

Corel® Painter® 20/20

GUIDE DE L'UTILISATEUR

Wil Arndt

Copyright 2019 Corel Corporation. Tous droits réservés.

Guide de l'utilisateur de Corel® Painter® 2020

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 Corel Painter, dans le menu Aide du logiciel.

Les spécifications du produit, le prix, l'emballage, l'assistance et les renseignements techniques (« 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, le logo en forme de ballon Corel et une combinaison du logo Corel et du logo en forme de ballon, Painter, CorelDRAW, Natural-Media, PaintShop, RealBristle, VideoStudio et WordPerfect sont des marques de commerce ou déposées de Corel Corporation et/ou de ses filiales au Canada, aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous les autres produits, de polices et de sociétés ainsi que les logos sont des marques de commerce ou des marques déposées de leurs détenteurs respectifs. Brevets : www.corel.com/patent

Les échantillons de création sont fournis par des tiers non affiliés à Corel et nous les utilisons avec leur autorisation.

208068

Table des matières

Bienvenue dans Corel Painter 23

Utilisation de la documentation 23

Ajustement de la taille de la fenêtre d'aide 26

Conseils et info-bulles 26

Écran d'accueil 27

Ressources supplémentaires 28

Donner votre avis 28

Enregistrement 28

Corel Corporation : profil de société 28

Nouveautés de Corel Painter 2020 29

Nouveautés de cette version de Corel Painter 29

Nouveautés des versions précédentes de Corel Painter 33

Visite guidée de l'espace de travail 59

Terminologie de Corel Painter 59

Exploration de la fenêtre de document 61

Choix de la disposition de l'espace de travail 63

Exploration de la boîte à outils 64

Affichage de la boîte à outils 69

Affichage du sélecteur de supports 70

Affichage des barres de propriétés 71

Exploration du panneau Navigation 72

Affichage et personnalisation du Sélecteur de styles 73

Affichage de la barre de commandes 79

Réorganisation des panneaux et des palettes 79

Découverte des panneaux 83

Utilisation de curseurs 87

Création et modification des palettes personnalisées 88

Changement de nom et suppression des palettes personnalisées 89

Enregistrement, exportation et importation de palettes personnalisées..... 90
Utilisation des bibliothèques..... 91
Création, importation, exportation et suppression des espaces de travail..... 92
Restauration des paramètres par défaut de Corel Painter..... 93

Visite guidée de Corel Painter pour les utilisateurs d'Adobe Photoshop..... 95

Création, parcours et manipulation des documents..... 99
Création de documents..... 100
Principes de la résolution d'image..... 102
Ouverture et insertion des fichiers..... 103
Création et ouverture de modèles..... 105
Modification du mode d'affichage d'un document..... 106
Navigation dans les images et affichage des informations sur les images..... 106
Application du zoom aux images..... 108
Rotation des images et de la zone de travail..... 111
Symétrie d'images..... 113
Repositionnement des images..... 114
Recadrage des images..... 115
Redimensionnement des images et de la zone de travail..... 115
Enregistrement et sauvegarde de fichiers..... 118
Choix d'un format de fichier..... 119
Envoi de documents par courrier électronique..... 121
Fermeture des documents et de l'application..... 121
Utilisation de deux moniteurs..... 122
Prise en charge des tablettes et autres périphériques..... 122
Prise en charge de la fonction tactile multipoint..... 122
Prise en charge de la tablette Wacom Intuos..... 124
Fonctions Glisser-déposer..... 125

Évaluation de votre système et optimisation des paramètres d'application pour Corel Painter..... 127
Évaluation de votre système..... 127
Comprendre les résultats des tests..... 128

Raccourcis clavier 129
Personnalisation des touches 130
Commandes de la boîte à outils 133
Commandes des panneaux 135
Options du menu Corel Painter (macOS) 135
Commandes du menu Fichier 136
Commandes du menu Édition 136
Commandes du menu Zone de travail 137
Commandes du menu Calques 137
Commandes du menu Sélection 138
Commandes du menu Formes 138
Commandes du menu Effets 138
Commandes du menu Fenêtre 139
Commandes du menu Aide 139
Navigation à l'écran 139
Navigation dans les panneaux 140
Commandes des menus de panneau 140
Outils pinceau 141
Outils de sélection 142
Outils d'ajustement 143
Outils de forme 145
Animation 146
Éclairage 146
Outils de sélection de calques 146
Mosaïques 147
Autres commandes 147

Peinture 149
Choix d'un flux de travail pour la peinture 149
Sensibilité à la pression et à la vitesse, et calibrage 152

Découverte des supports de peinture ... 156
Utilisation de la zone de travail et des calques ... 156
Affichage des images de référence ... 157
Effacement de la zone de travail ... 158
Configuration du pointeur de dessin ... 158
Utilisation d'un stylet ou d'une souris ... 159
Application de traits à main levée et de traits droits ... 164
Limitation, atténuation et annulation des traits ... 165
Alignement des traits sur des tracés et des formes ... 166
Traits à 360° ... 167
Effacement de certaines parties d'une image ... 167
Écoulement de matière ... 168
Mémorisation et répétition des traits ... 168
Référence : Troubleshooting ... 170

Utilisation de la texture et du grain du papier ... 171
Application d'une texture de papier ... 171
Création et suppression de textures de papier ... 172
Gestion des textures de papier ... 174
Rotation d'une texture de papier ... 174
Inversion et mise à l'échelle du grain de papier ... 174
Contrôle de la luminosité et du contraste du grain du papier ... 175
Réglage de la direction et du comportement du grain ... 176

Peinture automatique de photos ... 179
Création de couches de fond ... 180
Duplication automatique de photos ... 182
Peinture automatique de photos ... 182
Rétablir les détails d'une peinture ... 185

Duplication et échantillonnage d'image ... 187
Flux de travail de duplication ... 188
Utilisation d'images imbriquées comme sources de réplique ... 192

Utilisation de textures comme sources de réplique ... 196
Utilisation de motifs comme sources de réplique ... 198
Utilisation de sources de réplique imbriquées ... 199
Définition des préférences de la duplication ... 200
Duplicateurs et commandes ... 201
Clonage de parties d'une image ... 209
Application de transformations pendant l'échantillonnage ... 211
Utilisation de sélections et de transformations lors de l'échantillonnage ... 219
Remplissage d'une zone avec un échantillon d'image ... 220

Utilisation des outils de composition, des outils de symétrie, des règles et des guides ... 223
Utilisation de la grille de mise en page ... 223
Utilisation du mode Peinture en symétrie ... 226
Utilisation du mode Peinture kaléidoscope ... 228
Utilisation des guides de perspective ... 230
Utilisation de l'outil Divine proportion ... 237
Utilisation des règles ... 239
Utilisation des guides ... 240
Utilisation de la magnétisation des guides ... 241
Utilisation de la grille ... 242
Utilisation de l'option Magnétiser la grille virtuelle ... 243

Couleur ... 245
Sélection d'une couleur dans le panneau Couleurs ... 246
Redimensionnement du panneau Couleurs ... 248
Affichage ou masquage des composants du panneau Couleurs ... 249
Utilisation du sélecteur de couleurs ... 249
Modification de la couleur du papier ... 253
Prélèvement de couleurs dans les images ... 254
Duplication de couleur ... 255
Création de traits bicolores ... 255

Exploration du panneau Mélangeur et des commandes de mélange ... 256
Affichage et redimensionnement du panneau Mélangeur ... 258
Mélange, prélèvement et application de couleurs à partir du canevas de mélangeur ... 259
Ouverture des images dans le panneau Mélangeur ... 260
Modification et enregistrement des échantillons du nuancier du mélangeur ... 261
Enregistrement des couleurs du panneau Mélangeur dans un nuancier ... 261
Effacement et rétablissement des couleurs du panneau Mélangeur ... 262
Enregistrement du canevas de mélangeur ... 263
Chargement des fichiers d'échantillons et de canevas de mélangeur ... 263
Utilisation des nuanciers ... 264
Personnalisation de l'agencement d'un nuancier ... 265
Création et exportation de nuanciers ... 265
Modification d'un nuancier ... 266
Utilisation des harmonisations des couleurs ... 268
Réglage des variations de couleur ... 269
Définition des interactions de couleur ... 269
Chargement de plusieurs couleurs ... 269
Utilisation des remplissages de couleur ... 270
Application d'une couleur de remplissage ... 270
Limitation et prévention des fuites ... 272

Gestion des couleurs ... 275

Présentation de la gestion des couleurs ... 275
Indication du profil de couleur RVB par défaut ... 279
Imbrication des profils de couleur lors de l'enregistrement des fichiers ... 279
Indication du profil de couleur CMJN par défaut pour la conversion d'images CMJN en RVB ... 280
Aperçu et épreuvage à l'écran des profils de couleur ... 280
Affectation ou suppression des profils de couleur ... 281
Conversion des profils de couleur ... 282
Utilisation des principes de profil ... 283
Utilisation des éléments prédéfinis ... 284

Correction des couleurs et du gamma **287**
Correction du gamma à l'aide des courbes 287
Réglage de la luminosité et du contraste 289
Correction du gamma en mode Courbe 291
Dessiner des courbes à main levée pour corriger les couleurs 292
Spécification des valeurs de la courbe pour corriger les couleurs 293
Correction de la teinte, de la saturation et de la valeur 294
Correction sélective 297
Égalisation des images 300
Assortir la couleur et la luminosité des images 301
Inversion des couleurs 302
Postérisation d'une image 302
Application de couleurs vidéo 303
Réduction et accroissement de la densité 303

Bibliothèques **305**
Importation et exportation de bibliothèques 305
Création et suppression de bibliothèques 306
Modification de l'affichage des panneaux de supports 307
Déplacement, modification du nom et suppression des ressources de bibliothèque 309
Rétablissement des bibliothèques par défaut 309

Sélection, gestion et création de styles **311**
Présentation des styles 311
Recherche et sélection de pinceaux 312
Acquisition de pinceaux 314
Réglage des attributs de base des styles 315
Utilisation des pinceaux via les barres de propriétés 318
Renommer les catégories et les variantes de style 321
Enregistrer et supprimer des variantes de style 322
Rétablir les variantes de style par défaut 323

Création et suppression de catégories de style..... 323
Création et suppression de bibliothèques de styles..... 324
Importation et exportation de variantes, de catégories et de bibliothèques de styles..... 325
Importation d'images de style Photoshop..... 328
Enregistrement d'un aspect..... 328
Création de formes de styles..... 329

Découverte des catégories de style..... 331
Acryliques et gouache..... 332
Aérographes..... 333
Favoris de l'artiste..... 334
Huiles de l'artiste..... 335
Expression audio..... 336
Mélangeurs..... 338
Craies, pastels et crayons..... 339
Duplicateurs..... 341
Pochoirs en pointe..... 343
Aquarelle numérique..... 345
Taches dynamiques..... 347
Gommes..... 348
Effets spéciaux..... 349
Styles glacis..... 350
Jet d'images..... 352
Empâtement..... 353
Encre liquide..... 355
Marqueurs..... 357
Peintures à l'huile..... 357
Couteaux et éponges..... 359
Particules..... 360
Plumes à motif..... 362
Plumes et crayons..... 363
Aquarelle réaliste..... 365

Huile grasse réaliste....367
Pinceaux de sélection....368
Simple....369
Traits intelligents....370
Sumi-e....372
Pinceaux de texture....372
Peinture épaisse....376
Aquarelle....377

Découverte des catégories de pinceau de la bibliothèque Pinceaux médias naturels....381

SUPPORT DUR - Crayons....382
SUPPORT DUR - Fusain....382
SUPPORT DUR - Conté....382
SUPPORT DUR - Pastels....383
ENCRE - Plumes....383
ENCRE - Marqueurs....383
PEINTURE - Huiles....384
PEINTURE - Acryliques....384
PEINTURE - Glacis....385
AFFINAGE - Mélangeurs....385
AFFINAGE - Gommes....385
PEINTURE - Aérographes....386
PEINTURE - Aquarelle....386

Réglage des styles avec les options de style....387

Découverte des options de style....388
Paramètres Expression....389
Expression audio....390
Aperçu des traits et des formes de pinceau....392
Calibrage de variantes de style....393
Options de la zone Général....394

Options de la zone Général : Types de formes....394
Options de la zone Général : Types de trait....399
Options de la zone Général : Méthodes et sous-catégories....400
Options de la zone Général : Source....404
Contrôles des performances....404
Réglage de l'opacité....405
Options de grain....407
Options des attributs de trait....410
Options Taille....412
Options de la zone Angle....414
Options de la zone Pas....418
Modification des profils de la forme....419
Options de tremblement....421
Options de la zone Aquarelle réaliste....423
Options Huile grasse....427
Options de la zone Circulaire calculée....431
Options de support dur....431
Options de la zone Soies....432
Options Soies réalistes....432
Options de la zone Soies statiques....433
options de la zone Aérographe....435
Options Huiles de l'artiste....438
Options de la zone Empâtement....440
Options de la zone Aquarelle numérique....441
Options Aquarelle....441
Options de style Encre liquide....445
Options des attributs de trait....450
Options de dégradés....451
Options de la zone Souris....454
Options de la zone Lissage....455
Options de la zone Jet d'images....456

Options de la zone Griffe....456
Options Multiple....459
Options Variation de couleur....459
Options Interactions de couleur....461
Options de taches dynamiques....463
Options de pochoir de forme....465
Options de glacis....470

Aérographes....477
Réglage de l'ouverture et du débit de l'aérographe....478

Aquarelle....481
Utilisation du calque Aquarelle....482
Pinceaux Aquarelle et interaction avec la texture du papier....483
Utilisation des styles Aquarelle réaliste....483
Utilisation des styles Aquarelle....484
Utilisation des styles Aquarelle numérique....484

Styles de particules....487
Styles de particules à attraction magnétique....488
Styles de particules de flux....490
Styles de particules à ressort....492
Options courantes des styles de particules....496
Options de style Particules - Lignes fines....499
Utilisation des taches dynamiques avec les styles de particules....501

Peinture à texture....503
Peinture avec textures....505
Personnalisation des pinceaux à texture....507

Textures....513
Création de textures....514
Transformation et modification des textures....519

Application de textures sous forme de remplissages....520
Utilisation de textures en photopeinture et en composition d'image....522
Utilisation des bibliothèques de textures....522

Application et ajustement des cartes de flux....525
Introduction aux cartes de flux....525
Sélection de cartes de flux et de variantes de style compatibles....526
Activation de cartes de flux et contrôle de la résistance au débit....527
Personnalisation de cartes de flux....528

Support dur....531
Sélection d'une variante de support dur....531
Modification des profils de support dur....532
Contrôle du comportement des variantes de support dur....533
Aperçu des formes de support dur....534

Marqueurs....535
Introduction aux marqueurs....535
Personnalisation des marqueurs....536

Jet d'images....537
Peindre avec l'outil Jet....537
Réglage de l'opacité et de la couleur des éléments de l'image créée avec le jet....539
Réglage de la taille et du pas des éléments de l'image créée avec le jet....540
Indexation des fichiers de jets....541
Présentation des jets, des rangs et de l'indexation....543
Création d'un fichier de jets de rang 1....545
Création d'un fichier de jets de rang 2....546
Création d'un fichier de jets de rang 3....547
Chargement et gestion des fichiers de jets....549
Création d'un fichier de jets à partir d'une animation....550

Pinceaux de soies réalistes....553
Introduction aux pinceaux de soies réalistes....553

Modification des options de pinceau de soies réalistes....554
Utilisation des pinceaux de soies réalistes avec les taches dynamiques....556

Peinture épaisse....557

Peindre avec la peinture épaisse....558
Commandes Peinture épaisse - Support....562
Commandes Peinture épaisse - Pinceau....566
Réglage des calques Peinture épaisse....570
Réglage de l'éclairage de la peinture épaisse....571
Duplication avec des pinceaux Peinture épaisse....573

Encre liquide....575

Utilisation des styles Encre liquide....575
Réglage des attributs du calque Encre liquide....576
Utilisation des options Encre liquide....576
Réglage de l'éclairage des styles Encre liquide....577

Empâtement....581

Application, affichage et effacement de l'empâtement....581
Ajustement et création de styles d'empâtement....582
Ajustement de l'éclairage et de la profondeur de l'empâtement....586
Fondu des traits Empâtement avec d'autres calques....588

Calques....591

Initiation aux calques....592
Affichage du panneau Calques....594
Création et suppression de calques....596
Conversion de sélections en calques ou en objets flottants....597
Attribution d'un nom aux calques et ajout de commentaires....599
Sélection des calques....599
Copie et duplication des calques....601
Déplacement de calques....603

Transformation de calques....604
Alignement des calques....607
Verrouillage des calques....608
Affichage ou masquage des calques....608
Modification de l'ordre des calques....608
Affichage de la position d'un calque....610
Regroupement de calques....610
Dépôt de calques sur la zone de travail....612
Peinture sur des calques....613
Préservation de la transparence....614
Réglage de l'opacité d'un calque....616
Ajout d'ombres portées dans les calques....616
Fondu des calques à l'aide de modes de fusion....616
Création et suppression de masques de calque....623
Application de masques de calque....624
Chargement de masques de calque dans des sélections....625
Sélection et affichage de masques de calque....625
Activation et désactivation des masques de calque....626
Copie de masques de calque....626
Inversion des masques de calque....627
Modification de masques de calque....627
Importation et exportation de calques....627
Utilisation des calques de référence....628
Stockage des calques sous forme d'images dans le portfolio d'images....629

Canaux alpha....631

Création et copie de canaux....631
Génération automatique de canaux....633
Importation et exportation de canaux alpha....634
Sélection et affichage de canaux....634
Définition des attributs d'un canal....636
Suppression et effacement de canaux....637

Modification de canaux 637

Sélections et transformations 641

Initiation aux sélections 642

Sélectionner des zones en peignant 644

Création de sélections tracées 650

Création de sélections bitmap 653

Création de sélections à partir de calques 655

Choix de la zone protégée d'une sélection 656

Enregistrement des sélections sous forme de canaux alpha 656

Utilisation du Portfolio de sélection 659

Affichage des sélections 660

Inversion des sélections 660

Adoucissement des bords des sélections 661

Application de traits à des sélections 662

Modification du cadre des sélections 663

Élargissement ou rétrécissement des sélections 663

Ajout ou retrait depuis des sélections 664

Préparation des sélections en vue des transformations 665

Déplacement des sélections 666

Transformation d'une réplique de sélection 667

Mise à l'échelle et rotation des sélections tracées 667

Inclinaison et déformation des sélections tracées 669

Annulation des transformations 671

Options fréquentes pour les effets 673

Effets d'atténuation 673

Application des derniers effets utilisés 674

Modification d'effets à l'aide de panneaux ouverts 674

Application d'effets à l'aide de la luminance d'une source 674

Utilisation des effets Mise au point et Divers 677
Application d'un flou artistique 677
Application d'un flou de mouvement 678
Application d'une profondeur de champ 679
Application de l'effet Sous-verre 681
Application d'un flou directionnel 684
Durcissement de la mise au point 685
Adoucissement de la mise au point 685
Application de l'effet Flou de zoom 686
Application de marbrures 687
Duplication automatique d'une image 688
Application de l'effet Van Gogh automatique 690
Application de taches 691
Création de carreaux personnalisés 692
Application de papier millimétré 695
Application de l'effet Arbuste 695
Application du filtre passe-haut 697
Application d'un effet Labyrinthe 697
Effet Placer les éléments 698
Application de l'effet Pop Art 700

Utilisation des effets d'éclairage et de texture 701
Application d'éclairages prédéfinis 702
Ajout, suppression et repositionnement des éclairages 702
Réglage des propriétés d'éclairage 703
Création d'une texture à l'aide d'un papier 704
Création d'une texture à l'aide de traits 3D 705
Création d'une texture à l'aide de la luminance de l'image 706
Création d'une texture à l'aide de la luminance d'une source de la réplique ou d'un motif 707
Création d'effets de style repoussés 708
Création d'une texture à l'aide de canaux ou de masques de plans 708

Création de placages de réflexion....709
Réglage de l'éclairage de la texture....711
Application des options de texture....712
Application d'un effet Filtre trichrome....712
Application d'un effet Surcouche colorée....713
Application d'un effet Concentration des encres....715
Application de l'effet Texture contrastée....717
Application d'un effet Torsion....719
Application de l'effet Pyrogravure....721
Application de l'effet Perturbation....723
Application de l'effet Sérigraphie....725
Application de l'effet Croquis....726

Extensions dynamiques....729
Initiation à l'art des extensions dynamiques....730
Modification et suppression des calques dynamiques....730
Conversion des calques dynamiques....731
Application de l'extension dynamique Luminosité et contraste....731
Application de l'extension dynamique Brûlure....732
Application de l'extension dynamique Déchirure....733
Application de l'extension dynamique Biseautage....734
Application de l'extension dynamique Égaliser....736
Application de l'extension dynamique Sous-verre....737
Application de l'extension dynamique Kaléidoscope....738
Application de l'extension dynamique Lentille liquide....739
Application de l'extension dynamique Métal liquide....743
Application de l'extension dynamique Postériser....749

Motifs....751
Application de motifs de remplissage....751
Peinture avec motifs....753

Création et édition de motifs... 754
Création de motifs sans raccord... 757
Création de motifs fractals... 759

Dégradés... 763
Application de dégradés... 765
Modification des dégradés... 768
Application d'effets de peinture aux dégradés... 772
Création de dégradés... 774
Remplacement des couleurs d'une image par des couleurs de dégradé... 777

Mosaïques et tesselles... 779
Création d'une mosaïque... 780
Sélection et suppression des carreaux... 782
Définition de la couleur des carreaux et du ciment... 783
Réglage des dimensions et du caractère aléatoire des carreaux de la mosaïque... 785
Remplissage d'une zone avec des carreaux... 787
Création de carreaux 3D... 788
Nouveau rendu de la mosaïque... 789
Application de traits et de remplissage à une sélection avec des carreaux de mosaïque... 790
Ajout d'effets de mosaïque à une image... 791
Création de tesselles... 791

Tissus... 795
Application de tissus... 795
Édition et enregistrement de tissus... 796
Création de motifs de tissu... 798
Utilisation de la boîte de dialogue Éditeur de tissu... 798
Définition des expressions de la chaîne et de la trame... 799
Définition des expressions de couleur de la chaîne et de la trame... 801
Conception de l'armure... 802
Référence : Opérateurs des expressions... 804

Formes ... 813
Initiation à l'art des formes ... 814
Dessin de formes ... 814
Dessin de lignes et de courbes ... 816
Configuration des préférences pour dessiner des formes ... 819
Sélection d'une forme ... 821
Modification du contour et du remplissage des formes ... 822
Ajout, suppression et déplacement de points d'ancrage ... 824
Réglage de la courbure ... 826
Coupure et jonction des segments de forme ... 827
Conversion de formes en calques d'image ... 828
Conversion de sélections en formes ... 829
Redimensionnement, rotation, inclinaison et application d'une symétrie aux formes ... 830
Duplication de formes ... 831
Combinaison de formes ... 832
Fondu de formes ... 833
Enregistrement du contour d'une forme en tant que sélection ... 834
Exportation de formes depuis Adobe Illustrator ... 835

Ajout de texte ... 837
Ajout de texte aux images ... 837
Mise en forme du texte ... 838
Alignement de texte ... 838
Ajustement du crénage et de l'interlignage ... 839
Étirement, rotation et inclinaison du texte ... 839
Ajout d'ombres portées dans le texte ... 840
Application d'effets au texte ... 841
Application de courbes au texte ... 842
Conversion des calques de texte ... 843
Dépôt de texte ... 844

Utilisation de vidéos numériques et d'animation 845
Sélection d'un flux de travail d'animation 845
Création d'une animation image par image 847
Ouverture d'une séquence Corel Painter 848
Importation de fichiers QuickTime et AVI 849
Sélection d'images de séquence 849
Édition du contenu d'une image 850
Application d'effets à une seule image 850
Aperçu des animations 850
Utilisation de la superposition d'images 851
Animation à l'aide de calques 852
Ajout, suppression et effacement d'images 852
Répétition d'images 853
Insertion de séquences 854
Rotoscopie 854
Application de scripts à des séquences 855
Exportation d'une séquence au format QuickTime 856
Exportation d'une séquence au format AVI 857
Importation et exportation de fichiers numérotés 858
Exportation de GIF animés 859

Utilisation de scripts pour automatiser des tâches 861
Initiation aux scripts 861
Affichage du panneau Scripts 862
Enregistrement et exécution des scripts 863
Activation et exécution des scripts de fond 864
Création de scripts indépendants de la résolution 865
Modification, changement de nom et suppression des scripts 865
Conversion de scripts en animations 866
Importation et exportation des scripts 867
Importation et exportation de bibliothèques de scripts 868

Création et suppression de bibliothèques de scripts 868

Impression d'images 871

Principes de base de l'impression 871

Impression d'images 872

Enregistrement de fichiers au format EPS pour l'impression 874

Impression d'images composites 874

Impression de formes 875

Remarques pour les utilisateurs d'Adobe Photoshop 877

Comparaison de la terminologie dans Corel Painter et Adobe Photoshop 877

Comparaison des outils dans Corel Painter et Adobe Photoshop 878

Foire aux questions posées par des utilisateurs d'Adobe Photoshop 880

Réglage des préférences 883

Préférences générales 883

Préférences en matière de curseur pinceau 885

Préférences en matière d'interface 887

Préférences en matière de performances 888

Préférences en matière de formes 890

Préférences en matière de duplication 891

Préférences relatives aux tablettes 892

Préférences en matière de connexion 892

Web 895

Choix de couleurs adaptées à Internet 895

Postérisation à l'aide de nuanciers 895

Sélection de styles adaptés au Web 896

Création d'images GIF transparentes 897

Réduction du nombre de couleurs dans les fichiers GIF 898

Création de zones interactives 899

Création de zones interactives côté serveur 901

Création de fonds pour une page Internet..... 902

Créations de boutons Internet..... 903

Conseils de dépannage..... 907



Bienvenue dans Corel Painter

Corel® Painter® 2020 est le nec plus ultra des ateliers numériques. Ses outils de dessin inventifs, ses pinceaux réalistes, ses fonctions de duplication 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 multiples façons. Corel Painter vous donne accès à un monde de possibilités jamais égalées auparavant dans un environnement d'art traditionnel.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Utilisation de la documentation » (page 23)
- « Ajustement de la taille de la fenêtre d'aide » (page 26)
- « Conseils et info-bulles » (page 26)
- « Écran d'accueil » (page 27)
- « Ressources supplémentaires » (page 28)
- « Enregistrement » (page 28)
- « Donner votre avis » (page 28)
- « Corel Corporation : profil de société » (page28)

Utilisation de la documentation

Vous pouvez apprendre à utiliser le produit de diverses manières : en accédant à l'aide, aux conseils et aux infobulles ; en lisant le Guide de démarrage rapide ; en visualisant des didacticiels vidéo et en explorant les ressources du site Web Corel Painter (www.painterartist.com). Vous pouvez également consulter le fichier Lisez-moi (readme.html) disponible à la racine du DVD.

Aide sur le serveur (Windows)

Accessible depuis un serveur, l'Aide vous fournit des rubriques à jour très fournies dans un format facile à consulter. Une connexion Internet active est nécessaire pour accéder à l'aide basée sur un serveur.

Guide de l'utilisateur au format PDF

Si vous travaillez souvent hors ligne, vous pouvez télécharger le Guide de l'utilisateur Corel Painter 2020 qui présente toutes les rubriques d'aide dans un fichier PDF imprimable.

Guide de démarrage rapide

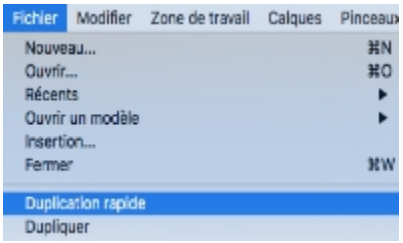
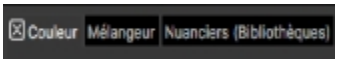
Le *Guide Présentation de Corel Painter 2020* présente les principaux flux de travail et fonctions du produit et vous aide à commencer à utiliser rapidement l'application. Ce guide fournit également des informations sur les nouvelles fonctions à la disposition des utilisateurs qui effectuent une mise à niveau vers Corel Painter 2020.

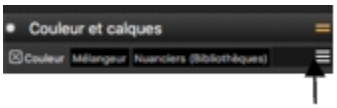
Ressources d'apprentissage vidéo

Vous pouvez accéder aux ressources d'apprentissage vidéo depuis l'aide. Les didacticiels vidéo vous expliquent comment utiliser diverses technologies de pinceaux (Peinture épaisse, Délavage et liquide, Tampon du pochoir, Pinceaux de sélection, Pinceaux de texture et Pinceaux Glacis, par exemple) et vous aident à tirer le meilleur parti de fonctionnalités telles que la duplication d'image, les dégradés, la synthèse de texture, etc. Que vous découvriez la suite ou que l'utilisiez depuis longtemps, ces conseils se révéleront très utiles pour accroître votre productivité et développer votre expérience. Notez que les sous-titres ne sont disponibles que dans certaines langues.

Conventions documentaires

Le tableau ci-dessous décrit les conventions utilisées dans l'Aide.

Convention	Description	Exemple
commandes macOS et Windows	Parfois, les commandes pour macOS et Windows apparaissent dans la même étape de procédure, les systèmes d'exploitation étant spécifiés entre parenthèses.	Maintenez la touche **Commande** (macOS) ou **Ctrl** (Windows) enfoncée.
Touches spéciales (Commande, Option, Ctrl, Alt)	Parfois, les noms des touches spéciales pour macOS et Windows apparaissent dans la même étape de procédure, les systèmes d'exploitation étant spécifiés entre parenthèses.	**Commande** + **I** (macOS) ou **Ctrl** + **I** (Windows) (Pour macOS, appuyez sur **Commande** + **I** ; pour Windows, appuyez sur **Ctrl** + **I**.)
Options de menu (choisissez un menu ▸ un élément de menu)	Cliquez sur le nom du menu de votre choix, puis sur l'un des éléments du menu pour le sélectionner.	Cliquez sur **Fichier** ▸ **Duplication rapide**. 
Barre d'en-tête	Une barre d'en-tête apparaît en haut ou sur le côté de certains composants de l'espace de travail, notamment la boîte à outils, la barre de propriétés et les panneaux.	
Onglet du panneau	Cet onglet apparaît en haut d'un panneau. Cliquez sur l'onglet du panneau pour le développer.	

Convention	Description	Exemple
Menu Options de panneau	Cliquez sur le bouton du menu Options de panneau pour afficher un menu déroulant comportant des commandes supplémentaires.	
Menu contextuel	Les menus contextuels sont des espaces que se partagent certains outils de la boîte à outils. Pour ouvrir un menu contextuel, maintenez le pointeur de la souris enfoncé sur l'outil du menu contextuel qui s'affiche.	En maintenant le bouton de la souris enfoncé, cliquez sur l'outil **Ajusteur de plan** dans la boîte à outils pour faire apparaître le menu contextuel contenant l'outil **Transformation**. 
Une remarque indique des informations importantes concernant les étapes qui la précèdent. Bien souvent, les remarques décrivent les conditions d'exécution d'une procédure.		Cette commande n'est disponible que si vous avez désactivé une sélection.
Les astuces fournissent des suggestions concernant la procédure. Certaines astuces indiquent une autre méthode d'exécution de la procédure ou des informations sur ses autres avantages ou utilisations.		Vous pouvez choisir une catégorie et une variante de style dans l'application principale ou dans le panneau Bibliothèque de styles.

Pour accéder à l'aide

- Cliquez sur **Aide** ▸ **Aide Corel Painter 2020** (macOS) ou **Rubriques d'aide** (Windows).

Pour utiliser l'aide

1. Cliquez sur **Aide** ▸ **Aide Corel Painter 2020** (macOS) ou **Rubriques d'aide** (Windows).
2. Suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau ci-contre.

Action	Procédure
Parcourir les rubriques d'aide	Cliquez sur l'onglet **Sommaire**, puis sur une rubrique dans le volet gauche.
Utiliser l'index	Cliquez sur l'onglet **Index** et faites défiler les entrées pour rechercher une rubrique.
Effectuer une recherche dans tout le contenu de l'aide	(macOS) Saisissez un mot ou une expression dans la zone de **recherche** située dans le coin supérieur droit de la fenêtre **Aide**, puis appuyez sur la touche **Retour**.

Action	Procédure
	(Windows) Cliquez sur l'onglet **Recherche**, saisissez un mot ou une expression dans la zone de texte, puis cliquez sur Aller à. Notez que la fonction de recherche ne prend pas en charge les guillemets. Si vous mettez le mot ou l'expression entre guillemets, la recherche ne produira aucun résultat.

Pour accéder au Guide de l'utilisateur de Corel Painter 2020

- Cliquez sur **Aide** ▸ **Guide de l'utilisateur**.

Pour accéder au guide de présentation de Corel Painter 2020

- Cliquez sur **Aide** ▸ **Présentation de Corel Painter 2020 (PDF)**

Ajustement de la taille de la fenêtre d'aide

Pour ajuster la taille du texte affiché dans la fenêtre d'aide, vous pouvez régler le niveau de zoom de votre navigateur. Ajuster le niveau de zoom augmente rapidement la taille de tous les éléments des pages Web, y compris du texte et des images. Vous pouvez ajuster les niveaux de zoom dans Internet Explorer, Chrome, Firefox et Apple Help. Certains navigateurs peuvent proposer d'autres options de personnalisation de la taille des polices du texte. Pour plus d'informations, consultez l'aide de votre navigateur.

Pour régler la taille du texte dans Firefox et Chrome

- Dans le navigateur, effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Pour augmenter le niveau de zoom, appuyez sur **Ctrl** et + (Windows) ou sur **Commande** et + (macOS).
  - Pour réduire le niveau de zoom, appuyez sur **Ctrl** et - (Windows) ou sur **Commande** et - (macOS).

Pour régler la taille du texte dans Internet Explorer

- Dans le navigateur Internet Explorer, effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Pour augmenter le niveau de zoom, appuyez sur **Ctrl** et +.
  - Pour réduire le niveau de zoom, appuyez sur **Ctrl** et -.

Pour régler la taille du texte dans Apple Help

- Dans la visionneuse Apple Help, effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Pour augmenter le niveau de zoom, appuyez sur **Commande** et +.
  - Pour réduire le niveau de zoom, appuyez sur **Commande** et -.

Conseils et info-bulles

Les conseils vous aident à faire rapidement vos premiers pas avec les pinceaux et les outils de Painter. Des conseils spécifiques s'affichent lorsque le style actif utilise l'une des technologies de style suivantes : Aquarelle, Aquarelle réaliste, Encre liquide, Duplicateur, Particules, Taches dynamiques ou Empâtement. Lorsque le style actif utilise une autre technologie de style, le panneau Conseils propose des astuces sur la recherche et la modification des styles. Lorsque vous cliquez sur un outil, le panneau Conseils présente une description de chacun des outils de la boîte à outils. Tous les conseils sont reliés aux rubriques d'aide pertinentes, qui proposent des informations exhaustives sur les outils ou les fonctionnalités des styles correspondants.

Les info-bulles donnent des informations précieuses sur les commandes de l'application lorsque vous survolez les icônes, les boutons et d'autres éléments de l'interface avec votre pointeur. Les illustrations incluses dans certaines info-bulles vous montrent les résultats d'un paramètre donné lorsqu'il est défini sur une valeur basse ou élevée. Pour réduire l'espace occupé par une info-bulle à l'écran, vous pouvez

définir les préférences associées de sorte à masquer leurs illustrations. Vous pouvez ensuite décider à tout moment d'afficher à nouveau les illustrations incluses dans les info-bulles.



Pour accéder aux conseils

- Cliquez sur **Aide** ▸ **Conseils**.

Pour définir les préférences des info-bulles

1. Effectuez l'une des opérations suivantes :
   - (macOS) Cliquez sur **Corel Painter 2020** ▸ **Préférences** ▸ **Général**.
   - (Windows) Sélectionnez **Édition** ▸ **Préférences** ▸ **Général**.
2. Dans la zone **Info-bulles**, activez l'une des options suivantes :
   - **Texte et images**
   - **Texte uniquement**
3. Redémarrez Corel Painter.

Écran d'accueil

L'écran d'accueil s'affiche au démarrage de l'application. L'écran d'accueil permet de commencer rapidement pour ouvrir une image, choisir un espace de travail adapté à vos besoins, accéder aux didacticiels vidéos en ligne, rechercher de nouveaux styles et d'autres contenu en ligne, et vous inspirer des œuvres d'art originales créées à l'aide de Corel Painter.

Pour accéder à l'écran d'accueil

- Cliquez sur **Aide** ▸ **Bienvenue**.

Pour masquer l'écran d'accueil au démarrage, à partir de l'écran d'accueil, placez le pointeur de la souris sur le bouton dans l'angle supérieur droit et décochez la case **Afficher ceci au démarrage**. Cette case à cocher n'est pas disponible dans les versions d'essai du produit.

Pour fermer l'écran d'accueil

- Appuyez sur **Échap**.

Ressources supplémentaires

Vous pouvez accéder à d'autres ressources Corel Painter en ligne pour en savoir plus sur le produit et pour vous connecter à la communauté Corel Painter.

Ressources	Adresse
Site Web Corel Painter	http://www.painterartist.com
Didacticiels Corel Painter	http://www.youtube.com/user/PainterTutorials
Corel Painter sur Twitter	http://www.twitter.com/corelpainter
Corel Painter sur Facebook	http://www.facebook.com/corelpainter

Donner votre avis

Nous accordons une grande importance à vos commentaires sur le produit et le contenu de l'aide. Pour nous donner votre avis sur une rubrique d'aide spécifique, cliquez sur le lien « Cette page vous a-t-elle aidé ? » au bas de cette rubrique.

Enregistrement

Il est important d'enregistrer les produits Corel. L'enregistrement vous permet d'accéder rapidement aux dernières mises à jour du produit, à des informations importantes sur ses versions, ainsi qu'à des téléchargements gratuits.

Si vous avez ignoré la procédure d'enregistrement lors de l'installation de Corel Painter 2020, vous pouvez vous enregistrer à l'adresse www.corel.com/support/register.

Corel Corporation : profil de société

Au fil des ans, l'esprit d'innovation de Corel a conduit au développement d'une vaste gamme de produits primés, incluant notamment des logiciels de dessin, de peinture, de photo, vidéos et de bureau. Corel s'est également bâti une solide réputation de fournisseur de produits de grande qualité, simples d'utilisation, qui permettent d'atteindre des niveaux de productivité jamais égalés.

