Marc Scheff



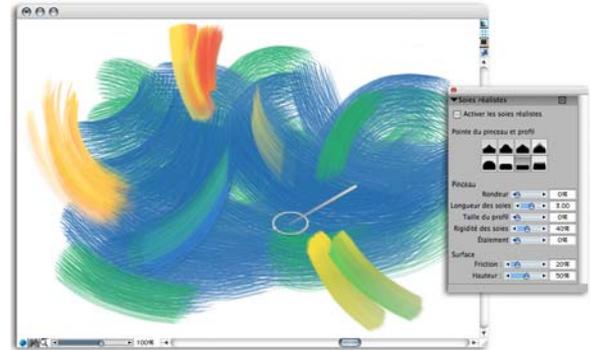
Nomi Wagner



Rene Blom

Pincesaux de soies réalistes

Les variantes de style Soies réalistes augmentent le réalisme des peintures numériques en simulant le mouvement naturel du pinceau d'un artiste. C'est-à-dire que les traits qui en résultent de même que leur interaction sont précisément ceux d'un pinceau classique.



*Le système de peinture Soies réalistes.
Image créée par Cher Threinen-Pendarvis.*

Les variantes du pinceau de soies réalistes font appel aux variantes de style de différentes catégories telles que les Acryliques, les Huiles de l'artiste et l'Aquarelle.

Lorsque vous travaillez avec les pinceaux de soies réalistes, l'activation de l'option Pinceau fantôme amélioré vous permet d'obtenir des renseignements plus visuels sur votre

pinceau. Pour plus d'informations sur le Pinceau fantôme amélioré, voir « Pour définir les options du pinceau fantôme » à la page 44.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- Initiation aux Pinceaux de soies réalistes
- Options du pinceau Soies réalistes

Initiation aux Pinceaux de soies réalistes

Les variantes de style du pinceau de soies réalistes sont disponibles dans la catégorie de style Soies réalistes de la barre du sélecteur de styles. La catégorie de style Soies réalistes comporte un vaste choix de traits de type soie permettant de tracer des traits sur la toile ou le plan.

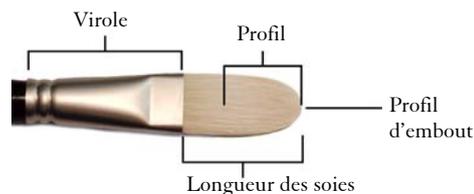
Pour sélectionner une variante de style Soies réalistes

- 1 Dans le sélecteur de styles, choisissez Soies réalistes parmi les catégories de style.
- 2 Choisissez une variante dans le sélecteur de variantes.

Options du pinceau Soies réalistes

Vous pouvez travailler avec une variante de style Soies réalistes prédéfinie ou personnaliser un style prédéfini et l'enregistrer comme nouvelle variante de style. La palette Soies réalistes offre un accès facile aux réglages permettant de modifier une variante de style.

Le diagramme ci-dessous présente les termes clés servant à décrire les styles Soies réalistes ainsi que leurs réglages.



La palette Soies réalistes

La palette Soies réalistes offre les options suivantes :

Profil d'embout : s'inspirant des profils des pinceaux classiques, cette option permet de modifier la forme du trait et la variation de la densité. Pour plus d'informations sur les profils d'embout, voir « Options Épaisseur » à la page 185.



La palette Soies réalistes permet de sélectionner un profil d'embout.

Rondeur : permet de contrôler l'arrondi créé par la largeur et la forme du pinceau dans son ensemble. Avec un pinceau rond, plus les valeurs sont faibles, plus le trait est aplati et sa forme elliptique (il est possible de l'aplatir jusqu'à un minimum de 10 % du diamètre). Avec un pinceau plat, plus les valeurs sont faibles, plus les angles du trait sont prononcés (bords à 90 %, par opposition aux bords arrondis).



Les bords du trait de gauche sont similaires à ceux arrondis créés par un pinceau plat dont la rondeur serait réglée à 100 % ; le trait de droite est similaire à celui créé par un pinceau rond dont la rondeur serait réglée à 100 %.

Longueur des soies : permet de contrôler la longueur des soies, depuis l'extrémité de la virole jusqu'à la pointe du pinceau. La longueur des soies se calcule en multipliant la taille du pinceau par la valeur fixée pour la longueur des soies. Par exemple, si la taille de votre pinceau est réglée à 20 et que la longueur des soies est réglée à 2, la longueur des soies est de 40.



Le trait de gauche est similaire à celui d'un pinceau dont la longueur des soies serait fixée à 1 ; le trait de droite est similaire à celui d'un pinceau dont la longueur des soies serait fixée à 2.

Taille du profil : permet de contrôler la longueur du profil en pourcentage de la longueur totale des soies.



Bien que de formes relativement différentes, les deux pinceaux ont une taille de profil d'environ 50 %.

Rigidité des soies : permet de contrôler la souplesse des soies. Plus les valeurs sont faibles, plus le pinceau est souple et semblable à un pinceau en poils de martre ; plus les valeurs sont élevées, plus le pinceau est rigide et semblable à un pinceau en soies de porc.



Le pinceau de gauche correspond à une rigidité des soies réglée à environ 90 % ; le pinceau de droite correspond à une rigidité d'environ 30 %.

Étalement : permet de contrôler le déploiement des soies en dehors de la virole. Plus les valeurs sont faibles, plus les soies sont resserrées et plus le trait est pointu ; plus les valeurs sont élevées, plus les soies s'écartent.



Le pinceau de gauche correspond à un étalement réglé à 100 % ; le pinceau de droite correspond à un réglage à 0 %.

Friction : permet de contrôler la souplesse avec laquelle les soies glissent sur la toile. Ce réglage fonctionne de façon concomitante avec celui de la rigidité. Plus les valeurs sont faibles, plus les traits sont lisses ; des valeurs élevées donnent un trait plus évasé à la texture plus marquée.

Hauteur : permet de régler la distance minimum entre la virole et la toile. Les valeurs élevées ne permettent de peindre qu'avec le bout du pinceau ; les valeurs plus faibles permettent de presser les soies sur la toile, ce qui contribue à les déployer dans différentes directions.



Le pinceau de gauche correspond à une hauteur réglée à 100 % ; le pinceau de droite correspond à un réglage de la hauteur à 50 %.

Pour ouvrir la palette Soies réalistes

- Choisissez Fenêtre ▶ Options de styles ▶ Soies réalistes.

Pour personnaliser une variante de style Soies réalistes

- 1 Dans le sélecteur de styles, choisissez Soies réalistes dans la catégorie de style.
- 2 Choisissez une variante dans le sélecteur de variantes.
- 3 Choisissez Fenêtre ▶ Options de styles ▶ Soies réalistes. Cochez la case Activer les soies réalistes si elle ne l'est pas.
- 4 Cliquez sur le profil de votre choix.
- 5 Réglez tous les curseurs de style nécessaires.

6 Réglez tous les curseurs de surface nécessaires.



Vous pouvez enregistrer votre variante de style personnalisée en cliquant sur la flèche du menu du sélecteur de styles pour sélectionner Enregistrer la variante puis en saisissant un nom dans la boîte de dialogue correspondante. Pour plus d'informations sur l'enregistrement des variantes de style, voir « Enregistrement de variantes de styles dans la palette » à la page 222.

En cochant la case Activer soies réalistes, vous pouvez créer des pinceaux de soies réalistes à partir de toutes les variantes de style utilisant les types de forme suivants : Chameau, Plat, Couteau et Soies.

Andrew Jones



Dwayne Vance



Stewart McKissick



Aquarelle

Corel Painter offre deux méthodes d'utilisation des aquarelles : le plan Aquarelle et l'aquarelle numérique.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- Initiation à l'art des aquarelles
- Peinture à l'aquarelle numérique

Initiation à l'art des aquarelles

Les styles Aquarelle s'appliquent à un plan Aquarelle qui permet aux couleurs de couler, de se mélanger et d'être absorbées par le papier. Dans Corel Painter, vous pouvez modifier le plan Aquarelle comme n'importe quel autre plan (même le gommer et le rendre flou) sans rien changer au plan de l'image. Par exemple, il est possible de dessiner des contours au crayon sur le plan de l'image, puis de recouvrir celle-ci d'un ombré d'aquarelle sans que les lignes tracées ne s'en trouvent modifiées.



Dessinez sur un plan et appliquez des aquarelles à un plan d'aquarelle distinct.

Utilisation du plan Aquarelle

Vous pouvez transférer des éléments d'information de la zone de travail au plan Aquarelle. Cette opération se révèle utile si vous voulez appliquer des effets d'aquarelle à une photographie. Le plan Aquarelle peut également être mouillé, ce qui déclenche un processus de diffusion que vous pouvez contrôler. Si aucun plan Aquarelle n'est sélectionné, un nouveau plan Aquarelle se crée lorsque vous appliquez un style Aquarelle à une image.

Le plan Aquarelle apparaît dans la palette Plans et est représenté par une icône en forme de goutte d'eau bleue. Lorsque cette icône tombe, cela signifie que le processus de séchage est en cours. Il est recommandé de surveiller cette icône lorsque vous peignez à l'aide de styles Aquarelle. En

effet, si vous appliquez trop de traits dans un laps de temps court, surtout avec les styles à séchage lent, l'application peut s'en trouver ralentie. Dans ce cas, il est préférable d'attendre la fin du processus de séchage avant de continuer.

Pour créer un nouveau plan Aquarelle

- 1 Choisissez Fenêtre ► Plans pour afficher la palette Plans. S'il y a lieu, cliquez sur la flèche de la palette pour la développer.
- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Dans la palette Plans, cliquez sur la flèche dans le coin supérieur, puis sélectionnez Nouveau plan Aquarelle.
 - Cliquez sur le bouton Nouveau plan Aquarelle  situé au bas de la palette Plans.

Pour déplacer la zone de travail dans le plan Aquarelle

- 1 Tracez un ou plusieurs traits dans la zone de travail à l'aide d'une variante de style Aquarelle.
- 2 Choisissez Fenêtre ► Plans pour afficher la palette Plans.
- 3 Cliquez sur la flèche dans le coin supérieur de la palette, puis choisissez Déplacer l'image vers le plan aquarelle.

Pour mouiller le plan Aquarelle

- 1 Tracez un ou plusieurs traits dans la zone de travail à l'aide d'une variante de style Aquarelle.
- 2 Choisissez Fenêtre ► Plans pour afficher la palette Plans.

- 3 Cliquez sur la flèche dans le coin supérieur puis choisissez Mouiller tout le plan aquarelle.



Pour arrêter le processus de diffusion, cliquez sur la flèche dans le coin supérieur de la palette Plans, puis sélectionnez Sécher le plan aquarelle.

Utilisation des variantes de style Aquarelle

Les variantes du style Aquarelle donnent des effets d'aquarelle très naturels. Toutes les variantes Aquarelle utilisées, à l'exception de la gomme, interagissent avec la texture de la zone de travail.

La pression exercée sur le stylet modifie l'épaisseur du trait pour toutes les variantes Aquarelle à l'exception de la gomme. Plus la pression du stylet est forte, plus le trait est large, et inversement.

Types de formes Aquarelle

Pour plus d'informations sur les types de formes Aquarelle, voir « Types de formes » à la page 176.

Options Aquarelle

Les options Aquarelle sont disponibles lorsque que vous avez sélectionné un style Aquarelle dans le sélecteur de styles. Accessible depuis l'onglet Créateur de traits du créateur de styles ou la palette Options de style, les options Aquarelle vous permettent de définir les différents paramètres de vos styles Aquarelle. Par exemple, vous pouvez définir l'épaisseur du trait, contrôler la diffusion et

déterminer la manière dont la texture du papier réagit aux traits. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Options Aquarelle » à la page 208.

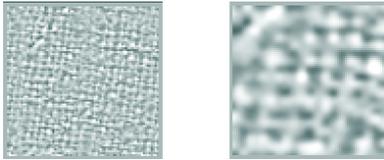


Un trait aquarelle avant (gauche) et après (droite) la diffusion.

Application d'une texture de papier

Les styles Aquarelle réagissent au grain du papier : les couleurs se délayent, se mélangent et sont absorbées par le papier. La luminance du grain courant sert à déterminer le mode de diffusion de la peinture dans le papier et son séchage.

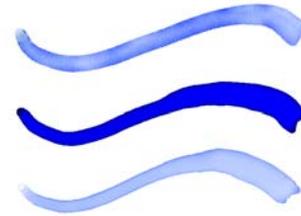
Pour expérimenter cela, vous pouvez faire jouer les curseurs de la palette Papiers et observer leurs effets sur les styles Aquarelle. Le curseur Échelle du papier contrôle la largeur du grain. Le curseur Contraste du papier, lorsqu'il est appliqué au plan Aquarelle, permet de régler la hauteur du grain. En déplaçant le curseur Contraste du papier vers la droite, vous augmentez la hauteur du grain, ce qui ajoute de la texture. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Utilisation d'une texture de papier » à la page 56.



Le curseur Échelle du papier contrôle la largeur du grain du papier : gauche = 50 %, droite = 200 %.

Peinture à l'aquarelle numérique

Les styles d'aquarelle numérique s'appliquent directement sur la zone de travail ou sur un plan ordinaire, si bien que vous pouvez créer des effets similaires à ceux des styles Aquarelle sans utiliser de plan distinct. L'aquarelle numérique a hérité du comportement des aquarelles de Corel Painter 6, ce qui permet de régler de manière dynamique la frange aqua. Corel Painter 11 et Corel Painter 8 gèrent différemment l'aquarelle numérique. Corel Painter 8 peut ouvrir tout fichier Corel Painter 11 contenant des aquarelles numériques, mais l'aspect du contenu du fichier risque d'être différent. Il est donc préférable de sécher d'abord l'aquarelle numérique dans Corel Painter 8 pour que l'image présente le même aspect dans Corel Painter 11.



Utilisez les styles Aquarelle numérique pour créer des effets comparables à ceux des styles Aquarelle sans devoir créer un plan distinct. Les curseurs Diffusion, Opacité et Frange aqua, entre autres permettent de définir l'aspect du trait.

Diffusion de l'aquarelle numérique

Les styles Aquarelle numérique profitent aussi de la diffusion pour conférer aux traits des bords doux et duveteux. Vous pouvez définir la valeur de la diffusion à l'aide des options de la barre de propriétés.

Pour régler la diffusion

- 1 Dans la barre de propriétés, réglez le curseur Diffusion. Faites glisser le curseur vers la droite pour augmenter la diffusion ou vers la gauche pour la diminuer.
- 2 Tracez un ou plusieurs traits à l'aide d'une variante Aquarelle numérique.
Pour restreindre la diffusion à une zone, sélectionnez-la avec n'importe quel outil de sélection. L'effet de diffusion s'appliquera uniquement à la zone sélectionnée.

Frange aqua.

Le curseur Frange aqua permet de contrôler la quantité d'eau et de peinture qui s'accumule aux bords des traits tracés avec l'aquarelle numérique. Il est possible de régler la frange aqua de façon dynamique sur les traits tracés avec l'aquarelle numérique avant de la sécher. Le réglage dynamique de la frange aqua se répercute sur chacun des traits d'aquarelle numérique mouillés, lesquels ne sèchent pas tout seuls. Il vaut donc mieux sécher les traits d'aquarelle numérique dès que vous êtes satisfait de la frange aqua. Il est ainsi possible de modifier de façon dynamique la frange aqua sur les traits d'aquarelle numérique suivants sans pour autant agir sur les traits existants qui vous conviennent.



Lorsque le séchage est terminé, il est impossible de régler la frange aqua du trait d'aquarelle.

Pour régler la frange aqua

- 1 Tracez un ou plusieurs traits à l'aide d'une variante Aquarelle numérique.
Pour restreindre la diffusion à une zone, sélectionnez-la avec n'importe quel outil de sélection. L'effet d'écoulement ne s'appliquera qu'à la zone sélectionnée.
- 2 Dans la barre de propriétés, réglez le curseur Frange aqua.
Faites glisser le curseur vers la droite pour augmenter l'écoulement ou vers la gauche pour le diminuer.

Pour sécher les traits tracés avec l'aquarelle numérique

- Choisissez Plans ► Sécher le plan aquarelle numérique.

Ad van Bokhoven



Eric Scala



Joerg Warda



Personnalisation des styles

Le créateur de styles permet de créer facilement des variantes de styles dans Corel Painter. Ce chapitre décrit les procédures permettant de créer, de personnaliser et d'enregistrer les paramètres d'un style.

Tous les paramètres du créateur de styles sont également disponibles dans les palettes Options de styles (à partir du menu Fenêtre). Ces palettes correspondent aux catégories de l'onglet Créateur de traits du créateur de styles. Les palettes Options de styles sont idéales pour apporter de légères modifications à une variante de style pendant que vous travaillez. En revanche, si vous ne connaissez pas tous les paramètres et que vous souhaitez prévisualiser et régler la variante de style avant de tracer des traits dans la zone de travail, utilisez plutôt le créateur de styles.

Les styles de Corel Painter se modulent de nombreuses façons. Les variantes par défaut figurant dans le sélecteur de styles utilisent le même jeu de paramètres que les autres variantes. Ils sont simplement configurés pour imiter les outils de dessin à votre disposition dans la vie réelle.

Ces styles par défaut donnent de très bons résultats, mais vous souhaiterez probablement en adapter certains à vos exigences particulières ou les affiner en fonction de votre façon de travailler. Vous pouvez changer leur taille, forme, angle, débit et bien d'autres caractéristiques.

Les modifications apportées aux variantes, notamment les options principales comme la largeur et l'opacité, sont enregistrées et conservées jusqu'à ce que vous sélectionniez la commande Rétablir la variante par défaut. Vous pouvez également enregistrer des styles personnalisés comme variantes par défaut, nouvelles variantes ou aspects.



Les modifications apportées aux variantes sont enregistrées dans le sous-dossier Styles de votre dossier utilisateur. Quand vous lancez Corel Painter, l'application accède à ces variantes modifiées non aux variantes de style par défaut d'origine stockées dans le dossier de l'application. Quand vous réinitialisez une variante de style, les fichiers de style personnalisés sont supprimés de votre dossier utilisateur.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- Initiation au créateur de styles
- Gestion des paramètres et des options
- Gestion de styles personnalisés

Initiation au créateur de styles

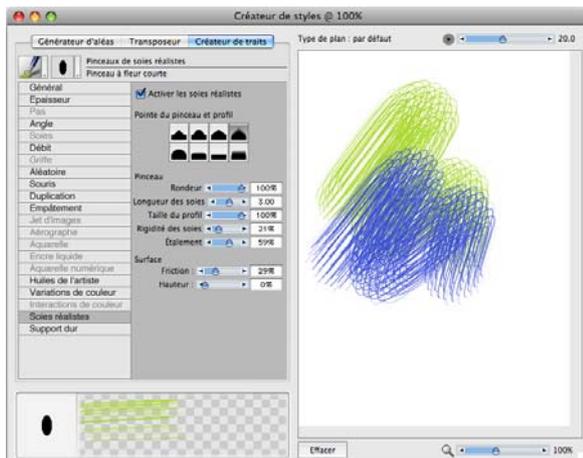
Le créateur de styles permet de créer des styles personnalisés. Il permet de personnaliser et de créer vos propres styles. Bien que parfaitement intégré à Corel Painter, il contient ses propres outils, palettes et menus. Il propose également un

flux de travail spécifique. L'apparence de l'espace de travail change selon que vous utilisez l'application principale ou le créateur de styles.

Le créateur de styles intègre trois éléments : le générateur d'aléas, le transposeur et le créateur de traits. Le générateur d'aléas crée des paramètres de styles aléatoires pour la catégorie et la variante de style sélectionnées. Le transposeur crée de nouveaux paramètres de styles résultant de la transition d'une catégorie et variante de style à une autre. Le créateur de traits vous permet de régler l'épaisseur et la forme de l'embout, la manière dont les touches de couleur (ou autre matière) se répètent pour former un trait, la matière utilisée (généralement la couleur) et l'interaction avec les pixels sous-jacents.

Espace de travail du créateur de styles

Le fenêtre principale du créateur de styles contient trois onglets dotés de leur propre interface utilisateur : Générateur d'aléas, Transposeur et Créateur de traits. Les autres composants de la fenêtre principale sont la boîte à outils, la fenêtre et la grille d'aperçu, la zone d'essai et les palettes.



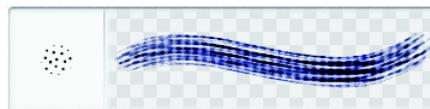
Fenêtre principale du créateur de traits.

Le créateur de styles propose sept palettes : Couleurs, Témoin, Variations de couleur, Interactions de couleurs, Papiers, Motifs et Dégradés. Les options Variations de couleur et Interactions de couleur apparaissent dans la fenêtre du créateur de styles (dans l'onglet Créateur de traits) ; les autres options sont disponibles dans le menu Fenêtre. Par défaut, les deux premières palettes sont ouvertes. Vous pouvez choisir la couleur primaire et des couleurs secondaires dans la palette Couleurs ou dupliquer une couleur. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Initiation à la couleur » à la page 69.

La palette Témoin garde une trace visuelle de tous les traits effectués dans la zone d'essai. Vous pouvez choisir une variante de style dans la palette Témoin pour l'utiliser dans Corel Painter. Les couleurs et les traits sélectionnés dans le créateur de styles s'appliquent à l'ensemble de Corel Painter. Pour plus d'informations, voir « Utilisation de la palette Informations » dans l'aide.

La grille d'aperçu se trouve dans la partie gauche de la fenêtre principale, dans les onglets Générateur d'aléas et Transposeur. Elle contient un sélecteur de styles et affiche plusieurs variations de traits pour le style sélectionné. Vous pouvez utiliser ces traits pour créer des variantes aléatoires ou les transposer. La fenêtre d'aperçu affiche la variante sélectionnée.

Augmentez la taille de la fenêtre principale si vous souhaitez afficher davantage de traits dans la grille d'aperçu.



Grille d'aperçu.

Pour ouvrir le créateur de styles

- Appuyez sur Commande + B (Mac OS) ou Ctrl + B (Windows).



Vous pouvez également ouvrir le créateur de styles en choisissant Fenêtre ► Créateur de styles.

Pour accéder aux onglets Générateur d'aléas, Transposeur ou Créateur de traits

- 1 Choisissez Fenêtre ► Créateur de styles.
- 2 Cliquez sur l'un des onglets suivants :
 - Générateur d'aléas
 - Transposeur
 - Créateur de traits



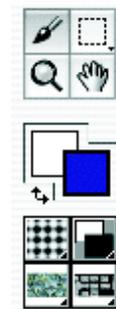
Dans la documentation, les étapes permettant d'accéder aux onglets Générateur d'aléas, Transposeur ou Créateur de traits sont remplacées par une instruction vous demandant de passer directement à un onglet donné (par exemple, Dans l'onglet Créateur de traits, cliquez sur Général).

Pour redimensionner la grille d'aperçu

- Faites glisser la poignée de redimensionnement dans l'angle inférieur droit de la fenêtre principale du créateur de styles.

Boîte à outils Créateur de styles

La boîte à outils Créateur de styles contient des outils, des cases de sélection des couleurs et quatre bibliothèques de contenu permettant de créer des variantes de styles.



Boîte à outils Créateur de styles.

L'outil Styles applique des traits à la zone d'essai, tout comme à la zone de travail dans Corel Painter. Lorsque vous ouvrez le créateur de styles, l'outil Styles est activé par défaut et le dernier style utilisé dans Corel Painter est automatiquement sélectionné.

Les outils Rectangle de sélection et Ellipse de sélection, ainsi que les outils Lasso et Lasso polygonal, vous permettent d'effectuer des sélections dans la zone d'essai, tout comme dans Corel Painter. L'outil Loupe permet d'effectuer un zoom avant sur certaines sections de la zone d'essai. L'outil Main permet de repositionner un document dans la zone d'essai.

La boîte à outils contient deux carrés qui se chevauchent pour sélectionner une couleur primaire et une couleur secondaire. Cliquez deux fois sur l'un d'eux pour ouvrir la boîte de dialogue Couleur et choisir une nouvelle couleur.

La boîte à outils permet d'accéder à quatre bibliothèques par l'intermédiaire du sélecteur de papiers, sélecteur de dégradés, sélecteur de jets et sélecteur de motifs.

Lorsque vous créez de nouveaux styles, vous pouvez tester les traits sur la zone d'essai. Vous pouvez par exemple effectuer un zoom avant ou arrière sur des sections spécifiques de la zone d'essai, modifier la taille du pinceau, sélectionner des éléments ou effacer le contenu de la zone d'essai.

Pour effectuer un zoom avant dans la zone d'essai

- 1 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Choisissez l'outil Loupe  dans la boîte à outils.
 - Maintenez enfoncées les touches Commande + barre d'espace (Mac OS) ou Ctrl + barre d'espace (Windows).

Un signe plus (+) s'affiche dans le pointeur Loupe pour indiquer que vous augmentez le rapport d'agrandissement (zoom avant).

- 2 Cliquez dans la zone d'essai ou faites glisser le pointeur dans la section à agrandir.

Pour effectuer un zoom arrière dans la zone d'essai

- 1 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Choisissez l'outil Loupe  et maintenez enfoncée la touche Option (Mac OS) ou Alt (Windows).
 - Maintenez enfoncées les touches Option + Commande + barre d'espace (Mac OS) ou Alt + Ctrl + barre d'espace (Windows).

Un signe moins (-) s'affiche dans le pointeur Loupe pour indiquer que vous réduisez le rapport d'agrandissement (zoom arrière).

- 2 Cliquez dans la zone d'essai.



Vous pouvez également régler le curseur Échelle dans l'angle inférieur droit de la fenêtre principale pour effectuer un zoom avant et arrière.

Pour définir la taille du pinceau dans la zone d'essai

- Réglez le curseur de taille du pinceau au-dessus de la zone d'essai.

Pour effectuer une sélection dans la zone d'essai

- 1 Dans la boîte à outils, choisissez l'un des outils suivants :
 - Rectangle de sélection 
 - Ellipse de sélection 
 - Outil Lasso 
 - Outil Lasso polygonal 

Ces quatre outils de sélection partagent le même espace dans la boîte à outils. Cliquez sur celui qui est visible et maintenez le bouton de la souris enfoncé pour avoir accès aux deux autres.

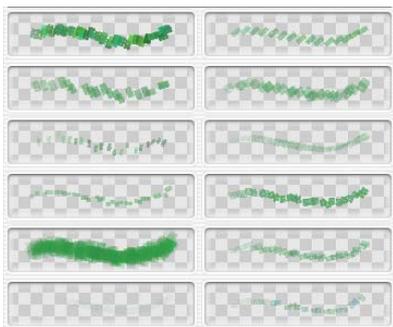
- 2 Faites glisser le document pour effectuer votre sélection. Pour plus d'informations sur la création de sélections, voir « Création de sélections » dans l'aide.

Pour effacer le contenu de la zone d'essai

- Cliquez sur Effacer.

Générateur d'aléas

Le générateur d'aléas utilise la catégorie de style active et sa variante, crée des paramètres aléatoires et affiche les variantes qui en résultent. Vous pouvez ensuite choisir une nouvelle variante aléatoire dans la grille d'aperçu ou en utiliser une pour en créer d'autres.



Variantes de styles aléatoires.

Pour créer une variante de style aléatoire

- 1 Dans l'onglet Générateur d'aléas du créateur de styles, effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Dans le sélecteur de styles, choisissez une catégorie de styles et une variante.
 - Choisissez un trait dans la grille d'aperçu.

Les paramètres aléatoires sont créés à partir des paramètres par défaut.

- 2 Pour affiner les paramètres des variantes aléatoires affichées dans la grille d'aperçu, ajustez le curseur Aléation.

Déplacez-le vers la droite pour augmenter l'aléation ou vers la gauche pour la diminuer.

- 3 Pour créer un nouveau jeu de paramètres aléatoires, cliquez sur le bouton Ranger la sélection en ordre aléatoire .

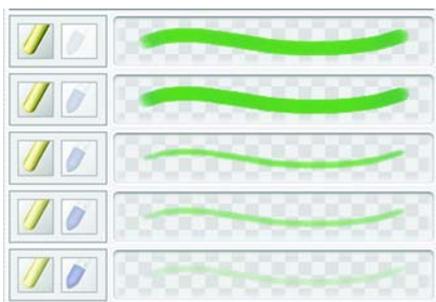


Vous pouvez également choisir une catégorie de style et une variante dans l'application principale avant d'ouvrir le créateur de styles.

Transposeur

Le transposeur crée de nouvelles variantes de styles résultant de la transition d'une variante à une autre. Par exemple, vous pouvez combiner des variantes issues de deux catégories, telles que Crayons et Feutres. Le transposeur utilise les paramètres de chaque variante pour en créer de nouvelles.

Pour cela, il se sert des deux sélecteurs de styles situés en haut et en bas de la page. Le sélecteur supérieur permet de choisir la variante d'origine tandis que le sélecteur inférieur permet de choisir la variante de destination. Le transposeur utilise ces deux variantes pour créer une série de nouveaux traits.



Variantes de styles transposées.

Pour créer une variante de style transposée

- 1 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Dans les sélecteurs de styles en haut et en bas de l'onglet Transposeur, choisissez une catégorie et une variante de style.
 - Choisissez un trait dans la grille d'aperçu.

Cette variante de style devient la variante qui doit ensuite être transposée.

- 2 Cliquez sur le bouton Transposer la sélection courante



Pour choisir une nouvelle variante de style dans la fenêtre d'aperçu

- Cliquez sur un trait dans la fenêtre d'aperçu.
Cette variante de style devient la variante qui doit ensuite être transposée.

Créateur de traits

Le créateur de traits vous permet d'ajuster divers paramètres pour chaque variante afin de créer de nouveaux styles. Vous pouvez configurer une série d'options contenant l'ensemble de leurs propres paramètres dans l'onglet Créateur de traits. L'onglet Créateur de traits contient les mêmes paramètres que les palettes Options de styles. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Gestion des paramètres et des options » à la page 175.

Gestion des paramètres et des options

Vous pouvez modifier et personnaliser les variantes de styles en utilisant les paramètres et les options de l'onglet Créateur de traits du créateur de styles. Vous pouvez également accéder aux paramètres depuis les palettes Options de styles.

Certaines options sont propres à une catégorie de styles, comme Huiles de l'artiste ou Empâtement. D'autres options et paramètres sont propres à une sorte de variante. Les options de la zone Griffé, par exemple, sont uniquement actives lorsqu'une variante de style Griffé est sélectionnée, quelle que soit la catégorie de style.

Options de la zone Général

Corel Painter permet d'ajuster les propriétés de style et les types de formes selon vos besoins. Vous pouvez également définir la manière dont les traits interagissent avec la couleur déjà présente dans l'image. Certaines options de la zone Général fonctionnent de pair avec les paramètres Expression. Pour plus d'informations sur les paramètres Expression, voir « Curseurs » à la page 220.

Types de formes

Les types de formes sont des méthodes d'application de matière. Pour produire des traits « calculés », Corel Painter utilise des types de formes qui sont calculés au fil du tracé.

Dans les versions précédentes de Corel Painter, la matière était appliquée par touches successives pour former un trait. Avec un espacement faible, les traits semblent lisses et continus. Si vous faites un zoom avant, vous découvrez que le trait est composé de minuscules touches de couleur. Si vous tracez rapidement un trait ou augmentez l'espacement des touches de matière, ces traits peuvent prendre la forme d'une série de points.

Les types de formes calculés produisent des traits continus aux bords lisses. Ils sont rapides et moins sujets aux défauts visuels que ceux obtenus par touches de matière. En fait, il est impossible de dessiner suffisamment vite pour révéler des touches ou points de couleur dans le trait, tout simplement

parce qu'ils n'existent pas. Les types de formes calculés sont riches en possibilités que n'offrait pas l'application de matière par touches.



La variante Grattoir de la catégorie de style Plume illustre le type de trait régulier qui peut être créé à l'aide des nouvelles formes calculées.

Les styles de Corel Painter reposent sur des types de formes à base de touches ou à base de formes calculées :

Type de forme à base de touches	Description
Circulaire	Ces formes sont définies par les curseurs des zones Épaisseur et Angle du créateur de traits.
Pixel unique	Ces formes se composent d'un seul pixel dont vous ne pouvez pas modifier la taille. Vous n'utilisez ce type de styles qu'en cas de fort grossissement pour effectuer des modifications au niveau des pixels.

Type de forme à base de touches	Description
Soies statiques	Ces formes sont définies par les curseurs de la zone Épaisseur du créateur de traits. Lorsque vous sélectionnez ce type de forme, la grille d'aperçu affiche un profil hérissé.
Capturée	Il s'agit de formes que vous créez et capturez. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Capture de formes de styles » à la page 223.
Gomme	Touches qui vous permettent d'effacer des parties d'images.



Une forme capturée s'utilise avec un style capturé. Elle permet de travailler sur des formes et dessins spécifiques.

Type de forme calculé	Description
Chameau	Crée un ensemble de soies disposées en cercle. Chaque poil de pinceau peut avoir sa propre couleur et extraire individuellement les couleurs sous-jacentes, indépendamment de l'option Soies individuelles. En augmentant la valeur de la variation de couleur dans Corel Painter, vous pouvez faire en sorte que chaque soie ait sa propre couleur. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Réglage des variations de couleur » à la page 89. Le curseur Détails de la zone Épaisseur sépare les soies. Plus l'indice est élevé, plus les soies sont écartées les unes des autres. Optez pour un indice bas pour obtenir des traits plus solides. Pour plus d'informations, voir « Options Épaisseur » à la page 185.
Plat	Crée des pinceaux plats, similaires à ceux utilisés pour peindre des murs. Les styles qui utilisent ces formes plates réagissent à l'orientation. Selon la manière dont vous tenez le stylet, vous obtenez des traits plats ou étroits. Les formes plates sont toujours perpendiculaires à l'axe du stylet. Le paramètre Détails de la zone Épaisseur sépare les soies.

Type de forme calculé Description

Couteau Créé des effets opposés à ceux obtenus avec les formes plates. Avec un débit peu élevé, ces styles peuvent racler, pousser, prélever ou étaler rapidement les couleurs. Cette option crée des formes qui sont toujours parallèles à l'axe du stylet.

Le paramètre Détails de la zone Épaisseur sépare les soies.

Soies Créé des styles pouvant utiliser les options des aéroglyphes. Ces styles sont sensibles à l'inclinaison et permettent donc de différencier les soies opposées à l'inclinaison. Si vous maintenez enfoncées les touches Option + Maj. (Mac OS) ou Alt + Maj. (Windows), la pulvérisation change de sens.

Vous pouvez séparer les soies en réglant le curseur Détails de la zone Épaisseur.

Aéroglyphe Créé des styles qui fonctionnent comme des aéroglyphes. L'orientation (le sens) et l'angle (l'inclinaison) jouent sur l'excentricité de la section conique obtenue. Le curseur Détails de la zone section Épaisseur définit la taille de chaque gouttelette de matière. Si la valeur du curseur Détails est trop élevée, des défauts visuels peuvent se produire.

Vous pouvez changer le sens de la pulvérisation en maintenant enfoncées les touches Option + Maj. (Mac OS) ou Alt + Maj. (Windows).

Type de forme calculé Description

Aéroglyphe pixel Créé des styles qui fonctionnent comme des aéroglyphes. Les styles qui utilisent les formes Aéroglyphe pixel ne peuvent pas utiliser le curseur Détails pour régler la taille de chaque gouttelette de matière. Si vous maintenez enfoncées les touches Option + Maj. (Mac OS) ou Alt + Maj. (Windows), la pulvérisation change de sens.

Aéroglyphe ligne Créé des styles qui fonctionnent comme des aéroglyphes. Ces styles pulvérisent des lignes et non des gouttelettes de matière. Vous pouvez changer le sens de la pulvérisation en maintenant enfoncées les touches Option + Maj. (Mac OS) ou Alt + Maj. (Windows).

Projection Créé des styles qui fonctionnent comme des aéroglyphes. Ces styles sont très proches des aéroglyphes des versions précédentes, mais sont sensibles aux informations d'orientation et d'angle. Ils produisent des sections coniques. Vous pouvez changer le sens de la pulvérisation en maintenant enfoncées les touches Option + Maj. (Mac OS) ou Alt + Maj. (Windows).

Calculé Créé des styles où la matière est appliquée en continu. Utilisez le menu déroulant Source pour définir la matière appliquée. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Paramètres Source, Opacité et Grain » à la page 184.



Impact du curseur Détails sur un trait.

- Les formes Encre liquide créent des effets de peinture liquide simulant les matières à base d'encre traditionnelles. Vous pouvez donner du relief à un trait Encre liquide en utilisant des effets d'éclairage. Il existe cinq types de formes Encre liquide : Chameau Encre liquide, Plat Encre liquide, Couteau Encre liquide, Soies Encre liquide et Aérographe Encre liquide.
- Les formes Aquarelle créent des styles fonctionnant comme les pinceaux utilisés pour l'aquarelle. Les couleurs peuvent couler et se mélanger et être absorbées par le papier. Vous pouvez contrôler l'humidité du papier ainsi que la vitesse à laquelle il absorbe la peinture. Il existe cinq types de formes Aquarelle : Chameau Aquarelle, Plat Aquarelle, Couteau Aquarelle, Soies Aquarelle et Aérographe Aquarelle.
- Les formes Huiles de l'artiste créent des styles fonctionnant comme de vrais pinceaux de peinture à l'huile d'excellente qualité.

Pour sélectionner un type de forme

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du Créateur de styles, cliquez sur Général.

- 2 Choisissez un type de forme dans le menu déroulant Type de forme.

Types de traits

Le type de trait définit la façon dont la matière est appliquée lors du tracé. Les styles de Corel Painter utilisent l'un des types de formes ci-dessous. Certains types de traits peuvent apparaître en grisé selon la variante de style et le type de forme sélectionnés.

- Le type de trait Simple dessine un tracé de forme qui correspond exactement au geste que vous effectuez. Associez à cette option le type de forme Soies ou Capturée ou l'un des types calculés d'aspect hérissé (Chameau) pour que les soies ressortent dans le trait.



Le trait simple correspond au tracé d'une seule forme.

- Le trait multiple dessine un ensemble de tracés distribués de manière aléatoire, positionnés autour du trait que vous effectuez. Ces formes créent des traits non parallèles, pouvant même se chevaucher. Le type de trait multiple peut produire un résultat différent à chaque fois que vous l'utilisez.

Augmentez la valeur de l'option Tremblement dans la section Aléatoire pour étaler les traits.

Les types de trait Multiple doivent être précalculés, ce qui retarde leur apparition à l'écran. C'est la raison pour laquelle ces types de traits sont mieux réussis quand ils sont courts et contrôlés.



Le type de trait multiple dessine un jeu de tracés aléatoires.

- Le type de trait Griffé dessine un jeu de tracés réguliers. Les différents tracés composant le trait sont parallèles. Pour définir d'autres paramètres, utilisez les options disponibles dans la zone Griffé du créateur de traits. Chaque soie d'un style Griffé peut être de couleur différente. Augmentez la valeur de variation de couleur dans Corel Painter pour obtenir des soies de couleurs différentes.



Le type de trait Griffé se compose de plusieurs tracés réguliers.

- Le type de trait Jet ne concerne que le style Jet. Il s'agit d'un trait simple, utilisant le fichier de jet en vigueur. Pour plus d'informations sur les fichiers de jets d'image, voir « Jet d'images » dans l'aide.



Le type de trait Jet utilise le fichier de jet actif comme matière.

Pour choisir un type de trait

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du Créateur de styles, cliquez sur Général.
- 2 Choisissez un type de trait dans le menu déroulant Type de trait.

Méthodes et sous-catégories

La méthode d'application définit les principes fondamentaux du comportement d'un style. Elle constitue la base sur laquelle se greffent toutes les autres variables de ce style. La méthode et la sous-catégorie de méthode sont en quelque sorte des attributs de l'aspect d'un trait.

La méthode définit le comportement de base d'une variante. Vous pouvez donc modifier le comportement d'une variante en changeant sa méthode. Supposons, par exemple, que vous souhaitiez obtenir un trait Fusain qui ne cache pas les traits sous-jacents, mais dont les traits consécutifs deviennent progressivement noirs. Vous pouvez obtenir cet effet en changeant la méthode en Accumulation. Même chose si vous voulez qu'une variante de la catégorie Plumes délave les couleurs sous-jacentes. Modifiez sa méthode en remplaçant Recouvrement par Délavage. Puisque certains styles dépendent moins d'autres méthodes, il est fréquent que les résultats varient considérablement.

À chaque méthode peuvent correspondre plusieurs variations, que l'on appelle sous-catégories de méthode. Ces sous-catégories affinent davantage le comportement d'un style. Les termes suivants servent à décrire la plupart des sous-catégories de méthode :

- Les méthodes légères produisent des traits aux bords lissés.
- Les méthodes plates produisent des traits aux bords grossiers et pixellisés.
- Les méthodes dures produisent des traits lisses.
- Les méthodes texturées produisent des traits qui réagissent au grain du papier.
- Vous verrez parfois les termes « épais » et « variable » pour décrire une sous-catégorie de méthode. Le terme « épais » désigne des traits épais à l'apparence pâteuse. Les traits variables sont affectés par l'inclinaison et la direction

L'association d'une méthode à une sous-catégorie de méthode donne une variante de style spécifique qui peut être affectée à un style donné. Par exemple, la méthode fort, texturé définit des traits semi-lissés qui réagissent au grain du papier et masquent les pixels sous-jacents. C'est la méthode par défaut du style Craies et Fusains.



*Le trait supérieur utilise la méthode Texturée, dure.
Le trait inférieur utilise la méthode Légère, variable.*

Corel Painter inclut les méthodes suivantes :

- Accumulation
- Recouvrement
- Gomme
- Délavage
- Masque (recouvrement)
- Duplication
- Aquarelle
- Aquarelle numérique
- Marqueur

- Extensions

Les méthodes Accumulation donnent des traits qui vont vers le noir à mesure que vous les superposez. Dans la réalité, le feutre peut donner une accumulation : dessinez sur la page en bleu, puis par-dessus en vert, puis en rouge. Les zones dessinées deviennent de plus en plus foncées et s'approchent du noir. Même si vous appliquez une couleur vive comme le jaune, vous ne pourrez pas éclaircir le dessin qui resterait foncé. Les crayons à la cire et les feutres sont des styles à accumulation.



Exemple d'accumulation.

Les méthodes Recouvrement donnent des traits qui masquent d'autres traits sous-jacents. La peinture à l'huile traditionnelle en est un exemple. Quelle que soit la couleur utilisée, vous pouvez toujours appliquer une couche de peinture qui cache complètement ce qu'il y a en dessous. Même avec un fond noir, une couche épaisse de jaune restera jaune pur. Certaines variantes des styles Craie et Plume ont un pouvoir de recouvrement.



Exemple de recouvrement.

Les méthodes Gomme effacent, éclaircissent, foncent ou maculent les couleurs sous-jacentes.



Exemple de gommage.

Ces méthodes jouent sur les couleurs sous-jacentes afin de déformer l'image.



Exemple de délavage.

En principe, vous n'aurez pas besoin d'utiliser la méthode Masque, car les fonctions de masquage de Corel Painter sont assurées par la méthode Recouvrement. La méthode Masque est fournie uniquement pour assurer la compatibilité avec les styles des versions antérieures.

Les méthodes de duplication permettent de copier une image et de la créer à nouveau en un autre endroit. Le rendu est souvent très naturel. Pour plus d'informations sur la duplication d'images, voir « Duplication des images » à la page 235.



L'image de gauche a été créée avec un style utilisant l'image de droite comme source de la réplique.

La méthode Aquarelle applique des traits à un plan Aquarelle. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Utilisation du plan Aquarelle » à la page 164.

La méthode Aquarelle numérique applique des traits d'aquarelle numérique à la zone de travail ou à un plan ordinaire. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Peinture à l'aquarelle numérique » à la page 166.

La méthode Marqueur vous permet de simuler l'utilisation de marqueurs professionnels pour le dessin et la création de rendus. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Marqueurs » à la page 155.

Extensions est une sous-catégorie de méthode particulière. Elle ne définit pas de comportement spécifique mais propose un vaste éventail de sous-catégories.

N'hésitez pas à parcourir les sous-catégories de la méthode Extensions. Vous y trouverez des méthodes telles que Tourbillon vers la gauche, qui donne des spirales orientées vers la gauche, imitant le touché et le trait de la peinture impressionniste.



Modifiez le comportement de n'importe quel style prédéfini grâce aux diverses extensions.

Pour choisir une méthode et une sous-catégorie

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du Créateur de styles, cliquez sur Général.
- 2 Choisissez une méthode dans le menu déroulant Méthode.
- 3 Choisissez une sous-catégorie dans le menu déroulant Sous-catégorie.



Les options Méthode et Sous-catégorie sont uniquement disponibles avec les types de forme circulaire, un seul pixel, soies statiques, capturée et gomme.

Paramètres Source, Opacité et Grain

Le paramètre Source définit la matière appliquée par la variante de style. Cette option ne s'applique qu'à certains types de formes, comme Aérographe ligne, Projection et Calculé. Pour plus d'informations sur la définition d'une source de matière, voir « Peinture avec des couleurs » à la page 131.

Les styles de Corel Painter utilisent les types de source suivants :

- Couleur : pour appliquer une couleur primaire ou secondaire.
- Dégradé : pour appliquer le dégradé actif dans le trait.
- Dégradé répété : pour répéter le dégradé actif dans le trait.
- Motif : pour peindre avec un motif vide de toute donnée sur le masque.
- Motif avec masque : pour peindre un motif délimité par son masque.
- Motif comme opacité : pour peindre un motif dans lequel la luminance du motif définit l'opacité du trait.

Le curseur Opacité définit la proportion dans laquelle Corel Painter doit faire varier la densité de la matière à appliquer. Il indique l'opacité maximale du style sélectionné. L'opacité d'une variante Aérographe est souvent définie par la pression exercée sur le stylet. Plus la pression est forte, plus les traits sont opaques. Vous pouvez utiliser le curseur Expression du créateur de traits pour associer l'opacité aux données du stylet ou de la souris.

Le curseur Grain définit comment Corel Painter doit laisser apparaître la texture du papier dans un trait. Pour certaines variantes par défaut, le grain est défini par la pression. Une pression plus forte « enfonce » le crayon dans le papier. Vous pouvez utiliser le curseur Expression du créateur de traits pour associer le grain aux données du stylet ou de la souris. L'interaction avec le grain peut également être définie à l'aide des paramètres de luminosité et de contraste du papier. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Utilisation d'une texture de papier » à la page 56.

Pour choisir une source de matière

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du Créateur de styles, cliquez sur Général.
- 2 Choisissez une source dans le menu déroulant Source.

Pour définir l'opacité du style

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du Créateur de styles, cliquez sur Général.
- 2 Déplacez le curseur Opacité vers la gauche pour réduire l'opacité ou vers la droite pour l'augmenter.

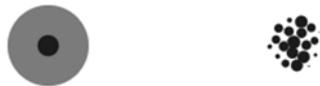
Pour définir le grain :

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du Créateur de styles, cliquez sur Général.
- 2 Déplacez le curseur Grain vers la gauche pour réduire la pénétration. Déplacez-le vers la droite pour accroître la pénétration.

Options Épaisseur

La caractéristique de style Épaisseur indique comment Corel Painter doit faire varier la largeur du trait. L'éventail entre épaisseur minimale et maximale est défini par les curseurs Épaisseur et Taille min. dans la zone Épaisseur de l'onglet Créateur de traits. Certaines options de la zone Épaisseur fonctionnent de pair avec les paramètres Expression. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Curseurs » à la page 220.

La Fenêtre d'aperçu de forme de style de la zone Épaisseur de l'onglet Créateur de traits montre comment les changements effectués modifient le style. Cliquez dans l'aperçu pour passer de la vue de la forme à celle des soies et vice versa. Ces vues ne sont proposées que pour les styles à base de formes.



Cliquez dans l'aperçu pour passer de la vue de la forme (à gauche) à la vue des soies (à droite).

Dans la vue de la forme, les cercles concentriques représentent la taille minimale et maximale d'un embout. Le cercle intérieur (noir) indique l'épaisseur minimale de la forme et le cercle extérieur (gris) son épaisseur maximale. N'oubliez pas que pour certains styles, l'épaisseur du trait varie en fonction de la pression ou de la vitesse du tracé. La différence de diamètre entre les deux cercles représente la marge de variation de l'épaisseur du trait.

Dans la vue des soies, les ombres montrent la variation de densité de la forme, autrement dit la quantité de matière appliquée en un point donné. Par exemple, une seule application réalisée par un aérographe produit une forme circulaire aux bords flous, avec une densité minimale vers l'extérieur. La densité augmente au fur et à mesure qu'on approche du centre de la forme, où elle atteint son maximum. La vue des soies n'est pas disponible pour les types de forme Jet ou Calculé.

