

○ Utilisation des outils de dessin

Les outils de dessin sont disponibles uniquement en mode 16 millions de couleurs (RVB ou RVBA). Ils s'appliquent toujours au calque actif. Le calque actif doit être de type *Bitmap*.

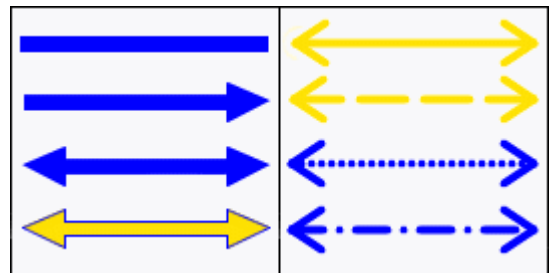
1. Sélectionnez l'outil qui semble le mieux adapté à votre besoin (les pinceaux permettent de tracer des traits continus de couleur alors que l'aérographe applique des effets de pulvérisation).
2. Définissez la taille de l'outil (rayon, épaisseur, ...).
3. Définissez les options supplémentaires (pression, dispersion, motif, ...).

○ L'outil [Ligne]

Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur l'image à la position qui correspond à la première extrémité de la ligne. Tout en maintenant le bouton enfoncé, déplacez-vous dans l'image pour atteindre la position de l'autre extrémité du trait. Vous pouvez rajouter des pointes de flèche à l'aide de l'option [Flèche]. L'outil [Ligne] utilise une sélection spéciale qui permet un aperçu en temps réel, il est donc possible d'annuler à tout moment le tracé en appuyant sur la touche [Esc].

En maintenant la touche [Maj] enfoncée pendant le déplacement, on obtient des lignes parfaitement horizontales, verticales ou formant un angle de 45 degrés.

L'option [Style] permet de tracer différents styles de ligne (voir ci-dessous). Pour le style de ligne contour, la couleur de contour correspond à la couleur de premier plan (de la palette de couleurs), le fond correspond à la couleur d'arrière-plan.



○ Les outils [Pinceaux]

Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur l'image pour définir un point de départ. Puis, tout en maintenant le bouton enfoncé, déplacez-vous dans l'image. Le tracé s'effectue en temps réel.

Pour tracer une droite à l'aide de l'un des pinceaux, cliquez pour définir un point de départ dans l'image. Puis, tout en maintenant la touche [Maj] enfoncée, cliquez pour définir un point d'arrivée.

• Les pinceaux de bases



Les pinceaux de base utilisent les formes simples (cercles, carrés, traits obliques). *PhotoFiltre* propose plusieurs styles de tracés.

Le style [Couleur]

Il permet de dessiner avec les couleurs d'avant et d'arrière-plan en utilisant un tracé plein.

Le style [Arc-en-ciel]

Il permet de dessiner en créant automatiquement un gradient le long du tracé.

Le style [Pastel]

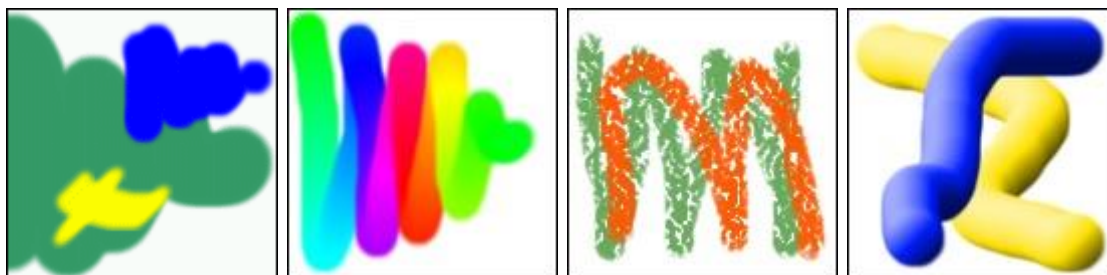
Il permet de dessiner en imitant le pastel avec les couleurs d'avant et d'arrière-plan.

Le style [Fusain]

Il permet de dessiner en imitant le fusain avec les couleurs d'avant et d'arrière-plan.