La gamme de produits Corel inclut CorelDRAW® Graphics Suite, Painter®, Corel DESIGNER® Technical Suite, PaintShop® Pro, VideoStudio®, WinDVD®, Corel® WordPerfect® Office et WinZip®. Pour plus d'informations sur Corel, visitez le site www.corel.fr.



Nouveautés de Corel Painter 2020

Corel Painter vous donne accès à un monde de possibilités jamais égalées auparavant dans un environnement d'art traditionnel. Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Nouveautés de cette version de Corel Painter » (page 29)
- « Nouveautés des versions précédentes de Corel Painter » (page 33)

Nouveautés de cette version de Corel Painter

Nouveauté ! Optimisation automatique des performances

Pour vous assurer de profiter de la meilleure expérience de peinture numérique possible, Painter 2020 présente l'Accélérateur de pinceau. Ce nouvel utilitaire évalue le processeur, le processeur graphique et la mémoire de votre système, puis optimise les paramètres d'application pour améliorer les performances. De nombreux pinceaux Painter peuvent désormais tirer parti de la puissance de calcul du processeur graphique de votre système, en l'utilisant pour une peinture plus rapide, ainsi que pour un rendu et une manipulation plus fluides des documents. Vous obtiendrez également des suggestions sur la mise à niveau des composants du système, ainsi que des recommandations sur les catégories de pinceaux les plus compatibles avec votre ordinateur.



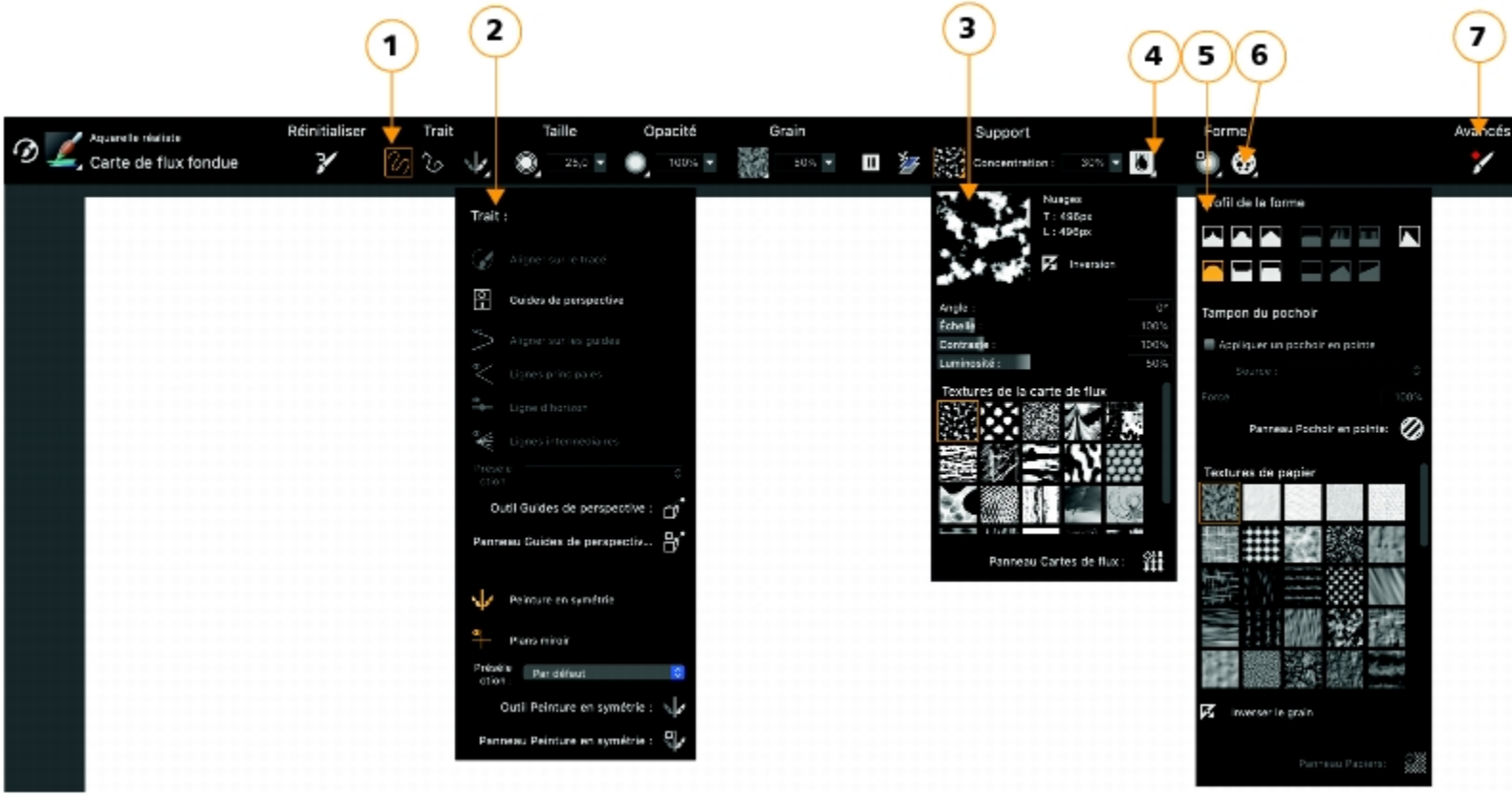
L'Accélérateur de pinceau évalue votre système et génère un rapport qui vous permet d'afficher les résultats du test.

Le nouveau panneau de Performances vous permet de voir rapidement si le pinceau actuellement sélectionné peut tirer parti des technologies de processeur multicœurs, AVX2 ou processeur graphique de votre système. Vous pouvez utiliser les noms de ces technologies qui optimisent les performances comme termes de recherche pour trouver des pinceaux qui les exploitent. En outre, Painter 2020 présente deux nouvelles catégories de pinceaux conçues pour offrir des performances optimales : **Rapide et simple** et **Rapide et orné**.

Pour plus d'informations, consultez les sections « Évaluation de votre système et optimisation des paramètres d'application pour Corel Painter » à la page 127 et « Contrôles des performances » à la page 404.

Amélioration ! Éléments de l'interface utilisateur

Une interface utilisateur repensée vous permet de travailler plus rapidement et plus efficacement en vous offrant un accès rapide aux options fréquemment utilisées. Les barres de propriétés, les menus contextuels et les palettes revisités pour les pinceaux et les outils mettent les commandes les plus importantes à portée de main. L'étiquetage intuitif et le regroupement des paramètres de la barre de propriétés réduisent le besoin d'ouvrir les panneaux, ce qui vous permet de disposer de plus d'espace pour peindre. Les panneaux des bibliothèques ont été rationalisés pour être plus faciles à utiliser et libérer de l'espace à l'écran lorsque vous travaillez avec des papiers, des motifs, des textures et bien plus encore. Lorsque l'outil Pinceau est actif, la barre de propriétés et les Options de style avancées vous permettent de mieux comprendre la forme du pinceau et le support que vous utilisez. Le bouton Options de style avancées permet désormais d'accéder rapidement au panneau Général. De plus, les guides de perspective et la peinture en symétrie sont accessibles en moins de clics.



Les barres de propriétés et les menus contextuels revisités pour les pinceaux et les outils mettent les commandes les plus importantes à portée de main. (1) Les étiquettes de groupe vous aident à trouver, comprendre et utiliser les commandes rapidement et efficacement. Barre de propriétés d'une variante de pinceau Aquarelle réaliste : (2) le menu contextuel Trait ; (3) le menu contextuel Carte de flux ; (4) le bouton du menu contextuel Aquarelle réaliste ; (5) le menu contextuel Options de la pointe ; (6) le bouton du menu contextuel Soies statiques ; (7) le bouton Options de pinceau avancées vous permettent d'accéder aux panneaux associés à la variante de pinceau active.

Amélioration ! Effets visuels des pinceaux

Les aperçus améliorés de trait et de forme permettent de gagner du temps dans Painter 2020. Grâce aux effets visuels améliorés, il n'est pas nécessaire de passer le curseur sur les traits pour avoir une idée de leur aspect, et il est plus facile que jamais de distinguer les types de formes les plus populaires. Il existe également une nouvelle option pour afficher une version plus fine et plus compacte du Sélecteur de pinceau, afin de vous offrir encore plus de pixels de peinture.

Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Affichage et personnalisation du Sélecteur de styles » à la page 73.

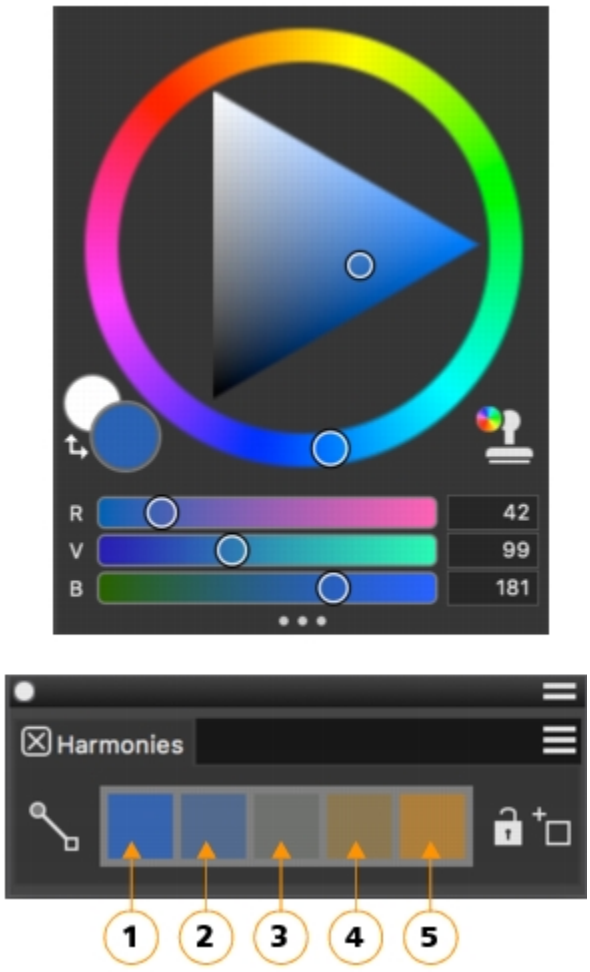


Sélecteur de pinceau compact : aperçus améliorés de la forme (1) et du trait (2)

Nouveauté ! Fonctions de sélection des couleurs

Les commandes de sélection des couleurs sont plus accessibles et cohérents dans Painter 2020. Les barres de couleur repensées dans les curseurs facilitent le choix de la couleur parfaite, et les boîtes de dialogue fréquemment utilisées offrent des sélecteurs de couleurs familiers et intuitifs. Un nouvel aperçu vous permet de voir le rendu des couleurs ensemble, en vous montrant côte à côte les nouvelles couleurs et les couleurs actives. Le sélecteur de couleurs temporel offre désormais la possibilité de dupliquer une couleur, ainsi qu'un mode qui reconfigure le sélecteur pour les artistes gauchers. Vous pouvez personnaliser le panneau **Couleur** pour afficher uniquement les fonctions dont vous avez besoin, ce qui vous laisse plus d'espace pour peindre. Vous pouvez également ouvrir le sélecteur de couleurs temporel en cliquant deux fois sur un échantillon dans le panneau **Couleur**. De nouvelles options d'harmonisation vous permettent de choisir une couleur, puis de l'utiliser comme base d'un jeu de couleurs qui fonctionnent bien ensemble sur le plan esthétique.

Pour plus d'informations, reportez-vous aux rubriques « Sélection d'une couleur dans le panneau Couleurs » à la page 246, « Affichage ou masquage des composants du panneau Couleurs » à la page 249, « Utilisation du sélecteur de couleurs » à la page 249 et « Utilisation des harmonisations des couleurs » à la page 268.



Les couleurs froides et chaudes sont créées pour les jeux de couleurs vives et énergiques. De gauche à droite, les cinq échantillons de couleur de l'harmonisation complémentaire sont : La couleur principale (1) et sa couleur complémentaire directe (5) ; (2), (3) et (4) correspondent à un mélange des deux couleurs complémentaires.

Amélioration ! Changement de pinceau et performances de l'outil Gomme

La nouvelle barre Sélecteur de styles comprend désormais un bouton pour réactiver votre dernier pinceau utilisé, ce qui vous permet de passer rapidement d'une variante à l'autre. Cette nouvelle fonction peut également être ajoutée à une palette personnalisée ou affectée à une touche de raccourci. De plus, les améliorations apportées à l'outil Gomme offrent une expérience de peinture plus fluide et sans décalage, ainsi que davantage d'options de personnalisation.

Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour sélectionner la variante de style précédente » à la page 313.

Amélioration ! Flux de production de calques

Painter 2020 propose de nombreuses améliorations dans le flux de production de calques. Les commandes les plus fréquemment utilisées ont été ajoutées au menu Options du panneau Calques, ce qui vous fait gagner du temps. D'autres améliorations incluent la possibilité de verrouiller la zone de travail, davantage de choix de collage de calque et l'amélioration de la réduction et de la sélection des calques.

Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Calques » à la page 591.

Nouveautés des versions précédentes de Corel Painter

cette rubrique présente les nouveautés des versions précédentes de Corel Painter.

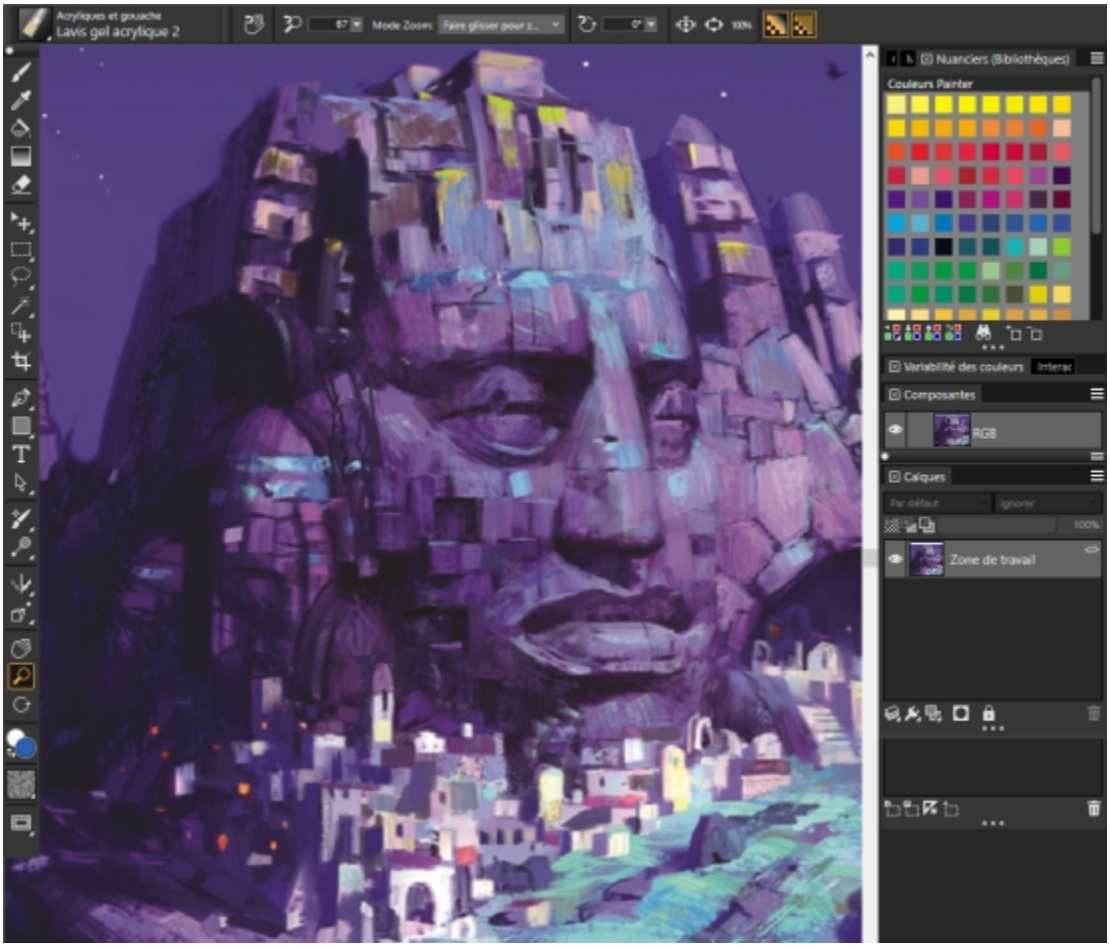
Nouveautés de Corel Painter 2019

Amélioration ! Performances

Grâce à une prise en charge améliorée des UC et processeurs multicœurs utilisant des extensions AVX2, mais aussi aux importantes optimisations des codes, cette version est la version la plus rapide de Painter. Un grand nombre de pinceaux sont considérablement plus rapides (jusqu'à deux fois plus pour certains). Vous bénéficierez également d'un rendu de document jusqu'à 50 % plus rapide lorsque vous effectuez un zoom, un panoramique et une rotation.

Nouveauté ! Thème d'interface utilisateur sombre

Vous pouvez choisir une interface professionnelle mettant votre œuvre en avant. Nous avons méticuleusement transformé les principaux éléments de l'interface utilisateur dans Corel Painter 2019 pour créer un thème plus sombre qui permet à l'interface de s'effacer pour mettre en valeur la peinture. Pour plus d'informations sur les thèmes, reportez-vous à la rubrique « Préférences en matière d'interface » à la page 887.



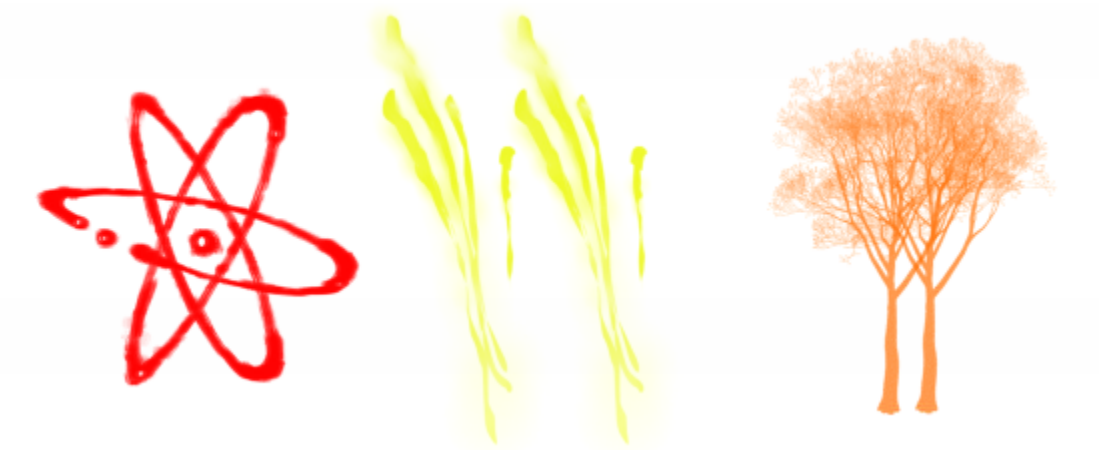
Le thème sombre permet de mettre la peinture en avant. Œuvre réalisée par Pavel Goloviy.

Nouveau ! Commandes et icônes de l'application

Corel Painter 2019 offre un environnement plus précis, plus net et plus réactif. En effet, avec plus de 650 icônes repensées, l'application est plus conviviale, mais aussi plus facile à comprendre et à utiliser. Essayez la nouvelle fonctionnalité de curseur en utilisant les touches de modification pour sélectionner précisément les valeurs. Pour en savoir plus sur les curseurs, reportez-vous à la rubrique « Utilisation de curseurs » à la page 87.

Nouveau ! Pinceaux et motifs

Avec 36 nouveaux pinceaux remarquables, il n'a jamais été aussi facile de trouver l'inspiration pour de nouvelles créations. Profitez de la nouvelle catégorie de pinceau Tampons, ainsi que d'un large éventail de pinceaux supplémentaires qui viennent compléter les catégories les plus utilisées telles que Sélections, Aérographes, Mélangeurs, Tampon du pochoir, Glacis, Aquarelle réaliste, Huile grasse réaliste, Sargent et Peinture épaisse. En outre, cinq nouveaux motifs personnalisés ont été conçus pour les artistes spécialisés en art conceptuel et les concepteurs de jeux vidéo. Ils ouvrent également une multitude de possibilités créatives pour tous les artistes.



La nouvelle catégorie de pinceau Tampons comprend des variantes telles que Atomique (à gauche), Cicatrice (au centre) et Arbre (à droite).

Amélioration ! Flux de travail de couleur

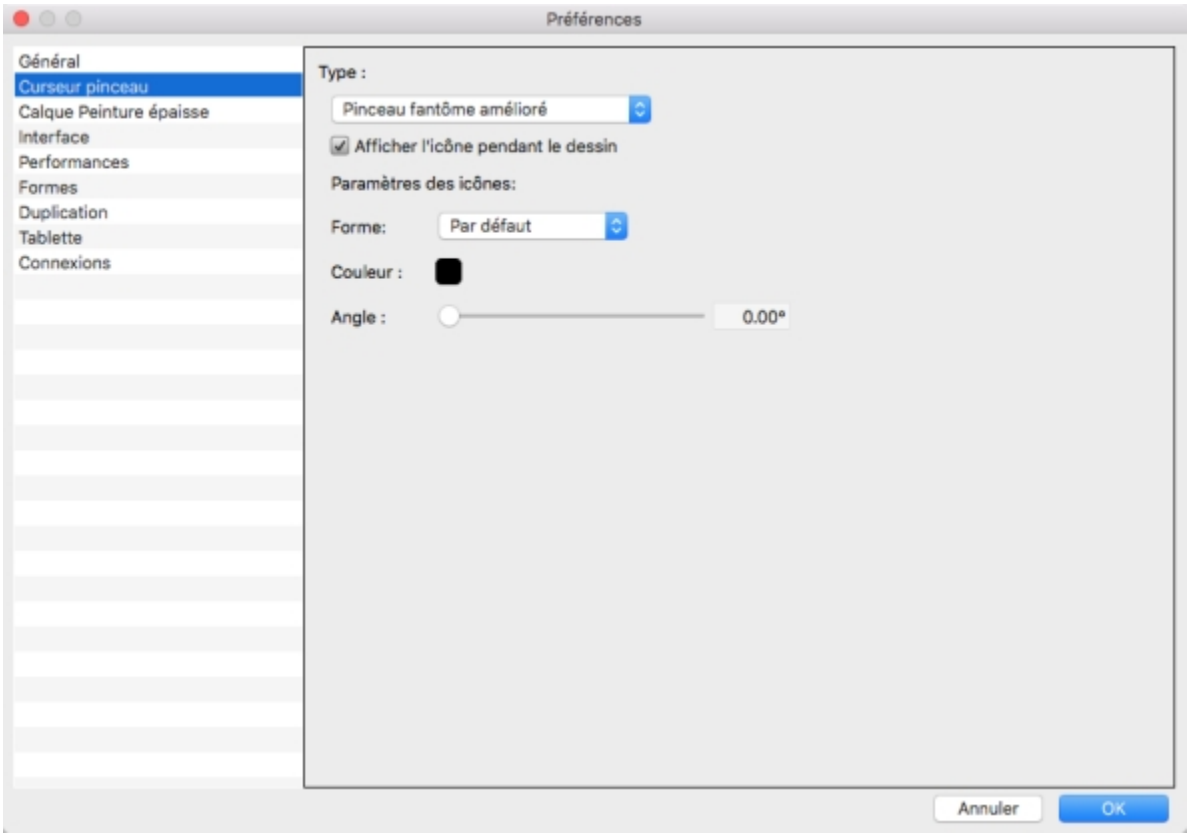
Les outils Main repensés de la roue chromatique permettent de voir et de définir plus facilement les couleurs dans la roue Teinte et le triangle Saturation/Luminosité. Ces nouveaux outils Main sont également présents dans le sélecteur de couleurs temporel, qui peut désormais être épinglé pour être toujours à portée de main. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Utilisation du sélecteur de couleurs » à la page 249.



Les outils Main Sélecteur de roue chromatique améliorée vous permettent de sélectionner facilement des couleurs.

Nouveauté ! Pinceau fantôme amélioré

Le pinceau fantôme amélioré affiche une représentation d'une variante de pinceau lorsque l'outil Pinceau est sélectionné, mais sans peindre activement. Lorsque vous commencez à appliquer le support, le pinceau fantôme amélioré se transforme en icône. Cela assure une expérience créative plus réactive, sans aucun temps mort, à l'aide de traits qui suivent toujours votre stylet. Pour plus d'informations sur les paramètres du curseur pinceau, consultez la rubrique « Préférences en matière de curseur pinceau » à la page 885.



Le pinceau fantôme amélioré élimine tout temps mort lorsque vous peignez.

Amélioration ! Fonction tactile multipoint Windows

Les améliorations apportées à la fonction tactile multipoint vous permettent de profiter pleinement d'une expérience de dessin et de peinture naturelle. Profitez d'une manière plus intuitive d'effectuer simultanément un panoramique, un zoom ou une rotation en douceur sur votre zone de travail, et ce, en déplaçant deux doigts sur un périphérique Windows touch. Pour réinitialiser l'affichage de votre peinture, il vous suffit d'appuyer deux fois avec deux doigts. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Prise en charge de la fonction tactile multipoint » à la page 122.

Nouveauté ! Fonctionnalité Faire glisser pour zoomer

Vous pouvez effectuer rapidement un zoom avant et arrière sur votre document en effectuant un clic et un déplacement avec votre stylet ou souris. Déplacez vers la droite ou la gauche pour effectuer, respectivement, un zoom avant ou arrière. Maintenez la touche Maj enfoncée tout en effectuant un clic et un déplacement pour un zoom sur une zone spécifique. Pour plus d'informations sur les modes de zoom, reportez-vous à la rubrique « Application du zoom aux images » à la page 108.

Nouveautés de Corel Painter 2018

Corel Painter 2018 offrait les fonctionnalités et améliorations suivantes, également disponibles dans Corel Painter 2020.

Nouveauté ! Peinture épaisse

La peinture épaisse est associée à des pinceaux qui se sont inspirés des outils traditionnels, identifiables instantanément dans tous les magasins de fournitures artistiques. Il existe une vaste gamme de pinceaux en soie et de couteaux soigneusement conçus pour vous offrir toutes les caractéristiques que vous êtes en droit d'attendre. Ces nouveaux styles utilisent de la peinture dont le pigment et le volume se comportent exactement comme de la peinture réelle. Cela signifie que vous pouvez mélanger, entasser, pousser, tirer et gratter la peinture en utilisant la pression, l'inclinaison et la rotation de votre stylet.

Ces variantes garantissent le réapprovisionnement polyvalent et évolutif du pinceau en peinture pour vous permettre de vous concentrer davantage sur votre travail que sur l'interface. Grâce à un raccourci clavier rapide et à la fonction de glisser-déplacer, vous pouvez charger le pinceau avec précision à la volée, à l'aide d'un curseur qui affiche la quantité de peinture chargée et la couleur.

Comme dans la réalité, vous pouvez réaliser des traits avec des crêtes de peinture. Mais ce qui fait réellement ressortir ce relief, ce sont les ombres du trait. Painter vous permet d'ajuster la puissance de l'ombre et l'éclairage ambiant pour obtenir une profondeur de trait inégalée. De plus, la possibilité de corriger la transparence de traits et de contrôler la façon dont la texture du papier interagit avec la peinture vous ouvrent une multitude de possibilités créatives.

La barre de propriétés Peinture épaisse fournit des présélections pour la technique de peinture. Elle vous donne également un accès rapide aux paramètres permettant d'éviter que le pinceau ne soit à court de peinture et de contrôler comment les nouveaux traits se mélangent aux traits existants. Vous obtiendrez ainsi des résultats époustouflants immédiatement. Toutefois, si vous préférez bricoler et expérimenter par vous-même pour obtenir l'effet recherché, de nouveaux panneaux Peinture épaisse vous permettent de modifier les commandes. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Peinture épaisse » à la page 557.



Les styles Peinture épaisse créent des marques de brosse et de couteau dans la peinture. Œuvre réalisée par Cher Pendarvis.

Amélioration ! Duplication

Grâce à toute une série d'améliorations de la fonction de duplication, les artistes photographes peuvent créer plus et en moins de temps.

Vous pouvez augmenter le niveau de sophistication de vos compositions photo dans Painter 2018 grâce à la récente prise en charge de la transparence de duplication. Il est possible d'utiliser des sources de réplique transparentes et semi-transparentes lors de la réalisation d'un collage pour que tous les éléments d'une composition interagissent de façon naturelle. Pour une duplication encore plus précise de la transparence, une option de duplication de précision prélève les couleurs au niveau du centre de la pointe du pinceau.

Les artistes photographes peuvent utiliser une texture comme source de réplique. Des transformations peuvent être appliquées aux sources de réplique de texture, avec notamment la possibilité de les redimensionner et de les modeler pour créer facilement et de façon intuitive une composition.

L'interface utilisateur a été simplifiée pour faciliter le basculement entre les sources de réplique. Les commandes de duplication revisitées vous offrent un plus grande marge de manœuvre pour travailler et cela sans nuire à la facilité d'accès aux paramètres que vous utilisez le plus. Toutes les commandes de duplication essentielles sont facilement accessibles à partir d'un menu contextuel de la barre de propriétés. Quel que soit votre flux de duplication favori, Painter 2018 peut vous aider. Vous préférez utiliser la duplication avec du papier calque ou pointeur réticulé, c'est vous qui décidez.

Si vous trouvez ou créez une source de réplique que vous souhaitez réutiliser, vous pouvez l'enregistrer avec votre image sous forme de source imbriquée ou de texture dans la bibliothèque des textures, afin de pouvoir y accéder rapidement. Vous disposez également d'une option permettant d'imbriquer une source de réplique dans un document, ce qui élimine le délai de recherche de la source tout en simplifiant le partage avec d'autres artistes photographes. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Duplication et échantillonnage d'image » à la page 187.

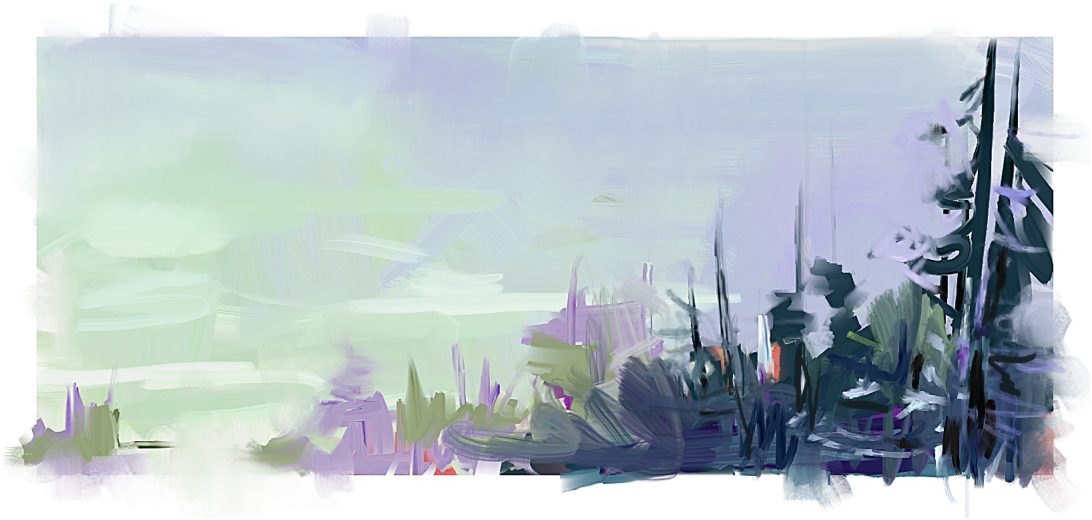


Utilisez les techniques de duplication pour transformer vos photos en œuvre d'art. Œuvre de Bill McEntee

Amélioration ! Technologies de style liquide et délavé

Les pinceaux qui utilisent la méthode Délavage (toutes les sous-catégories) ou la méthode Extensions (sous-catégorie Pinceau liquide) sont encore plus polyvalents dans Painter 2018. Prenez, par exemple, le pinceau Sargent, l'une des variantes de pinceau Painter les plus utilisées.

Très apprécié pour ses traits riches, le pinceau Sargent peut désormais être utilisé sur un calque vide afin de mélanger la couleur sélectionnée avec une transparence de type huile. Il est également possible d'utiliser les variantes basées sur les technologies de style délavé ou liquide pour prélever la couleur des calques sous-jacents. De plus, cette avancée de la technologie de styles fournit aux artistes de tous calibres, une gamme de nouveaux styles offrant une multitude de possibilités. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Délavage » à la page 402.



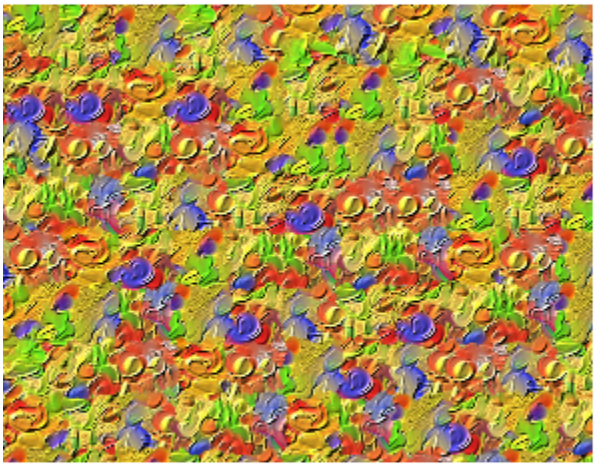
Pour réaliser cette peinture, Melissa Gallo a utilisé la variante de pinceau Sargent, ainsi que des pinceaux de la catégorie Huiles de l'artiste.

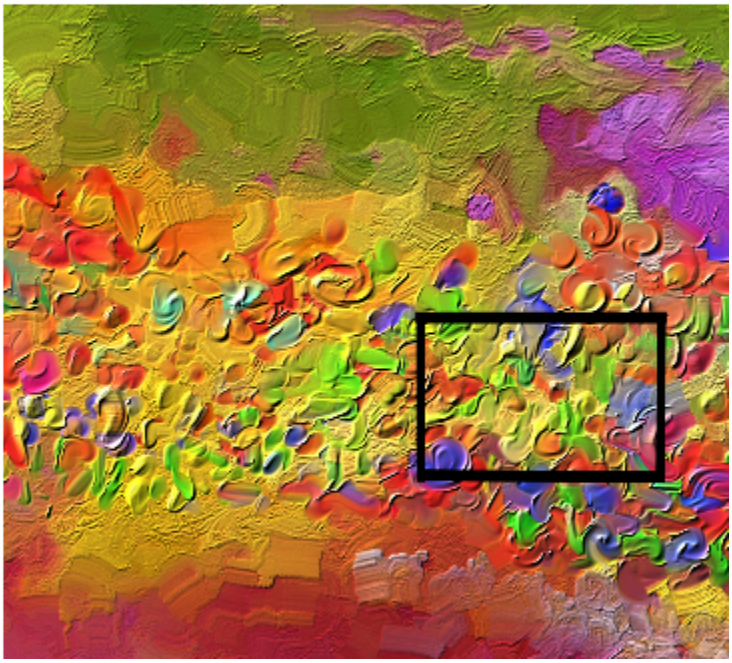
Nouveauté ! Synthèse de texture

Les possibilités créatives illimitées qui font que les artistes en art conceptuel et création de personnages s'entichent immédiatement de la fonction de peinture texturée se sont encore enrichies avec l'introduction de la fonction de synthèse. Cette fonction vous permet de capturer et synthétiser une zone de texture ou de document et de la reproduire à plus grande échelle, en utilisant tous les éléments visuels de l'échantillon d'entrée. Au cours du processus de synthèse, les propriétés de la zone sélectionnée sont randomisées pour créer une nouvelle texture basée sur les paramètres que vous avez choisis. Vous pouvez ensuite l'utiliser pour peindre pour donner à chaque trait de texture plus de profondeur et de niveau de détail.

La fonction de synthèse offre à tous les artistes la possibilité de créer des textures dynamiques uniques. Comme il est possible d'utiliser une partie seulement d'une image, vous pouvez également exploiter vos styles favoris comme « ADN » d'une nouvelle texture, ce qui offre encore des possibilités infinies. La texture synthétisée peut alors être utilisée comme n'importe quelle autre texture ou exportée vers un calque.

Vous pouvez utiliser une texture comme remplissage, que vous l'ayez créée à l'aide de la fonction Synthèse, importée en vue de l'utiliser avec un pinceau Peinture texturée ou trouvée dans la bibliothèque de textures. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Création de textures » à la page 514.





Corel Painter génère une texture large (à gauche) à partir d'un petit échantillon (à droite) en tenant compte de son contenu structurel. Image (à droite) de Henk Dawson

Nouveauté ! Styles de texture épaisse 2.5D

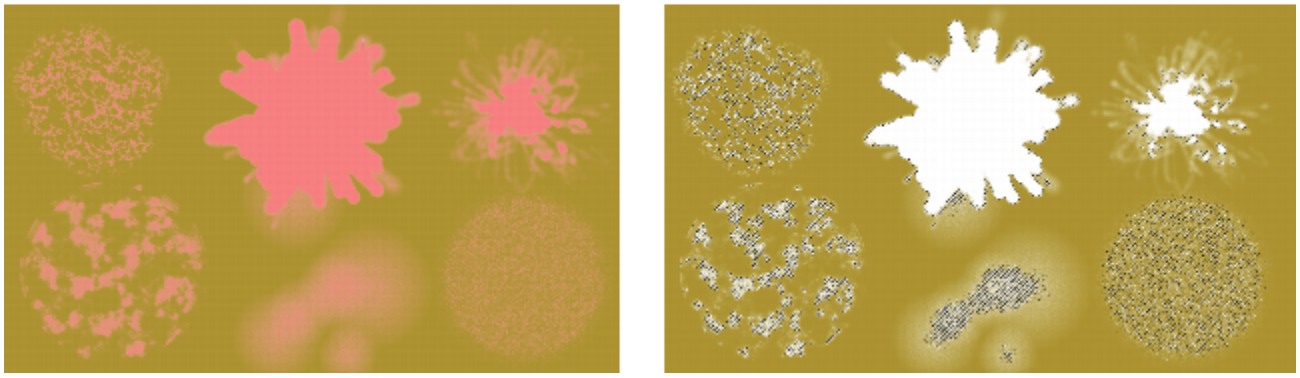
Les artistes spécialisés en art conceptuel et les créateurs de personnages apprécient la fonction de peinture texturée qui leur permet d'atteindre un niveau de réalisme incroyable. Sans compter que Painter 2018 donne une toute nouvelle dimension à l'expérience utilisateur. Les nouveaux styles Texture épaisse 2.5D appliquent des traits qui donnent vraiment l'impression de jaillir hors de la toile. Vous devez créer un personnage d'origine reptilienne ? Avec Painter 2018, vous pouvez peindre des écailles épaisses et exotiques semblant jaillir de la toile. Si vous devez peindre une peau plus naturelle, les styles Texture épaisse vous offrent la possibilité de peindre des pores cutanés et de les amplifier en réglant l'éclairage directionnel et la profondeur. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Ajouter de la profondeur à un style Texture » à la page 512.