Profils d'embout

Le profil d'embout montre une coupe transversale de la densité sur le diamètre de la forme. Il est comparable à une courbe en cloche qui représente l'évolution de la densité dans la forme.

Chaque matière possède une densité différente et les changements de densité produisent différentes qualités de traits. Pour les formes calculées de type Aérographe, le profil d'embout gère la concentration de la pulvérisation.

Tous les styles de Corel Painter utilisent l'un des profils d'embouts suivants.

Profil	Description
Pointu 	Densité maximale au centre avec diminution rapide à l'approche des bords.
Arrondi mince 	Large zone de forte densité au centre avec diminution rapide à l'approche des bords.
Linéaire 	Densité maximale au centre avec diminution graduelle à l'approche des bords.
Arrondi large 	Densité maximale au centre et forte densité jusqu'aux bords.
Anneau 	Densité maximale (en anneau) sur les bords et intensité moyenne au centre. Ce profil peut être utilisé avec les types de formes calculés pour créer une forme creuse ou une concentration de matière pulvérisée.
Pixellisé 	Densité maximale sur toute la surface et diminution brutale sur les bords, ce qui produit un contour lissé d'un pixel.

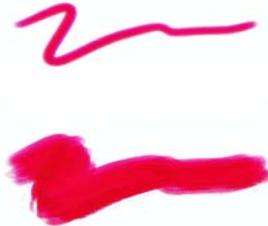
Profils d'embout Huiles de l'artiste

Six embouts sont spécifiquement conçus pour les styles Huiles de l'artiste. Vous pouvez aussi utiliser tous les profils d'embout répertoriés dans le tableau ci-dessus.

Profil Huiles de l'artiste	Description
Doux arrondi 	Densité maximale sur toute la surface et diminution brutale sur les bords.
Râteau pointu 	Diverses longueurs de soies, avec les soies plus longues au centre et s'effilant vers les bords.
Râteau plat 	Diverses longueurs de soies et densité maximale sur toute la surface, ce qui produit un effet de montage de soies prononcé et régulier.
Plat 	Conçu pour les couteaux d'huiles de l'artiste, il se caractérise par une densité maximale sur toute la surface et une diminution brutale sur les bords.
Cisé 	Conçu pour les couteaux d'huiles de l'artiste, il se caractérise par une densité maximale décentrée et une diminution irrégulière.
Éventail 	Conçu pour les couteaux d'huiles de l'artiste, il se caractérise par une densité maximale sur un bord et une diminution proportionnée sur l'autre bord.

Taille du trait

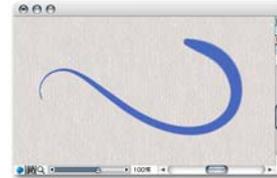
Le curseur Épaisseur contrôle l'épaisseur de l'embout, donc du trait. À mesure que l'épaisseur change, vous devrez certainement régler le pas (uniquement pour les types de formes non calculés, à base de touches), afin d'éviter que des brèches n'apparaissent dans le trait.



Le curseur Épaisseur contrôle l'épaisseur de l'embout.

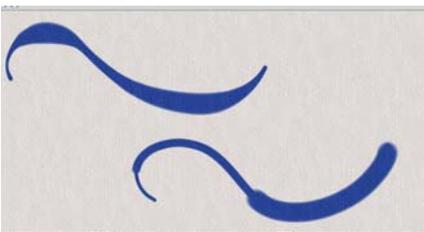
Dans votre atelier de peinture, vous vous attendez à ce que la pression exercée sur un pinceau ou un autre outil de dessin modifie la largeur du trait. L'option Taille min. vous permet de créer un trait étonnamment réaliste. Vous pouvez définir un style qui réagit aux mouvements les plus subtils de votre main. Lorsque la pression exercée sur le stylet diminue, les traits s'affinent. Lorsque vous relâchez la pression, le trait s'affine et lorsque vous augmentez la pression, le trait s'élargit, comme dans le cas d'un vrai pinceau.

La valeur Taille min. représente le trait le plus fin possible du style sélectionné. Elle s'exprime en pourcentage du paramètre Épaisseur. En sachant que la valeur Épaisseur définit le trait le plus épais et que la valeur Taille min. définit le trait le plus fin (par rapport au paramètre Épaisseur), il est facile de contrôler la variation globale de l'épaisseur du trait.



L'épaisseur minimale et maximale d'un trait peut être associée aux paramètres du stylet, telles que la vitesse ou la pression. Le petit cercle noir indique l'épaisseur minimale du trait et le cercle gris son épaisseur maximale.

Le curseur Pas gère les transitions entre les zones étroites et larges d'un trait. Déplacez ce curseur vers la droite pour créer des transitions plus abruptes et vers la gauche pour les adoucir. Cette fonction s'applique uniquement aux traits dessinés par touches.



Le curseur Pas gère les transitions entre les zones étroites et larges d'un trait. Il est réglé à 1 % dans l'image du haut et à 100 % dans l'image du bas.

Dans le cas des styles qui utilisent des types de formes calculés, le curseur Détails définit la largeur des touches de peinture appliquées.

Pour définir la taille de l'embout dans le créateur de traits

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles, cliquez sur Épaisseur.
- 2 Déplacez le curseur Épaisseur vers la droite pour élargir l'embout ou vers la gauche pour le réduire.

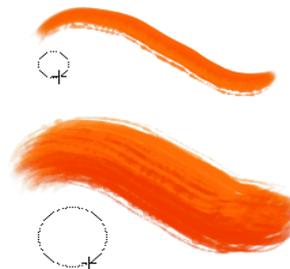


Vous n'avez pas besoin d'ouvrir la zone Épaisseur de l'onglet Créateur de traits pour régler ce paramètre. Vous pouvez entrer une valeur dans la zone Épaisseur de la barre de propriétés ou déplacer le curseur. Pour plus d'informations, voir « Principes de base de la barre de propriétés » dans l'aide.

Vous pouvez également utiliser les crochets ([ou]) pour réduire et augmenter la taille du pinceau en fonction de la valeur définie dans les préférences générales. Pour plus d'informations, voir « Préférences générales » dans l'aide.

Pour utiliser le raccourci clavier

- 1 Maintenez enfoncées les touches Commande + Option (Mac OS) ou Ctrl + Alt (Windows) et faites glisser la souris dans la fenêtre de l'image.
Un cercle qui représente le diamètre de l'embout apparaît sous le curseur.
- 2 Une fois que ce cercle a les dimensions voulues, relâchez le bouton de la souris.



Le raccourci clavier permet de régler la taille du pinceau dans la fenêtre du document.

Pour définir la taille minimale du trait

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles, cliquez sur Épaisseur.

- 2 Déplacez le curseur Taille min. vers la droite pour augmenter la taille minimale du pinceau. Déplacez-le vers la gauche pour la diminuer.

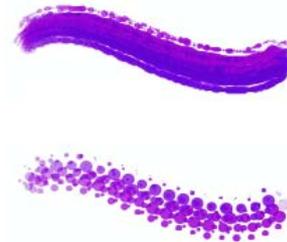
Pour définir la transition du trait

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles, cliquez sur Épaisseur.
- 2 Déplacez le curseur Pas vers la droite pour augmenter les transitions entre les différentes tailles de pinceau. Déplacez-le vers la gauche pour réduire les transitions.

Options de la zone Pas

Lorsque la création d'un trait repose sur une forme (application par touches), Corel Painter le dessine à partir d'une série de formes. Vous contrôlez alors la continuité du trait en jouant sur l'espacement ou pas entre ces formes.

Le curseur Pas permet de contrôler la distance entre les formes qui composent un trait. Le curseur Pas minimal définit le nombre minimum de pixels entre les formes. Si vous ne souhaitez pas obtenir un trait continu, vous pouvez régler ce curseur de façon à créer une ligne en pointillé ou des tirets. Chaque point ou tiret constitue alors une forme.



Le curseur Pas minimal gère le nombre minimum de pixels entre les formes. Il est réglé à 2,0 dans l'image du haut et à 10,5 dans l'image du bas.

Le curseur Amplitude contrôle la régularité des traits créés par les styles utilisant des formes calculées. Plus les valeurs sont élevées, plus le trait apparaît lisse. La fonction Amplitude procède par calculs mathématiques pour uniformiser les bords et atténuer les irrégularités.

Plus les valeurs sont élevées, plus les angles sont arrondis. La valeur conseillée est 50 %. Une valeur plus élevée peut être nécessaire si vous travaillez à l'aide d'un outil peu précis, comme une souris.

L'option Dépôt continu détermine si vous devez bouger le pinceau pour que la matière soit appliquée. Lorsque l'option Dépôt continu est sélectionnée, la matière se dépose sur la toile dès que le pinceau est en contact, même si vous ne bougez pas.

Les styles à base de formes calculées bénéficient grandement de cette caractéristique, la matière s'écoulant de façon très réaliste lorsque le tracé ralentit ou s'interrompt. Pour les styles à base de formes simples, il faut une interruption complète du tracé avant que la matière commence à s'écouler. Le dépôt continu s'utilise surtout avec les aéroglyphes.

Lorsque la fonction Dépôt continu est désactivée, vous devez bouger pour que la matière s'écoule.

La fonction Interpolation cubique lisse les traits irréguliers en ajoutant des points au tracé de forme, principalement pour les styles à base de formes uniquement. Contrairement à la fonction Amplitude, qui repose sur des calculs mathématiques pour lisser les contours accidentés, l'interpolation cubique insère des points supplémentaires qui servent au nouveau tracé.

Il est préférable d'utiliser l'interpolation cubique avec des styles à base de formes et l'amplitude avec des styles utilisant des formes calculées.

Pour définir le pas entre les formes d'un trait

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles, cliquez sur Pas.
- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Pour augmenter l'espace entre les formes, déplacez le curseur Pas vers la droite, en le rapprochant de la largeur de la forme elle-même.

Lorsque le curseur Pas est réglé à 100 %, la largeur de la forme est égale au pas. Par exemple, une forme de 10 pixels se répète tous les 10 pixels.

- Pour réduire la distance entre les formes, déplacez le curseur Pas vers la gauche, jusqu'à ce que les formes commencent à se chevaucher. Le chevauchement des formes augmente la densité du trait, ce qui accentue sa continuité.

Pour définir le pas minimal

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles, cliquez sur Pas.
- 2 Déplacez le curseur Taille min. vers la droite pour augmenter l'espace minimum entre les formes. Déplacez-le vers la gauche pour réduire l'espace minimum entre les formes.

Pour définir des traits lisses calculés

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles, cliquez sur Pas.
- 2 Déplacez le curseur Amplitude vers la droite pour uniformiser les bords irréguliers. Déplacez-le vers la gauche pour laisser apparaître plus d'escaliers entre les points du trait.

Pour définir le dépôt continu

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles, cliquez sur Pas.
- 2 Activez la case Dépôt continu.

Pour définir des traits lisses en ajoutant des points au tracé

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles, cliquez sur Pas.
- 2 Déplacez le curseur Points vers la droite pour ajouter des points et lisser les traits irréguliers. Déplacez-le vers la gauche pour diminuer le nombre de points ajoutés.

Options de la zone Angle

Corel Painter vous permet de définir à votre convenance la forme de l'embout. Certaines options de la zone Angle fonctionnent de pair avec les paramètres Expression. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Curseurs » à la page 220.

Le curseur Rondeur contrôle la forme de la touche appliquée qui, de ronde, peut devenir elliptique. La fonction Rondeur s'utilise avec les types de formes Circulaire et Capturé.



Le curseur Rondeur contrôle la forme de la touche appliquée. Il est réglé à 100 % dans l'image de gauche et à 25 % dans l'image de droite.



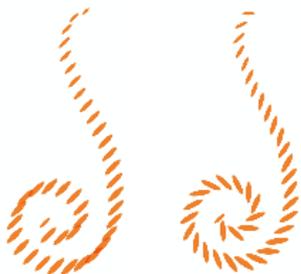
Exemple de réglage de l'option Rondeur pour obtenir un effet de calligraphie avec une plume.

Le curseur Angle contrôle l'angle d'une forme elliptique ainsi que la longueur de l'ellipse. La fonction Angle s'utilise avec les types de formes Circulaire et Capturé.



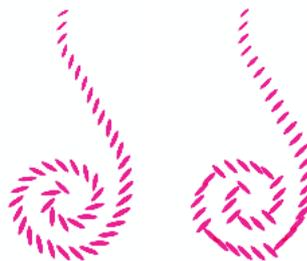
Le curseur Angle contrôle l'angle d'une forme elliptique ainsi que la longueur de l'ellipse. L'effet n'est perceptible que pour des formes dont la rondeur est inférieure à 100 %. Le curseur Angle est réglé à 90° dans l'image du haut et à 45° dans l'image du bas.

Pour les styles à base de formes (application par touches), le curseur Portée permet d'indiquer un éventail d'angles susceptibles d'être utilisés dans un trait. Pour bénéficier de cette fonction, vous devez utiliser les paramètres Expression de l'onglet Créateur de traits de telle sorte que l'angle repose sur un autre facteur, par exemple la direction du trait ou l'orientation.



Le curseur Portée gère les angles susceptibles d'apparaître dans un effet. Curseur réglé à 0 % dans l'image de gauche et à 180 % dans l'image de droite.

Pour les styles appliqués par touches, ce curseur contrôle l'incrément d'un changement pour des styles dont la valeur de portée est supérieure à 0°. Par exemple, le curseur Pas réglé sur 5° produit une forme (touche) tous les 5° sur la portée définie.



Le curseur Pas contrôle l'incrément d'un changement pour des styles dont la valeur de portée est supérieure à 0°. Curseur réglé à 0° dans l'image de gauche et à 90° dans l'image de droite.

Pour définir la forme de l'embout

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles, cliquez sur Angle.
- 2 Déplacez le curseur Rondeur vers la gauche pour allonger la forme et vers la droite pour l'arrondir.

Pour définir l'angle d'une forme elliptique

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles, cliquez sur Angle.
- 2 Déplacez le curseur Angle vers la droite pour faire pivoter la forme dans le sens inverse des aiguilles d'une montre et vers la gauche pour la faire pivoter dans le sens des aiguilles d'une montre.

Pour définir la portée d'une forme

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles, cliquez sur Angle.
- 2 Déplacez le curseur Portée vers la droite pour augmenter la gamme d'angles susceptibles d'apparaître dans une forme et vers la gauche pour réduire cette gamme.
Si vous réglez le curseur à 360°, tous les angles pourront apparaître dans le trait.

Pour définir l'incrément d'un angle

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles, cliquez sur Angle.
- 2 Déplacez le curseur Pas vers la droite pour produire moins d'angles entre les formes et vers la gauche pour en produire davantage.

Options de la zone Soies

Les soies reproduisent l'aspect d'un véritable pinceau, y compris les stries dues aux poils. Utilisez les options de la section Soies de l'onglet Créateur de traits pour définir les caractéristiques des nombreuses soies contenues dans une forme.

Le meilleur moyen de voir l'effet des curseurs Soies est d'utiliser les palettes Options de styles. Lorsque vous ouvrez les zones Soies et Épaisseur, vous pouvez cliquer dans la fenêtre d'aperçu pour passer dans la vue des soies. La forme

proposée change à mesure que vous réglez les curseurs de la zone Soies. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Options Épaisseur » à la page 185.

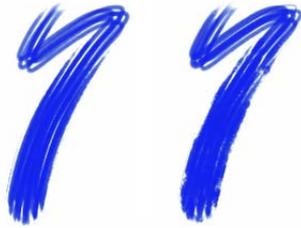
Si vous choisissez Griffé comme type de trait, vous pouvez ajuster l'écartement des soies et l'inclinaison de la griffe dans la zone Griffé de l'onglet Créateur de traits. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Options de la zone Griffé » à la page 197.

Le curseur Épaisseur contrôle le diamètre des différentes soies.



Le curseur Épaisseur contrôle le diamètre de chaque soie. Curseur réglé à 17 % dans l'image de gauche et à 87 % dans l'image de droite.

Le curseur Variation applique une variation aléatoire à l'épaisseur de chaque soie, ce qui donne l'impression que certaines soies se sont collées. La variation est proportionnelle à l'épaisseur.



Le curseur Variation gère la façon dont les soies se collent les unes aux autres. Curseur réglé à 17 % dans l'image de gauche et à 87 % dans l'image de droite.

Le curseur Densité permet de contrôler la densité des soies dans la forme, c'est-à-dire le nombre de soies d'une forme.



Le curseur Densité gère la densité des soies d'une forme. Il est réglé à 410 % dans l'image du haut et à 990 % dans l'image du bas.

Le curseur Échelle contrôle la variation d'épaisseur des soies. À 0 %, l'épaisseur des soies ne change pas, mais avec une valeur supérieure, les différentes soies sont redimensionnées et leur nombre augmente en proportion.



Le curseur Échelle définit la variation de l'épaisseur des soies. Il est réglé à 0 % dans l'image du haut et à 100 % dans l'image du bas.

À 100 %, quand la taille du pinceau change, les soies sont redimensionnées proportionnellement. À 8 %, lorsque la taille du pinceau change, les soies conservent une épaisseur constante. Le curseur Échelle n'a pas d'effet si aucune gamme de tailles n'est spécifiée (taille minimale réglée à 100 %).

Pour définir l'épaisseur des soies

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles, cliquez sur Soies.

- 2 Déplacez le curseur Épaisseur vers la gauche pour réduire la densité de matière laissée par le tracé et vers la droite pour l'augmenter.

Quand le curseur est réglé à l'extrême gauche, le pinceau n'applique qu'un trait pâle, même si le curseur Opacité est réglé sur 100 %.

Pour définir la variation des soies

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles, cliquez sur Soies.
- 2 Déplacez le curseur Variation vers la gauche pour réduire le nombre de soies qui se collent et vers la droite pour l'augmenter.

Pour définir la densité des soies

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles, cliquez sur Soies.
- 2 Déplacez le curseur Densité vers la gauche pour réduire la densité des soies et créer un pinceau à poils fins. Déplacez le curseur vers la droite pour augmenter la densité.

Pour redimensionner les soies en fonction de la taille du pinceau

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles, cliquez sur Soies.
- 2 Déplacez le curseur Échelle vers la gauche pour réduire la variation d'épaisseur et vers la droite pour l'augmenter.

Options de la zone Débit

Les options de la zone Débit permettent de contrôler la façon dont un style applique une matière (couleur) sur le papier. Les options Débit, Mélange et Tissage collaborent pour déterminer la quantité de couleur au départ et à la fin d'un trait. Certaines options de la zone Débit fonctionnent de pair avec les paramètres Expression. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Curseurs » à la page 220.

Cette fonction régit l'interaction des traits dessinés par touches avec les pixels sous-jacents. Lorsqu'elle est activée, les couleurs existantes sont extraites, soie par soie. Cette fonction offre une meilleure interaction des couleurs, des variations étonnantes et une meilleure duplication. Pour plus d'informations sur les styles à base de formes, voir « Types de formes » à la page 176.

Lorsqu'elle est désactivée, l'interaction avec les couleurs existantes s'effectue via un échantillonnage des pixels sous-jacents sur l'ensemble de la forme, puis par l'utilisation de la valeur moyenne ainsi obtenue. Quand vous l'utilisez, mieux vaut régler le pas sur une valeur très faible. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Options de la zone Pas » à la page 189.

Le curseur Débit permet de contrôler le réapprovisionnement de couleur dans un trait. S'il est réglé sur zéro, le trait ne produit aucune couleur. S'il est réglé sur moins de 10 % (avec un indice de mélange plus faible), le trait amorce un fondu. En revanche, si le curseur Débit est réglé sur zéro mais que l'indice Mélange est élevé, un

aérographe peut déplacer les couleurs sous-jacentes, comme si vous utilisiez simplement le jet de l'aérographe pour pousser la peinture sur la zone de travail.

Le curseur Mélange contrôle le mélange entre les couleurs du style et les couleurs sous-jacentes, y compris celle du papier. Quand la valeur Mélange est supérieure à la valeur Débit, les couleurs se mélangent plus qu'elles ne se recouvrent, de sorte que le trait n'est jamais complètement opaque.



Le curseur Mélange définit le mélange des couleurs sous-jacentes avec la couleur sélectionnée. Curseur réglé à 55 % dans l'image de gauche et à 1 % dans l'image de droite.



Le curseur Débit permet de contrôler le réapprovisionnement de couleur dans un trait. Il est réglé à 25 % dans l'image du haut et à 100 % dans l'image du bas.

Le curseur Tassement détermine la vitesse à laquelle la matière s'épuise. Ce paramètre se mesure en pixels. Plus vous déplacez le curseur vers la gauche, plus le réservoir se vide rapidement, ce qui permet de créer des traits terminés par un fondu. Si la valeur est trop élevée, la matière ne s'épuise jamais.

Le tassement fonctionne de pair avec le mélange, ce qui signifie que ce dernier doit être réglé à une valeur supérieure à zéro. Vous pouvez moduler l'effet de tassement en réglant le mélange.



Le curseur Tariissement gère la vitesse à laquelle une matière s'épuise. Curseur réglé à 724 dans l'image de gauche et à 22 026 dans l'image de droite.

Pour définir le débit

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles, cliquez sur Débit.
- 2 Déplacez le curseur Débit vers la gauche pour réduire la quantité de couleur et vers la droite pour l'augmenter.

Pour définir le mélange des couleurs

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles, cliquez sur Débit.
- 2 Déplacez le curseur Mélange vers la gauche pour diminuer l'interaction avec les pixels sous-jacents et vers la droite pour l'augmenter.

Pour définir le tariissement

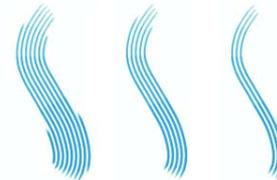
- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles, cliquez sur Débit.
- 2 Déplacez le curseur Tariissement vers la gauche pour réduire la longueur que peut avoir le trait avant qu'il n'y

ait plus de matière et vers la droite pour augmenter cette longueur.

Options de la zone Griffé

Les options de la zone Griffé définissent les plus petits détails du trait, lequel conserve l'angle de la griffe lorsque le tracé change de direction. À chaque changement de direction, les soies touchent la surface à peindre et s'en écartent.

Le curseur Inclinaison définit l'inclinaison de la griffe par rapport à la surface à peindre. Autrement dit, il définit le nombre de « dents » de la griffe qui touchent la zone de travail à un moment.



Le curseur Inclinaison définit le contact de la griffe avec la surface à peindre. Curseur réglé à 180° (à gauche), à 125° (au milieu) et à 0° (à droite), avec un espacement de 450 %.

Le curseur Espacem. définit l'écartement des soies de la griffe. L'épaisseur de chaque touche est déterminée dans la zone Épaisseur de l'onglet Créateur de traits. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Options de la zone Pas » à la page 189.



Le curseur Espacem. définit l'écartement des soies de la griffe. Plus la valeur est élevée, plus les soies sont écartées. Curseur réglé à 2 500% dans l'image de gauche et à 0 % dans l'image de droite.

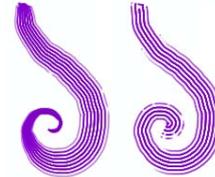
Quand vous faites pivoter un pinceau réel pour peindre une courbe, les soies des bords touchent et s'écartent tour à tour de la surface selon l'emplacement du pinceau sur la courbe (intérieur ou extérieur). L'option Courbure simule ce déplacement des soies.



Le curseur Courbure gère le déplacement des soies internes et externes d'un pinceau. Curseur réglé à 0 % dans l'image de gauche et à 150 % dans l'image de droite.

Le curseur Soies définit le nombre de soies ou formes utilisées par les types de trait Multiple et Griffé.

L'option Soies sensibles à la pression définit automatiquement la taille du trait en fonction de la pression. Plus vous appuyez, plus le trait se déploie.



L'option Soies sensibles à la pression gère l'écartement des soies selon la pression exercée sur le stylet. Plus vous appuyez, plus les soies se déploient. Désactivez cette option si vous voulez neutraliser l'effet de la pression sur les soies. À gauche, l'option est activée. À droite, elle ne l'est pas.

L'option Adoucir les bords rend les formes extérieures semi-transparentes. Elle est particulièrement efficace lorsqu'elle est combinée à l'option Courbure.



L'option Adoucir les bords rend les formes extérieures semi-transparentes. À gauche, l'option est désactivée. À droite, elle est activée.

Pour définir l'inclinaison

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles, cliquez sur Griffes.
- 2 Déplacez le curseur vers la gauche pour obtenir une inclinaison faible : peu de soies entrent en contact avec le papier. Déplacez le curseur vers l'extrémité droite pour obtenir une inclinaison élevée : toutes les soies touchent le papier.

Pour définir l'espacement

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles, cliquez sur Griffes.
- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Pour que la grosseur de la griffe se rapproche de la largeur de la forme, déplacez le curseur Espacement vers la droite. À 100 %, l'épaisseur du trait est égale à la largeur de la forme multipliée par le nombre de formes.

- Pour que les formes se chevauchent, déplacez le curseur Espacement vers la gauche. À moins de 100 %, les formes se chevauchent. Cela crée un trait naturel et léger quand vous utilisez aussi les options Courbure et Adoucir les bords.

Pour définir le déplacement des soies

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles, cliquez sur Griffes.
- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Pour accentuer la dépendance entre le déplacement et la direction du tracé, déplacez le curseur Courbure vers la droite.
 - Pour atténuer la dépendance entre le déplacement et la direction du tracé, déplacez le curseur Courbure vers la gauche.

Pour définir le nombre de soies

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles, cliquez sur Griffes.
- 2 Déplacez le curseur Soies vers la droite pour augmenter le nombre de soies de la forme. Déplacez-le vers la gauche pour réduire ce nombre.

Pour définir l'espacement entre les soies selon la pression exercée

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles, cliquez sur Griffes.
- 2 Cochez la case Soies sensibles à la pression.

Pour adoucir les bords

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles, cliquez sur Griffes.
- 2 Cochez la case Adoucir les bords.

Options de la zone Aléatoire

Corel Painter utilise la fonction Aléatoire pour introduire une part de hasard dans le tracé et la couleur. La fonction Aléatoire confère un intérêt supplémentaire aux créations réalisées dans Corel Painter. Pour définir le caractère aléatoire d'un style, ouvrez la zone Aléatoire de l'onglet Créateur de traits. Certaines options de la zone Aléatoire fonctionnent de pair avec les paramètres Expression. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Curseurs » à la page 220.

Le curseur Tremblement introduit une ondulation aléatoire dans le trait. Les formes apparaissent de façon aléatoire en dehors de la trajectoire du trait, au lieu de se positionner directement dessus.



Le curseur Tremblement confère une ondulation aléatoire au trait. Il est réglé à 0 dans l'image du haut et à 3,13 dans l'image du bas.

Les deux curseurs Emplacement de la réplique s'appliquent à la méthode Duplication. Le curseur Variation permet de décaler aléatoirement l'endroit où la duplication « s'approvisionne » dans la source. Quand le curseur Variation est réglé à zéro, les pixels des images source et de destination correspondent exactement. Un style de recouvrement utilisé avec une opacité totale (et sans grain) reproduit tout simplement l'image source.



Le curseur Variation contrôle le décalage de la réplique par rapport à la source. Il est réglé à 0 dans l'image du haut et à 12 dans l'image du bas.

L'introduction d'une part de hasard perturbe la correspondance des pixels. Les variations qui en résultent éloignent la réplique de sa source, ce qui contribue à un aspect plus naturel.

Le curseur Fréquence définit la périodicité des décalages aléatoires.

Quand vous tracez un trait, le grain du papier est normalement fixe et chaque trait laisse apparaître le même grain. L'option Grain aléatoire modifie le grain du papier de façon aléatoire pour chaque trait.



L'option Grain aléatoire modifie le grain du papier à chaque trait. L'option est désactivée dans l'image du haut. Elle est activée dans l'image du bas.

La duplication aléatoire prélève de manière aléatoire des zones du document source, puis les place dans la réplique. Il n'y a pas de lien entre les échantillons pris sur la source et l'endroit où ils sont ensuite placés sur la réplique. On obtient ainsi un motif aléatoire constitué des couleurs prédominantes de la source. Ce sont les styles et le trait qui déterminent la nature du motif.

Vous pouvez utiliser la duplication aléatoire avec un léger pointillé pour ajouter du bruit à une image. Dans ce cas, l'image source contient essentiellement les couleurs du bruit que vous souhaitez ajouter.



L'option Duplication aléatoire prélève au hasard des échantillons dans le document source. À gauche, l'option est désactivée. À droite, elle est activée.

Pour définir le tremblement

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles, cliquez sur Aléatoire.
- 2 Déplacez le curseur vers la gauche pour diminuer l'écart par rapport à la trajectoire du trait et vers la droite pour augmenter l'écart.

Pour définir l'écart par rapport à la source

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles, cliquez sur Aléatoire.
- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Pour accentuer le décalage par rapport à la source, déplacez le curseur Écart / Source vers la droite.

- Pour limiter le décalage de sorte que les images source et de destination soient plus proches, déplacez le curseur Écart / Source vers la gauche.



Les curseurs Emplacement de la réplique sont sans effet lorsque l'option Couleur source est activée dans la palette Couleurs. Ces curseurs s'utilisent exclusivement avec une méthode de duplication.

Pour définir la fréquence des décalages aléatoires

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles, cliquez sur Aléatoire.
- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Pour augmenter le nombre d'échantillons décalés et donner un aspect grossier et déformé à l'image dupliquée, déplacez le curseur Fréquence vers la gauche.
 - Pour décaler les échantillons moins fréquemment et laisser davantage de cohérence à l'image dupliquée, déplacez le curseur Fréquence vers la droite.



Le curseur Fréquence définit la périodicité des décalages aléatoires. Il est réglé à 0 dans l'image du haut et à 15 dans l'image du bas.

Pour choisir l'option Grain aléatoire

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles, cliquez sur Aléatoire.
- 2 Cochez la case Grain aléatoire.

Pour choisir l'option Duplication aléatoire

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles, cliquez sur Aléatoire.
- 2 Cochez la case Duplication aléatoire.

Options de la zone Souris

En théorie, les données entrées à l'aide de la souris ne varient pas en fonction de la pression exercée sur les boutons. Un bouton de souris est activé lorsque vous appuyez dessus ; il

est désactivé lorsque vous le relâchez. Les options de la zone Souris de Corel Painter permettent de simuler les paramètres de stylet suivants : la pression (la façon dont vous appuyez sur le stylet), l'inclinaison (la verticalité du stylet), l'orientation (le sens dans lequel le stylet est dirigé) et la molette (la quantité d'encre pulvérisée).

Il est possible de mémoriser et d'enregistrer des traits créés à l'aide d'un stylet, de sorte que Corel Painter puisse utiliser les caractéristiques de trait enregistrées lorsque vous travaillez à la souris. Pour plus d'informations sur l'utilisation des traits enregistrés pour développer les fonctionnalités de la souris, voir « Mémorisation et répétition des traits » à la page 141.

Pour définir la pression exercée sur le bouton de la souris

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles, cliquez sur Souris.
- 2 Réglez le curseur Pression.
La valeur 100 % correspond à la pression maximale.

Pour définir l'inclinaison de la souris

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles, cliquez sur Souris.
- 2 Réglez le curseur Inclinaison.
La valeur 90° indique que si vous utilisiez un stylet, ce dernier serait perpendiculaire à la tablette.

Pour définir l'orientation de la souris

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles, cliquez sur Souris.
- 2 Réglez le curseur Orientation.
La valeur 0 indique que si vous utilisiez un stylet, ce dernier serait dirigé vers la gauche.

Pour définir le débit d'encre de la souris

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles, cliquez sur Souris.
- 2 Réglez le curseur Molette.
La valeur 100 % indique que le flux de matière est à son maximum.

Options de la zone Duplication

Les options de la zone Duplication s'appliquent aux styles utilisant la méthode de duplication. Elles affectent les autres styles uniquement si l'option Couleur source est sélectionnée.

Lorsque l'option Couleur source est sélectionnée, la couleur est prélevée dans l'image source. Cette option mélange les divers échantillons de couleur prélevés dans la source et donne un résultat qui s'approche de l'original. L'option Couleur source figure également dans la palette Couleurs. Pour plus d'informations sur l'utilisation des différents types modes de duplication, voir « Duplication de couleur » à la page 74.

Un menu déroulant propose divers types de duplication. Ces variations sont organisées en fonction du nombre de points de référence utilisés. Avec au moins deux points de référence, vous pouvez appliquer une transformation (rotation, inclinaison, symétrie et perspective) pendant la duplication. Pour plus d'informations, voir « Duplication des images » à la page 235.

Lorsque l'option Utiliser sélection d'origine est activée, le programme utilise la sélection effectuée dans la source pour peindre l'image de destination. Si la duplication comporte une transformation, la sélection se transforme en conséquence. Cette option n'est disponible qu'avec la méthode Duplication.

Lorsque l'option Copier sélection d'origine est activée, la duplication reproduit les données de la sélection d'origine dans la sélection de destination. Cette option n'est disponible qu'avec la méthode Duplication.

Lorsque l'option Motif répétitif est activée, l'image source se transforme en motif répétitif.

Pour activer la duplication des couleurs

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles, cliquez sur Duplication.
- 2 Cochez la case Couleur source.

Pour définir le mode de duplication

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles, cliquez sur Duplication.

- 2 Choisissez un mode dans le menu déroulant Mode de duplication.

Pour utiliser la sélection source dans la réplique

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles, cliquez sur Duplication.
- 2 Cochez la case Utiliser sélection d'origine.

Pour reproduire les données de la sélection source dans la sélection de destination

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles, cliquez sur Duplication.
- 2 Cochez la case Copier sélection d'origine pour activer ou désactiver cette option.

Pour répéter la source

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles, cliquez sur Duplication.
- 2 Cochez la case Motif répétitif.

Options de la zone Empâtement

Les options d'empâtement permettent de créer des variantes de styles qui donnent une illusion de profondeur. Pour plus d'informations, voir « Empâtement » dans l'aide.

Certaines options de la zone Empâtement fonctionnent de pair avec les paramètres Expression. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Curseurs » à la page 220.

La fonction Empâtement propose trois modes de dessin : Couleur qui permet d'appliquer une couleur à une image, Relief qui permet d'appliquer un relief et Couleur et relief qui permet d'appliquer les deux.

Les modes de création du relief de Corel Painter utilisent les informations de luminance pour définir l'importance du relief d'un trait. Vous pouvez utiliser les options Inverser et Profondeur négative pour modifier l'aspect du trait. Pour plus d'informations sur les modes de création du relief, voir « Définition de la méthode de relief » dans l'aide.

Le curseur Relief définit l'effet de relief des tracés effectués dans le style Empâtement. Si vous sélectionnez l'option Pression dans le menu déroulant Expression et que vous cochez la case Inverser, le relief diminue à mesure que vous exercez une pression plus forte, exactement comme si vous utilisiez un outil de dessin réel. Pour plus d'informations sur l'illusion de profondeur, voir « Création d'un effet d'empâtement » dans l'aide.

L'option Lissage gère la transition au sein de la texture appliquée au trait.

Le curseur Labourage détermine le degré d'interaction d'un trait avec les autres tracés Empâtement. On peut dire que le nouveau trait « laboure » les traits déjà tracés.

Pour choisir un mode de dessin :

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles, cliquez sur Empâtement.

- 2 Choisissez un mode de dessin dans le menu déroulant Mode de dessin.

Pour choisir un mode de relief

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles, cliquez sur Empâtement.
- 2 Choisissez une méthode de relief dans le menu déroulant Relief d'après.

Pour inverser un mode de relief

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles, cliquez sur Empâtement.
- 2 Cochez la case Inverser.

Pour choisir l'option Profondeur négative

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles, cliquez sur Empâtement.
- 2 Cochez la case Profondeur négative.

Pour définir le relief

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles, cliquez sur Empâtement.
- 2 Faites glisser le curseur Relief vers la droite pour augmenter la diffusion ou vers la gauche pour la diminuer.

Pour définir l'effet de lissage

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles, cliquez sur Empâtement.
- 2 Déplacez le curseur Lissage vers la droite pour augmenter l'effet de lissage ou vers la gauche pour le réduire.

Pour définir l'effet de labourage

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles, cliquez sur Empâtement.
- 2 Déplacez le curseur Labourage vers la droite pour augmenter l'effet de labourage ou vers la gauche pour le réduire.

Options de la zone Jet d'images

Les options de la zone Jet d'images vous permettent de créer des fichiers de jet désignés par Rang 1, 2 ou 3. Pour plus d'informations, voir « Création, chargement et enregistrement de fichiers pour la fonction de jet d'images » dans l'aide.

Les paramètres proposés pour chaque rang reprennent ceux du menu déroulant Expression, avec en plus l'option Séquentiel. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Curseurs » à la page 220.

Rang 1

L'option Rang 1 permet de définir le choix de l'image de rang 1 et d'un jet en fonction d'un paramètre.

Rang 2

L'option Rang 2 permet de définir le choix de l'image de rang 2 et d'un jet en fonction d'un paramètre.

Rang 3

L'option Rang 3 permet de définir le choix de l'image de rang 3 et d'un jet en fonction d'un paramètre.

Pour choisir les paramètres d'expression des rangs

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles, choisissez Jet d'images.
- 2 Choisissez un paramètre dans chacun des menus déroulants Rang.

Options de la zone Aérographe

Les options de la zone Aérographe gèrent l'ouverture, c'est-à-dire la quantité de matière qui s'écoule lorsque l'aérographe est appliqué et le débit, c'est-à-dire la quantité de matière effectivement appliquée. Certaines options de la zone Aérographe fonctionnent de pair avec les paramètres Expression. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Curseurs » à la page 220.

Le curseur Ouverture gère la quantité de peinture qui s'étale lors de l'application. Autrement dit, elles définissent la taille du cône de propagation de la peinture à la sortie de l'aérographe ou de la bombe. La valeur idéale pour l'ouverture se situe entre 30 et 40 %. Des valeurs d'ouverture

et d'angle trop faibles ne sont pas recommandées. Si les valeurs d'ouverture et d'inclinaison sont trop faibles, la peinture risque d'être déposée loin du curseur.

Le curseur Ouverture minimum définit le cône le plus fin pouvant être appliqué. Il s'agit d'un pourcentage de l'ouverture.

Ce curseur indique la quantité de matière appliquée dans un trait effectué à l'aérographe. Cela revient à régler le débit sur un aérographe réel. Utilisez les paramètres Expression de l'onglet Créateur de traits pour associer le débit au réglage de la molette d'un stylet aérographe. Comme de nombreuses petites formes sont déposées pour produire cet aspect de peinture pulvérisée, vous devrez probablement réduire le débit pour accélérer l'application par aérographe.

Le curseur Débit min. définit la plus petite valeur de débit autorisée. C'est un pourcentage du débit.

Pour définir l'ouverture

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles, cliquez sur Aérographe.
- 2 Déplacez le curseur vers la gauche pour réduire le degré d'ouverture ou vers la droite pour l'augmenter.

Pour définir l'ouverture minimale

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles, cliquez sur Aérographe.

- 2 Déplacez le curseur Ouverture min. vers la gauche pour réduire le plus petit degré d'ouverture autorisé ou vers la droite pour l'augmenter.

Pour définir le débit d'encre

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles, cliquez sur Aérographe.
- 2 Déplacez le curseur Débit vers la gauche pour réduire la plus petite quantité de matière appliquée dans un trait ou vers la droite pour l'augmenter.

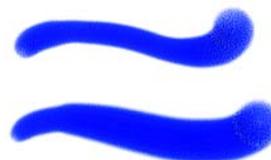
Pour définir le débit d'encre minimal

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles, cliquez sur Aérographe.
- 2 Déplacez le curseur Débit min. vers la gauche pour réduire le plus petit débit autorisé ou vers la droite pour l'augmenter.

Options Aquarelle

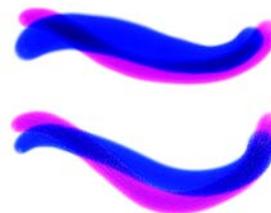
Les options de la zone Aquarelle sont destinées à être utilisées avec des plans Aquarelle. Un plan Aquarelle est automatiquement créé lorsque vous tracez un trait en utilisant un style Aquarelle. Vous pouvez modifier le plan dans la palette Plans.

Le paramètre Humidité contrôle la dilution et l'étalement de la peinture. Des valeurs élevées produisent un trait ayant tendance à s'étaler et dans lequel les marques des poils du pinceau ne sont pas visibles.



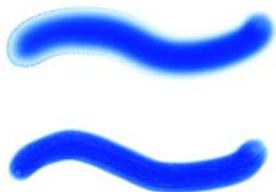
Le curseur Humidité permet de contrôler à quel point la peinture se dilue et s'étale. Il est réglé à 0 dans l'image du haut et à 40 dans l'image du bas.

L'option Absorption permet de contrôler le degré d'absorption de la peinture lors de la diffusion. Lorsque ce curseur est réglé sur une valeur faible, il n'y a pas mélange ou absorption. En revanche, s'il est réglé sur une valeur élevée, l'absorption est plus importante.



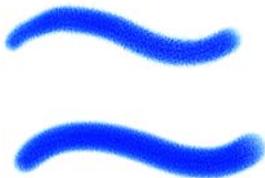
Le curseur Absorption permet de contrôler le degré d'absorption de la peinture lors de la diffusion. Il est réglé à 0 % dans l'image du haut et à 100 % dans l'image du bas.

Le curseur Vitesse de séchage permet de contrôler la vitesse à laquelle la peinture sèche lors de la diffusion. Plus la valeur de ce curseur est faible, plus les traits ont tendance à s'étaler et inversement.



Le curseur Vitesse de séchage permet de contrôler la vitesse à laquelle la peinture sèche lors de la diffusion. Il est réglé à 1 % dans l'image du haut et à 50 % dans l'image du bas.

Le seuil d'évaporation permet de contrôler la quantité minimale de peinture pouvant encore être diffusée. Plus la valeur de ce curseur est faible, plus les traits ont tendance à s'étaler et inversement.



Le curseur Seuil d'évaporation permet de contrôler la quantité minimale de peinture pouvant encore

être diffusée. Il est réglé à 1 % dans l'image du haut et à 50 % dans l'image du bas.

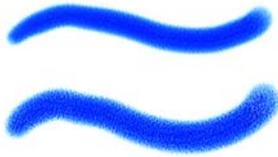
Le paramètre Diffusion permet de contrôler la quantité de peinture diffusée. Une diffusion élevée crée des bords doux qui s'inscrivent dans le grain du papier, imitant la peinture sur du papier absorbant mouillé. Une diffusion faible produit un effet imitant la peinture sur papier sec.



Le curseur Diffusion permet de contrôler l'étalement du trait. Il est réglé à 0 % dans l'image du haut et à 8 % dans l'image du bas.

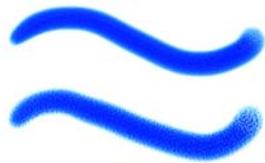
Le facteur de capillarité contrôle l'effet du grain sur la diffusion. Des valeurs faibles permettent d'obtenir des bords plus lisses.

La fonction Absorption du grain permet de contrôler la pénétration de la peinture dans le grain lors du séchage. Vous pouvez diminuer la valeur des curseurs Capillarité et Absorption du grain afin de réduire les effets du grain.



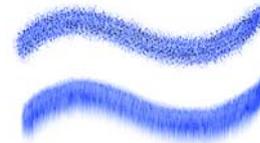
Le curseur Absorption du grain permet de contrôler la pénétration de la peinture dans le grain lors du séchage. Il est réglé à 0 % dans l'image du haut et à 100 % dans l'image du bas.

Activez l'option Diffusion précise si vous voulez utiliser une fenêtre de diffusion plus petite. Lorsque cette case est désactivée, la fenêtre de diffusion utilisée est plus grande et moins précise.



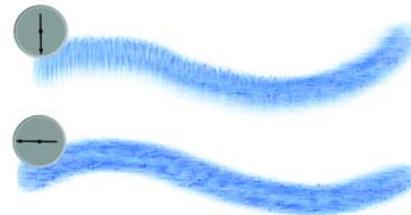
Lorsque l'option Diffusion précise est cochée, la fenêtre de diffusion est plus petite. En haut, l'option est activée. En bas, elle ne l'est pas.

Vous pouvez définir la force exercée sur les particules diffusées. Réglez le curseur Force du vent sur zéro pour désactiver l'effet du vent sur la diffusion.



Le curseur Force du vent permet de contrôler la force exercée sur les particules diffusées. Il est réglé à 0 % dans l'image du haut et à 25 % dans l'image du bas.

Vous avez la possibilité de spécifier la direction du vent, qui détermine la direction dans laquelle les particules sont diffusées. Cette option peut être utilisée pour simuler l'effet obtenu lorsqu'une aquarelle mouillée est inclinée et que la peinture se répand sous l'effet de la gravité.



Le curseur Direction du vent détermine la direction dans laquelle les particules sont diffusées. Il est réglé à 270° dans l'image du haut et à 180° dans l'image du bas.

Pour définir l'humidité

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles, cliquez sur Aquarelle.
- 2 Déplacez le curseur Humidité vers la gauche pour créer un trait plus uniforme et vers la droite pour que la peinture s'étale davantage dans la direction du vent.

Pour définir l'absorption de la peinture

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles, cliquez sur Aquarelle.
- 2 Déplacez le curseur Absorption vers la droite pour augmenter le degré d'absorption ou vers la gauche pour le réduire.

Pour définir la vitesse de séchage

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles, cliquez sur Aquarelle.
- 2 Déplacez le curseur Vitesse de séchage vers la droite pour réduire l'étalement de la peinture ou vers la gauche pour l'augmenter.

Pour définir le seuil d'évaporation

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles, cliquez sur Aquarelle.
- 2 Déplacez le curseur Seuil d'évaporation vers la droite pour réduire l'étalement de la peinture ou vers la gauche pour l'augmenter.

Pour définir la diffusion

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles, cliquez sur Aquarelle.
- 2 Déplacez le curseur Diffusion vers la droite pour créer des bords doux qui s'inscrivent dans le grain ou vers la gauche imiter un résultat sur papier sec.

Pour définir l'effet du grain sur la diffusion

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles, cliquez sur Aquarelle.
- 2 Déplacez le curseur Capillarité vers la droite pour obtenir des bords irréguliers et déplacez-le vers la gauche pour créer des bords plus lisses.

Pour définir l'absorption du grain

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles, cliquez sur Aquarelle.
- 2 Déplacez le curseur Absorption grn vers la droite pour obtenir des surfaces irrégulières et déplacez-le vers la gauche pour créer des surfaces plus lisses.

Pour définir la diffusion précise

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles, cliquez sur Aquarelle.
- 2 Cochez la case Diffusion précise.

Pour définir la force du vent

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles, cliquez sur Aquarelle.
- 2 Déplacez le curseur Force du vent vers la droite pour augmenter la force du vent ou vers la gauche pour la réduire.

Pour définir la direction du vent

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles, cliquez sur Aquarelle.
- 2 Positionnez le curseur Direction du vent sur la valeur souhaitée.

Pour retarder la diffusion

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles, cliquez sur Aquarelle.
- 2 Cochez la case Retarder la diffusion.
La diffusion commence lorsque vous terminez le trait.



Lorsque vous cochez la case Retarder la diffusion, vous augmentez la vitesse des variantes du style Aquarelle.

Vous pouvez également accéder à la case Retarder la diffusion de la palette Aquarelle des options de style en cliquant sur Fenêtre ▶ Options de style ▶ Aquarelle.

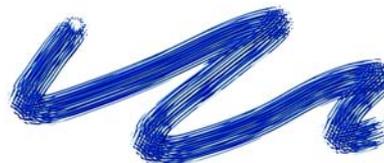
Options des plans Encre liquide

Les options de la zone Encre liquide sont destinées à être utilisées avec des plans Encre liquide. Utilisez ces options pour spécifier des propriétés telles que le type, le lissage et le volume d'un trait. Elles sont disponibles lorsque que vous avez sélectionné un style Encre liquide dans le sélecteur de styles. Certaines options de la zone Encre liquide fonctionnent de pair avec les paramètres Expression. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Curseurs » à la page 220.

Le style Encre liquide est constitué de deux propriétés fondamentales : Encre et Couleur. La composante Encre détermine la forme du trait, tandis que la composante Couleur applique de la couleur à cette forme. Les composantes Encre et Couleur peuvent être utilisées simultanément ou, au contraire, être contrôlées séparément.

Les différents types d'encre disponibles sont les suivants :

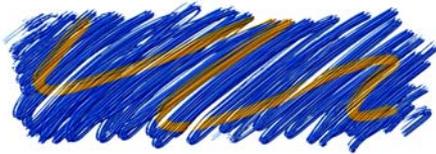
- Encre et couleur applique la couleur actuellement sélectionnée à la forme Encre.