Le style [3D]

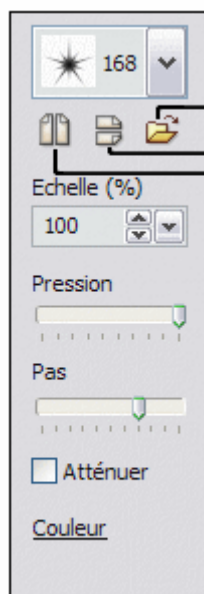
Il permet de dessiner avec les couleurs d'avant et d'arrière-plan en simulant des effets 3D.



Exemples de tracés avec les styles Couleur, Arc-en-ciel, Pastel et 3D

• Les pinceaux avancés

Les pinceaux avancés utilisent des formes très variées et les effets sont parfois surprenants.



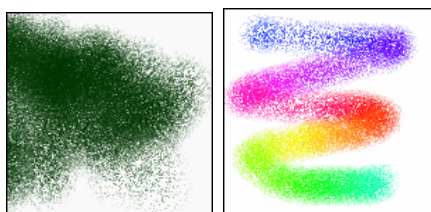
1. Liste déroulante proposant les différents pinceaux d'une même série. Le nombre à droite de l'icône indique la taille du pinceau.
2. Un clic sur cette icône ouvre un menu contextuel qui vous permet de choisir une série de pinceaux. Les séries de pinceaux sont stockées dans le dossier [Brushes] de *PhotoFiltre*.
3. L'appui sur cette icône applique une symétrie verticale au pinceau actif.
4. L'appui sur cette icône applique une symétrie horizontale au pinceau actif.
5. Liste déroulante proposant les pourcentages de réduction ou d'augmentation de la taille du pinceau. Les flèches de défilement à gauche du bouton de la liste déroulante permettent d'affiner le pourcentage.
6. La pression donne une opacité plus ou moins importante au tracé.
7. Le pas permet de définir l'espacement entre chaque empreinte du pinceau lors du tracé.
8. Si cette case est cochée, la pression diminue progressivement lors du tracé. Sinon, la pression reste constante.
9. Rappel du style de tracé défini dans les pinceaux de base (Couleur, Arc-en-ciel, Pastel, Fusain et 3D).

○ L'outil [Aérographe]

L'outil [Aérographe] applique des effets de pulvérisation de couleur en simulant les techniques de bombe aérographe. Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur l'image pour définir un point de départ. Puis, tout en maintenant le bouton enfoncé, déplacez-vous dans l'image. La pulvérisation s'effectue en temps réel.

L'option [Dispersion] permet de modifier l'espacement de chaque point d'impact.

L'option [Arc-en-ciel] permet de dessiner en créant automatiquement un gradient le long du tracé.



○ L'outil [Remplissage]

L'outil [Remplissage] permet de remplir les pixels adjacents qui ont des couleurs proches. Cliquez sur la partie de l'image à remplir. Tous les pixels spécifiés dans la plage de tolérance sont remplis avec la couleur de premier plan ou le motif sélectionné.

• L'option [Motif]

Indiquez si vous voulez remplir la zone de pixels avec la couleur de premier plan ou avec un motif (en cochant ou non l'option Motif). Pour utiliser un motif, celui-ci doit être défini au préalable.

• L'option [Opacité]

Ce paramètre permet de modifier l'opacité de la couleur de premier plan ou du motif sélectionné.

• L'option [Tolérance]

La tolérance définit l'écart de couleur admis pour passer d'un pixel adjacent à l'autre. Les valeurs doivent être comprises entre 0 et 100. Une tolérance basse remplit les pixels dont la couleur est très proche de celle du pixel sur lequel vous avez cliqué alors qu'une tolérance élevée remplit une plage plus large de pixels.

○ L'outil [Gomme]

L'outil [Gomme] permet d'effacer des zones d'une image pour laisser apparaître les pixels transparents ou la couleur d'arrière-plan. Elle s'utilise comme un pinceau de base de forme circulaire, mais le résultat varie en fonction du contexte.

Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur l'image pour définir un point de départ. Puis, tout en maintenant le bouton enfoncé, déplacez-vous dans l'image. Le gommage s'effectue en temps réel.