Exemple de pinceau de texture qui utilise la méthode Relief de l'empâtement (à gauche) et la méthode Couleur et relief (à droite). Modèle de Cris Palomino.

Nouveauté ! Outil Pinceau de sélection et styles Sélection

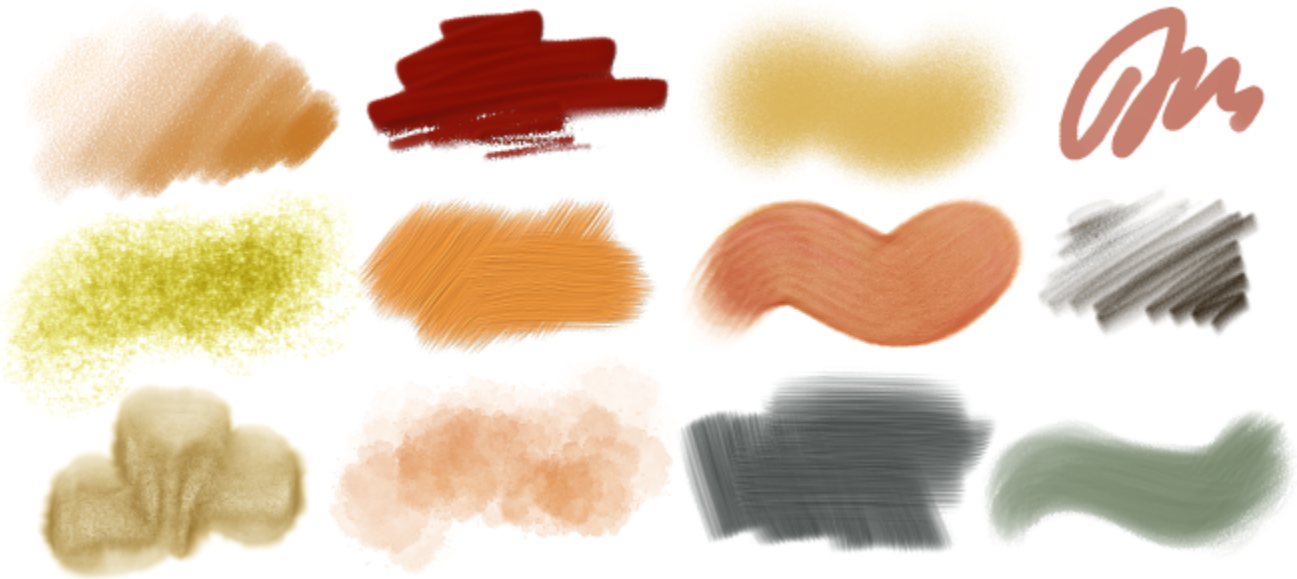
Dans le contexte de l'art numérique, les sélections constituent un élément essentiel de nombreux flux de travail. C'est pourquoi Corel Painter 2018 vous offre un plus grand choix d'options lorsque vous avez besoin d'isoler une zone d'une image. Combien de temps gagneriez-vous si vous pouviez créer une sélection aussi facilement et précisément que lorsque vous appliquez un coup de pinceau ? Avec le nouvel outil Pinceau de sélection, c'est désormais possible. Pour distinguer plus facilement les zones protégées des zones sélectionnées, vous pouvez afficher une surcouche colorée lorsque vous appliquez un trait. Vous pouvez ajuster très précisément la surcouche pour l'adapter au document sur lequel vous travaillez. Une nouvelle catégorie de styles Sélection contenant de nouvelles variantes vous permet de créer des sélections lorsque la forme ou la zone d'image d'intérêt est complexe. Une autre option vous permet aussi de transformer tout style basé sur un cachet en outil de sélection, pour encore plus de flexibilité. Plus encore, vous pouvez ajuster un pinceau, comme si vus l'utilisiez pour peindre, puis l'enregistrer en tant que variante de sélection personnalisée afin de pouvoir le réutiliser. Enfin, pour répondre à la demande des artistes, de nombreuses améliorations ont été apportées à la fonction de sélection dans Painter 2018. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Sélectionner des zones en peignant » à la page 644.



Exemples de sélections (à droite) créées avec des styles qui utilisent la méthode Sélection. La surcouche colorée (à gauche) qui apparaît à mesure que vous peignez vous aide à distinguer les zones sélectionnées des zones protégées.

Nouveauté ! Bibliothèque Pinceaux Support naturel (Natural Media)

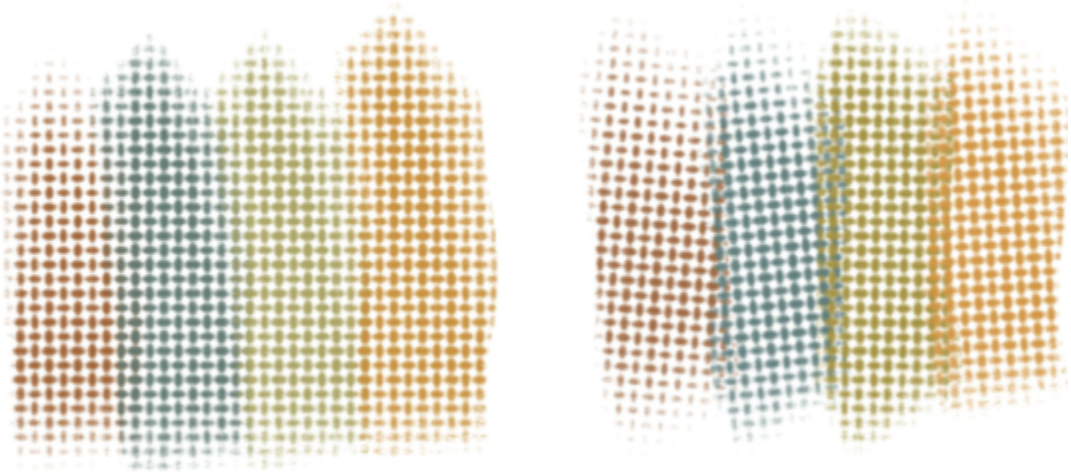
La nouvelle bibliothèque Pinceaux Support naturel aide les artistes à passer de l'art traditionnel à l'art numérique. Elle leur donne accès à des styles qui reproduisent des supports traditionnels, tels que des rayons et des pastels ou encore des peintures à l'huile et acryliques, et bien plus encore. Si vous avez eu la chance de les utiliser dans la réalité, vous retrouverez probablement leur équivalent numérique dans la bibliothèque Pinceaux Support naturel. Vous pouvez accéder à la nouvelle collection en ouvrant le sélecteur de pinceaux et en sélectionnant Pinceaux médias naturels dans la zone de liste Bibliothèque de pinceaux. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Découverte des catégories de pinceau de la bibliothèque Pinceaux médias naturels » à la page 381.



Exemples de traits réalisés avec des variantes de styles de la bibliothèque de pinceaux Support naturel (Natural Media)

Nouveauté ! Rotation aléatoire des grains

Une autre demande des utilisateurs satisfaite dans Painter 2018 est la rotation aléatoire des grains. Cette nouvelle fonction fait légèrement pivoter le grain du papier à chaque coup de pinceau, ce qui donne aux traits un aspect plus naturel et organique. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Options de grain » à la page 407.



Sélectionnez votre style de grain favori, activez la rotation aléatoire des grains et Corel Painter fait légèrement pivoter le grain de chaque trait individuel. Traits pour lesquels l'option Rotation du grain aléatoire est désactivée (à gauche) et activée (à droite). La rotation du grain varie à chaque coup de pinceau.

Nouveautés de Corel Painter 2017

Corel Painter 2017 offrait les fonctionnalités et améliorations suivantes, également disponibles dans Corel Painter 2020.

Nouveauté ! Peinture à texture

Liée à la technologie de mélange avec la source, cette nouvelle catégorie de style révolutionnaire simplifie l'intégration des textures complexes dans les projets. Que vous visiez un style plutôt réaliste ou totalement futuriste ou souhaitiez donner un air réellement éculé à une peinture numérique, les possibilités de la peinture texturée sont sans limite.

La peinture à texture ne se contente pas de jouer sur l'opacité d'un calque. Elle vous permet en réalité de mélanger intelligemment la texture avec un contenu existant à travers un large éventail d'expressions du stylet comme la pression exercée. Elle respecte la transparence de la texture sélectionnée et vous permet de contrôler totalement le moment, l'emplacement et la quantité de texture utilisée. Pour cela, vous commencez par choisir ou créer une texture, puis vous l'associez aux styles spécifiquement conçus pour l'ajout de texture. En combinant les styles de texture, les options flexibles de personnalisation des styles et la possibilité de capturer et d'importer vos propres textures, vous pouvez ajouter à vos créations autant de styles de surface. Vous pouvez également ajouter des pochoirs de forme, un grain et un maculage aux pinceaux, avec la vitesse, la précision et la maîtrise que vous pouvez attendre de Painter. Vous pouvez même créer entièrement vos propres textures personnalisées ou modifier un texture prédéfinie. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Peinture à texture » à la page 503.



Rendu d'un modèle 3D en image bitmap 2D (à gauche). Ajout d'une texture à l'image dans Corel Painter pour rendre le personnage plus attrayant et réaliste (à droite). Œuvre réalisée par Mike Thompson.

Nouveauté ! Outil Dégradé interactif

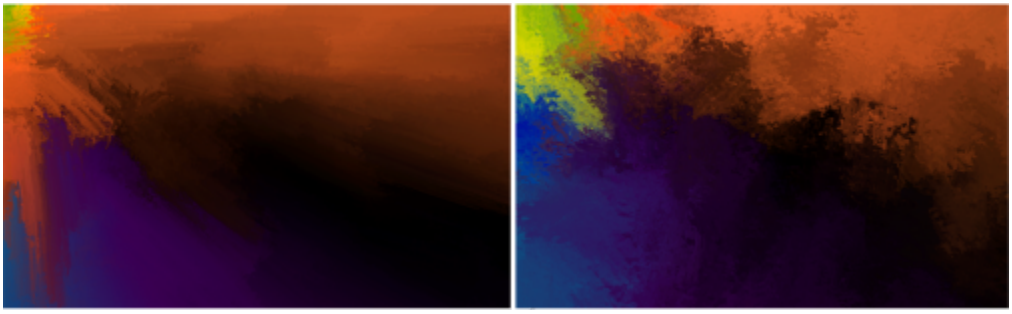
Dans Corel Painter, et grâce au nouvel outil Dégradé interactif, réaliser de splendides arrière-plans peints est plus simple que jamais. En effet, cet outil vous permet de créer et de modifier rapidement le dégradé pour faire varier la profondeur et la lumière de la peinture dans les limites de la plage indiquée. Lorsque vous venez de commencer un nouveau document, vous pouvez gagner du temps en appliquant un dégradé à l'arrière-plan avant de tester différents styles prédéfinis. Si vous utilisez une esquisse ou peinture existante, vous pouvez appliquer et adapter un dégradé dans le contexte de votre travail avec la fonction Modifier les points nodaux. La bibliothèque de dégradés de Corel Painter vous offre un large choix, mais vous pouvez aussi créer les vôtres et les enregistrer pour pouvoir ensuite les réutiliser. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Application de dégradés » à la page 765.



Les dégradés ont été utilisés par Marian Basinger pour réaliser cette œuvre.

Nouveauté ! Peinture expresse de dégradés

Lorsqu'une zone de travail entièrement vide gène votre créativité ou lorsqu'un nouveau concept a besoin d'un décor, la nouvelle fonctionnalité Peinture expresse vous permet de créer de remarquables dégradés en quelques secondes. La nouvelle fonctionnalité Peinture expresse vous permet d'appliquer automatiquement et rapidement une vaste gamme de styles de peinture à n'importe quel dégradé, donc de trouver l'inspiration nécessaire pour toute composition. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Application d'effets de peinture aux dégradés » à la page 772.



Pour commencer votre dessin, appliquez un dégradé à l'arrière-plan et testez les différents styles prédéfinis.

Nouveauté ! Pochoirs de forme

Corel Painter permet aux artistes d'esquisser et de créer des traits uniques et extrêmement expressifs avec une immense liberté. Les pochoirs de forme vous permettent de modifier l'opacité du trait avant de peindre, selon l'élément actif (papier, carte de flux ou texture). Vous pouvez définir avec précision la quantité de texture source que doit révéler votre coup de pinceau et relier les pochoirs de forme aux divers paramètres de commande du stylet en temps réel. Combinés aux différentes variantes de pinceaux à texture, les pochoirs de forme vous permettent de contrôler encore plus finement l'aspect de vos coups de pinceau. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Options de pochoir de forme » à la page 465.



Les traits de cette illustration ont été tracés à l'aide de la fonction Pochoir de forme. Œuvre réalisée par Melissa Gallo.

Nouveauté ! Styles Glacis

Au fil du temps, les meilleures nouveautés de Painter ont parfois été suggérées par des utilisateurs. Les styles Glacis en sont un nouvel exemple. Ces styles vous permettent de maîtriser l'évolution de votre peinture à l'aide des transitions veloutées et translucides des grands maîtres de la Renaissance. Les styles Glacis définissant l'opacité au niveau du trait, la peinture déposée par chaque coup de pinceau est appliquée de manière indépendante. La peinture déposée sur la zone de travail à chaque passage du pinceau s'accumule progressivement, du minimum au maximum défini. Le mélange de deux couleurs est alors très doux et élimine toute couleur non désirable lorsque les formes se chevauchent. Pour voir les styles Glacis sous leur meilleur jour, faites varier la pression du stylet dans un même coup de pinceau. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Options de glacis » à la page 470.



Les styles Glacis ont été utilisés par Héctor Sevilla Luján pour réaliser cette œuvre.

Amélioration ! Outil Pipette

Corel Painter rend l'échantillonnage de couleurs plus simple que jamais. Il arrive parfois que ce qui semble être à première vue une zone de couleur unie s'avère en réalité légèrement nuancée ou juxtaposée. Ce que vous voyez à l'écran ne correspond alors pas à la couleur prélevée dans un unique pixel. Désormais, les options du nouvel outil Pipette vous permettent d'obtenir la couleur voulue en établissant la moyenne des couleurs de pixels présents dans une zone d'échantillonnage plus vaste (de 3 × 3 à 101 × 101 pixels). Mieux encore, vous pouvez prélever un échantillon de couleur dans le calque actif ou dans tous les calques visibles. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Prélèvement de couleurs dans les images » à la page 254.

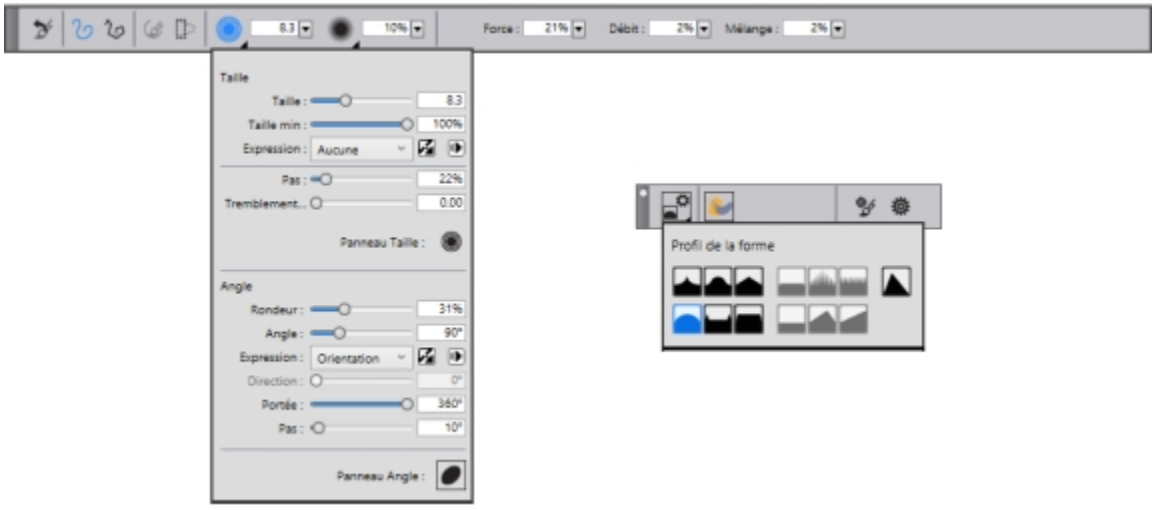
Nouveauté ! Tiroirs de palette

Disposer des outils requis à portée de main est non seulement important pour la productivité mais aussi essentiel pour la créativité. C'est la raison pour laquelle Corel Painter propose des tiroirs de palettes. Cette nouvelle amélioration du flux de travail atteint l'équilibre parfait entre le désencombrement de votre espace de travail et la conservation des outils pratiques et essentiels en vous permettant de regrouper vos panneaux, palettes personnalisées (pour un flux de travail ou projet spécifique), de sorte que les contrôles et paramètres associés restent toujours à votre disposition. Lorsque vous ne l'utilisez pas, le Tiroir de palette se réduit pour libérer la zone de travail. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Réorganisation des panneaux et des palettes » à la page 79.

Amélioration ! Barres de propriétés

S'il est important d'optimiser les paramètres des outils et des styles, le temps passé à ajuster ces options n'est pas consacré à la peinture. Pour cette raison, les barres de propriétés ont été améliorées et simplifient le réglage des pinceaux. Par exemple, lorsque l'outil Styles est actif, la barre de propriétés étendue permet d'accéder rapidement aux divers panneaux associés, sans passer par les différents menus. Cette barre vous permet également de choisir de nouveaux profils de forme à la volée, de sélectionner une matière (par exemple du papier) et

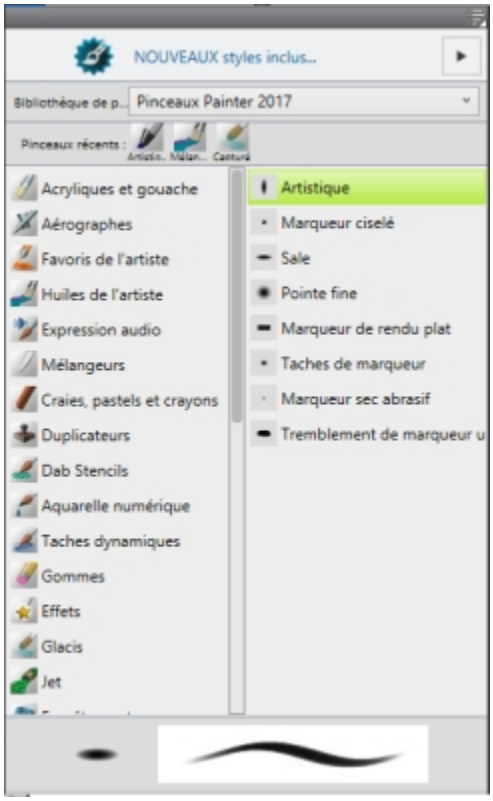
d'afficher les informations relatives aux traits. La nouvelle barre de propriétés étendue vous permet d'accéder rapidement à encore plus de paramètres. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Utilisation des pinceaux via les barres de propriétés » à la page 318.



Vous pouvez accéder rapidement aux options de style (à gauche) et à la barre de propriétés étendue (à droite). Cet exemple présente la barre de propriétés associée au style de particules sélectionné avec le menu contextuel Taille ouvert, et la barre de propriétés étendue avec le menu contextuel Options de formes ouvert.

Amélioration ! Panneau Sélecteur de styles

Corel Painter accélère et facilite l'accès à l'un des éléments qui font de Painter le chef de file de la peinture numérique : notre choix incomparable de pinceaux. À cette fin, vous pouvez désormais afficher le Sélecteur de styles sous forme de panneau. Les variantes de style récemment utilisées sont ainsi à portée de main, la Bibliothèque de styles aussitôt accessible en intégralité et vous pouvez placer la barre à l'endroit qui vous convient. Le Sélecteur de styles permet par ailleurs d'accéder directement aux packs de pinceaux les plus récents. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Affichage et personnalisation du Sélecteur de styles » à la page 73.



Vous pouvez afficher le Sélecteur de styles sous forme de panneau.

Amélioration ! Dispositions des artistes

Vous venez de démarrer un nouveau projet d'art conceptuel, de création artistique, d'illustration, de photo d'art ou de manga ? Cette nouvelle collection de dispositions prédéfinies pour l'interface donne un coup de pouce à vos divers travaux numériques en affichant uniquement les palettes et outils appropriés. L'une de ces dispositions permet même d'afficher une interface utilisateur minimale, laissant davantage d'espace aux utilisateurs de tablette. La fonction Permutation rapide vous permet de choisir les deux dispositions d'espace de travail que vous utilisez le plus souvent et de passer rapidement de l'une à l'autre selon la tâche effectuée ou le mode d'affichage de votre appareil. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Choix de la disposition de l'espace de travail » à la page 63.

Nouveautés de Corel Painter 2016

Corel Painter 2016 introduisait de nouvelles fonctions et améliorations, également disponibles dans Corel Painter 2020.

Support pivotable

Corel Painter 2016 vous permet de modifier l'angle des textures de papier et des cartes de flux de manière à faire varier comme jamais l'aspect de vos coups de pinceau. Pour plus d'informations, voir les rubriques « Rotation d'une texture de papier » à la page 174 et « Pour personnaliser une carte de flux » à la page 529.



Un support pivotable vous permet de faire varier l'aspect de vos coups de pinceau.

Restauration des paramètres par défaut

Corel Painter 2016 vous permet de préserver plus facilement votre contenu personnalisé lorsque vous réinitialisez les paramètres d'usine de l'application. Lorsque vous effectuez une telle réinitialisation, vous pouvez désormais conserver vos styles et palettes, textures de papier, jets, scripts, etc., personnalisés. Dans les versions précédentes, conserver ces personnalisations impliquait d'exporter les bibliothèques, puis de restaurer les paramètres par défaut avant de les réimporter. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Restauration des paramètres par défaut de Corel Painter » à la page93.

Taches dynamiques

Cette fonction combine la physique du système des particules et le contrôle de l'épaisseur de votre trait pour vous permettre de créer de délicieux pinceaux Natural-Media ou des éclaboussures $$à la manière de Pollock. Vous pouvez l'utiliser avec les Soies, les Soies réalistes et les Pinceaux de particules pour tirer le meilleur parti de ces technologies révolutionnaires, propres à Painter. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Options de taches dynamiques » à la page 463.



Les Taches dynamiques produisent un trait continu à partir de taches ou de points de couleurs distincts.

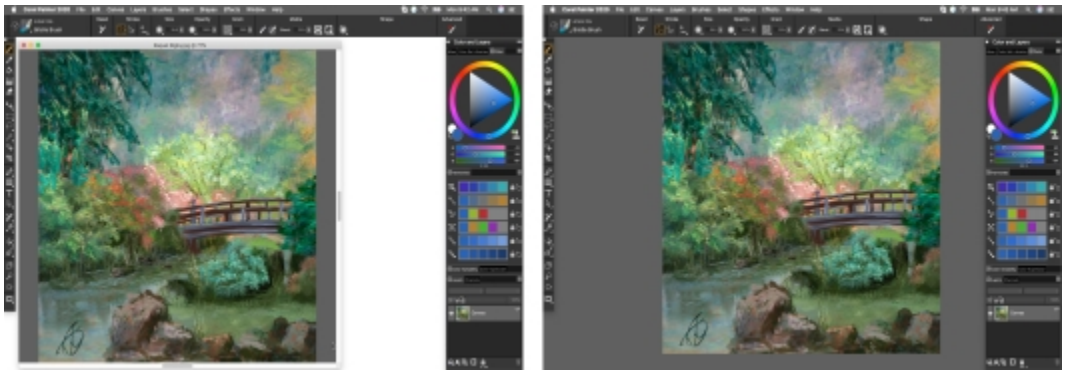
Expression audio

Corel Painter 2016 vous permet d'utiliser un périphérique d'entrée audio, par exemple un microphone ou une source audio interne, pour modifier l'apparence de vos traits. Par exemple, l'aspect de vos traits peut changer en résonance avec la musique diffusée. L'expression audio vous permet de relier diverses options de styles à l'entrée audio. Vous pouvez par ailleurs ajuster la force du signal audio, donc contrôler son impact sur le trait. Si vous reliez par exemple la taille du pinceau à un faible niveau sonore, augmenter la puissance produira des traits plus épais. À l'inverse, si le son est fort, réduire la puissance affinera le trait. Il est en outre possible de définir la gamme d'expression audio pour obtenir un éventail plus large de variations de trait (par exemple, d'une largeur de trait minimale à une largeur maximale) indépendamment de la force du son (fort, faible ou variable). Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Expression audio » à la page 390.

Affichages de document

Que vous travailliez sur un projet, présentiez votre travail ou une démonstration technique, Corel Painter 2016 vous permet de passer encore plus facilement d'un affichage de document à l'autre. Vous pouvez changer d'affichage depuis la boîte à outils, le menu Fenêtre ou à l'aide des raccourcis clavier. L'Affichage par défaut présente tous les documents ouverts et les commandes de l'application fréquemment utilisées, tandis que l'Affichage document unique vous permet de vous concentrer sur le document actif. Le mode Présentation masque la barre

de menus et la barre des tâches du système d'exploitation pour ne conserver que les commandes essentielles. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Modification du mode d'affichage d'un document » à la page 106.



Affichage document unique (à gauche) ; Affichage document unique en mode Présentation (à droite). Œuvre réalisée par Raquel Bigby.

Conseils sur les pinceaux

Selon le type de pinceau employé, des conseils contextuels (**Aide** ▸ **Conseils**) vous proposent de précieuses astuces sur les technologies de pinceau. Vous disposez-là d'un formidable moyen de découvrir les diverses méthodes permettant de tirer le meilleur parti des fonctions uniques de Corel Painter, notamment des Particules, des styles Aquarelles, Encre liquide, Duplicateur, Empâtement et des nouvelles Taches dynamiques.

Aide contextuelle visuelle

Les illustrations incluses dans certaines info-bulles vous montrent les résultats d'un paramètre donné lorsqu'il est défini sur une valeur basse ou élevée.

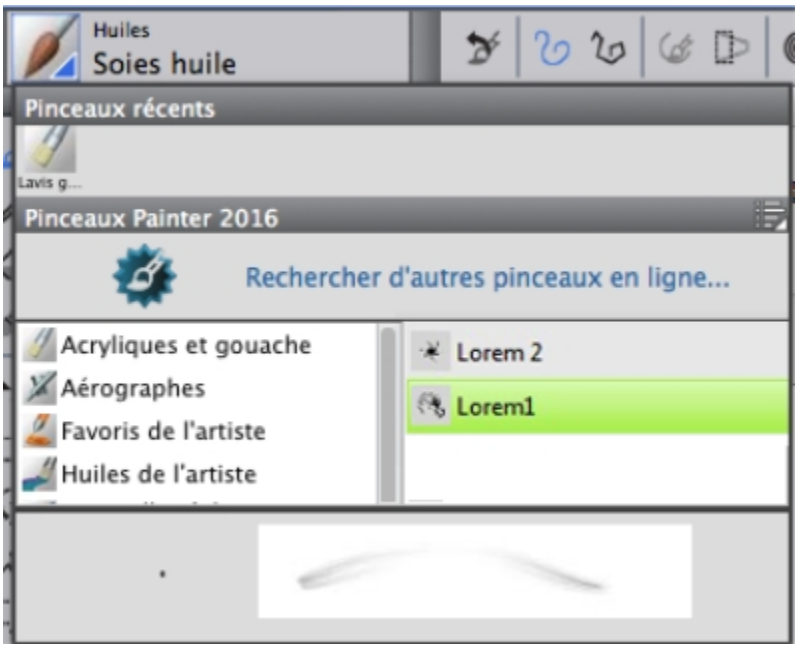


Un simple coup d'œil permet d'examiner l'effet des valeurs faibles ou fortes des paramètres.

Importation de fichier de styles Adobe® Photoshop®

Corel Painter 2016 vous permet d'importer les formes de style bitmap Adobe Photoshop, stockées dans des fichiers ABR (Adobe Brush Resource). Ces fichiers contiennent un ensemble de styles Adobe Photoshop, notamment des informations sur la forme, la texture, la dynamique et autres informations de style. Tous les autres attributs de style spécifiés dans les fichiers ABR ne sont pas importés, mais

sont entièrement personnalisables dans Corel Painter. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Importation d'images de style Photoshop » à la page 328.



Chaque forme importée prend la forme d'une nouvelle variante de style.

Partage de contenu personnalisé

Corel Painter 2016 simplifie le partage du contenu enregistré dans une palette personnalisée. Lorsque vous enregistrez une palette personnalisée sous forme de fichier BOX (boîte à outils personnalisée Painter), tous les styles, papiers, motifs et cartes de flux présents dans la palette sont également enregistrés avec le fichier.



Vous pouvez partager le contenu enregistré dans une palette personnalisée.

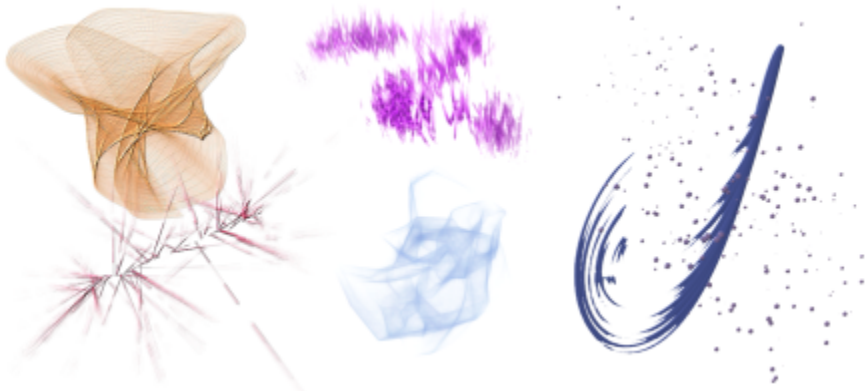
Écran d'accueil

L'écran d'accueil permet de commencer rapidement pour ouvrir une image, choisir un espace de travail adapté à vos besoins, accéder aux didacticiels vidéos en ligne, rechercher de nouveaux styles et d'autres contenu en ligne, et vous inspirer des œuvres d'art originales créées à l'aide de Corel Painter. L'écran d'accueil s'affiche au démarrage de l'application, mais vous pouvez également cliquer sur **Aide** ▸ **Bienvenue** pour y accéder.

Styles de support spéciaux

Corel Painter 2016 propose d'autres types de forme, correspondant aux méthodes permettant d'appliquer une matière sur la zone de travail. Ces nouveaux types de forme utilisent les formes Particules et Encre liquide ou Aquarelle. Cette combinaison de types de forme comprend

les éléments suivants : Particules à attraction magnétique - Encre liquide, Particules de flux - Encre liquide, Particules à ressort - Encre liquide, Particules à attraction magnétique - Aquarelle, Particules de flux - Aquarelle et Particules à ressort - Aquarelle.



Dégradé de calques

Que vous utilisiez une couleur unique ou un mélange de couleurs pour peindre sur un calque, l'option Dégradé de calques amélioré vous aidera à éviter toute auréole dans vos touches. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Options de dégradés » à la page 451.



Traits sans (à gauche) et avec (à droite) l'option Mélange de calques amélioré

Nouveautés de Corel Painter 2015

Corel Painter 2015 offrait les fonctionnalités et améliorations suivantes, également disponibles dans Corel Painter 2020.

Styles numériques révolutionnaires

Styles de particules	Inspirés de la physique, ces nouveaux styles génèrent de magnifiques traits chaotiques en émettant des particules qui, à partir d'un point central, créent des lignes et des motifs à mesure qu'elles traversent la zone de travail. Révolutionnaire, cette catégorie de styles permet à une multitude d'artistes d'élargir encore leur capacités créatives, qu'il s'agisse de photo d'art, d'illustration, d'art conceptuel, d'art traditionnel, etc. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Styles de particules » à la page 487.
Lissage du tremblement	Apparu avec Corel Painter X3, le Tremblement universel vous permet de donner un caractère plus aléatoire à vos traits en

intégrant l'expression de tremblement à un large éventail d'options de style. L'ajout de l'option Lissage du tremblement accentue encore l'aspect organique et naturel de vos traits.

Amélioration de la vitesse et des performances

Application native 64 bits pour macOS

Les utilisateurs de macOS remarqueront immédiatement l'augmentation de puissance de traitement, en particulier lors des opérations exigeant d'importants transferts de données telles que les ouvertures de fichiers, la permutation de sources de répliques, l'utilisation de plusieurs plans, l'utilisation de documents volumineux, etc.

Amélioration des performances interplateformes

Grâce aux dernières optimisations des performances de processeur, les styles sont plus rapides. Vous pouvez donc vous concentrer sur votre œuvre en oubliant totalement la technologie.

Amélioration de l'aperçu en temps réel

Vous pouvez désormais prévisualiser la zone de travail en temps réel, donc savoir immédiatement à quoi ressemblera votre travail.

Amélioration de la sensibilité à la pression et à la vitesse

Parce que chaque artiste se distingue par la force et la pression qu'il applique à ses traits, les améliorations apportées à l'utilitaire Sensibilité à la pression et à la vitesse simplifient le calcul des paramètres de pression et de vitesse appropriés. La nouvelle courbe de puissance visuelle vous permet de mieux contrôler la sensibilité à la pression et d'appliquer instantanément les paramètres à la variante de style en cours. Vous pouvez choisir l'une des courbes de pression par défaut, ou ajuster la courbe et l'enregistrer sous forme de présélection. Vous pouvez également vous exercer à tracer des traits avec une variante sur la zone de travail pendant que vous effectuez le calibrage de la sensibilité à la pression pour ensuite dessiner de la manière la plus précise et la plus réaliste possible. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Sensibilité à la pression et à la vitesse, et calibrage » à la page 152.

Une réactivité totale

Dispositions de palettes d'interface utilisateur personnalisées

Inspirée par les artistes qui utilisent Painter, cette nouvelle collection de dispositions prédéfinies d'interface utilisateur donne un coup de pousse à vos divers travaux numériques en affichant uniquement les palettes et outils appropriés. L'une est destinée à l'illustration, à la création de photos d'art et aux premiers pas avec les nouveaux styles de particules révolutionnaires. L'une de ces dispositions permet même d'afficher une interface utilisateur minimale, laissant davantage d'espace aux utilisateurs de tablette. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Choix de la disposition de l'espace de travail » à la page 63.

Renouvellement du contenu

Les nouveaux papiers, jets, images, motifs, tissus, dégradés, etc. sont une véritable source d'inspiration et vous permettent

de donner une touche spéciale à votre œuvre. Certaines mises à jour s'adressent tout spécialement aux divers types d'artistes numériques, alors que vous exerciez votre art dans l'illustration ou la photographie, vous êtes certain de trouver le contenu qui vous inspirera.

L'art mobile qui vous meut

Prise en charge du stylet en temps réel et de Windows Édition Tablet PC

Vous pouvez combiner votre Tablet PC à un périphérique compatible Windows RTS (Real-Time Stylus) pour reproduire à la volée tout ce qui vous inspire. La prise en charge des périphériques Windows RTS offre une sensibilité à la pression vraiment réactive et, selon le périphérique, l'inclinaison. Mieux encore, l'installation d'un pilote de stylet étant inutile, vous pouvez utiliser Corel Painter immédiatement. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Prise en charge des tablettes et autres périphériques » à la page 122.

Painter Mobile pour Android

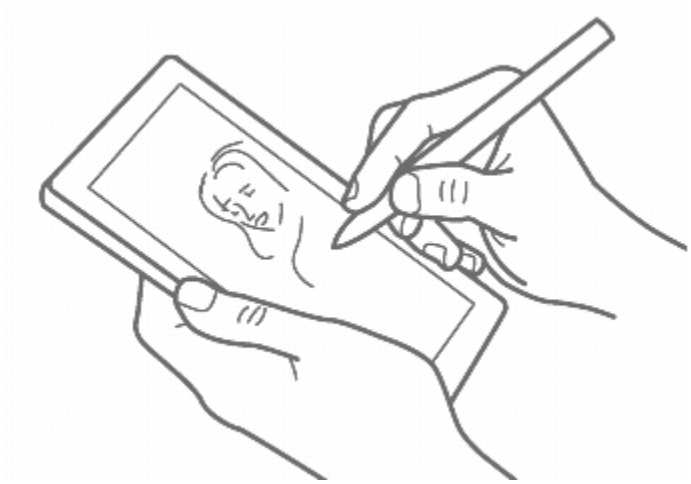
L'application Painter Mobile pour Android vous permet de peindre en tout lieu et à tout moment. Lorsqu'il est temps de finaliser votre travail, vous pouvez l'importer directement dans Corel Painter pour lui apporter quelques touches finales professionnelles.



Les styles de particules ont permis de créer les étincelles et les volutes de fumée de cette image. Travail original de Don Seegmiller



Application du Tremblement d'angle à un trait sans lissage (en haut) et avec lissage (en bas)



La prise en charge du stylet en temps réel et de Windows Tablet PC vous permettent d'exercer votre art dans tous vos déplacements.



Visite guidée de l'espace de travail

L'espace de travail de Corel Painter a été conçu pour vous permettre d'accéder facilement aux outils, effets, commandes et fonctions. L'espace de travail est composé d'un ensemble de menus, de sélecteurs, de panneaux et de palettes interactives.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Terminologie de Corel Painter » (page59)
- « Exploration de la fenêtre de document » (page 61)
- « Choix de la disposition de l'espace de travail » (page 63)
- « Exploration de la boîte à outils » (page 64)
- « Affichage de la boîte à outils » (page 69)
- « Affichage des barres de propriétés » (page 71)
- « Exploration du panneau Navigation » (page 72)
- « Affichage et personnalisation du Sélecteur de styles » (page 73)
- « Affichage de la barre de commandes » (page 79)
- « Réorganisation des panneaux et des palettes » (page 79)
- « Découverte des panneaux » (page 83)
- « Utilisation de curseurs » (page 87)
- « Création et modification des palettes personnalisées » (page 88)
- « Changement de nom et suppression des palettes personnalisées » (page 89)
- « Enregistrement, exportation et importation de palettes personnalisées » (page 90)
- « Utilisation des bibliothèques » (page 91)
- « Création, importation, exportation et suppression des espaces de travail » (page 92)
- « Restauration des paramètres par défaut de Corel Painter » (page93)

Terminologie de Corel Painter

Avant de faire vos premiers pas avec Corel Painter, nous vous conseillons de vous familiariser avec les termes suivants.