- Encre seulement applique uniquement la composante Encre.



- Couleur seulement applique uniquement la composante Couleur.



- Adoucir encre et couleur applique la composante Couleur à une forme Encre, ce qui a pour effet de fusionner les encres et les couleurs.



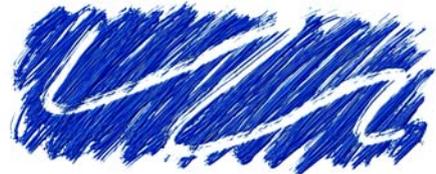
- Adoucir encre seulement applique uniquement la composante Encre.



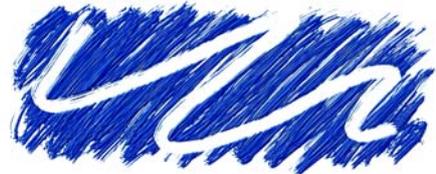
- Adoucir couleur seulement applique uniquement la composante Couleur.



- Résistance repousse la composante Encre.



- Effacement supprime les composantes Encre et Couleur.



- Encre et couleur préadoucies s'applique en conjonction avec des effets de profondeur.



Le curseur Lissage permet de contrôler les bords des traits. Des valeurs faibles produisent des traits irréguliers, tandis que des valeurs élevées permettent d'obtenir des traits plus lisses.



La valeur de lissage est réglée à 0 % dans l'image du haut et à 100 % dans l'image du bas.

Le curseur Volume permet de contrôler la hauteur du trait ou la quantité de matière qui est appliquée sur l'image. Des valeurs élevées produisent des traits plus épais.

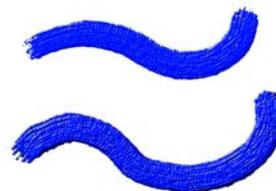
L'option Molette du menu déroulant Expression, situé sous le curseur Volume, permet d'associer la quantité de matière pulvérisée par un aérographe Encre liquide au réglage de la molette d'un stylet aérographe (en particulier le stylet aérographe Intuos). La molette du stylet joue alors le même rôle que la molette de positionnement de l'aiguille d'un vrai aérographe.

Vous pouvez utiliser l'option Relief de la zone Empâtement du créateur de traits pour donner de la hauteur aux traits de type Encre liquide. Pour plus d'informations sur les paramètres Relief, voir « Options de la zone Empâtement » à la page 205.



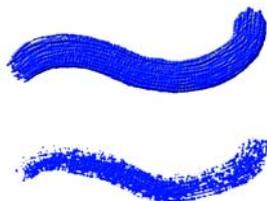
Le curseur Volume permet de contrôler la hauteur du trait. Il est réglé à 100 % dans l'image du haut et à 500 % dans l'image du bas.

Le curseur Volume min permet de définir la variation maximale du volume. Une valeur de 100 %, par exemple, signifie que le volume du trait ne variera pas.



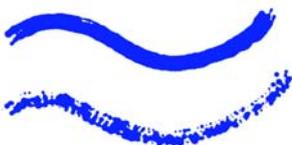
Le curseur Volume min permet de définir la variation maximale du volume. Il est réglé à 100 % dans l'image du haut et à 0 % dans l'image du bas.

Le curseur Vol. aléat. permet de contrôler le caractère aléatoire de la variation du volume du trait. Une valeur de zéro produit un trait parfaitement lisse.



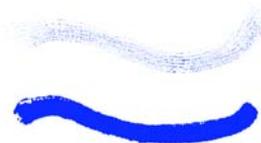
Le curseur Vol. aléat. permet de contrôler le caractère aléatoire de la variation du volume du trait. Il est réglé à 0 % dans l'image du haut et à 100 % dans l'image du bas.

Le curseur Taille aléat. permet de contrôler le caractère aléatoire de la variation de la taille du trait. Une valeur de zéro produit un trait parfaitement lisse.



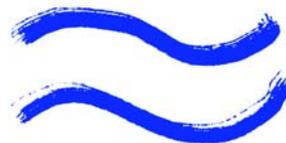
Le curseur Taille aléat. permet de contrôler le caractère aléatoire de la variation de la taille du trait. Il est réglé à 0 % dans l'image du haut et à 100 % dans l'image du bas.

La fonction Fraction soies permet de contrôler l'épaisseur des soies. Plus la valeur de ce curseur est élevée et plus les soies sont collées les unes aux autres afin de produire un trait plus lisse. Inversement, plus la valeur de ce curseur est faible, plus les marques des différentes soies sont visibles.



Le curseur Frac. soies permet de contrôler l'épaisseur des soies. Il est réglé à 3 % dans l'image du haut et à 20 % dans l'image du bas.

Le curseur Vol. soies aléat. permet de contrôler les variations dans la hauteur des soies. Une valeur de zéro signifie que toutes les soies sont de la même hauteur.



Le curseur Vol. soies aléat. permet de contrôler les variations dans la hauteur des soies. Il est réglé à 0 % dans l'image du haut et à 75 % dans l'image du bas.

Le curseur Taille soies aléat. permet de contrôler les variations dans la largeur des soies. Une valeur de zéro signifie que toutes les soies sont de la même largeur.



Le curseur Taille soies aléat. permet de contrôler les variations dans la largeur des soies. Il est réglé à 0 % dans l'image du haut et à 100 % dans l'image du bas.

Pour choisir un type d'encre

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles, cliquez sur Encre liquide.
- 2 Choisissez un type d'encre liquide dans le menu déroulant Type d'encre.

Pour définir le lissage

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles, cliquez sur Encre liquide.
- 2 Réglez le curseur Lissage.
Des valeurs faibles produisent des traits irréguliers, tandis que des valeurs élevées permettent d'obtenir des traits plus lisses.

Pour définir le volume d'encre

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles, cliquez sur Encre liquide.
- 2 Réglez le curseur Volume.
Des valeurs élevées produisent des traits plus épais.

Pour définir la variation maximale du volume

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles, cliquez sur Encre liquide.
- 2 Réglez le curseur Volume min.

Si vous voulez que le volume corresponde à la pression exercée sur le stylet, choisissez Pression dans le menu déroulant Expression.

Pour définir le volume aléatoire

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles, cliquez sur Encre liquide.
- 2 Réglez le curseur Vol. aléat.
Des valeurs faibles produisent des traits irréguliers.

Pour définir la taille aléatoire

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles, cliquez sur Encre liquide.
- 2 Réglez le curseur Taille aléat.
Des valeurs faibles produisent des traits irréguliers.

Pour définir la fraction des soies

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles, cliquez sur Encre liquide.
- 2 Réglez le curseur Frac. soies.
Des valeurs élevées produisent des traits dans lesquels les soies individuelles sont moins visibles.

Pour définir le volume aléatoire des soies

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles, cliquez sur Encre liquide.
- 2 Réglez le curseur Vol. soies aléat.
Des valeurs élevées accentuent la variation de longueur des soies.

Pour définir la taille aléatoire des soies

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles, cliquez sur Encre liquide.
- 2 Réglez le curseur Taille soies aléat.
Des valeurs élevées accentuent la variation de longueur des soies.

Options de la zone Aquarelle numérique

Les options d'aquarelle numérique vous permettent de créer des effets similaires à ceux obtenus avec les styles Aquarelle sans toutefois nécessiter de plan distinct.

Le curseur Diffusion permet d'obtenir des traits aux bords doux et duveteux. Pour plus d'informations sur la diffusion, voir « Diffusion de l'aquarelle numérique » à la page 166.

Le curseur Frange aqua permet de contrôler la quantité d'eau et de peinture qui s'accumule aux bords des traits tracés avec l'aquarelle numérique. Pour plus d'informations sur l'option Frange aqua, voir « Frange aqua. » à la page 167.

Huiles de l'artiste

Les options Huiles de l'artiste sont divisées en trois éléments essentiels : peinture, style et zone de travail. Vous pouvez contrôler la taille et l'opacité des huiles de l'artiste avec la tablette. Pour plus d'informations sur le réglage de la taille du pinceau, voir « Options de la zone Général » à la page 176. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Curseurs » à la page 220.

Le curseur Grain de la barre de propriétés permet de modifier l'aspect des huiles de l'artiste en contrôlant le degré d'absorption de la peinture par le papier. Si le curseur Grain est réglé à 0 %, le papier n'absorbe qu'une quantité très limitée de peinture ; le grain du papier n'est pas du tout visible dans le trait et la peinture paraît plus claire. Si le curseur Grain est réglé à 100 %, le papier absorbe complètement la peinture ; le grain du papier n'est pas visible et la peinture paraît plus foncée. Le grain apparaît dans les huiles de l'artiste lorsque le réglage du curseur Grain est compris entre 1 % et 99 %. Lorsque le pinceau Huiles de l'artiste n'a plus de peinture, le grain du papier devient plus visible : le curseur Intensité a donc lui aussi une incidence sur l'apparence du grain.

Peinture

Le curseur Intensité détermine la quantité de peinture chargée avant chaque nouveau trait. Plus la quantité de peinture chargée est grande, plus le trait durera.

Le curseur Viscosité permet de contrôler le débit du transfert de la peinture sur la zone de travail. Plus la viscosité est élevée, plus la peinture s'épuise rapidement, ce qui raccourcit les traits.

Le curseur Fondu permet de contrôler le degré de mélange de la couleur de la peinture avec la peinture déjà présente sur la zone de travail. Une valeur de Fondu élevée signifie que la peinture du pinceau se mélange facilement à la peinture existante.

Pour définir la quantité de peinture Huiles de l'artiste chargée

- 1 Lorsqu'un style Huiles de l'artiste est actif, cliquez sur Huiles de l'artiste dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles.
- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Déplacez le curseur Intensité vers la droite pour augmenter la quantité de peinture chargée pour chaque trait.
 - Déplacez le curseur Intensité vers la gauche pour diminuer la quantité de peinture chargée pour chaque trait.

Pour définir la viscosité de la peinture Huiles de l'artiste

- 1 Lorsqu'un style Huiles de l'artiste est actif, cliquez sur Huiles de l'artiste dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles.
- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Déplacez le curseur Viscosité vers la droite pour augmenter le débit de transfert de la peinture sur la zone de travail.

Plus la valeur de viscosité est élevée, plus le trait est court.

- Déplacez le curseur Viscosité vers la gauche pour réduire le débit de transfert de la peinture sur la zone de travail.



Vous pouvez également régler la viscosité des huiles de l'artiste à l'aide du curseur Viscosité de la barre de propriétés Huiles de l'artiste.

Pour régler le fondu des huiles de l'artiste

- 1 Lorsqu'un style Huiles de l'artiste est actif, cliquez sur Huiles de l'artiste dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles.
- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Déplacez le curseur Fondu vers la droite pour augmenter le mélange entre la peinture du pinceau et la peinture existante.
 - Déplacez le curseur Fondu vers la gauche pour réduire le mélange entre la peinture du pinceau et la peinture existante.



Vous pouvez également régler le fondu des huiles de l'artiste à l'aide du curseur Fondu de la barre de propriétés Huiles de l'artiste.

Pinceau

Le curseur Montage des soies permet de contrôler le degré de montage des soies à la base et à la pointe du trait. Plus le curseur est à droite, plus le montage des soies est irrégulier.

Le curseur Variation permet de contrôler la finesse des soies. Plus le curseur est à droite, plus la variation des poils (ou finesse) est élevée.

Le curseur Estompage détermine la longueur de la pointe d'un trait lorsque le pinceau n'a plus de peinture. Ce paramètre ne modifie pas la longueur du trait. Il influence simplement sur l'apparence de la fin du trait. Plus le curseur est à droite, plus la traînée de la pointe du trait sera longue.

Pour définir le montage des soies des huiles de l'artiste

- 1 Lorsqu'un style Huiles de l'artiste est actif, cliquez sur Huiles de l'artiste dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles.
- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Déplacez le curseur Montage des soies vers la droite pour augmenter la longueur du montage des soies, de la base et de la pointe du trait.
 - Déplacez le curseur Montage des soies vers la gauche pour réduire la longueur du montage des soies, de la base et de la pointe du trait.

Pour définir l'estompage du trait Huiles de l'artiste

- 1 Lorsqu'un style Huiles de l'artiste est actif, cliquez sur Huiles de l'artiste dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles.
- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Déplacez le curseur Estompage vers la droite pour augmenter la longueur de l'estompage du trait.
 - Déplacez le curseur Estompage vers la droite pour augmenter la longueur de l'estompage du trait.

Zone de travail

Le curseur Humidité détermine le degré d'humidité de la peinture sur la zone de travail. Cela modifie l'interaction du trait avec la peinture déjà présente sur la zone de travail.

Pour définir l'humidité de la zone de travail pour les huiles de l'artiste

- 1 Lorsqu'un style Huiles de l'artiste est actif, cliquez sur Huiles de l'artiste dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles.
- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Déplacez le curseur Humidité vers la droite pour augmenter le mélange entre la couleur du pinceau et la couleur existante.
 - Déplacez le curseur Humidité vers la gauche pour réduire le mélange entre la couleur du pinceau et la couleur existante.



Vous pouvez également régler le fondu des huiles de l'artiste à l'aide du curseur Fondu de la barre de propriétés Huiles de l'artiste.

Utilisation du mode chargé

Le mode chargé permet de simuler de manière encore plus réaliste l'utilisation de peintures à l'huile. Dans ce mode, toute peinture restant sur le pinceau à la fin d'un trait est conservée pour interagir avec la peinture chargée pour le trait suivant. Lorsque vous choisissez une autre couleur, le pinceau est débarrassé de toute peinture résiduelle.

Pour utiliser le mode chargé

- 1 Lorsqu'un style Huiles de l'artiste est actif, cliquez sur Huiles de l'artiste dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles.
- 2 Cochez la case Mode chargé.



Vous pouvez également cocher la case Mode chargé dans la barre des propriétés Huiles de l'artiste.

Options Variation de couleur

Les options Variation de couleur du Créateur de styles sont identiques à celles de la palette Variation de couleur. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Réglage des variations de couleur » à la page 89.

Options Interaction de couleurs

Les options Interaction de couleurs du Créateur de styles sont identiques à celles de la palette Interaction de couleur. Pour plus d'informations, voir « Interactions de couleurs » dans l'aide.

Curseurs

Corel Painter permet de contrôler l'interaction entre votre mouvement et le résultat appliqué à l'image. Plusieurs paramètres peuvent être pris en compte. Par exemple, de nombreux styles font varier leur paramètre Opacité ou Épaisseur en fonction de la pression exercée sur le stylet. Ce comportement correspond à leurs paramètres par défaut. Vous pouvez utiliser les paramètres Expression de l'onglet Créateur de traits pour faire varier les effets en fonction d'autres facteurs, par exemple la direction ou la vitesse du tracé.

Les paramètres Expression sont associés aux options suivantes de l'onglet Créateur de traits : Général, Angle, Débit, Aléatoire, Empâtement, Aérographe et Encre liquide.

Le curseur Direction, sous le menu déroulant Expression, règle la valeur de l'angle de l'expression Direction. Lorsque vous choisissez Direction dans le menu déroulant Expression, le curseur définit à quel angle un trait s'élargit ou rétrécit. Cette fonction est particulièrement pratique pour obtenir des effets de calligraphie.

Pour choisir un paramètre Expression

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles, cliquez sur une zone qui contient un paramètre Expression.
- 2 Choisissez l'une des options suivantes dans le menu déroulant Expression :
 - Aucune : la caractéristique du style n'est en rien modifiée.
 - Vitesse : la caractéristique devient sensible à la vitesse du tracé. Un geste rapide diminue la valeur de la caractéristique et inversement.
 - Direction : la caractéristique du style est modifiée en fonction de la direction du tracé.
 - Pression : la caractéristique est modifiée en fonction de la pression exercée sur le stylet. Une pression plus forte renforce la valeur de cette caractéristique.
 - Molette : la caractéristique devient sensible au réglage de la molette d'un stylet aérographe, en particulier le stylet aérographe Intuos. La valeur est maximale lorsque la molette est poussée vers l'avant et minimale lorsqu'elle se retrouve à l'arrière.
 - Inclinaison : la caractéristique du style est modifiée en fonction de l'angle du stylet par rapport à la tablette. Lorsqu'il est perpendiculaire à la tablette, l'inclinaison est égale à zéro.
 - Orientation : modifie la caractéristique du style en fonction de l'orientation du stylet.

- La rotation ajuste la caractéristique du style à mesure que vous tournez un stylet à bout plat permettant une rotation de 360 degrés.
 - Source : modifie la caractéristique en fonction de la luminance de la source. Une luminance élevée (proche du blanc) augmente la valeur de cette caractéristique et donne, par exemple, un trait plus large.
 - Aléatoire : modifie aléatoirement la caractéristique.
 - Séquentiel : ne s'applique qu'aux paramètres de rang des styles Jet. Quand elle est activée, cette option extrait des jets de l'index, l'un après l'autre.
- 3 Vous pouvez cocher la case Inverser en regard du menu déroulant Expression pour inverser l'effet du paramètre Expression.



Certains modèles de stylets n'affichent pas d'informations relatives à l'inclinaison ou à l'orientation.

Pour définir la direction de l'expression

- 1 Dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles, cliquez sur une zone qui contient un paramètre Expression.
- 2 Choisissez Direction dans le menu déroulant Expression.
- 3 Faites glisser le curseur Direction jusqu'à obtention de l'angle souhaité.

Options Soies réalistes

Les options Soies réalistes vous permettent de choisir un profil d'embout, de régler le style et de définir la manière dont le style interagit avec la surface de la zone de travail. Pour plus d'informations, voir « Options du pinceau Soies réalistes » à la page 158.

Options de support dur

Les options de support dur vous permettent de personnaliser les outils de dessin et de croquis avec plus de précision. Vous pouvez ajuster plusieurs variantes de support dur, notamment les mélangeurs, les crayons, les craies, les crayons Conté, les pastels, les marqueurs et les gommes. Ces options peuvent être uniquement utilisées avec les types de forme circulaire, capturée et gomme. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Supports durs » à la page 147.

Gestion de styles personnalisés

Une fois que vous avez personnalisé une variante, vous pouvez l'utiliser immédiatement. En fait, vous modifierez souvent des paramètres tout en travaillant. Les modifications que vous apportez sont enregistrées et conservées tant que vous n'utilisez pas la commande Rétablir la variante par défaut.

Enregistrement de variantes de styles dans la palette

Pour conserver votre version d'une variante, Corel Painter permet de l'enregistrer comme nouvelle variante ou aspect. Les paramètres des variantes sont conservés lorsque vous enregistrez un aspect. Sachez que les aspects regroupent également diverses données relatives à la texture du papier, au motif, au dégradé et au jet. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Enregistrement d'un aspect » à la page 225.

Il est plus facile de retrouver une variante si la liste des variantes est relativement courte. Pour simplifier, créez de nouvelles catégories pour vos variantes.

Pour enregistrer les paramètres actifs comme variante personnalisée

- 1 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Dans la palette Témoin, choisissez la variante à enregistrer, cliquez sur la flèche dans le coin supérieur de la palette Témoin et choisissez Enregistrer la variante.
 - À l'extérieur du créateur de styles, cliquez sur la flèche du sélecteur de styles et choisissez Enregistrer la variante.
 - Dans le créateur de styles, choisissez Variante ► Enregistrer Variante.
- 2 Dans la boîte de dialogue Enregistrer la variante, entrez le nom de la nouvelle variante.
Ce nom peut comporter jusqu'à 23 caractères.

- 3 Cochez la case Enregistrer les couleurs pour enregistrer les couleurs primaires et secondaires avec la variante. Cette opération est superflue si la variante utilise l'option Enregistrer les couleurs. La nouvelle variante apparaît dans le menu correspondant de la catégorie de styles en cours. Un nouveau fichier XML est créé dans le dossier des catégories de styles.

Pour rétablir les paramètres par défaut de la variante de style en cours

- 1 Choisissez la variante de style dans le sélecteur de styles.
- 2 Cliquez sur la flèche du sélecteur et choisissez Rétablir la variante par défaut. Choisissez Rétablir toutes les variantes par défaut pour rétablir les paramètres de toutes les variantes de style que vous avez modifiées.

Pour supprimer une variante de style

- 1 Choisissez la variante de style dans le sélecteur de styles.
- 2 Cliquez sur la flèche du sélecteur et choisissez Supprimer la variante.
- 3 Cliquez sur Oui pour supprimer la variante. Le fichier XML associé à cette variante est supprimé du dossier des catégories de styles.

Copie de variantes d'une catégorie de style à une autre

Une fois que vous avez créé une variante de style, vous pouvez la copier dans une autre catégorie et supprimer ensuite l'original.

Pour copier une variante dans une autre catégorie de styles

- 1 Choisissez la variante de style à copier dans le sélecteur de styles.
- 2 Cliquez sur la flèche du sélecteur et choisissez Copier la variante.
- 3 Dans la boîte de dialogue Copier la variante, choisissez la catégorie de style dans le menu déroulant. La variante est copiée dans la catégorie sélectionnée. (N'oubliez pas de supprimer la variante de la catégorie à partir de laquelle elle vient d'être copiée.)



Vous pouvez également copier des variantes de styles au niveau de la racine du dossier des catégories de styles en copiant les fichiers XML dans la catégorie souhaitée. Cette méthode permet de gagner du temps lorsque vous devez copier plusieurs fichiers.

Capture de formes de styles

Vous pouvez créer vos propres formes. Toutes les formes sont autorisées.



Une fois que vous avez créé un dessin, sélectionnez-le et capturez-le.

Pour créer une forme pour un style

- 1 Dessinez une forme noire sur un fond blanc.
Utilisez des niveaux de gris pour définir les zones partiellement transparentes.
Pour suivre la direction du tracé, un style capturé défini doit être orienté vers la droite.
- 2 Choisissez l'outil Rectangle de sélection  dans la boîte à outils.
- 3 Faites glisser la souris sur la forme pour obtenir un carré de sélection.
Corel Painter utilise la zone sélectionnée pour définir la taille du pinceau. Une fois le style créé, cette zone est échantillonnée pour calculer chaque forme.
Quand la zone d'origine doit être mise à l'échelle de la taille de la forme, l'échantillon peut paraître irrégulier. Plus la mise à l'échelle est importante, plus l'effet d'escalier est important. Pour éviter cet inconvénient, créez une forme aux bords doux (en niveaux de gris) d'une taille proche de celle que vous utiliserez.

- 4 Dans le sélecteur de styles, choisissez la catégorie de styles dans laquelle vous souhaitez enregistrer la variante.
- 5 Cliquez sur la flèche du sélecteur et choisissez Capturer la touche.
- 6 Dans l'onglet Créateur de traits du créateur de styles, cliquez sur Épaisseur pour afficher la forme capturée.
- 7 Au besoin, modifiez l'épaisseur, la rondeur et l'angle.
- 8 Dessinez dans la zone de travail.

Si le résultat vous plaît, enregistrez le trait comme nouvelle variante. Pour plus d'informations sur l'enregistrement des styles personnalisés pour les utiliser ultérieurement, voir « Enregistrement de variantes de styles dans la palette » à la page 222.



Les styles capturés s'utilisent comme tous les autres styles.

Création d'une catégorie de styles

Les styles qui apparaissent sous forme d'icônes dans le sélecteur de styles regroupent des variantes similaires. N'hésitez pas à ajouter vos propres catégories au sélecteur de styles.

Par exemple, créez une catégorie pour conserver les outils qui vous ont permis d'appliquer une matière personnalisée.

Pour créer une nouvelle catégorie de styles

- 1 Dessinez une petite image à utiliser comme icône du nouveau style.
Elle apparaîtra dans le sélecteur de styles, à côté des icônes des catégories par défaut.
- 2 Choisissez l'outil Rectangle de sélection  dans la boîte à outils.
- 3 Faites glisser la souris sur l'image pour obtenir un carré de sélection.
- 4 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Dans le sélecteur de styles, cliquez sur la flèche du sélecteur et choisissez Capturer la catégorie de style.
 - Dans le créateur de styles, choisissez Style ► Capturer la catégorie de style.
- 5 Entrez un nom dans la boîte de dialogue Capturer le style.
Votre nouveau style et son icône apparaissent dorénavant sur le sélecteur de styles.

Enregistrement d'un aspect

Un aspect conserve tous les réglages de variantes de style, ainsi que les options de papier, motif, dégradé ou jet. Par exemple, si vous personnalisez une variante de style et une texture de papier pour obtenir un effet déterminé que vous souhaitez utiliser à l'avenir, vous pouvez enregistrer ces réglages en tant qu'aspect. Lorsque vous enregistrez un aspect, il s'ajoute au Sélecteur d'aspects.

Une variante de style n'est pas associée elle-même à une texture sous-jacente ni à d'autres éléments. En revanche, l'aspect est associé à des données supplémentaires sur une variante spécifique. Quelle que soit la bibliothèque utilisée par un document, dès que vous sélectionnez un aspect, vous utilisez les éléments qui le composent.

Pour enregistrer un aspect

- 1 Ouvrez une image ou créez-en une et veillez à ce que tous les réglages de votre aspect soient satisfaisants.
- 2 Cliquez sur l'outil Rectangle de sélection et sélectionnez une partie carrée de l'image.
La zone sélectionnée apparaîtra sous forme d'icône du nouvel aspect dans le sélecteur d'aspect.
- 3 Sélectionnez l'image et cliquez sur l'outil Styles dans la boîte à outils.
- 4 Dans la boîte à outils, cliquez sur la flèche du sélecteur d'aspects et choisissez Enregistrer l'aspect.
- 5 Dans la boîte de dialogue Nouvel aspect, saisissez un nom et cliquez sur OK.

- 6 Choisissez Sélection ► Aucune pour annuler la sélection utilisée pour l'icône.

Ce nouvel aspect devient le dernier élément du sélecteur d'aspects.



Tous les aspects enregistrés apparaissent dans le sélecteur d'aspects de la boîte à outils.

Dans le cas du style Jet, il est possible que l'aspect soit lié à un fichier de jet particulier. Pour plus d'informations sur l'utilisation des fichiers de jets d'image, voir « Initiation à l'art des jets » dans l'aide.

Pour réutiliser un aspect enregistré

- 1 Dans le sélecteur d'aspects de la boîte à outils, choisissez un aspect.
Corel Painter charge la variante et les matières de l'aspect enregistré.
- 2 Peignez dans la fenêtre du document.

Paulo Brabo



Erik Holmen



Katarina Sokolova



Système de rendu pictural

Le système de peinture photo comporte trois palettes destinées à transformer une photo en peinture. La procédure se compose de trois étapes de base :

- Création d'une couche de fond : vous créez une couche de fond pour préparer une photo avant de la peindre. La couche de fond est une version de la photo dans laquelle vous réglez les couleurs, les tons et la netteté. Après avoir réglé ces éléments, vous pouvez dupliquer la couche de fond si vous souhaitez la conserver.
- Peinture automatique : la palette Peinture automatique permet d'appliquer des traits sur la zone de travail.
- Perfectionnement : vous pouvez affiner votre travail à l'aide de la palette Restauration pour rétablir certains détails de l'image.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- Création d'une couche de fond
- Peinture automatique des photos
- Rétablir les détails d'une peinture

Création d'une couche de fond

Autrefois, la sous-couche servait à définir les couleurs d'ensemble d'une peinture. De même, la palette Couche de fond vous permet de régler la couleur, le ton et le niveau de détails d'une photo avant d'utiliser la fonction de peinture automatique. Elle vous permet par exemple d'assombrir les

couleurs pour simuler l'aspect d'une peinture du XVIII^e siècle ou de les éclaircir pour obtenir l'aspect d'une aquarelle.



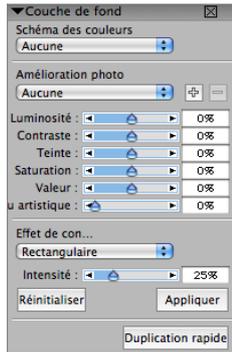
Pour préparer une photo avant de la peindre (à gauche), vous pouvez choisir une image source (au centre) qui présente les couleurs et les tons que vous souhaitez utiliser. Il est possible d'appliquer la couleur ou le ton de l'image source à votre photo pour créer une couche de fond (à droite).

Choix d'une méthode de couche de fond

En fonction de l'effet que vous souhaitez obtenir, vous pouvez choisir l'une des méthodes suivantes pour créer la couche de fond :

- Simulez rapidement la couleur et le ton de certains styles artistiques, tels que l'aquarelle ou le dessin à la craie, à l'aide d'un schéma de couleurs prédéfini.

- Appliquez la couleur et le ton de votre couche de fond à une image existante, par exemple une photo, une image numérisée ou une création numérique.
- Assombrissez, éclaircissez ou modifiez rapidement la couleur ou le contraste de votre photo à l'aide d'un réglage prédéfini destiné à améliorer les photos.
- Réglez les différents paramètres de la zone Amélioration photo et enregistrez-les comme éléments prédéfinis. Vous pouvez utiliser les paramètres suivants :
 - Luminosité : vous permet d'éclaircir ou d'assombrir la photo.
 - Contraste : vous permet d'augmenter ou de réduire la différence de tonalité entre les zones d'ombre et de lumière de la photo.
 - Teinte : vous permet de modifier l'équilibre des couleurs de la photo. Vous pouvez par exemple corriger les couleurs ou appliquer un aspect pour créer un effet spécial.
 - Saturation : vous permet de régler l'éclat des couleurs.
 - Luminosité : vous permet d'éclaircir ou d'assombrir la photo à l'aide des valeurs de l'espace de couleurs TSL.
 - Flou artistique : vous permet de régler le niveau de détail de la photo. Les zones de haut contraste conservent plus de détails que les zones de faible contraste.



La palette Couche de fond permet de préparer une photo avant de la peindre.

Pour créer une couche de fond

- 1 Choisissez Fichier > Ouvrir, sélectionnez une image dans la boîte de dialogue Ouvrir (Mac OS) ou Sélectionner une image (Windows), puis cliquez sur Ouvrir.
- 2 Dans la palette Couche de fond, effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Dans le menu déroulant Schéma des couleurs, choisissez un élément prédéfini.
 - Dans le menu déroulant Amélioration photo, choisissez un élément prédéfini.
 - Dans la zone Amélioration photo, réglez les curseurs.

Vous pouvez voir un aperçu du changement dans la photo, mais le changement n'est appliqué que si vous cliquez sur Appliquer.

- 3 Cliquez sur Appliquer.



Avant de cliquer sur Appliquer, vous pouvez revenir à la photo originale en cliquant sur Réinitialiser.

Pour enregistrer les paramètres Amélioration photo en tant qu'élément prédéfini

- 1 Dans la palette Couche de fond, réglez les curseurs Amélioration photo pour obtenir le style désiré.
- 2 Cliquez sur le bouton Ajouter un élément prédéfini .
- 3 Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, donnez un nom à votre élément prédéfini.
L'élément prédéfini s'affiche dans le menu déroulant Amélioration photo.



Pour supprimer un élément prédéfini, sélectionnez-le dans le menu déroulant Amélioration photo et cliquez sur le bouton Supprimer un élément prédéfini .

Pour créer une couche de fond en lui appliquant la couleur et le ton d'une autre image

- 1 Ouvrez l'image que vous souhaitez utiliser comme source.

- 2 Ouvrez l'image que vous souhaitez utiliser comme couche de fond.

Cette image est désormais le document actif.

- 3 Dans la palette Couche de fond, choisissez le nom de fichier correspondant à l'image source dans le menu déroulant Schéma des couleurs.

Le schéma des couleurs de l'image source est automatiquement appliqué à la couche de fond.

Si vous souhaitez affiner la couche de fond, vous pouvez régler les paramètres Amélioration photo.

- 4 Cliquez sur Appliquer.



Pour une plus grande maîtrise de la procédure, vous pouvez utiliser l'effet Faire correspondre la palette. Pour plus d'informations, voir « Assortir la couleur et la luminosité des images » à la page 301.

Ajout d'un effet de contour à une couche de fond

Vous pouvez ajouter un effet de contour pour simuler la bordure sans peinture d'une toile ou pour créer un effet de cadre. Vous avez le choix entre une vignette rectangulaire, circulaire ou irrégulière.

Pour ajouter un effet de contour à une couche de fond

- 1 Dans la palette Couche de fond, choisissez un bord dans le menu déroulant Effet de contour.

- 2 Réglez le curseur Intensité.
- 3 Cliquez sur Appliquer.

Duplication d'une couche de fond

Après avoir créé la couche de fond, il est conseillé d'utiliser la fonction Duplication rapide. Créer une réplique vous permet de conserver la couche de fond avant l'utilisation de la fonction de peinture automatique. Pour plus d'informations sur la duplication rapide, voir « Utilisation de la duplication rapide » à la page 239.

Pour dupliquer une couche de fond

- Cliquez sur le bouton Duplication rapide de la palette Couche de fond.

Peinture automatique des photos

Même si vous n'avez aucune expérience en art numérique, la palette Peinture automatique vous permet de créer des peintures à partir d'images numériques ou de photos numérisées. Il vous suffit de choisir une variante de style Trait intelligent et de laisser les fonctions Peinture au trait intelligent et Réglages intelligents faire leurs prouesses. Pour une plus grande maîtrise de la manière dont les traits interagissent avec la zone de travail, vous pouvez régler les paramètres de chaque trait. Même si les variantes de style Trait intelligent sont optimisées pour la peinture automatique, vous pouvez aussi utiliser la variante de style Duplicateur.



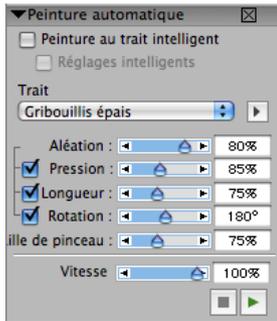
La fonction Peinture automatique applique des traits sur la zone de travail.

Utilisation de la palette Peinture automatique

La palette Peinture automatique vous permet de définir la manière dont les traits seront appliqués à la photo. Vous avez le choix parmi les options suivantes :

- Peinture au trait intelligent : applique automatiquement des traits qui épousent les formes de la photo.
- Réglages intelligents : modifie l'épaisseur, la longueur et la pression des traits dans les zones présentant beaucoup de détails. Cette option peut être utilisée avec la fonction Peinture au trait intelligent pour conserver les détails de la photo source.

- Trait : vous permet de choisir un trait. Vous pouvez aussi ajouter des traits personnalisés à la liste.
- Aléation : introduit une part de hasard dans le tracé et la couleur. La fonction Aléatoire confère un intérêt supplémentaire aux créations réalisées avec Corel Painter. Il est possible de contrôler l'aspect aléatoire des paramètres suivants :
 - Pression : vous permet de définir une valeur comprise entre 0 et 200 pour spécifier le degré de pression auquel les traits sont appliqués. Ce paramètre représente le pourcentage de la pression prédéfinie de l'option Trait.
 - Longueur : vous permet de définir une valeur entre 0 et 200 pour spécifier la longueur des traits. Ce paramètre représente le pourcentage de la longueur prédéfinie de l'option Trait.
 - Rotation : vous permet de définir une valeur entre 0 et 360 degrés pour spécifier la rotation des traits.
- Taille de pinceau : vous permet de définir la taille du pinceau.



La palette Peinture automatique dispose de plusieurs options.

Vous pouvez maîtriser la vitesse de la peinture automatique afin de voir comment et où chaque trait est appliqué. Vous pouvez aussi mettre fin au processus de peinture automatique à tout moment.

Pour peindre une photo automatiquement à l'aide de la fonction Peinture au trait intelligent

- 1 Dans la fenêtre du document, sélectionnez l'image que vous souhaitez peindre automatiquement.
L'image est habituellement la duplication rapide d'une couche de fond. Pour plus d'informations sur la création d'une couche de fond, voir « Création d'une couche de fond » à la page 227.
- 2 Activez la case Peinture au trait intelligent de la palette Peinture automatique.

Si vous souhaitez que l'épaisseur, la longueur et la pression des traits s'adaptent automatiquement aux zones présentant beaucoup de détails, activez la case Réglages intelligents.

- 3 Dans le sélecteur de styles, choisissez une variante de style Trait intelligent.
- 4 Dans la palette Peinture automatique, réglez le curseur Vitesse pour maîtriser la vitesse à laquelle les traits sont appliqués.
- 5 Cliquez sur le bouton Lecture .

Les traits sont appliqués automatiquement. Vous apprécierez mieux la progression de la peinture automatique si le papier calque est désactivé. Vous pouvez le désactiver en appuyant sur Commande + T (Mac OS) ou Ctrl + T (Windows).

- 6 Cliquez sur le bouton Arrêt  lorsque le résultat vous convient.

Si vous ne cliquez pas sur le bouton Arrêt, la peinture automatique s'arrête à la fin du cycle de traits.

Pour peindre une photo automatiquement à l'aide des paramètres de traits

- 1 Dans la fenêtre du document, sélectionnez l'image que vous souhaitez peindre automatiquement.
L'image est habituellement la duplication rapide d'une couche de fond. Pour plus d'informations sur la création d'une couche de fond, voir « Création d'une couche de fond » à la page 227.

- 2 Dans le sélecteur de styles, choisissez une variante de style Trait intelligent ou Duplicateur.
- 3 Dans la palette Peinture automatique, choisissez un trait dans le menu déroulant correspondant.
- 4 Réglez les paramètres suivants : Aléation, Pression, Longueur, Rotation et Taille de pinceau.
- 5 Réglez le curseur Vitesse pour maîtriser la vitesse à laquelle les traits sont appliqués.
- 6 Cliquez sur le bouton Lecture .
Les traits sont appliqués automatiquement.
- 7 Cliquez sur le bouton Arrêt  lorsque le résultat vous convient.
Si vous ne cliquez pas sur le bouton Arrêt, la peinture automatique s'arrête à la fin du cycle de traits.



Vous pouvez utiliser un trait personnalisé en cliquant sur la flèche située en regard du menu déroulant Trait et choisir l'option Mémoriser le trait. Appliquez un trait sur la zone de travail et choisissez l'option Enregistrer le trait dans le même menu. Votre trait s'ajoute au menu déroulant Trait. Pour des informations d'ordre général sur l'enregistrement de traits, voir « Mémorisation et répétition des traits » à la page 141.

Pour appliquer des valeurs de pression, longueur et rotation aléatoires pour les traits de la duplication, cochez la case située en regard du curseur correspondant et ajustez le curseur Aléation. Les

réglages de ce curseur déterminent l'échelle du caractère aléatoire. Par exemple, si le curseur Pression est réglé sur 32 % et que vous réglez le curseur Aléation sur 64 %, la pression de chaque trait sera comprise entre 0 et 32 % avec une variation de 64 %.

Rétablir les détails d'une peinture

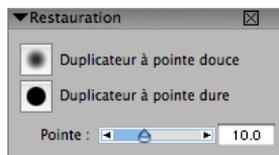
Après avoir utilisé la palette Peinture automatique, vous pouvez utiliser la palette Restauration pour rétablir les détails de la photo d'origine. Par exemple, la palette Restauration est idéale pour rétablir certains détails autour des yeux d'un sujet.



Vous pouvez rétablir les détails de la photo d'origine à l'aide des traits de la palette Restauration.

Utilisation de la palette Restauration

La palette Restauration vous permet d'accéder à deux styles de duplificateurs que vous pouvez utiliser pour rétablir des détails dans des zones spécifiques de votre photo. La barre de propriétés vous permet de régler les paramètres de ces styles.



Vous pouvez rétablir des détails grâce à la palette Restauration.

Pour restaurer les détails d'une photo

- 1 Dans la palette Restauration, cliquez sur l'un des boutons suivants :
 - Duplificateur à pointe douce : active la variante de style Duplificateur à pointe douce qui permet de rétablir les détails progressivement.
 - Duplificateur à pointe dure : active la variante de style Duplificateur à pointe dure qui permet de rétablir les détails rapidement en quelques traits.
- 2 Réglez le curseur Pointe.
- 3 Passez le pinceau sur la zone dans laquelle vous voulez restaurer des détails.

John Derry



Daniel Cox



Cliff Cramp



Duplication et décalquage

La duplication, une fonction qui permet de créer rapidement et facilement des illustrations, consiste à prélever des éléments dans une zone ou un document (la source) et à les reproduire dans une autre zone ou un autre document (la destination).

Ce processus se déroule en deux étapes : la première consiste à définir la source et la seconde à travailler dans la destination. La source et la destination peuvent être dans des documents distincts ou dans différentes zones d'un même document.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- Duplication des images
- Utilisation des outils de duplication
- Transformation d'autres styles en dupicateurs

Duplication des images

Une variante de style de type duplication est le meilleur moyen de développer une image dans la destination. Il en est ainsi car la variante reproduit la source tout en la filtrant afin de la restituer dans un autre style artistique, tel que la craie ou l'aquarelle.



La duplication permet de filtrer la source pour obtenir des rendus naturels.

La duplication à points multiples, plus élaborée, permet d'appliquer une transformation à l'image (rotation, redimensionnement, inclinaison, perspective) tout en la dupliquant. Corel Painter propose d'autres méthodes intéressantes pour tirer parti du lien entre la réplique et le document original. La fonction Papier calque en est une, parce qu'elle s'apparente à une table lumineuse. Dans la mesure où la duplication peut être simple ou complexe, ce chapitre commence par examiner les principes de base de la duplication avant d'en présenter les techniques les plus évoluées.

L'effet Duplication rapide configure automatiquement tous les paramètres requis pour dupliquer une image. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Utilisation de la duplication rapide » à la page 239.

Duplication d'un document

La fonction de duplication de Corel Painter peut s'utiliser de diverses manières. Par exemple, vous pouvez dupliquer un fichier entier, créant ainsi un lien entre la réplique et le document d'origine. La réplique est bien plus qu'une copie. Elle préserve une correspondance pixel à pixel avec la source qui doit donc rester ouverte pendant que vous travaillez dans la réplique.

Voici quelques conseils pour exploiter le potentiel du lien entre la réplique et le document d'origine :

- Reproduisez l'image source en utilisant la fonction Papier calque (la méthode dite de la « boîte lumineuse »). Pour plus d'informations, voir la rubrique « Utilisation de papier calque » à la page 237.
- Utilisez des styles dupicateurs dans la réplique. Pour savoir comment peindre avec les dupicateurs, consultez la rubrique « Travail dans la réplique » à la page 239.
- Chargez un style avec une couleur prélevée d'une source. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Duplication de couleur » à la page 74.
- Créez une mosaïque ou des tesselles à partir d'une image source.
- Ajoutez des effets 3D après avoir défini un lien entre la réplique et le document d'origine.
- Utilisez les réglages des variantes de l'image source pour contrôler les options du style en vue de peindre.
- Développez une sélection ou un canal.

Pour dupliquer un document

- 1 Ouvrez l'image que vous souhaitez dupliquer.

Ce fichier s'appelle la source. Une bonne source de réplique contient une image bien définie.

- 2 Choisissez Fichier ► Créer une réplique.

Corel Painter génère une réplique de l'image source.

Cette réplique apparaît dans une fenêtre spécifique dont le titre correspond au nom du document d'origine précédé de la mention « Réplique de ».

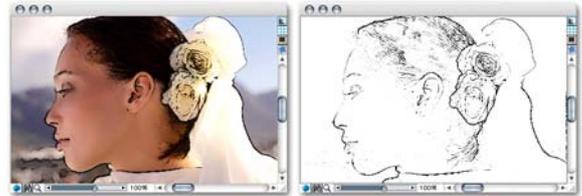


Si l'image source comporte des plans, la duplication crée une réplique fusionnée, c'est-à-dire que tous les plans sont automatiquement déposés. L'image peut donc être aplatie afin d'en accélérer l'impression.

Utilisation de papier calque

Vous pouvez utiliser la fonction Papier calque, la « table lumineuse » qui apparaît à l'écran dans Corel Painter pour vous aider à décalquer l'image source. Pour exploiter cette fonction, la source et la réplique doivent être de la même taille. Vous obtenez alors une version estompée de la source, comme si elle était placée sous du papier calque au-dessus d'une table lumineuse.

Les traits appliqués apparaissent avec l'opacité que vous définissez (50 % par défaut). Une fois le décalquage terminé et la fonction Papier calque désactivée, l'image source disparaît et les traits retrouvent une opacité de 100 %.



Utilisez la fonction Papier calque pour afficher l'image source et la décalquer (à gauche). Le résultat du décalquage se voit lorsque vous désactivez la fonction Papier calque (à droite).

Pour décalquer une image

- 1 Cliquez sur le menu Fichier ► Créer une réplique pour dupliquer l'image d'origine que vous voulez décalquer.
- 2 Choisissez Sélection ► Tout.
- 3 Appuyez sur la touche Suppression (Mac OS) ou Retour arrière (Windows) pour vider la zone de travail.
- 4 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Cliquez sur l'icône Papier calque dans la barre de défilement verticale.
 - Cliquez sur le menu Zone de travail ► Papier calque.
 - Appuyez sur Commande + T (Mac OS) ou Ctrl + T (Windows).

Une image fantôme de l'image source apparaît à travers le papier calque.

- 5 Dessinez sur l'image en utilisant n'importe quelle variante de style de Corel Painter.



Cliquez sur l'icône Papier calque pour activer et désactiver cette option.

Pour modifier l'opacité du papier calque

- 1 Cliquez sur l'icône Papier calque en maintenant le bouton de la souris enfoncé.
- 2 Dans le menu déroulant, choisissez un réglage d'opacité.

Pour désactiver la fonction Papier calque

- Cliquez à nouveau sur l'icône Papier calque. L'image source fantôme disparaît et les traits sont affichés avec une opacité de 100 %.



Vous pouvez aussi activer ou désactiver la fonction Papier calque en cliquant sur le menu Zone de travail ► Papier calque ou en appuyant sur les touches Commande + T (Mac OS) ou Ctrl + T (Windows).

Pour reprendre le décalquage

- Activez de nouveau la fonction Papier calque.

L'image source fantôme réapparaîtra et vous pouvez continuer à décalquer.

Modification de la source

Afin de vous fournir davantage de liberté dans la définition des liens pour la duplication, Corel Painter vous permet de choisir n'importe quel document ouvert comme source. Cela permet par exemple de rétablir un lien entre la réplique et le document d'origine ou encore de choisir une image source spéciale pour contrôler un effet pictural.

Pour définir un document ouvert comme source de la duplication

- Choisissez Fichier ► Source de la réplique et sélectionnez parmi les documents celui qui servira de source.



Si jamais vous oubliez quel document est la source, cliquez sur le menu Fichier ► Source de la réplique. Une coche apparaît en regard du nom du fichier source.

Pour définir un fichier ouvert comme source du prochain fichier que vous allez ouvrir

- 1 Enfoncez la touche Commande (Mac OS) ou Ctrl (Windows).
- 2 Choisissez Fichier ► Créer une réplique.

- 3 Dans la boîte de dialogue Ouvrir (Mac OS) ou Sélectionner une image, choisissez un fichier qui tiendra lieu de destination.

Utilisation de la duplication rapide

L'effet Duplication rapide configure automatiquement tous les paramètres requis pour dupliquer une image. L'effet Duplication rapide peut créer l'image dupliquée, supprimer son contenu, activer le papier calque et sélectionner le dernier duplicateur utilisé.

Pour dupliquer à l'aide de la duplication rapide

- 1 Choisissez Fichier ► Duplication rapide.
- 2 Dessinez sur l'image en utilisant n'importe quelle variante de style de Corel Painter.
Si vous avez coché la case Passer aux dupicateurs dans la boîte de dialogue Préférences, le dernier duplicateur utilisé est automatiquement sélectionné.



Vous pouvez personnaliser l'effet Duplication rapide. Vous pouvez choisir de supprimer l'image source ou d'activer le papier calque. Vous pouvez également sélectionner le dernier duplicateur ou choisir de dupliquer les couleurs avec n'importe quelle variante de style. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Configuration des préférences de duplication rapide » à la page 45.

Utilisation des outils de duplication

Les outils de duplication ressemblent aux autres outils de style, à part que les outils de duplication tirent leurs informations de couleur de la source d'une réplique et non de la palette Couleurs.

Corel Painter dispose de deux outils destinés à la duplication :

- Outil Duplicateur : semblable à l'outil Styles, l'outil Duplicateur vous donne directement accès à la catégorie Dupicateurs du Sélecteur de styles. Certaines variantes de duplicateur reproduisent directement l'image source, mais la plupart des variantes vous permettent de reproduire l'image source avec des effets de matières, tels que le grain du papier ou des formes spécialisées. Vous pouvez utiliser l'outil Duplicateur dans un ou plusieurs documents.
- Outil Cachet : outil Duplicateur de base conçu pour la duplication point par point dans un document. Cet outil constitue une manière simple de copier une zone de l'image dans une autre partie en définissant des points sources et cibles.