○ L'outil [Tampon de clonage]

L'outil [Tampon de clonage] prélève un échantillon dans l'image qui sera ensuite appliqué à une autre partie de l'image ou à une autre image. À chaque déplacement du tampon, on applique l'échantillon prélevé en utilisant toujours le même décalage (translation). Deux repères indiquent la position du prélèvement initial et la position de dessin.

Placez le curseur de la souris sur la partie d'une image dans laquelle vous voulez prélever un échantillon et cliquez tout en maintenant la touche [Ctrl] enfoncée (le curseur de la souris doit prendre la forme d'un tampon). Ce point de prélèvement sera le point de départ pour la duplication. Relâchez le bouton de la souris et la touche. Cliquez ensuite dans la même image ou dans une autre image pour définir un point de départ. Puis, tout en maintenant le bouton gauche enfoncé, déplacez-vous dans l'image. La duplication s'effectue en temps réel.

○ L'outil [Pipette]

L'outil [Pipette] permet de sélectionner une couleur d'une image pour en faire la nouvelle couleur de premier plan ou d'arrière-plan. Cette couleur peut ainsi être utilisée par les outils de dessin et par certains filtres. Pour sélectionner une nouvelle couleur de premier plan à partir d'une image, cliquez sur la couleur avec le bouton gauche de la souris. Pour sélectionner une nouvelle couleur d'arrière-plan, cliquez avec le bouton droit de la souris.

Au fur et à mesure, que vous faites glisser l'outil [Pipette] sur l'image avec la souris en maintenant le bouton enfoncé, la case de sélection de la couleur (premier plan ou arrière-plan) est mise à jour en temps réel.

○ L'outil [Déplacement]

L'outil [Déplacement] permet de déplacer la zone visible de l'image lorsque le coefficient de zoom d'affichage est élevé et que l'image n'est pas entièrement visible à l'écran. Il permet de faire défiler (scroller) l'image à la fois selon un axe horizontal et vertical contrairement aux barres de défilement *Windows* qui permettent un déplacement dans une seule direction à la fois.

L'outil [Déplacement] est souvent utilisé lors des opérations de dessin ou de retouche, car on a régulièrement besoin d'un fort grossissement pour obtenir un résultat plus précis.

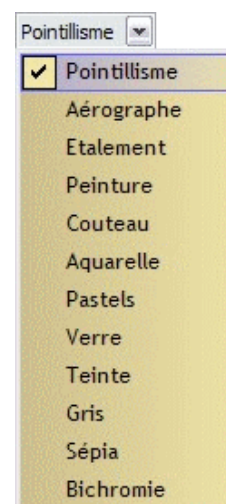
○ L'outil [Pinceau artistique]

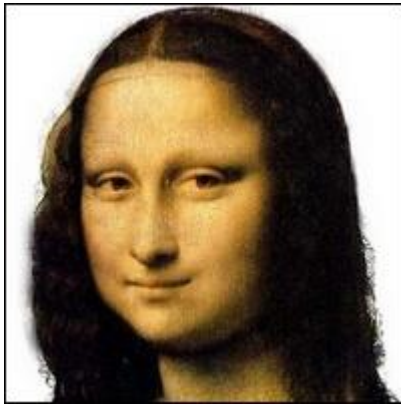
• Définition

L'outil [Pinceau artistique] permet d'appliquer des filtres le long d'un tracé au lieu de l'appliquer à l'image complète.

• Utilisation

Après avoir sélectionné un filtre dans la liste, cliquez avec le bouton gauche de la souris sur l'image pour définir un point de départ. Puis, tout en maintenant le bouton enfoncé, déplacez-vous doucement dans l'image.





Application des filtres
Pointillisme, Peinture à l'huile,
Teinte et Niveau de gris.

Outils non disponibles sur la version gratuite de Photofiltre 7 :

○ L'outil [Retouche]

L'outil [Retouche] permet de corriger le contraste ou la saturation de certaines zones de l'image, d'éliminer un effet *oeil rouge* dû au flash ou d'effacer une zone dans l'image. *PhotoFiltre* propose plusieurs fonctions de correction.

• Les fonctions de correction

Gamma (-) et Gamma (+)

Ces deux fonctions permettent d'éclaircir ou d'assombrir certaines zones de l'image. Elles utilisent une correction gamma. La correction gamma ressemble à un réglage de contraste, mais utilise un algorithme plus complexe. Les tons sombres et clairs sont très peu modifiés alors que les tons moyens le sont davantage. Cette méthode garantit un ajustement optimal en préservant les ombres et les reflets.