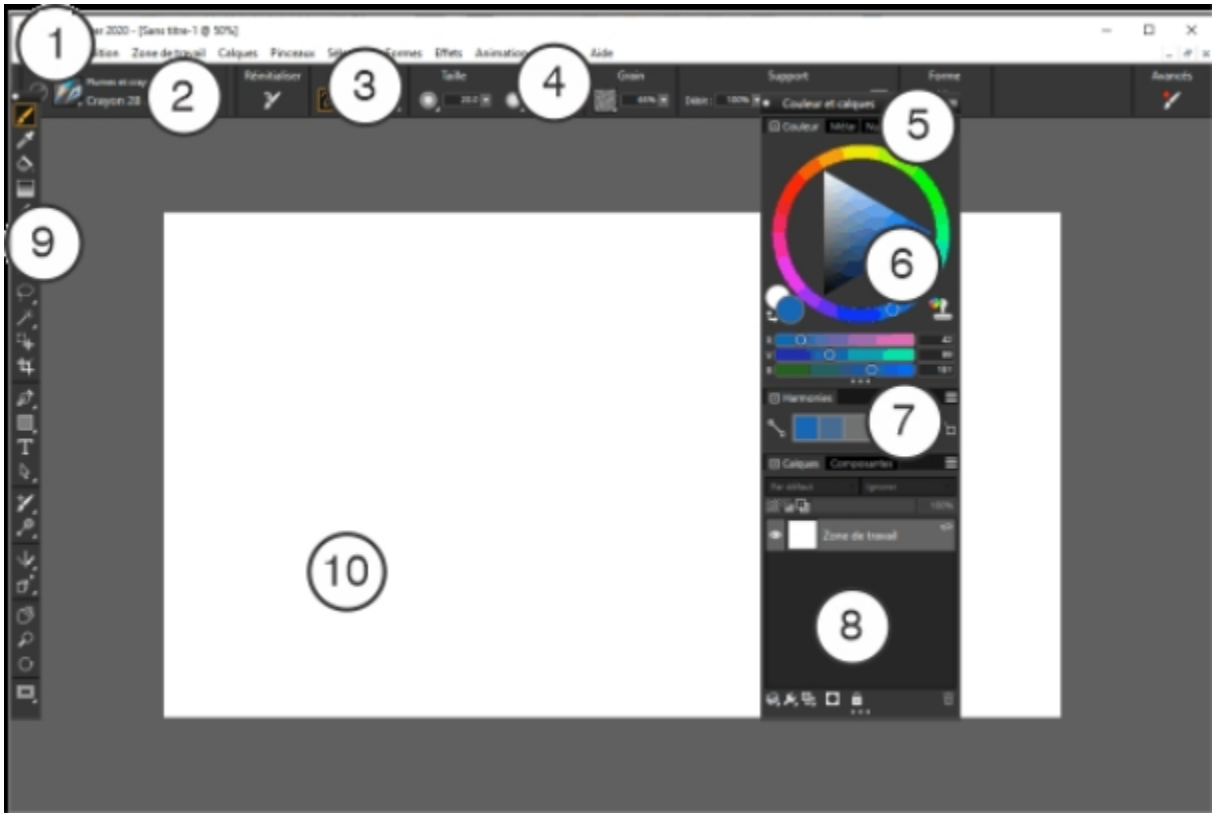
Terme	Description
Zone de travail	La zone de travail désigne l'espace de travail rectangulaire présent dans la fenêtre de document. Elle fait aussi office de claque d'arrière-plan pour l'image. Néanmoins, contrairement aux autres

Terme	Description
	calques, elle est verrouillée en permanence. Sa taille détermine également celle de l'image créée.
Pixels par pouce (ppi)	Il s'agit de l'unité de mesure par défaut de la résolution dans Corel Painter. L'unité de mesure pixels par pouce (ppi) équivaut à l'unité de mesure points par pouces (ppp).
Calque	Les calques sont des éléments indépendants de l'image qui s'empilent les uns sur les autres dans la zone de travail. Vous pouvez manipuler leur contenu sans pour autant modifier la zone de travail. Les calques vous permettent d'expérimenter librement plusieurs compositions et effets sans prendre le risque d'appliquer un changement irréversible.
Catégorie de styles	Les catégories de styles sont des groupes de styles et de matières similaires.
Variante de styles	Les variantes de styles sont des styles spécifiques et des paramètres de style au sein d'une catégorie de styles.
Types de formes	Le type de formes vous permet de contrôler l'application d'une couleur sur la surface à peindre. Corel Painter propose de nombreux types de formes, répartis en deux groupes : les types de formes calculées et les types de formes à base de touches, également appelés types vectoriels.
Type de formes calculées	Les types de formes calculées permettent de produire des traits continus aux bords lisses. Ils sont par exemple utilisés par les styles Chameau et Aérographe.
Types de forme à base de touches	Les types de formes à base de touches produisent des traits composés de minuscules touches de couleur assemblées étroitement de façon à créer un effet lisse.
Panneau	Un panneau est un espace composé de plusieurs onglets qui permet d'accéder aux commandes, aux options et aux paramètres des différentes fonctions. Les panneaux sont rassemblés dans des palettes. Par exemple, le panneau **Couleurs** présente les options qui vous permettent de choisir les couleurs.
Palette	Une palette est un espace qui contient un ou plusieurs panneaux.
Papier	Le papier vous permet de contrôler la couleur et la texture de la zone de travail.

Terme	Description
Source de la réplique	La source de la réplique définit l'image ou la zone d'image à reproduire avec la technique de duplication. Plusieurs sources de réplique peuvent être incluses dans un même document.
Document dupliqué	La copie de l'image source génère un document dupliqué qui permet de créer une version picturale de l'image originale. Une copie de la source de la réplique est intégrée au document dupliqué. Il vous est en outre possible d'ajouter plusieurs sources de réplique à un document dupliqué.
Échantillonnage d'image	L'échantillonnage d'image vous permet de copier une portion d'une image pour la réutiliser autre part ou dans une autre image. Pour échantillonner une image, utilisez l'outil **Cachet**, un **duplicateur** prenant en charge l'échantillonnage décalé ou encore un **duplicateur** prenant en charge l'échantillonnage à points multiples. L'échantillonnage est semblable à la duplication. Cependant, il ne génère aucun document indépendant permettant d'enregistrer les sources des répliques.
Mode de fusion	Le mode de fusion est similaire aux modes de fondu que l'on trouve dans Adobe Photoshop. Il vous permet de modifier la manière dont le calque s'associe à l'image sous-jacente.

Exploration de la fenêtre de document

La fenêtre de document est la zone située en dehors de la zone de travail qui est délimitée par les barres de défilement et les commandes de l'application.



Les numéros encerclés représentent les éléments énumérés ci-après, dans la description des principaux composants de la fenêtre de l'application.

Élément	Description
1. Barre de menus	Vous permet d'accéder aux outils et aux fonctionnalités depuis les options des menus déroulants.
2. Barre Sélecteur de styles	Vous permet d'ouvrir le panneau Bibliothèque de styles et de sélectionner une catégorie et une variante de style. Vous offre également la possibilité d'ouvrir et de gérer les bibliothèques de styles.
3. Barre de propriétés	Vous permet d'afficher les commandes associées à l'outil ou à l'objet actif. Par exemple, lorsque l'outil **Remplissage** est actif, les commandes permettant de remplir les zones sélectionnées s'affichent dans la barre de propriétés. Les commandes de la barre de propriétés sont organisées de manière logique pour une utilisation conviviale. Les étiquettes de groupe vous aident à trouver, comprendre et utiliser les commandes rapidement et efficacement.
4. Options de style avancées	Panneau de commandes de style avancées qui génère un regroupement des options de style avancées correspondant au pinceau actuellement sélectionné et qui permet d'accéder

Élément	Description
	à l'utilitaire Accélérateur de pinceau qui donne un aperçu des performances de Painter sur votre système
5. Tiroir à palettes	Il est également possible de transformer une palette en tiroir de palette pour pouvoir ensuite libérer de l'espace à l'écran en la réduisant rapidement.
6. Panneau **Couleurs**	Permet de sélectionner une couleur et d'afficher des informations sur la couleur sélectionnée
7. Harmonisation des couleurs	Vous permet d'utiliser des règles d'harmonie pour créer des harmonies de couleurs
8. Panneau **Calques**	Vous permet de gérer la hiérarchie des calques, et comprend les options de création, de sélection, de masquage, de verrouillage, de suppression, d'attribution de nom et d'association des calques.
9. Boîte à outils	Vous donne accès aux outils de création, de remplissage et de modification d'une image.
10. Zone de travail	La zone de travail désigne l'espace de travail rectangulaire présent dans la fenêtre de document et dont la taille détermine celle de l'image créée. La zone de travail constitue le fond de l'image. Néanmoins, contrairement à un calque, elle est verrouillée en permanence.

Choix de la disposition de l'espace de travail

Une disposition d'espace de travail (également appelée « disposition de palette ») affiche, masque et positionne les éléments de l'espace de travail tels que les palettes et les panneaux pour un flux de travail spécifique. Corel Painter 2020 offre les dispositions d'espace de travail prédéfinies suivantes :

- **Nouveauté Painter** : affiche la plupart des commandes essentielles, ainsi que le panneau **Conseils**, pour faciliter et accélérer la prise en main de Corel Painter.
- **Classique** : espace de travail idéal pour les utilisateurs qui ont déjà utilisé les versions précédentes de Corel Painter et qui souhaitent vivre une transition transparente vers un environnement familier.
- **Par défaut** : disposition d'espace de travail par défaut adaptée à la plupart des ordinateurs. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Exploration de la fenêtre de document » à la page 61.
- **Simple** : affiche l'interface utilisateur minimale qui comprend la boîte à outils, la barre de menus et la barre de propriétés. Cette disposition est idéale pour les petits écrans.
- **Art conceptuel** : fournit un accès rapide aux dégradés, aux commandes de peinture de texture et aux pinceaux Glacis. Les palettes de styles et de supports sont regroupées de façon logique dans les tiroirs à palettes afin de libérer de l'espace à l'écran.
- **Illustration** : affiche le panneau Image de référence, les papiers, les dégradés et les pinceaux Glacis
- **Beaux-arts** : fournit un accès rapide aux pinceaux de support traditionnels, ainsi qu'aux commandes de glacis et de mélange
- **Photo d'art** : affiche les palettes les plus utilisées par les photographes, avec une configuration optimale pour la duplication de photos, de textures et de peintures
- **Art du manga** : fournit un accès rapide aux pinceaux, aux dégradés, ainsi qu'aux commandes de mélange, de lissage et de glacis

La fonction Permutation rapide vous permet de choisir les deux dispositions d'espace de travail que vous utilisez le plus souvent, et de passer rapidement de l'une à l'autre selon la tâche effectuée ou le mode d'affichage de votre périphérique. Cette fonction se révèle particulièrement

utile sur les périphériques multimodes ou bimodes. Par exemple, vous pouvez sélectionner la disposition par défaut pour la Mise en page 1 et la disposition Simple pour la Mise en page 2. Lorsque vous passez du mode Classeur au mode Tablette, la disposition d'espace de travail Simple s'affiche automatiquement et vous permet de travailler dans une interface utilisateur minimaliste et non encombrée.

Pour choisir une disposition d'espace de travail

- Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Disposition** et choisissez une disposition.



Vous pouvez également choisir une disposition dans l'écran d'accueil (**Aide** ▸ **Bienvenue**) en cliquant sur l'onglet **Premiers pas** et en sélectionnant une disposition dans la zone **Réorganiser mon espace de travail**.

Pour passer d'une disposition d'espace de travail à l'autre

1. Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Disposition** ▸ **Permutation rapide** ▸ **Mise en page 1**, puis choisissez une disposition.
2. Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Disposition** ▸ **Permutation rapide** ▸ **Mise en page 2**, puis choisissez une disposition.
3. Pour basculer entre la Mise en page 1 et la Mise en page 2, effectuez l'une des opérations suivantes :
   - Repositionnez l'écran de votre périphérique multimode ou bimode (passez par exemple du mode Classeur au mode Tablette).
   - Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Disposition** ▸ **Permutation rapide** ▸ **Afficher/masquer la mise en page**.



Vous pouvez basculer entre les dispositions d'espace de travail d'usine et les dispositions personnalisées que vous avez créées. Pour plus d'informations sur la création et l'enregistrement des dispositions d'espace de travail, voir la rubrique « Réorganisation des panneaux et des palettes » à la page 79.

Exploration de 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.

Vous pouvez accéder aux options et paramètres de l'outil et les modifier depuis la barre de propriétés. 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.

Le tableau suivant présente les outils de la boîte à outils Corel Painter.

Outil	Description
Outils des couleurs	
	L'outil **Pinceau** vous permet de peindre et de dessiner sur une zone de travail ou sur un calque. La catégorie Pinceau regroupe notamment les crayons, les plumes, les craies, les aérographes, les peintures à l'huile et les aquarelles. Cliquez sur l'outil **Pinceau** pour choisir des styles dans le panneau Bibliothèque de styles. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Sélection, gestion et création de styles » à la page 311.
	L'outil **Pipette** vous permet de sélectionner une couleur dans une image existante. La barre de propriétés affiche les valeurs relatives

Outil	Description
	à la couleur sélectionnée. La couleur sélectionnée à l'aide de l'outil **Pipette** devient la couleur active dans le panneau **Couleurs**. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Prélèvement de couleurs dans les images » à la page 254.
	L'outil **Dégradé interactif** vous permet d'appliquer un dégradé à une image en remplissant une zone, telle que la zone de travail, une sélection, un calque ou un canal. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Application de dégradés » à la page 765.
	L'outil **Pot de peinture** vous permet de remplir une zone avec une matière : une couleur, un dégradé, un motif, un tissu ou encore une réplique. La barre de propriétés affiche les options relatives au remplissage des zones et aux matières que vous pouvez utiliser. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Utilisation des remplissages de couleur » à la page 270.
	L'outil **Gomme** vous permet de supprimer les zones de l'image qui ne vous intéressent pas. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Effacement de certaines parties d'une image » à la page 167.
Outils de sélection	
	L'outil **Ajusteur de plan** s'utilise pour sélectionner, déplacer et manipuler des calques. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Affichage du panneau Calques » à la page 594.
	L'outil **Transformation** propose différents modes de transformation pour modifier les zones sélectionnées d'une image. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Préparation des sélections en vue des transformations » à la page 665.
	L'outil **Rectangle de sélection** vous permet d'effectuer des sélections de forme rectangulaire. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Initiation aux sélections » à la page 642.
	L'outil **Ellipse de sélection** vous permet d'effectuer des sélections de forme ovale. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Initiation aux sélections » à la page 642.
	L'outil **Lasso** vous permet de créer des sélections à main levée. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Initiation aux sélections » à la page 642.

Outil	Description
	L'outil **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, reportez-vous à la section « Création de sélections tracées » à la page 650.
	L'outil **Baguette magique** vous permet de sélectionner une zone de couleur similaire en cliquant ou en faisant glisser votre pointeur dans une image. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Création de sélections bitmap » à la page 653.
	L'outil **Pinceau de sélection** vous permet de créer une sélection à main levée en peignant. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Sélectionner des zones en peignant » à la page 644.
	L'outil **Ajusteur de sélection** vous permet de sélectionner, de déplacer et de manipuler une sélection créée avec les outils **Rectangle de sélection**, **Ellipse de sélection** et **Lasso**, ou encore une sélection convertie à partir de formes. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Préparation des sélections en vue des transformations » à la page 665.
	L'outil **Recadrer** vous permet de supprimer les zones qui ne vous intéressent pas dans une image. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Recadrage des images » à la page 115.
Outils Forme	
	L'outil **Plume** vous permet de créer des lignes droites et des courbes dans des objets. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Dessin de lignes et de courbes » à la page 816.
	L'outil **Main libre** vous permet de créer des tracés de forme en dessinant des courbes à main levée. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Réglage de la courbure » à la page 826.
	L'outil **Forme rectangulaire** vous permet de créer des rectangles et des carrés. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Dessin de formes » à la page 814.
	L'outil **Forme ovale** vous permet de créer des cercles et des ellipses. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Dessin de formes » à la page 814.
	L'outil **Texte** permet de créer des formes contenant du texte. Utilisez le panneau **Texte** pour définir la police, le corps et la sensibilité.

Outil	Description
	Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Ajout de texte » à la page 837.
	L'outil **Sélection de forme** sert à éditer des courbes de **Bézier**. Vous pouvez utiliser l'outil **Sélection de forme** pour sélectionner et déplacer des points d'ancrage et ajuster leurs poignées de contrôle. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Sélection d'une forme » à la page 821.
	L'outil **Ciseaux** vous permet de couper un segment ouvert ou fermé. Si le segment est fermé, cliquez sur une ligne ou un point pour l'ouvrir. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Coupure et jonction des segments de forme » à la page 827.
	L'outil **Ajouter un point** vous permet de créer un nouveau point d'ancrage sur un tracé de forme. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Ajout, suppression et déplacement de points d'ancrage » à la page 824.
	L'outil **Supprimer un point** vous permet de supprimer un point d'ancrage sur un tracé de forme. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Ajout, suppression et déplacement de points d'ancrage » à la page 824.
	L'outil **Convertir un point** sert à convertir et à transformer les points d'angle en points de courbe, et vice versa. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Réglage de la courbure » à la page 826.
Outils des photos	
	L'outil **Duplicateur** vous permet d'ouvrir rapidement le dernier duplicateur utilisé. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Travail dans la réplique » à la page 191.
	L'outil **Cachet** donne un accès rapide à la variante **Duplicateur droit** et vous permet d'échantillonner une zone dans une image ou entre des images. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Clonage de parties d'une image » à la page 209.
	L'outil **Densité** vous permet d'éclaircir les zones de lumière, les demi-tons et les zones d'ombre d'une image. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Réduction et accroissement de la densité » à la page 303.
	L'outil **Accroître la densité** vous permet d'assombrir les zones de lumière, les demi-tons et les zones d'ombre d'une image. Pour

Outil	Description
	plus d'informations, reportez-vous à la section « Réduction et accroissement de la densité » à la page 303.
Outils de symétrie	
	Le mode **Peinture en symétrie** vous permet de créer une peinture parfaitement symétrique. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Utilisation du mode Peinture en symétrie » à la page 226.
	Le mode **Kaléidoscope** vous permet de transformer les touches de base en images kaléidoscopiques colorées et symétriques. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Utilisation du mode Peinture kaléidoscope » à la page 228.
Outils de composition	
	L'outil **Divine proportion** vous permet de créer des compositions à l'aide de guides conçus selon une méthode de composition classique. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Utilisation de l'outil Divine proportion » à la page 237.
	L'outil **Grille de mise en page** vous permet de diviser votre zone de travail pour faciliter la création de votre composition. Par exemple, vous pouvez diviser votre zone de travail en tiers verticaux et horizontaux, afin d'utiliser la règle compositionnelle des tiers. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Utilisation de la grille de mise en page » à la page 223.
	L'outil **Guides de perspective** vous permet d'afficher des guides pour une perspective en un, deux ou trois points. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Utilisation des guides de perspective » à la page 230.
Outils de navigation	
	L'outil **Main** vous permet de parcourir une image rapidement. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Repositionnement des images » à la page 114.
	L'outil **Loupe** vous permet d'agrandir les zones de l'image qui nécessitent un travail minutieux, ou de réduire l'image afin d'obtenir une vue d'ensemble. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Application du zoom aux images » à la page 108.

Outil	Description
	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, reportez-vous à la section « Rotation des images et de la zone de travail » à la page 111.
Sélecteurs	
	Le sélecteur d'**affichage** vous permet de basculer entre les différents affichages de document et modes d'affichage. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Modification du mode d'affichage d'un document » à la page 106.

Pour rétablir les paramètres par défaut d'un outil

- Cliquez sur le bouton **Réinitialiser** dans la barre de propriétés.

  Le bouton **Outil de réinitialisation** de la barre de propriétés présente la même icône que l'outil sélectionné dans la boîte à outils.



Boutons Outil de réinitialisation de la barre de propriétés de l'outil Main

Affichage de la boîte à outils

La boîte à outils est ouverte par défaut, mais vous pouvez la fermer à tout moment. En outre, afin de réduire l'espace requis pour l'affichage de la boîte à outils, les outils aux fonctions similaires sont regroupés et accessibles par les menus contextuels. Seul le bouton d'un de ces outils s'affiche dans la boîte à outils. Un menu contextuel est signalé par un triangle situé dans le coin inférieur droit du bouton. Pour accéder à tous les outils, vous devez ouvrir le menu contextuel correspondant.

Il vous est possible de repositionner la boîte à outils en la déplaçant dans la fenêtre de l'application. Vous pouvez également modifier l'affichage de la boîte à outils. Par exemple, vous pouvez placer les outils sur deux colonnes au lieu d'une, ou orienter la boîte à outils verticalement ou horizontalement. Lorsque vous travaillez sur une tablette ou sur un écran à basse résolution, ou si vous préférez un espace de travail bien dégagé, vous pouvez afficher une version réduite de la boîte à outils, qui contient moins d'outils.



En haut : une version plus simple de la boîte à outil. En bas : une boîte à outils sur deux lignes.

Pour ouvrir ou fermer la boîte à outils

- Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Boîte à outils**.

Cliquez sur le bouton de fermeture dans la barre d'en-tête de la boîte à outils pour la fermer.

Pour accéder aux outils regroupés dans des menus contextuels

1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'icône dont vous souhaitez ouvrir le menu contextuel et maintenez le bouton de la souris enfoncé. Un menu contextuel présentant tout le groupe des outils apparentés s'affiche.

2 Cliquez sur l'outil que vous souhaitez utiliser.

L'outil sélectionné s'affiche alors dans la boîte à outils.

Pour déplacer la boîte à outils

- Faites glisser la barre d'en-tête de la boîte à outils vers son nouvel emplacement dans la fenêtre de l'application.

Pour modifier l'affichage de la boîte à outils

1 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- (macOS) Cliquez sur **Corel Painter 2020** ▸ **Préférences** ▸ **Interface**.
- (Windows) Sélectionnez **Édition** ▸ **Préférences** ▸ **Interface**.

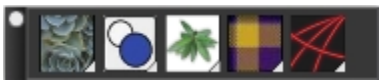
2 Choisissez une option dans la liste **Disposition de la boîte à outils**.

Affichage du sélecteur de supports

La barre Sélecteur de supports vous permet d'accéder rapidement aux bibliothèques des supports Corel Painter suivants :

- Motifs (voir « Motifs » à la page 751)
- Dégradés (voir « Dégradés » à la page 763)
- Jets (voir « Jet d'images » à la page 537)
- Tissus (voir « Tissus » à la page 795)
- Aspects (voir « Enregistrement d'un aspect » à la page 328)

Il est ouvert par défaut, mais vous pouvez le fermer à tout moment.



Sélecteur de supports (affiché horizontalement). De gauche à droite : Sélecteur de motif, sélecteur de dégradés, sélecteur de jets, sélecteur de tissus et sélecteur d'aspects.

Vous pouvez repositionner le Sélecteur de supports en le déplaçant dans la fenêtre de l'application et modifier son affichage. Par exemple, vous pouvez modifier l'orientation du sélecteur ou augmenter la taille de ses boutons.

Pour ouvrir ou fermer le sélecteur de supports

- Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Sélecteur de supports**.

Cliquez sur le bouton de fermeture dans la barre d'en-tête du Sélecteur de supports pour fermer celui-ci.

Pour déplacer le sélecteur de supports

- Faites glisser la barre d'en-tête du Sélecteur de supports vers son nouvel emplacement dans la fenêtre de l'application.

Pour modifier l'affichage du sélecteur de supports

1 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- (macOS) Cliquez sur **Corel Painter 2020** ▸ **Préférences** ▸ **Interface**.
- (Windows) Sélectionnez **Édition** ▸ **Préférences** ▸ **Interface**.

2 Choisissez une option dans la liste **Disposition des supports**.

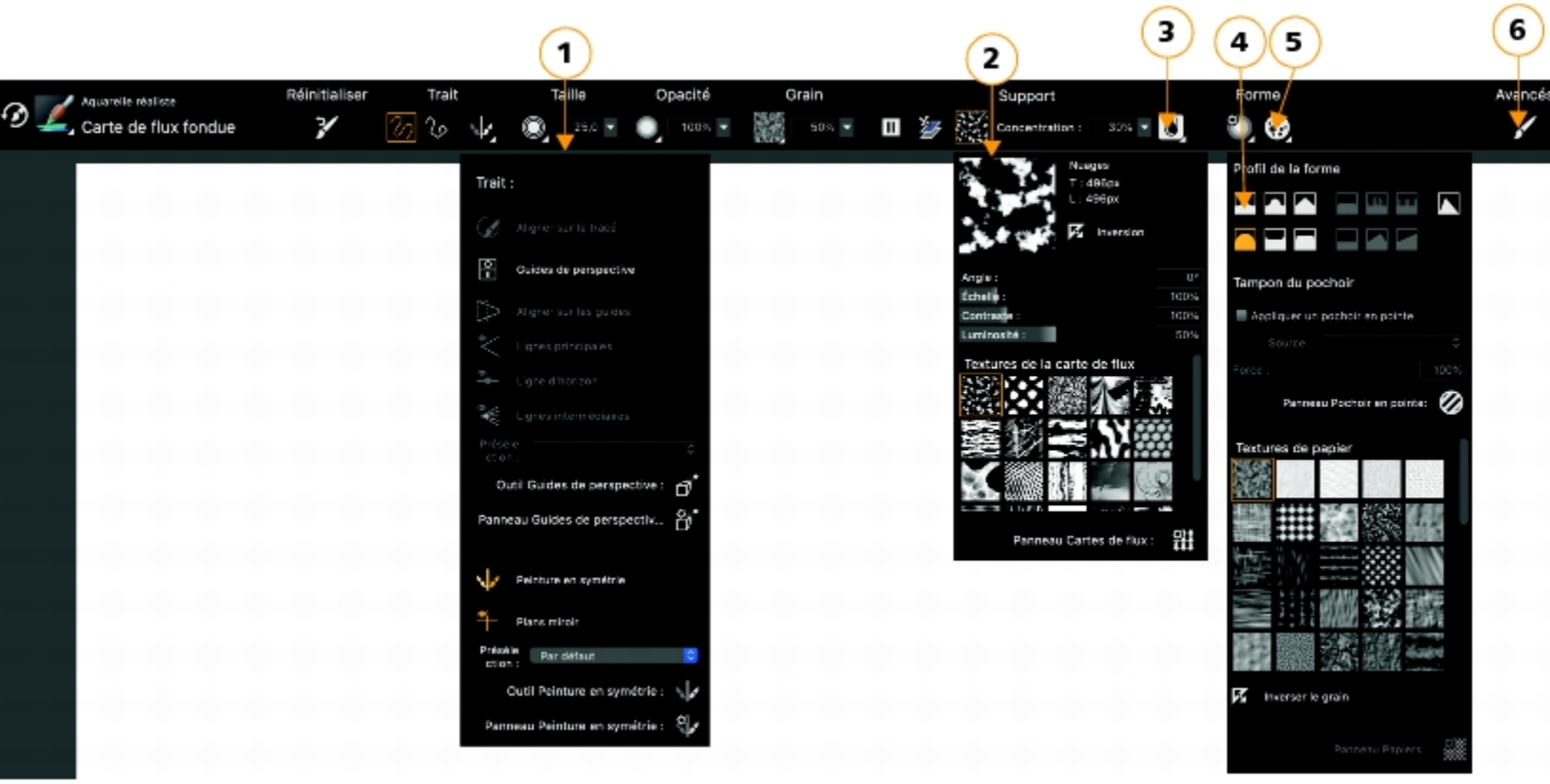
Affichage des barres de propriétés

La barre de propriétés affiche les fonctions les plus courantes relatives au pinceau ou à l'outil actif.



Le contenu de la barre de propriétés change en fonction du pinceau ou de l'outil actif. Par exemple, lorsque vous choisissez l'outil Baguette magique (en haut), la barre de propriétés affiche les commandes liées aux sélections. Lorsque vous choisissez un style Encre liquide (en bas), la barre de propriétés donne accès aux options de styles Encre liquide.

Les commandes de la barre de propriétés sont organisées de manière logique pour une utilisation conviviale. Les étiquettes de groupe vous aident à trouver, comprendre et utiliser les commandes rapidement et efficacement. Vous pouvez afficher et masquer les étiquettes de groupe. Selon la catégorie de style et la variante sélectionnées, la barre de propriétés contient des menus contextuels qui vous permettent d'accéder aux paramètres de style sans avoir à ouvrir différents panneaux.



Barre de propriétés d'une variante de pinceau Aquarelle réaliste : (1) le menu contextuel Trait ; (2) le menu contextuel Carte de flux ; (3) le bouton du menu contextuel Aquarelle réaliste ; (4) le menu contextuel Options de la pointe ; (5) le bouton du menu contextuel Soies statiques ; (6) le bouton Options de pinceau avancées vous permet d'accéder aux panneaux associés à la variante de pinceau active. La forme de fond des icônes indique leur utilisation. Un fond

carré (3) signifie que l'option donne accès aux paramètres qui vous permettent de modifier les propriétés de support d'un pinceau. Les icônes avec un fond rond (4, 5) donnent accès aux paramètres qui contrôlent la forme d'un pinceau.

La barre de propriétés s'affiche par défaut dans la fenêtre de l'application ancrée sous la barre de menus, mais vous pouvez la fermer à tout moment. Vous pouvez également déplacer la barre de propriétés ou l'amarrer à la fenêtre de l'application.

Pour ouvrir ou fermer la barre de propriétés

- Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Barre de propriétés**.



Toutes les commandes qui étaient disponibles dans la barre de propriétés étendue de la version précédente de Corel Painter sont maintenant disponibles dans la barre de propriétés. Toutefois, vous pouvez toujours accéder à la barre de propriétés étendue en sélectionnant **Fenêtre** ▸ **Barre de propriétés étendue**.



Cliquez sur le bouton de fermeture dans la barre d'en-tête pour fermer la barre de propriétés.

Pour déplacer ou amarrer la barre de propriétés

- Suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau ci-contre.

Action	Procédure
Déplacer la barre de propriétés	Faites glisser la barre d'en-tête vers un nouvel emplacement.
Amarrer la barre de propriétés	Faites glisser la barre d'en-tête pour la placer sous la barre de menus. La propriété se met en place.

Pour afficher ou masquer des étiquettes de groupe

1. Effectuez l'une des opérations suivantes :
   - (macOS) Cliquez sur le menu **Corel Painter 2020** ▸ **Préférences** ▸ **Interface**.
   - (Windows) Sélectionnez **Édition** ▸ **Préférences** ▸ **Interface**.
2. Dans la zone **Barre de propriétés**, activez l'une des options suivantes :
   - **Grande (avec étiquettes de groupe)** : pour afficher les étiquettes de groupe
   - **Petite (sans étiquettes de groupe)** : pour masquer les étiquettes de groupe

Exploration du panneau Navigation

Le panneau **Navigation** est un outil pratique qui permet de gérer plusieurs aspects d'un document.

Le panneau **Navigation** vous permet notamment de repérer facilement les éléments dans la fenêtre du document et de modifier l'affichage de celle-ci. Par exemple, lorsque vous utilisez un niveau de zoom élevé ou une image de grande taille, vous pouvez utiliser l'aperçu réduit de la zone de travail du panneau **Navigation**, ce qui vous évite de devoir effectuer un zoom arrière. Cela vous permet également de passer à une autre zone de l'image sans avoir à ajuster le niveau de zoom. En outre, il vous est possible d'ajuster le zoom et de faire pivoter la zone de travail depuis le panneau **Navigation**.



L'aperçu de la zone de travail du panneau Navigation vous permet d'afficher l'image entière, même si vous utilisez un zoom avant. Œuvre réalisée par Wei Hu.

Le panneau **Navigation** vous permet également d'activer différents outils, notamment les modes de dessin, l'empâtement, le papier calque, les grilles et la gestion des couleurs.

Le panneau **Navigation** contient également les coordonnées X et Y, et la position du curseur, ce qui facilite votre navigation dans l'image. Vous pouvez également consulter la largeur, la hauteur et la résolution du document. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Navigation dans les images et affichage des informations sur les images » à la page 106.

Affichage et personnalisation du Sélecteur de styles

Le Sélecteur de styles vous permet de choisir une bibliothèque de styles, de sélectionner un style dans une catégorie et d'accéder aux divers packs de pinceaux susceptibles de venir compléter l'ensemble des styles créatifs dont vous disposez déjà. Il vous permet également d'afficher les styles les plus utilisés et d'organiser et d'afficher les styles de diverses manières. Par exemple, vous pouvez masquer les styles récemment utilisés pour libérer de l'espace à l'écran, ou masquer les catégories de style et les variantes pour mettre en évidence les styles que vous utilisez le plus.

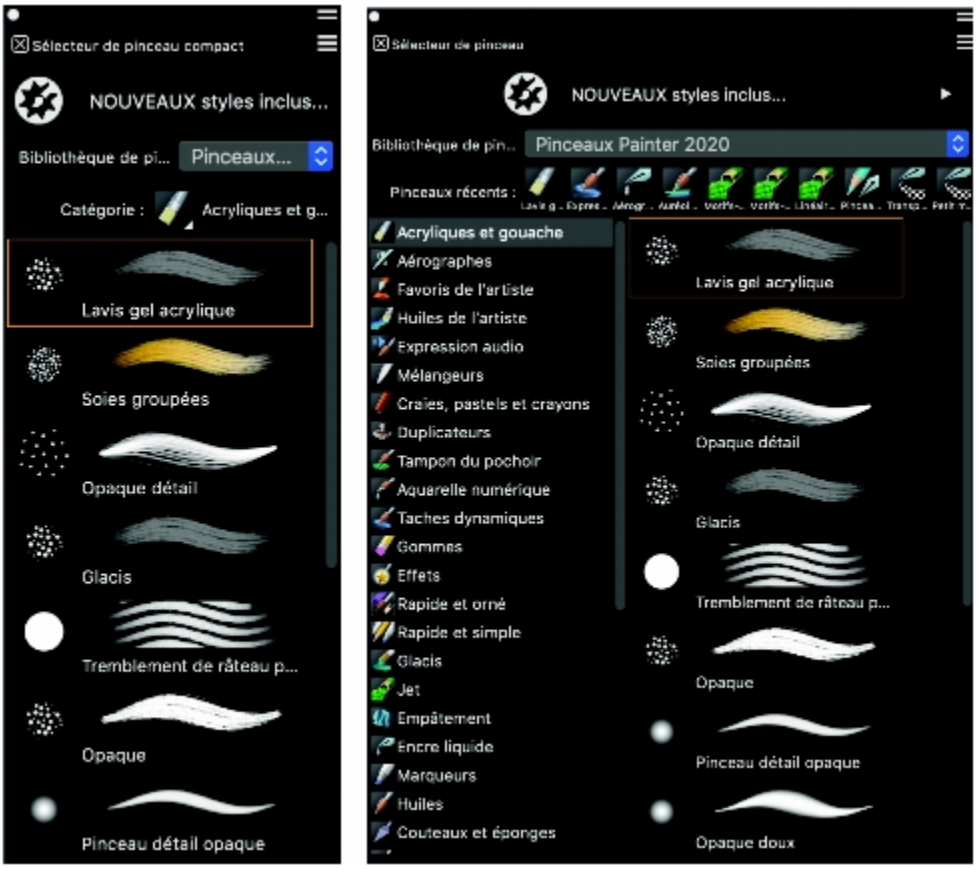


Les numéros encerclés représentent les éléments énumérés ci-après, décrivant les principaux composants du Sélecteur de styles.

Élément	Description
1. Dernier pinceau utilisé	Permet d'accéder à la variante de pinceau précédemment utilisée
2. Sélecteur de styles	Permet d'accéder au menu contextuel Sélecteur de pinceau
3. Sélecteur de bibliothèque de styles	Permet de choisir une bibliothèque de styles
4. Styles récents	Permet d'afficher les styles récemment utilisés. Seuls les styles inclus dans la bibliothèque de styles sélectionnée sont répertoriés dans cette liste. Cette liste disparaît si vous sélectionnez une autre bibliothèque de styles.
5. Barre des promotions sur les packs de pinceaux	Cette barre vous permet d'accéder au sélecteur de pack de pinceaux et d'en acheter.
6. Liste des packs de pinceaux en promotion	Permet de parcourir les packs de pinceaux disponibles

Élément	Description
7. Bouton des options de bibliothèque de styles	Permet d'accéder aux commandes requises pour organiser et afficher les styles de diverses manières
8. Catégories de style	Permet de parcourir toutes les catégories incluses dans une bibliothèques de styles. Les catégories de styles sont des groupes de styles et de matières similaires.
9. Panneau Bibliothèque de styles	Permet de parcourir les catégories et les variantes de styles incluses dans la bibliothèque de styles actuellement sélectionnée
10. Variantes de styles	Permet de parcourir les variantes de styles incluses dans une catégorie. Les variantes de styles sont des styles spécifiques et des paramètres de style au sein d'une catégorie de styles.

Le Sélecteur de styles est également disponible sous forme de fenêtre flottante qui, lorsque vous la laissez ouverte, vous permet d'accéder rapidement et facilement aux styles pendant que vous dessinez. Le panneau Sélecteur de styles dispose de deux modes d'affichage : compact et complet. En affichage complet, les catégories et les variantes de style sont affichées. En affichage compact, seules les variantes de style sont affichées, ce qui vous permet de voir plus de styles en un coup d'œil sans avoir à faire défiler. Pour plus d'informations sur le regroupement, le redimensionnement et l'ancrage des panneaux, voir la rubrique « Réorganisation des panneaux et des palettes » à la page 79.



(à gauche) Panneau Sélecteur de styles en affichage compact ; (à droite) Panneau Sélecteur de styles en affichage complet

Pour afficher ou masquer le Sélecteur de styles

- Suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau ci-contre.

Pour afficher ou masquer	Procédure
La barre Sélecteur de styles	Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Sélecteur de styles** ▸ **Barre**.
Le panneau Sélecteur de styles en affichage complet	Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Sélecteur de styles** ▸ **Panneau (Affichage complet)**.
Le panneau Sélecteur de styles en affichage compact	Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Sélecteur de styles** ▸ **Panneau (Compact)**.