Travail dans la réplique

Lorsque vous utilisez l'outil Duplicateur, celui-ci prélève la couleur de la source et vous pouvez contrôler la taille et la direction des traits. En clair, appliquer une peinture à l'aide d'un duplicateur est une excellente méthode pour obtenir un rendu naturel à partir d'une photographie.



Pinceau d'huile n'est qu'un exemple de nombreuses variantes de duplicateur.

Vous pouvez créer de nouveaux duplicateurs ou en affiner les variantes à l'aide de la palette Options de styles ou du Créateur de styles. Pour plus d'informations sur la personnalisation des styles, voir « Personnalisation des styles » à la page 169.

Les styles, tels que les crayons et les feutres, qui fonctionnent par accumulation, tendent vers le noir. Si vous en utilisez pour effectuer une duplication dans une zone sombre de l'image, vous risquez de ne pas obtenir le résultat escompté. Pour contrôler la vitesse d'accumulation du noir, vous pouvez faire jouer le curseur Opacité ou encore choisir la craie ou tout autre outil qui recouvre les couleurs sous-jacentes.

Pour peindre avec un duplicateur

- 1 Créez une réplique du document que vous voulez peindre.

Si vous n'utilisez pas l'outil Duplication rapide, sélectionnez la réplique, choisissez Sélection ► Tout sélectionner, puis appuyez sur la touche Suppression (Mac OS) ou Retour arrière (Windows) pour vider la zone de travail.

- 2 Choisissez l'outil Duplicateur  dans la boîte à outils.
- 3 Choisissez une variante de duplicateur dans le sélecteur de styles.
- 4 Dans la barre de propriétés, modifiez la taille, l'opacité et la pénétration dans le papier.
- 5 Peignez dans l'image.



Si aucune source n'a été sélectionnée, les styles duplicateurs utilisent les images du motif actuellement sélectionné.

Pour mieux définir les couleurs, activez l'option Soies individuelles.



Après avoir vidé la zone de travail, certains graphistes font Édition ► Atténuer pour faire réapparaître certaines parties de l'image.

Le travail avec un duplicateur peut prendre beaucoup de temps si vous travaillez sur une grande zone. Pour gagner du temps, laissez Corel Painter tracer les traits grâce à la fonction Réplique automatique. Vous pouvez aussi laisser Corel Painter placer des traits directionnels pour produire un rendu à la manière de Van Gogh.

Utilisation de la duplication point par point

La duplication point par point permet de dupliquer des zones d'un même document ou de documents distincts. Ce type de duplication est également appelé « duplication décalée ». Pour appliquer des effets de duplication point par point, vous devez définir les points de référence aussi bien dans la source que dans la destination. Les points de référence de la source délimitent la zone du document source à dupliquer. Les points de référence de la destination délimitent la zone où doit apparaître l'image dupliquée. Pour délimiter la zone à dupliquer dans le document source, activez le pointeur en forme de croix.

Pour opérer une duplication point par point à même un document

- 1 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Sélectionnez l'outil Cachet  dans la boîte à outils.
 - Choisissez l'outil Duplicateur  dans la boîte à outils, puis choisissez une variante de style de duplication du Sélecteur de styles.
- 2 Maintenez enfoncée la touche Option (Mac OS) ou Alt (Windows).
Un pointeur en forme de croix apparaît.
- 3 Cliquez pour définir le point de référence.
Un repère vert apparaît dans l'image pour symboliser le point de référence de la zone source.
- 4 Commencez à peindre dans la zone de destination.



Vous pouvez d'abord définir la zone de destination en cliquant sur l'image tout en maintenant enfoncées les touches Option + Maj. (Mac OS) ou Alt + Maj. (Windows). Un repère rouge s'affiche pour identifier la zone de destination.



Duplication dans un document avec affichage du repère de la destination

Pour effectuer la duplication point par point entre documents

- 1 Choisissez l'outil Duplicateur  dans la boîte à outils, puis choisissez une variante de style de duplication du Sélecteur de styles.
- 2 Maintenez enfoncée la touche Option (Mac OS) ou Alt (Windows) et cliquez sur le document source pour définir le point de référence de la zone source.
Un repère vert apparaît dans l'image pour symboliser le point de référence de la zone source.
- 3 Sélectionnez le document de destination.

- 4 Commencez à peindre là où vous voulez placer l'image source.

Pour afficher un curseur en forme de croix

- 1 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - (Mac OS) Cliquez sur le menu Corel Painter 11 ► Préférences ► Générales.
 - (Windows) Cliquez sur le menu Édition ► Préférences ► Générales.
- 2 Dans la boîte de dialogue Préférences, activez l'option Repérer le déplacement sur l'original par une croix. Les croix indiquent la zone de l'image d'origine à dupliquer pendant que vous peignez.

Utilisation de la duplication à points multiples

Certaines variantes de styles Duplicateurs procèdent à la duplication à points multiples pour transformer l'image au moment où vous la dupliquez. Pour tirer parti des avantages de ce type de duplication, vous devez définir plusieurs points de référence source et cible.

Sélection d'un mode de duplication à points multiples

Corel Painter permet d'établir différents types de liens entre la réplique et le document d'origine selon le nombre de points de référence indiqué. Le nombre de points de référence détermine le mode de duplication que vous pouvez

sélectionner et, de là, les transformations possibles. Tous les modes de duplication peuvent s'effectuer avec les duplicateurs ou les styles qui utilisent l'option Couleur source ou la source d'une réplique. Vous devez définir les points de référence de la source et de la destination avant d'utiliser un duplicateur à points multiples.

Le nombre de points de référence source et cible requis par chaque mode de duplication est indiqué ici entre parenthèses :

- Normal (0) ou le point zéro : le point de référence se trouve dans l'angle supérieur gauche de la source et de la destination. Cela signifie que les pixels du document de destination correspondent directement à ceux du document source. Ce type de duplication, au cours duquel aucune transformation ne se produit, ne peut se faire qu'entre des documents. Ce type de duplication est la duplication de base entre des documents. Voir « Duplication d'un document » à la page 236 pour plus d'informations sur la duplication de base.
- Décalage (1) : ce mode de duplication a pour effet de décaler l'image de la source. La source et la cible peuvent être différentes zones d'un même document ou de documents distincts. La duplication décalée ou point à point est la méthode de base pour retoucher des photos. Pour en savoir plus sur la duplication point à point, consultez la rubrique « Utilisation de la duplication point par point » à la page 241.

- Rotation et redimensionnement (2) : ce mode de duplication applique une rotation à l'image source et modifie son échelle.



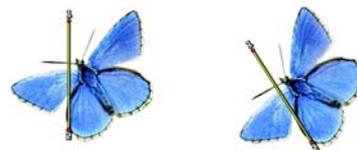
Duplication par rotation et redimensionnement : notez que les points de référence de la source et de la destination sont numérotés et reliés par une ligne.

- Redimensionnement (2) : ce mode de duplication modifie l'échelle de l'image source. La distance qui sépare les deux points de destination, relativement à la distance entre les deux points sources détermine l'ampleur du redimensionnement.



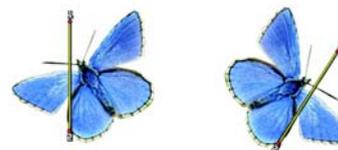
Duplication par redimensionnement.

- Rotation (2) : ce mode de duplication modifie l'échelle de l'image source. La différence entre la ligne qui relie les deux points de destination et la ligne qui relie les deux points sources détermine l'importance de la rotation.



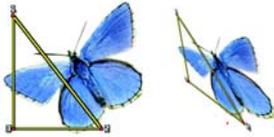
Duplication par rotation.

- Rotation et symétrie (2) : ce mode de duplication applique une rotation et une symétrie à l'image source.

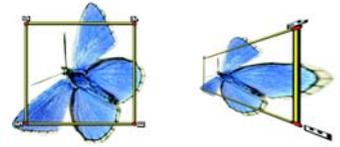


Duplication par rotation et redimensionnement

- Rotation, redimensionnement, inclinaison (3) : ce mode de duplication applique une rotation, un redimensionnement et une inclinaison à l'image source. La position relative des trois points de référence dans la source et la destination détermine l'importance de la transformation.

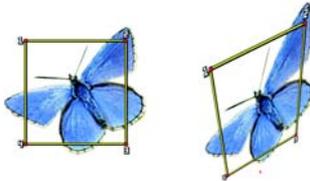


Duplication par rotation, redimensionnement et inclinaison.



Duplication perspective.

- Bilinéaire (4) : ce mode de duplication applique une torsion bilinéaire à l'image source. La position relative des quatre points de référence dans la source et la destination déterminent l'ampleur de la transformation bilinéaire.



Duplication bilinéaire.

- Perspective (4) : ce mode de duplication applique une perspective à l'image source. La position relative des quatre points de référence dans la source et dans la destination déterminent l'ampleur de la transformation.

Pour définir un mode de duplication

- 1 Choisissez l'outil Duplicateur  dans la boîte à outils, puis choisissez une variante de style de duplication du Sélecteur de styles.
- 2 Choisissez Fenêtre ► Options de styles ► Duplication pour afficher la palette de duplication.
- 3 Sélectionnez un mode dans le menu déroulant Mode de duplication.

Définition des points de référence pour la duplication à points multiples

Avant de peindre avec un duplicateur à points multiples, vous devez définir le nombre de points de référence dans la source et la destination. Les points sources peuvent se trouver dans un document et les points de destination dans un autre, mais ils peuvent aussi figurer dans le même document.

Les duplicateurs à points multiples sont facilement identifiables, car le nombre de points de référence requis dans la source et la destination est indiqué en regard du nom de la variante. Par exemple, la variante

Redimensionnement 2P requiert deux points de référence. Après les avoir définis, vous pouvez commencer à peindre avec le duplicateur à points multiples.

Dans certains cas, il n'est pas nécessaire de définir les points sources. En effet, lorsque vous dupliquez des fichiers et des motifs sources, Corel Painter place automatiquement un point source dans chaque angle du document. Ces points sources conviennent parfaitement à la duplication avec perspective et motif répétitif. Si vous ne voulez pas utiliser ces points sources par défaut, vous pouvez les déplacer ou en définir d'autres. Pour plus d'informations, voir « Remplissage avec une image transformée » dans l'aide.

Pour définir le nombre de points de référence

- 1 Choisissez Fenêtre ► Options de styles ► Duplication pour afficher la palette de duplication.
- 2 Cochez la case Couleur source.
- 3 Choisissez une transformation dans le menu déroulant Mode de duplication.

Le nombre près de chaque option dans le menu déroulant Mode de duplication est le nombre de points de référence requis.

Pour définir les points de référence de la source

- 1 Dans le sélecteur de styles, cliquez sur la flèche du sélecteur et sélectionnez une variante de duplicateur à points multiples.

- 2 Maintenez enfoncée la touche Option (Mac OS) ou Alt (Windows) et cliquez dans la zone source pour placer chaque point de référence requis.
- 3 Les points s'affichent dans la source au fur et à mesure que vous cliquez, suivis de leur numéro.



D'autres variantes de styles duplicateur peuvent être utilisées. Il suffit de sélectionner une nouvelle variante et de définir un mode de duplication. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Sélection d'un mode de duplication à points multiples » à la page 242.

Il est possible de repositionner les points de référence. Pour cela, maintenez enfoncée la touche Option (Mac OS) ou Alt (Windows) pendant que vous faites glisser les points vers leur nouvel emplacement.

Pour définir les points de référence de la destination

- 1 Sélectionnez le document de destination.
- 2 Dans le sélecteur de styles, cliquez sur la flèche du sélecteur de variantes et choisissez une variante de duplicateur à points multiples.
- 3 Maintenez enfoncée la touche Option + Maj. (Mac OS) ou Alt + Maj. (Windows) et cliquez dans la zone source pour placer chaque point de référence requis.

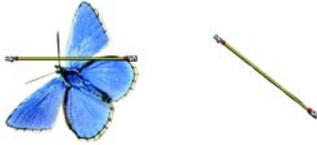


Illustration : définition de deux points de référence dans la destination en vue d'une duplication Rotation et redimensionnement.

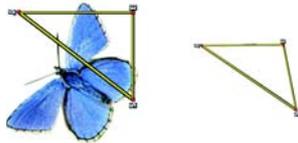


Illustration : définition des points de référence source et destination en vue d'une duplication Rotation, redimensionnement, inclinaison.

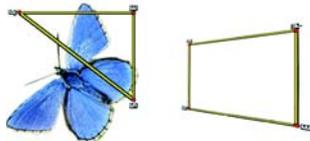


Illustration : définition des points de référence source et destination en vue d'une duplication Perspective.

Pour déplacer les points sources vers un motif

- Cliquez sur la flèche dans le coin supérieur de la palette Motifs, puis choisissez Visualiser le motif.

Les points sources sont alors affichés dans une nouvelle fenêtre du motif. Pour plus d'informations sur la visualisation des motifs, voir « Pour modifier un carreau » à la page 64.



Il est possible de repositionner les points de référence. Pour cela, maintenez enfoncée la touche Option (Mac OS) ou Alt (Windows) pendant que vous faites glisser les points vers leur nouvel emplacement.

Transformation d'autres styles en duplificateurs

Corel Painter propose deux méthodes pour transformer des styles en duplificateurs :

- le bouton Couleur source ;
- la méthode Duplication.

Utilisation de l'option Couleur source

Vous pouvez, grâce au bouton Couleur source, transformer presque tout style en duplificateur. Lorsque cette option est activée, le style applique la couleur prélevée de l'image source tout en conservant ses caractéristiques. Cela permet de créer des mosaïques et des tesselles d'après les dessins de la source.

Pour utiliser l'option Couleur source

- 1 Choisissez Fenêtre ► Couleurs pour afficher la palette Couleurs.
Si nécessaire, cliquez sur la flèche pour la développer.
- 2 Cliquez sur le bouton Couleur source .



Si vous changez de styles au cours de la duplication, vous devez cliquer à nouveau sur le bouton Couleur source .

Vous pouvez aussi cliquer sur le bouton Couleur source de la palette Couleurs pour activer la case Couleur source de la palette de duplication.

Utilisation de l'option Soies individuelles

Pour garantir la précision des couleurs lors de la duplication, vous pouvez activer l'option Soies individuelles. Cette option permet alors au style de prélever des couleurs individuelles dans différentes zones de la touche de peinture.

Sans cette option, l'option Couleur source utilise pour chaque touche de peinture une seule couleur qui correspond à la moyenne des couleurs de la source. Le résultat obtenu est donc une approximation de l'image d'origine. En d'autres termes, vous pouvez utiliser l'option Couleur source sans l'option Soies individuelles pour donner à la source un certain aspect artistique.

Pour activer l'option Soies individuelles

- 1 Choisissez Fenêtre ► Options de styles ► Débit pour afficher la palette de débit.
- 2 Cochez la case Soies individuelles.

Choix d'une méthode de duplication

Vous pouvez transformer presque tous les styles en dupicateurs en leur affectant la méthode Duplication et en choisissant le type de duplication qui convient au style de la matière visée.

Dans la mesure où les méthodes de duplication utilisent pour chaque touche de peinture un jeu complet de pixels de la source, la réplique est plus proche de l'original que si vous utilisiez l'option Couleur source. En effet, à l'inverse de celle-ci, les méthodes de duplication préservent la texture de l'image d'origine dans la réplique. Elles sont donc efficaces si vous voulez recréer avec précision des portions de la source. Pour modifier une méthode de duplication, vous pouvez définir les réglages sur la palette Aléatoire.

Les méthodes affinées en sous-catégories ne sont que brièvement examinées ici. Pour une étude exhaustive, consultez la rubrique « Méthodes et sous-catégories » à la page 180.

- Recouvrement fort : se traduit par des traits partiellement lissés qui cachent les traits sous-jacents.
- Recouvrement doux : crée des traits lissés qui recouvrent les traits sous-jacents.

- Recouvrement fort texturé : se compare à la méthode Recouvrement fort mais les traits interagissent avec le grain du papier.
- Recouvrement doux texturé : fonctionne comme la méthode Recouvrement doux, mais les traits interagissent avec le grain du papier.
- Égouttement : étale la couleur comme si elle était mouillée, en dupliquant l'original avec des distorsions basées sur votre trait.

Pour choisir la méthode de duplication d'un style

- 1 Choisissez un style dans le sélecteur de styles.
- 2 Choisissez Fenêtre ► Options de styles ► Général pour afficher la palette Général.
- 3 Dans le menu déroulant Méthode, choisissez Duplication.
- 4 Dans le menu déroulant Sous-catégorie, choisissez Recouvrement.

Pour affiner une méthode de duplication

- 1 Choisissez un style dans le sélecteur de styles.
- 2 Choisissez Fenêtre ► Options de styles ► Aléatoire pour afficher la palette Aléatoire.
- 3 Réglez les curseurs et les options pour changer les caractéristiques de la variante :
 - Déplacez le curseur Tremblement vers la droite pour déterminer l'ampleur du caractère aléatoire du trait.

- Choisissez une option dans le menu déroulant Expression pour modifier le trait.
- Déplacez le curseur Direction pour ajuster la valeur d'angle de la commande correspondante.
- Déplacez le curseur Variation vers la droite pour adoucir les traits. Alliée aux styles Soies, cette fonctionnalité permet d'ajouter un effet impressionniste.
- Déplacez le curseur Variation légèrement vers la droite et le curseur Fréquence vers la gauche pour obtenir un style de croquis.
- L'option Duplication aléatoire prélève de manière aléatoire des éléments dans le document source. Vous obtenez alors des miniatures aléatoires de la source. Cette option n'est pas disponible pour tous les styles.
- L'option Grain aléatoire prélève de manière aléatoire la texture du grain de papier sélectionné. Cette option n'est pas disponible pour tous les styles.



Pour plus d'informations sur les options de la palette Aléatoire, voir « Options de la zone Aléatoire » à la page 200.

Susan Le Van



Weiye Yin



Kome



Sélections et transformations

Corel Painter intègre plusieurs outils qui vous permettent de délimiter les parties de la zone de travail qui nécessitent un traitement particulier. La délimitation de ces zones est également appelée création de sélections. Une sélection désigne une zone à modifier ou au contraire protège une zone à ne pas modifier.

Vous pouvez utiliser une sélection tout en ayant plusieurs canaux. Cette méthode d'utilisation est à la fois pratique et rapide. Vous pouvez facilement enregistrer des sélections, les réactiver ultérieurement ou encore en créer une en ajoutant, soustrayant ou croisant plusieurs canaux.

Vous pouvez également transformer des sélections en les déplaçant, pivotant, mettant à l'échelle, inclinant et déformant.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- Création et enregistrement de sélections
- Réglage des sélections
- Transformation des sélections

Création et enregistrement de sélections

Corel Painter offre plusieurs outils et commandes permettant de créer des sélections dans un document. Dès que vous créez une sélection, Corel Painter désactive la sélection précédente.

Vous pouvez utiliser les sélections à des fins variées :

- Contraindre un trait et protéger une zone située à l'intérieur ou à l'extérieur de la sélection.
- Transformer une zone par déplacement, mise à l'échelle, rotation, inclinaison ou déformation.
- Isoler une partie de la zone de travail afin de lui appliquer un effet d'image, de sorte que l'effet soit appliqué à la zone sélectionnée uniquement. Vous pouvez aussi définir différents niveaux de protection dans la sélection pour appliquer à l'effet un facteur d'intensité partielle.
- Choisir la partie de la zone de travail à copier ou à couper.
- Sélectionner la partie de la zone de travail à déplacer ou à copier sur un nouveau plan
- Appliquer un trait sur le périmètre de la sélection

Vous pouvez également enregistrer une sélection en créant un canal.

Comme il a été déjà précisé, la mode de création d'une sélection en détermine le type. Il s'agit de sélections bitmap et à base de tracé.

- Sélections à base de tracé et définies par un tracé fermé : Elles offrent deux possibilités : l'intérieur du tracé qui est sélectionné et l'extérieur qui ne l'est pas.
- Sélections bitmap définies au niveau du pixel : Ces sélections peuvent être déplacées, mais il est impossible de les redimensionner ou de les faire pivoter, à moins de transformer les sélections bitmap en sélections tracées.

Les sélections bitmap fournissent à la zone de travail 256 niveaux de protection. Chaque pixel définit un niveau de protection pour le pixel de couleur correspondant dans l'image RVB. Les zones opaques de la sélection, protégées à 100 %, empêchent l'application des traits et des effets sur la zone de travail. En revanche, les zones dégagées, non protégées, permettent l'application des traits et des effets à la zone de travail. Il arrive aussi que les zones soient ombrées ou semi-transparentes, ce qui signifie que les traits et les effets ont été partiellement appliqués et que vous pouvez dès lors peindre et appliquer des effets selon divers niveaux d'intensité au sein d'une sélection.

Lorsque vous enregistrez une sélection, elle devient un canal bitmap et reste tel quel lorsque vous l'ouvrez dans une sélection. Il est possible de convertir une sélection bitmap en une sélection tracée. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Pour convertir une sélection bitmap en sélection tracée » à la page 252.

Comme il a été déjà précisé, le mode de création d'une sélection en détermine le type. Les sélections à base de tracé résultent de l'utilisation de l'outil Rectangle de sélection, Ellipse de sélection ou Lasso. Quant aux sélections bitmap, elles résultent de la conversion des formes, à l'aide de l'outil Baguette magique ou de la commande Sélection automatique ou Sélection par la couleur.

Création de sélections tracées

Vous pouvez créer des sélections rectangulaires ou ovales guidées par un tracé. Pour plus de liberté, vous pouvez créer des sélections à main levée à l'aide de l'outil Lasso ou de l'outil Sélection polygonale. L'outil Lasso vous permet de créer des sélections fondées sur des segments à main levée. L'outil de sélection polygonale vous permet de sélectionner une zone avec plus de précision en cliquant sur différents points de l'image pour ancrer des segments de ligne droite.

En outre, vous pouvez créer des sélections tracées en convertissant des formes ou des sélections bitmap. De même, il est possible de créer une sélection à partir du périmètre ou du contour de la sélection active basée sur un tracé. Vous pouvez également sélectionner toute la zone de travail.

La conversion d'une forme pour créer une sélection tracée est utile si vous devez sélectionner une zone identique à une forme ou un texte existant.

Vous pouvez aussi convertir une sélection bitmap en une sélection tracée pour lui faire subir des transformations. Toutefois, sachez qu'après la conversion, la sélection ainsi modifiée ne comporte que deux niveaux de protection.

Pour effectuer une ellipse de sélection ou une sélection circulaire

Pour sélectionner Procédure

Zone ovale	Choisissez l'outil Ellipse de sélection  dans la boîte à outils. Faites glisser le pointeur dans la fenêtre de document pour sélectionner une zone.
------------	--

Zone circulaire	Choisissez l'outil Ellipse de sélection  dans la boîte à outils. Tout en maintenant appuyé la touche Maj., glissez le pointeur vers la fenêtre de document pour sélectionner une zone.
-----------------	---



Vous pouvez également créer une zone de sélection depuis son centre en maintenant enfoncée la touche Option (Mac) ou Alt (Windows) tout en faisant glisser le pointeur dans la fenêtre du document.

Pour créer un rectangle ou un carré de sélection

Pour sélectionner Procédure

Zone rectangulaire	Choisissez l'outil Rectangle de sélection  dans la boîte à outils. Faites glisser le pointeur dans la fenêtre de document pour sélectionner une zone.
--------------------	---

Pour sélectionner Procédure

Zone carrée	Choisissez l'outil Rectangle de sélection  dans la boîte à outils. Tout en maintenant appuyé la touche Maj., glissez le pointeur vers la fenêtre de document pour sélectionner une zone.
-------------	---



Vous pouvez également créer une zone de sélection depuis son centre en maintenant enfoncée la touche Option (Mac) ou Alt (Windows) tout en faisant glisser le pointeur dans la fenêtre du document.

Pour créer une sélection à main levée

Action à réaliser	Procédure
Effectuer une sélection à main levée.	Choisissez l'outil Lasso  dans la boîte à outils. Tracez à main levée le contour de la zone à sélectionner.
Effectuer une sélection à main levée avec des segments à bord droit	Choisissez l'outil Sélection polygonale  dans la boîte à outils. Cliquez à l'endroit où vous voulez définir les points d'ancrage de la sélection polygonale, puis cliquez deux fois pour définir le dernier point d'ancrage.



Si vous dessinez un tracé ouvert avec l'outil Lasso , les extrémités sont automatiquement reliées par une ligne droite avant la création de la sélection.

Lors de l'utilisation de l'outil Lasso  ou Sélection polygonale , vous passez d'un outil à un autre en appuyant sur la touche Option (Mac OS) ou Ctrl (Windows).

Pour sélectionner la totalité de la zone de travail

- Choisissez Sélection ► Tout sélectionner.

Pour convertir une forme en sélection

- 1 Sélectionnez la forme à convertir.
Celle-ci doit être fermée.
- 2 Choisissez Formes ► Convertir en sélection.
Le contour de la forme devient le tracé de sélection. Tous les éléments dans les limites du contour sont entièrement sélectionnés.



Vous pouvez également convertir la sélection courante en plan. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Pour convertir une sélection en forme » à la page 336.

Pour convertir une sélection bitmap en sélection tracée

- 1 Créez une sélection bitmap.

Pour plus d'informations, voir la rubrique « Création de sélections bitmap » à la page 253.

- 2 Cliquez sur le menu Sélection ► Convertir la sélection. Corel Painter génère des tracés à partir des contours de la sélection bitmap. Pour transformer la sélection, utilisez l'outil Transformation .

Création de sélections bitmap

L'outil Baguette magique permet de créer des sélections bitmap. Les groupes de pixels sont sélectionnés en fonction de leur couleur. En ajustant les paramètres, vous définirez la plage de couleurs en y incluant ou non les couleurs adjacentes (contigus) ou uniquement non adjacentes (non contigus).

Vous pouvez utiliser la commande Sélection automatique pour créer une sélection bitmap à partir des caractéristiques de l'image que vous aurez choisies ou encore créer une sélection basée sur des pixels non contigus et un éventail de couleurs.

Pour sélectionner une zone avec la baguette magique

- 1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil Baguette magique .
- 2 Dans la barre de propriétés, définissez un ou plusieurs des paramètres suivants :

- Le curseur Tolérance contrôle la variation colorimétrique admise par rapport à la couleur sélectionnée. Des valeurs élevées font élargir la plage de couleurs.
 - La case à cocher Lissage permet d'appliquer des valeurs intermédiaires aux contours de la sélection. Le remplissage présentera ainsi des contours adoucis.
 - Le paramètre contigu crée une sélection avec des pixels contigus.
- 3 Dans la barre de propriétés, cliquez sur l'un des boutons suivants :
 -  Nouvelle sélection
 -  Ajouter à la sélection
 -  Supprimer de la sélection
 - 4 Dans la fenêtre de document, effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Sélectionnez la couleur intermédiaire de la plage de couleurs qui sera utilisée pour effectuer la sélection.
 - Faites glisser le pointeur sur une zone pour définir la plage de couleurs qui sera utilisée pour la sélection.Le calcul et le chargement de la sélection peut prendre un certain temps.



La tolérance par défaut des sélections s'établit à 32, mais peut être comprise entre 1 et 255.

Si vous ajoutez une sélection à la sélection active, vous élargissez la plage de valeurs sélectionnée par l'outil Baguette magique, plutôt que de créer une autre sélection d'une couleur unique.



Pour limiter la sélection à une zone rectangulaire, appuyez sur les touches Option + Maj. (Mac OS) ou Alt + Maj. (Windows) et faites glisser la souris pour tracer un rectangle sur l'image.

Pour rétablir les paramètres par défaut, cliquez sur le bouton Réinitialiser  de la barre de propriétés.



Ajout d'une sélection à l'aide de la baguette magique

Pour générer une sélection à l'aide de la commande Sélection automatique

1 Cliquez sur le menu Sélection ► Sélection automatique.

2 Dans la boîte de dialogue Sélection automatique, choisissez une caractéristique d'image dans le menu déroulant Mode.

- L'option Papier crée une sélection à partir de la texture de papier activée.
- L'option Traits 3D crée une sélection en fonction de la différence entre l'image active et la source. Si aucune source n'est sélectionnée, le motif en vigueur est utilisé. Pour plus d'informations sur la duplication, voir « Duplication et décalquage » à la page 235.
- L'option Sélection de la source importe la sélection depuis le document source. Cette fonction permet aussi de transférer une sélection à partir d'un autre document. Les meilleurs résultats se matérialisent si la source et le document de travail ont les mêmes dimensions. Pour que cette option soit accessible, vous devez avoir défini un fichier source et créé une sélection dans cette source. Pour plus d'informations sur la duplication, voir « Duplication et décalquage » à la page 235.
- L'option Luminance de l'image crée une sélection en fonction des zones claires et foncées de l'image activée.
- L'option Luminance de la source produit dans le document actif une sélection basée sur les zones claires et foncées de la source. Cette option permet d'importer une image dans la sélection. Si aucune source n'est sélectionnée, le motif en vigueur est utilisé.

- L'option Couleur active crée une sélection de pixels de la principale couleur active. Avant d'utiliser cette option, vous devez utiliser l'outil Pipette pour choisir une couleur dans l'image.

Pour inverser la sélection, activez la case à cocher Inverser.

Pour créer une sélection axée sur la couleur

- 1 Choisissez Sélection ► Sélection par la couleur.
- 2 À l'ouverture de la boîte de dialogue Sélection par la couleur, cliquez dans la fenêtre de document pour sélectionner une couleur.
- 3 Définissez la plage de couleurs en réglant les curseurs Étendue T (Teinte), Étendue S (Saturation) et Étendue L (Luminosité).
Ces curseurs déterminent la plage de couleurs sélectionnée, mais vous pouvez les faire glisser dans l'une ou l'autre direction pour restreindre ou étendre la plage.
- 4 Réglez les curseurs Lissage T (Teinte), Lissage S (Saturation) et Lissage L (Luminosité) pour définir le contour progressif à appliquer aux bords du canal.
Le lissage permet d'adoucir les bords de la sélection.
- 5 La fenêtre d'aperçu affiche la sélection sous la forme d'une surcouche rouge. Faites glisser la souris dans l'aperçu pour voir d'autres parties du document.

Création de sélections à partir de plans

Il est possible de créer une sélection à partir d'un plan, de plusieurs plans ou d'un groupe de plans. Vous pouvez également ajouter le masque de transparence d'un plan ou d'un groupe de plans à une précédente sélection ou encore enlever une zone à une sélection basée sur un plan ou croiser le masque de transparence d'un plan ou d'un groupe de plan avec une précédente sélection. Le croisement vous permet d'inclure uniquement les parties communes à tous les plans sélectionnés. Pour plus d'informations sur les plans, voir « Initiation aux plans » à la page 272.

Pour créer une sélection à partir d'un plan

- Lorsque la palette Plans est ouverte, effectuez l'un des actions suivantes :

Action à réaliser	Procédure
Sélectionner le contenu d'un plan	<p>Choisissez Sélection ► Sélectionner le contenu du plan.</p> <p>Vous pouvez également sélectionner le contenu d'un plan dans la palette Plans, en maintenant appuyée la touche Commande (Mac) ou Ctrl (Windows) et en cliquant sur le titre du plan à sélectionner.</p>

Action à réaliser	Procédure
Sélectionner le contenu d'un groupe de plans	<p>Choisissez Sélection ► Sélectionner le contenu du groupe.</p> <p>Vous pouvez également sélectionner le contenu d'un groupe de plans dans la palette Plans, en cliquant sur le groupe, puis en maintenant appuyée la touche Commande (Mac) ou Ctrl (Windows) et en cliquant sur le titre du groupe de plans à sélectionner.</p>
Ajouter le masque de transparence d'un plan ou d'un groupe de plans à la précédente sélection	<p>Dans la palette Plans, maintenez appuyée la touche Maj. + Commande (Mac) ou Maj. + Ctrl (Windows), puis cliquez sur les titres des plans à ajouter</p>
Enlevez le masque de transparence d'un plan ou d'un groupe de plans de la précédente sélection	<p>Dans la palette Plans, maintenez enfoncée la touche Option + Commande (Mac) ou Alt + Ctrl (Windows), puis cliquez sur le titre du plan à enlever.</p>
Croiser le masque de transparence d'un plan ou d'un groupe de plans avec la précédente sélection	<p>Dans la palette Plans, maintenez appuyée la touche Maj. + Option + Commande (Mac) ou Maj. + Alt + Ctrl (Windows), puis cliquez sur le titre du plan à croiser.</p>

Action à réaliser	Procédure
Créer une sélection à partir d'un plan dynamique ou d'un plan de forme ou de texte.	<p>Cliquez sur la flèche dans le coin supérieur de la palette Plans et choisissez Convertir en plan par défaut.</p> <p>Cliquez sur le menu Sélection ► Ouvrir la sélection. Dans la boîte de dialogue Ouvrir la sélection, choisissez la transparence du plan sélectionné à partir du menu déroulant Ouvrir et activez l'option Remplacer.</p>



Il est également possible de créer une sélection à partir d'un plan en choisissant Ouvrir la sélection dans le menu Sélection. Dans la boîte de dialogue Ouvrir forme, choisissez la transparence du plan sélectionné à partir du menu déroulant Ouvrir et activez l'option Remplacer.

Protection d'une partie de la zone de travail

Le mode de dessin permet de savoir si l'intérieur ou l'extérieur de la sélection est protégé lorsque vous dessinez.

Pour protéger une partie de la zone de travail

- 1 Cliquez sur l'icône Mode de dessin située dans le coin inférieur gauche de la fenêtre de document en maintenant le bouton de la souris enfoncé.
- 2 Choisissez l'un des boutons suivants :

- Dessiner n'importe où  est un mode qui désactive la protection par sélection. Les traits peuvent s'appliquer partout dans la zone de travail. La sélection ne reste active que pour répondre aux effets appliqués et aux commandes Couper et Copier.
- Le mode Dessiner à l'extérieur  protège la zone située à l'intérieur de la sélection.
- Le mode Dessiner à l'intérieur  protège la zone située à l'extérieur de la sélection. Ce mode de dessin est similaire à l'utilisation d'un pochoir dans lequel seul la zone sélectionnée accepte les traits.

Enregistrement des sélections

Une sélection, une fois enregistrée, génère un canal. Les canaux vous permettent d'enregistrer des sélections pour une utilisation ultérieure et vous offrent plus de contrôle sur l'édition. Lorsque vous enregistrez une sélection, vous pouvez créer un canal ou remplacer un canal existant. Vous pouvez également ajouter une sélection à un canal existant, enlever une sélection d'un canal existant ou encore croiser une sélection avec un canal existant. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Association des sélections au moyen d'opérations booléennes » dans l'aide.

Pour enregistrer une sélection dans un nouveau canal

- 1 Créez une sélection.
- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Choisissez Sélection ► Enregistrer la sélection.

- Dans la palette Canaux, cliquez sur le bouton Enregistrer la sélection comme canal .

- 3 Dans la boîte de dialogue Enregistrer la sélection, cliquez sur Nouveau dans le menu déroulant Enregistrer vers. Pour nommer la sélection, tapez un nom dans la zone prévue.



En l'absence de nom, le nouveau canal est nommé séquentiellement par rapport au canal précédent : Alpha 1, Alpha 2 et ainsi de suite.

Pour modifier un canal existant

- 1 Créez une sélection.
- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Choisissez Sélection ► Enregistrer la sélection.
 - Dans la palette Canaux, cliquez sur le bouton Enregistrer la sélection comme canal .
- 3 Dans la boîte de dialogue Enregistrer la sélection, choisissez un canal existant dans le menu Enregistrer vers.
- 4 Sélectionnez une opération :
 - L'option Remplacer remplace le canal par la sélection enregistrée.
 - L'option Ajouter associe la sélection active au canal choisi.
 - L'option Soustraire supprime la sélection active du canal choisi.

- L'option Intersection calcule la zone d'intersection de la sélection et du canal choisi et enregistre le résultat dans le canal.

Réglage des sélections

Corel Painter vous permet d'ajuster les sélections de plusieurs façons différentes. Inversez une sélection pour désélectionner la zone précédemment sélectionnée et sélectionnez la zone non sélectionnée. Vous pouvez également changer l'aspect des bords d'une sélection en lissant, traçant le contour ou en modifiant le périmètre. En outre, il est possible d'ajuster la taille des sélections en développant et en contractant les pixels. L'ajout ou l'enlèvement de parties de la sélection est également autorisé.

Inversion des sélections

Inverser une sélection consiste à sélectionner ce qui ne l'était pas jusqu'alors. Vous avez, par exemple, l'image d'un bateau sur l'eau, puis vous délimitez avec précision le bateau. En inversant la sélection, vous pouvez tout sélectionner sauf le bateau.



La fleur est sélectionnée (gauche). Une fois la sélection inversée, toute l'image est sélectionnée, sauf la fleur (droite).

Chaque sélection bitmap peut comporter 256 valeurs, à l'instar d'une image en niveaux de gris. Inversée, une sélection bitmap se compare au négatif d'une image en niveaux de gris. Ainsi, un pixel ayant une luminance de 80 % verra celle-ci redescendre à 20 % une fois l'image inversée.

Pour inverser une sélection

- 1 Dans la boîte d'outils, cliquez sur l'outil Ajusteur de sélection , puis cliquez sur une sélection.
- 2 Dans la barre de menus, choisissez Sélection ► Inverser la sélection.



Pour obtenir un effet unique, vous pouvez déplacer la sélection de quelques pixels, puis actionner de nouveau la commande. Pour déplacer la sélection, cliquez dessus avec l'outil Ajusteur de sélection, puis appuyez plusieurs fois sur une touche de direction de votre clavier.

Adoucissement des bords de sélections

Vous pouvez adoucir les bords d'une sélection tracée par anti-lissage ou contour progressif. Le lissage adoucit les bords d'une sélection en modifiant la transition des couleurs entre les pixels. En revanche, le contour progressif adoucit les bords en augmentant graduellement la transparence des pixels tout le long du bord de la sélection.

Pour appliquer le lissage à une sélection

- 1 Créez une sélection à l'aide de l'un des outils de sélection.
- 2 Dans la barre de propriétés, cochez la case Lissage.

Pour appliquer un contour progressif à une sélection

- 1 Dans la boîte d'outils, cliquez sur l'outil Ajusteur de sélection , puis cliquez sur une sélection.
- 2 Dans la barre de menus, choisissez Sélection ► Contour progressif.
- 3 Dans la boîte de dialogue Contour progressif, indiquez le nombre de pixels à adoucir.



Lorsque le contour de sélection apparaît, il peut être difficile de distinguer le contour progressif. Celui-ci se voit mieux si vous enregistrez la sélection, puisque vous en affichez le canal. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Pour afficher ou masquer un canal » à la page 364.

Application de traits à des sélections

Vous pouvez appliquer un trait à une sélection basée sur un tracé. Corel Painter utilise la variante de style, la taille de pinceau, la couleur et la texture de papier actives pour appliquer un trait le long du périmètre d'une sélection. L'application de traits à des sélections est excellent moyen pour faire en sorte que les traits suivent des contours spécifiques.

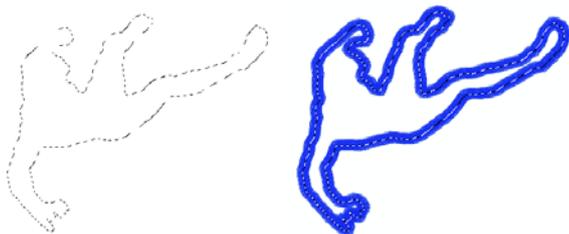
En définissant le mode de dessin, vous pouvez savoir si les traits se trouvent à l'intérieur, à l'extérieur ou des deux côtés du périmètre de sélection. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Protection d'une partie de la zone de travail » à la page 256.

Pour appliquer un trait à une sélection

- 1 Créez une sélection à base de tracé.
- 2 Choisissez la variante de style, la couleur et la texture du papier.
- 3 Dans la zone Taille de la barre de propriétés, tapez une valeur ou réglez le curseur correspondant.
- 4 Choisissez un mode de dessin en cliquant sur l'icône Mode de dessin située dans le coin inférieur gauche de la fenêtre de document.
- 5 Dans la barre de menus, choisissez Sélection ► Contour de la sélection, puis répétez la commande pour créer des traits.
Vous pouvez utiliser des pinceaux différents lors du traçage des traits.



Pour obtenir un effet unique, vous pouvez déplacer la sélection de quelques pixels, puis actionner de nouveau la commande. Pour déplacer la sélection, cliquez dessus avec l'outil Ajusteur de sélection, puis appuyez plusieurs fois sur une touche de direction de votre clavier.



L'application d'un trait à une sélection en mode Dessiner n'importe où vous permet d'appliquer des traits des deux côtés du périmètre de sélection.

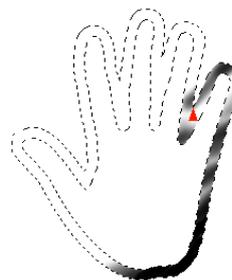
Modification des cadres des sélections

Le menu Sélection offre plusieurs options permettant de modifier les cadres des sélections tracées. Vous pouvez élargir le cadre. Vous pouvez aussi lisser une sélection en supprimant les bords anguleux, en faisant arrondir les angles et corriger les irrégularités du contour du tracé.

Pour modifier le périmètre d'une sélection

- 1 Dans la boîte d'outils, cliquez sur l'outil Ajusteur de sélection , puis cliquez sur une sélection.

- 2 Dans la barre de menus, choisissez Sélection ► Modifier ► Encadrer.
- 3 Dans la boîte de dialogue Encadrer, spécifiez la largeur du périmètre en indiquant le nombre de pixels.



Sélection périphérique à laquelle un trait Aérographe est appliqué

Pour inverser une sélection

- 1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil Ajusteur de sélection , puis cliquez sur une sélection.
- 2 Dans la barre de menus, choisissez Sélection ► Modifier ► Lisser.
- 3 Répétez la commande de l'étape précédente jusqu'à ce que le tracé soit suffisamment lisse.



Sélection Avant (à gauche) et après (à droite) le lissage.

Élargissement ou rétrécissement des sélections

Vous pouvez élargir ou rétrécir une sélection selon un nombre défini de pixels. Lorsqu'elle est élargie, la sélection s'étend sur tous ses côtés en fonction du nombre de pixels indiqués. Lorsque vous la rétrécissez, elle se réduit sur tous ses côtés en fonction du nombre de pixels spécifié.

Pour élargir ou rétrécir une sélection

Action à réaliser	Procédure
Élargir une sélection	Cliquez sur le menu Sélection ► Modifier ► Élargir. Dans la boîte de dialogue Élargir, spécifiez le nombre de pixels.
Rétrécir une sélection	Cliquez sur le menu Sélection ► Modifier ► Rétrécir. Dans la boîte de dialogue Rétrécir, spécifiez le nombre de pixels.

Ajout ou soustraction depuis des sélections

Vous pouvez ajuster la taille et la forme d'une sélection en ajoutant ou en soustrayant des zones de sélection.

Pour ajouter à la sélection

- 1 Créez une sélection à l'aide de l'un des outils de sélection.
- 2 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton Ajouter à la sélection .
- 3 Sélectionnez la zone à ajouter.

Si vous utilisez l'outil Rectangle de sélection ou Ellipse de sélection, vous pouvez sélectionner une zone circulaire ou carrée en maintenant enfoncée la touche Maj. tout en faisant glisser.



Vous pouvez également ajouter à une sélection en maintenant enfoncée la touche Maj. et en sélectionnant la zone à ajouter. Si vous utilisez l'outil Rectangle de sélection ou Ellipse de sélection et que vous voulez sélectionner une zone circulaire ou carrée, vous devez relâcher la touche Maj. pendant un moment, puis réappuyer dessus tout en faisant glisser.

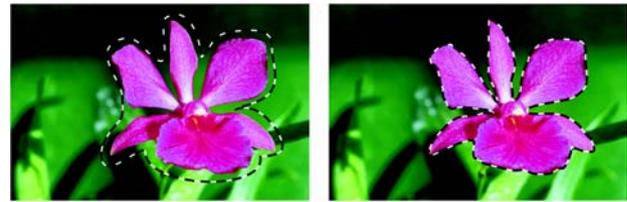
Lors de vos sélections, vous pouvez utiliser plusieurs outils de sélection, y compris l'outil Baguette magique. Si vous associez des sélections bitmap et des sélections tracées, une sélection bitmap en

résultera. Pour plus d'informations sur la création de sélections bitmap à l'aide de l'outil Baguette magique, voir « Pour sélectionner une zone avec la baguette magique » à la page 253.



Ajout d'une zone à une sélection tracée.

Ellipse de sélection et que vous voulez sélectionner une zone circulaire ou carrée, vous devez maintenir les touches Option + Maj. (Mac OS) ou Alt + Maj. (Windows) enfoncées tout en faisant glisser.



Retrait d'une sélection tracée.

Pour supprimer de la sélection

- 1 Créez une sélection à l'aide de l'un des outils de sélection.
- 2 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton Supprimer de la sélection .
- 3 Sélectionnez la zone à supprimer.

Si vous utilisez l'outil Rectangle de sélection ou Ellipse de sélection, vous pouvez sélectionner une zone circulaire ou carrée en maintenant enfoncée la touche Maj. tout en faisant glisser.



Vous pouvez également supprimer en maintenant la touche Option (Mac OS) ou Alt (Windows) enfoncée, puis en sélectionnant la zone à soustraire. Si vous utilisez l'outil Rectangle de sélection ou

Transformation des sélections

Les sélections tracées supportent bon nombre de transformations auxquelles les sélections bitmap sont réfractaires, quoiqu'il suffise de convertir une sélection bitmap en sélection tracée pour lui appliquer des transformations. Toutefois, sachez qu'après la conversion, la sélection ainsi modifiée ne comporte que deux niveaux de protection.

Pour déterminer la nature de la sélection, tracé ou bitmap, vous pouvez utiliser l'outil Ajusteur de sélection. Si la sélection est entourée de poignées lorsque cet outil est actif, il s'agit d'une sélection tracée. Sinon, il s'agit d'une sélection bitmap. Pour plus d'informations sur la création de sélections, voir « Création et enregistrement de sélections » à la page 250.

Définition du point de référence pour les transformations

Lors de la réalisation d'une transformation sur une sélection, vous pouvez choisir le point de référence de la transformation. Le point de référence se trouve au centre de la sélection par défaut. Cependant, vous pouvez déplacer le point de référence. La transformation s'effectue autour de ce point.

Pour définir le point de référence d'une transformation

- 1 Pour une sélection effectuée à l'aide de l'outil Ajusteur de sélection , choisissez l'outil Transformation  dans la boîte à outils.

Pointez vers le centre de la boîte de contour de la sélection.

Si l'outil de transformation  ne s'affiche pas dans la boîte à outils, cliquez sur l'icône de l'outil Ajusteur de plan pour ouvrir le menu contextuel, puis choisissez l'outil Transformation .

- 2 Faites glisser le point de référence vers le nouvel emplacement de la zone de travail.
Vous pouvez placer le point de référence en dehors de la sélection.



Vous pouvez redéfinir le point de référence à son emplacement par défaut en cliquant sur le mode Point de référence  de la barre de propriétés ou en choisissant le menu Edition ► Transformer ► Redéfinir le point de référence.

Déplacement des sélections

Vous pouvez déplacer les sélections tracées et bitmap vers un nouvel emplacement de la zone de travail.

Pour déplacer une sélection

- 1 Pour une sélection effectuée à l'aide de l'outil Ajusteur de sélection , choisissez l'outil Transformation  dans la boîte à outils.

Si l'outil de transformation  ne s'affiche pas dans la boîte à outils, cliquez sur l'icône de l'outil Ajusteur de plan pour ouvrir le menu contextuel, puis choisissez l'outil Transformation .

- 2 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le mode Déplacer .
Si vous maintenez la touche Maj. enfoncée, vous pouvez contraindre le mouvement vers un angle de 45 degrés depuis l'emplacement d'origine.
- 3 Une fois dans la boîte de contour, cliquez sur la sélection, puis faites-la glisser vers un nouvel emplacement de la zone de travail.
- 4 Dans la barre de propriétés, cliquez sur Finaliser la transformation .

Si vous préférez, vous pouvez appliquer la transformation en appuyant sur Entrée.

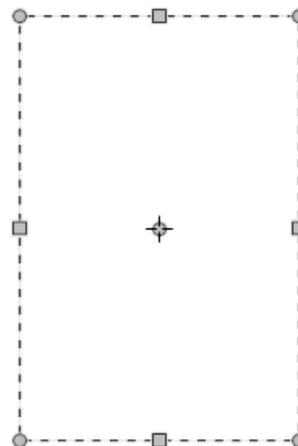


Vous pouvez déplacer une sélection bitmap avec l'outil Transformation ; toutefois, si une partie déborde de la zone de travail, elle est soustraite de la sélection.