Couleur (-) et Couleur (+)

Ces deux fonctions permettent de modifier la saturation de couleur de certaines zones de l'image. La modification de la saturation consiste à augmenter ou, à diminuer l'intensité (ou la pureté) de la couleur, un bleu terne peut devenir bleu vif par exemple. Par conséquent, en augmentant la saturation, l'image devient plus colorée, et, en la réduisant, l'image va perdre de la couleur et tendre vers les niveaux de gris.

Netteté (-) et Netteté (+)

Ces deux fonctions permettent de modifier la netteté de certaines zones de l'image. La modification de la netteté permet de rattraper certains flous sur une image ou d'atténuer des zones trop prononcées.

Oeil rouge

L'effet *oeil rouge* se produit lorsque le flash de l'appareil photo se reflète dans le fond de l'oeil. Cette fonction vous permet d'éliminer facilement cet effet.





Élimination de l'effet oeil rouge.

Gomme magique

Cette fonction permet d'effacer automatiquement certaines zones de l'image en récupérant les pixels qui se trouvent en bordure de celles-ci. Suivant le type de zone à effacer, cette fonction propose 3 modes opératoires :

- Radial : Ce mode permet d'effacer les taches.
- Horizontal : Ce mode permet d'effacer les tracés qui ont une disposition plus ou moins horizontale.
- Vertical : Ce mode permet d'effacer les tracés qui ont une disposition plus ou moins verticale.



Effacement du trait rouge en appliquant le mode Horizontal.

• Utilisation

Après avoir sélectionné une fonction de correction, cliquez avec le bouton gauche de la souris sur l'image pour définir un point de départ. Puis, tout en maintenant le bouton enfoncé, déplacez-vous doucement dans l'image. Vous pouvez également procéder par clic successif pour un résultat plus précis. Procédez par va-et-vient en repassant plusieurs fois au même endroit si nécessaire. La retouche s'effectue en temps réel. Relâchez le bouton de la souris pour terminer les modifications.

○ L'outil [Déformation]

• Définition

L'outil [Déformation] permet d'appliquer une déformation à une partie de l'image.

Spirale

Cette option crée une spirale avec un enroulement à gauche en utilisant le clic gauche de la souris ou une spirale avec un enroulement à droite en utilisant le clic droit.

Zoom avant

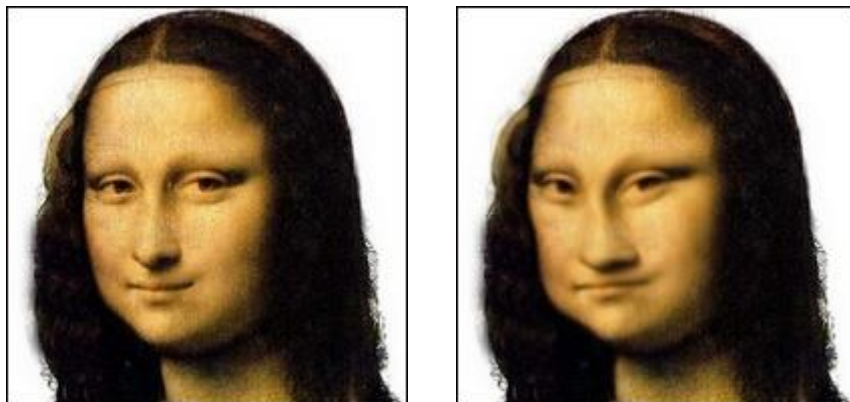
Cette option permet le grossissement d'une zone de l'image.

Dilater

Cette option dilate, en étalant du centre vers l'extérieur, une zone de l'image.

Contracter

Cette option contracte, en étalant de l'extérieur vers le centre.



*Exemple d'utilisation de l'outil
[Déformation]*

• Utilisation

Après avoir sélectionné un filtre dans la liste, cliquez avec le bouton gauche de la souris sur l'image pour définir un point de départ. Puis, tout en maintenant le bouton enfoncé, déplacez-vous doucement dans l'image.