Pour fermer la barre et le panneau Sélecteur de styles, cliquez sur le bouton **Fermer** dans la barre d'en-tête.

Pour afficher ou masquer la barre Promotions sur les packs de pinceaux

- Dans le Sélecteur de styles, cliquez sur le bouton Options des bibliothèques de styles et sélectionnez **Afficher les packs de pinceaux en promotion**.

Pour afficher ou masquer les packs de pinceaux en promotion

- Dans le Sélecteur de styles, cliquez sur le bouton bascule  pour afficher ou masquer les packs de pinceaux en promotion.



Cette fonction n'est disponible que lorsque le panneau Bibliothèque de styles est en affichage complet.

Pour afficher ou masquer le Sélecteur de bibliothèque de styles

- Dans le Sélecteur de styles, cliquez sur le bouton Options des bibliothèques de styles et sélectionnez **Afficher le Sélecteur de bibliothèque de styles**.

Pour afficher ou masquer les styles récemment utilisés

- Dans le Sélecteur de styles, cliquez sur le bouton Options des bibliothèques de styles et sélectionnez **Pinceaux récents**.



Cette fonction n'est disponible que lorsque le panneau Bibliothèque de styles est en affichage complet.

Seuls les styles inclus dans la bibliothèque de styles sélectionnée sont répertoriés dans la liste des styles récents. Cette liste disparaît si vous sélectionnez une autre bibliothèque de styles.

Pour afficher ou masquer la fenêtre d'aperçu des traits et des formes

- Dans le Sélecteur de styles, cliquez sur le bouton Options des bibliothèques de styles et sélectionnez **Aperçu de trait et de forme**.



Cette fonction n'est disponible que lorsque le panneau Bibliothèque de styles est en affichage complet.

Pour modifier l'affichage des catégories et des variantes de style

- Dans le Sélecteur de styles, suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau suivant.

Action	Procédure
Modifier l'affichage des catégories de style	Cliquez sur le bouton Options des bibliothèques de styles, sélectionnez **Affichage de la catégorie** et choisissez l'une des options suivantes : • **Catégories (icônes)** • **Catégories (liste)**
Modifier l'affichage des variantes de style	Cliquez sur le bouton Options des bibliothèques de styles, sélectionnez **Affichage de la variante** et choisissez l'une des options suivantes : • **Afficher l'aperçu de forme** • **Afficher la liste** • **Afficher l'aperçu du trait**

Masquer une catégorie de style	Cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur une catégorie de style, puis sélectionnez **Masquer la catégorie**.
Masquer une variante de style	Cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur une variante de style, puis sélectionnez **Masquer la variante**.
Afficher toutes les catégories de styles précédemment masquées	Cliquez sur le bouton Options des bibliothèques de styles , sélectionnez **Affichage de la catégorie** et choisissez **Afficher toutes les catégories**.
Afficher toutes les variantes de style précédemment masquées	Cliquez sur le bouton Options des bibliothèques de styles , sélectionnez **Affichage de la variante** et choisissez **Afficher toutes les variantes**.
Personnaliser une icône de catégorie ou de variante de style	Cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur une catégorie ou une variante de style, puis sélectionnez **Définir une icône personnalisée**. Choisissez le lecteur et le dossier de stockage de l'image. Cliquez sur le fichier image, puis sur **Ouvrir**.

Pour redimensionner le Sélecteur de styles

- Déplacez votre curseur vers le bord du panneau. Lorsque le curseur se transforme en flèche bidirectionnelle, faites glisser le bord du panneau pour le redimensionner.

Par défaut, lorsque les étiquettes de groupe sont affichées, la hauteur de la barre du Sélecteur de styles est identique à celle de la barre de propriétés. Toutefois, si vous souhaitez la rendre plus compacte, vous pouvez modifier sa hauteur. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Préférences en matière d'interface » à la page 887.

Pour déplacer le Sélecteur de styles

- Suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau ci-contre.

Action	Procédure
Déplacer le panneau Sélecteur de styles	Faites glisser la barre d'en-tête du Sélecteur de styles vers son nouvel emplacement dans la fenêtre de l'application.
Amarrer le sélecteur de styles	Faites glisser la barre d'en-tête du Sélecteur de styles vers le bord de la fenêtre de l'application ou d'un panneau. La barre se met en place.

Pour afficher le Sélecteur de styles sous forme de panneau flottant

- Pour effectuer une tâche, suivez les procédures indiquées dans le tableau suivant:

Pour afficher	Procédez comme suit
Le panneau Sélecteur de styles en affichage complet	Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Sélecteur de styles** ▸ **Panneau (Affichage complet)**.
Le panneau Sélecteur de styles en affichage compact	Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Sélecteur de styles** ▸ **Panneau (Compact)**.

Affichage de la barre de commandes

La barre de commandes vous permet d'accéder rapidement aux commandes les plus utilisées, par exemple ouvrir et enregistrer des documents, annuler ou recommencer des actions, couper et coller, et accéder aux options de sensibilité du trait. L'affichage de la barre de commandes se révèle particulièrement utile pour les tablettes et autres périphériques à petit écran.



Barre de commandes

Vous pouvez modifier l'orientation de la barre de commandes.

Pour afficher la barre de commandes

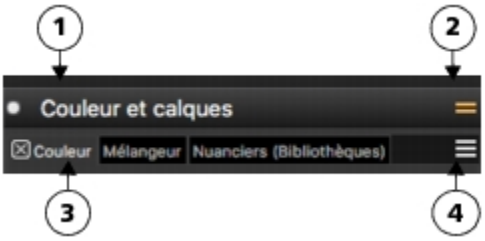
- Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Barre de commandes**.

Pour modifier l'orientation de la barre de commandes

1. Effectuez l'une des opérations suivantes :
   - (macOS) Cliquez sur **Corel Painter 2020** ▸ **Préférences** ▸ **Interface**.
   - (Windows) Sélectionnez **Édition** ▸ **Préférences** ▸ **Interface**.
2. Choisissez une option dans la zone de liste **Disposition de la barre de commandes**.

Réorganisation des panneaux et des palettes

Que vous découvriez les logiciels de peinture numérique ou en utilisiez depuis longtemps, Corel Painter vous permet d'adapter l'espace de conception à vos besoins avec une grande facilité. Les panneaux interactifs de Corel Painter contiennent plusieurs onglets et vous permettent d'accéder au contenu des bibliothèques, à des commandes, à des options et à des paramètres. Les panneaux sont rangés dans des palettes.



Une palette contient en général une barre d'en-tête (1), un bouton Tiroir de palette qui vous permet de transformer une palette en tiroir de palette (2), des onglets de panneau (3) et un bouton Options de panneau qui vous permet d'accéder aux diverses commandes associées (4).

Pour gagner en efficacité, vous pouvez classer les panneaux associés aux différentes tâches ou fréquemment utilisés dans des palettes. Par exemple, vous avez la possibilité de regrouper tous les panneaux de couleurs dans une palette de couleurs ou de les afficher séparément. Une palette peut contenir un ou plusieurs panneaux.



Cette palette comprend trois panneaux relatifs aux couleurs, à savoir les panneaux Couleur, Mélangeur et Bibliothèques de nuanciers. Cliquez sur les onglets d'un panneau pour accéder à son contenu.

Corel Painter inclut la palette Options de styles, une palette prédéfinie qui regroupe tous les panneaux des paramètres liés aux styles.

Vous êtes libre d'ajouter ou de supprimer des panneaux dans une palette. Vous pouvez également repositionner un panneau dans un groupe de palettes ou déplacer un panneau vers un autre groupe de palettes. Il est également possible de transformer une palette en tiroir de palette pour pouvoir ensuite libérer de l'espace à l'écran en la réduisant rapidement. Ce tiroir de palette peut redevenir une palette ordinaire à tout moment. Comme pour tout autre groupe de palettes, vous pouvez redimensionner et repositionner un tiroir de palette.

Vous pouvez afficher et masquer les différents panneaux ou palettes. Une fois masqué, le panneau ou la palette ne s'affiche plus dans la fenêtre de l'application. Pour pouvoir garder le panneau ou la palette sous la main sans encombrer trop l'espace, vous pouvez redimensionner ou réduire ces éléments.

Les panneaux et les palettes peuvent également être disposés dans la fenêtre de l'application, de manière à pouvoir accéder rapidement aux outils et aux options fréquemment utilisés, et à optimiser l'espace de l'écran. Les palettes et les panneaux flottent dans l'espace de travail. L'amarrage consiste à les attacher au bord de la fenêtre de l'application. Le retrait consiste à les libérer des autres éléments de l'espace de travail pour ensuite les déplacer. Pour amarrer un panneau ou une palette, faites glisser l'onglet du panneau ou la barre d'en-tête de la palette.

Vous pouvez enregistrer l'organisation des palettes sous forme de disposition d'espace de travail personnalisée pour la réutiliser ultérieurement, puis supprimer cette disposition lorsque vous n'en avez plus besoin.

Pour regrouper les panneaux dans les palettes

- Suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau ci-contre.

Action	Procédure
Regrouper les panneaux dans une palette	Pour créer un groupe, faites glisser un panneau en déplaçant son onglet vers un panneau ouvert.
Ajouter un panneau dans un groupe de palettes	Faites glisser l'onglet du panneau vers la palette.

Action	Procédure
Supprimer un panneau dans un groupe de palettes	Faites glisser l'onglet du panneau hors de la palette.
Repositionner un panneau dans un groupe de palettes	Faites glisser l'onglet du panneau vers un nouvel emplacement de la palette.

Pour créer un tiroir de palette

- Dans la barre d'en-tête de la palette, cliquez sur le bouton bascule **Tiroir de palette** , puis sur **Tiroir de palette**.



Pour renommer un tiroir de palette, cliquez sur le bouton bascule **Tiroir de palette** dans la barre d'en-tête de la palette, sélectionnez **Renommer**, puis entrez un nouveau nom.

Pour transformer un tiroir de palette en palette ordinaire, cliquez sur le bouton bascule **Tiroir de palette** dans la barre d'en-tête de la palette, puis sur **Tiroir de palette**.

Pour afficher ou masquer un panneau, une palette ou un tiroir de palette

- Choisissez l'une des opérations détaillées dans le tableau suivant.

Action	Procédure
Masquer un panneau	Cliquez sur le bouton **Fermer** dans l'onglet du panneau.
Masquer une palette ou un groupe de palettes	Cliquez sur le bouton **Fermer** dans la barre d'en-tête.
Afficher un panneau	Cliquez sur **Fenêtre** ▸ [**Nom du panneau**].
Afficher un tiroir de palette	Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Tiroirs de palettes** ▸ [**Nom du tiroir de palettes**].



Lorsque vous cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Afficher les panneaux**, seuls les panneaux ouverts lors de la sélection de l'option **Masquer les panneaux** s'affichent.



Pour restaurer une palette récemment fermée, cliquez sur **Fenêtre** et sélectionnez le nom d'un panneau de cette palette.

Pour développer ou réduire un panneau ou un tiroir de palette

- Suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau ci-contre.

Pour développer ou réduire	Procédure
Un panneau	Cliquez deux fois sur l'onglet du panneau.
Un tiroir de palette	Cliquez deux fois sur la barre d'en-tête du tiroir de palette.

Pour redimensionner un panneau ou une palette

- Suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau ci-contre.

Action	Procédure
Redimensionner un panneau ou une palette de façon proportionnelle	Déplacez votre curseur vers l'angle inférieur droit du panneau ou de la palette. Lorsque le curseur se transforme en flèche bidirectionnelle, faites glisser le panneau ou la palette pour le redimensionner.
Redimensionner un panneau ou une palette verticalement	Déplacez votre curseur vers le bord inférieur du panneau ou de la palette. Lorsque le curseur se transforme en flèche bidirectionnelle, faites glisser le bord du panneau ou de la palette pour le redimensionner.
Redimensionner un panneau ou une palette horizontalement	Déplacez votre curseur vers le bord droit de l'en-tête du panneau ou de la palette. Lorsque le curseur se transforme en flèche bidirectionnelle, faites glisser le bord du panneau ou de la palette pour le redimensionner.

Pour ancrer ou libérer une palette

- Suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau ci-contre.

Action	Procédure
Amarrer une palette	Faites glisser la barre d'en-tête de la palette, ou l'espace vide situé à droite des onglets, vers le bord vertical de la fenêtre de l'application. La palette se met en place lorsqu'elle est alignée au bord.
Libérer une palette	Faites glisser l'espace vide situé à droite des onglets du panneau de manière à l'éloigner du bord de la fenêtre de l'application.
Ancrer un tiroir de palettes	Avant d'ancrer les palettes dans un tiroir de palettes, enregistrez votre organisation des palettes en tant que disposition personnalisée pour pouvoir y revenir à tout moment. Choisissez le tiroir de palettes à ancrer. Dans la barre d'en-tête de la palette, cliquez sur le bouton bascule **Tiroir à palettes** , puis désactivez l'option **Tiroir à palettes**. Prenez la barre d'en-tête et faites glisser tout le groupe de palettes vers le bord vertical de la fenêtre d'application. Veillez à déplacer le curseur jusqu'à ce qu'il se trouve

Action	Procédure
	sur le bord de la fenêtre de l'application. Lorsqu'une surbrillance bleue apparaît, relâchez le bouton de la souris ou relevez le stylet. Les palettes se mettent en place. Une fois les tiroirs de votre choix ancrés, enregistrez votre disposition. Conseils : • Vous pouvez libérer les palettes, mais seulement une à la fois. • Vous pouvez rapidement revenir à l'organisation des palettes que vous avez enregistrée lors de la première étape en cliquant sur **Fenêtre** ▸ **Disposition** ▸ **[Nom de la disposition]**, où **Nom de la disposition** correspond au nom de votre disposition personnalisée.
Amarrer un panneau	Faites glisser l'onglet du panneau vers le bord vertical de la fenêtre de l'application. Le panneau se met en place lorsqu'il est aligné au bord.
Libérer un panneau	Faites glisser l'onglet du panneau de manière à l'éloigner de la fenêtre de l'application.



Il n'est parfois pas possible d'amarrer un panneau ou une palette lorsque l'espace situé le long du bord vertical de la fenêtre de l'application n'est pas suffisant (par exemple lorsqu'un grand nombre de palettes sont développées). Dans ce cas, réduisez un ou plusieurs panneaux afin de libérer de l'espace.

Vous ne pouvez pas amarrer des panneaux ou des palettes à des barres d'outils.

Pour accéder aux autres options du panneau

- Cliquez sur le bouton **Options de panneau** et sélectionnez une option.

Pour enregistrer une organisation de palettes en tant que disposition d'espace de travail

1. Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Disposition** ▸ **Enregistrer la mise en page**.
2. Dans la boîte de dialogue **Nom de la position des palettes**, entrez un nom dans la zone de liste **Nouvelle disposition**.
   La disposition d'espace de travail s'affiche sous forme d'élément de menu sous **Fenêtre** ▸ **Disposition**.



Pour afficher une disposition des palettes déjà enregistrée, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Disposition** ▸ **[Nom de la disposition]**.

Vous pouvez à tout moment restaurer la disposition par défaut des palettes en cliquant sur **Fenêtre** ▸ **Disposition** ▸ **Par défaut**.

Pour supprimer une disposition d'espace de travail

1. Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Disposition** ▸ **Supprimer la disposition**.
2. Dans la boîte de dialogue **Supprimer la position des palettes** , choisissez une disposition dans la zone de liste **Position des palettes**.

Découverte des panneaux

Le tableau suivant présente la liste des panneaux disponibles dans Corel Painter.

Panneau	Description
Panneaux de commandes de styles	
Les panneaux de commandes de styles sont regroupés dans la palette Options de style. Cette dernière comprend les panneaux suivants : **Général**, **Attributs de trait**, **Opacité**, **Grain**, **Profil de la forme**, **Taille**, **Soies**, **Pas**, **Lissage**, **Angle**, **Soies statiques**, **Circulaire calculée**, **Dégradé**, **Griffe**, **Multiple**, **Souris**, **Duplication**, **Empâtement**, **Jet**, **Aérographe**, **Aquarelle**, **Encre liquide**, **Aquarelle numérique**, **Huiles de l'artiste**, **Aquarelle réaliste**, **Huile grasse réaliste**, **Tremblement du trait**, **Soies réalistes™ Support dur**, **Var. couleur**, **Interactions de couleur**, **Calibrage du style**, **Aperçu de la pointe**, **Aperçu de trait**, **Particules (générales, de flux, de gravité, à ressort)**, **Expression audio**, **Taches dynamiques**, **Glacis**, **Pochoirs de forme** et **Pinceaux à texture**.	Vous permettent de personnaliser les variantes de styles. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Réglage des styles avec les options de style » à la page 387.
Options de style avancées	Permet de regrouper les panneaux de commandes de styles liés au style actuellement sélectionné. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Découverte des options de style » à la page 388.
Panneaux de couleurs	
Couleur	Vous permet de choisir les couleurs principales et secondaires pour peindre dans les documents Corel Painter. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Sélection d'une couleur dans le panneau Couleurs » à la page 246.
Mélangeur	Vous permet de mélanger les couleurs comme vous le feriez sur une palette d'artiste. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Exploration du panneau Mélangeur et des commandes de mélange » à la page 256.
Nuanciers (Bibliothèques)	Vous permet d'afficher les couleurs du nuancier actif et d'organiser ainsi les groupes de couleurs. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Utilisation des nuanciers » à la page 264..
Panneau Papiers	
Papiers	Vous permet d'appliquer et de modifier des textures de papier, ainsi que d'ouvrir et de gérer des bibliothèques de papier
Panneaux de supports	

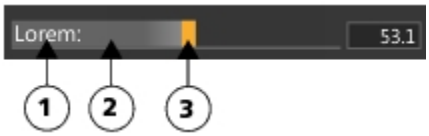
Panneau	Description
Panneaux de **motifs**, **dégradés**, **jets**, **aspects**, **textures** et **tissus**	Vous permet d'appliquer et de modifier des motifs, des dégradés, des textures et des tissus, ainsi que d'ouvrir et de gérer des bibliothèques de supports
Portfolio d'images et **Portfolio de sélections**	Contiennent l'ensemble des images et des sélections de la bibliothèque active. Vous pouvez visualiser les éléments sous forme de vignettes ou dans une liste, et afficher un aperçu de l'élément activé. Pour plus d'informations, consultez les sections « Stockage des calques sous forme d'images dans le portfolio d'images » à la page 629 et « Utilisation du Portfolio de sélection » à la page 659..
Panneau Cartes de flux	
Panneau **Cartes de flux**	Permet d'appliquer et de manipuler des cartes de flux, ainsi que d'ouvrir, de gérer et de naviguer dans les bibliothèques de cartes de flux. Pour plus d'informations, consultez les sections « Application et ajustement des cartes de flux » à la page 525 et « Sélection de cartes de flux et de variantes de style compatibles » à la page 526..
Panneaux Navigation, Source de la réplique et Image de référence	
Panneau **Navigation**	Vous permet de parcourir la fenêtre du document. Ce panneau vous offre des informations sur le document (largeur et hauteur, coordonnées X et Y, position du curseur), mais également des données contextuelles qui varient selon l'outil sélectionné et des renseignements sur les mesures exprimées en pixels ou en pouces, ainsi que sur la résolution. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Exploration du panneau Navigation » à la page 72.
Panneau **Source de la réplique**	Vous permet d'ouvrir et de gérer les sources des répliques. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Flux de travail de duplication » à la page 188.
Panneau **Image de référence**	Vous permet d'afficher un modèle d'image dans la fenêtre du document tout en restant concentré sur la zone de travail. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Affichage des images de référence » à la page 157.
Panneaux Calques et Canaux	
Calques	Vous permet de prévisualiser et de disposer l'ensemble des calques dans un document Corel Painter. Vous pouvez utiliser les extensions dynamiques, ajouter de nouveaux calques (notamment des calques Aquarelle et Encre liquide), créer des masques de calque

Panneau	Description
	et supprimer des calques. Il vous est aussi possible de configurer le mode de fusion et le relief, d'ajuster l'opacité et de verrouiller et déverrouiller les calques. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Calques » à la page 591.
Canaux	Vous permet de prévisualiser les vignettes de tous les canaux d'un document Corel Painter, y compris les canaux de fusion RVB, les masques de calque et les canaux alpha. Dans ce panneau, vous pouvez charger, enregistrer et inverser les canaux actuels et en créer des nouveaux. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Canaux alpha » à la page 631.
Panneaux de peinture automatique	
Couche de fond	Vous permet de corriger le ton, la couleur et les détails d'une photo en préparation d'une peinture automatique. Ce panneau est utilisé lors de la première étape du processus de peinture photo. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Création de couches de fond » à la page 180.
Peinture automatique	Vous permet de définir une plage de paramètres pour contrôler l'application des traits. Ce panneau est utilisé lors de la deuxième étape du processus de peinture photo. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Peinture automatique de photos » à la page 182.
Restauration	Vous permet d'affiner une peinture grâce à des styles qui vous aideront à restaurer les détails. Ce panneau est utilisé lors de la troisième étape du processus de peinture photo. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Rétablir les détails d'une peinture » à la page 185.
Panneaux de composition	
Divine proportion	Vous permet de personnaliser le guide Divine proportion. Cet outil sert à préparer une disposition selon une méthode de composition classique. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Utilisation de l'outil Divine proportion » à la page 237.
grille de mise en page	Vous permet de personnaliser la grille de mise en page. Cet outil sert à diviser la zone de travail pour préparer votre composition. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Utilisation de la grille de mise en page » à la page 223.
Panneaux Texte et Scripts	
Texte	Vous permet d'effectuer toutes les tâches relatives au texte : choix de la police, réglage de l'opacité et application des ombres portées.

Panneau	Description
	Pour plus d'informations, voir la rubrique « Ajout de texte » à la page 837..
Scripts	Vous permet d'accéder à l'ensemble des commandes et des réglages relatifs aux scripts. À partir du panneau **Scripts**, vous pouvez par exemple ouvrir, fermer, exécuter et enregistrer des scripts. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Utilisation de scripts pour automatiser des tâches » à la page 861.

Utilisation de curseurs

Dans de nombreux panneaux et barres de propriétés de Corel Painter, des curseurs vous permettent d'ajuster interactivement les paramètres de pinceau.



Étiquette (1), zone de glissement (2) et point de contrôle (3) d'un curseur. Lorsque vous passez le pointeur de la souris sur un curseur, le point de fin (3) est mis en surbrillance.

Grâce aux curseurs, vous pouvez modifier les valeurs de différentes manières. Cliquez n'importe où le long d'un curseur ou faites glisser le point de contrôle. Ajustez avec précision une valeur à l'aide des touches de modification, ou réglez les valeurs par incrément de 1 %.

Pour régler une valeur

- Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Cliquez n'importe où le long d'un curseur.



  - Faites glisser le point de contrôle.



  - Cliquez n'importe où le long d'un curseur et faites glisser.



Pour régler une valeur avec précision

- Maintenez la touche **Commande** (macOS) ou **Ctrl** (Windows) enfoncée et faites glisser.

Pour régler une valeur par incrément de 1 %

- Cliquez n'importe où le long d'un curseur et utilisez les touches fléchées.

Création et modification des palettes personnalisées

Vous pouvez créer des palettes personnalisées pour accélérer votre travail et accéder rapidement aux pinceaux, papiers, cartes de flux, supports, options de menu et outils que vous utilisez le plus souvent. Par exemple, une palette personnalisée peut contenir les éléments du panneau Bibliothèque de styles ou tout autre panneau de supports. Vous pouvez également ajouter aux palettes personnalisées des commandes des principaux menus ou encore les options des panneaux.

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

Vous pouvez modifier le mode d'affichage des éléments dans une palette personnalisée. Par exemple, vous pouvez les afficher sous forme de texte, d'icônes ou de grandes icônes.

Les palettes personnalisées se comportent comme les panneaux standard. Pour plus d'informations sur l'utilisation des panneaux, voir « Réorganisation des panneaux et des palettes » à la page 79.

Pour créer rapidement une palette personnalisée

- Appuyez sur **Maj**, puis effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Faites glisser une variante de pinceau du panneau **Sélecteur de styles** vers la fenêtre du document.
  - Faites glisser la miniature d'un papier, d'une carte de flux ou d'une bibliothèque de supports des bibliothèques de **Papiers** (**Fenêtre** ▸ **Panneaux de supports** ▸ **Papiers**), bibliothèques de **Cartes de flux** (**Fenêtre** ▸ **Panneaux de supports** ▸ **Cartes de flux**) ou les autres panneaux de **Supports** (**Fenêtre** ▸ **Panneaux de supports** ▸ [**Panneau de bibliothèques de Textures**, **Motifs**, **Dégradés**, **Jets**, **Aspects**, **Tissus**]) vers la fenêtre du document.

Pour ajouter des options de menu, commandes ou outils à une palette personnalisée

1. Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Palette personnalisée** ▸ **Ajouter une commande**.
2. Dans la zone de liste **Sélectionner une palette personnalisée**, cliquez sur **Nouveau** pour créer une nouvelle palette ou sélectionnez une palette personnalisée existante.
3. Une fois la boîte de dialogue **Créer une palette/Ajouter une commande** ouverte, effectuez l'une des opérations suivantes :

Pour ajouter	Procédez comme suit
Un élément de menu	Sélectionnez une commande dans un menu Corel Painter par défaut.
Des commandes supplémentaires	Sélectionnez un élément de menu dans le menu **Autre**.
Un panneau ou tout élément figurant dans le menu contextuel Options d'un panneau	Sélectionnez un élément de menu dans le menu **Menus de panneau**.
Un outil de la boîte à outils	Sélectionnez un élément de menu dans le menu **Outils**.
Un élément d'une palette ouverte	Cliquez sur l'élément.

4. Dans la boîte de dialogue **Créer une palette / Ajouter une commande**, cliquez sur **Ajouter**, puis sur **OK**.



Vous pouvez ajouter à une même palette personnalisée des variantes de style provenant de plusieurs bibliothèques de styles. Lorsque vous choisissez une variante de style dans la palette personnalisée, la bibliothèque de styles contenant cette variante de style se charge automatiquement dans le panneau Bibliothèque de styles. Cela vous permet de passer rapidement d'une bibliothèque de styles à l'autre.

Pour réorganiser les commandes d'une palette personnalisée

- Tout en maintenant la touche **Maj** enfoncée, faites glisser une commande d'une palette personnalisée vers un nouvel emplacement.

Pour ouvrir ou fermer une palette personnalisée

- Suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau ci-contre.

Action	Procédure
Ouvrir une palette personnalisée	Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Palette personnalisée** ▸ [Nom du panneau personnalisé].
Fermer une palette personnalisée	Cliquez sur le bouton Fermer dans la barre d'en-tête du panneau personnalisé.

Pour modifier l'aspect des éléments d'une palette personnalisée

1. Effectuez l'une des opérations suivantes :
   - (macOS) Cliquez sur un élément en maintenant la touche **Contrôle** enfoncée.
   - (Windows) Cliquez sur un élément avec le bouton droit de la souris.
2. Suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau suivant.

Action	Procédure
Utiliser une icône personnalisée	Sélectionnez **Définir une icône personnalisée** et localisez l'image désirée.
Afficher le libellé de texte de chaque élément	Sélectionnez **Affichage du texte**.
Afficher l'icône de chaque élément	Sélectionnez la vue **Icônes** ou **Grandes icônes**.



Pour modifier la taille des icônes, cliquez sur le bouton **Options** de la palette personnalisée et sélectionnez **Petites icônes** ou **Grandes icônes**.

Changement de nom et suppression des palettes personnalisées

Vous pouvez gérer vos palettes personnalisées grâce à l'**Organiseur de palettes**. Corel Painter nomme les palettes personnalisées : « Palette 1 », « Palette 2 », etc. Vous pouvez les renommer à votre convenance.

Corel Painter conserve toutes les palettes personnalisées entre deux sessions. Vous pouvez également enregistrer une palette personnalisée dans un fichier. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Enregistrement, exportation et importation de palettes personnalisées » à la page 90.

Vous pouvez supprimer toutes les palettes personnalisées obsolètes ou peu utilisées.

Pour renommer une palette personnalisée

1. Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Palette personnalisée** ▸ **Organiseur**.
2. Choisissez une palette dans la liste **Palettes personnalisées**.
3. Cliquez sur **Renommer**.
4. Dans la boîte de dialogue **Nom de la palette**, tapez un nom dans la zone **Nouvelle palette**.

Pour supprimer une palette personnalisée

1. Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Palette personnalisée** ▸ **Organiseur**.
2. Choisissez une palette dans la liste **Palettes personnalisées**.
3. Cliquez sur **Supprimer**.

Enregistrement, exportation et importation de palettes personnalisées

Vous pouvez enregistrer une palette personnalisée sous forme de fichier BOX (boîte à outils Painter personnalisée) afin d'enregistrer votre contenu personnalisé tels que les styles, papiers, motifs et cartes de flux en même temps que le fichier. Vous pouvez partager la boîte à outils personnalisée enregistrée (palette) avec d'autres ou la conserver pour pouvoir ensuite la réutiliser.

Vous pouvez également exporter une palette personnalisée au format PAL (fichier de palette Painter) pour la rendre compatible avec les versions précédentes de Corel Painter. Le contenu personnalisé inclus dans la palette n'est toutefois pas enregistré avec le fichier.

Pour enregistrer une palette personnalisée sous forme de boîte à outils personnalisée

1. Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Palette personnalisée** ▸ **Organiseur**.
2. Choisissez une palette dans la liste **Palettes personnalisées**.
3. Cliquez sur **Enregistrer au format BOX**.
4. Dans la boîte de dialogue **Nom**, tapez un nom dans la zone **Nom de fichier**.
5. Choisissez le lecteur et le dossier dans lesquels le fichier sera enregistré.
   Il est recommandé d'enregistrer toutes les palettes dans le même dossier.



Les jets, scripts, dégradés, aspects et tissus personnalisés ne sont pas pris en charge. Les boutons destinés à ce type de contenu personnalisé ne fonctionneront pas lors de l'importation de la boîte à outils personnalisée.

Tous les éléments non personnalisés déjà présents dans l'application s'affichent sous forme d'éléments en double.

Pour exporter une palette personnalisée

1. Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Palette personnalisée** ▸ **Organiseur**.
2. Choisissez une palette dans la liste **Palettes personnalisées**.
3. Cliquez sur **Exporter comme PAL**.
4. Dans la boîte de dialogue **Nom**, tapez un nom dans la zone **Nom de fichier**.
5. Choisissez le lecteur et le dossier dans lesquels le fichier sera enregistré.
   Il est recommandé d'enregistrer toutes les palettes exportées dans le même dossier.



Le contenu personnalisé n'est pas enregistré avec le fichier.

Pour importer une palette personnalisée

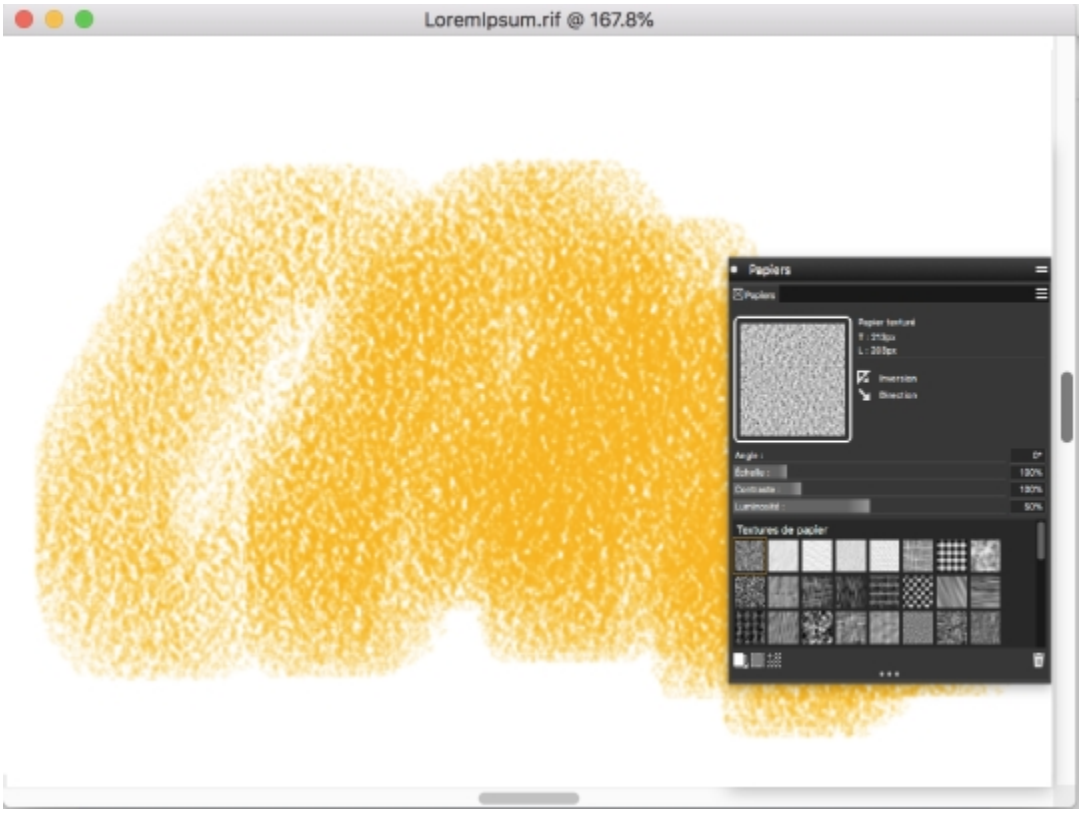
1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Palette personnalisée** ▸ **Organiseur**.
2 Dans **Organiseur de palettes**, sélectionnez une palette dans la liste **Palettes personnalisées**.
3 Cliquez sur **Importer**.
4 Dans la boîte de dialogue **Ouvrir**, sélectionnez le dossier dans lequel la palette personnalisée est enregistrée.
5 Cliquez sur **Ouvrir**.



Seuls les fichiers de palette personnalisée créés avec la version 8.1 de Corel Painter ou une version ultérieure sont pris en charge. Les palettes personnalisées créées avec la version 7 ou une version antérieure ne seront pas chargées.

Utilisation des bibliothèques

Une bibliothèque est un emplacement de stockage qui vous permet d'organiser et de gérer une collection d'éléments similaires, tels que des styles et des textures de papier. Par exemple, les textures de papier par défaut sont contenues dans la bibliothèque **Textures de papier** qui s'ouvre avec Corel Painter. À mesure que vous personnalisez les textures de papier et d'autres ressources, vous pouvez les enregistrer dans vos propres bibliothèques. Les bibliothèques peuvent être utilisées pour les styles, les dégradés, les éclairages, les aspects, les jets, les textures de papier, les motifs, les sélections, les scripts et les tissus. Pour plus d'informations, consultez les sections « Bibliothèques » à la page 305 et « Importation et exportation de variantes, de catégories et de bibliothèques de styles » à la page 325..



Le panneau Papiers vous permet de sélectionner, d'organiser et d'appliquer les textures de papier.

Création, importation, exportation et suppression des espaces 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**, puis enregistrer ces modifications pour les réutiliser plus tard. 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. Toutefois, lorsque vous importez un espace de travail créé dans une version précédente de Corel Painter, seules les bibliothèques et les palettes personnalisées sont conservées dans Corel Painter 2020.

Vous pouvez également supprimer les espaces de travail obsolètes.

Pour créer un nouvel espace de travail

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Espace de travail** ▸ **Nouvel espace de travail**.
2 Tapez un nom dans la zone **Nom de l'espace de travail**.
3 Dans la zone de liste **D'après**, sélectionnez l'espace qui servira de modèle au nouvel espace de travail.
4 Cliquez sur **Enregistrer**.

L'application affiche le nouvel espace de travail.

Pour changer d'espace de travail

- Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Espace de travail** ▸ **[Nom de l'espace de travail]**.

Pour importer un espace de travail

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Espace de travail** ▸ **Importer un espace de travail**.

2 Sélectionnez le fichier de l'espace de travail à importer.

3 Cliquez sur **Ouvrir**.

Pour exporter un espace de travail

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Espace de travail** ▸ **Exporter un espace de travail**.

2 Sélectionnez l'espace de travail à exporter.

3 Cliquez sur **Enregistrer**.

Pour rétablir l'espace de travail par défaut

- Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Espace de travail** ▸ **Par défaut**.



Corel Painter vous permet de modifier l'espace de travail par défaut, de sorte qu'il puisse différer de celui qui est configuré avec les paramètres d'usine. Si vous rétablissez l'espace de travail par défaut sans enregistrer l'espace de travail actif, vous perdrez toutes vos personnalisations. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Restauration des paramètres par défaut de Corel Painter » à la page93.

Pour supprimer un espace de travail

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Espace de travail** ▸ **Supprimer l'espace de travail**.

2 Dans la zone de liste **Espace de travail**, sélectionnez l'espace de travail que vous souhaitez supprimer.

3 Cliquez sur **Supprimer**.

Si vous tentez de supprimer l'espace de travail actif, vous devrez peut-être choisir un nouvel espace de travail actif.

Restauration des paramètres par défaut de Corel Painter

Lorsque vous restaurez les paramètres d'usine de l'espace de travail Corel Painter, vous pouvez conserver certaines personnalisations ou supprimer toutes les modifications apportées à l'application.

Vous pouvez conserver les personnalisations suivantes :

- Tous les styles personnalisés
- Toutes les autres bibliothèques (papiers, scripts, jets, etc.). Cette option vous permet d'enregistrer la totalité des papiers, cartes de flux, motifs, dégradés, jets, aspects, tissus, images, sélections et scripts.
- Les palettes personnalisées. Notez que l'emplacement des palettes et les paramètres des icônes ne seront pas conservés.

Les personnalisations suivantes ne sont pas conservées après réinitialisation des paramètres par défaut de Corel Painter :

- Position(s) des palettes
- Nuanciers
- Toutes les préférences (boîte de dialogue Préférences)
- Raccourcis clavier personnalisés
- Paramètres de sensibilité à la pression et à la vitesse, et de calibrage
- Styles récents
- Présélections de gestion des couleurs
- Présélections de Guides de perspective, de disposition et de Divine proportion

Vous pouvez réinitialiser tous les espaces de travail : l'espace actif et tous les espaces de travail que vous avez créés ou importés, mais vous pouvez aussi ne réinitialiser que l'espace de travail en cours.