Vous pouvez aussi déplacer une sélection tracée en faisant jouer les touches de direction de votre clavier. A l'aide de l'outil Transformation , cliquez sur la sélection, puis appuyez sur une touche de direction pour déplacer la sélection d'1 pixel. Maintenez la touche Maj. enfoncée pendant que vous appuyez sur une touche de direction pour déplacer la sélection de 4 pixels.

Vous pouvez également activer le mode Déplacer en choisissant le menu Edition ► Transformer ► Déplacer.



Pour remettre une sélection en position, utilisez l'outil Déplacer, puis faites glisser la sélection vers une nouvelle position. Une zone de sélection rectangulaire' affiche pendant que vous faites glisser la sélection.

Transformation d'une copie

Vous pouvez transformer une copie d'une sélection ou le contenu d'une couche active.

Pour transformer une copie

- 1 Maintenez enfoncée la touche Option (Mac) ou Alt (Windows), puis sélectionnez l'outil Transformation  dans la boîte à outils.

Si l'outil de transformation  ne s'affiche pas dans la boîte à outils, cliquez sur l'icône de l'outil Ajusteur de plan pour ouvrir le menu contextuel, puis choisissez l'outil Transformation .

- 2 Dans la barre de propriétés, cliquez sur un mode de transformation.

La transformation est appliquée au contenu copié.



Vous pouvez également transformer une copie en cliquant sur les touches Commande + Maj. + Option + T (Mac) ou CTRL + Maj. + Alt + T (Windows).

Mise à l'échelle et rotation des sélections tracées

Vous pouvez également mettre à l'échelle ou pivoter des sélections. La mise à l'échelle vous permet de modifier les dimensions d'une sélection. Vous pouvez également mettre à l'échelle un objet proportionnellement en préservant ses proportions.

Pour mettre à l'échelle une sélection

- 1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil Transformation .

Si l'outil de transformation  ne s'affiche pas dans la boîte à outils, cliquez sur l'icône de l'outil Ajusteur de plan pour ouvrir le menu contextuel, puis choisissez l'outil Transformation .

- 2 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le mode Echelle .
- 3 Suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau suivant.

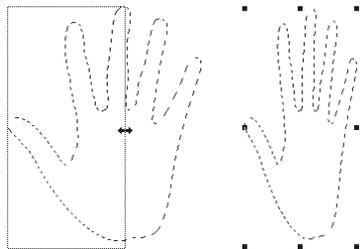
Action à réaliser	Procédure
Mettre une sélection à l'échelle dans une dimension	Faites glisser une poignée latérale, supérieure ou inférieure. Dans la barre de propriétés, cliquez sur Finaliser la transformation  .
Mettre une sélection à l'échelle dans deux dimensions	Faites glisser une poignée d'angle. Dans la barre de propriétés, cliquez sur Finaliser la transformation  .
Mettre à l'échelle tout en maintenant la forme de la sélection ou ses proportions	Maintenez enfoncée la touche Maj. tout en faisant glisser une poignée d'angle. Dans la barre de propriétés, cliquez sur Finaliser la transformation  .
Mettre à l'échelle autour du point de référence tout en maintenant la forme de la sélection ou ses proportions	Maintenez enfoncées les touches Alt + Maj. (Windows) ou Option + Maj. (Mac), puis faites glisser une poignée d'angle. Dans la barre de propriétés, cliquez sur Finaliser la transformation  .

Action à réaliser

Procédure

Mettre à l'échelle autour du point de référence

Maintenez enfoncées les touches Alt (Windows) ou Option (Mac), puis faites glisser une poignée d'angle. Dans la barre de propriétés, cliquez sur Finaliser la transformation .



Faites glisser une poignée latérale pour redimensionner horizontalement.



Vous pouvez également activer le mode Echelle en choisissant le menu Edition ► Transformation ► Redimensionner.

Pour pivoter une sélection

1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil Transformation



Si l'outil de transformation  ne s'affiche pas dans la boîte à outils, cliquez sur l'icône de l'outil Ajusteur de

plan pour ouvrir le menu contextuel, puis choisissez l'outil Transformation .

2 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le mode Pivoter



3 Positionnez le pointeur en dehors du cadre de la boîte de contour de la sélection.

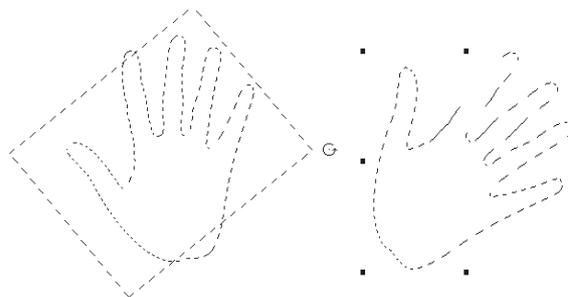
4 Faites glisser une poignée d'angle.

Si vous voulez contraindre la rotation par incréments de 15 degrés, maintenez la touche Maj. enfoncée tout en faisant glisser.

5 Dans la barre de propriétés, cliquez sur Finaliser la transformation .



Vous pouvez également activer le mode Pivoter en choisissant le menu Edition ► Transformation ► Pivoter.



Rotation d'une sélection.

Inclinaison et déformation des sélections tracées

Vous pouvez incliner et déformer des sélections tracées. L'inclinaison incline de façon non proportionnelle les dimensions verticales et horizontales d'une sélection. La déformation d'une sélection vous permet de déplacer les côtés ou les coins d'une sélection dans des directions différentes. Par exemple, vous pouvez écraser ou étendre la sélection. En outre, il vous est possible d'utiliser la déformation de perspective pour donner du relief à un objet. L'inclinaison de la déformation vous permet d'obtenir un aspect 3D.

Pour incliner une sélection

- 1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil Transformation .

Si l'outil de transformation  ne s'affiche pas dans la boîte à outils, cliquez sur l'icône de l'outil Ajusteur de plan pour ouvrir le menu contextuel, puis choisissez l'outil Transformation .

- 2 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le mode Inclinaison .
- 3 Positionnez le pointeur en dehors du cadre de la boîte de contour de la sélection.
- 4 Faites glisser une poignée latérale.
Si vous voulez incliner uniquement le côté sélectionné, maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac) enfoncée tout en faisant glisser la poignée latérale.

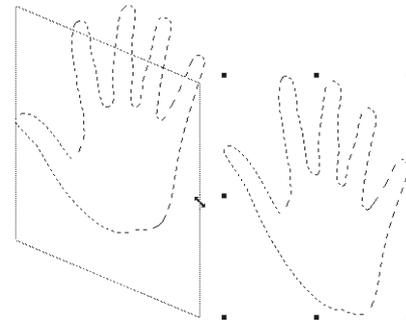
Si vous voulez incliner uniquement le côté opposé, maintenez enfoncée la touche Maj. tout en faisant glisser la poignée latérale.

Si vous voulez verrouiller le côté et le plan, maintenez enfoncées les touches Maj. + Alt (Windows) ou Maj. + Option (Mac).

- 5 Dans la barre de propriétés, cliquez sur Finaliser la transformation .



Vous pouvez également activer le mode Incliner en choisissant le menu Edition ► Transformer ► Incliner.



Inclinaison d'une sélection.

Pour déformer une sélection

- 1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil Transformation .

Si l'outil de transformation  ne s'affiche pas dans la boîte à outils, cliquez sur l'icône de l'outil Ajusteur de plan pour ouvrir le menu contextuel, puis choisissez l'outil Transformation .

2 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le mode Déformer .

3 Faites glisser une poignée d'angle.

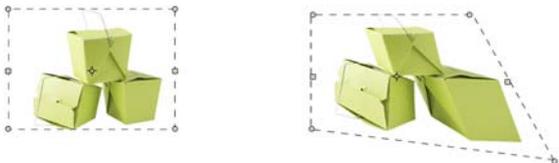
Si vous voulez contraindre la déformation sur l'axe horizontal ou vertical, maintenez enfoncée la touche Maj. tout en faisant glisser une poignée d'angle.

Si vous voulez déformer la sélection par rapport au point de référence, maintenez enfoncée la touche Option tout en faisant glisser une poignée d'angle.

4 Dans la barre de propriétés, cliquez sur Finaliser la transformation .



Vous pouvez également activer le mode Déformer en choisissant le menu Edition ▶ Transformer ▶ Déformer.



Une sélection avant (à gauche) et après (à droite) la déformation.

Pour déformer la perspective d'une sélection

1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil Transformation .

Si l'outil de transformation  ne s'affiche pas dans la boîte à outils, cliquez sur l'icône de l'outil Ajusteur de plan pour ouvrir le menu contextuel, puis choisissez l'outil Transformation .

2 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le mode Déformation perspective .

3 Faites glisser une poignée d'angle.

Si vous voulez contraindre la déformation sur l'axe horizontal ou vertical, maintenez enfoncée la touche Maj. tout en faisant glisser une poignée d'angle.

4 Dans la barre de propriétés, cliquez sur Finaliser la transformation .



Vous pouvez également activer le mode Déformation perspective en choisissant le menu Edition ▶ Transformer ▶ Déformation perspective.



Une sélection avant (à gauche) et après (à droite) l'inclinaison de perspective.

Annulation des transformations

Si la transformation ne vous convient pas, vous pouvez l'annuler et remettre la sélection dans son état précédent.

Pour annuler une transformation

- Dans la barre de propriétés, cliquez sur Annuler la transformation  ou appuyez sur la touche Echap.

Bruce Hamilton Dorn



Dan Milligan



Gracjana Zielinska



Plans

Lorsque vous ouvrez un nouveau document et que vous créez une image, vous travaillez directement sur un plan d'arrière-plan appelé zone de travail. Vous pouvez ajouter d'autres plans, afin de manipuler les éléments visuels de l'image indépendamment de la zone de travail.

Les plans sont l'un des atouts majeurs de la création d'images en environnement numérique : ils permettent d'expérimenter librement diverses compositions et effets sans risque d'un changement irrémédiable. Le format de fichier de Corel Painter conserve les plans lors de l'enregistrement du document, ce qui permet de le modifier ultérieurement. Il est inutile de reprendre de A à Z : il suffit de modifier un ou plusieurs plans. Vous bénéficiez ainsi d'un environnement particulièrement dynamique et flexible.



Les plans sont comme des feuilles quasi transparents. En appliquant de la peinture sur un plan, vous foncez l'image sous-jacente. Les zones d'un plan qui ne contiennent aucune image restent transparentes.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- Initiation aux plans
- Gestion des plans
- Modification de plans

Initiation aux plans

Corel Painter utilise différents types de plans ; la façon dont vous travaillez sur chaque plan dépend du type de données qu'il regroupe. Vous gérez les plans à l'aide de la palette Plans et vous les modifiez avec l'outil Ajusteur de plan. Vous pouvez également créer, nommer, enregistrer et supprimer des plans.

Quelques bases

Dans Corel Painter, les plans sont des objets qui contiennent des données graphiques. Chacun étant un objet distinct, vous pouvez le déplacer et le modifier sans interférer avec les données graphiques de la zone de travail ou d'autres plans. De même, vous travaillez sur la zone de travail sans interférer avec les autres plans.

Les plans peuvent contenir des images à base de pixels ou de formes vectorielles. La façon dont vous travaillez sur un plan dépend du type de données qu'il regroupe. Lorsque vous utilisez des plans, vous faites appel à la palette Plans et à l'outil Ajusteur de plan.

Types de plans

Les plans peuvent contenir deux types d'images :

- Images à base de pixels (bitmap)
- Images à base de formes vectorielles

Corel Painter comprend également des types de plans spécialisés :

- Plans d'objets flottants
- Plans de référence
- Plans dynamiques
- Plans Aquarelle
- Plans Encre liquide

Certaines fonctions de Corel Painter ne s'appliquent qu'aux plans bitmaps par défaut. Si vous souhaitez utiliser ces fonctions sur des formes, des plans dynamiques, Aquarelle, Encre liquide, etc., vous devez les convertir en plans par défaut.

Plans bitmaps

Vous pouvez créer des images bitmaps sur un plan en utilisant n'importe quel style, sauf : les styles Aquarelle, Encre liquide et les styles qui font appel à la méthode Aquarelle. Vous pouvez aussi créer ce type de plan en collant ou en insérant une image.

Les plans ont un rôle prédominant dans des fonctions plus spécialisées, comme la création d'un fichier de peinture au jet, l'incorporation d'une adresse URL dans une image ou la création d'une animation.

Plans vectoriels

Les formes sont des objets vectoriels. Lorsque vous créez une forme à l'aide des outils de forme (Plume, Main libre, Forme rectangulaire, Forme ovale, Texte), Corel Painter ajoute automatiquement un nouveau plan au document. Chaque forme devient un plan individuel ; vous pouvez associer des formes ou les fusionner en une seule forme.

Les formes ne comportent aucune information relative aux pixels. Pour travailler sur les pixels, par exemple pour peindre dans une forme ou la remplir d'un dégradé, vous devez convertir la forme en plan bitmap.

Ce chapitre contient des informations destinées à vous aider à gérer les formes dans la palette Plans. Pour plus d'informations sur la création et l'utilisation des formes, voir « Formes » à la page 329.

Plans d'objets flottants

Les plans des objets flottants contiennent des images qui peuvent être déplacées dans le plan. Pour plus d'informations, voir « Utilisation d'objets flottants » à la page 292.

Plans de référence

Les plans de référence sont des représentations d'autres plans à basse résolution. Les plans de référence permettent de manipuler plus facilement des plans standard. Pour plus d'informations, voir « Utilisation des plans de référence » à la page 294.

Plans dynamiques

Les plans dynamiques confèrent des effets dynamiques à l'image sous-jacente. Certains plans dynamiques, comme les plans dynamiques Sous-verre et Égaliser, modifient une zone spécifique de l'image sous-jacente afin de produire des effets. D'autres plans dynamiques, comme le plan Métal liquide, interagissent avec l'image sous-jacente lorsque vous tracez des traits.

Les plans dynamiques se distinguent des autres effets car ils représentent des objets distincts : vous pouvez y accéder à partir de la palette Plans et mettre à jour leurs options pour les modifier à tout moment.

Ce chapitre est destiné à vous aider à gérer les plans dynamiques dans la palette Plans. Pour plus d'informations sur la création et l'utilisation de plans dynamiques, voir « Extensions dynamiques » dans l'aide.

Plans Aquarelle

Le plan Aquarelle est réservé aux styles Aquarelle. Il permet à la peinture appliquée en style Aquarelle de se mélanger et de se diffuser. Vous pouvez créer plusieurs plans Aquarelle dans un document. Ces plans font partie de la hiérarchie des plans et ils apparaissent dans la palette correspondante, où ils sont identifiés par une icône en forme de goutte bleue .

Dans les précédentes versions, les traits effectués à l'aide de styles Aquarelle résidaient sur le plan Zone de travail et ne pouvaient donc pas être modifiés. Désormais, lorsque vous appliquez un style Aquarelle à la zone de travail ou à un plan d'image, un nouveau plan Aquarelle est automatiquement créé. Vous pouvez modifier des plans Aquarelle tout comme les autres plans en les gommant et en les rendant flous, sans pour autant affecter les autres plans.

Plans Encre liquide

Le plan Encre liquide est réservé aux styles Encre liquide. Vous pouvez créer plusieurs plans Encre liquide dans un document. Ces plans font partie de la hiérarchie des plans et ils apparaissent dans la palette correspondante, où ils sont identifiés par une icône en forme de goutte noire .

Lorsque vous appliquez l'un des styles Encre liquide à la zone de travail ou à un plan d'image, un nouveau plan Encre liquide est automatiquement créé. Vous pouvez modifier les plans Encre liquide sans affecter les autres plans.

Palette Plans

Tous les plans d'un document sont répertoriés dans la palette Calques. Des options permettent de les sélectionner, de les masquer, de les verrouiller, de les supprimer, de leur donner un nom et de les associer.

Vous pouvez activer les fonctions et commandes associées aux plans à l'aide des boutons se trouvant dans la partie inférieure de la palette, ainsi que du menu de la palette auquel vous accédez en cliquant sur la flèche dans le coin supérieur droit de la palette.

Dans la palette Plans, des icônes apparaissent en regard de chaque plan pour en indiquer le type et les caractéristiques. Le tableau ci-dessous répertorie les icônes qui apparaissent dans la palette Plans :

 Plan bitmap	 Objet flottant	 Groupe développé
 Plan Aquarelle	 Plan de référence	 Plan visible
 Plan Encre liquide	 Plan dynamique	 Plan masqué
 Plan Forme	 Plan groupé	 Plan verrouillé

Dans la palette Plans, vous pouvez définir l'opacité d'un plan et choisir un mode de fusion. Pour plus d'informations, voir « Réglage de l'opacité d'un plan » à la page 295. Pour plus d'informations sur les modes de fusion, voir « Fusion des plans à l'aide de modes de fusion » à la page 296.

La palette Informations contient des informations sur les dimensions et la position du contenu du plan. Pour plus d'informations, voir « Utilisation de la palette Informations » dans l'aide.

Pour afficher la palette Plans

- Cliquez sur le menu Fenêtre ► Plans.
Si la palette n'est pas développée, cliquez sur la flèche correspondante.

Pour convertir en plan par défaut

- 1 Dans la palette Plans, sélectionnez le plan à convertir.
Vous pouvez convertir les types de plans suivants : forme, Aquarelle, Encre liquide et plans dynamiques.

- 2 Cliquez sur la flèche dans le coin supérieur de la palette et choisissez Convertir en plan par défaut.

Outil Ajusteur de plan

L'outil Ajusteur de plan permet de sélectionner et d'utiliser des plans. Lorsque vous choisissez l'outil Ajusteur de plan dans la boîte à outils, la barre de propriétés contient des options permettant de sélectionner automatiquement des plans et de changer l'emplacement d'un plan dans la hiérarchie. Pour plus d'informations, voir « Sélection des plans » à la page 280. Pour plus d'informations sur la modification de la hiérarchie de plans, voir « Modification de la hiérarchie des plans » à la page 285.

L'outil Ajusteur de plan vous permet également de couper, copier, coller et dupliquer les plans. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Création de plans » à la page 275.

Création de plans

Vous pouvez créer de nouveaux plans bitmap, Aquarelle ou Encre liquide directement dans la palette. Il est également possible de dupliquer des plans et de les copier d'un document à un autre.

La position d'un plan dans la hiérarchie des plans de la palette Plans dépend de la façon dont il a été créé. Si vous créez un plan en utilisant un bouton de la palette Plans, une commande du menu Plans ou un raccourci clavier, le nouveau plan est placé directement au-dessus du plan

sélectionné. Si le plan sélectionné appartient à un groupe, le nouveau plan est ajouté au groupe. Si un groupe de plans est sélectionné, le plan est placé au-dessus du groupe. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Association de plans » à la page 287.

Vous pouvez aussi créer un plan en le basant sur une sélection. Pour ce faire, copiez ou convertissez le contenu d'une sélection dans un nouveau plan. Pour plus d'informations sur la création de sélections, voir « Création de sélections » dans l'aide. Vous pouvez également utiliser la sélection pour copier le contenu de plusieurs plans.

Pour plus d'informations sur la création de plans dynamiques, voir « Création de plans dynamiques » dans l'aide. Pour plus d'informations sur la création de plans vectoriels, voir « Création de formes » à la page 332.

Pour créer un plan

- Cliquez sur un des boutons suivants au bas de la palette Plans :
 -  Nouveau plan
 -  Nouveau plan Aquarelle
 -  Nouveau plan Encre liquide



Vous pouvez également créer un plan en cliquant sur la flèche dans le coin supérieur de la palette et en choisissant Nouveau plan, Nouveau plan Aquarelle ou Nouveau plan Encre liquide.

Pour dupliquer ou copier et coller un plan

- 1 Choisissez l'outil Ajusteur de plan  dans la boîte à outils.
- 2 Dans la barre de propriétés, cochez la case Sélection automatique de plan.
- 3 Choisissez l'une des tâches détaillées dans le tableau suivant :

Action à réaliser

Procédure

Dupliquer un plan

Dans la fenêtre du document, maintenez enfoncée la touche Option (Mac OS) ou Alt (Windows) et cliquez sur le plan.

Une réplique du plan est créée au-dessus du plan d'origine. Faites glisser le nouveau plan pour faire apparaître l'original dans la fenêtre du document.

Copier un plan d'un document à un autre

Dans la fenêtre de document, sélectionnez un plan et effectuez l'une des opérations suivantes :

- Dans la fenêtre du document, faites glisser le plan vers un autre document.
- Choisissez Édition ► Copier, affichez l'autre document et choisissez Édition ► Coller.



Pour plus d'informations, voir « Sélection des plans » à la page 280.



Vous pouvez également coller un plan copié dans le presse-papiers dans un nouveau document en choisissant **Édition** ► **Coller** dans une nouvelle image.

Pour créer un plan en fonction d'une sélection

- 1 Effectuez une sélection.
- 2 Choisissez l'une des tâches détaillées dans le tableau suivant :

Action à réaliser	Procédure
Convertir la sélection en plan	Choisissez Sélection ► Objet flottant ou cliquez sur la sélection avec l'outil Ajusteur de plan  .
Convertir, couper et déplacer la sélection sur un plan	Faites glisser la sélection à l'aide de l'outil Ajusteur de plan .
Copier la sélection sur un plan	Maintenez enfoncée la touche Option (Mac OS) ou Alt (Windows) et cliquez sur la sélection avec l'outil Ajusteur de plan .
Copier et déplacer la sélection sur un plan	Maintenez enfoncée la touche Option (Mac OS) ou Alt (Windows) et faites glisser la sélection à l'aide de l'outil Ajusteur de plan .



Vous pouvez également convertir une sélection en plan en la faisant pivoter, en la redimensionnant, en la déformant ou en lui appliquant une symétrie. Pour plus d'informations, voir « **Utilisation d'effets d'orientation** » dans l'aide.

Vous pouvez également créer un nouveau plan en copiant ou en coupant une sélection que vous collerez ensuite.

Pour copier une sélection issue de plusieurs plans

- 1 Effectuez une sélection.
- 2 Choisissez **Édition** ► **Copie fusionnée**.



Vous pouvez également copier depuis plusieurs plans en appuyant sur les touches **Commande + Option + C** (Mac OS) ou **Ctrl + Alt + C** (Windows).

Attribution d'un nom aux plans

Corel Painter affecte un nom par défaut à chaque plan (ou groupe) créé. Ce nom indique le type d'objet et la chronologie de création. Par exemple, les plans bitmap s'intitulent **Plan 1**, **Plan 2** et ainsi de suite. Le titre donné à une forme dépend de l'outil qui a servi à la créer : **Rect #** pour l'outil **Forme rectangulaire**, **Ovale #** pour l'outil **Forme ovale** et **Forme [1]** pour les outils **Plume** et **Main libre**.

Plus vous ajoutez de plans et de groupes dans un document, plus vous aurez de difficultés à vous rappeler ce à quoi correspond chaque plan. Il est donc conseillé de donner aux plans et groupes des appellations représentatives, voire mnémotechniques.

Pour donner un nom à un plan ou à un groupe

- 1 Sélectionnez un plan ou un groupe dans la palette.
- 2 Cliquez sur la flèche dans le coin supérieur de la palette et choisissez Attributs.
- 3 Dans la boîte de dialogue Attributs du plan, tapez un nouveau nom dans la zone Nom.



Dans le cas des plans bitmaps et des plans de référence, double-cliquez sur l'élément dans la palette ou sélectionnez-le et appuyez sur Retour (Mac OS) ou Entrée (Windows).

Vous ne pouvez pas modifier le nom du plan de la zone de travail.

Les commentaires permettent d'ajouter des informations aux plans. Pour plus d'informations, voir « Ajout de commentaires à un plan » dans l'aide.

Enregistrement de fichiers contenant des plans

Corel Painter permet d'enregistrer vos documents au format RIFF avec leurs plans : vous les retrouvez lorsque vous ouvrez à nouveau le fichier. Le format RIFF est le seul qui préserve les plans tels quels.

Si vous enregistrez un document Corel Painter au format PSD (Photoshop), tous les plans sont convertis en plans transparents standard de Photoshop. Photoshop ne préserve pas les groupes, mais chaque plan d'un groupe devient un plan dans Photoshop. Pour plus d'informations sur le groupement de plans dans Corel Painter, voir « Association de plans » à la page 287.

Si vous enregistrez un document Corel Painter au format PSD, n'oubliez pas que les modes de fusion des plans de Corel Painter sont convertis en mode de fondu dans Photoshop :

Mode de fusion Corel Painter Mode de fusion Photoshop

Gélatine	Obscurcir
Recouvrement Gélatine	Non converti
Colorisé	Couleur
Inversé	Normal
Texture d'ombrage	Produit
Magique	Éclaircir
Pseudo-couleurs	Normal
Normal	Normal
Dissous	Dissous
Produit	Produit
Superposition	Superposition
Incrustation	Incrustation
Lumière tamisée	Lumière tamisée
Lumière crue	Lumière crue
Assombrir	Assombrir
Éclaircir	Éclaircir
Différence	Différence
Teinte	Teinte
Saturation	Saturation
Couleur	Couleur
Luminosité	Luminosité

Pour plus d'informations sur les modes de fusion des plans, voir « Fondu des plans à l'aide de modes de fusion » à la page 296.

Si vous enregistrez un fichier dans un autre format que RIFF ou PSD, les plans se déposent (ou fusionnent) pour former une seule image de fond.

Suppression de plans

Vous pouvez supprimer des plans de la palette Plans, mais pas celui de la zone de travail.

Pour supprimer un plan

- 1 Sélectionnez le plan dans la palette.
- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Cliquez sur la flèche dans le coin supérieur de la palette et choisissez Supprimer.
 - Cliquez sur le bouton Supprimer  au bas de la palette Plans.



Vous pouvez également supprimer les formes vectorielles en appuyant sur Suppression (Mac OS) ou Retour arrière (Windows).

Il est impossible de supprimer le plan de la zone de travail.

Gestion des plans

Pour gérer les plans d'un document, vous pouvez les sélectionner, les verrouiller, les afficher ou les masquer ou encore modifier leur position dans la hiérarchie.

Sélection des plans

Il est indispensable de sélectionner un plan pour le modifier. Sinon, toutes les modifications effectuées s'appliquent à la zone de travail. L'option Sélection automatique de plan modifie votre capacité à sélectionner et déplacer des plans à l'aide de l'outil Ajusteur de plan.

Par défaut, l'option Sélection automatique de plan est désactivée. Cela signifie que le plan sélectionné est « verrouillé » : l'outil Ajusteur de plan n'affecte que le ou les plans sélectionnés. Autrement dit, vous ne pouvez pas sélectionner un plan en cliquant dessus dans la fenêtre du document, mais en cliquant dessus dans la palette Plans. Lorsque l'option Sélection automatique de plan est activée, vous pouvez sélectionner automatiquement les plans avec l'outil Ajusteur de plan en cliquant sur le contenu d'un plan dans la fenêtre du document.

Pour sélectionner un plan

Action à réaliser	Procédure
Sélectionner un seul plan	Effectuez l'une des opérations suivantes : <ul style="list-style-type: none">• Cliquez sur un plan de la palette.• Choisissez l'outil Ajusteur de plan  dans la boîte à outils. Cochez la case Sélection automatique de plan dans la barre de propriétés, puis cliquez n'importe où dans le contenu du plan.
Sélectionner plusieurs plans	Effectuez l'une des opérations suivantes : <ul style="list-style-type: none">• Dans la palette Plans, appuyez sur la touche Maj. tout en cliquant sur chacun des plans à sélectionner.• Choisissez l'outil Ajusteur de plan dans la boîte à outils. Après avoir coché la case Sélection automatique de plan dans la barre de propriétés, faites glisser la souris sur les plans à sélectionner dans la fenêtre du document.
Pour sélectionner tous les plans d'un document	Cliquez sur la flèche dans le coin supérieur de la palette Plans et choisissez Sélectionner tous les plans. Tous les plans à l'exception de la zone de travail sont sélectionnés.



Vous pouvez également appuyer sur la touche F pour activer l'outil Ajusteur de plan.

Si vous travaillez avec une forme, vous pouvez activer l'outil Sélection de forme en cliquant deux fois sur une forme avec l'outil Ajusteur de plan.

Pour annuler une sélection de plan

- Dans la palette Plans, cliquez sur Zone de travail (dernier élément de la liste).

L'annulation de la sélection d'un ou de plusieurs plans entraîne la sélection automatique du plan Zone de travail.



Vous pouvez également cliquer sur la flèche dans le coin supérieur de la palette Plans et choisir Désélectionner.

Déplacement des plans

Quand un plan est sélectionné, vous pouvez déplacer son contenu n'importe où dans le document pour réorganiser l'image.



Le repositionnement du contenu d'un plan permet de recréer rapidement et facilement une autre disposition.

Pensez au contenu d'un plan comme s'il était entouré d'une boîte de contour invisible. Cette boîte de contour est un rectangle qui délimite les bords gauche, droit, supérieur et inférieur du contenu du plan. Lorsque vous déplacez ou alignez un plan, vous intervenez sur les dimensions et la position de cette boîte et non sur le plan intégral. Ceci permet de positionner facilement le contenu d'un plan par rapport à la zone de travail.



Ce plan contient un trait. Le contenu est défini par une boîte de contour invisible (indiquée dans l'image par un contour en pointillé).

Les indicateurs de plan constituent une représentation visuelle de cette boîte de contour. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Affichage des indicateurs de plan » à la page 286.

Pour déplacer légèrement un plan

- 1 Dans la palette Plans, sélectionnez le plan ou le groupe à déplacer.
- 2 Choisissez l'une des tâches détaillées dans le tableau suivant :

Action à réaliser	Procédure
Déplacer un plan	Choisissez l'outil Ajusteur de plans  dans la boîte à outils, puis faites glisser le plan sélectionné dans la fenêtre du document.
Déplacer un plan pixel par pixel	Utilisez les touches fléchées pour déplacer le plan sélectionné pixel par pixel.

Pour placer un plan à un endroit spécifique

- 1 Sélectionnez un plan ou un groupe dans la palette.
- 2 Cliquez sur la flèche du menu de la palette et choisissez Attributs.
- 3 Dans la boîte de dialogue Attributs du plan, entrez des valeurs dans les zones suivantes :

- Haut : distance en pixels entre le bord supérieur de la zone de travail et le bord supérieur du contenu du plan. Augmentez cette valeur pour faire descendre le plan ou réduisez-la pour le remonter.
- Gauche : distance en pixels entre le bord gauche de la zone de travail et le bord gauche du contenu du plan. Augmentez cette valeur pour déplacer le plan vers la droite ou réduisez-la pour le déplacer vers la gauche.



Si vous utilisez des valeurs négatives ou des valeurs supérieures aux dimensions de la zone de travail, une partie du plan ou le plan entier dépasse la zone de travail.



Vous pouvez également ouvrir la boîte de dialogue Attributs du plan pour déplacer le plan pixel par pixel en cliquant deux fois sur l'élément dans la palette Plans ou en sélectionnant un élément et en appuyant sur Retour (Mac OS) ou Entrée (Windows).

Alignement des plans

Vous pouvez aligner des plans horizontalement ou verticalement. Lorsque vous alignez des plans, Corel Painter définit par des calculs le point de « destination » de l'alignement. Par exemple, si vous alignez les plans à gauche, la destination représente le point le plus à gauche de tous les plans sélectionnés. Si vous procédez à un alignement

horizontal vers le centre, la destination est le point central entre le bord le plus à gauche et le bord le plus à droite des plans sélectionnés.

Ensuite, Corel Painter aligne le bord correspondant de la boîte de contour de chaque plan sélectionné sur le point de destination.

Par exemple, si vous alignez des plans à gauche, chaque plan est déplacé de sorte que le bord gauche de sa boîte de contour soit aligné sur le point de destination. Si vous alignez des plans horizontalement sur le centre, chaque plan est déplacé de sorte que le point central de sa boîte de contour soit aligné sur le point de destination.



Le bord gauche de l'image correspond au point le plus à gauche de tous les plans (image de gauche). Les plans sont alignés horizontalement sur la gauche, sur le point le plus à gauche (image de droite).

Pour aligner des plans

- 1 Sélectionnez les plans ou les groupes à aligner.
- 2 Choisissez Effets ► Objets ► Aligner.
- 3 Dans la boîte de dialogue Alignement, activez une des options Horizontal :

- L'option Gauche aligne les bords gauches du contenu des plans.
 - L'option Centre aligne horizontalement les points centraux du contenu des plans.
 - L'option Droite aligne les bords droits du contenu des plans.
 - L'option Aucun préserve l'alignement horizontal initial.
- 4 Activez l'une des options Vertical suivantes :
- L'option Haut aligne les bords supérieurs du contenu des plans.
 - L'option Milieu aligne verticalement les points centraux du contenu des plans.
 - L'option Bas aligne les bords inférieurs du contenu des plans.
 - L'option Aucun préserve l'alignement vertical initial.

Verrouillage des plans

Vous pouvez verrouiller les plans pour éviter de les modifier accidentellement. Une fois verrouillé, un plan ne peut plus être sélectionné à l'aide de l'outil Ajusteur de plan dans la fenêtre du document. Vous pouvez toutefois déplacer légèrement un plan ou une forme verrouillée. Pour plus de détails, reportez-vous à la rubrique « Utilisation des plans de référence » à la page 294.

Pour verrouiller ou déverrouiller un plan

- 1 Sélectionnez le plan dans la palette Plans.

2 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Dans la palette Plans, cliquez sur le bouton Verrouiller le plan .
- Cliquez sur la flèche dans le coin supérieur de la palette et choisissez Verrouiller ou Déverrouiller.

Licône signalant qu'un plan est verrouillé  s'affiche en regard d'un plan verrouillé dans la palette.

Visualisation des plans

Vous pouvez changer la vue d'une image dans la fenêtre du document en modifiant les réglages de visibilité des plans. Cette fonction est très utile, tant pour la composition d'une image que pour l'application d'effets spéciaux. Masquez un plan pour mieux voir celui qui se trouve en dessous. Vous pouvez également définir différents aspects d'une image pour créer des substitutions sur une page Internet. Pour plus d'informations sur la création de substitutions, voir « Création de substitutions à partir de coupes d'image » dans l'aide.



À gauche, les plans du fond sont masqués, à droite, ils sont affichés.

Les réglages de visibilité des plans restent actifs lorsque vous imprimez ou enregistrez les documents dans certains formats de fichier. Autrement dit, le contenu des plans masqués n'est pas imprimé ni enregistré. Toutefois, lorsque vous enregistrez un document au format RIFF ou PSD, celui-ci conserve ses plans masqués. Pour plus d'informations, voir « Enregistrement de fichiers contenant des plans » à la page 278.

Pour afficher ou masquer un plan sur la zone de travail

- Dans la palette Plans, cliquez sur l'icône œil située en regard du nom du plan ou de la zone de travail.
Lorsque l'œil est fermé , le plan est invisible dans la fenêtre du document. S'il est ouvert , le plan est visible.



Vous pouvez afficher ou masquer plusieurs plans à la fois en faisant glisser la souris sur les icônes œil dans la palette Plans. L'état de la première icône œil sur laquelle vous faites glisser la souris détermine l'action qui sera réalisée sur les autres plans. Par exemple, si vous faites glisser la souris sur un plan masqué, puis sur d'autres plans dont certains sont visibles et d'autres sont masqués, tous deviendront visibles.

Modification de la hiérarchie des plans

La hiérarchie des plans détermine l'interaction des plans dans un document. Lorsque vous créez un plan bitmap, il apparaît sur les plans existants (lorsque la zone de travail est sélectionnée) ou sur le plan sélectionné. Les nouveaux plans Aquarelle, Encre liquide et dynamiques sont toujours créés au-dessus des plans existants. Selon ses caractéristiques de transparence, de masquage et de fusion, le nouveau plan masque ou modifie les plans sous-jacents.

La hiérarchie des plans d'un document est indiquée dans la palette Plans. Le dernier plan est toujours la zone de travail.



Changez la hiérarchie des plans pour créer des effets différents.

Pour modifier la position d'un plan dans la hiérarchie

- 1 Choisissez l'outil Ajusteur de plan  dans la boîte à outils.
- 2 Dans la palette de plans, sélectionnez le plan à repositionner dans la hiérarchie.

- 3 Dans la barre de menus, choisissez Plans et effectuez l'une des opérations suivantes :

- Déplacer à l'arrière-plan
- Déplacer au premier plan
- Déplacer d'un plan vers le bas
- Déplacer d'un plan vers le haut



Lorsqu'un document contient des plans qui ne se chevauchent pas, il est possible que les commandes Déplacer d'un plan vers le haut et Déplacer d'un plan vers le bas déplacent le plan sélectionné de plusieurs plans. Cela est dû au fait que les plans qui ne se chevauchent pas sont considérés comme étant au même niveau. Les commandes Déplacer d'un plan vers le haut et Déplacer d'un plan vers le bas déplacent le ou les plans sélectionnés au-dessus ou en dessous du niveau suivant. Pour placer un plan entre des plans qui ne se chevauchent pas, faites-le glisser dans la palette Plans.



Vous pouvez aussi repositionner un plan en le faisant glisser jusqu'à son nouvel emplacement dans la palette Plans, en cliquant sur le bouton Déplacer à l'arrière-plan , Déplacer au premier plan , Déplacer d'un plan vers le bas  ou Déplacer d'un plan vers le haut  dans la barre de propriétés.

Position d'un plan

La palette Informations indique la taille et la position du contenu du plan sélectionné dans la zone de travail. Voyez la zone du plan qui contient des dessins comme étant comprise dans une boîte de contour. La palette Informations indique les dimensions et la position de la boîte de contour et non de l'intégralité du plan. Ceci facilite le repérage et la définition de la taille du contenu du plan dans le document.

La liste suivante répertorie les informations fournies dans la palette Informations :

- X correspond à la coordonnée x du pointeur sur la zone de travail, en pixels.
- Y correspond à la coordonnée y du pointeur sur la zone de travail, en pixels.
- L correspond à la largeur du contenu du plan, en pixels.
- H correspond à la hauteur du contenu du plan, en pixels.
- H correspond à la position du bord supérieur de la boîte de contour du plan, mesurée en pixels à partir du bord supérieur de la zone de travail.
- G correspond à la position du bord gauche de la boîte de contour du plan, mesurée en pixels à partir du bord gauche de la zone de travail.
- B correspond à la position du bord inférieur de la boîte de contour du plan, mesurée en pixels à partir du bord supérieur de la zone de travail.

- D correspond à la position du bord droit de la boîte de contour du plan, mesurée en pixels à partir du bord gauche de la zone de travail.

Dans la fenêtre du document, vous pouvez également faire apparaître des indicateurs qui marquent les coins du contenu du plan sélectionné. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Affichage des indicateurs de plan » à la page 286.

Affichage des indicateurs de plan

Vous pouvez faire apparaître les indicateurs de plan pour afficher des poignées aux coins du contenu d'un plan lorsqu'il est sélectionné. Vous pouvez également afficher des informations sur la taille et la position du contenu du plan sur la zone de travail. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Position d'un plan » à la page 286.



Affichage des indicateurs de plan pour marquer les coins d'un plan sélectionné.

Pour afficher la palette Informations

- Cliquez sur le menu Fenêtre ► Infos.

Si la palette n'est pas ouverte, cliquez sur la flèche correspondante.

Pour afficher les indicateurs de plan

- 1 Dans la palette Plans, sélectionnez un plan autre que la zone de travail.
- 2 Cliquez sur la flèche dans le coin supérieur de la palette et choisissez Afficher les indicateurs de plan.



Pour masquer les indicateurs de plan, cliquez sur la flèche dans le coin supérieur de la palette et choisissez Masquer les indicateurs de plan.

Association de plans

Une fois que vous avez associé des plans, vous pouvez les manipuler comme une seule et même entité. Un groupe peut recevoir n'importe quelle combinaison de plans : des plans bitmaps, Aquarelle, Encre liquide, formes vectorielles et dynamiques.

Vous pouvez déplacer, renommer, masquer, afficher, verrouiller et définir des options pour un groupe tout comme vous procéderiez pour un plan. En revanche, il est impossible de peindre à travers les plans d'un groupe ou de changer le mode de fusion d'un groupe ; vous devez unifier le groupe en un seul plan pour pouvoir peindre sur celui-ci.

Pour travailler sur les plans d'un groupe, vous devez d'abord ouvrir le groupe. Pour manipuler à nouveau le groupe comme une seule entité, vous devez le refermer. Le fait d'unifier un groupe réduit son contenu à un seul plan.

Si vous créez un plan en utilisant un bouton de la palette Plans, une commande du menu Plans ou un raccourci clavier alors qu'un plan appartenant à un groupe est sélectionné, le nouveau plan est ajouté à ce groupe. Si le groupe entier est sélectionné, le plan est placé au-dessus du groupe.

Pour créer un groupe

- 1 Dans la palette Plans, sélectionnez ceux que vous souhaitez associer.
Pour plus d'informations sur la sélection de plusieurs plans, voir « Sélection des plans » à la page 280.
- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Cliquez sur le bouton Commandes , puis choisissez Associer.
 - Cliquez sur la flèche dans le coin supérieur de la palette et choisissez Associer.

Les plans sont rassemblés en un groupe figurant dans la palette Plans.



Si vous sélectionnez plusieurs plans qui ne se suivent pas (non séquentiels), Corel Painter crée le groupe au niveau du plan supérieur. Pour sélectionner des plans non séquentiels, appuyez sur la touche Maj. tout en cliquant sur chacun des plans à sélectionner dans la palette Plans.

Pour ouvrir ou fermer un groupe

- Dans la palette Plans, cliquez sur la flèche dans la partie gauche du groupe.

Lorsque la flèche est dirigée vers le bas  et que vous avez accès aux éléments constitutifs du groupe, ce dernier est ouvert. Si la flèche pointe vers la droite  et que seul le nom du groupe apparaît, ce dernier est fermé.

Pour ajouter ou supprimer un plan d'un groupe

- 1 Dans la palette Plans, ouvrez le groupe de destination.
- 2 Choisissez l'une des tâches détaillées dans le tableau suivant :

Action à réaliser	Procédure
Ajouter un plan au groupe	Faites glisser un plan vers le groupe.
Supprimer un plan d'un groupe	Faites glisser le plan hors du groupe.



Vous pouvez créer un groupe imbriqué en faisant glisser un groupe fermé vers le groupe de destination ouvert.

Pour dissocier des plans

- 1 Sélectionnez le groupe dans la palette Plans.
Si le groupe est ouvert, cliquez sur la flèche pour le fermer.
- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Cliquez sur le bouton Commandes , puis choisissez Dissocier.
 - Cliquez sur la flèche dans le coin supérieur de la palette et choisissez Dissocier.

Pour unifier un groupe

- 1 Sélectionnez le groupe dans la palette Plans.
- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Cliquez sur le bouton Commandes , puis choisissez Unifier.
 - Cliquez sur la flèche dans le coin supérieur de la palette et choisissez Unifier.

Si le groupe contient des formes, des plans Encre liquide ou des plans dynamiques, la boîte de dialogue Transformation s'affiche. Cliquez sur Tout transformer pour convertir les éléments en plans bitmaps avant d'unifier le groupe.



Pour unifier un groupe contenant un plan Aquarelle, vous devez convertir ce plan en plan par défaut et attribuer la valeur Défaut à son mode de fusion. Pour plus d'informations sur les modes de fusion des plans, voir « Fondu des plans à l'aide de modes de fusion » à la page 296.

Fusion de plans avec la zone de travail

Le fait de déposer un plan ou un groupe entraîne la fusion de son contenu avec la zone de travail. Il est ensuite impossible d'accéder à son contenu indépendamment du contenu de la zone de travail. Vous pouvez déposer des plans spécifiques ou les déposer tous simultanément.

Lorsque vous déposez un plan, vous pouvez créer une sélection s'inspirant du contenu de ce plan. Si le plan comporte un masque, ce dernier permet d'effectuer la sélection. Pour plus d'informations sur les masques de plans, voir « Utilisation de masques de plans » dans l'aide. Pour plus d'informations sur les sélections, voir « Sélections » dans l'aide.

Pour déposer un plan

Action à réaliser	Procédure
Déposer des plans spécifiques	Dans la palette Plans, sélectionnez les plans (ou groupes) à déposer et effectuez l'une des opérations suivantes : <ul style="list-style-type: none">• Cliquez sur le bouton Commandes , puis choisissez Déposer.• Cliquez sur la flèche dans le coin supérieur de la palette et choisissez Déposer.
Déposer tous les plans	Cliquez sur la flèche dans le coin supérieur de la palette Plans et choisissez Tout déposer.
Pour sélectionner un plan tout en le déposant	Dans la palette Plans, cliquez sur la flèche dans le coin supérieur de la palette et choisissez Déposer et sélectionner.

Modification de plans

Vous pouvez peindre sur les plans et conserver leur transparence pour éviter de peindre sur les zones transparentes. Vous pouvez également déplacer le contenu d'un plan pour modifier la disposition de l'image. Avec les sélections, vous pouvez convertir une zone d'un plan en objet flottant de façon à pouvoir le déplacer séparément. Les

calques de référence (représentations à basse résolution de l'image) permettent de manipuler plus rapidement les images.

Vous pouvez modifier le contenu d'un plan en y appliquant des effets, tels que des ombres portées et des motifs et en modifiant ses dimensions. Vous pouvez aussi changer l'opacité d'un plan et recourir à des modes de fusion pour modifier la manière dont il se mélange aux autres. Le Portfolio d'images vous permet d'enregistrer le contenu d'un plan afin de le réutiliser.

Peinture sur des plans

Une fois que vous avez sélectionné un plan, utilisez les styles pour peindre, dessiner, gommer ou dupliquer. Lorsque vous peignez sur des plans, gardez les points suivants en tête :

- Les styles Aquarelle ne peuvent être utilisés que sur des plans Aquarelle et vous ne pouvez peindre sur un plan Aquarelle qu'avec des styles Aquarelle.
- Les styles Encre liquide ne peuvent être utilisés que sur des plans Encre liquide et vous ne pouvez peindre sur un plan Encre liquide qu'avec des styles Encre liquide.
- Il est impossible de peindre à travers des plans associés. Vous devez d'abord unifier le groupe. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Pour unifier un groupe » à la page 288.
- Avant de peindre sur une forme, vous devez la transformer en plan bitmap. Chaque fois que vous tentez de peindre une forme, Corel Painter vous invite à la

transformer. Une fois la conversion effectuée, vous ne pouvez plus accéder aux réglages vectoriels. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Pour peindre une forme » à la page 348.

- Vous pouvez protéger des zones d'un plan et faire en sorte qu'elles ne puissent être peintes en créant une sélection. Pour plus d'informations, voir « Création de sélections » dans l'aide.
- Vous pouvez identifier les parties visibles et invisibles d'un plan en créant un masque de plan. Pour plus d'informations, voir « Utilisation de masques de plans » dans l'aide.

Pour peindre sur un plan

- 1 Sélectionnez un plan dans la palette Plans.
- 2 Dans le sélecteur de styles, choisissez une catégorie de styles et une variante.
- 3 Peignez sur le plan dans la fenêtre de document.
L'option Appliquer une réserve de la palette Plans détermine les zones de l'image susceptibles d'être peintes. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Conservation de la transparence » à la page 291.

Modes des styles et peinture sur des plans

L'environnement des matières naturelles permet l'interaction des traits de plans différents. Toutefois, le mélange de traits faisant appel aux modes Recouvrement et Accumulation sur

le même plan risque de produire des résultats inattendus. En effet, il y a alors conflit entre le mode du style et le mode de fusion du plan.

- Les styles qui font appel au mode Accumulation, comme ceux de la catégorie Feutres ou Crayons, produisent de meilleurs résultats sur des plans qui utilisent le mode de fusion Gélatine. En fait, lorsque vous utilisez le mode Accumulation pour peindre sur un plan vide, Corel Painter choisit automatiquement le mode de fusion Gélatine sur le plan.
- Les styles qui font appel à la méthode Recouvrement produisent de meilleurs résultats sur les plans utilisant le mode de fusion par défaut.

Pour plus d'informations sur les modes de fusion des plans, voir « Fondu des plans à l'aide de modes de fusion » à la page 296. Pour plus d'informations sur les modes des styles, voir « Méthodes et sous-catégories » à la page 180.

Conservation de la transparence

Les zones d'un plan qui ne contiennent aucune image sont transparentes. Cochez la case Appliquer une réserve dans la palette Plans pour conserver les zones transparentes d'un plan. Cette option détermine les zones d'un plan sur lesquelles vous pouvez créer des images. Cette option influence également les résultats d'un effacement ou d'une suppression sur un plan.

Par défaut, la case Appliquer une réserve n'est pas cochée, ce qui vous permet de peindre n'importe où dans le plan. Lorsque cette case est cochée, les zones transparentes sont préservées et vous ne pouvez peindre que sur les zones du plan qui contiennent déjà des images.



Résultats obtenus après avoir peint sur un plan lorsque l'option Appliquer une réserve est désactivée (à gauche) et activée (à droite).

Il est possible de peindre sur une forme, mais vous devez d'abord la convertir en un plan bitmap. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Pour peindre une forme » à la page 348.

Pensez à l'option Appliquer une réserve en termes de masque du plan. Comme cela est décrit dans la rubrique « Utilisation de masques de plans » de l'aide, un masque de plan définit les zones visibles d'un plan.

L'option Appliquer une réserve permet d'obtenir des effets étonnants en modifiant les traits existants. Par exemple, vous pouvez activer cette option pour appliquer des motifs, des dégradés ou d'autres traits à des caractères tracés à la main.

L'activation de cette option affecte le résultat obtenu lorsque vous coupez ou gommez un élément d'un plan.

- Lorsque l'option Appliquer une réserve est désactivée, le gommage ou la suppression d'une partie de l'illustration rend à la zone sa transparence, révélant ainsi l'image sous-jacente.
- Si elle est activée, le gommage ou la suppression révèle la couleur du papier utilisé dans le document. En fait, gommer ou supprimer tout en conservant la transparence revient à peindre ou à remplir le plan avec la couleur du papier.



Si vous gommez une partie du plan (les cheveux de la femme) et que l'option Appliquer une réserve est désactivée, vous rétablissez la transparence (image de gauche). Lorsque l'option est activée, le gommage révèle la couleur du papier (image de droite).

Vous pouvez créer un masque de plan à partir de la transparence du plan. Un masque de plan définit les zones visibles d'un plan dans la fenêtre du document. Pour plus d'informations, voir « Création de masques de plans » dans l'aide.

Pour conserver la transparence d'un plan

- Dans la palette Plans, cochez la case Appliquer une réserve.



Vous pouvez également charger la transparence d'un plan dans une sélection. Dans la palette Plans, appuyez sur la touche Ctrl et cliquez sur le plan (Mac OS) ou cliquez sur le plan avec le bouton droit de la souris (Windows) et choisissez Sélectionner une transparence. Pour plus d'informations sur les sélections, voir « Sélections » dans l'aide.

Utilisation d'objets flottants

Vous pouvez effectuer une sélection sur un plan à l'aide des outils Rectangle de sélection, Ellipse de sélection, Lasso ou Baguette magique. Cette sélection se comporte de la même façon que sur la zone de travail. Utilisez-la pour limiter des traits, définir la zone du plan à laquelle sera affecté un effet spécial ou une zone que vous souhaitez couper ou copier. Pour plus d'informations sur l'utilisation de sélections, voir « Sélections » dans l'aide.

Par défaut, lorsque vous déplacez une sélection, seul le contour de sélection bouge et non l'image. Pour déplacer l'image sélectionnée sur un plan, vous devez « faire flotter » la sélection. Cela revient à la convertir en objet flottant. Déplacez les objets flottants des plans pour créer de nouvelles compositions.

Chaque plan d'un document ne peut avoir qu'un seul objet flottant à la fois. Vous pouvez déposer un objet flottant pour le fusionner avec le plan. De nombreuses commandes les déposent (fusionnent) automatiquement sur le plan parent.

Les objets flottants sont les sélections créées sur un plan bitmap. Les formes ne peuvent pas être des objets flottants car elles sont vectorielles. Cependant, il est possible de convertir une forme en plan bitmap. Pour savoir comment procéder, voir « Pour convertir une forme en plan bitmap » à la page 331

Lorsque vous enregistrez un document au format RIFF, Corel Painter conserve tous les objets flottants. En revanche, si vous enregistrez un document dans un format non-RIFF, les objets flottants sont automatiquement déposés sur leur plan parent.

Pour créer un objet flottant

- 1 Créez une sélection sur un plan à l'aide d'un outil de sélection.
- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Cliquez sur la sélection à l'aide de l'outil Ajusteur de plan .
 - Choisissez Sélection ► Objet flottant.L'objet flottant apparaît sous le plan parent dans la liste de la palette Plans.

Pour repositionner ou déposer un objet flottant

- 1 Sélectionnez l'objet flottant dans la palette Plans.

- 2 Choisissez l'une des tâches détaillées dans le tableau suivant :

Action à réaliser	Procédure
Repositionner un objet flottant	Dans la fenêtre du document, faites glisser l'objet flottant vers son nouvel emplacement à l'aide de l'outil Ajusteur de plan  . Utilisez ensuite les touches fléchées pour déplacer l'objet flottant un pixel à la fois.
Déposer un objet flottant	Cliquez sur le bouton Commandes  , puis choisissez Déposer.

Ajout d'ombres portées

L'apparence d'une image peut être améliorée par l'ajout d'ombres au contenu d'un plan. Vous pouvez ajouter une ombre portée indifféremment à un plan individuel ou à un groupe.

Les ombres portées permettent également de développer des images de jet. Pour plus d'informations, voir « Préparation des images » dans l'aide.

Corel Painter crée alors un nouveau plan pour l'ombre et l'associe à l'original. Vous pouvez ainsi sélectionner et modifier le plan de l'ombre portée indépendamment du plan original.

Pour ajouter une ombre portée

- 1 Sélectionnez un plan ou un groupe.
- 2 Choisissez Effets ► Objets ► Ombre portée.
- 3 Dans la boîte de dialogue Ombre portée, entrez des valeurs dans les zones suivantes :
 - Décal. H et Décal. V : distance en pixels du centre de l'image du plan vers l'ombre.
 - Opacité : degré de recouvrement de l'image sous-jacente par l'ombre. Une valeur d'opacité de 100 % obscurcit l'image sous-jacente ; des valeurs inférieures produisent une ombre plus transparente.
 - Rayon : volume de flou visible sur le bord de l'ombre. Le rayon correspond à la moitié du diamètre de la région floue. Si vous choisissez zéro, vous obtenez une ombre aux contours nets.
 - Angle : direction du flou.
 - Finesse : volume de flou appliqué perpendiculairement à l'angle. Si le flou apparaît strié, augmentez la valeur Finesse pour l'adoucir.

Si vous souhaitez fusionner le plan de l'ombre portée avec le plan d'image, cochez la case Regrouper sur un même plan.

Création de motifs sur des plans

Pour créer des motifs sur un plan, vous pouvez utiliser les mêmes techniques que sur la zone de travail. Toutefois, la propagation des contours (raccords) ne s'applique pas aux plans. En effet, la zone de travail a des bords, mais pas les

plans : ces derniers ne sont pas limités en taille. Si vous décalez un motif sur un plan, il ne réapparaît pas de l'autre côté. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Utilisation des motifs » à la page 60.

Utilisation des plans de référence

Les plans de référence tirent leur contenu (image) d'une source externe (soit un plan bitmap du document actif, soit un autre fichier). Ils offrent une représentation à basse résolution de l'image d'origine que vous pouvez ainsi manipuler plus rapidement. Un plan de référence permet de transformer (redimensionner, faire pivoter ou incliner) un plan à l'écran en faisant glisser ses poignées. Les transformations s'affichent immédiatement dans la fenêtre du document. Une fois les transformations effectuées, convertissez de nouveau le plan de référence en plan standard. Corel Painter examine l'image source pour lui rendre sa résolution d'origine.

Dans un plan de référence, il est impossible de modifier les données de l'image. Si vous tentez de peindre ou d'appliquer des effets spéciaux à un plan de référence, Corel Painter vous invite à le reconverter en plan bitmap.

Vous pouvez créer un plan de référence à partir d'un plan existant ou en insérant une image. Pour plus d'informations sur l'insertion d'images, voir « Insertion de fichiers » dans l'aide.

Pour créer un plan de référence

- 1 Sélectionnez un plan.
- 2 Choisissez Edition ► Transformation manuelle.
Dans la palette Plans, l'icône du plan se transforme en un carré à huit poignées  et un cadre à huit poignées entoure le contenu du plan dans la fenêtre du document.

Pour transformer un plan de référence

- Sélectionnez un plan de référence.

Action à réaliser	Procédure
Redimensionner un plan de référence dans une seule direction	Faites glisser une poignée latérale pour redimensionner dans une seule direction.
Redimensionner un plan de référence dans plusieurs directions	Faites glisser une poignée d'angle pour redimensionner dans deux directions en même temps. Si vous souhaitez conserver les proportions du plan, maintenez la touche Maj. enfoncée tout en faisant glisser la souris. Le pointeur change de forme quand il est placé sur une poignée d'angle  .
Faire pivoter un plan de référence	Maintenez enfoncée la touche Commande (Mac OS) ou Ctrl (Windows) et faites glisser une poignée d'angle. Le pointeur change de forme quand il est placé sur une poignée d'angle  .

Action à réaliser

Procédure

Incliner un plan de référence

Maintenez enfoncée la touche Commande (Mac OS) ou Ctrl (Windows) et faites glisser une poignée latérale. Le pointeur change de forme quand il est placé sur une poignée latérale .

Pour finaliser un plan de référence

- 1 Sélectionnez un plan de référence.
- 2 Choisissez Edition ► Transformation ► Finaliser la transformation.
Ce processus de conversion peut prendre quelques secondes, selon la taille et la qualité du plan.

Réglage de l'opacité d'un plan

Vous pouvez changer l'opacité d'un plan pour obtenir divers degrés de transparence. Le curseur Opacité propose des valeurs comprises entre 0 % (complètement transparent) et 100 % (complètement opaque).

Pour modifier l'opacité d'un plan

- 1 Sélectionnez le plan à modifier.
- 2 Sur cette palette, effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Déplacez le curseur Opacité.

- Entrez un pourcentage dans la zone Opacité et appuyez sur Retour (Mac OS) ou Entrée (Windows).



L'image de gauche montre les plans du fond à 100 % d'opacité. L'image de droite utilise une opacité à 50 %.

Fondu des plans à l'aide de modes de fusion

Le mode de fusion d'un plan définit son interaction avec l'image sous-jacente. Changez de mode de fusion pour appliquer des effets spéciaux sans modifier les images qui constituent le document.

Corel Painter propose deux types de fusion :

- L'option Mode de fusion définit le mode de fusion standard.
- L'option Profondeur de fusion définit l'interaction des données de l'image d'un plan avec les informations de profondeur des autres plans et de la zone de travail.

Par exemple, si la zone de travail contient des traits Empâté, le réglage Profondeur de fusion détermine le résultat obtenu lorsque ces traits forment une intersection

avec les traits du plan. Pour plus d'informations, voir « Fondu des traits Empâté avec d'autres plans » à la page 240.

Vous pouvez utiliser un mode de fusion différent pour chaque plan d'un document. N'oubliez pas de tenir compte de l'image sous-jacente lorsque vous créez un effet : vous risquez d'obtenir des résultats inattendus si cette image est complètement noire ou blanche.

Le meilleur moyen de comprendre les modes de fusion, c'est de les utiliser. Essayez-en plusieurs sur un plan et comparez les résultats. Pour une comparaison des modes de fusion de Corel Painter et des modes de fondu d'Adobe Photoshop, voir « Enregistrement de fichiers contenant des plans » à la page 278.

Pour changer le mode de fusion d'un plan

- 1 Sélectionnez un plan.
- 2 Choisissez un mode de fusion dans le menu déroulant Mode de fusion de la palette Plans.

Ajout de commentaires à un plan

Dans la boîte de dialogue Attributs du plan, vous pouvez associer des informations complémentaires à un plan en lui ajoutant des commentaires.

Pour enregistrer des commentaires sur un plan

- 1 Sélectionnez un plan ou un groupe.
- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Choisissez Plans ► Attributs.
- Cliquez sur la flèche dans le coin supérieur de la palette Plans et choisissez Attributs.

3 Entrez un commentaire dans la zone appropriée.



Vous ne pouvez pas enregistrer de commentaires sur un plan si vous cochez la case Zone liée à une adresse Web (URL) pour les zones interactives.



Vous pouvez également enregistrer des commentaires pour les plans bitmaps et les plans de référence en double-cliquant sur l'élément dans la palette Plans ou en sélectionnant un élément et en appuyant sur Retour (Mac OS) ou Entrée (Windows).

Stockage d'images dans le Portfolio d'images

Le portfolio d'images est pratique pour ranger les images que vous souhaitez réutiliser.

Pour afficher la palette Portfolio d'images

- Cliquez sur le menu Fenêtre ► Portfolio d'images. Si la palette n'est pas ouverte, cliquez sur la flèche correspondante.

Pour ajouter un plan au portfolio d'images

1 Sélectionnez un plan.

2 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil Ajusteur de plan .

3 Faites glisser le plan dans le portfolio d'images depuis la fenêtre de document.

Le plan est supprimé du document actif.

4 Entrez un nom dans la zone Enregistrer sous de la boîte de dialogue Enregistrer Image.



Pour copier le plan à partir du document actif, maintenez enfoncée la touche Option (Mac OS) ou Alt (Windows) et faites glisser le plan dans la palette Portfolio d'images à l'aide de l'outil Ajusteur de plan .

Le portfolio d'images ne contient que des plans bitmaps. Si vous souhaitez ajouter un plan de forme, Aquarelle, Encre liquide ou dynamique à la palette Portfolio d'images, vous devez d'abord le convertir en plan par défaut. Cliquez sur la flèche dans le coin supérieur de la palette et cliquez sur Convertir en plan par défaut.

Pour utiliser une image de la palette Portfolio d'images

- Faites glisser un élément du portfolio d'images dans la fenêtre du document.



Corel Painter place l'élément du portfolio d'images sur un nouveau plan.

Organisation des plans à l'aide des bibliothèques de portfolio d'images

Vous pouvez créer vos propres bibliothèques de portfolio d'images pour organiser des plans en catégories. Lorsque vous créez une bibliothèque, n'oubliez pas que plus elle est restreinte, plus vous retrouverez facilement l'élément que vous recherchez.

La commande Gestionnaire d'images du menu de la palette Portfolio d'images vous permet de déplacer des éléments d'une bibliothèque de portfolio d'images vers une autre. Pour plus d'informations sur le transfert des éléments entre bibliothèques, voir « Bibliothèques et gestionnaires » dans l'aide.

Howard Lyon



Heather Michelle Bjoershol



Pascal Sibertin



Effets d'image

Inspirés directement des méthodes artistiques traditionnelles, les effets d'image de Corel Painter offrent des possibilités infinies, de la correction des couleurs à la création d'une image totalement nouvelle à partir d'une source, en passant par la retouche d'images. Vous disposez pour cela d'une panoplie complète d'outils, entre autres des outils d'orientation, de tonalité et de mise au point, ainsi que des effets artistiques (styles repoussés, surcouche colorée, Postériser...). Pour plus d'informations, voir « Effets d'image » dans l'aide.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- Application d'effets
- Effets tonalité
- Utilisation d'une texture

Application d'effets

La procédure à suivre est la même pour la plupart des effets :

- Sélectionnez la zone à laquelle appliquer l'effet.
- Choisissez l'effet recherché.
- Définissez les options de l'effet, puis cliquez sur OK pour l'appliquer à l'image.

Les options et paramètres de chaque effet spécial peuvent impliquer l'utilisation d'autres fonctions, par exemple les sélections, les plans, les couleurs, les textures de papier et les

dégradés. Outre la connaissance des autres palettes, vous tirerez le meilleur parti des effets spéciaux si vous en savez davantage sur les méthodes d'application et la fonction Atténuer.

Sélection de l'élément auquel appliquer l'effet

Vous pouvez appliquer les effets spéciaux à une sélection, à un plan ou à la totalité d'une image.

- En l'absence de sélection, l'effet est appliqué à la totalité de l'image.
- Pour appliquer un effet spécial à une partie de la zone de travail, vous devez la sélectionner à l'aide d'un outil de sélection avant de choisir l'effet. Pour plus d'informations, voir « Création et enregistrement de sélections » à la page 250.
- Pour appliquer un effet à un plan, commencez par sélectionner ce dernier avant de choisir la commande correspondant à l'effet recherché. Corel Painter applique alors l'effet à la totalité du plan. Pour plus d'informations, voir « Sélection des plans » à la page 280.
- Pour appliquer un effet à une forme, à un plan dynamique ou à un plan de référence, vous devez d'abord convertir le plan correspondant en plan d'image.

Présentation du menu déroulant Mode

Dans Corel Painter, un grand nombre de boîtes de dialogue d'effets comportent un menu déroulant dans lequel vous pouvez choisir une source ou un mode d'application. La source définit comment un effet est appliqué aux différentes zones d'une image. Le changement appliqué est plus marqué dans les zones claires de la source et moins marqué dans les zones sombres. Par exemple, en mode Papier, l'effet est appliqué en fonction des zones claires et des zones sombres de la texture de papier sélectionnée.

Les options du menu déroulant Mode changent suivant les effets. Les options suivantes sont disponibles :

- Couleurs uniformes
- Papier
- Luminance de l'image
- Luminance de la source (source de la réplique)
- Trait 3D
- Canal Alpha ou Masque de plan
Cette option n'est disponible que si votre document comporte un canal ou un plan avec un masque de plan. Ces options sont détaillées dans la présentation de chaque effet.

La plupart du temps, la fenêtre d'aperçu de la boîte de dialogue permet de voir l'effet produit par ces différentes options. Le meilleur moyen reste cependant de les essayer directement sur l'image.

Effets tonalité

Corel Painter dispose de nombreux effets vous permettant de régler la couleur et la tonalité. Certains effets sont conçus principalement pour corriger le gamma, tandis que d'autres vous permettent de régler les couleurs pour obtenir des effets spéciaux. Vous pouvez par exemple assortir les couleurs entre les images.

Vous pouvez aussi utiliser des outils pour régler la couleur et la tonalité de certaines zones, notamment les outils Réduire la densité et Accroître la densité.

Pour plus d'informations sur la Correction du gamma, voir « Correction et réglage des couleurs » dans l'aide.

Assortir la couleur et la luminosité des images

L'effet Faire correspondre la palette vous permet d'appliquer la couleur et la luminosité d'une image source à une image cible. Vous pouvez par exemple assortir les couleurs d'une photo à celles de votre peinture préférée. Vous pouvez ensuite dupliquer votre photo et la peindre dans le même style que votre peinture préférée. Vous pouvez aussi utiliser l'effet Faire correspondre la palette pour vous assurer que la couleur et la luminosité d'un ensemble de photos sont homogènes.



Vous pouvez appliquer la couleur et la luminosité d'une image source (au centre) à l'image sur laquelle vous travaillez (à gauche) pour obtenir un nouvel effet (à droite).

Pour assortir les couleurs des images

- 1 Ouvrez l'image source et l'image cible.
- 2 Sélectionnez l'image cible.
- 3 Choisissez Effets ► Tonalité ► Assortir la palette.
La boîte de dialogue Mise en correspondance s'affiche.
- 4 Dans le menu déroulant Source, choisissez l'image source.
Le nom de fichier de toutes les images ouvertes s'affiche dans le menu déroulant.
- 5 Réglez les curseurs suivants :

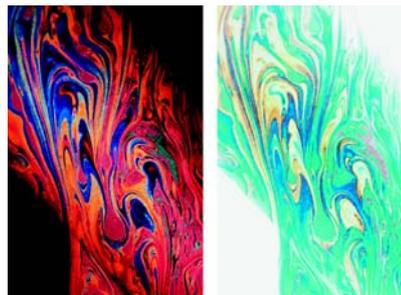
- **Couleur** : vous permet de déterminer la manière dont les couleurs de l'image source se mélangent à celles de l'image cible. Plus cette valeur est élevée, plus la quantité de couleur appliquée depuis la source est importante.
- **Variation (Couleur)** : vous permet de régler la plage de couleurs de la source. Plus cette valeur est élevée, plus le nombre de tons utilisés depuis l'image source est important.
- **Luminosité** : vous permet de déterminer la manière dont la luminance de l'image source se mélange à celle de l'image cible. Plus la valeur Luminosité est élevée, plus le nombre de zones de lumière et d'ombre transférées de l'image source vers l'image cible est important.
- **Variation (Luminosité)** : vous permet de régler la plage des zones de lumière et d'ombre. Plus cette valeur est élevée, plus le contraste entre les zones de lumière et d'ombre est important.

6 Utilisez le curseur Intensité pour définir les autres réglages.

Commencez par 100 % et réduisez la valeur jusqu'à ce que le résultat vous convienne.

Inversion des couleurs

L'effet Négatif inverse toutes les couleurs de l'image ou du plan sélectionné.



Versions positive (à gauche) et négative (à droite) d'une image.

Pour inverser les couleurs

- 1 Sélectionnez un plan ou une partie de la zone de travail.
Si vous souhaitez inverser l'image entière, ne sélectionnez rien.
- 2 Choisissez Effets ▶ Tonalité ▶ Négatif.

Postérisation d'une image

La postérisation réduit le nombre de niveaux de couleurs que contient une image.

Pour postériser une image

- 1 Sélectionnez un plan ou une partie de la zone de travail.
Si vous souhaitez appliquer l'effet à l'image entière, assurez-vous que rien n'est sélectionné.
- 2 Choisissez Effets ▶ Tonalité ▶ Postériser.

- 3 Dans la boîte de dialogue Postériser, indiquez un nombre de niveaux.

Plus le nombre de niveaux est faible, plus l'effet est prononcé.



Pour postériser une image combinée avec le grain d'un papier, voir « Application d'un filtre trichrome » dans l'aide.

Pour postériser à deux niveaux en réglant la luminosité, reportez-vous à la rubrique « Égalisation des images à l'aide de l'effet Égaliser » dans l'aide.

Postérisation à l'aide d'un nuancier

Corel Painter permet de postériser une image en fonction d'un nuancier. Cet effet permet de créer une image contenant un jeu de couleurs spécifique, ce qui s'avère utile pour une application multimédia ou en sérigraphie par exemple.

Cet effet permet également de réduire les couleurs d'une image afin qu'elle s'affiche correctement sur Internet. Pour plus de détails, reportez-vous à la rubrique « Postériser selon le nuancier » dans l'aide.

Réduction et accroissement de la densité

Les outils Réduire et Accroître la densité permettent de régler les zones de lumière, les demi-tons et les zones d'ombre d'une image. L'outil Réduire la densité permet d'éclaircir le

ton et l'outil Accroître la densité de l'obscurcir. Vous pouvez utiliser ces outils n'importe où dans une photo et traiter une zone de la taille de votre choix.

Pour éclaircir le ton

- 1 Choisissez l'outil Réduire la densité  dans la boîte à outils.
- 2 Dans la barre de propriétés, déplacez le curseur Taille ou saisissez une valeur dans la zone Taille pour régler la taille de l'outil Réduire la densité.
- 3 Déplacez le curseur Opacité ou saisissez une valeur dans la zone Opacité pour régler l'opacité de l'outil Réduire la densité.
- 4 Déplacez le curseur Tremblement ou saisissez une valeur dans la zone Tremblement pour régler l'intensité d'aléation du trait.
- 5 Faites glisser le style sur l'image pour appliquer l'effet.



L'outil Réduire la densité a été utilisé pour éclaircir l'œil de la fillette.

Pour assombrir le ton

- 1 Choisissez l'outil Accroître la densité  dans la boîte à outils.
- 2 Dans la barre de propriétés, déplacez le curseur Taille ou saisissez une valeur dans la zone Taille pour régler la taille de l'outil Accroître la densité.
- 3 Déplacez le curseur Opacité ou saisissez une valeur dans la zone Opacité pour régler l'opacité de l'outil Accroître la densité.
- 4 Déplacez le curseur Tremblement ou saisissez une valeur dans la zone Tremblement pour régler l'intensité d'aléation du trait.
- 5 Faites glisser le style sur l'image pour appliquer l'effet.



L'outil Accroître la densité a été utilisé pour réduire les zones de lumière trop importantes sur les visages.

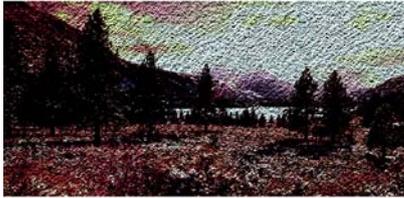
Utilisation d'une texture

L'effet Texture permet d'ajouter une texture 3D à la surface de l'image. Utilisez-le, par exemple, pour appliquer une texture de papier sur l'image, donner de la profondeur aux coups de pinceau d'une peinture à l'huile ou créer des carreaux de mosaïque en 3D.

La texture est créée par l'application d'une texture de papier ou sur la base des données d'une source permettant de déterminer la profondeur et la hauteur de la nouvelle texture. Cinq méthodes permettent de créer une texture :

- D'après une texture de papier
- Suivant les différences par rapport à une source
- D'après la luminance de l'image
- D'après la luminance d'une source
- D'après un canal ou un masque de plan

L'effet Texture permet également d'appliquer un placage de réflexion sur les surfaces, ce qui donne un aspect métallique ou réfléchissant aux zones de l'image dotées d'une texture. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Utilisation des placages de réflexion » dans l'aide.



Exemples d'effets créés avec l'option Texture.

Réglage de l'effet de profondeur

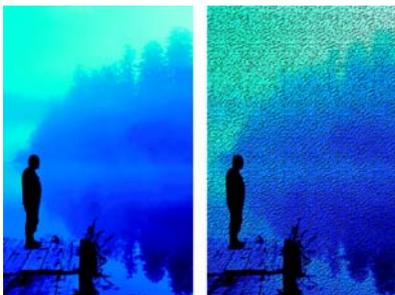
Toute texture appliquée se compose d'une matière. Cette matière peut être subtile et se fondre dans l'image d'origine ou bien posséder un indice élevé de réflexion ou de brillance, ce qui contribue à déformer l'image d'origine.

Les curseurs de la zone Effet de profondeur de la boîte de dialogue Appliquer une texture permettent de définir les propriétés de la matière.

- Le curseur Intensité définit la quantité de texture appliquée à l'image. Déplacez-le complètement à droite pour appliquer la quantité maximale.
- Le curseur Normale définit la quantité de couleur de l'image originale appliquée à la texture. À 100 %, toute la couleur de l'image disparaît. Déplacez le curseur vers la gauche pour afficher plus de noir et ne laisser que le brillant.
- Le curseur Brillant définit la brillance de la surface de la texture. Des valeurs élevées lui donnent un aspect métallique.
- Le curseur Réflexion applique une image source ou un motif à la texture, en fonction d'un pourcentage variable.

Création d'une texture à partir d'un papier

Lorsque vous créez une texture à l'aide du mode Papier, la texture de papier active est appliquée à l'image. Si la palette Papiers est ouverte, vous pouvez changer de papier et le redimensionner pour essayer différentes textures. La fenêtre d'aperçu se réactualise automatiquement pour refléter les changements.



Avant (à gauche) et après (à droite) la création d'une texture à partir du grain du papier.

Pour créer une texture d'après un papier

- 1 Sélectionnez un plan ou une partie de la zone de travail.
Si vous souhaitez appliquer l'effet à l'image entière, ne faites pas de sélection.
- 2 Choisissez Effets ► Surface ► Texture.
- 3 Dans la boîte de dialogue Appliquer une texture, choisissez Papier dans le menu déroulant Mode.
Cochez la case Inverser pour appliquer une texture de papier inversée.
- 4 Réglez le curseur Lissage pour définir le degré de déformation créé par la texture.
Augmentez le lissage pour créer davantage d'étapes intermédiaires et produire une déformation plus régulière.
- 5 Réglez les curseurs de la zone Effet de profondeur.

Pour plus d'informations, voir la rubrique « Réglage de l'effet de profondeur » à la page 305.

6 Réglez les curseurs de la zone Réglages.

Pour plus de détails, reportez-vous à la rubrique « Éclairage d'une texture » à la page 312.

Création d'une texture à partir de traits 3D

Lorsque vous créez une texture à partir de traits 3D, la différence de luminance entre la source et le document actif détermine l'aspect de la texture.

Si vous modifiez les couleurs dans la réplique ou que vous la postérisez, la texture repose sur les différences de couleur. En revanche, si vous peignez directement sur la réplique, vous pouvez appliquer un effet 3D à vos traits pour obtenir un effet peinture à l'huile. Pour plus d'informations sur la duplication, voir « Duplication des images » à la page 235.



Exemple de texture créée lorsqu'une postérisation (à droite) est appliquée à la source de la réplique (à gauche).



Exemple de texture créée par l'application de traits (à droite) à une image dupliquée (à gauche).

Pour créer une texture à partir de traits 3D

- 1 Ouvrez l'image d'origine.
- 2 Choisissez Fichier ► Créer une réplique.
Pour modifier la réplique avant d'utiliser des traits 3D, appliquez-lui un effet ou peignez dessus.
- 3 Sélectionnez un plan ou une partie de la zone de travail.
Si vous souhaitez appliquer l'effet à l'image entière, ne faites pas de sélection.
- 4 Choisissez Effets ► Surface ► Texture.
- 5 Dans la boîte de dialogue Appliquer une texture, choisissez Trait 3D dans le menu déroulant Mode.
Pour appliquer une texture inversée, activez la case Inverser.
- 6 Réglez le curseur Lissage pour définir le degré de déformation créé par la texture.

Augmentez le lissage pour créer davantage d'étapes intermédiaires et produire une déformation plus régulière.

- 7 Réglez les curseurs de la zone Effet de profondeur.
Pour plus d'informations, voir la rubrique « Réglage de l'effet de profondeur » à la page 305.
- 8 Réglez les curseurs de la zone Réglages.
Pour plus de détails, reportez-vous à la rubrique « Éclairage d'une texture » à la page 312.

Création d'huiles 3D

L'option Trait 3D utilise les différences entre la source et sa réplique pour définir une texture 3D, ce qui vous permet de créer un aspect huile tridimensionnelle en peignant sur la réplique. L'aspect des traits sur la réplique détermine le réalisme des traits 3D que vous obtiendrez. Vous pouvez ainsi définir un style un peu plus élaboré avant de peindre. Vous pouvez, par exemple, appliquer une texture de papier au trait. De nombreuses variantes de styles révèlent automatiquement la texture de papier dans les traits.



Exemple de traits 3D avec une texture de papier.

Vous pouvez appliquer une texture de papier au début de la création de l'image, puis peindre ou dessiner dessus pour créer une zone de travail dotée d'une texture pour vos traits. Toutefois, la texture peut être effacée, de sorte que la texture du document final risque de ne pas être uniforme. Par conséquent, il est souvent préférable d'ajouter la texture de papier à la fin.

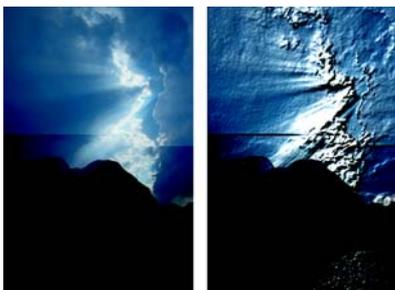
Vous pouvez aussi recourir à des techniques plus élaborées pour obtenir des traits réalistes. La fonction Soies individuelles, par exemple, permet de déplacer les couleurs sous-jacentes tout en dessinant. D'autres options, comme le mélange ou le réglage de l'épaisseur du trait, permettent de créer des traits complexes. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Personnalisation des styles » à la page 169.



Exemple de traits 3D utilisant les options Soies individuelles (à gauche) et Mélange (à droite).

Création d'une texture en fonction de la luminance de l'image

Lorsque vous créez une texture avec le mode Luminance de l'image, les valeurs de luminance, ou luminosité, de l'image déterminent où la texture va être ajoutée. Les zones claires produisent des creux et les zones foncées des reliefs. Cette option donne l'illusion d'un style repoussé sur les bords de l'image.



Avant (à gauche) et après (à droite) l'ajout d'une texture en mode Luminance de l'image.

Pour créer une texture en fonction de la luminance de l'image

- 1 Sélectionnez un plan ou une partie de la zone de travail.
Si vous souhaitez appliquer l'effet à l'image entière, ne faites pas de sélection.
- 2 Choisissez Effets ► Surface ► Texture.
- 3 Dans la boîte de dialogue Appliquer une texture, choisissez Luminance de l'image dans le menu déroulant Mode.
Pour appliquer une texture inversée, activez la case Inverser.
- 4 Réglez le curseur Lissage pour définir le degré de déformation créé par la texture.
Augmentez le lissage pour créer davantage d'étapes intermédiaires et produire une déformation plus régulière.

- 5 Réglez les curseurs de la zone Effet de profondeur.
Pour plus d'informations, voir la rubrique « Réglage de l'effet de profondeur » à la page 305.
- 6 Réglez les curseurs de la zone Réglages.
Pour plus de détails, reportez-vous à la rubrique « Éclairage d'une texture » à la page 312.

Création d'une texture en fonction de la luminance de la source

Lorsque vous créez une texture d'après la luminance d'une source, les creux et bosses de cette texture sont déterminés par les zones claires et sombres de la source et appliqués à sa réplique. L'originalité de cette méthode réside dans le fait qu'elle permet de créer des effets de styles repoussés en modifiant la source.



Texture basée sur la luminance d'une source.

Les effets ou les traits que vous appliquez à la source produisent des textures différentes. Vous pouvez, par exemple, créer des zones avec reliefs dans la réplique en obscurcissant des zones sélectionnées dans la source.

Pour créer une texture basée sur la luminance d'une source

- 1 Ouvrez une image.
- 2 Choisissez Fichier ► Créer une réplique.
- 3 Modifiez la réplique en lui appliquant un effet, en peignant dessus ou en choisissant un motif ou un dégradé.
- 4 Sélectionnez un plan ou une partie de la zone de travail.
Si vous souhaitez appliquer l'effet à l'image entière, ne faites pas de sélection.
- 5 Choisissez Effets ► Surface ► Texture.
- 6 Dans la boîte de dialogue Appliquer une texture, choisissez Luminance de la source dans le menu déroulant Mode.
Pour appliquer une texture inversée, activez la case Inverser.
- 7 Réglez le curseur Lissage pour définir le degré de déformation créé par la texture.
Augmentez le lissage pour créer davantage d'étapes intermédiaires et produire une déformation plus régulière.
- 8 Réglez les curseurs de la zone Effet de profondeur.

Pour plus d'informations, voir la rubrique « Réglage de l'effet de profondeur » à la page 305.

9 Réglez les curseurs de la zone Réglages.

Pour plus de détails, reportez-vous à la rubrique « Éclairage d'une texture » à la page 312.

Création d'effets de styles repoussés

L'une des utilisations les plus intéressantes de l'option Luminance de la source consiste à créer une image au style repoussé. Contrairement aux effets de styles repoussés standard, la fonction Texture permet de contrôler non seulement la hauteur de la texture, mais aussi les propriétés d'éclairage et de matière des styles repoussés.



Avant (à gauche) et après (à droite) l'application de l'effet de style repoussé.

Pour créer un effet de style repoussé

- 1 Ouvrez une image.

- 2 Choisissez Fichier ► Créer une réplique.
- 3 Choisissez une couleur autre que le noir dans la palette Couleurs ou Nuanciers.
Pour que l'image avec un style repoussé soit blanche, sélectionnez tout et appuyez sur la touche Arrière (Mac OS) ou Retour arrière (Windows).
- 4 Choisissez Edition ► Remplir.
- 5 Dans la boîte de dialogue Remplir, activez l'option Couleur.
- 6 Ajustez le curseur Opacité pour régler l'opacité du remplissage.
- 7 Cliquez sur OK pour remplir la réplique avec la couleur sélectionnée.
- 8 Choisissez Effets ► Surface ► Texture.
- 9 Dans la boîte de dialogue Appliquer une texture, choisissez Luminance de la source dans le menu déroulant Mode.
La fenêtre d'aperçu permet de voir à quoi ressemblera l'image finale.
- 10 Au besoin, déplacez les curseurs des zones Effet de profondeur et Réglages.
- 11 Activez l'une des options Direction afin de modifier l'emplacement des zones d'ombre et de lumière.
Pour changer la couleur de la lumière, cliquez sur le cadre Lumière et choisissez une couleur dans la boîte de dialogue Couleur.

Création d'une texture d'après des canaux ou des masques de plans

Avec Corel Painter, vous pouvez produire des textures d'après un canal alpha ou un masque de plan. Cette méthode n'est possible que si vous avez enregistré un canal alpha ou un plan doté d'un masque dans votre image.

Lorsque vous choisissez un canal, la texture est appliquée autour des contours de ce canal de telle sorte que la zone affectée semble surélevée. En revanche, si vous utilisez un masque de plan, celui-ci détermine les limites de la texture. Dans ce cas, la texture est appliquée aux bords du masque de plan. Pour plus d'informations, voir « Utilisation de masques de plans » dans l'aide.



Avant (à gauche) et après (à droite) l'ajout d'une texture d'après un canal alpha enregistré.



Avant (à gauche) et après (à droite) l'ajout d'une texture d'après un masque de plan.

Pour créer une texture d'après un canal ou un masque de plan

- 1 Sélectionnez un plan ou la zone de travail.
Si vous souhaitez utiliser un masque de plan, vous devez sélectionner le plan auquel il est associé. Assurez-vous que le masque de plan n'est pas vierge.
- 2 Choisissez Effets ► Surface ► Texture.
- 3 Dans la boîte de dialogue Appliquer une texture, choisissez le canal ou le masque de plan dans le menu déroulant Mode.
Pour appliquer une texture inversée, activez la case Inverser.
- 4 Réglez le curseur Lissage pour définir le degré de déformation créé par la texture.

Augmentez le lissage pour créer davantage d'étapes intermédiaires et produire une déformation plus régulière.

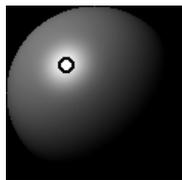
- 5 Réglez les curseurs de la zone Effet de profondeur.
Pour plus d'informations, voir la rubrique « Réglage de l'effet de profondeur » à la page 305.
- 6 Réglez les curseurs de la zone Réglages.
Pour plus de détails, reportez-vous à la rubrique « Éclairage d'une texture » à la page 312.

Éclairage d'une texture

L'aspect final des textures est grandement influencé par l'éclairage appliqué, à tel point que, s'il est mauvais, il risque de cacher les détails d'un motif ou d'une surface. En revanche, un bon éclairage peut ajouter un éclat particulier et améliorer les reflets.

Vous pouvez ajouter, supprimer et positionner des sources de lumière et définir leurs propriétés. Vous pouvez également positionner les lumières en choisissant l'une des options de direction, ce qui correspond à huit angles d'éclairage prédéfinis. Vous pouvez aussi créer un réglage personnalisé d'éclairage en travaillant dans la sphère.

La sphère de la lumière présente tous les angles possibles et la façon dont ils sont éclairés. Les indicateurs présents sur la sphère indiquent la position actuelle de chaque source de lumière.



La sphère de la lumière, avec un indicateur de lumière.

Le curseur Affichage, sous la sphère de la lumière, détermine la luminosité de la sphère, ce qui facilite le repérage des sources de lumière. Ce curseur n'a aucun effet sur les lumières elles-mêmes.

Les curseurs des trois réglages de la lumière permettent de définir les propriétés d'une source de lumière. Vous pouvez aussi changer la couleur d'une lumière.

- Le curseur Luminosité indique l'intensité de la lumière.
- Le curseur Concentration règle la propagation de la lumière sur la surface.
- Le curseur Exposition définit la luminosité générale, d'un niveau très sombre à un niveau très lumineux.

Pour ajouter ou supprimer un éclairage

Action à réaliser	Procédure
Ajouter un éclairage	Dans la boîte de dialogue Appliquer une texture, cliquez sur la sphère de la lumière. Un nouvel indicateur de lumière (un petit cercle) est ajouté à la sphère.
Supprimer un éclairage	Dans la boîte de dialogue Appliquer une texture, cliquez sur un indicateur de lumière, puis appuyez sur la touche Arrière (Mac OS) ou Retour arrière (Windows).



L'option Afficher les sources de lumière permet d'afficher ou de masquer les indicateurs de lumière.

Pour modifier l'angle d'une lumière

- Dans la boîte de dialogue Appliquer une texture, faites glisser un indicateur de lumière sur la sphère.



Vous pouvez aussi modifier la position d'une lumière en sélectionnant un indicateur de lumière sur la sphère et en activant l'une des options de direction.

Jeremy Sutton



Kohel Hattori



Gabriel Frizzera

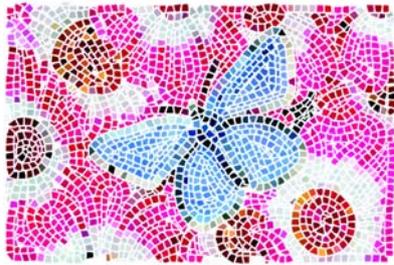


Mosaïques

La création de mosaïques, c'est-à-dire la création d'images à partir de carreaux de couleur et de ciment, est une technique artistique classique. Dans Corel Painter, la commande Créer une mosaïque et la fonction complémentaire Créer des tesselles permettent de créer des mosaïques et des vitraux.

La fonction Créer des mosaïques permet de peindre avec un matériau propice à la constitution de mosaïques. En fait, vous peignez avec des petits carreaux. Il peut s'agir de simples carreaux de couleur ou bien des couleurs dupliquées à partir d'une image source. Dans les deux cas, il est possible aussi bien de réaliser une création originale dans une zone de travail vide que de recréer une image à partir d'une photo dupliquée.

Chaque carreau est un objet indépendant qui ajuste sa forme de manière à s'agencer harmonieusement avec les autres carreaux qui l'entourent. Pour peaufiner votre mosaïque, vous pouvez effacer des carreaux ou en modifier la forme.



Exemple d'image en mosaïque.

Après avoir créé une mosaïque, vous pouvez lui donner un aspect 3D. Vous pouvez aussi appliquer des traits à la mosaïque. Une distorsion, par exemple, est un style qui étalera les couleurs. Pour des instructions sur l'ajout de dimensions aux carreaux, voir « Carreaux en relief 3D » à la page 325.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- Initiation à l'art des mosaïques
- Placement et personnalisation de carreaux

Initiation à l'art des mosaïques

L'outil Mosaïque fonctionne différemment des autres outils Natural-Media de Corel Painter. Lorsque vous travaillez sur une mosaïque, vous êtes dans un mode particulier : la boîte

de dialogue Créer une mosaïque doit rester ouverte et vous n'avez accès à aucun autre outil ou fonction, à l'exception de la palette Couleurs.

Dans ce mode, vous pouvez ajouter, supprimer et remodeler des carreaux de mosaïque. De même, vous pouvez choisir une couleur, utiliser la couleur source dans la palette Couleurs ou encore définir l'épaisseur du ciment.

La boîte de dialogue Créer une mosaïque réunit toutes les options ou réglages nécessaires à la création de mosaïques. Lorsque vous peignez avec des carreaux de mosaïque, vous avez le choix entre quatre opérations : appliquer des carreaux, supprimer des carreaux, modifier la couleur des carreaux ou sélectionner des carreaux.

Que vous partiez de la réplique d'une image existante ou que vous créiez une mosaïque originale, les conseils qui suivent pourront vous être utiles :

- Commencez par délimiter les principaux contours de votre sujet, de la même façon que si vous dessiniez au crayon. Tracez d'abord les principales lignes de votre scène. Les traits supplémentaires devront suivre les contours initiaux.



Carreaux appliqués aux contours d'une image.

- Utilisez des carreaux assez grands dans les zones de couleur en aplat et des carreaux plus petits dans les zones où il faut davantage de détail. De même, dans les zones de couleur en aplat, il est recommandé de varier les couleurs pour obtenir des effets plus réalistes. Les carreaux des mosaïques traditionnelles sont rarement de couleur uniforme.
- Si vous travaillez dans une réplique, activez le papier calque en cochant la case Utiliser Papier calque de la boîte de dialogue Créer une mosaïque. Cela vous permet de suivre les images d'origine.



Réplique sans affichage de l'image source (la case Utiliser Papier calque de la boîte de dialogue Créer une mosaïque est désactivée).

Création d'un effet de mosaïque

Vous pouvez créer une mosaïque entièrement nouvelle ou à partir de la réplique d'une autre image. Pour plus d'informations sur la duplication d'images, voir « Duplication des images » à la page 235. Une fois la mosaïque créée, vous devez maintenir la boîte de dialogue Créer une mosaïque ouverte pour continuer de la modifier. Après avoir appliqué des carreaux à une mosaïque, il est possible de les sélectionner ou de les désélectionner pour en changer la couleur ou leur appliquer des effets.

Pour afficher la boîte de dialogue Créer une mosaïque

- 1 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Ouvrez un nouveau document en choisissant Fichier ▶ Nouveau.
 - Dupliquez un document existant. Pour cela, choisissez Fichier ▶ Ouvrir et recherchez le fichier à dupliquer. Choisissez Fichier ▶ Duplication rapide.
- 2 Sélectionnez Zone de travail ▶ Créer une mosaïque.

Pour créer une mosaïque originale

- 1 Ouvrez un nouveau document en choisissant Fichier ▶ Nouveau.
- 2 Sélectionnez Zone de travail ▶ Créer une mosaïque.
- 3 Dans la boîte de dialogue Créer une mosaïque, cliquez sur le bouton d'application de carreaux .
- 4 Faites glisser le pointeur dans la fenêtre du document. De nouveaux carreaux apparaissent sous le trait.
- 5 Gardez la boîte de dialogue Créer une mosaïque ouverte afin de pouvoir continuer à travailler sur la mosaïque.



Corel Painter peut aussi effectuer ce travail automatiquement grâce aux commandes Trait de carreaux et Fond de carreaux du menu déroulant Options de la boîte de dialogue Créer une mosaïque. Pour savoir comment utiliser ces deux options, voir « Commandes Trait de carreaux et Fond de carreaux » à la page 327.

Pour créer une mosaïque à partir d'une réplique

- 1 Dupliquez un document existant. Pour cela, choisissez Fichier ▶ Ouvrir et recherchez le fichier à dupliquer. Choisissez Fichier ▶ Duplication rapide.
- 2 Sélectionnez Zone de travail ▶ Créer une mosaïque.
- 3 Dans la palette Couleurs, cliquez sur le bouton Couleur source  pour l'activer.
- 4 Dans la boîte de dialogue Créer une mosaïque, cliquez sur le bouton d'application de carreaux .
Si vous n'avez pas besoin du papier calque, désactivez la case Utiliser Papier calque.
- 5 Faites glisser le pointeur dans la fenêtre du document. De nouveaux carreaux apparaissent sous le trait.
- 6 Gardez la boîte de dialogue Créer une mosaïque ouverte afin de pouvoir continuer à travailler sur la mosaïque.



Pour suivre le processus de création de la mosaïque à partir d'une réplique, activez le papier calque en cochant la case Utiliser Papier calque. Vous obtenez alors une version estompée de la source. Vous pouvez également activer ou désactiver le papier calque en choisissant Zone de travail ▶ Papier calque. Une coche en regard de l'option de menu indique que l'option elle est activée.

Pour sélectionner des carreaux

Action à réaliser	Procédure
Sélectionner des carreaux	Cliquez sur le bouton de sélection de carreaux  dans la boîte de dialogue Créer une mosaïque. Faites glisser le curseur sur les carreaux à sélectionner. Les carreaux sélectionnés sont entourés de bordures rouges.
Sélectionner des carreaux contigus de la même couleur (aucune variation permise)	Cliquez sur le bouton de sélection de carreaux dans la boîte de dialogue Créer une mosaïque. Maintenez les touches Commande + Contrôle (Mac OS) ou Ctrl (Windows) enfoncées et faites glisser la souris sur une partie d'une ligne de carreaux, afin de sélectionner l'ensemble de cette ligne. Une baguette magique s'affiche au cours de la sélection.
Pour sélectionner tous les carreaux	La boîte de dialogue Créer une mosaïque étant ouverte, appuyez sur la touche A.

Pour désélectionner des carreaux

Action à réaliser	Procédure
Désélectionner un carreau individuel	Cliquez sur le bouton de sélection de carreaux dans la boîte de dialogue Créer une mosaïque. Pour désélectionner un carreau, il suffit de cliquer dessus.
Désélectionner tous les carreaux	La boîte de dialogue Créer une mosaïque étant ouverte, appuyez sur la touche D.

Définition de la couleur des carreaux

Vous pouvez modifier la couleur des carreaux de plusieurs façons. Vous pouvez ajuster la luminosité, modifier la teinte, appliquer une variation aléatoire, modifier la couleur de carreaux individuels ou de toute une zone de la mosaïque.

La couleur de chaque carreau est déterminée par la couleur principale sélectionnée dans la palette Couleurs. Vous pouvez faire varier cette couleur pour renforcer l'intérêt visuel. Lorsque vous manipulez une réplique, vous pouvez colorer les carreaux en fonction de la source de la réplique.