Pour restaurer les paramètres d'usine de Corel Painter

1 Maintenez la touche **Maj** enfoncée et démarrez Corel Painter.

2 Choisissez l'une des options suivantes :

- **Conserver certaines personnalisations** : permet de conserver les styles personnalisés, de même que les autres bibliothèques et palettes personnalisées
- **Restaurer les valeurs d'usine pour tous les réglages** : supprime toutes les modifications apportées à l'application, y compris les styles et palettes personnalisés

3 Cliquez sur l'un des boutons suivants :

- **Réinitialiser tous les espaces de travail** : réinitialise l'espace de travail en cours, ainsi que tous ceux que vous avez créés ou importés
- **Réinitialiser l'espace de travail courant** : réinitialise uniquement l'espace de travail en cours



Lorsque vous choisissez de restaurer tous les espaces de travail, tous les espaces de travail personnalisés sont supprimés. Seul l'espace de travail par défaut est préservé et ses paramètres d'usine sont restaurés.



Visite guidée de Corel Painter pour les utilisateurs d'Adobe Photoshop

Écrit par Cher Threinen-Pendarvis

Corel Painter est connu pour ses pinceaux réalistes et réactifs, sa multitude de textures riches et ses formidables effets spéciaux introuvables sur les autres programmes. La différence majeure que vous remarquerez entre Adobe Photoshop et Corel Painter est la chaleur et la texture des pinceaux Natural-Media et les textures de papier de Corel Painter. Vous découvrirez des pinceaux dotés de soies réalistes qui créent une peinture grasse et des pinceaux à matières sèches tels que les variantes des catégories **Craies et Pastels**, qui sont sensibles aux textures de la zone de travail. Maintenant, passons aux choses sérieuses !

Avant de commencer notre visite guidée, veuillez vérifier que les panneaux et les palettes par défaut s'affichent. Pour afficher les paramètres par défaut, cliquez sur le menu **Fenêtre** et sélectionnez **Disposition des palettes** ▸ **Par défaut**.

Barre de propriétés

Dans la partie supérieure de l'écran, vous pouvez voir la barre de propriétés, qui est semblable à la barre d'options de Photoshop. Cette barre de propriétés change en fonction du texte et de l'outil que vous sélectionnez dans la boîte à outils.



Barre de propriétés avec l'outil Main sélectionné dans la boîte à outils

Barre Sélecteur de styles

Tout à gauche de la barre de propriétés s'affiche la barre Sélecteur de styles, qui permet d'ouvrir le panneau Bibliothèque de styles. Le panneau Bibliothèque de styles contient les catégories et les variantes de style de Corel Painter, comme la catégorie **Aquarelle réaliste** et ses variantes.



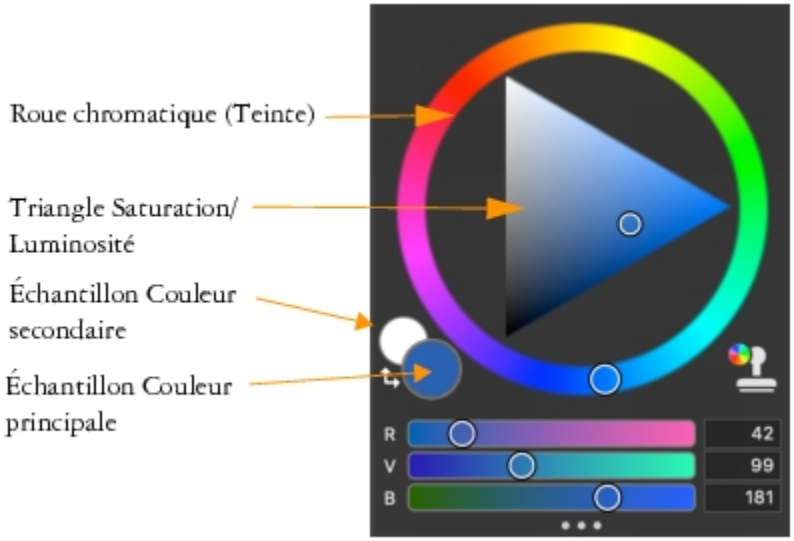
La barre Sélecteur de styles (à gauche) permet de choisir une catégorie et une variante de style (à droite).

Panneau de couleurs

Tout à droite de l'écran se trouve le grand panneau **Couleurs**, qui permet de sélectionner des couleurs. Vous pouvez également choisir des couleurs à l'aide de la roue Teinte et du Triangle Saturation/Luminosité. Cependant, si vous préférez mélanger des couleurs à l'aide de numéros, vous pouvez régler les trois curseurs situés sous la Teinte. Le bouton des options du panneau, situé à droite du panneau **Couleurs**, permet de configurer les curseurs pour qu'ils affichent les paramètres rouge, vert ou bleu, ou les valeurs de teinte, de saturation et de luminosité.

Dans le panneau **Couleurs**, vous trouverez également le bouton **Couleur source**, une option permettant de peindre avec une couleur issue d'une image source. À gauche du panneau **Couleurs** se trouvent les échantillons **Couleur principale**  ou **Couleur secondaire** . Les échantillons du nuancier de Corel Painter fonctionnent différemment des carrés de couleur de premier plan et d'arrière-plan de Photoshop. Pour modifier la couleur, cliquez deux fois sur l'échantillon **Couleur principale** ou **Couleur secondaire**, puis choisissez une nouvelle couleur sur la roue Teinte. Vous pouvez également cliquer dans le triangle Saturation/Luminosité pour choisir une nouvelle teinte ou ombre. Utilisez la couleur secondaire pour créer des dégradés ou utiliser des styles qui peignent plusieurs couleurs. Contrairement à la couleur d'arrière-plan de Photoshop, la couleur secondaire n'affecte pas la zone de travail.

Avant de poursuivre la visite guidée, cliquez sur l'échantillon **Couleur principale** pour le sélectionner.



Panneau Couleurs

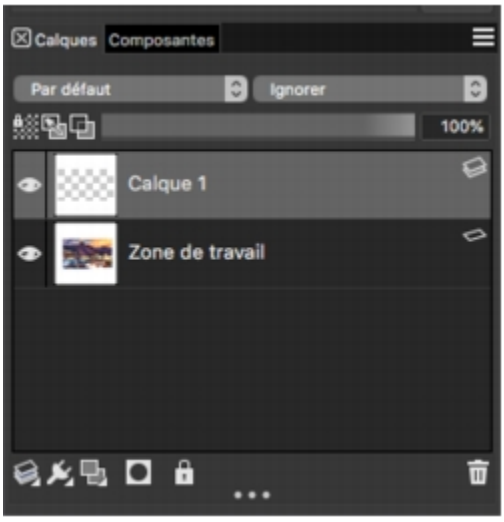
Corel Painter permet de redimensionner le panneau **Couleurs** en faisant glisser la poignée vers la partie inférieure droite. Le redimensionnement du panneau **Couleurs** permet de choisir les couleurs de façon plus précise.

Textures

Une texture de papier de base est automatiquement chargée quand vous démarrez Corel Painter. Vous pouvez accéder à des textures de papier supplémentaires en cliquant sur bouton du menu contextuel **Grain**  de la barre de propriétés ou en ouvrant le panneau **Papiers** (menu **Fenêtre** ▸ **Panneaux de supports** ▸ **Papiers**).

Plans et canaux de masque

Corel Painter permet d'ouvrir des fichiers Photoshop qui contiennent des plans bitmap et des masques de plan. La consultation et la modification des plans et des masques de plan s'effectuent depuis le panneau **Plans**, tout comme dans Photoshop. Les fichiers que vous ouvrez dans Corel Painter gardent leurs canaux intacts.



Panneau Calques

Styles de plan Photoshop

Si vous utilisez des styles de plan Photoshop natifs, tels que le style de plan Ombre portée, veillez à conserver le fichier Photoshop d'origine dans vos archives avant de convertir les informations du style de plan. Pour ce faire, enregistrez le fichier avec les styles de plan au format de fichier Photoshop (PSD), puis enregistrez une autre copie de ce fichier. Dans le nouveau fichier, convertissez les informations du style de plan en plans bitmap avant d'importer le fichier dans Corel Painter.

Pour convertir un calque qui possède le style de calque Ombre portée, sélectionnez le calque, puis cliquez sur **Calque** ▸ **Style de calque** ▸ **Créer un calque**. Attention ! Certains aspects des effets ne peuvent pas être reproduits avec des plans standards.

Formats de fichier

Corel Painter permet d'ouvrir des fichiers Photoshop (PSD) enregistrés dans les modes RVB, CMJN et niveaux de gris, tout en préservant les plans bitmap et les canaux de masque (également appelés canaux alpha). Corel Painter permet également d'ouvrir des fichiers TIFF, mais il ne conserve qu'un seul masque de plan. Les fichiers TIFF (TIF) à plans crées dans Photoshop sont aplatis lorsque vous les ouvrez dans Corel Painter. Quand vous travaillez exclusivement avec RIFF (RIF), c'est-à-dire le format de fichier natif pour Corel Painter, vous conservez les éléments caractéristiques de Corel Painter lors de l'enregistrement des fichiers. Par exemple, les plans avec des matières de peinture particulières, comme les plans Aquarelle, nécessitent le format RIFF pour conserver leurs propriétés « humides ». Cependant, si vous ouvrez un fichier Photoshop dans Corel Painter, mais que vous comptez le rouvrir dans Photoshop, vous devez continuer à enregistrer le fichier au format Photoshop.

Maintenant, remontez vos manches, attrapez votre stylet et continuez à découvrir Corel Painter.

À propos de l'auteur

Artiste et auteur renommée , Cher Threinen-Pendarvis est pionnière en matière d'art numérique. Elle est reconnue pour sa maîtrise de Corel Painter, d'Adobe Photoshop et de la tablette sensible à la pression Wacom. Elle utilise ces outils électroniques depuis leur mise sur le marché. Ses œuvres ont été exposées dans le monde entier, et ses articles comme son art ont été publiés dans de nombreux livres et périodiques. Par ailleurs, elle est membre de l'organisation San Diego Museum of Art Artist Guild. Elle a animé des ateliers Corel Painter et Adobe Photoshop dans le monde entier, et elle dirige la société de conseil Cher Threinen Design. Cher est l'auteur des livres *The Photoshop and Painter Artist Tablet* Book, *Creative Techniques in Digital Painting*, *Beyond Digital Photography* et des neuf éditions de *The Painter Wow!*. Son site Web est disponible à l'adresse suivante :www.pendarvis-studios.com



Création, parcours et manipulation des documents

L'application Corel Painter propose un espace de travail propice à la création ou à la retouche d'images numériques grâce aux outils et aux 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.

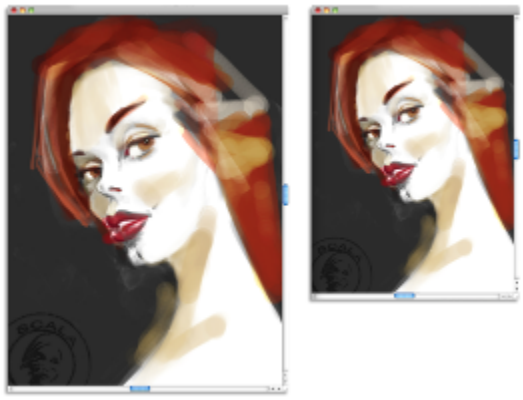
En créant une image, vous pouvez enregistrer votre document sous différents formats tels que les fichiers RIFF (format propre à Corel Painter), JPEG, TIFF et PSD (Adobe Photoshop). Corel Painter vous permet également d'ouvrir et d'importer des images enregistrées dans de nombreux formats de fichier.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Création de documents » (page 100)
- « Principes de la résolution d'image » (page 102)
- « Ouverture et insertion des fichiers » (page 103)
- « Création et ouverture de modèles » (page 105)
- « Modification du mode d'affichage d'un document » (page 106)
- « Navigation dans les images et affichage des informations sur les images » (page 106)
- « Application du zoom aux images » (page 108)
- « Rotation des images et de la zone de travail » (page 111)
- « Symétrie d'images » (page 113)
- « Repositionnement des images » (page 114)
- « Recadrage des images » (page 115)
- « Redimensionnement des images et de la zone de travail » (page 115)
- « Enregistrement et sauvegarde de fichiers » (page 118)
- « Choix d'un format de fichier » (page 119)
- « Envoi de documents par courrier électronique » (page 121)
- « Fermeture des documents et de l'application » (page 121)
- « Utilisation de deux moniteurs » (page 122)
- « Prise en charge des tablettes et autres périphériques » (page 122)
- « Prise en charge de la fonction tactile multipoint » (page 122)
- « Prise en charge de la tablette Wacom Intuos » (page 124)
- « Fonctions Glisser-déposer » (page 125)

Création de documents

Pour commencer à travailler sur une image dans une zone de travail vide, vous devez créer un nouveau document. Vous avez alors la possibilité de préciser les paramètres de la zone de travail, tels que sa largeur, sa hauteur et sa résolution. La taille de la zone de travail définit la taille de l'image qui sera imprimée. Lorsque vous créez un nouveau document, définissez tout d'abord la résolution, puis spécifiez la largeur et la hauteur. Pour plus d'informations sur la résolution, reportez-vous à la rubrique « Principes de la résolution d'image » à la page 102. Pour commencer rapidement, vous pouvez choisir parmi une liste de paramètres de zone de travail prédéfinis. Toutefois, vous pouvez aussi indiquer des paramètres personnalisés et les enregistrer en tant que paramètres prédéfinis pour les réutiliser ultérieurement. Vous pouvez également indiquer la couleur et la texture de la zone de travail.



Vous pouvez redimensionner la zone de travail (à gauche) pour préparer l'impression de l'image (à droite).

Proportions et taille de la zone de travail

Lorsque vous définissez la taille de la zone de travail, choisissez des options qui correspondent à l'usage que vous allez faire de l'image. Si vous envisagez d'imprimer votre travail, les dimensions de la zone de travail déterminent la taille de votre travail lors de son impression. Tenez compte du format le plus grand auquel vous envisagez d'imprimer votre travail, ainsi que des copies plus petites dont vous pourriez avoir besoin.

Il est toujours préférable de commencer avec une zone de travail plus grande, car vous pouvez réduire la largeur et la hauteur de votre image à n'importe quel moment sans en affecter la qualité. Un grand format permet de préserver plus facilement les détails de l'image si vous devez créer une version plus petite de l'image. Toutefois, si vous commencez avec une image plus petite et si vous en augmentez les dimensions, l'application insère de nouveaux pixels entre les pixels existants. Leurs couleurs sont basées sur celles des pixels adjacents. Si vous augmentez de façon significative les dimensions d'une image, celle-ci risque de paraître étirée et pixélisée.

Lorsque vous choisissez la taille de la zone de travail, assurez-vous que votre document a les proportions adéquates pour pouvoir l'imprimer à des tailles de papier et de zone de travail courantes sans avoir à recadrer votre travail (par exemple, 20 cm sur 25 cm, 28 cm sur 35 cm, 40 cm sur 50 cm, 45 cm sur 60 cm, etc.).

Par exemple, vous pouvez définir la résolution d'une nouvelle image sur 300 pixels par pouce (ppi), sa largeur sur 40 cm et sa hauteur sur 60 cm. Ce grand format préserve la qualité de l'image lors de la création d'une version plus petite.

Notez que plus la résolution et la taille de la zone de travail sont grandes, plus il y a de pixels dans un trait, et plus votre ordinateur peut avoir du mal à le traiter. Pour garantir des performances optimales de l'application et du pinceau, essayez de trouver les dimensions de zone de travail les plus grandes et les plus adaptées à votre peinture, ainsi qu'à votre configuration logicielle et matérielle.

Pour plus d'informations sur le redimensionnement des images, reportez-vous à la rubrique « Redimensionnement des images et de la zone de travail » à la page 115.

L'unité de mesure pixels par pouce (ppi) équivaut à l'unité de mesure points par pouces (ppp).

La taille maximale de la zone de travail est de 16 382 x 16 382 pixels. Pour éviter les problèmes de performance, commencez par une taille de zone de travail inférieure à 16 382 x 16 382, car les calques s'agrandissent lorsque des touches de peinture ou des effets sont appliqués à proximité des bords.

Pour créer un nouveau document

1 Sélectionnez **Fichier** ▸ **Nouveau**.

2 Nommez ce fichier dans la zone de texte **Nom d'image**.

3 Dans la zone de liste **Éléments prédéfinis de la zone de travail**, choisissez un élément prédéfini afin de définir automatiquement la taille, la résolution, la couleur de la zone de travail et la texture du papier.

Vous pouvez également

Modifier l'unité de mesure du document	Choisissez une unité de mesure dans la zone de liste située à droite des cases **Largeur** et **Hauteur**.
Modifier la taille du document	Saisissez les valeurs souhaitées dans les zones **Largeur** et **Hauteur**.
Modifier le nombre de pixels par pouce (ppi) ou par centimètre que contient l'image	Entrez une valeur dans la case **Résolution**.
Modifier le type de résolution	Choisissez un type de résolution dans la zone de liste située à droite de la case **Résolution**.
Modifier la couleur des zones de travail	Cliquez sur le sélecteur **Couleur** et choisissez une couleur de papier dans le sélecteur de couleurs.
Modifier la texture des zones de travail	Cliquez sur le sélecteur **Papier** et choisissez une texture de papier dans le panneau **Papiers**.

Dans la boîte de dialogue **Nouvelle image**, la notion de pixels par pouce du document est identique à celle des points par pouce (ppp). Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Principes de la résolution d'image » à la page 102.

Pour créer et personnaliser une zone de travail prédéfinie

1 Sélectionnez **Fichier** ▸ **Nouveau**.

2 Sélectionnez les paramètres de la zone de travail prédéfinie que vous souhaitez enregistrer.

3 Cliquez sur le bouton **Ajouter** +.

4 Dans la boîte de dialogue **Ajouter un élément prédéfini**, entrez un nom dans la zone de texte **Nom de l'élément prédéfini**.

Les éléments prédéfinis et personnalisés de la zone de travail ne constituent pas un modèle. À la différence de ce dernier, ils ne permettent pas de stocker du contenu. Vous pouvez uniquement enregistrer les dimensions, la résolution, la couleur et la texture de la zone de travail en tant qu'éléments prédéfinis et personnalisés.

Pour supprimer des éléments prédéfinis, sélectionnez leur nom dans la zone de liste **Éléments prédéfinis de la zone de travail**, puis cliquez sur le bouton **Supprimer** —.

Principes de la résolution d'image

Pour travailler sur des images numériques, il est important de bien comprendre le concept de résolution et ses applications. La résolution fait référence à la quantité de détails visuels contenus dans une image.

La résolution d'un document a des répercussions sur son aspect à l'écran et sa qualité d'impression. Vous pouvez préciser la résolution d'un document au moment de sa création, de son enregistrement ou de son exportation.

Résolution et aspect à l'écran

La plupart des moniteurs ont une résolution de 72 pixels par pouce (ppi). L'affichage par défaut de Corel Painter est de 72 ppi, 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 manière dont l'image s'affiche à l'écran.

Ainsi, une image d'une résolution de 300 ppi 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 ppi contre 330 ppi), 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 ppi 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 sur 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.

L'unité de mesure pixels par pouce (ppi) équivaut à l'unité de mesure points par pouces (ppp).



Exemple d'une image haute résolution (à gauche) et basse résolution (à droite). En termes d'impression, une valeur dpi plus élevée signifie que l'imprimante va mettre plus de points d'encre pour chaque centimètre du travail.

Résolution et qualité d'impression

La résolution des périphériques de sortie (imprimantes) est exprimée en points par pouces (ppi) et, dans le cas des demi-teintes (tramage), en lignes par pouce (lpi). 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 lpi sur du papier glacé et à 85 lpi 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. Pour la majorité des travaux artistiques, il est recommandé d'utiliser la valeur 300 dpi. La plupart des imprimantes sont capables d'imprimer parfaitement les images à 300 ppi. 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.

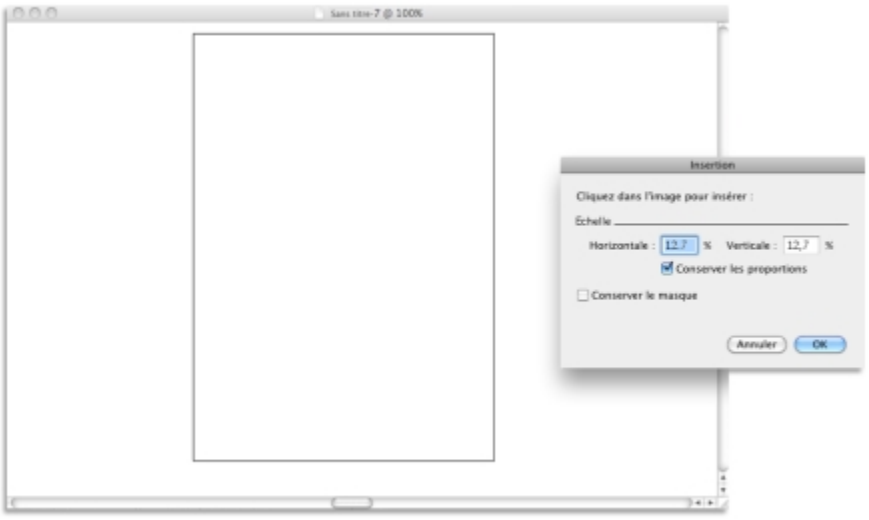
Vous pouvez utiliser 150 dpi pour des impressions grand format car la différence de qualité d'impression n'est pas très perceptible sur les grandes images quand vous regardez les impressions à distance.

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 lpi) souhaitée. Ainsi, à 150 lpi, la résolution doit présenter une valeur double, donc 300 ppi ; à 85 lpi, elle sera de 170 ppi. Si vous avez des questions sur la résolution de certains périphériques de sortie, adressez-vous à votre fournisseur de services d'impression.

Ouverture et insertion des fichiers

Vous pouvez ouvrir des fichiers crées avec Corel Painter ou d'autres applications. Par exemple, vous pouvez ouvrir un fichier provenant d'une autre application graphique et utiliser Corel Painter pour lui ajouter des traits, des teintes ou des textures de papier.

Vous avez aussi la possibilité d'insérer un fichier dans un document Corel Painter existant. L'image est insérée sous forme de calque de référence dans le document : vous pouvez donc la transformer (redimensionnement, rotation ou inclinaison) en faisant glisser ses poignées. Un fichier inséré conserve son lien avec le fichier source jusqu'à ce qu'il soit converti en calque standard.



La mise à l'échelle du fichier est possible avant son insertion dans un document.

Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Utilisation des calques de référence » à la page 628.

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
- CMJN TIFF (TIF) : Corel Painter utilise des couleurs RVB, toutes les images CMJN TIF que vous ouvrez ou importez dans l'application sont donc converties avec un profil de couleur RVB.
- Adobe Photoshop (PSD) : Corel Painter conserve les calques, les masques de calque, les canaux alpha ainsi que les modes de fusion. Les effets de calque et les calques d'ajustement ne sont pas pris en charge et doivent être fusionnés ou aplatis dans Adobe Photoshop.
- Bitmap Windows (BMP)
- PC Paintbrush (PCX)
- TARGA (TGA)
- GIF : Corel Painter ne convertit pas les animations GIF en séquences d'animation.
- JPEG (JPG)

Windows uniquement

- Séquences d'animation (FRM) : Fichiers d'animation Corel Painter
- QuickTime (MOV), Vidéo pour Windows (AVI) et fichiers numérotés. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Ouverture d'une séquence Corel Painter » à la page848 ou « Importation et exportation de fichiers numérotés » à la page 858.



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 ouvrir un document

1. Sélectionnez **Fichier** ▸ **Ouvrir**.
   Corel Painter affiche le dossier du dernier fichier ouvert.
2. Dans la boîte de dialogue **Ouvrir**, repérez le fichier que vous souhaitez ouvrir.
   Pour chaque image, Corel Painter indique ses dimensions (en pixels), la taille du fichier et le format du 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 un raccourci permettant d'accéder directement aux documents ouverts précédemment. Vous pouvez localiser votre fichier dans la liste des fichiers récemment ouverts en cliquant sur **Fichier** ▸ **Récents**, puis sur le nom du fichier à ouvrir.

Pour rechercher un document (macOS)

1. Sélectionnez **Fichier** ▸ **Ouvrir**.
2. Cliquez sur **Parcourir**.
   La boîte de dialogue **Parcourir** 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**.

Pour insérer un fichier

1. Cliquez sur **Fichier** ▸ **Insertion**.
2. Choisissez un fichier image, puis cliquez sur **Ouvrir**.
   La boîte de dialogue **Insertion** s'affiche.
3. Suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau ci-contre.

Action	Procédure
Insérer l'image à un emplacement donné dans la fenêtre de document	Cliquez sur la zone du document dans laquelle vous souhaitez insérer l'image.
Placer l'image au centre de la fenêtre de document	Cliquez sur **OK**.
Redimensionner l'image avant de l'insérer	Dans la zone **Échelle**, insérez les valeurs souhaitées dans les cases **Horizontale** et **Verticale**.
Conserver les proportions de l'image lors de sa mise à l'échelle	Dans la zone **Échelle**, cochez la case **Conserver les proportions**.
Conserver le masque d'image	Cochez la case **Conserver le masque**. Le masque d'image devient alors un masque de calque.



Si l'image insérée contient un masque et que vous n'avez pas coché la case **Conserver le masque**, ce masque est supprimé.

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. En créant en modèle, vous pouvez ajouter du contenu à la zone de travail et enregistrer celui-ci comme partie intégrante de votre modèle.

Pour enregistrer un document comme modèle

1 Créez un fichier et attribuez-lui la taille, le formatage et la résolution souhaités.

2 Sélectionnez **Fichier** ▸ **Enregistrer sous**.

3 Dans la boîte de dialogue **Enregistrer** (macOS) ou **Nom de l'image** (Windows), enregistrez le fichier dans l'un des emplacements suivants de votre dossier utilisateur :

- (macOS) Corel Painter 2020\Support Files\Templates
- (Windows) AppData\Roaming\Corel\Painter 2020\Default\Templates

Si vous voulez que le modèle s'affiche sous **Fichier** ▸ **Ouvrir un modèle**, vous devez fermer, puis rouvrir Corel Painter.



Dans un environnement multiutilisateur, seuls les utilisateurs disposant du statut Administrateur sont autorisés à ajouter des fichiers dans le dossier **Templates**.

Sous Windows, vérifiez que tous les fichiers masqués s'affichent de façon à pouvoir accéder au dossier **AppData**.

Pour ouvrir un modèle de document

- Cliquez sur **Fichier** ▸ **Ouvrir un modèle** ▸ **{nom du modèle}**.



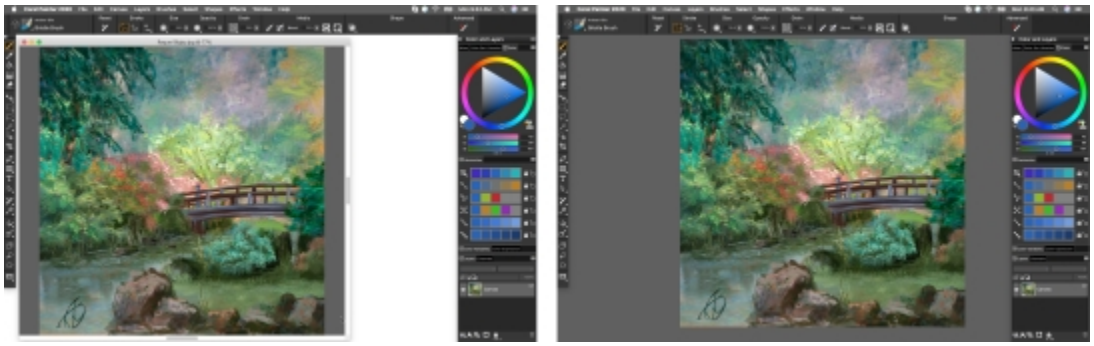
Les modèles sont également accessibles en cliquant sur **Aide** ▸ **Bienvenue**, puis en sélectionnant un modèle dans la liste **Modèle de document**.

Modification du mode d'affichage d'un document

En fonction de vos besoins, vous pouvez changer d'affichage de document et de mode d'affichage. Le paramètre par défaut **Affichage document unique** présente uniquement le document actif et masque tous les autres documents ouverts. L'**Affichage multi-documents** présente tous les documents ouverts. Les deux affichages proposent tous les outils habituels de l'espace de travail. Par exemple, la barre de menus, la barre de propriétés, la barre Sélecteur de styles, la boîte à outils et quelques autres panneaux sont facilement accessibles.

Vous pouvez activer le **Mode Présentation**, qui masque le bureau et la barre des tâches de votre ordinateur, et place la fenêtre de document au centre d'un arrière-plan uni. En **Mode Présentation**, toutes les fonctionnalités de Corel Painter sont opérationnelles. Sous macOS, le **mode Présentation** autorise uniquement l'affichage d'un document à la fois (**Affichage document unique**). Sous Windows, le **mode Présentation** permet d'afficher un ou plusieurs documents simultanément (**Affichage multi-documents**).

Pour basculer entre les différents affichages de document et modes d'affichage, vous pouvez utiliser le menu **Fenêtre**, la boîte à outils et les raccourcis clavier.



Affichage multi-documents (à gauche) ; Affichage document unique en mode Présentation (à droite). Œuvre réalisée par Raquel Bigby

Vous pouvez modifier le mode d'affichage par défaut de l'application. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Préférences en matière d'interface » à la page 887.

Pour changer d'affichage

- Choisissez **Fenêtre**, puis l'une des commandes suivantes :
  - **Affichage document unique** : pour basculer entre l'affichage multi-documents et l'affichage document unique
  - **Mode Présentation** : pour activer ou désactiver le mode Présentation

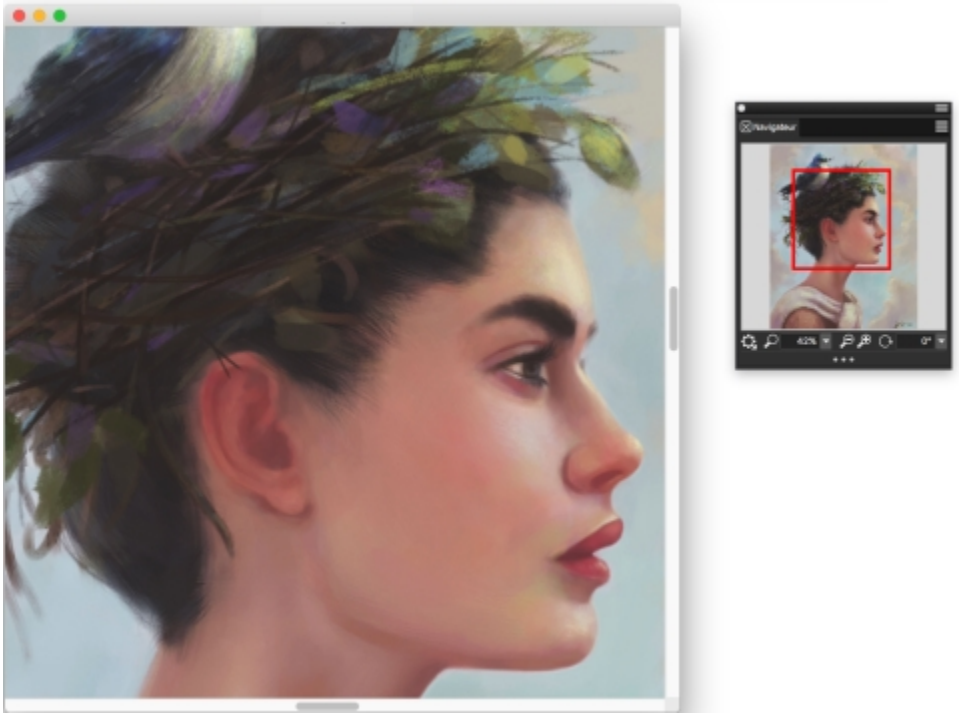
Pour passer d'un affichage à l'autre, cliquez sur les boutons **Affichage document unique** et **Mode Présentation** dans la boîte à outils.

Pour passer de l'Affichage multi-documents à l'Affichage document unique et inversement, appuyez sur les touches **Commande** + **M** (macOS) ou **Ctrl** + **M** (Windows).

Sous Windows, vous pouvez activer et désactiver le mode Présentation en appuyant sur la touche **F11**.

Navigation dans les images et affichage des informations sur les images

Utilisez le panneau **Navigation** pour vous repérer dans la fenêtre de document. Par exemple, lorsque vous utilisez un niveau de zoom élevé ou une image de grande taille, vous pouvez employer l'aperçu réduit de la zone de travail du panneau **Navigation**, ce qui vous évite de devoir effectuer un zoom arrière. Cela vous permet également de passer à une autre zone de l'image sans avoir à ajuster le niveau de zoom. En outre, vous pouvez mettre en évidence la zone affichée dans la fenêtre de document.



L'aperçu de la zone de travail du panneau Navigation vous permet d'afficher l'image entière, même si vous utilisez un zoom avant. Œuvre réalisée par Wei Hu.

Le panneau **Navigation** contient également les coordonnées X et Y et la position du curseur, ce qui facilite votre navigation dans l'image. Vous pouvez également consulter les propriétés du document, comme sa largeur et sa hauteur, ainsi que les données relatives aux unités, comme les pixels, les pouces ou les centimètres, et la résolution.

Vous pouvez masquer la zone d'informations sur l'image ou les commandes du panneau Navigation.

Pour afficher le panneau Navigation

1 Sélectionnez **Fenêtre** ▸ **Navigateur**.

2 Suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau ci-contre.

Action	Procédure
Passer à une autre zone de l'image sans ajuster le niveau de zoom	Dans le panneau **Navigation**, cliquez sur une autre zone dans l'aperçu de la zone de travail.
Appliquer un rapport d'agrandissement précis dans la fenêtre de document	Ouvrez la zone de liste **Agrandir la zone de travail** et ajustez le curseur du niveau de zoom.
Faire pivoter l'image dans la fenêtre de document	Ouvrez la zone de liste **Rotation de la zone de travail** et ajustez le curseur Rotation.

Le panneau **Navigation** vous permet également d'activer plusieurs outils. Pour cela, cliquez sur le bouton **Ouvrir les paramètres de navigation** et sélectionnez l'option souhaitée. Les outils disponibles comprennent les modes de dessin, ainsi que les options d'empâtement, de papier calque, de grille et de gestion des couleurs.

Pour masquer ou afficher la zone d'informations ou les commandes du panneau Navigation

- Dans le panneau **Navigation**, cliquez sur le bouton **Options du navigateur** et désactivez l'une des options suivantes :
  - **Image du navigateur** : dans l'aperçu de la zone de travail du panneau Navigation, masque l'image qui montre la zone actuellement affichée dans la fenêtre de document.
  - **Afficher les réglages** : masque les commandes du panneau Navigation, comme l'aperçu de la zone de travail, afin que vous puissiez consulter l'image entière sans devoir appliquer un zoom arrière. Cela vous permet également de passer à une autre zone de l'image sans avoir à ajuster le niveau de zoom.
  - **Infos** : masque les coordonnées X et Y, la position du curseur et les informations sur le document telles que sa largeur et sa hauteur, ainsi que les données relatives aux unités, comme les pixels, les pouces ou les centimètres, et la résolution.

Application du zoom aux images

Par défaut, les images sont affichées avec un niveau d'agrandissement de 100 %. Vous pouvez toutefois effectuer un zoom avant pour visualiser un détail de l'image ou un zoom arrière pour visualiser une plus grande partie de l'image. Vous pouvez modifier le niveau d'agrandissement en effectuant des zooms avant et arrière à l'aide de l'outil **Loupe**, en rétablissant le rapport d'agrandissement ou en ajustant la taille de la fenêtre du document à celle de l'écran.



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

Le mode Zoom que vous choisissez détermine comment la touche **Maj** affecte la fonction de l'outil **Loupe**. Par exemple, pour effectuer un zoom sur une zone dans le mode **Faire glisser pour zoomer** par défaut, il vous suffit de faire glisser vers la gauche ou la droite. Toutefois, pour effectuer la même tâche dans le mode **Sélectionner la zone de zoom**, vous devez maintenir la touche **Maj** enfoncée tout en faisant glisser. Choisissez le mode le plus adapté à votre flux de travail. Si vous effectuez régulièrement des zooms avant et arrière rapides, mais que vous devez rarement sélectionner des zones spécifiques, vous pouvez choisir le mode **Faire glisser pour zoomer**. Si, au contraire, votre flux de travail vous amène à sélectionner souvent des zones spécifiques pour mieux voir les détails de l'image, préférez le mode **Sélectionner la zone de zoom** ; dans ce mode, un simple glissement dans une zone suffit à effectuer un zoom avant sur cette zone.

Pour effectuer un zoom avant par incréments prédéfinis

1. Cliquez sur l'outil **Loupe** dans la boîte à outils ou appuyez sur **M**.
2. Suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau suivant.

Action	Procédure
Agrandir	Cliquez dans l'image à l'endroit que vous souhaitez agrandir. Le signe plus (+) s'affiche dans le curseur **Loupe** pour indiquer que vous augmentez le rapport d'agrandissement (zoom avant).
Zoom arrière	Maintenez enfoncée la touche **Option** (macOS) ou **Alt** (Windows), puis cliquez sur l'image. Le signe moins (–) s'affiche sur le curseur **Loupe**, indiquant que vous réduisez le rapport d'agrandissement (zoom arrière).

Chaque clic augmente ou diminue l'agrandissement au niveau suivant, tel que défini dans la zone **Niveau de zoom** de la barre de propriétés.

Les raccourcis clavier suivants vous permettent d'effectuer un zoom avant :

- (macOS) Maintenez la touche **Commande** enfoncée et appuyez sur + (signe plus).
- (Windows) Maintenez la touche **Ctrl** enfoncée et appuyez sur + (signe plus).

Les raccourcis clavier suivants vous permettent d'effectuer un zoom arrière :

- (macOS) Maintenez la touche **Commande** enfoncée et appuyez sur – (signe moins).
- Maintenez la touche **Ctrl** enfoncée et appuyez sur – (signe moins).

Lorsque vous utilisez une souris, vous pouvez effectuer un zoom avant ou arrière sur l'image à l'aide de la molette de la souris.

Pour définir le mode Zoom

1 Cliquez sur l'outil **Loupe** dans la boîte à outils ou appuyez sur **M**.

2 Dans la barre de propriétés, choisissez une option dans la zone de liste **Mode Zoom** :
- **Faire glisser pour zoomer**
- **Sélectionner la zone de zoom**

Corel Painter conserve le paramètre Mode Zoom d'une session à l'autre.

Pour effectuer un zoom en faisant glisser

1 Cliquez sur l'outil **Loupe** dans la boîte à outils ou appuyez sur **M**.

2 Suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau suivant.

Action	Dans ce mode	Effectuez l'une des opérations suivantes :
Agrandir	Faire glisser pour zoomer	• Faites glisser vers le haut. • Faites glisser vers la droite.
Zoom arrière	Sélectionner la zone de zoom	• Maintenez la touche **Maj** enfoncée et faites glisser vers le bas. • Maintenez la touche **Maj** enfoncée et faites glisser vers la gauche.