Normalement, chaque carreau ne reçoit qu'une seule couleur. Si vous désirez plus de choix pour colorer des carreaux, intégrez-les à un canal. Vous pourrez alors convertir le canal en une sélection afin de peindre directement sur les carreaux, leur appliquer des effets

spéciaux ou les remplir avec un motif, un tissu, un dégradé ou une image. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Carreaux en relief 3D » à la page 325.

Pour modifier la couleur de carreaux sélectionnés :

- 1 Cliquez sur le bouton de sélection de carreaux  dans la boîte de dialogue Créer une mosaïque.
- 2 Cliquez ou faites glisser la souris sur les carreaux à sélectionner.
Les carreaux sélectionnés sont entourés de bordures rouges.
- 3 Choisissez une couleur dans la palette Couleurs.
- 4 Appuyez sur l'une des touches suivantes pour apporter aux carreaux sélectionnés les modifications indiquées :
 - C (Couleur) fait prendre aux carreaux la couleur principale en cours.
 - T (Teinte) applique une petite quantité (10 %) de la couleur principale active. Appuyez plusieurs fois sur cette touche pour accentuer l'effet.
 - V (Variable) fait varier la couleur selon les paramètres de variation de couleur définis dans la palette Couleurs. Dans les palettes Couleurs et Var. couleur, choisissez la couleur et les réglages de variation de votre choix. Répétez cette action jusqu'à ce que le résultat soit satisfaisant.

Pour modifier individuellement la couleur des carreaux

- 1 Dans la boîte de dialogue Créer une mosaïque, cliquez sur le bouton de modification de la couleur des carreaux .
- 2 Choisissez un mode de réglage des couleurs dans le menu :
 - Le mode Couleur donne aux carreaux la couleur principale en cours.
 - Le mode Assombrir ajoute un peu de noir à la couleur du carreau.
 - Le mode Éclaircir ajoute un peu de blanc.
 - Le mode Teinte applique une petite quantité (10 %) de la couleur principale en cours.
 - Le mode Variable fait varier la couleur en fonction des réglages de variation définies dans la palette Couleurs. Dans les palettes Couleurs et Var. couleur, choisissez la couleur et les réglages de variation de votre choix.
- 3 Cliquez sur les carreaux de façon individuelle ou faites glisser la souris sur le groupe de carreaux dont vous voulez modifier la couleur.

Pour utiliser des carreaux multicolores

- 1 Choisissez Fenêtre ► Palettes de couleurs ► Variations de couleur pour afficher la palette correspondante.
Si elle n'est pas développée, cliquez sur la flèche prévue à cet effet.

- 2 Choisissez un mode de variation de couleur dans le menu déroulant.
- 3 Déplacez les curseurs ou entrez des valeurs dans les zones prévues pour ajuster les réglages de variation de couleur.



Si la palette Var. couleur ne s'ouvre pas, vous devez d'abord fermer la boîte de dialogue Créer une mosaïque, puis ouvrir la palette avant d'afficher à nouveau la boîte de dialogue Créer une mosaïque.

Pour fonder les couleurs sur une source

- Après avoir dupliqué une image, activez l'option Couleur source  dans la palette Couleurs.

Pour plus d'informations sur la création de mosaïques à partir d'images dupliquées, voir « Pour créer une mosaïque à partir d'une réplique » à la page 318.

Définition de la couleur du ciment

On appelle ciment toute zone non recouverte de carreaux. L'arrière-plan de la mosaïque prend la couleur du ciment lorsque vous commencez à travailler.

Pour modifier la couleur du ciment

- Dans la boîte de dialogue Créer une mosaïque, cliquez sur la case Ciment.
Dans la palette Couleurs qui s'affiche, choisissez la couleur que vous voulez. Vous pouvez à tout moment

modifier la couleur du ciment. Toutefois, une telle modification entraîne automatiquement un nouveau rendu de la mosaïque, effaçant toute partie de l'image ne correspondant ni à un carreau ni à du ciment.

Suppression de carreaux

Si vous désirez enlever seulement certains carreaux, optez pour le bouton de suppression de carreaux. La commande Supprimer la mosaïque permet de supprimer l'ensemble des carreaux dans le document : Corel Painter efface l'intégralité du contenu de la zone de travail. Seul l'arrière-plan garde la couleur du ciment.

Pour supprimer des carreaux

Action à réaliser	Procédure
Supprimer des carreaux spécifiques	Cliquez sur le bouton de suppression de carreaux  dans la boîte de dialogue Créer une mosaïque, puis cliquez ou faites glisser la souris sur les carreaux à supprimer.
Supprimer tous les carreaux	Dans la boîte de dialogue Créer une mosaïque, choisissez Supprimer la mosaïque dans le menu déroulant Options.

Enregistrement d'une mosaïque au format RIFF

L'enregistrement de vos mosaïques au format RIFF vous permet par la suite de rouvrir les fichiers et de reprendre votre travail à l'aide de la commande Créer une mosaïque. Seul le format RIFF permet cela.

Seul ce format permet d'enregistrer les carreaux de mosaïque en tant qu'objets indépendamment de la résolution. Si vous enregistrez votre travail sous un autre format, vous ne pouvez pas reprendre le processus de création de mosaïque. Les autres formats de fichier enregistrent le rendu de la mosaïque à une résolution donnée. Pour plus d'informations sur l'enregistrement des aspects, voir « Enregistrement des fichiers » à la page 33.

Placement et personnalisation de carreaux

La boîte de dialogue Créer une mosaïque comprend de puissantes fonctionnalités qui vous aideront à positionner les carreaux et à développer votre mosaïque. Les commandes de cette section sont accessibles à partir des menus déroulants Réglages et Options.

Réglages Fixe et Aléatoire

Les carreaux sont associés à deux types de réglages : Fixe et Aléatoire. Ces deux types de réglages sont accessibles dans le menu déroulant Réglages.

Les curseurs du réglage Fixe permettent de contrôler la taille de base des carreaux et l'espacement du ciment.

Les curseurs du réglage Aléatoire permettent de contrôler la forme des carreaux ou leur degré d'uniformité. Plus les valeurs du réglage Aléatoire de la mosaïque sont importantes, plus les formes des carreaux deviennent irrégulières, chaque carreau se distinguant du précédent. Par exemple, si la longueur (réglage Fixe) est réglée sur 10 pixels, une variation de longueur (réglage Aléatoire) de l'ordre de 25 % produira des carreaux dont la longueur sera comprise entre 7,5 et 12,5 pixels.

Pour ajuster les dimensions ou le caractère aléatoire des carreaux

- 1 Dans la boîte de dialogue Créer une mosaïque, choisissez dans le menu déroulant Réglages l'une des options suivantes :
 - Fixe
 - Aléatoire
- 2 Ajustez les curseurs de réglage.
- 3 Faites glisser le pointeur dans la fenêtre de document pour appliquer aux carreaux les nouveaux réglages (Fixe ou Aléatoire) choisis.

Réglage des dimensions

Le curseur Largeur définit la largeur des carreaux en pixels.

Exemple

Dans cet exemple, la largeur est définie à 3,5 pixels (haut) et à 30,4 pixels (bas).



Le curseur Longueur permet de définir la longueur des carreaux en pixels.

Dans cet exemple, la longueur est définie à 4,1 pixels (haut) et à 24,2 pixels (bas).



Réglage des dimensions

Le paramètre Pression détermine comment les dimensions des carreaux sont affectées par la pression du stylet. Le curseur Pression permet de contrôler la variation de la largeur en fonction de la pression appliquée par le stylet.

Lorsque ce curseur est réglé sur zéro, un trait léger produit des carreaux étroits tandis qu'un trait plus appuyé a pour effet de créer des carreaux plus larges.

En d'autres termes, plus la valeur du curseur Pression est importante, plus la pression du stylet affecte la largeur des carreaux. Afin d'empêcher qu'une pression plus faible du stylet crée des carreaux étroits, vous pouvez augmenter la valeur du paramètre Pression. Une pression de 100 % se traduit par des carreaux d'une largeur uniforme, quelle que soit la pression exercée sur le stylet.

Exemple

Dans cet exemple, le curseur Pression est réglé à 0 % (en haut) et à 100 % (en bas).



Réglage des dimensions

Exemple

Le curseur Ciment définit l'espacement entre les carreaux en pixels.

Dans cet exemple, l'espacement entre les carreaux est réglé à 0 % (haut) et à 15 % (bas).



Réglage du caractère aléatoire Exemple

Augmenter la valeur du curseur Largeur (réglage Aléatoire) fait varier la largeur des carreaux en fonction des pourcentages indiqués.

Dans cet exemple, le curseur Largeur du mode Aléatoire est réglé sur 92 %.



Réglage du caractère aléatoire Exemple

Accroître le pourcentage fera varier la longueur des carreaux dans les proportions indiquées.

Dans cet exemple, le curseur Longueur est réglé à 98 %.



Si la variation du curseur Coupe est réglée sur 0, les bords du carreau seront créés perpendiculairement au trait. Tout autre pourcentage fera varier l'angle de coupe des bords des carreaux.

Dans cet exemple, le curseur Coupe est réglé à 90 %.



Le pourcentage défini par le curseur Ciment permet de moduler l'espace entre les carreaux.

Le curseur Ciment du mode Aléatoire est réglé sur 100 %.



Agencement des carreaux

Lorsque vous travaillez avec de vrais carreaux en céramique, il est physiquement impossible de les fusionner. Vous pouvez les rapprocher au maximum les uns des autres, mais vous ne pouvez pas leur faire occuper le même espace.

De la même manière, dans Corel Painter, les carreaux de mosaïque tiennent compte de l'espace occupé par les autres carreaux. Ils ne se chevauchent et ne se fusionnent pas. En fait, Corel Painter ajuste leur forme de façon à ce qu'ils s'agencent harmonieusement, tout en préservant les interstices. Si vous avez besoin de modifier l'agencement des carreaux d'une zone spécifique de la mosaïque, vous devez donc d'abord retirer ces carreaux. Pour plus d'informations sur la suppression de carreaux, voir « Suppression de carreaux » à la page 321.

Utilisation de la commande Triangle initial

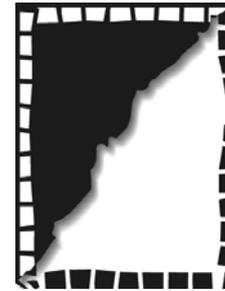
Lorsque la commande Triangle initial est activée, Corel Painter débute chaque tracé par un carreau en forme de triangle. Cette commande est particulièrement utile pour remplir un espace en forme de V.



La commande Triangle initial permet de caler parfaitement le carreau dans l'angle en V.

Utilisation de la commande Périmètre de ciment

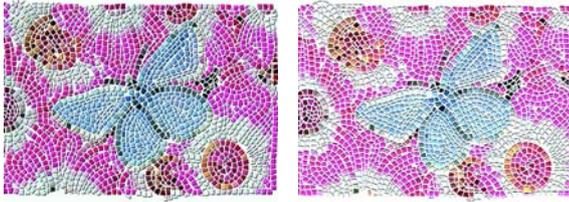
Lorsque la commande Périmètre de ciment est activée, Corel Painter préserve une ligne de ciment (périmètre) qui sera respectée par les carreaux que vous créez sur les bords de l'image.



La commande Périmètre de ciment force les carreaux créés sur les bords de l'image à préserver la ligne de ciment. Dans cet exemple, c'est le cas des carreaux blancs, tandis que les carreaux noirs sont collés aux bords.

Carreaux en relief 3D

La commande Intégrer au masque permet de placer les formes des carreaux dans un nouveau canal appelé Masque de mosaïque (dans la palette Canaux). Si cette commande a plusieurs utilisations, elle sert le plus souvent à ajouter de la profondeur aux carreaux.



Utilisez les commandes de textures pour donner un effet 3D aux carreaux.

Lorsque les carreaux sont dans le canal, vous pouvez charger le motif de mosaïque en tant que sélection ou inverser le canal pour utiliser le ciment comme sélection. Cette opération peut donner des résultats intéressants si vous travaillez avec une mosaïque composée de tesselles.

Pour donner un aspect 3D aux carreaux de mosaïque

- 1 Après avoir créé la mosaïque, sélectionnez Intégrer au masque dans le menu déroulant Options de la boîte de dialogue Créer une mosaïque.
- 2 Cliquez sur Fin pour refermer la boîte de dialogue Créer une mosaïque.
- 3 Choisissez Effets ► Surface ► Texture.
- 4 Dans la boîte de dialogue Appliquer une texture, choisissez Masque de mosaïque dans le menu déroulant Mode.
- 5 Modifiez les réglages des curseurs Intensité et Lissage jusqu'à obtenir le niveau de relief recherché.

Dans la plupart des cas, le réglage du curseur Normale sur 100 % permet d'obtenir les meilleurs résultats. Pour plus d'informations sur les options de texture, voir « Utilisation d'une texture » à la page 304.

Comme Corel Painter utilise la forme des carreaux du canal, la texture obtenue donne aux carreaux une apparence tridimensionnelle réaliste.

Nouveau rendu de la mosaïque

Cette commande vous permet de modifier la résolution des carreaux suite à la modification de la résolution de votre document. Cette commande recrée la mosaïque à partir de la couleur du ciment et des données relatives aux carreaux. L'application applique d'abord la couleur du ciment à l'image, puis réalise un nouveau rendu des carreaux de la mosaïque tenant compte de la nouvelle résolution du document. En revanche, lorsque vous sélectionnez la commande Nouveau rendu de la mosaïque, Corel Painter efface de l'image tout ce qui n'est ni carreau, ni ciment.

Pour générer un nouveau rendu

- 1 Ouvrez une image de la taille souhaitée.
- 2 Créez une mosaïque, puis cliquez sur Fin pour fermer la boîte de dialogue Créer une mosaïque.
- 3 Choisissez Zone de travail ► Redimensionner.
Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, désactivez l'option Conserver la taille du fichier et augmentez la résolution.

Une fois le redimensionnement effectué par Corel Painter, les carreaux apparaissent flous. Pour corriger ce problème, vous devez générer un nouveau rendu de la mosaïque.

- 4 Sélectionnez *Zone de travail* ► *Créer une mosaïque*.
- 5 Dans la boîte de dialogue *Créer une mosaïque*, choisissez *Nouveau rendu de la mosaïque* dans le menu déroulant *Options*.

Corel Painter remplace les carreaux flous redimensionnés par des carreaux rendus en fonction de la nouvelle résolution.

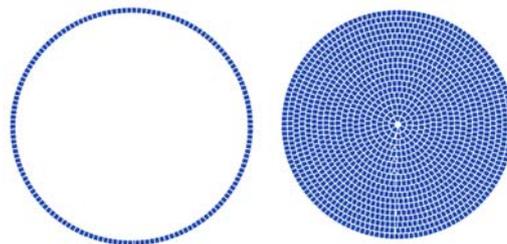


Lorsque vous sélectionnez la commande *Nouveau rendu de la mosaïque*, Corel Painter efface de l'image tout ce qui n'est ni carreau, ni ciment.

Commandes *Trait de carreaux* et *Fond de carreaux*

Les commandes *Trait de carreaux* et *Fond de carreaux* permettent d'appliquer des carreaux de mosaïque à des sélections. Ces commandes fonctionnent uniquement avec des sélections tracées à l'aide des outils *Rectangle de sélection*, *Ellipse de sélection* et *Sélection lasso*. Si nécessaire, utilisez la commande *Convertir la sélection* pour transformer une sélection basée sur un canal en sélection tracée. Pour plus d'informations, voir « *Sélections* » dans l'aide.

L'utilisation consécutive des commandes *Trait de carreaux* et *Fond de carreaux* n'a de sens que si vous modifiez un paramètre entre les deux opérations ; par exemple, si vous modifiez la couleur ou les dimensions des carreaux. La commande *Trait de carreaux* permet d'utiliser une rangée de carreaux de mosaïque comme contour le long du tracé de la sélection. Pour remplir une sélection entière de carreaux, vous pouvez effectuer la sélection à l'aide de l'outil *Sélection lasso*. Pour remplir une sélection ovale ou rectangulaire, vous devez d'abord utiliser la commande *Trait de carreaux* pour appliquer des carreaux au tracé de sélection, puis la commande *Fond de carreaux* pour remplir le reste de la sélection.



*Pour remplir une sélection ovale ou rectangulaire, vous devez d'abord utiliser la commande *Trait de carreaux* pour appliquer des carreaux au tracé de sélection (à gauche), puis la commande *Fond de carreaux* pour remplir le reste de la sélection (à droite).*

Pour créer une mosaïque dans une sélection

- 1 Définissez la zone à carreler comme sélection active.

- 2 Sélectionnez Zone de travail ► Créer une mosaïque.
- 3 Dans la boîte de dialogue Créer une mosaïque, choisissez Fixe ou Aléatoire dans le menu déroulant Réglages.
- 4 Choisissez une couleur de carreau et une couleur de ciment.
- 5 Ouvrez le menu déroulant Options et sélectionnez la commande de votre choix.
 - La commande Trait de carreaux crée une seule rangée de carreaux sur chaque tracé de sélection.
 - La commande Fond de carreaux applique plusieurs rangées de carreaux, en partant du tracé de la sélection vers l'intérieur, jusqu'à ce que la zone sélectionnée soit remplie.

La commande Fond de carreaux fonctionne avec les sélections effectuées à l'aide de l'outil Sélection lasso. Pour remplir une sélection ovale ou rectangulaire, vous devez d'abord choisir la commande Trait de carreaux, puis la commande Fond de carreaux.



Il peut arriver que Corel Painter laisse des blancs. Vous pouvez les remplir vous-même avec l'outil d'application de carreaux.

Si vous voulez modifier les carreaux d'une zone, vous pouvez la vider en faisant jouer la commande de suppression de carreaux, avant de recommencer l'application des carreaux.

Cher Threinen-Pendarvis



Greg Banning



Maura Dutra



Formes

Les formes sont des objets vectoriels que vous dessinez, modifiez et remplissez. Ouvertes ou fermées, elles peuvent prendre la forme de simples lignes, de courbes ou de contours de texte. Vous pouvez créer et modifier des formes avec toute la précision d'un logiciel de dessin et les intégrer dans l'environnement Natural-Media de Corel Painter.

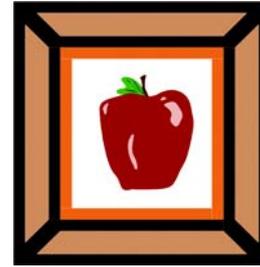


Image créée à partir de formes.

Dans ce chapitre, vous allez apprendre à créer des formes et à définir leurs attributs de trait (contour) et de remplissage, puis à les modifier de même que leurs contours et à les convertir en plans bitmap.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- Initiation à l'art des formes
- Création de formes
- Modification des formes
- Transformation des formes

Initiation à l'art des formes

Corel Painter vous permet de travailler notamment avec des images bitmap (ou pixellisées). Les bitmaps sont composés de petits carrés appelés pixels : chaque pixel correspond à un emplacement particulier dans l'image et est représenté par une valeur colorimétrique numérique. Les données relatives à l'emplacement et aux valeurs colorimétriques sont enregistrées sous forme de bits, d'où le terme « bitmap ».

Les formes sont des objets vectoriels que vous utilisez dans Corel Painter de la même manière que dans des programmes de dessin tels que CorelDRAW® et Adobe® Illustrator®. Les graphismes vectoriels se composent de lignes, de courbes, d'objets et de remplissages, tous calculés mathématiquement.

Corel Painter crée des formes lissées : les objets présentent des bords lisses, contrairement à certains programmes vectoriels. Certains « clip arts » ressemblent à des photos lorsqu'ils sont importés dans Corel Painter et affichés en mode Lissage.

D'ordinaire, les formes lissées s'affichent moins vite dans Corel Painter que les objets aliasés issus des programmes de dessin. Il vaut donc mieux utiliser votre programme de dessin pour créer la plupart de vos objets vectoriels, avant de les importer dans Corel Painter pour les affiner avec les outils de dessin et leur appliquer des effets Natural-Media.

Les formes créées dans Corel Painter peuvent s'intercaler avec des plans bitmap, ce qui vous permet de superposer les deux styles de dessin dans une même composition. Vous pouvez convertir des objets et des groupes vectoriels en plans bitmap et créer des illustrations Natural-Media à partir de ces objets flottants à l'aide des effets spéciaux ou des outils de peinture.

Il est également possible de convertir des formes en sélections et vice versa. Les outils d'ajustement permettent un contrôle précis du tracé de contour. Pensez donc à utiliser les formes pour créer certains de vos tracés de sélection. Pour plus d'informations sur les sélections, voir « Sélections » dans l'aide.

Formes et plans

Dans Corel Painter, les formes sont appliquées sous forme de plans. Lorsque vous créez une forme, un nouveau plan est ajouté au document. Toutes les formes créées sont répertoriées dans la palette Plans. Bon nombre des options et des commandes qui s'appliquent aux plans bitmap s'appliquent aussi aux formes. Par exemple, vous pouvez déplacer des formes de la même façon que les plans, appliquer des effets aux formes et modifier le mode de fusion pour définir leur interaction avec l'image sous-jacente.

De même, les formes suivent les mêmes règles de superposition que les plans bitmap, ce qui permet de les manipuler de façon similaire. Elles se distinguent des plans

bitmap par le type de données qu'elles contiennent. Les formes sont des objets vectoriels, tandis que les plans bitmap se composent de pixels.

Si vous voulez travailler avec des informations de type bitmap dans une forme, vous pouvez la convertir en plan bitmap. Dans bien des cas, Corel Painter le fera automatiquement. Si, par exemple, vous souhaitez appliquer un remplissage dans une forme, Corel Painter vous invite à la convertir en plan d'image. Vous pouvez aussi choisir de convertir une forme ou un groupe de formes en plan.

Pour plus d'informations sur les plans, voir « Plans » à la page 271.

Pour convertir une forme en plan bitmap

- 1 Cliquez sur l'outil Sélection de forme  dans la boîte à outils.
- 2 Cliquez sur la forme pour la sélectionner.
- 3 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Choisissez Formes ► Convertir en plan.
 - Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton Convertir en plan .
 - Cliquez sur la flèche dans le coin supérieur de la palette Plans et sélectionnez Convertir en plan par défaut.

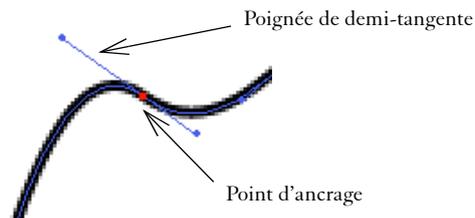


Il est possible de peindre une forme, mais vous devez d'abord la convertir en plan vectoriel. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Peinture de formes » à la page 348.

Utilisation des lignes de Bézier

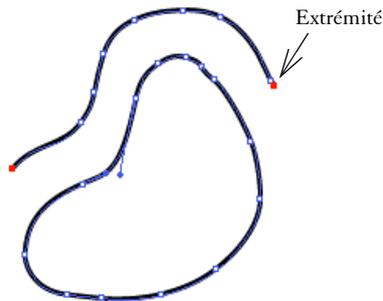
Les tracés qui permettent de créer des formes vectorielles s'appellent « lignes de Bézier ». Ces lignes peuvent être droites ou courbes et se composent de points d'ancrage reliés par des segments de ligne.

Lorsque le tracé est une courbe, des demi-tangentes partent des points d'ancrage. Sous forme de lignes droites, elles indiquent la direction de la courbe. Elles comportent des « poignées » que vous pouvez faire glisser pour modifier la courbe du segment.



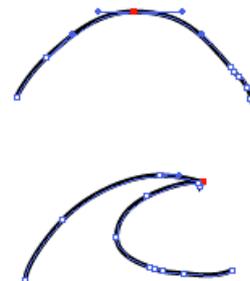
Modification de tracés à l'aide des points d'ancrage et des poignées de demi-tangentes.

Les formes peuvent être ouvertes (c'est-à-dire avoir des extrémités) ou fermées (sans extrémités).



Les tracés ouverts présentent des extrémités, à la différence des tracés fermés.

Les points d'ancrage peuvent être des points de courbe ou d'angle. Un point de courbe permet de manipuler les segments des deux côtés du point d'ancrage, en faisant glisser l'une des poignées. Un point d'angle restreint la manipulation des segments au seul côté du point d'ancrage doté d'une poignée. Pour plus d'informations sur la conversion des points d'ancrage, voir « Pour convertir un point d'angle ou de courbe » à la page 343.



Un point d'ancrage peut être un point de courbe (en haut) ou d'angle (en bas).

Création de formes

Vous pouvez créer des formes de diverses manières :

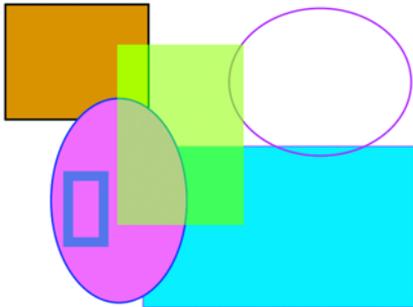
- à l'aide de l'outil Plume, Main libre, Forme rectangulaire, Forme ovale ou Texte ;
- par conversion d'une sélection tracée ;
- en important un fichier Adobe Illustrator (depuis le menu Fichier ► Acquérir) ;
- en collant un objet Adobe Illustrator à partir du Presse-papiers.

Lorsque vous créez des formes, Corel Painter leur donne des attributs de trait et de remplissage par défaut. Pour savoir comment définir les attributs des formes par défaut, voir « Préférences des formes » à la page 49 et « Définition des attributs de forme » à la page 337.

Les outils de manipulation des formes se trouvent dans la boîte à outils. En maintenant la touche Commande (Mac OS) ou Ctrl (Windows) enfoncée, vous pouvez passer de l'outil Sélection de forme à n'importe lequel des outils de création et de modification de forme disponibles. Cette fonctionnalité permet de sélectionner rapidement une poignée de demi-tangente ou un point d'ancrage pour la ou le modifier.

Utilisation d'outils de création de formes géométriques

Vous pouvez créer des formes avec l'outil Forme rectangulaire ou Forme ovale.



Formes créées avec l'outil Forme rectangulaire et Forme ovale.

Pour créer un rectangle ou un ovale

- 1 Choisissez l'outil Forme rectangulaire  ou Forme ovale  dans la boîte à outils.
- 2 Dans la barre de propriétés, définissez les attributs suivants :
 - activez la case Trait pour créer des formes avec un trait ou un contour ;
 - si la case Trait est activée, vous pouvez sélectionner la couleur de trait dans le menu déroulant Couleur du trait ;
 - activez la case Remplir pour créer une forme avec remplissage ;
 - si cette case est cochée, le menu déroulant Couleur du fond permet de choisir la couleur du fond.
- 3 Faites glisser le pointeur dans la fenêtre du document.



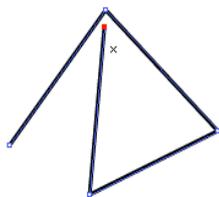
Pour créer un carré ou un cercle parfait, maintenez la touche Maj. enfoncée tout en faisant glisser le pointeur.

La barre de propriétés et la palette Infos affichent des informations sur la forme. Pour afficher la palette Infos, choisissez Fenêtre ► Infos.

Utilisation de l'outil Plume

L'outil Plume permet de créer des formes à l'aide de lignes de Bézier. Vous pouvez aussi vous en servir pour tracer des lignes droites ou des courbes régulières ou encore créer des formes contenant à la fois des lignes droites et courbes.

Une fois créées, ces formes sont facilement modifiables par la suite. Pour plus de détails, reportez-vous à la rubrique « Modification des formes » à la page 339. Vous pouvez également convertir des points de courbe en points d'angle et inversement. Pour plus de détails, reportez-vous à la rubrique « Réglage de la courbure » à la page 342.



Cliquez pour créer des points d'ancrage reliés par des segments de ligne.



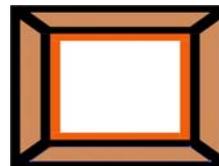
Faites glisser le curseur pour courber les segments entre les points.

Pour dessiner une forme avec l'outil Plume

- 1 Sélectionnez l'outil Plume  dans la boîte à outils.
- 2 Dans la fenêtre du document, cliquez à l'endroit où vous voulez commencer.

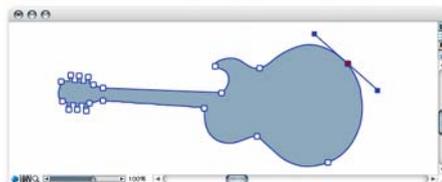
3 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pour créer un segment de ligne droite, cliquez à l'endroit où vous souhaitez que le segment s'achève. Corel Painter dessine la ligne droite entre les deux points d'ancrage.



Formes créées avec des segments de ligne droite.

- Pour obtenir un segment de ligne courbe, faites glisser le pointeur afin de créer un nouveau point d'ancrage et une demi-tangente. L'angle et la longueur de la demi-tangente déterminent la courbure du tracé. Plus vous faites glisser la souris, plus la demi-tangente est longue et plus la courbe se creuse.



Formes créées avec des segments de ligne courbe.

- 4 Répétez l'étape 3 autant de fois qu'il le faut, en combinant des segments de ligne droite et courbe, jusqu'à obtenir la forme voulue.

- 5 Pour terminer la forme, effectuez l'une des opérations suivantes :
- Fermez la forme en cliquant ou en faisant glisser le premier point d'ancrage.
 - Fermez la forme en cliquant sur le bouton Fermer la forme  dans la barre de propriétés.
 - Maintenez la touche Commande (Mac OS) ou Ctrl (Windows) enfoncée pour accéder de façon temporaire à l'outil Sélection de forme, puis cliquez n'importe où à l'extérieur de la forme pour annuler sa sélection.



Vous pouvez contraindre le placement des points en utilisant la fonction de magnétisation à la grille. Pour plus d'informations sur l'affichage et la magnétisation, voir « Utilisation de la grille » dans l'aide.

Chaque clic ou glissement ajoute un point au tracé. Si vous ajoutez involontairement des points à une forme, appuyez sur la touche Supprimer (Mac OS) ou Retour arrière (Windows) pour supprimer le dernier point d'ancrage.

Pour ajouter des points à une forme ouverte

- 1 Cliquez sur une extrémité avec l'outil Plume.
- 2 Cliquez ou faites glisser le pointeur à l'endroit où vous voulez placer un point d'ancrage.



Il n'est possible d'ajouter des points à un tracé qu'à partir de l'une de ses extrémités. Il n'est pas possible d'ajouter des points à un tracé fermé ou au milieu d'un tracé ouvert.



Pour sélectionner une extrémité, maintenez la touche Commande (Mac OS) ou Ctrl (Windows) enfoncée en cliquant dessus ou faites glisser un rectangle de sélection autour de l'extrémité.

Utilisation de l'outil Main libre

L'outil Main libre permet de créer des courbes de Bézier en traçant des lignes à main levée, comme si vous dessiniez avec un stylo ou un crayon.

Pour dessiner une forme libre

- 1 Sélectionnez l'outil Main libre  dans la boîte à outils.
- 2 Cliquez à l'endroit où vous souhaitez commencer la forme ou la ligne, puis faites glisser le pointeur. Une ligne pointillée apparaît à mesure que vous faites glisser la souris. Lorsque vous vous arrêtez le déplacement, la forme libre apparaît. Pour obtenir une forme fermée, vous devez terminer votre tracé au point même où vous avez commencé.



Pour ajouter des points à l'une des deux extrémités d'une forme libre, sélectionnez l'extrémité, puis faites glisser le pointeur vers l'extérieur. Pour sélectionner une extrémité, maintenez la touche Commande (Mac OS) ou Ctrl (Windows) enfoncée, puis faites glisser un contour autour de l'extrémité ou cliquez sur cette dernière.



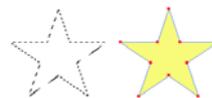
Tracé de formes à main levée avec l'outil Main libre.

Conversion de sélections en formes

Convertir une sélection en forme permet d'en modifier le contour à l'aide des outils de modification des formes. Lorsque vous êtes satisfait du contour, vous pouvez le convertir à nouveau en sélection. Pour plus d'informations, voir « Pour convertir une forme en sélection » dans l'aide.

Si vous voulez seulement redimensionner un tracé de sélection, le faire pivoter ou l'incliner, utilisez plutôt l'outil Ajusteur de sélection. S'il vous faut modifier le profil de la courbe, convertissez la sélection en forme.

L'utilisation d'un tracé de sélection permet également de créer des formes à partir de zones de l'image. Si, par exemple, vous utilisez la baguette magique pour sélectionner une zone de couleur uniforme, vous pouvez convertir le tracé de sélection de la baguette magique en une forme. Dans le cas d'une sélection bitmap, Corel Painter peut créer plusieurs formes.



Conversion d'une sélection en forme.

Pour convertir une sélection en forme

- 1 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Créez une sélection dans l'image.
 - Faites glisser une sélection de la palette Portfolio de sélections vers la fenêtre de document.
- 2 Choisissez Sélection ► Convertir en forme.
Corel Painter convertit la sélection en forme et lui donne les attributs par défaut. La nouvelle forme apparaît dans la palette Plans.



Une sélection tracée permet d'obtenir de meilleurs résultats. Si la sélection est de type bitmap, choisissez Sélection ► Convertir la sélection pour la transformer en sélection tracée.

Importation de formes depuis Adobe Illustrator

Vous voulez travailler avec des formes que vous avez créées dans Adobe Illustrator ? Corel Painter permet d'importer les formes contenues dans les fichiers au format EPS d'Illustrator.

Un certain nombre d'options de fichiers d'Adobe Illustrator ne sont pas prises en charge par Corel Painter. Les motifs, les images insérées, les dégradés, les masques ou le texte ne sont pas reconnus. Si le fichier contient du texte, il faut le convertir en contours.

En revanche, Corel Painter prend en charge les éléments PostScript dans le Presse-papiers lorsque vous collez du contenu dans un document. Ce protocole permet aux applications d'échanger des informations PostScript vectorielles de haute qualité. Ainsi, vous pouvez copier des objets dans Illustrator et les coller dans Corel Painter lorsque les deux applications sont actives. Corel Painter importe les données PostScript stockées dans le Presse-papiers, mais exporte uniquement des plans et des sélections bitmaps.

Pour importer des formes d'Adobe Illustrator

- 1 Dans Corel Painter, choisissez Fichier ► Acquérir ► Fichier Adobe Illustrator.
- 2 Dans la boîte de dialogue Fichier Adobe Illustrator, sélectionnez le fichier recherché et cliquez sur Ouvrir.

Pour convertir un texte dans Adobe Illustrator

- 1 Dans Adobe Illustrator, sélectionnez le texte à l'aide d'un outil de sélection.
- 2 Choisissez Texte ► Vectoriser.

Définition des attributs de forme

Lorsque vous appliquez un trait (ou contour) à une forme, vous pouvez définir sa couleur, son opacité et son épaisseur. Vous pouvez aussi définir la façon dont les lignes sont dessinées et jointes. Il est également possible d'appliquer un remplissage en coloriant la zone délimitée par le contour. Lorsque vous remplissez une forme, vous pouvez choisir la couleur et l'opacité du remplissage.

Les attributs de trait et de remplissage s'appliquent à la fois aux formes ouvertes et fermées. Avant de remplir une forme ouverte, Corel Painter la ferme en reliant les extrémités par une ligne droite.

Le curseur Convexité contrôle le nombre de lignes droites utilisées par le programme pour simuler une courbe à l'impression. Les périphériques de sortie PostScript créent des courbes en liant une série de courtes lignes droites qui forment un angle. Plus la convexité est faible, plus le nombre de lignes droites est important et plus la courbe est précise.

Les attributs de forme par défaut peuvent être également modifiés. Pour plus de détails, reportez-vous à la rubrique « Préférences des formes » à la page 49. De même, vous pouvez peindre une forme après l'avoir convertie en plan bitmap.

Pour définir les attributs de trait d'une forme

1 Cliquez sur l'outil Sélection de forme , puis sur la forme dont vous souhaitez modifier les attributs de trait, avant d'appuyer sur Retour (Mac OS) ou Entrée (Windows).

Pour sélectionner des formes multiples, maintenez la touche Maj. enfoncée tout en cliquant sur les formes.

2 Dans la boîte de dialogue Attributs de forme, activez la case Trait pour appliquer un contour à la forme sélectionnée.

Pour supprimer le trait, décochez simplement la case.

3 Cliquez deux fois sur le cadre de couleur pour choisir une couleur dans la boîte de dialogue Couleurs, puis cliquez sur OK.

4 Ajustez les curseurs Opacité et Épaisseur pour régler l'opacité et l'épaisseur du trait.

5 Cliquez sur l'une des icônes suivantes pour déterminer le style des extrémités des formes ouvertes : projetée , arrondie  ou carrée .

6 Cliquez sur l'une des icônes suivantes pour définir le type d'angle créé par la jonction de deux segments : onglet , arrondi  ou en biseau .

7 Ajustez le curseur Limite d'onglet.

Lorsque des lignes forment un angle aigu, le coin obtenu est pointu. Le curseur Limite d'onglet permet de lisser la pointe.

8 Cliquez sur Définir pour appliquer les réglages aux nouvelles formes.



Vous pouvez également définir les attributs Trait, Couleur du trait, Remplissage et Couleur du fond dans la barre de propriétés lorsque vous sélectionnez une forme avec l'outil Ajusteur de plan ou Sélection de forme.

Pour définir les attributs de remplissage d'une forme

1 Cliquez sur l'outil Sélection de forme , puis sur la forme dont vous souhaitez modifier les attributs de remplissage, avant d'appuyer sur Retour (Mac OS) ou Entrée (Windows).

Pour sélectionner des formes multiples, maintenez la touche Maj. enfoncée tout en cliquant sur les formes.

2 Dans la boîte de dialogue Attributs de forme, activez la case Remplissage pour appliquer un remplissage à la forme sélectionnée.

Pour supprimer le remplissage, désactivez simplement la case.

3 Cliquez deux fois sur le cadre de couleur pour choisir une couleur dans la boîte de dialogue Couleurs, puis cliquez sur OK.

4 Ajustez le curseur Opacité pour régler l'opacité du remplissage.

5 Cliquez sur l'une des icônes suivantes :

- Remplir les chevauchements  pour remplir les zones dans lesquelles des formes se chevauchent.
 - Ne pas remplir les chevauchements  pour laisser en l'état ces zones de chevauchement. Les chevauchements multiples sont remplis une fois sur deux.
- 6 Cliquez sur Définir pour appliquer les réglages aux nouvelles formes.



Vous pouvez également définir les attributs Remplissage et Couleur du fond dans la barre de propriétés lorsque vous sélectionnez une forme à l'aide de l'outil Ajusteur de plan  ou Sélection de forme.

Choisissez Edition ► Remplir ou sélectionnez l'outil Pot de peinture  pour remplir une forme. Ces méthodes appliquent des données bitmap à la zone : Corel Painter doit donc d'abord convertir la forme en plan bitmap. Pour plus de détails, reportez-vous à la rubrique « Remplissage d'une zone » à la page 142.

Pour définir la convexité d'une forme

- 1 Cliquez sur l'outil Sélection de forme , puis sur la forme dont vous souhaitez modifier les attributs de convexité, avant d'appuyer sur Retour (Mac OS) ou Entrée (Windows).
Pour sélectionner des formes multiples, maintenez la touche Maj. enfoncée tout en cliquant sur les formes.

- 2 Dans la boîte de dialogue Attributs de forme, ajustez le curseur Convexité.
- 3 Cliquez sur Définir pour appliquer les réglages aux nouvelles formes.



En général, il n'est pas nécessaire de modifier ce réglage. Vous pouvez le faire pour utiliser une imprimante à très haute résolution ou pour éviter une erreur limitcheck (contrôle de limite) PostScript. Vérifiez auprès de votre service d'impression s'il recommande un réglage particulier.

Toute modification de la convexité est visible uniquement sur la copie imprimée.

Modification des formes

Corel Painter propose cinq outils pour modifier les formes. En travaillant, vous passerez d'un outil à un autre selon le type de modifications à effectuer. Quel que soit l'outil de modification actif, vous pouvez basculer vers l'outil Sélection de forme à tout moment en appuyant sur la touche Commande (Mac OS) ou Ctrl (Windows).

-  L'outil Sélection de forme permet de faire glisser les points d'ancrage et les poignées de contrôle.
-  L'outil Ciseaux permet de couper un segment au niveau du point sur lequel vous cliquez.

 L'outil Ajouter un point permet d'ajouter un point d'ancrage à l'endroit où vous cliquez sur la courbe.

 L'outil Supprimer un point permet de supprimer le point d'ancrage sur lequel vous cliquez.

 L'outil Convertir un point permet de transformer les points d'angle en points de courbe et vice versa.

Sélection d'une forme

Si vous ne voyez pas le tracé de la forme, sélectionnez-la afin d'afficher son tracé et ses points d'ancrage. Le travail est plus aisé lorsque le tracé et les points sont visibles. Pour plus d'informations, voir « Sélection des plans » à la page 280.

Pour sélectionner des formes

Action à réaliser	Procédure
Sélectionner une forme	Cliquez sur la forme en question avec l'outil Sélection de forme  .
Sélectionner plusieurs formes	Maintenez la touche Maj. enfoncée et cliquez sur les formes à l'aide du même outil.



Si vous utilisez l'outil Ajusteur de plan, vous pouvez cliquer deux fois sur une forme pour activer l'outil Sélection de forme, puis sélectionner la forme.

Ajout, suppression et déplacement de points d'ancrage

Vous pouvez ajouter des points d'ancrage à une forme pour créer des angles ou des courbes. Il est également possible d'en supprimer pour modifier la forme du tracé ou adoucir un contour présentant des points superflus. Cela peut survenir lorsque vous travaillez avec l'outil Main libre ou que vous créez une forme à partir d'une sélection.

Vous pouvez déplacer un ou plusieurs points d'ancrage en les faisant glisser manuellement ou en fonction d'une moyenne, qui a pour effet de déplacer deux ou plusieurs points d'ancrage les uns par rapport aux autres.

Cette fonction de moyenne est utile lorsque vous devez joindre l'extrémité d'une courbe à celle d'une autre. Elle permet de placer les extrémités dans le même axe, exactement l'une au-dessus de l'autre. Quand vous les joignez, Corel Painter les fusionne pour en faire un seul point à travers lequel le tracé se poursuit. Si vous n'utilisez pas la moyenne pour les points proches les uns des autres, Corel Painter les joint à l'aide d'un segment.

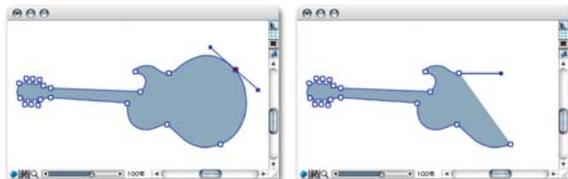
Pour ajouter ou supprimer un point d'ancrage

- Sélectionnez une forme avec l'outil Sélection de forme .

Action à réaliser	Procédure
Ajouter un point d'ancrage	Choisissez l'outil Ajouter un point  dans la boîte à outils et cliquez à l'endroit où vous voulez insérer le point.
Supprimer un point d'ancrage	Choisissez l'outil Supprimer un point  dans la boîte à outils, puis cliquez sur le point d'ancrage à supprimer. Le point d'ancrage disparaît, mais le tracé n'est pas coupé pour autant.



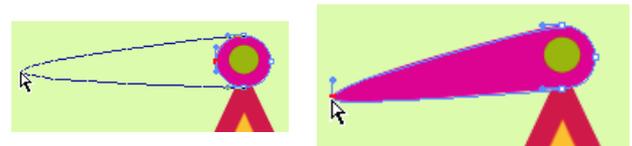
Utilisez l'outil Ajouter un point pour ajouter des points d'ancrage au tracé.



Utilisez l'outil Supprimer un point pour supprimer des points d'ancrage.

Pour déplacer des points d'ancrage

- 1 Choisissez l'outil Sélection de forme  dans la boîte à outils.
- 2 Cliquez sur un point d'ancrage ou faites glisser un rectangle de sélection sur un point pour le sélectionner. Pour en sélectionner plusieurs, faites glisser un rectangle de sélection autour des points en question. Tous les points d'ancrage se trouvant à l'intérieur du rectangle sont sélectionnés, y compris ceux appartenant à d'autres formes.
Pour ajouter des points à la sélection, maintenez la touche Maj. enfoncée et sélectionnez des points supplémentaires.
- 3 Faites glisser le point vers un nouvel emplacement. Si vous avez sélectionné plusieurs points, il suffit d'en faire glisser un seul pour tous les déplacer.



Faites glisser un point d'ancrage pour le déplacer.

Pour faire la moyenne des points d'ancrage

- 1 Sélectionnez l'outil Sélection de forme, puis cliquez sur les points d'ancrage dont vous voulez établir la moyenne. Une méthode plus simple consiste à faire glisser un rectangle de sélection autour des points souhaités.

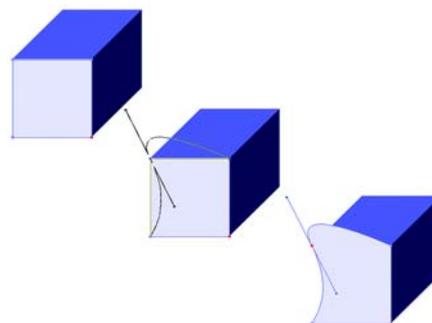
- 2 Choisissez Formes ► Moyenne des points.
- 3 Dans la boîte de dialogue Moyenne des points, activez une option afin de déterminer l'axe recherché.

Réglage de la courbure

L'angle et la longueur de la demi-tangente déterminent la courbure des segments situés de part et d'autre du point d'ancrage. Plus la demi-tangente est longue, plus la courbure est prononcée.

Le résultat du déplacement de la demi-tangente va dépendre de la nature du point d'ancrage (courbe ou angle). Deux courbes ou deux lignes droites connectées se rejoignent au niveau d'un point d'ancrage, qui peut être un point de courbe ou un point d'angle. Selon la nature du point d'ancrage, les demi-tangentes correspondantes se comportent différemment.

Lorsque vous faites glisser la poignée d'une demi-tangente de point de courbe, les courbes des deux côtés du point sont transformées. Sur un point de courbe, vous réglez l'angle des demi-tangentes simultanément.



Un point d'angle est converti en point de courbe.

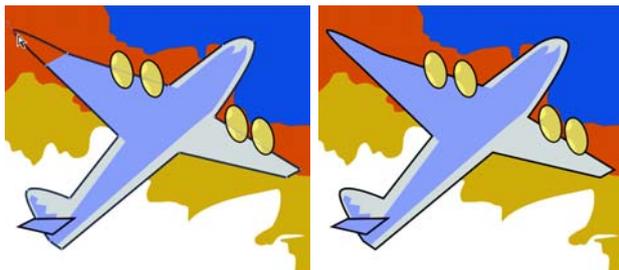
Lorsque vous faites glisser la poignée d'une demi-tangente de point d'angle, seule la courbe située du côté de ce point est modifiée. Sur un point d'angle, vous pouvez ajuster indépendamment l'angle des demi-tangentes.

Pour ajuster une courbe

- 1 Choisissez l'outil Sélection de forme  dans la boîte à outils.
- 2 Cliquez sur une forme pour la sélectionner.
Si les demi-tangentes d'un point d'ancrage ne sont pas visibles, faites glisser le pointeur sur le point d'ancrage pour les afficher.
- 3 Faites glisser une poignée de demi-tangente pour définir la courbe recherchée.



Vous pouvez également ajuster une courbe en faisant glisser un segment de ligne à l'aide de l'outil Sélection de forme.



Utilisez l'outil Sélection de forme pour faire glisser une poignée de demi-tangente.

Pour convertir un point d'angle ou de courbe

- 1 À l'aide de l'outil Sélection de forme , sélectionnez un point d'ancrage.
Si les demi-tangentes du point d'ancrage ne sont pas visibles, faites glisser le pointeur sur le point d'ancrage pour les afficher.
- 2 Choisissez l'outil Convertir un point dans la boîte à outils .
- 3 Cliquez sur l'une des poignées de demi-tangente du point d'ancrage.



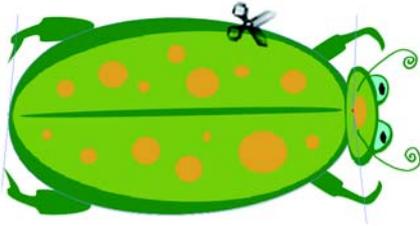
Après avoir converti un point, vous devez utiliser l'outil Sélection de forme pour l'ajuster. Si vous essayez d'ajuster un point d'ancrage avec l'outil Convertir un point, il sera de nouveau converti.

Coupeure et jonction des segments de forme

Si vous souhaitez ouvrir une forme pour y ajouter de nouvelles courbes ou pour y connecter une autre forme ouverte, vous pouvez le faire avec l'outil Ciseaux. Vous pouvez aussi connecter deux extrémités, d'une même forme ou de formes différentes, afin de fermer une forme ouverte ou de relier une forme à une autre.

Pour couper une forme

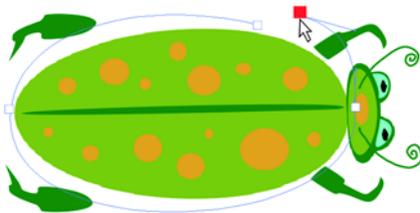
- 1 Choisissez l'outil Ciseaux  dans la boîte à outils.
- 2 Cliquez à l'endroit du tracé où vous voulez couper la forme (vous ne pouvez pas cliquer sur une extrémité).
La zone active des ciseaux se trouve à l'intersection des lames. Placez la croix sur la ligne.
Les ciseaux se ferment momentanément et deux nouveaux points d'ancrage se créent.



Les ciseaux s'ouvrent et se ferment pour couper le tracé.

- 3 Choisissez l'outil Sélection de forme  dans la boîte à outils et faites glisser les nouveaux points d'ancrage ou les segments.

Les deux nouveaux points sont superposés et sélectionnés. Si vous faites glisser l'un des nouveaux points d'ancrage avec l'outil Sélection de forme, mais que les deux se déplacent, désélectionnez-les avant de reprendre l'opération de déplacement.



Une fois le tracé coupé, il peut être déplacé.

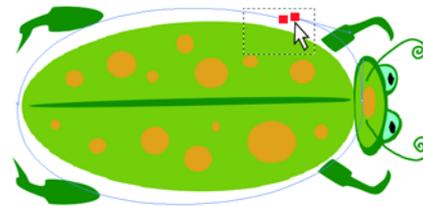
Pour joindre des extrémités

- 1 Choisissez l'outil Sélection de forme  dans la boîte à outils.
- 2 Sélectionnez les deux points d'ancrage que vous voulez joindre.

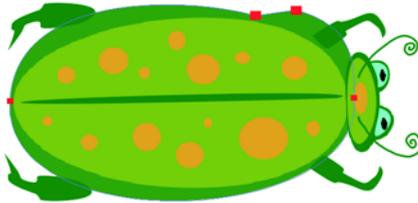
Vous pouvez opérer la sélection en délimitant une zone de sélection autour des deux points ou en cliquant sur le premier, puis sur le deuxième en maintenant la touche Maj. enfoncée.

- 3 Choisissez Formes ► Joindre les points.

Une ligne droite se crée entre les deux points.



Utilisez l'outil Sélection de forme pour sélectionner deux extrémités.



Utilisez la commande *Joindre les points* pour connecter deux extrémités.

Transformation des formes

Corel Painter permet de manipuler et de modifier les formes de nombreuses manières. Vous pouvez les étirer, les faire pivoter et les incliner ou encore les dupliquer et créer des groupes. Avant de pouvoir utiliser une forme, vous devez la sélectionner. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Pour sélectionner des formes » à la page 340.

Redimensionnement des formes

Vous pouvez redimensionner une forme ou un groupe de formes en les manipulant directement, à l'aide de l'outil Ajusteur de plan, ou en sélectionnant la commande Redimensionner.

Pour redimensionner une forme

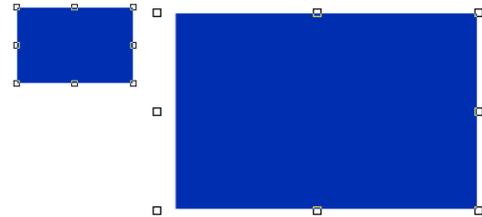
- 1 Choisissez l'outil Ajusteur de plan  dans la boîte à outils.

- 2 Sélectionnez la forme ou le groupe à redimensionner.
Un rectangle de sélection apparaît autour des formes. Il possède une poignée à chaque coin et sur chaque côté.
- 3 Faites glisser l'une des poignées pour redimensionner la forme sélectionnée.

Pour redimensionner le rectangle dans une seule dimension, faites glisser l'une des poignées latérales. Pour le redimensionner dans les deux dimensions, utilisez l'une des poignées de coin.



Vous pouvez préserver les proportions de la forme en maintenant la touche Maj. enfoncée pendant l'opération.



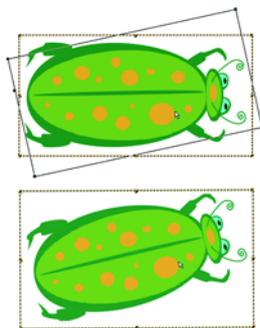
Redimensionnement d'une forme.

Rotation des formes

Vous pouvez faire pivoter une forme ou un groupe de formes en les manipulant directement, à l'aide l'outil Ajusteur de plan, ou en utilisant la commande Pivoter. Pour plus d'informations, voir « Rotation d'images » dans l'aide.

Pour faire pivoter une forme

- 1 Choisissez l'outil Ajusteur de plan  dans la boîte à outils.
- 2 Sélectionnez la forme ou le groupe à faire pivoter.
Un rectangle de sélection apparaît autour des formes. Il possède une poignée à chaque coin et sur chaque côté.
- 3 Maintenez enfoncée la touche Commande (Mac OS) ou Ctrl (Windows) et faites glisser une poignée d'angle.
Cette commande s'applique aussi bien aux formes qu'aux plans bitmap.



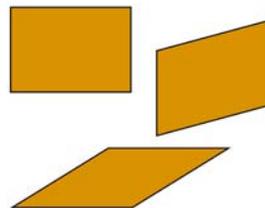
Rotation d'un groupe de formes.

Inclinaison des formes

Vous pouvez incliner une forme ou un groupe de formes en faisant glisser une poignée de sélection médiane.

Pour incliner une forme

- 1 Choisissez l'outil Ajusteur de plan  dans la boîte à outils.
- 2 Sélectionnez la forme ou le groupe que vous voulez incliner.
- 3 Maintenez la touche Commande (Mac OS) ou Ctrl (Windows) enfoncée et faites glisser une poignée médiane.



Pour incliner un rectangle (en haut à gauche), faites glisser une poignée médiane latérale (en haut à droite) et la poignée médiane supérieure (en bas).

Symétrie de formes

Vous pouvez appliquer une symétrie horizontale ou verticale à une forme.

Pour appliquer une symétrie à une forme

- 1 Sélectionnez une forme.
- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Edition ► Symétrie horizontale
 - Edition ► Symétrie verticale



Vous pouvez également appliquer une symétrie à une forme en la sélectionnant d'abord à l'aide de l'outil Ajusteur de plan . Pour lui appliquer une symétrie horizontale, faites glisser une poignée supérieure ou inférieure de l'autre côté de la poignée opposée. Pour lui appliquer une symétrie verticale, faites glisser une poignée latérale de l'autre côté de la poignée opposée.

Duplication de formes

Dupliquer une forme consiste à créer une copie identique de celle-ci. Corel Painter va plus loin en vous permettant de dupliquer des formes au moyen de transformations composites. Les copies générées le sont en fonction des options spécifiées.

Pour dupliquer une forme

- 1 Choisissez l'outil Ajusteur de plan  dans la boîte à outils.
- 2 Maintenez la touche Option (Mac OS) ou Alt (Windows) enfoncée et cliquez sur la forme ou créez un carré de sélection autour de la forme.

Pour modifier les paramètres de duplication

- 1 Choisissez Formes ► Paramètres de duplication.
- 2 Dans la boîte de dialogue Paramètres de duplication, définissez les paramètres suivants :

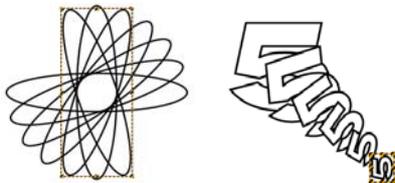
- Translation contrôle l'endroit où Corel Painter crée les formes dupliquées par rapport à l'original. Les valeurs de décalage sont exprimées en pixels. Quand les valeurs des paramètres Décal. H et Décal. V sont réglées à zéro, la copie est créée exactement au-dessus de l'original. Si les deux valeurs sont à 100, la réplique apparaît 100 pixels plus bas et 100 pixels plus à droite. Les valeurs négatives décalent la copie respectivement vers la gauche et vers le haut.
- Échelle contrôle la taille de la copie par rapport à l'original. Les valeurs sont exprimées en pourcentage.
- L'option Conserver les proportions permet de maintenir le rapport entre les proportions de l'image. Pour créer des copies déformées, désactivez cette option et spécifiez des pourcentages différents pour l'échelle horizontale et verticale.
- L'option Rotation vous permet de spécifier la rotation des copies en degrés. Les valeurs positives font pivoter la copie dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, tandis que les valeurs négatives la font pivoter dans le sens des aiguilles d'une montre.
- L'option Inclinaison contrôle l'inclinaison appliquée à la copie en degrés. Les valeurs positives inclinent la forme vers la droite et les valeurs négatives vers la gauche. Les valeurs acceptées sont comprises entre -90° et 90° . Cependant, plus les valeurs avoisinent les extrêmes, plus la forme copiée se rapproche du simple trait.

Pour créer une copie transformée

- 1 Sélectionnez la forme à transformer.
- 2 Choisissez Formes ► Dupliquer.

Corel Painter crée une copie de la forme selon les spécifications que vous avez définies.

Cette copie est maintenant la forme sélectionnée. Vous pouvez invoquer à nouveau la commande Dupliquer ou appuyer sur Commande +] (Mac OS) ou Ctrl +] (Windows) pour répéter la transformation sur la copie.



La forme ovale a été dupliquée à l'aide d'une seule rotation (image de gauche). La forme numéro 5 a été dupliquée et transformée à l'aide des paramètres de translation, d'échelle et de rotation (image de droite).

Peinture de formes

Pour peindre une forme, vous devez la convertir en plan vectoriel. Une fois la conversion effectuée, vous ne pouvez plus accéder aux réglages vectoriels.

Pour peindre une forme

- 1 Choisissez un style et une variante dans le sélecteur de styles.
Vous ne pouvez pas utiliser les styles Aquarelle et Encre liquide pour peindre une forme.
- 2 Sélectionnez la forme dans la palette Plans.
- 3 Cliquez sur la flèche dans le coin supérieur de la palette, puis sur Convertir en plan par défaut.
La forme est convertie en plan bitmap.
- 4 Cochez la case Préserver la transparence de la palette Plans.
- 5 Peignez dans la forme.



Une fois la forme convertie en plan d'image, les options de modification de forme ne sont plus accessibles. Pour savoir comment modifier le contenu d'un nouveau plan bitmap, voir « Modification de plans » à la page 289.

Vous ne pouvez peindre une forme à l'aide des styles Aquarelle ou Encre liquide, car ces styles génèrent automatiquement leurs propres plans.

Marc Scheff



Nomi Wagner



Rene Blom



Impression

Vous pouvez imprimer vos images Corel Painter sur un grand choix d'imprimantes, notamment les imprimantes PostScript, Windows Graphics Device Interface (GDI), QuickDraw® et les photocomposeuses à haute résolution.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- Présentation de la fonction d'impression

Présentation de la fonction d'impression

Corel Painter propose une large gamme d'options d'impression pour divers périphériques de sortie. Vous pouvez visualiser et définir la taille de la page avant impression.

Configuration de l'impression

Les options d'impression du fichier dépendent de plusieurs facteurs : périphérique de sortie choisi, impression couleur ou noir et blanc et impression ou non de séparations.

Pour accéder aux paramètres d'impression

- Choisissez Fichier ► Format d'impression.

Pour prévisualiser une image

- 1 Cliquez sur la flèche dans le coin supérieur de la palette Informations.
- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Choisissez Aperçu de la zone de travail pour visualiser l'image telle qu'elle apparaît dans la zone de travail sans rapport avec le papier utilisé pour l'impression.
 - Choisissez Aperçu de la mise en page pour visualiser l'image telle qu'elle apparaîtra sur le papier sélectionné pour l'impression.

Dimensionnement d'une image

Pour imprimer une image plus grande que la taille de page sélectionnée, vous pouvez redimensionner l'image. Quand cette option est activée, une image de 30 x 30 cm, par exemple, sera redimensionnée pour tenir sur une page de 21 x 29,7 cm.

Pour qu'une image tienne dans la page

- 1 Cliquez sur le menu Fichier ► Imprimer.
- 2 Cochez la case Ajuster à la page.



Pour imprimer des images dont la taille dépasse celle de la page, vous devez activer la case Ajuster à la page.

Impression d'une image

Après avoir choisi vos options dans la boîte de dialogue Format d'impression (Mac OS) ou la boîte de dialogue Configuration de l'impression (Windows), vous pouvez imprimer votre image.

Pour imprimer une image

- 1 Choisissez Fichier ► Imprimer.
La boîte de dialogue Impression s'affiche.
Si vous travaillez avec Mac OS, choisissez Corel Painter 11 dans le menu déroulant situé au-dessous du menu déroulant Grilles prédéfinies.
- 2 Dans la zone de définition du type d'impression, sélectionnez un des quatre types pris en charge par Corel Painter.
 - Si vous ne disposez pas d'une imprimante PostScript, activez l'option Couleur Quick Draw (Mac OS) ou Impression GDI (Windows). Exemples courants : DeskJet HP, Bubble® Jet Canon® et Stylus® EPSON.
 - Pour imprimer une image sur un appareil PostScript, activez l'option PostScript.
 - Pour imprimer les séparations, activez l'option Séparations. La sortie est constituée de quatre pages : une pour le cyan, une pour le magenta, une pour le jaune et une pour le noir. Vous pouvez imprimer les séparations de Corel Painter avec les appareils PostScript, notamment les photocomposeuses à

haute-résolution. Corel Painter imprime une barre de couleurs, des hirondelles et le nom de la couleur sur chacune des quatre sorties.

- Pour imprimer sur une imprimante laser PostScript noir et blanc, activez l'option PostScript N & B.



Corel Painter utilise les informations de tramage par défaut de l'imprimante pour produire des séparations de couleur de qualité. Si la correction d'affichage est désactivée lors de l'enregistrement au format EPS, Corel Painter utilise les tables de séparation de Color Studio et le tramage par défaut de votre imprimante. Pour plus d'informations, voir « Enregistrement au format EPS pour l'impression » dans l'aide.

Index

A

Acrylique 111

Aéroglyphes 111

contrôle de la taille des
gouttes..... 140

écoulement 130

paramètres du stylet..... 138

peinture avec..... 137

réglage de l'ouverture 139

réglage du débit 139

sections coniques 138

variation des bords..... 139

Affichage

nuanciers pour les tissus..... 66

Palette Couleurs..... 70, 71

palette Mélangeur 76

portfolio d'images 297

sélecteur de styles..... 111

Affichage de moniteur..... 97

Ajouter un point, outil..... 12

Ajusteur de sélection, outil 11

Alignement

plans 282

traits alignés sur des tracés... 129

Amarrage

Barre de propriétés..... 14

Amélioration photo..... 228

enregistrement des paramètres en
tant qu'éléments prédéfinis .. 229

Amplitude, traits..... 189

Angles

contrainte des traits à 45° 128

contrôle dans les traits..... 191

modification dans des dégradés 92

Annulation des traits 128

Aperçu, images 350

Aquarelle 163

Aquarelle numérique 166

options Aquarelle..... 165

personnalisation des variantes de
style 165

plan. Voir Plan Aquarelle

textures de papier..... 165

variantes de styles..... 122

Aquarelle numérique 166

écoulement..... 167

réglage de la diffusion..... 166

styles 115

Aspects

enregistrement..... 225

utilisation de traits enregistrés 226

Aspects, enregistrement 225

Association

plans..... 287

Atténuation

traits..... 128

Attribution d'un nom aux plans 277

B

Barre de menus 5

Barre de propriétés 13

amarrage..... 14

fermeture 14

Bibliothèques 16

configuration par défaut..... 44

motifs..... 65

Bibliothèques de portfolio d'images

organisation de plans à

l'aide des..... 298

Boîte à outils..... 7

C

Calligraphie 113

Canaux

création de texture..... 311
modification à l'aide des
sélections 257

Canaux alpha. Voir **Canaux**

Canevas de mélangeur

changement de fond..... 77
chargement..... 81
création de nuanciers 82
effacement..... 80
enregistrement..... 80
mélange de peinture Huiles de
l'artiste 81
prélèvement de couleur dans .. 80

Capture

formes de styles 223
motifs 62

Carré de sélection 251

Carreaux

agencement..... 325
ajout de profondeur 326
aléatoire 322
couleur..... 319
fixe..... 322
intégration au masque..... 325
modification..... 64

nouveau rendu..... 326
option motif répétitif 204
paramètres..... 322
Remplissage 62
respect du périmètre..... 325
suppression des mosaïques... 321

Catégorie de styles Artistes..... 112

Chargement

canevas de mélangeur 81
couleurs de la palette
Mélangeur..... 79

Ciment

couleur..... 321

Ciseaux, outil..... 12

Combinaison

plans avec la zone de travail .. 289

Commande Sélection

automatique 254

Contour progressif

sélections 259

Copie

lignes dans une sélection..... 144
plans 276

Corel Corporation 3

Correction du gamma 301

Couche de fond

méthode..... 228

Couches de fond

création..... 227
créer en appliquant les paramètres
d'une image..... 229
duplication 230

Couleur..... 69

affichage des informations 70
ajout d'échantillons à
un nuancier..... 82
ajout dans des dégradés 93
chargement 133
choisir avec l'outil Pipette 132
choix dans la palette Couleurs . 71
choix sur un nuancier..... 83
correction. Voir Correction du
gamma
création de nuanciers 85
création de sélections à
partir de 255
du papier. Voir Couleur du papier
duplication 74
initiation 69
inversion 302
légendes 88
mélange 79, 197
nuanciers. Voir Nuanciers
peinture 131
permutation des couleurs princi-
pale et secondaire..... 73

postérisation	302	Crayons de couleur	114	options de la zone Général ..	176
postérisation à l'aide d'un		Créateur de styles	170	options de la zone Griffes	197
nuancier	303	Créateur de traits	175	options de la zone	
prélèvement dans le canevas de		espace de travail	170	Jet d'images	206
mélangeur	80	Générateur d'aléas	174	options de la zone Pas	189
prélèvement dans les images ...	73	outils	172	options de la zone Soies	193
prélèvement de plusieurs		ouverture	171	options de la zone Souris	203
couleurs	82	redimensionnement de		options Épaisseur	185
principale et secondaire	72	l'aperçu	172	paramètres	175
recherche dans un nuancier ...	84	transposeur	174		
réglage des courbes de gamma	301	Créateur de traits	175	Création	
remplacement dans un		curseurs	220	variantes de styles	175
nuancier	87	Fenêtre d'aperçu de forme		Création de grain aléatoire	
variations	89	de style	185	grain du papier	59
Couleur du ciment, mosaïque ..	321	Huiles de l'artiste	217	traits	200
Couleur du papier, modification .	72	options Aquarelle	208	variantes de styles	174
Couleur protégée, choisir	144	options de la zone		Croisement, plans sélectionnés 255	
Couleur source		Aérographe	207	Curseur en forme de croix	242
utilisation	246	options de la zone Aléatoire .	200	Curseur Tremblement	200
Coupure, segments de forme ..	343	options de la zone Angle	191	réglage	202
Courbes, réglage	342	options de la zone Aquarelle		Curseur, forme de croix	242
Couteaux	119	numérique	217	Curseurs	220
Craie	113	options de la zone Débit	195	réglage pour les rangs	207
Craies grasses	118	options de la zone		variation des traits avec	221
Crayons	120	Duplication	204		
Crayons à la cire	114	options de la zone		D	
Crayons Conté	114	Empâtement	205	Débit	195
		options de la zone		réglage	197
		Encre liquide	212		

Débit, réglage pour les aéroglyphes	139				
Décalquage					
images	237				
reprise	238				
Déformation, sélections	267				
Dégradés	91				
ajout de points de contrôle de couleur	93				
angles dans	92				
complexes	93				
création	93				
deux points	93				
direction	92				
enregistrement	94				
modification	93				
peinture	134				
sélection	92				
suppression de points de contrôle	94				
tension de la spirale	92				
types	91				
variations de couleur	90				
Déplacement					
plans	281				
sélections	263				
Dépôt					
objets flottants	293				
		plans	289		
Dépôt continu	189				
Dessin					
à main levée	127				
styles	127				
trait droit	127				
Dessin à main levée	127				
Déverrouillage					
plans	283				
Diffusion	166				
Dimensionnement					
Voir aussi Redimensionnement					
images	350				
styles	123				
Dissociation, plans	288				
Distorsions					
styles	115				
Divine proportion	40				
affichage et masquage	41				
choisir une présélection	42				
déplacement	43				
enregistrer comme présélection	42				
outil	9				
Documentation	3				
Documents	24				
création	24				
duplication	236				
		enregistrer comme modèle	26		
		fermeture	37		
		mode plein écran	31		
		ouverture	24		
Duplicateurs	114				
outil Duplicateur	239				
utilisation d'autres styles en tant que	246				
Duplication					
avec du papier calque	237				
avec l'effet de duplication rapide	239				
avec l'option Couleur source	246				
avec un curseur en forme de croix	242				
choisir une méthode	247				
couches de fond	230				
couleur	74				
décalage	241				
définition de la source d'une réplique	74				
définition de la source de la réplique	238				
définition des points de référence	244				
déplacement des points source	246				
documents	236				
formes	347				

images	235	Duplication rapide	230	utilisation de la luminance de la	
modification des paramètres .	347	configuration des préférences ..	45	source	309
Motif répétitif	204	utilisation	239	Effets	116, 299
option Soies individuelles ...	247	E		application	299, 300
personnalisation de la duplication		Éclairage		Divers. Voir Effets Divers	
rapide	45	application aux textures	312	Faire correspondre la palette .	301
plans	276	changer la position	313	Mise au point. Voir Effets Mise au	
point par point	241	correction pour les textures ..	313	point	
ponts multiples	242	suppression dans une texture	313	styles repoussés	310
pour les effets de styles		écoulement, matière	130	Surface. Voir Effets Surface	
repoussés	310	Effacement		Tonalité. Voir Effets Tonalité	
reproduction de la sélection		canevas de mélangeur	80	Effets d'image	299
d'origine	204	Effet Correction du gamma	301	Effets de styles repoussées,	
source de la réplique	238	Effet de contour		création	310
styles Duplicateurs	239	ajout à une couche de fond ..	230	Effets spéciaux	299
transformation de styles en dupli-		Effet Faire correspondre la		Effets Surface	
cateurs	246	palette	302	Texture	304
travail dans la réplique	239	Effet Postériser	302	Effets Tonalité	301
utilisation de la sélection d'origine		à l'aide d'un nuancier	303	correction du gamma	301
dans la réplique	204	Effet Texture	304	Postériser	302
Duplication à points multiples .	242	à partir de traits 3D	306	Élargissement, sélections	261
définition des points de		basé sur la luminance	308	Éléments prédéfinis,	
référence	244	d'après un papier	306	suppression	229
Duplication aléatoire	201	éclairage	312	Ellipse de sélection, outil	10
sélection	203	styles repoussés	310	Empâtement	
Duplication décalée	241	utilisation d'un canal ou		description de la méthode	
Duplication point par point .	241	d'un masque de plan	311	de relief	205
au sein d'un même document	241				
entre deux documents	241				

description du mode de	
dessin	205
options	205
styles	117
Encre liquide	
choix d'un type d'encre	216
options	212
styles	118
Enregistrement	
canevas de mélangeur	80
commentaires dans les plans .	296
configuration des préférences. .	45
couleurs de la palette	
Mélangeur	78
dégradés.....	94
fichiers	33
fichiers Adobe Photoshop.....	36
fichiers EPS	37
fichiers GIF	35
fichiers JPEG	34
Fichiers RIFF.....	34
fichiers TIF.....	36
itérations du même fichier	33
mosaïques	322
nuanciers.....	84
plans	278
sauvegarde.....	45
sélections.....	257
traits	141

variantes de styles	222
Enregistrement automatique.....	45
Enregistrement des produits Corel	3
Enregistrement itératif	33
Éponges.....	121
Épreuve à l'écran	100
images	102
Espaces de travail	5
ajout	20
changer.....	20
création	20
exportation	20
importation	20
par défaut, rétablissement.....	20
personnalisation.....	20
suppression	20
Exportation	
espaces de travail.....	20
Extensions	
Voir aussi Extensions dynamiques	
Voir aussi les noms d'extensions	
spécifiques	
Extrémités, jonction	343
F	
Fenêtre de document.....	7
Fermeture des documents.....	37

Feutres	116
Fichiers	
choix d'un format	34
enregistrement	33
Fichiers Adobe Illustrator	
conversion de texte	337
importation de formes	337
Fichiers Adobe Photoshop	
enregistrement	36
enregistrement de plans en tant	
que.....	278
Fichiers EPS	
enregistrement	37
Fichiers GIF	
enregistrement	35
fichiers JPEG, enregistrement.....	34
fichiers PSD, enregistrement.....	36
Fichiers RIFF	
enregistrement	34
enregistrement de plans en tant	
que.....	278
fichiers TIF, enregistrement.....	36
Finalisation	
plans de référence	295
Flou artistique.....	228
Fondu	
plans	296

Grain du papier

- activation du grain
- directionnel..... 59
- création de grain aléatoire..... 59
- réglage..... 58

Grille

- perspective. Voir Grille de perspective

Grille de mise en page..... 38

- affichage et masquage..... 39
- choisir une présélection..... 40
- définition des options..... 39
- déplacement..... 40
- enregistrer comme présélection..... 40
- outil..... 9
- supprimer une présélection... 40

Grille de perspective, outil..... 9

Guide de l'utilisateur, contenu... 2

H

Huiles 3D..... 307

Huiles de l'artiste..... 217

- catégorie de style..... 112
- mélange..... 81
- prélèvement de plusieurs couleurs..... 81
- profils d'embout..... 186

I

Images

- aperçu..... 350
- décalquage..... 237
- dimensionnement..... 350
- duplication..... 235
- impression..... 350
- postérisation..... 302
- prélèvement de couleur dans... 132
- recadrage..... 31
- stockage..... 297
- stockées, utilisation..... 297
- utilisation d'effets..... 299

Importation

- espaces de travail..... 20
- formes Adobe Illustrator..... 337

Impression

- images..... 350
- mise en page..... 349
- qualité..... 27
- résolution..... 27

Inclinaison

- formes..... 346
- sélections..... 267

Interpolation cubique..... 190

Inversion

- couleurs..... 302
- sélections..... 258

J

Jets d'images

- catégorie de style..... 117
- options..... 206

Jonction, segments de forme... 343

L

Légendes..... 88

- création et suppression..... 88
- masquage et affichage..... 89
- renommer des couleurs..... 89

Lignes

- Bézier..... 331
- copier dans une sélection..... 144

Lignes de Bézier..... 331

Limitation

- remplissages..... 144
- traits..... 127

Lissage..... 253

- sélections..... 259

Lissage, sélections..... 260

Loupe, images..... 28

Loupe, outil..... 8

- utilisation..... 28

Luminance

- source..... 309

Luminance de l'image			
création d'une texture	308		
Luminance de la source			
création de texture	309		
M			
Main, outil	8		
Marqueurs	155		
personnalisation	156		
sélection d'une variante	156		
Masquage			
légendes	89		
plans	284		
Masque de transparence, sélection	255		
Masques de plans			
création de texture	311		
Matière			
activation de l'écoulement ...	130		
choix de la source	184		
remplissage	142		
Mélange	196		
contrôle avec le stylet	134		
réglage	197		
Mélange, peinture	81		
Mélangeurs	112		
Mémorisation			
traits	141		
Menu déroulant Mode	300		
Méthode Accumulation	182		
Méthode Aquarelle	183		
Méthode Aquarelle numérique	183		
Méthode de délavage	182		
Méthode de duplication	183		
Méthode de masquage	183		
Méthode de relief			
options de la zone			
Empâtement	205		
Méthode Extensions	183		
Méthode Gomme	182		
Méthode Marqueur	183		
Méthode Recouvrement	182		
Méthodes	180		
choix de styles	183		
Mise à l'échelle			
sélections	265		
Mode de dessin			
pour la fonction			
d'empâtement	205		
Mode plein écran	31		
Modèles			
création	26		
ouverture	26		
prise en charge			
multiutilisateur	26		
Modes			
de peinture sur des plans	290		
fusion	296		
Modes de dessin	256		
Modes de duplication			
réglage	244		
sélection	242		
Modes de fondu	278		
Modes de fusion			
conversion en modes			
de fondu	278		
modification	296		
pour le fondu des plans	296		
Modes de rendu	99		
Modes de style, sous-catégories	180		
Modification			
carreaux	64		
couleurs des tissus	66		
dégradés complexes	93		
formes	339		
nuanciers	86		
plans	289		
Moniteurs, utilisation de deux ..	51		

Mosaïques	315
ajout de profondeur	
aux carreaux	326
commande Périmètre	
de ciment	325
commandes	322
couleur des carreaux	319
couleur du ciment	321
création à partir d'une	
réplique	318
création dans une sélection ..	327
création originale	317
désélection de carreaux	319
dimension des carreaux	322
dimensions des carreaux	322
enregistrement au format	
RIFF	322
espacement entre les	
carreaux	322
fonds de carreaux	327
intégration des carreaux	
au masque	325
nouveau rendu	326
remplissage d'espaces en	
forme de V	325
sélection de carreaux	319
suppression de carreaux	321
traits de carreaux	327
Motif répétitif	204

Motifs	55
ajout à la bibliothèque	65
ajustement de l'aspect	61
avec masque	64
capture	62
création	62
création sur des plans	294
peinture	62
sélection	61
traits	134
utilisation	60
Motifs avec masque	64

N

Nouvelles fonctionnalités	2
Nuanciers	83
affichage pour les tissus	66
ajout d'échantillons	82
ajout de couleurs	87
chargement dans la palette	
Mélangeur	79
choix de couleurs	83
création à partir du canevas de	
mélangeur	82
création avec la palette	
Couleurs	85
enregistrement	84
modification	86

ouverture	83
personnalisation de	
l'agencement	84
postérisation	303
prise en charge	
multiutilisateur	83
recherche de couleurs	84
réglage des variations	
de couleur	90
remplacement de couleurs	87
renommer des couleurs	87
rétablissement du nuancier	
par défaut	84
suppression de couleurs	87

O

Objets flottants	273
création	293
dépôt	293
repositionnement	293
Ombres	
ajout aux plans	293
Ombres portées, ajout	293
Opacité	
conservation pour les plans ..	291
définition des styles	184
réduction	128
réglage	184

réglage pour les plans	295	Orientation, réglage pour la souris	125	prélèvement de la couleur	73
styles	123	Outil Accroître la densité	10	Outil Plume	
Option Mode chargé	220	utilisation pour obscurcir une		dessin de formes	334
Option Soies individuelles	195	photo	303	utilisation	333
duplication avec	247	Outil Ajusteur de plan	275	Outil Pot de peinture	
peinture avec plusieurs		Outil Appliquer la couleur	77	remplir des images avec	143
couleurs	133	Outil Baguette magique	253	Outil Réduire la densité	303
Option Utiliser sélection d'origine	204	Outil Cachet	10	Outil Réinitialiser la zone de travail	78
Options Aquarelle	208	pour la duplication	241	Outil Supprimer un point	12
modification des variantes de style		utilisation	239	Outil Transformation	13
à l'aide de	165	Outil Convertir un point	12	Outil Zoom	77
options de la zone		Outil de sélection polygonale	10	Outils	
Aérographe	207	outil Duplicateurs	10	Cachet	239
options de la zone Aquarelle		Outil Échantillonner des couleurs 77		Duplicateur	239
numérique	217	Outil Échantillonner la couleur .. 77		palette Mélangeur	77
options de la zone Duplication ..	204	Outil Forme ovale	333	Sous-exposer	303
options de la zone Griffes	197	Outil Forme rectangulaire	12	Surexposer	303
Options de support dur	222	utilisation	333	Outils de mise en page	38
Options Emplacement de la réplique	200	Outil Main libre	11	Ouverture	
Options Interaction de couleurs 220		utilisation	335	documents	24
Options Soies réalistes	222	Outil Mélanger les couleurs	77	nuanciers	83
Options Variation de couleur ..	220	Outil Mode pinceau chargé	77	Ouverture, réglage pour les aéroglyphes	139
Organisation, plans	298	Outil Panoramique	77	P	
		Outil Pipette		Palette Canaux	17
		accès	73		

Palette Couche de fond	18	Palette Plans	17	Plans	274
utilisation	227	Palette Restauration		portfolio d'images	297
Palette Couleurs		définition	19	Restauration	233
affichage	70, 71	utilisation	233	Variation de couleur	89
choix d'une couleur	71	Palette Scripts		Palettes d'options de styles	15
palette Couleurs	70	définition	17	Papier calque	237
Palette Divine proportion	19	Palette Soies réalistes		activation ou désactivation ...	238
Palette Grille de mise en page ...	39	étalement	160	Pas	
Palette Informations	18	Friction	160	entre les formes de styles	189
affichage	286	hauteur	160	Pastels	119
Palette Mélangeur	75	longueur des soies	159	Peinture	109
affichage	76	ouverture	160	360traits à 360°	130
ajout d'échantillons	82	profil d'embout	158	avec couleurs	131
chargement des couleurs	79	rigidité des soies	159	avec des aéroglyphes	137
enregistrement des couleurs ...	78	rondeur	159	avec des dégradés	134
mélange de couleurs	79	Taille du profil	159	avec des duplicateurs	240
modification des couleurs	78	palette Texte	17	avec des motifs	62
rétablissement des couleurs ...	79	Palette Var. couleur	89	avec des traits bicolores	75
palette Mélangeur		Palettes	15	avec l'opacité du motif	137
outils	77	affichage des informations ...	286	avec plusieurs couleurs	133
Palette Nuanciers	16	configuration des préférences..	51	avec une tablette et un stylet ...	52
Palette Peinture automatique ...	18	Couche de fond	227	dans la zone de travail ou	
en tant qu'étape du système de		Couleurs	70	sur un calque	126
peinture automatique	227	groupes	15	dans une réplique	239
utilisation	231	mélange. Voir Palette Mélangeur		en mode chargé	220
		option de styles	169	formes	348
		Peinture automatique	230	limitation des traits	128
		personnalisation	19		

modes des styles pour		
les plans	290	
répétition de traits		
mémorisés	141	
sur les plans	290	
peinture		
création de traits bicolores ...	132	
découverte	130	
Peinture à l'huile	118	
Peinture au trait intelligent	230, 231	
Peinture automatique	230	
à l'aide de la fonction Peinture		
au trait intelligent	232	
à l'aide des paramètres		
de traits	232	
Peinture par magnétisation du		
tracé, utilisation	129	
Périmètre, modification	260	
Permutation des couleurs	73	
Personnalisation		
agencement d'un nuancier ...	84	
Pinceaux de soies réalistes ...	160	
styles	169	
Photos, restauration des		
détails	234	
Pinceau fantôme, définir		
les options	44	
Pinceaux de soies réalistes	157	
paramètres	158	
personnalisation	160	
Pinceaux Sumi-e	121	
Pipette, outil	10	
Pivoter page, outil	8	
utilisation	30	
Plan Aquarelle	274	
création	164	
déplacement de la zone		
de travail	164	
mouillage	164	
utilisation	164, 274	
Plans	271	
affichage	284	
affichage des indicateurs	286	
ajout à des groupes	288	
ajout au portfolio d'images ..	297	
ajout de commentaires	296	
alignement	282	
Aquarelle	274	
association	287	
attribution de nom	277	
bitmap	273	
changement du mode		
de fusion	296	
conservation de la		
transparence	291	
conversion	46	
conversion de formes	331	
conversion par défaut	275	
copie et collage	276	
création	275	
création d'aquarelle	164	
création d'objets flottants ...	292	
création de motifs	294	
création de sélections depuis .	255	
croisement	255	
déplacement	281	
dépôt	289	
dépôt d'objets flottants sur ...	293	
désélection	281	
déverrouillage	283	
dissociation	288	
duplication	264, 276	
dynamiques	273	
en fonction d'une sélection ..	277	
enregistrement	278	
fondu	296	
forme vectorielle	273	
formes comme	330	
fusion avec la zone de travail.	289	
gestion	279	
hiérarchie	285	
initiation	272	
masquage	284	

mode des styles pour	
peindre sur	290
modes de fusion	278
modes de fusion pour	
le fondu	296
modification	289
modification de la hiérarchie	285
objet flottant	273
opacité	291
ordre	285
organisation	298
ouverture et fermeture de	
groupes	288
palette	274
peinture	290
position	286
redimensionnement	294
référence	294
réglage de l'opacité	295
repositionnement d'objets	
flottants sur	293
rotation	294
sélection	280
soustraction	255
suppression	279
suppression de groupes	288
transformation	295
types	272
unification de groupes	288

verrouillage	283
Plans bitmap	273
Plans de référence	273
création	295
finalisation	295
transformation	295
utilisation	294
Plans dynamiques	273
Plans vectoriels	273
Plumes	120
Plumes à motif	119
Point de référence, sélections ..	263
Pointeur de dessin, sélection ..	43
Points d'ancrage	
ajout et suppression	340
conversion	342
déplacement	340
moyenne	340
Portfolio d'images	18
ajout de plans au	297
stockage d'images dans	297
utilisation des images du	297
Portfolio de sélections	18
PostScript encapsulé. Voir Fichiers EPS	
Préférences	45
générales	43

réglage	43
Préférences d'annulation	49
Préférences de sensibilité à la pression et à la vitesse	46
Prélèvement	
couleur dans le canevas de mélangeur	80
couleur dans les images	73
couleurs	132
plusieurs couleurs	82
Pression	
réglage pour la souris	125
Principes de couleur	105
Prise en charge multiutilisateur	
modèles	26
nuanciers	83
Profils d'embout	185
aéroglyphes	139
Huiles de l'artiste	186
Supports durs	149
Profils de couleurs	
affectation	103
CMJN par défaut	101
conversion	104
imbrication dans des fichiers ..	101
modification	103
spécification par défaut	100

Profondeur			
création d'un effet	305		
Protection, zone de travail	256		
R			
Raccourcis clavier			
personnalisation	47		
Recadrage			
ajustement des valeurs des			
proportions	31		
images	31		
Recherche des informations	3		
Rectangle de sélection, création	251		
Rectangle de sélection, outil	10		
Redimensionnement			
formes	345		
gouttes de l'aérographe	140		
Réglages intelligents	230		
Réinitialisation, couleurs de la			
palette Mélangeur	79		
Remplacement, couleurs dans les			
nuanciers	87		
Remplissage	142		
abandon	145		
avec les carreaux d'un motif ..	62		
d'après la couleur	143		
limitation	144		
		limitation et prévention des	
		fuites	144
		techniques	142
		zones	142
Rendu des marqueurs	155		
Renommer			
couleurs	87		
légendes	89		
Repositionnement			
objets flottants	293		
Résolution	26		
aspect à l'écran	27		
qualité d'impression	27		
Résolution d'écran	27		
Rétablissement			
détails d'une peinture	233		
Rétrécissement, sélections	261		
Rotation			
documents	30		
formes	345		
sélections	265		
zone de travail	32		
S			
Sauvegarde automatique	45		
sauvegarde des fichiers	45		
		Scripts	
		enregistrement automatique ..	45
		Segments, coupure	343
		Sélecteur de couleur	13
		Sélecteur de styles	14
		affichage	111
		choix d'un style dans	111
		Sélecteurs	13
		Sélection	
		à main levée	252
		Voir aussi Sélections	
		dégradés	92
		formes	340
		mode de duplication	242
		plans	280
		styles	110
		traits enregistrés	142
		zones	251
		sélection contiguë	253
		Sélection de forme, outil	11
		Sélections	250
		à base de tracé	250
		à main levée	252
		Voir aussi Sélection	
		ajout	261
		application de traits	259
		axées sur la couleur	255

basées sur des plans	255
bitmap	250
contour progressif	259
conversion de formes	252
conversion des sélections bitmap en sélections tracées	252
conversion en formes	336
copier des lignes dans	144
création à base de tracé	251
création bitmap	253
création de plans	277
création en déposant des plans	289
déformation	267
déplacement	263
duplication	264
élargissement	261
ellipse et circulaire	251
enregistrement	257
flottantes	292
génération automatique	254
inclinaison	267
inversion	258
lissage	259, 260
mise à l'échelle	265
modes de dessin	256
modification des canaux	257
modification du cadre	260
point de référence	263

rectangle et carré	251
réglage	258
rétrécissement	261
rotation	265
soustraction	261
transformation	262
Sélections à main levée	252
Sélections bitmap	250
création	253
Sélections tracées	250
création	251
Soies	
densité	195
épaisseur	194
mise à l'échelle	195
modification	193
variation	195
Source	
choix de la matière	184
réglage	184
Souris	
contrôle	203
simulation d'un stylet	124
Soustraction, depuis des sélections	261
Stockage	
images	297

Styles	109
Aquarelle	165
Aspects. Voir Aspects	
choix de paramètres	122
création d'une catégorie	225
dessin à l'aide d'un stylet	124
dimensionnement	123
Duplicateur	239
écoulement de matière	130
embouts. Voir Profils d'embout	
grain	123
Marqueurs	155
méthodes. Voir Méthodes	
opacité	123
personnalisation	169
personnalisés, gestion	222
réglage de l'opacité	184
réglage de la taille dans la zone d'essai	173
sélection	110
Soies réalistes	157
sous-catégories	180
Supports durs	147
Tablettes graphiques	111
tarissement	196
Trait intelligent	121
traits. Voir Traits	
types de formes	176

utilisation en tant que duplicateurs.....	246
variantes. Voir Variantes de styles	
Styles Photographie	120
Styles, outil	9
Stylet	
contrôle du mélange	134
options de la molette.....	139
ou souris ?	124
utilisation avec des aéroglyphes	138
Stylet Wacom	125
utilisation d'un aéroglyphe avec	111
Supports durs	147
aperçu d'un angle.....	152
aperçu des formes.....	152
options	151
pas	151
plage de transition	151
profils d'embout.....	149
sélection des variantes.....	148
Surface	
texture.....	304
Symétrie	
formes	346
zone de travail.....	32

Système d'aide	3
Système d'exploitation (Windows)	
préférences	50
Système de peinture Photo	227
T	
Tablettes graphiques	111
Tarissement	196
réglage.....	197
Teinte	121
Tension de la spirale	
modification dans des dégradés	92
Texte	
conversion de fichiers	
Adobe Illustrator.....	337
outil.....	11
Texture	55
à partir d'huiles 3D	307
à partir de traits 3D	306
Voir aussi Papier, texture	
ajout d'éclairage	312
application à une surface	304
création en fonction de la luminance d'une source.....	309
d'après des canaux.....	311
d'après des masques de plans	311

mode Luminance de l'image.....	308
papier.....	305
styles repoussés	310
suppression d'un éclairage... ..	313

Papier, texture

Voir aussi Texture

Texture de papier	56
application	305
Aquarelle	165
capture.....	58
création	57
inversion.....	59
mise à l'échelle	59
réglage du grain	184
sélection	57
utilisation	304

Textures de papier

apparente lors du dessin 123

Tissus	55
affichage des nuanciers.....	66
modification de l'affichage....	66
modification des couleurs.....	66
réglage de l'échelle.....	65
réglage de l'épaisseur.....	65
sélection	65
utilisation	65

Touches de raccourcis, personnalisation	47
Tracés	
ajout à des formes	335
alignement des traits	129
Trait intelligent	121
Trait, styles	169
Traits	
360°	130
aligner sur des tracés et des formes	128
amplitude	189
annulation	128
application aux périmètres de sélection	259
atténuation	128
bicolores	132
contrôle des angles	191
création	126
création de grain aléatoire.	200
création de texture	307
dessin	127
enregistrement	141
limitation	128
mémorisation	141
redimensionnement	187
répétition	141
sélection des traits enregistrés	142

types	179
Trait 3D	
création d'une texture	306
Traits bicolores	132
Traits droits, dessin	127
Traits. Voir Traits	
Transformation	
copies	264
formes	345
formes dupliquées	348
plans de référence	295
sélections	262
Transformations	262
annulation	269
Transparence	
conservation sur des plans.	291
Transposeur	174
choix d'une variante de style. .	175
création de variantes de styles	175
Types de formes	176
à base de touches	176
calculés	176
sélection	179

U

Unification, groupes de plans ..	288
---	-----

V

Valeurs

RVB	71
TSL	71

Valeurs RVB

réglage	71
réglage des variations de couleur	90

Valeurs TSL, définition	71
--------------------------------------	----

Variantes de styles

copie entre catégories	223
création	175
création de variantes aléatoires	174
création de variantes transposées	175
enregistrement	222
par défaut	170
personnalisées	170
rétablissement des paramètres par défaut	223
sélection	175
suppression	223

Verrouillage

plans	283
-------------	-----

W

Wacom Intuos

- prise en charge 52
- tablette et stylet 52

Z

Zone d'essai

- effacement 174
- effectuer une sélection dans.. 173
- réglage de l'épaisseur du
pinceau 173
- zoom arrière 173
- zoom avant 173

Zone de travail

- protection 256
- redimensionnement 32
- rotation 32
- symétrie 32
- tracé 126

Zoom 28

- ajustement à la taille de
l'écran 29
- sur la zone d'essai 173

Copyright 2009 Corel Corporation. Tous droits réservés.

Corel® Painter™ 11 - Guide de l'utilisateur

Le contenu du présent guide de l'utilisateur et le logiciel Corel Painter associé sont la propriété de Corel Corporation et de leurs fournisseurs de licence respectifs, et sont protégés par les lois sur le copyright. Pour des informations plus détaillées sur Corel Painter, reportez-vous à la section À propos de, dans le menu Aide du logiciel.

Protégé par les brevets américains 5,347,620 et 5,767,860 ; des brevets en attente.

Les spécifications du produit, le prix, l'emballage, l'assistance et les renseignements technique (« caractéristiques techniques ») se rapportent uniquement à la version anglaise. Les caractéristiques techniques de toute autre version (y compris les versions dans les autres langues) peuvent varier.

Ces informations sont fournies par Corel « telles quelles », sans aucune autre garantie ou condition, expresse ou implicite, notamment, mais sans s'y limiter, les garanties de bonne qualité marchande, de qualité satisfaisante, de qualité marchande ou d'adéquation à une utilisation particulière, ou celles résultant de la loi, d'un règlement, des usages commerciaux, du cours habituel des transactions ou autres. Vous assumez tous les risques liés à l'utilisation ou aux résultats des informations fournies. Corel n'accepte aucune responsabilité envers vous ni aucune autre personne ou entité concernant des dommages indirects, annexes, spéciaux ou consécutifs, de quelque nature que ce soit, notamment, mais sans s'y limiter, la perte de chiffre d'affaires ou de bénéfices, la perte ou l'endommagement de données ou toute autre perte commerciale ou économique, même si Corel a été informé de la possibilité de tels dommages ou s'ils sont prévisibles. Corel n'est pas non plus responsable des dommages survenus à des tiers. La responsabilité maximum cumulée de Corel envers vous ne peut dépasser le prix que vous avez payé pour acquérir la marchandise. Certains États et pays ne reconnaissent pas les exclusions ou les limites de responsabilité concernant les dommages annexes ou consécutifs. Il est donc possible que les limitations susmentionnées ne s'appliquent pas à vous.

Corel, le logo Corel, Painter, CorelDRAW, Natural-Media, Paint Shop Pro, Video Studio, Win DVD, Win ZIP et WordPerfect Office sont des marques ou des marques déposées de Corel Corporation et/ou de ses filiales au Canada, aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.

Adobe, Illustrator, Photoshop et PostScript sont des marques déposées d'Adobe Systems Incorporated aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Bubble Jet et Canon sont des marques déposées de Canon Inc. Intuos, Tool ID et Wacom sont des marques ou des marques déposées de Wacom Company, Ltd. aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. EPSON Stylus est une marque déposée de

Seiko Epson Corporation. HP et Deskjet sont des marques déposées de Hewlett-Packard Company. Mac, Mac OS, QuickDraw, QuickTime et le logo QuickTime sont des marques déposées d'Apple Computer, Inc., enregistrées aux États-Unis et dans d'autres pays. QuickTime et le logo QuickTime sont des marques déposées utilisées sous licence. Windows est une marque ou une marque déposée de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. PANTONE® et d'autres marques Pantone, Inc. sont la propriété de Pantone, Inc. TARGA est une marque de Pinnacle Systems, Inc., déposée aux États-Unis et dans d'autres pays. Tous les autres noms de produits, de polices et de sociétés ainsi que les logos sont des marques de commerce ou des marques déposées de leurs détenteurs respectifs.

006126