Pour effectuer un zoom en sélectionnant une zone

1 Cliquez sur l'outil **Loupe** dans la boîte à outils ou appuyez sur **M**.

2 Suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau suivant.

Dans ce mode	Procédez comme suit
Faire glisser pour zoomer	Maintenez la touche **Maj** enfoncée et faites glisser dans la zone à agrandir.
Sélectionner la zone de zoom	Faites glisser dans la zone à agrandir.

Pour appliquer un rapport d'agrandissement précis

- Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Navigateur** et saisissez une valeur dans la zone **Agrandir la zone de travail**.

  Vous pouvez aussi ouvrir le curseur **Agrandir la zone de travail** et ajuster le niveau de zoom.

Pour rétablir le rapport d'agrandissement à 100 %

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

Pour rétablir le rapport d'agrandissement à 100 %, cliquez sur l'outil **Réinitialiser** dans la barre de propriétés ou sur le bouton **Rétablir le zoom à 100 %** dans le panneau **Navigation**.

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

- Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Zoom ajusté à la page**.

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

Vous pouvez aussi ajuster la taille de la fenêtre de document à l'écran en cliquant sur le bouton **Ajuster l'écran** dans la barre de propriétés.

Pour définir vos préférences concernant les performances du zoom

1 Cliquez sur l'outil **Loupe** dans la boîte à outils.

2 Cliquez sur l'un des boutons suivants dans la barre de propriétés :

- **Affichage haute qualité** : cette option lisse les objets pour réduire la pixellisation lors du zoom.
- **Moyenne par zone** : accroît la vitesse de dessin à l'écran lorsque vous affichez une image selon un rapport d'agrandissement inférieur à 100 %. L'activation de cette option risque de réduire la précision.

Vous pouvez également préciser vos préférences quant aux performances du zoom en cliquant sur **Édition** ▸ **Préférences** ▸ **Performances**, puis en activant les options souhaitées dans la zone **Afficher les options**.

Rotation des images et de la zone de travail

La rotation de l'image à l'écran vous permet de dessiner dans le sens souhaité. Il est aussi possible de faire pivoter la zone de travail de façon à modifier l'orientation du dessin.



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

La rotation de l'image à l'écran s'adapte à votre méthode de dessin tandis que la rotation de la zone de travail modifie l'aspect de l'image. Par exemple, si vous imprimez une image après l'avoir fait pivoter à l'écran, la rotation n'apparaît pas à l'impression. En revanche, la rotation de la zone de travail est visible sur l'image imprimée.

Vous pouvez faire pivoter une image ou une zone de travail selon un angle de rotation prédéfini ou défini par vous-même. Vous avez aussi la possibilité de rétablir l'orientation d'origine de l'image.

Pour faire pivoter une image

1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Pivoter page** .

Si vous préférez utiliser un raccourci clavier, maintenez enfoncées les touches **Option** + **barre d'espacement** (macOS) ou **barre d'espacement** + **Alt** (Windows).

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

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

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

Vous pouvez également

Contraindre l'application des rotations par incréments de 90°	Maintenez la touche **Maj** enfoncée tout en faisant pivoter la page.

Vous pouvez également

Faire pivoter une image selon un angle de rotation donné	Entrez une valeur de rotation dans la zone **Angle de rotation** de la barre de propriétés ou dans le panneau **Navigation**.



La rotation de l'image peut aussi être effectuée dans le panneau **Navigation**. Pour cela, entrez une valeur dans la zone **Rotation de la zone de travail** ou ajustez le curseur **Rotation de la zone de travail**.

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 du document.
- Cliquez deux fois sur l'outil **Pivoter page** .
- Cliquez sur le bouton **Réinitialiser** dans la barre de propriétés.



La rotation de l'image peut aussi être rétablie dans le panneau **Navigation** en cliquant sur le bouton **Rétablir la rotation** .

Pour faire pivoter la zone de travail

1 Cliquez sur **Zone de travail** ▸ **Rotation de la zone de travail**.

2 Suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau ci-contre.

Vous pouvez également

Faire pivoter la zone de travail de 180 degrés	Cliquez sur **Zone de travail** ▸ **Rotation de la zone de travail** ▸ **180**.
Faire pivoter la zone de travail de 90 degrés dans le sens horaire	Cliquez sur **Zone de travail** ▸ **Rotation de la zone de travail** ▸ **90 Horaire**
Faire pivoter la zone de travail de 90 degrés dans le sens anti-horaire	Cliquez sur **Zone de travail** ▸ **Rotation de la zone de travail** ▸ **90 Sens anti-horaire**
Faire pivoter la zone de travail selon un angle défini par l'utilisateur	Cliquez sur **Zone de travail** ▸ **Rotation de la zone de travail** ▸**Arbitraire**, puis saisissez une valeur dans la zone **Angle**.



Si votre document comporte plusieurs types de calques, vous devez tous les convertir en calques bitmap par défaut.

Symétrie d'images

Appliquez une symétrie à la zone de travail et à l'ensemble des calques associés, ou uniquement à un calque, à une sélection ou à la zone de travail. À partir d'une image, vous pouvez créer une symétrie horizontale (de gauche à droite) ou verticale (de haut en bas).



Image d'origine



Image après application d'une symétrie horizontale



Image après application d'une symétrie verticale

Pour appliquer une symétrie à la zone de travail et aux calques associés

1 Cliquez sur **Zone de travail** ▸ **Rotation de la zone de travail**.

2 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- **Appliquer une symétrie horizontale à la zone de travail**
- **Appliquer une symétrie verticale à la zone de travail**

Si votre document comporte plusieurs types de calques, vous devez tous les convertir en calques bitmap par défaut.

Pour appliquer une symétrie uniquement à la zone de travail, à un calque ou à une sélection

1 Suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau ci-contre.

Pour retourner	Procédure
La zone de travail	Cliquez sur **Zone de travail** dans le panneau **Calques**.
Un calque	Cliquez sur un ou plusieurs calques dans le panneau **Calques**.
Une sélection	Cliquez sur un outil de sélection dans la boîte à outils et faites glisser votre pointeur dans la fenêtre de document pour sélectionner une zone.

2 Cliquez sur **Édition** et sélectionnez l'une des options suivantes :
- **Symétrie horizontale**
- **Symétrie verticale**

Repositionnement des images

Dans l'espace de travail de Corel Painter, repositionnez une image pour afficher ou utiliser une autre zone de cette image. Vous pouvez aussi afficher une autre zone de l'image tout en conservant un zoom avant.

Pour repositionner un document

1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Main** .

Le pointeur prend la forme de l'outil **Main**.

2 Suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau ci-contre.

Action	Procédure
Faire défiler l'image	Faites glisser le pointeur dans la fenêtre du document.
Centrer l'image	Cliquez une fois dans la fenêtre du document.



Vous pouvez aussi activer l'outil **Main** en maintenant la barre d'espacement enfoncée.

Pour repositionner un document en conservant le zoom avant

1 Sélectionnez **Fenêtre** ▸ **Navigateur**.

2 Dans le panneau **Navigation**, cliquez sur une autre zone de l'aperçu.

Si l'image du **navigateur** est affichée, vous pouvez la faire glisser vers une autre zone de l'aperçu.

Recadrage des images

Vous pouvez découper 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. Vous avez également la possibilité de retirer les zones d'une image qui ne vous intéressent pas en redimensionnant la zone de travail. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Redimensionnement des images et de la zone de travail » à la page 115.

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 effectuer le recadrage, cliquez sur le bouton **Finaliser le recadrage** dans la barre de propriétés.

Pour annuler le recadrage, cliquez sur le bouton **Annuler le recadrage** dans la barre de propriétés.

Pour effectuer le recadrage, vous pouvez aussi cliquer deux fois à l'intérieur du rectangle.

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 deux fois à l'intérieur du carré.

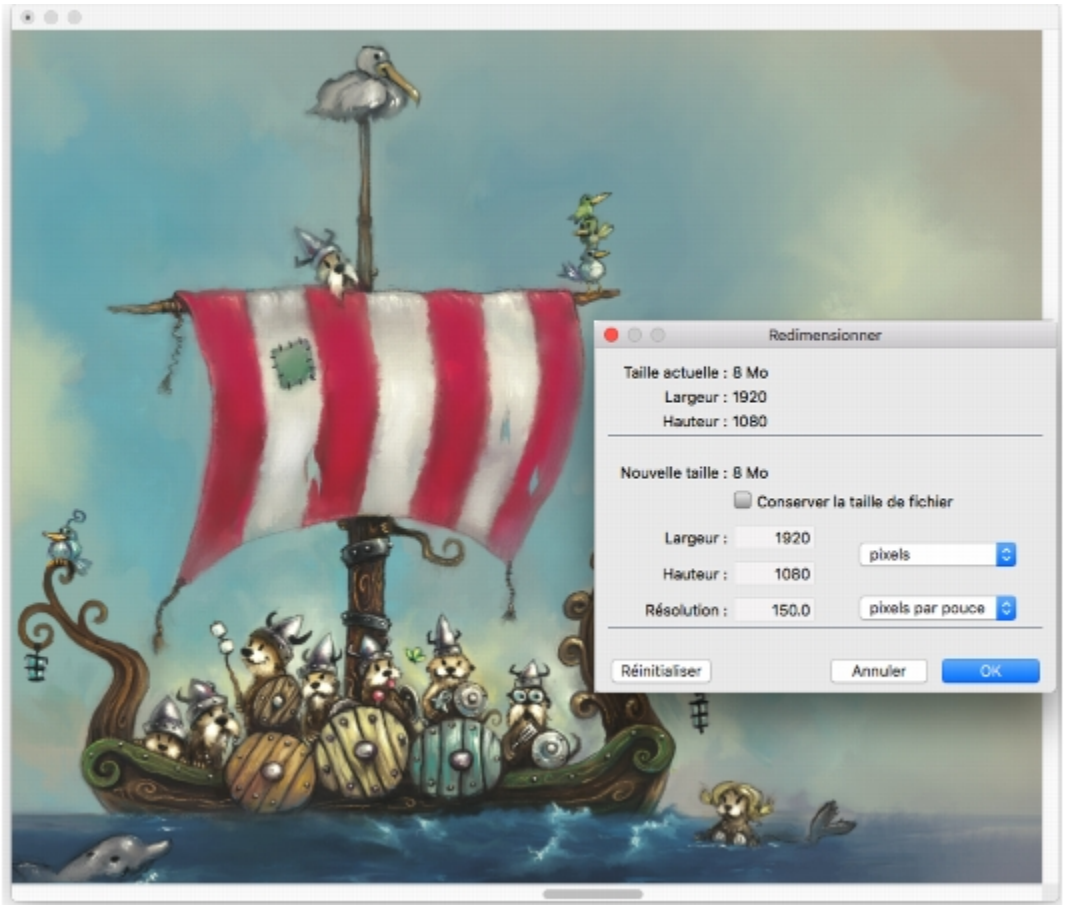
Pour ajuster les proportions de l'image recadrée

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**.

Redimensionnement des images et de la zone de travail

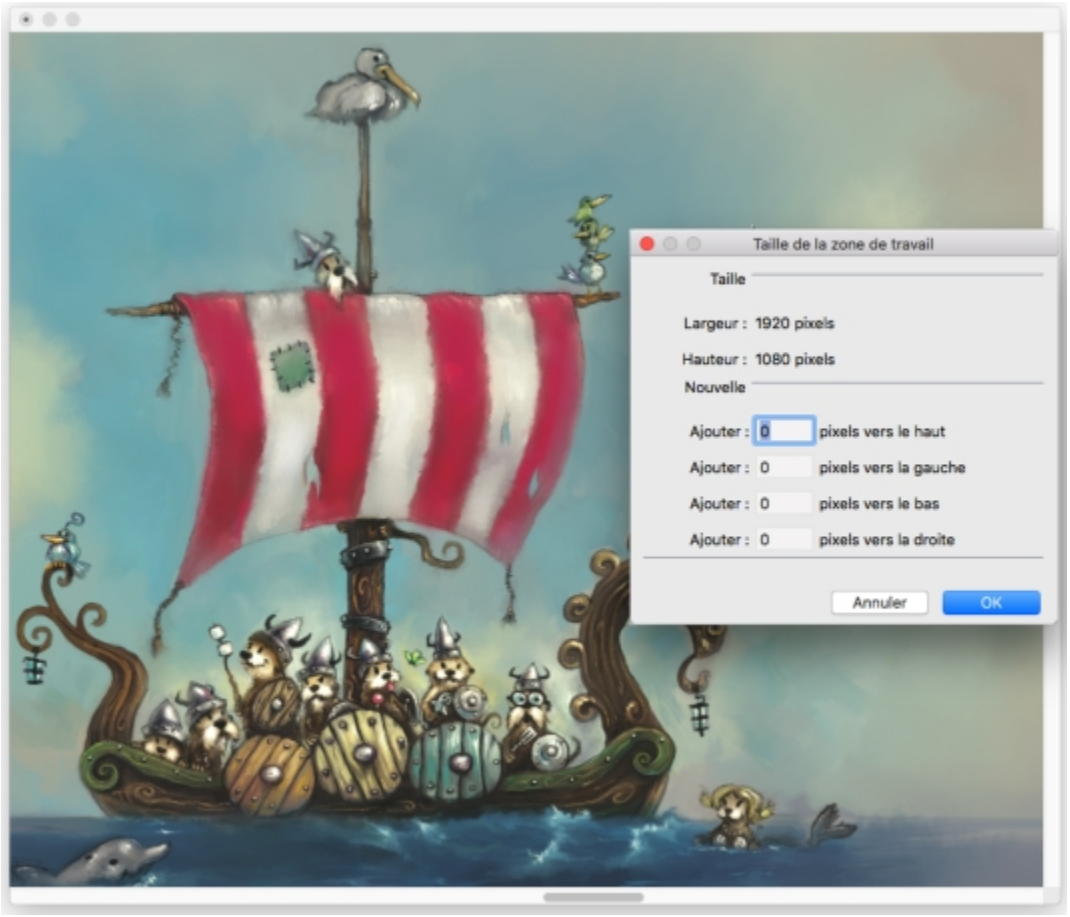
Modifiez les dimensions d'une image en redimensionnant simultanément la zone de travail et l'image, ou uniquement la zone de travail. La différence entre ces deux techniques de redimensionnement est essentielle.

Si vous redimensionnez la zone de travail et l'image simultanément, les dimensions et la résolution de l'image sont modifiées, mais son aspect ne change pas. Par exemple, si vous redimensionnez une image de 300 ppi en 150 ppi, la taille de l'image est réduite, mais son aspect reste le même.



La modification de la résolution entraîne le redimensionnement de l'image. Œuvre réalisée par Chris Melby.

En revanche, si vous redimensionnez uniquement la zone de travail, les dimensions et l'aspect de l'image sont modifiés. Par exemple, si vous agrandissez la zone de travail, une bordure apparaît autour de l'image. Si vous réduisez la taille de la zone de travail, le cadre de la zone de travail est rogné. En outre, cela influe sur la résolution de l'image.



La zone de travail est redimensionnée de façon à appliquer une bordure vide autour de l'image. Œuvre réalisée par Chris Melby.



Toute modification de la hauteur et de la largeur d'une image sans modifier la résolution nuit à la qualité. De gauche à droite : image aux dimensions réduites, image d'origine, image aux dimensions plus grandes.

Il est important de noter que la taille de l'image à l'écran dépend de la hauteur et de la largeur en pixels de cette image, du niveau de zoom et des réglages du moniteur. Par conséquent, l'image affichée à l'écran peut être différente du résultat obtenu lors de l'impression. Pour plus d'informations, consultez les sections « Principes de la résolution d'image » à la page 102 et « Création de documents » à la page 100..

Pour redimensionner simultanément la zone de travail et le contenu de l'image

1. Cliquez sur **Zone de travail** ▸ **Redimensionner**.
   Pour que la taille du fichier image reste identique (en mégaoctets), cochez la case **Conserver la taille de fichier**.
2. Dans la zone **Nouvelle taille**, entrez les valeurs souhaitées dans les champs **Largeur** et **Hauteur**.
   Si vous cochez la case **Conserver la taille de fichier**, il vous suffit de saisir une valeur dans l'un des champs, les autres valeurs sont ajustées automatiquement.

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



Une augmentation importante des dimensions de l'image peut provoquer un aspect étiré ou pixellisé.

Pour redimensionner la zone de travail

1. Cliquez sur **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 ou rogner la taille de la zone de travail, indiquez des valeurs négatives.

Enregistrement et sauvegarde de fichiers

Vous pouvez enregistrer un fichier sous son format actuel ou sous un format différent. Vous avez aussi la possibilité de suivre les modifications apportées à un fichier en enregistrant plusieurs versions de ce fichier, également appelées itérations. En outre, vous pouvez créer des fichiers de sauvegarde chaque fois que vous enregistrez un document.

Lors de l'enregistrement d'une itération d'un fichier, une version mise à jour de ce fichier est enregistrée et un numéro de version est ajouté au nom du fichier. Par exemple, si vous avez enregistré le fichier d'origine sous le nom Image. RIF et que vous enregistrez une itération de ce fichier, la dernière version de ce dernier est nommée Image_001.RIF. Pour chaque itération suivante, le numéro ajouté au nom du fichier augmente de 1, par exemple Image_002.RIF et Image_003.RIF. Les enregistrements itératifs s'avèrent utiles si vous avez besoin de récupérer une version précédente du fichier ou si vous souhaitez simplement observer la progression de votre travail.

Pour enregistrer un fichier dans son format actuel

- Cliquez sur **Fichier** ▸ **Enregistrer**.

Pour enregistrer un fichier sous un autre nom ou format

1. Sélectionnez **Fichier** **Enregistrer sous**.
2. Dans la boîte de dialogue **Enregistrer** (macOS) ou **Nom de l'image** (Windows), indiquez un emplacement, un nom de fichier et un format.

Pour effectuer un enregistrement itératif

- Cliquez sur **Fichier** ▸ **Enregistrement itératif**.

  L'emplacement du dernier fichier enregistré est stocké et utilisé pour les enregistrements itératifs, à moins que vous ne précisiez un autre emplacement.

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

Pour créer un fichier de sauvegarde lors de l'enregistrement

1. Effectuez l'une des opérations suivantes :
   - (macOS) Cliquez sur le menu **Corel Painter 2020** ▸ **Préférences**.
   - (Windows) Sélectionnez **Édition** ▸ **Préférences**.
2. Dans la liste de catégories **Préférences**, cliquez sur **Général**.
3. Cochez la case **Créer une copie de sauvegarde à l'enregistrement**.

Choix d'un format de fichier

Lorsque vous enregistrez un fichier, vous devez en choisir le format. La section suivante contient des informations sur certains des formats de fichier pris en charge.

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. Par exemple, un fichier RIFF contient tous les calques.

Le format RIF est idéal pour les fichiers de travail non définitifs. Il est recommandé de toujours enregistrer dans un premier temps au format RIFF, puis de choisir le format GIF, JPEG, TIFF ou autre lorsque votre 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 par défaut l'option Sans compression.

Enregistrement des fichiers JPEG

Corel Painter prend en charge le format de fichiers JPEG. À la différence du format GIF, le format JPEG offre une gamme complète de couleurs.

Le format JPEG permet de comprimer votre fichier sur une échelle allant de **Réduite** à **Maximale**, la qualité étant 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 signifie qu'un fichier JPEG compressé 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 calques et aux images insérées, puis enregistrer le fichier au format GIF ou JPEG pour produire une zone interactive. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Création de zones interactives » à la page 899.

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** et **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 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. Le format progressif est utile pour les fichiers conçus pour le Web. Comme son nom l'indique, il permet d'afficher une image en plusieurs étapes, soit plusieurs balayages, pendant le téléchargement du contenu. Le premier balayage fournit une image de basse résolution ; les suivants entraînent une amélioration progressive de la qualité. L'utilisateur a donc 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, reportez-vous à la section « Création de zones interactives » à la page 899.

Il vaut mieux ne pas décompresser et recompresser un fichier à plusieurs reprises. Même si les données perdues lors d'une compression JPEG ne sont pas visibles ou flagrantes, la dégradation occasionnée par des compressions multiples peut finir par nuire à l'aspect de l'image.

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 **Appliquer une 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.

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

La **Méthode d'imagerie** détermine la façon dont votre document Corel Painter 24 bits est converti avec le nombre limité de couleurs du format GIF. Si vous sélectionnez l'option **Couleur la plus proche**, Corel Painter peut remplacer certaines couleurs par d'autres couleurs adjacentes à chaque pixel. Si vous sélectionnez l'option **Simulation**, Corel Painter applique un motif aux couleurs choisies pour donner un résultat plus précis et produire 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, reportez-vous à la section « Exportation de GIF animés » à la page 859.

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** influe sur 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 le résultat désiré. Cochez la case **GIF entrelacé** si l'image est destinée à être placée sur une page Web.

Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Sélections et transformations » à la page 641.

Enregistrement des fichiers TIF RVB

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 profils de couleur 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 profils RVB peuvent être imbriqués comme lors de l'enregistrement au format TIFF.

Enregistrement de fichiers PostScript encapsulés (EPS)

Dans Corel Painter, les fichiers PostScript encapsulés (EPS) 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 Prévisualisation activée, Corel Painter utilise le profil ICC (International Color Consortium®) chargé pour préparer les fichiers de séparation. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Impression d'images » à la page 871.

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 d'enregistrement EPS, dotée des options suivantes :

- L'option **Données d'image 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.

Envoi de documents par courrier électronique

Corel Painter vous permet d'envoyer des documents par courrier électronique à l'aide de l'application de messagerie installée par défaut dans votre ordinateur.

Pour envoyer un document par courrier électronique

1. Cliquez sur **Fichier** ▸ **Envoyer une image par courrier électronique**.
2. Saisissez le nom de l'image dans la zone de texte **Nom d'image**.
3. Dans la zone **Sélectionner un format d'image**, activez l'une des options suivantes :
   - JPEG
   - PNG
   - TIFF

Fermeture des documents et de l'application

Pour fermer les documents ou quitter Corel Painter, vous pouvez utiliser les options de menu, les raccourcis clavier ou le bouton **Fermer** de la fenêtre active.

Pour fermer un document

- Cliquez sur **Fichier** ▸ **Fermer**.

Vous pouvez également

Fermer la fenêtre active	Cliquez sur le bouton **Fermer**.
Fermer le document actif à l'aide d'un raccourci clavier	Appuyez sur les touches **Commande** + **W** (macOS) ou **Ctrl** + **W** (Windows).

Pour quitter Corel Painter

- Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - (macOS) Cliquez sur le menu **Corel Painter 2020** ▸ **Quitter Corel Painter 2020**
  - (Windows) Sélectionnez **Fichier** ▸ **Quitter**.



Pour quitter Corel Painter, vous pouvez également appuyer sur les touches **Commande** + **Q** (macOS) ou **Ctrl** + **Q** (Windows).

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 panneaux, les palettes, la barre de propriétés et la boîte à outils de Corel Painter vers l'un ou l'autre des moniteurs ; toutefois, chaque palette ou panneau doit être affiché dans son intégralité sur un seul moniteur à la fois. Si une palette ou un panneau chevauche deux moniteurs, il/elle s'aligne automatiquement sur le bord vertical le plus proche du moniteur sur lequel est affichée la plus grande partie de la palette ou du panneau. Si la palette ou le panneau est réparti(e) de façon égale sur les deux moniteurs, il/elle s'aligne sur le bord vertical du moniteur gauche.

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

Prise en charge des tablettes et autres périphériques

Corel Painter prend en charge les tablettes et périphériques compatibles Wacom, de même que les périphériques prenant en charge la fonction RTS (Real-Time Stylus) du système d'exploitation Windows. Ces deux groupes de périphériques sont dotés de fonctionnalités multipoints.

Les périphériques compatibles Wacom sont pris en charge sous macOS et Windows. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Prise en charge de la tablette Wacom Intuos » à la page 124. Les périphériques compatibles RTS comprennent les Tablettes PC et les tablettes graphiques, et sont uniquement pris en charge sous Windows.

Par défaut, Corel Painter utilise les options de tablette adaptées aux périphériques compatibles Wacom. Pour tirer pleinement parti de votre tablette graphique ou de tout autre périphérique compatible RTS avec Corel Painter, vous devez d'abord le configurer, Sinon vous ne pourrez pas utiliser les données du stylet telles que la pression et l'inclinaison pour ajuster et maîtriser les traits.

Pour configurer votre périphérique (Windows)

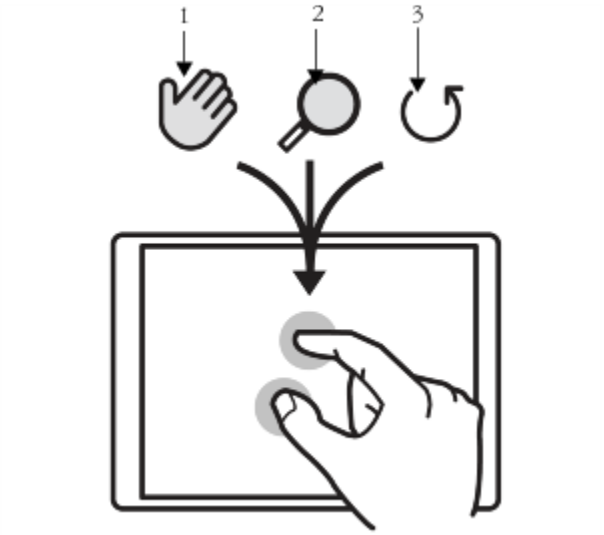
1. Assurez-vous que votre périphérique est connecté et que le logiciel pilote le plus récent a été installé.
2. Cliquez sur **Édition** ▸ **Préférences** ▸ **Tablette**.
3. En fonction de votre appareil de saisie au stylet, activez l'une des options suivantes dans la zone **Paramètres de la tablette** :
   - **Périphérique compatible Wacom (Wintab)**
   - **Périphérique compatible RTS (Real-time Stylus)**
4. Redémarrez Corel Painter.

Prise en charge de la fonction tactile multipoint

Corel Painter offre deux manières d'utiliser les gestes : avec le mode multipoint activé (par défaut) ou désactivé.

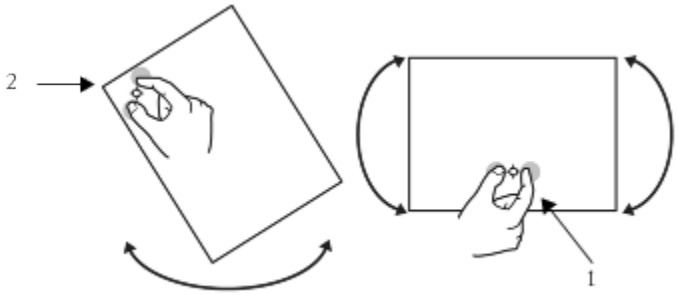
Lorsque vous activez la fonction tactile multipoint, vous pouvez effectuer simultanément un panoramique, une rotation et un zoom dans la zone de travail. Vous bénéficiez ainsi d'un moyen réactif et transparent pour positionner et naviguer dans la zone de travail. Par exemple,

vous pouvez faire pivoter et déplacer simultanément la zone de travail en déplaçant deux doigts dans un mouvement circulaire tout en les faisant glisser sur la tablette. Vous pouvez également appliquer une rotation et un zoom en déplaçant deux doigts dans un mouvement circulaire tout en rapprochant ou en écartant simultanément ces doigts. Vous pouvez en outre restaurer rapidement la position, la rotation et le niveau de zoom de la zone de travail.



Vous pouvez appliquer simultanément un panoramique (1), un zoom (2) et une rotation (3).

Vous avez également la possibilité de modifier le point de référence, c'est-à-dire le point autour duquel s'effectue la rotation et le zoom. Si vous n'utilisez pas une tablette multipoint, le point de référence est situé par défaut au centre de l'image. Avec une tablette multipoint, cependant, le point de référence change en fonction de la position des doigts. Corel Painter définit le point de référence au centre de l'espace situé entre les deux doigts.



Changer la position des doigts au centre de l'image (1) vous permet de déplacer le point de référence (2).

Lorsque le mode multipoint est désactivé, vous ne pouvez pas effectuer simultanément un panoramique, une rotation et un zoom dans la zone de travail. La désactivation de ce mode est utile lorsque vous estimez que la zone de travail ne se déplace pas comme prévu ou que l'application des traits n'est pas celle attendue.

Pour restaurer la position, la rotation et le niveau de zoom de la zone de travail

- Tapez deux fois sur la tablette avec deux doigts.

Pour activer ou désactiver la prise en charge de la fonction multipoint (macOS)

1 Sélectionnez **Corel Painter 2020** ▸ **Préférences** ▸ **Tablette**.

2 Activez ou désactivez l'option **Activer le multi-touch pour les périphériques Wacom**.

Pour activer ou désactiver la prise en charge de la fonction multipoint (Windows)

1 Cliquez sur **Édition** ▸ **Préférences** ▸ **Tablette**.

2 Dans la zone **Options tactiles multipoints**, cochez ou désactivez la case **Fonction tactile multipoint**.

Si la fonction multipoint est activée, choisissez l'une des options suivantes :

- **Périphériques Wacom et Windows touch (recommandé)** : cette option améliore la prise en charge des systèmes Windows touch et des périphériques Wacom Intuos Pro, Cintiq et autres périphériques compatibles Wacom. Utilisez cette option si vous avez une tablette Wacom connectée à un périphérique Windows touch et si vous souhaitez manipuler votre document avec la tablette Wacom et le périphérique à écran tactile.
- **Périphérique Wacom** : cette option, disponible sous macOS et Windows, améliore la prise en charge des périphériques Wacom Intuos Pro, Cintiq et autres périphériques compatibles Wacom uniquement.
- **Périphérique Windows touch** : cette option améliore la prise en charge des périphériques Windows touch uniquement, comme les tablettes Surface Pro avec écran tactile. Avec cette option, les gestes que vous effectuez sur la tablette ou le périphérique donnent les mêmes résultats dans Corel Painter que dans les autres applications.

Prise en charge de la tablette Wacom Intuos

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

Pour peindre avec une tablette et un stylet Intuos

La tablette Intuos offre une sensibilité à la pression améliorée et vous aide ainsi à créer des courbes harmonieuses, des transitions progressives et des traits précis. L'utilisation de la tablette Intuos avec Corel Painter vous permet de tirer le meilleur parti des données d'inclinaison et d'orientation.

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 de 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, reportez-vous à la section « Sensibilité à la pression et à la vitesse, et calibrage » à la page 152.

Association des fonctions de stylet aux paramètres Expression

Les paramètres **Expression** de la palette Options 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, la molette (pour les aérographes), l'inclinaison et l'orientation. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Paramètres Expression » à la page 389.

Utilisation de l'option Taille min.

L'option Taille min. de Corel Painter vous permet de profiter au mieux des données transmises par le stylet. Dans le panneau Expression de la palette Options de styles, lorsque 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 aérographes de Corel Painter tiennent compte de l'angle (inclinaison), de l'orientation (direction) et du débit (réglage de la molette) transmis par le stylet Intuos ; 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. Les aérographes de Corel Painter créent des formes coniques représentatives du mouvement du stylet.

Les aérographes 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, reportez-vous à la section « Aérographes » à la page 477.

Peinture avec le stylet Wacom Art Pen

Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Rotation du stylet » à la page 161.

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 s'en rappelle chaque fois que vous reprenez le stylet correspondant.

Fonctions Glisser-déposer

Corel Painter prend en charge l'utilisation de la fonction glisser-déposer pour copier des documents et des calques d'une fenêtre à une autre.

Déplacement des calques entre deux documents

Vous pouvez copier des calques d'un document Corel Painter dans un autre en les faisant glisser entre les fenêtres. Lorsque vous faites glisser un calque dans un nouveau document, ce calque conserve toutes ses propriétés d'origine. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Déplacement de calques » à la page 603.

Déplacement entre les programmes

Corel Painter prend en charge la fonctionnalité glisser-déposer entre les applications. Cela peut accélérer et faciliter l'acquisition d'images. Par exemple, vous pouvez glisser des fichiers directement depuis Adobe Photoshop dans Corel Painter.



Évaluation de votre système et optimisation des paramètres d'application pour Corel Painter

L'utilitaire Accélérateur de pinceau permet de comprendre comment Painter fonctionnera sur votre système en évaluant dans quelle mesure son processeur, son processeur graphique et sa mémoire répondent aux spécifications de performances recommandées, puis optimise les paramètres d'application pour exploiter le matériel du système.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Évaluation de votre système » (page 127)
- « Comprendre les résultats des tests » (page 128)

Évaluation de votre système

L'exécution de l'Accélérateur de pinceau ne prend généralement que quelques minutes. Avant d'exécuter le test, vous devez enregistrer et fermer tous les documents ouverts.

Pendant le test, il est recommandé de fermer toutes les applications inutiles. L'interaction avec d'autres applications pendant que l'Accélérateur de pinceau est en cours d'exécution peut affecter les résultats du test.

Pour exécuter l'Accélérateur de pinceau

1 Sur l'écran de bienvenue, cliquez sur l'onglet **Performances**.

Si l'écran de bienvenue n'est pas ouvert, choisissez **Aide** ▸ **Bienvenue** .

2 Cliquez sur **Premiers pas**.

Pour annuler le test à tout moment, appuyez sur la touche **Échap**.

Vous pouvez également exécuter l'Accélérateur de pinceau à partir de la page **Performances** de la boîte de dialogue **Préférences** (pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Préférences en matière de performances » à la page 888), du panneau **Performances** (pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Contrôles des performances » à la page 404) et du panneau **Options de pinceau avancées**.

Comprendre les résultats des tests

Si vous voyez...	
Des résultats affichés en vert	Le système dépasse les spécifications recommandées.
Des résultats affichés en rouge	Le système est en dessous des spécifications recommandées.
Des résultats affichés en jaune	Les composants du système sont conformes aux spécifications recommandées.
Score et note de référence du pinceau	Représente la vitesse générale des performances du pinceau et évalue votre système.
Accélérateurs Painter	Indique quels composants (processeur multicœurs, vectorisation du processeur, processeur graphique, mémoire) contribuent à la vitesse du pinceau et comment chacun d'entre eux affecte les performances du pinceau. Tous les systèmes ne disposent pas de tous ces composants.
Score global du système	Indique où se situe votre système par rapport aux spécifications recommandées.
Avertissement de processeur multicœurs	Le système ne dispose pas du nombre de cœurs recommandé. Un plus grand nombre de cœurs améliorera les performances du système.
Avertissement de vectorisation du processeur	Le système n'a pas de processeur avec AVX2. Les systèmes équipés d'un processeur compatible AVX2 offrent des performances améliorées.
Avertissement de processeur graphique	Le processeur graphique du système n'est pas compatible avec OpenCL 1.2, ce qui le rend incompatible avec Painter. Vérifiez la compatibilité des pilotes et envisagez de mettre à jour vos pilotes.
Avertissement de mémoire	Le système n'a pas le niveau de RAM recommandé. Les performances seront améliorées sur un système doté d'une plus grande quantité de RAM.
Actions système recommandées	Fournit des suggestions pour améliorer les performances de tout composant dont les spécifications sont inférieures aux spécifications recommandées.
Pinceaux recommandés	Fournit des suggestions pour les catégories de pinceaux qui fonctionnent bien avec votre système.



Raccourcis clavier

Dans Corel Painter, de nombreuses fonctions disposent de raccourcis clavier. Ces derniers permettent d'accéder rapidement et facilement à toute une gamme d'outils à l'aide du clavier plutôt que par un menu ou un panneau.



Les quatre touches de modification du clavier macOS sont Commande, Option, Maj et la barre d'espacement.



Les quatre touches de modification du clavier Windows sont Ctrl, Alt, Maj et la barre d'espacement.

Les raccourcis clavier s'effectuent à l'aide des quatre touches suivantes : Commande, Option, Maj et la barre d'espacement sur macOS ; Ctrl, Alt, Maj et la barre d'espacement sous Windows.

Certaines combinaisons de touches sont réutilisées pour exécuter des actions différentes selon l'outil sélectionné. Ainsi, la touche Maj utilisée avec l'outil Forme rectangulaire permet d'obtenir un carré, tandis qu'avec un style Duplication, elle permet de définir la destination de la réplique.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Personnalisation des touches » (page 130)
- « Commandes de la boîte à outils » (page 133)
- « Commandes des panneaux » (page 135)
- « Options du menu Corel Painter (macOS) » (page 135)
- « Commandes du menu Fichier » (page 136)
- « Commandes du menu Édition » (page 136)
- « Commandes du menu Zone de travail » (page 137)
- « Commandes du menu Calques » (page 137)
- « Commandes du menu Sélection » (page 138)
- « Commandes du menu Formes » (page 138)
- « Commandes du menu Effets » (page 138)
- « Commandes du menu Fenêtre » (page 139)
- « Commandes du menu Aide » (page 139)
- « Navigation à l'écran » (page 139)
- « Navigation dans les panneaux » (page 140)
- « Commandes des menus de panneau » (page 140)
- « Outils pinceau » (page 141)
- « Outils de sélection » (page 142)
- « Outils d'ajustement » (page 143)
- « Outils de forme » (page 145)
- « Animation » (page 146)
- « Éclairage » (page 146)
- « Outils de sélection de calques » (page 146)
- « Mosaïques » (page 147)
- « Autres commandes » (page 147)

Personnalisation des touches

Corel Painter vous permet d'affecter des commandes 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 de modification, vous pouvez utiliser les touches Tab, Retour arrière (Windows), Supprimer, Insertion, Origine, Fin, Page précédente, Page suivante, Flèche haut, Flèche bas, Flèche gauche, Flèche droite et la barre d'espacement. Vous pouvez utiliser des touches déjà utilisées pour d'autres raccourcis.

Vous pouvez également créer une série de raccourcis clavier (ou combinaisons de touches) d'après les modifications apportées 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 :

- (macOS) Cliquez sur le menu **Corel Painter 2020** ▸ **Préférences** ▸ **Personnaliser les touches**.
- (Windows) Sélectionnez **Édition** ▸ **Préférences** ▸ **Personnaliser les touches**.

Pour modifier un raccourci clavier précédemment enregistré en tant que combinaison de touches, sélectionnez la combinaison de touches dans la zone de liste **Combinaison de touches**.

2 Sélectionnez l'une des options suivantes dans la zone de liste **Raccourcis** :

- **Menus Applications** : permet de créer ou de modifier les raccourcis des commandes de la barre de menus.

- **Menus de panneau** : permet de créer ou de modifier les raccourcis des commandes des menus d'un panneau.
- **Outils** : permet de créer ou de modifier les raccourcis d'outils.
- **Autres** : permet de créer ou de modifier les raccourcis des commandes d'éléments autres que les menus, les panneaux ou les outils.

3 Sélectionnez une commande dans la liste **Commandes de l'application**.

4 Dans la colonne **Raccourci** figurant à côté de la commande, entrez le raccourci clavier que vous souhaitez utiliser.
Si vous indiquez un nouveau raccourci clavier, cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue **Préférences**.

Si le raccourci choisi est déjà utilisé, un message s'affiche sous la liste **Commandes de l'application**. Avant de poursuivre, vous devez effectuer l'une des actions indiquées dans le tableau suivant :

Action	Procédure
Affecter le raccourci à la commande sélectionnée et le supprimer de la commande à laquelle il était précédemment affecté	Cliquez sur **Accepter**.
Affecter le raccourci à la nouvelle commande et attribuer un autre raccourci clavier à la commande conflictuelle	Cliquez sur **Accepter** et **Aller au conflit**.

Pour rétablir les raccourcis clavier

Action	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**.
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 (macOS)

Action	Procédure
Ouvrir une combinaison de touches existante	Cliquez sur **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 à partir d'une combinaison existante	Cliquez sur **Nouveau**. Dans la boîte de dialogue **Nouveaux raccourcis**, entrez un nom pour la combinaison de touches dans la case **Enregistrer sous**, puis cliquez sur **Enregistrer**.
Enregistrer la combinaison de touches active	Cliquez sur **Enregistrer**. Dans la boîte de dialogue **Nouveaux raccourcis**, entrez un nom pour la combinaison de touches dans la case **Enregistrer sous**, puis cliquez sur **Enregistrer**.

Action	Procédure
Créer un résumé HTML de la combinaison de touches active	Cliquez sur **Exporter au format HTML**. Dans la boîte de dialogue **Nouveaux raccourcis**, entrez un nom dans la case **Enregistrer sous**, puis cliquez sur **Enregistrer**.
Supprimer la combinaison de touches active	Cliquez sur **Supprimer**.

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

Pour gérer les combinaisons de touches (Windows)

Action	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 à partir d'une combinaison existante	Cliquez sur le bouton **Nouveau à partir de** . Dans la boîte de dialogue **Nouveaux raccourcis**, entrez un nom pour la combinaison de touches dans la case **Nom du fichier**, puis cliquez sur **Enregistrer**.
Enregistrer la combinaison de touches active	Cliquez sur le bouton **Enregistrer la combinaison active** . Dans la boîte de dialogue **Nouveaux raccourcis**, entrez un nom pour la combinaison de touches dans la case **Nom du fichier**, puis cliquez sur **Enregistrer**.
Créer un résumé HTML de la combinaison de touches active	Cliquez sur le bouton **Créer un résumé HTML** . Dans la boîte de dialogue **Nouveaux raccourcis**, entrez un nom dans la case **Nom du fichier**, puis cliquez sur **Enregistrer**.
Supprimer la combinaison de touches active	Cliquez sur le bouton **Supprimer** .

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

Commandes de la boîte à outils

Nom de l'outil	Touche de raccourci
Outils de navigation et utilitaires	
Loupe	M
Main	G
Pivoter page	E
Divine proportion	,
grille de mise en page	/
Guides de perspective (ouvre la barre de propriétés)	.
Recadrer	C
Outils de dessin et de peinture	
Pinceau (traits à main levée)	B
Pinceau (traits droits)	V
Pot de peinture	K
Pipette	D
Sous-exposer	-
Surexposer	=
Duplicateur	;
Cachet	'
Gomme	N
Outils de sélection	
Rectangle de sélection	R
Ellipse de sélection	O

Nom de l’outil	Touche de raccourci
Lasso	L
Sélection polygonale	Maj + L
Baguette magique	W
Outils d’ajustement	
Ajusteur de calque	F
Ajusteur de sélection	S
Sélection de forme	H
Outils de création de formes vectorielles	
Plume	P
Main libre	Q
Texte	T
Outils de création de formes géométriques	
Forme rectangulaire	I
Forme ovale	J
Outils de modification de formes	
Ciseaux	Z
Ajouter un point	A
Convertir un point	Y
Supprimer un point	X
outil Transformation	

Nom de l'outil	Touche de raccourci
outil Transformation	**Option** + **Commande** + **T** (macOS) **Alt** + **Ctrl** + **T** (Windows)
Outils de symétrie	
Outil Symétrie	'
outil Kaléidoscope	**Maj** + '

Commandes des panneaux

Commande	macOS	Windows
Panneau de commandes de styles (Général ou Tous)	**Commande** + **B**	**Ctrl** + **B**
Couleurs	**Commande** + **1**	**Ctrl** + **1**
Mélangeur	**Commande** + **2**	**Ctrl** + **2**
Nuanciers	**Commande** + **3**	**Ctrl** + **3**
Calques	**Commande** + **4**	**Ctrl** + **4**
Canaux	**Commande** + **5**	**Ctrl** + **5**
Source de la réplique	**Commande** + **6**	**Ctrl** + **6**
Navigation	**Commande** + **7**	**Ctrl** + **7**
Motifs	**Commande** + **8**	**Ctrl** + **8**
Papiers	**Commande** + **9**	**Ctrl** + **9**

Options du menu Corel Painter (macOS)

Commande	macOS
Préférences ▶ Général	**Commande** + ,
Préférences ▶ Sensibilité à la pression et à la vitesse	**Commande** + **Maj** + ,
Préférences ▶ Personnaliser les touches	**Commande** + **Option** + ,

Commande	macOS
Masquer Corel Painter 2020	Commande + H
Masquer les autres	Commande + Option + H
Quitter	Commande + Q

Commandes du menu Fichier

Commande	macOS	Windows
Nouveau	Commande + N	Ctrl + N
Ouvrir	Commande + O	Ctrl + O
Fermer	Commande + W	Ctrl + W
Enregistrer	Commande + S	Ctrl + S
Enregistrer sous	Maj + Commande + S	Maj + Ctrl + S
Enregistrement itératif	Commande + Option + S	Ctrl + Alt + S
Envoi d'une image par courrier électronique	Option + Commande + E	Alt + Ctrl + E
Format d'impression	Maj + Commande + P	Maj + Ctrl + P
Imprimer	Commande + P	Ctrl + P
Quitter (Windows)		Ctrl + Q

Commandes du menu Édition

Commande	macOS	Windows
Annuler	Commande + Z	Ctrl + Z
Rétablir	Commande + Y	Ctrl + Y
Atténuer	Commande + Maj + F	Ctrl + Maj + F
Couper	Commande + X	Ctrl + X
Copier	Commande + C	Ctrl + C
Copie fusionnée	Commande + Option + C	Maj + Ctrl + C

Commande	macOS	Windows
Coller	Maj + Commande + V	Maj + Ctrl + V
Coller sur place	Commande + V	Ctrl + V
Remplir	Commande + F	Ctrl + F
Transformation manuelle	Option + Commande + T	Alt + Ctrl + T
Préférences ▸ Général		Ctrl + ,
Préférences ▸ Sensibilité à la pression et à la vitesse		Maj + Ctrl + ,
Préférences ▸ Personnaliser les touches		Ctrl + Alt + ,

Commandes du menu Zone de travail

Commande	macOS	Windows
Redimensionner	Maj + Commande + R	Maj + Ctrl + R
Papier calque	Commande + T	Ctrl + T
Afficher/Masquer les règles	Commande + R	Ctrl + R
Symétrie ▸ Mode symétrie	Option + Commande + M	Ctrl + Alt + M
Symétrie ▸ Afficher/Masquer les symétries	Maj + Commande + M	Ctrl + Maj + M
Symétrie ▸ Mode kaléidoscope	Commande + K	Ctrl + K
Symétrie ▸ Afficher/Masquer les plans kaléidoscopes	Commande + Maj + K	Ctrl + Maj + K
Afficher/Masquer les guides	Commande + ;	Ctrl + ;
Magnétiser les guides	Maj + Commande + ;	Maj + Ctrl + ;
Afficher/Masquer la grille	Commande + ‘	Ctrl + ‘
Paramètres de gestion des couleurs	Option + Commande + K	Alt + Ctrl + K

Commandes du menu Calques

Commande	macOS	Windows
Nouveau calque	Commande + Maj + N	Ctrl + Maj + N
Sélectionner tous les calques	Commande + Maj + 1	Ctrl + Maj + 1
Associer	Commande + G	Ctrl + G
Dissocier	Commande + U	Ctrl + U
Unifier	Commande + E	Ctrl + E
Sécher le calque aquarelle numérique	Commande + Maj + L	Ctrl + Maj + L

Commandes du menu Sélection

Commande	macOS	Windows
Tous	Commande + A	Ctrl + A
Aucun	Commande + D	Ctrl + D
Inverser	Commande + I	Ctrl + I
Resélectionner	Maj + Commande + D	Maj + Ctrl + D
Masquer le contour	Maj + Commande + H	Maj + Ctrl + H
Ouvrir la sélection	Maj + Commande + G	Maj + Ctrl + G

Commandes du menu Formes

Commande	macOS	Windows
Joindre les points	Maj + J	Maj + J
Dupliquer	Commande +]	Ctrl +]
Attributs de forme	Commande + [	Ctrl + [

Commandes du menu Effets

Commande	macOS	Windows
Dernier effet	Commande + /	Ctrl + /
Avant dernier effet	Commande + Option + /	Ctrl + Alt + /

Commande	macOS	Windows
Tonalité ▶ Régler les couleurs	Maj + Commande + A	Ctrl + Maj + A
Tonalité ▶ Luminosité/Contraste	Maj + Commande + B	Ctrl + Maj + B
Tonalité ▶ Égaliser	Maj + Commande + E	Ctrl + Maj + E
Tonalité ▶ Négatif	Maj + Commande + I	Ctrl + Maj + I

Commandes du menu Fenêtre

Commande	macOS	Windows
Panneaux	Tab	Tab
Agrandir	Commande + signe plus	Ctrl + signe plus
Zoom arrière	Commande + signe moins	Ctrl + signe moins
Ajuster la taille	Commande + 0	Ctrl + 0
Taille réelle	Commande + Option + 0	Ctrl + Alt + 0
Masquer l'interface utilisateur de l'application	Tab	Tab
Masquer les panneaux	Maj + Tabulation	Maj + Tabulation
Affichage document unique	Commande + M	Ctrl + M

Commandes du menu Aide

Commande	macOS	Windows
Aide de Corel Painter 2020	F1	F1

Navigation à l'écran

Commande	macOS	Windows
Faire défiler l'image avec l'outil Main	Barre d'espacement	Barre d'espacement
Centrer l'image	Barre d'espacement + clic	Barre d'espacement + clic
Agrandir	Barre d'espacement + Commande + clic	Barre d'espacement + Ctrl + clic

Commande	macOS	Windows
Zoom arrière	Barre d'espacement + Commande + Option + clic	Barre d'espacement + Ctrl + Alt + clic
Rotation de l'image	Barre d'espacement + Option + faire glisser	Barre d'espacement + Alt + faire glisser
Contraindre la rotation à 90°	Maj + Option + barre d'espacement + faire glisser	Barre d'espacement + Alt + Maj + faire glisser
Orienter l'écran selon la vue par défaut	Maj + Option + clic	Maj + Alt + clic

Navigation dans les panneaux

Commande	macOS	Windows
Faire défiler le contenu du panneau	Option + clic + faire glisser	Alt + clic + faire glisser
Développer/réduire tous les panneaux	Maj + clic sur le triangle Ouvrir/Fermer	Maj + clic sur le triangle Ouvrir/Fermer

Commandes des menus de panneau

Commande	macOS	Windows
Panneau Calques		
Nouveau calque	Commande + Maj + N	Ctrl + Maj + N
Associer les calques	Commande + G	Ctrl + G
Dissocier les calques	Commande + U	Ctrl + U
Regrouper les calques	Commande + E	Ctrl + E
Sélectionner tous les calques	Commande + Maj + 1	Ctrl + Maj + 1
Calque Sécher le plan aquarelle numérique	Commande + Maj + L	Ctrl + Maj + L
Panneau Couleurs		
Basculer entre couleur primaire et couleur secondaire	Maj + S	Maj + S
Palette standard	Maj + O	Maj + O

Commande	macOS	Windows
Couleur de la réplique	U	U
Panneau Mélangeur		
Lorsque l'outil Appliquer la couleur ou Mélanger les couleurs est actif		
outil Panoramique	Barre d'espacement	Barre d'espacement
Outil Zoom (agrandir)	Commande + barre d'espacement	Ctrl + barre d'espacement
Outil Zoom (zoom arrière)	Commande + barre d'espacement + Option	Ctrl + barre d'espacement + Alt
Panneau Canaux		
Effacer	Commande + Maj + U	Ctrl + Maj + U
Panneau Dégradés		
Éditeur de dégradé	Commande + Maj + E	Ctrl + Maj + E

Outils pinceau

Commande	macOS	Windows
Options de style		
Pipette	Option	Alt
Ajusteur de calque	Commande	Ctrl
Redimensionner le pinceau	Option + Commande	Alt + Ctrl
Augmenter la taille du pinceau par incréments	]	]
Réduire la taille du pinceau par incréments	[	[
Contraindre à 45 degrés	Maj	Maj
Régler l'opacité par incréments de 10 %	Touches 1 à 0	Touches 1 à 0
Dessin à main levée	Maj + 1	Maj + 1
Dessiner à l'extérieur	Maj + 2	Maj + 2

Commande	macOS	Windows
Dessiner à l'intérieur	Maj + 3	Maj + 3
Charger un jet	Commande + L	Ctrl + L
Duplicateurs		
Source de la réplique	Option	Alt
Destination de la réplique	Option + Maj	Alt + Maj
Rétablir le lien avec la source de la réplique	Commande + Option + Créer une réplique	Ctrl + Alt + Créer une réplique
Couleurs		
Correction du gamma	Commande + Maj + K	Ctrl + Maj + K
Basculer entre couleur primaire et couleur secondaire	Maj + X	Maj + X
Dégradés		
Régler la spirale	Commande + Ajusteur d'angle	Ctrl + Ajusteur d'angle
Pot de peinture		
Limiter l'étendue du remplissage	Glissement	Glissement
Pipette	Option	Alt

Outils de sélection

Commande	macOS	Windows
Outils de sélection Rectangle, Ellipse et Lasso		
Contraindre à un carré ou un cercle	Maintenez enfoncée la touche **Maj** après avoir commencé à déplacer votre curseur.	Maintenez enfoncée la touche **Maj** après avoir commencé à déplacer votre curseur.

Commande	macOS	Windows
Ajouter à la sélection	Maj	Maj
Supprimer de la sélection	Option	Alt

Baguette magique

Ajouter une couleur à la sélection	Maj + clic	Maj + clic
Ajouter des plages de couleurs à la sélection	Maj + faire glisser	Maj + faire glisser
Retirer une couleur de la sélection	Option + clic	Alt + clic
Retirer une plage de couleurs de la sélection	Option + faire glisser	Alt + faire glisser

Outils d'ajustement

Commande	macOS	Windows
Ajusteur de calque	**Commande** (sauf lorsque les outils de navigation à l'écran ou **Forme** sont sélectionnés)	**Ctrl** (sauf lorsque les outils de navigation à l'écran ou **Forme** sont sélectionnés)
Ajusteur de sélection	**Commande** (lorsque les outils **Sélection** sont sélectionnés)	**Ctrl** (lorsque les outils **Sélection** sont sélectionnés)
Outil Sélection de forme	**Commande** (lorsque les outils **Forme** sont sélectionnés)	**Ctrl** (lorsque les outils **Forme** sont sélectionnés)

Ajusteur de calque

Dupliquer	Option + faire glisser	Alt + faire glisser
Supprimer calque	Commande + Maj + D	Ctrl + Maj + D
Déplacer le calque d'un pixel d'écran	Touches fléchées	Touches fléchées
Masquer/Afficher le contour	Commande + Maj + H	Ctrl + Maj + H

Commande	macOS	Windows
Attribuer la boîte de dialogue au calque actif	**Entrée**	**Entrée**
Régler l'opacité par incréments de 10 %	Touches **1** à **0**	Touches **1** à **0**
Sélectionner tous les calques	**Commande** + **Maj** + **Option** + **A**	Aucune
Désélectionner les calques	**Commande** + **Maj** + **Option** + **D**	Aucune
Mode Sélectionner/ Désélectionner	**Commande** + **Maj**	**Ctrl** + **Maj**

Ajusteur de sélection

Repositionner	Cliquer à l'intérieur de la sélection active et faire glisser	Cliquer à l'intérieur de la sélection active et faire glisser
Dupliquer	**Option** + **faire glisser**	**Alt** + **faire glisser**
Déplacer la sélection d'un pixel d'écran	**Touches fléchées** de la zone de travail	**Touches fléchées** de la zone de travail
Supprimer la sélection en cours	**Supprimer**	**Retour arrière**
Mode Sélectionner/ Désélectionner	**Maj**	**Maj**

Transformation manuelle

Déformer	**Option** + poignées d'angle	**Alt** + poignées d'angle
Déformer la perspective	**Commande** + **Option** + poignées d'angle	**Ctrl** + **Alt** + poignées d'angle
Redimensionner	Poignées d'angle	Poignées d'angle
Redimensionner en gardant les proportions	**Maj** + poignées d'angle	**Maj** + poignées d'angle
Redimensionner une seule dimension	Poignées latérales	Poignées latérales

Commande	macOS	Windows
Pivoter	**Commande** + poignées d'angle	**Ctrl** + poignées d'angle
Incliner	**Commande** + poignées latérales	**Ctrl** + poignées latérales

Outils de forme

Commande	macOS	Windows
Basculer entre les outils de sélection de forme	**Commande**	**Ctrl**

Outils de création de formes vectorielles

Commande	macOS	Windows
Plume		
Ajouter au point actif	Cliquer sur le dernier point	Cliquer sur le dernier point
Main libre		
Ajouter au point d'extrémité actif	Cliquer et faire glisser depuis le point d'extrémité	Cliquer et faire glisser depuis le point d'extrémité

Outils de création de formes géométriques

Commande	macOS	Windows
Rectangle		
Contraindre à un carré	**Maj** + **clic**	**Maj** + **clic**
Cercle		
Contraindre à un cercle	**Maj** + **clic**	**Maj** + **clic**

Outil Sélection de forme

Commande	macOS	Windows
Sélection directe		

Commande	macOS	Windows
Sélectionner le point de départ d'une forme	Origine	Origine
Sélectionner le point final d'une forme	Fin	Fin
Sélectionner le point précédent d'une forme	Page préc.	Page préc.
Sélectionner le point suivant d'une forme	Page suiv.	Page suiv.
Déplacer le tracé d'un pixel d'écran	Touches fléchées	Touches fléchées
Supprimer la forme sélectionnée (fermée)	Supprimer	Retour arrière

Animation

Commande	macOS	Windows
Première image de la séquence	Origine	Origine
Dernière image de la séquence	Fin	Fin
Image suivante	Page préc.	Page préc.
Image précédente	Page suiv.	Page suiv.
Arrêt à l'image en cours	Option + Arrêt	Alt + Arrêt
Arrêt et retour à l'image de départ en cours	Commande + .	Ctrl + .

Éclairage

Commande	macOS	Windows
Gestionnaire d'éclairages	Maj + Commande + L	Maj + Ctrl + L

Outils de sélection de calques

Commande	macOS	Windows
Associer	**Commande** + **G**	**Ctrl** + **G**
Dissocier	**Commande** + **U**	**Ctrl** + **U**

Mosaïques

Commande	macOS	Windows
Prélever la couleur du carreau	**Option** + **clic** sur le carreau	**Alt** + **clic** sur le carreau
Prélever la forme du carreau	**Commande** + **clic** sur le carreau	**Ctrl** + **clic** sur le carreau
Supprimer le carreau	**Maj** + **clic** sur le carreau	**Maj** + **clic** sur le carreau
Sélectionner tous les carreaux	**A**	**A**
Désélectionner tous les carreaux	**D**	**D**
Modifier la couleur des carreaux sélectionnés et leur appliquer la couleur en cours	**C**	**C**
Appliquer la couleur en cours aux carreaux sélectionnés	**T**	**T**
Modifier la couleur des carreaux sélectionnés	**V**	**V**

Autres commandes

Commande	macOS	Windows
Ajouter la couleur actuelle au nuancier	**Commande** + **Maj** + **T**	**Ctrl** + **Maj** + **T**
Permuter les couleurs	**Maj** + **S**	**Maj** + **S**
Couleur de la réplique	**Commande** + **Maj** + **Y**	**Ctrl** + **Maj** + **Y**
Document suivant	Ctrl + Tabulation	
Document précédent	Ctrl + **Maj** + Tabulation	

Commande	macOS	Windows
Groupe enveloppant le plus serré	**Commande** + **Maj** + **Q**	**Ctrl** + **Maj** + **Q**
Désélectionner	**Commande** + **Maj** + **2**	**Ctrl** + **Maj** + **2**
Déplacer d'un pixel	**Touche fléchée**	**Touche fléchée**
Déplacer de quatre pixels	**Maj** + **Touche fléchée**	**Maj** + **Touche fléchée**
Mémoire	**Maj** + **I**	**Maj** + **I**
Zoom pixels réels	**Commande** + **Option** + **0**	**Ctrl** + **Alt** + **0**
Fermer toutes les fenêtres	**Commande** + **Maj** + **W**	**Ctrl** + **Maj** + **W**
Magnétiser la grille	**Commande** + **Option** + ****	**Ctrl** + **Alt** + ****
Activer/Désactiver le sélecteur de couleurs temporel épinglé	**Commande** + **Option** + **1**	**Ctrl** + **Alt** + **1**
Transformer la duplication	**Commande** + **Maj** + **Option** + **T**	**Ctrl** + **Alt** + **Maj** + **T**
Supprimer la sélection ou le point nodal	**Supprimer**	**Retour arrière**
Supprimer calque	**Commande** + **Supprimer**	**Ctrl** + **Retour arrière**
Guides de perspective : repositionner un point de fuite et ses lignes principales ensemble	Maintenez la touche **Maj** enfoncée et faites glisser le point de fuite vers une nouvelle position.	Maintenez la touche **Maj** enfoncée et faites glisser le point de fuite vers une nouvelle position.
Guides de perspective : repositionner tous les points de fuite et les lignes principales connexes ensemble	Maintenez enfoncées les touches **Commande** + **Maj** (macOS) ou **Ctrl** + **Maj** (Windows), puis faites glisser le point de fuite vers une nouvelle position.	Maintenez enfoncées les touches **Commande** + **Maj** (macOS) ou **Ctrl** + **Maj** (Windows), puis faites glisser le point de fuite vers une nouvelle position.



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 aérographes et des couteaux pour dessiner sur une toile ou une feuille de papier. Corel Painter permet de dessiner avec une variété infinie de styles.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Choix d'un flux de travail pour la peinture » (page 149)
- « Sensibilité à la pression et à la vitesse, et calibrage » (page 152)
- « Découverte des supports de peinture » (page 156)
- « Utilisation de la zone de travail et des calques » (page 156)
- « Affichage des images de référence » (page 157)
- « Effacement de la zone de travail » (page 158)
- « Configuration du pointeur de dessin » (page 158)
- « Utilisation d'un stylet ou d'une souris » (page 159)
- « Application de traits à main levée et de traits droits » (page 164)
- « Limitation, atténuation et annulation des traits » (page 165)
- « Alignement des traits sur des tracés et des formes » (page 166)
- « Traits à 360° » (page 167)
- « Effacement de certaines parties d'une image » (page 167)
- « Écoulement de matière » (page 168)
- « Mémorisation et répétition des traits » (page 168)
- « Référence : Troubleshooting » (page170)

Choix d'un flux de travail pour la peinture

Corel Painter propose une large gamme d'outils et de fonctionnalités qui vous permettent de créer une œuvre d'art originale. Les flux de travail Corel Painter couramment utilisés vous sont présentés à travers cette section. Elle vous indique également les rubriques d'aide susceptibles de vous procurer des informations détaillées sur chaque flux de travail.

Flux de travail 1 : Commencer à travailler sur une photo

Transformez en un rien de temps une photo numérique en peinture grâce aux puissants outils de duplication de Corel Painter.



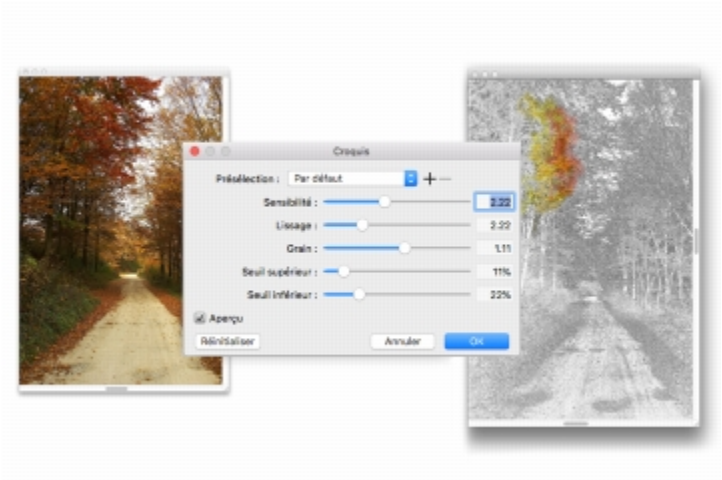
La photo (à gauche) a été dupliquée (à droite) pour pouvoir commencer à peindre.

Étape du flux de travail	Rubrique d'aide
1. Ouvrir une photo pour la peindre	« Ouverture et insertion des fichiers » à la page 103
2. Préparer une photo à la duplication	« Pour dupliquer une image à l'aide de la duplication rapide » à la page 194
3. Peindre la réplique	« Travail dans la réplique » à la page 191
4. Enregistrer la peinture photo	« Enregistrement et sauvegarde de fichiers » à la page 118

Il vous est également possible de créer une peinture photo à l'aide de la fonctionnalité Peinture automatique. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Peinture automatique de photos » à la page 182.

Flux de travail 2 : Commencer à partir d'un croquis

Corel Painter vous permet de créer rapidement un croquis à partir d'une photo, puis de l'utiliser comme guide pour appliquer une couleur. Pour conserver l'intégrité du croquis, appliquez la couleur aux calques et non pas directement au croquis. Par ailleurs, selon l'effet désiré, l'utilisation de calques vous donne la possibilité d'incorporer les marquages du croquis dans l'image finale. Si vous préférez que le croquis n'apparaisse pas dans l'image finale, vous pouvez le supprimer en effaçant le contenu de la zone de travail. Une fois l'opération terminée, vous pouvez déposer les calques dans la zone de travail.



La photo (à gauche) a été transformée en croquis (à droite) pour pouvoir commencer à peindre.

Flux de travail	Rubrique d'aide
1. Choisir une photo	« Ouverture et insertion des fichiers » à la page 103
2. Convertir une photo en croquis	« Application de l'effet Croquis » à la page 726
3. Créer un calque	« Création et suppression de calques » à la page 596
4. Appliquer les traits au calque	« Peinture sur des calques » à la page 613
5. Effacer la zone de travail	« Effacement de la zone de travail » à la page 158
6. Déposer des calques dans la zone de travail	« Dépôt de calques sur la zone de travail » à la page 612

Flux de travail 3 : Commencer à travailler sur une zone de travail vierge

Vous pouvez commencer un tout nouveau projet en choisissant une texture de papier et un style puis en appliquant les couleurs à la zone de travail.



Commencez avec une zone de travail vierge (à gauche) et faites appel à votre imagination. Aidez-vous des outils Corel Painter pour créer votre œuvre d'art.

Flux de travail	Rubrique d'aide
1. Choisir une texture de papier	« Application d'une texture de papier » à la page 171
2. Choisir un style	« Sélection, gestion et création de styles » à la page 311
3. Choisir une couleur	« Sélection d'une couleur dans le panneau Couleurs » à la page 246
4. Appliquer les traits à la zone de travail	« Application de traits à main levée et de traits droits » à la page 164

Sensibilité à la pression et à la vitesse, et calibrage

Lorsque vous dessinez avec un outil de dessin traditionnel, la pression exercée détermine la densité et la largeur des traits. À l'aide d'un stylet sensible à la pression, Corel Painter vous offre le même type de contrôle. Chaque artiste se distingue par la force et la pression qu'il applique à ses traits. Par conséquent, il vous est possible d'adapter les styles Corel Painter à la force de votre main à l'aide des préférences **Sensibilité à la pression et à la vitesse**. Vous pouvez également adapter un style précis à votre force en utilisant les options **Calibrage du style**.

Réglage de la sensibilité à la pression et à la vitesse pour toutes les variantes de style

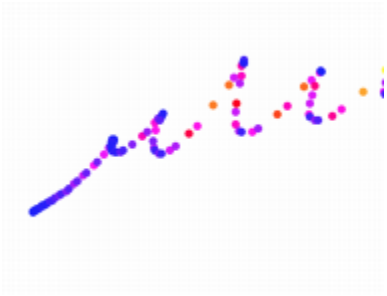
La **sensibilité à la pression et à la vitesse** est particulièrement utile pour les artistes au toucher léger. Si un tracé léger ne laisse apparaître aucune couleur, utilisez la préférence **Sensibilité à la pression et à la vitesse** pour augmenter la sensibilité du programme. Corel Painter enregistre d'une session à l'autre la valeur de la préférence **Sensibilité à la pression et à la vitesse**. La dernière valeur de sensibilité définie est donc utilisée comme valeur par défaut au prochain démarrage de l'application.

Les changements brusques de densité et de largeur de vos traits indiquent que vous devez ajuster vos préférences de **Sensibilité à la pression et à la vitesse**.



En haut : Changement brusque de la largeur du trait. En bas : Trait similaire avec ajustement de la sensibilité à la pression et à la vitesse.

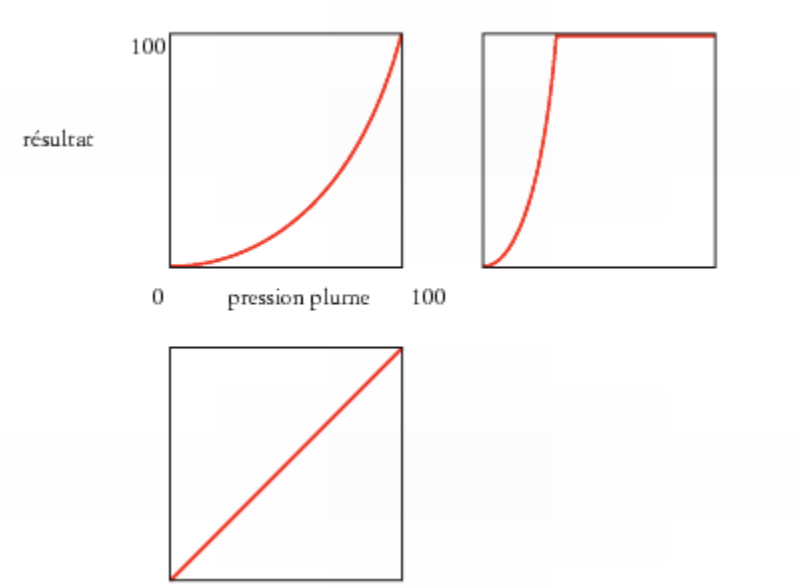
Pour régler la sensibilité à la pression et à la vitesse, le moyen le plus simple consiste à appliquer à la zone d'essai un trait ordinaire (ondulé par exemple). C'est à partir de ce trait que Corel Painter calcule les paramètres relatifs à la pression et à la vélocité de toutes les variantes de style. Toutefois, vous pouvez aussi spécifier des valeurs de pression et de vitesse.



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

Par ailleurs, Corel Painter offre des présélections de sensibilité à la pression et à la vitesse que vous pouvez sélectionner : **Par défaut**, **Existant**, et **Linéaire**.

Le graphique de la boîte de dialogue **Sensibilité à la pression et à la vitesse** montre comment l'augmentation de la pression du stylet affecte les traits (zone de « résultat » du graphique).



Graphiques des présélections Par défaut (en haut, à gauche), Existant (en haut, à droite) et Linéaire (en bas, à gauche)

Par défaut, les paramètres de sensibilité s'appliquent à toutes les variantes de style, mais vous pouvez également en limiter l'application à la variante de style actuelle.

Réglage du calibrage du style pour les variantes de style indépendantes

Les options **Calibrage du style** sont extrêmement utiles pour le réglage des variantes de style indépendantes. Modifiez la pression de votre trait sur la zone d'essai pour obtenir différents résultats. Par exemple, utilisez un toucher léger lorsque vous dessinez une esquisse à l'aide d'une variante de style de type crayon, mais exercez une pression plus forte si vous utilisez une variante de style de type peinture à l'huile. Corel Painter enregistre les paramètres de commandes **Calibrage du style** avec la variante de style, ainsi, quelle que soit la sensibilité que vous définissez, elle sera sélectionnée par défaut la prochaine fois que vous sélectionnerez cette variante de style. Si vous précisez la valeur du **calibrage du style** pour une variante, en plus de la valeur générale des préférences **Sensibilité à la pression et à la vitesse**, les paramètres **Calibrage du style** remplacent les préférences **Sensibilité à la pression et à la vitesse**.

Réglage manuel de la pression et de la vitesse

L'utilisation de la zone d'essai pour définir la valeur de la sensibilité à la pression et à la vitesse, ainsi que celle du calibrage, permet à Corel Painter de déduire les paramètres de pression et de vitesse qui vous conviennent. Vous pouvez toutefois régler manuellement ces paramètres. Par exemple, vous pouvez régler la pression du trait de façon à obtenir une gamme complète de pressions avec un toucher plus léger ou plus fort à l'aide des curseurs **Échelle** et **Grossissement**. Vous pouvez aussi régler la vitesse du trait de façon à obtenir une gamme complète de vitesses avec un trait plus lent ou plus rapide à l'aide des curseurs **Échelle** et **Grossissement**.

Pour être sûr que l'option de style prenne bien en compte ces paramètres, réglez le paramètre Expression sur **Pression** ou **Vitesse**. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Paramètres Expression » à la page 389.

Pour régler la sensibilité à la pression et à la vitesse

1 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- (macOS) Cliquez sur le menu **Corel Painter 2020** ▸ **Préférences** ▸ **Sensibilité à la pression et à la vitesse**.
- (Windows) Sélectionnez **Édition** ▸ **Préférences** ▸ **Sensibilité à la pression et à la vitesse**.

2 Dessinez un trait « normal » dans la zone d'essai.

Utilisez une pression et une vitesse qui vous conviennent pour dessiner ou peindre. Cette action permet au **Témoin de style** de déduire les paramètres relatifs à la vitesse et à la pression pour un style donné.

Si vous utilisez une tablette compatible Wacom, vous pouvez également appliquer des traits dans le document pour obtenir un aperçu du résultat et apporter les ajustements nécessaires.

Pour ajuster manuellement les réglages, suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau suivant :

Action	Procédure
Obtenir une gamme complète de pressions selon l'intensité du toucher	Dans la zone **Pression**, déplacez les curseurs **Échelle** et **Grossissement**.
Pour obtenir une gamme complète de vitesses selon la rapidité du mouvement	Dans la zone **Vitesse**, déplacez les curseurs **Échelle** et **Grossissement**.
Limiter la sensibilité à la variante de style actuelle	Cochez la case **Appliquer à la variante de style actuelle**.

Pour choisir une présélection de sensibilité

1 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- (macOS) Cliquez sur **Corel Painter 2020** ▸ **Préférences** ▸ **Sensibilité à la pression et à la vitesse**.
- (Windows) Sélectionnez **Édition** ▸ **Préférences** ▸ **Sensibilité à la pression et à la vitesse**.

2 Sélectionnez l'une des présélections suivantes dans la zone de liste **Élément prédéfini** :

- **Par défaut** : convient à la plupart des artistes. Cette présélection est également un bon point de départ pour des ajustements de la sensibilité.
- **Existant** : sensibilité par défaut de Corel Painter X3 et des versions antérieures
- **Linéaire** : les changements de pression affectent le trait de manière linéaire. Chaque petite variation de la pression modifie le trait.

Vous pouvez également

Enregistrer les paramètres de sensibilité en tant que présélection personnalisée	Réglez les paramètres désirés dans la boîte de dialogue **Sensibilité à la pression et à la vitesse**. Cliquez sur le bouton **Ajouter** . Dans la boîte de dialogue **Ajouter un élément prédéfini**, entrez un nom dans la zone de texte **Nom de l'élément prédéfini**.
Supprimer une présélection de sensibilité personnalisée	Sélectionnez la présélection dans la zone **Liste de présélections**, puis cliquez sur le bouton **Supprimer** .

Pour régler le calibrage du style

1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Pinceau** .

2 Cliquez sur le Sélecteur de styles dans la barre Sélecteur de styles.

3 Dans le panneau Bibliothèque de styles, cliquez sur une catégorie de style, puis sur une variante de style.

4 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Calibrage du pinceau**.

5 Cochez la case **Activer le calibrage du style**.

6 Cliquez sur le bouton **Définir les paramètres de calibrage du style** .

7 Dessinez un trait « normal » dans la zone d'essai.

Utilisez une pression et une vitesse qui vous conviennent pour dessiner ou peindre. Cette action permet au **Témoin de style** de déduire les paramètres relatifs à la vitesse et à la pression pour un style donné.

Pour ajuster manuellement les réglages, suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau suivant :

Action	Procédure
Obtenir une gamme complète de pressions selon l'intensité du toucher	Réglez les curseurs **Pression maxi** et **Effet pression**.
Pour obtenir une gamme complète de vitesses selon la rapidité du mouvement	Réglez les curseurs **Vitesse maxi.** et **Effet vitesse**.

Découverte des supports de peinture

Corel Painter met à votre disposition une grande variété de supports à appliquer à la zone de travail. Par exemple, vous pouvez utiliser un style pour appliquer les couleurs directement à partir d'un panneau de couleurs, ou appliquer une couleur que vous aurez préalablement mélangée dans le Canevas de mélangeur. Il est aussi possible de peindre à l'aide d'un dégradé, d'un motif ou d'une réplique.

La liste ci-après énumère les supports que vous pouvez appliquer à la zone de travail ou au calque. Elle vous indique également la rubrique d'aide connexe.

Support	Pour plus d'informations
Couleur	« Sélection d'une couleur dans le panneau Couleurs » à la page 246
Canevas de mélangeur	« Exploration du panneau Mélangeur et des commandes de mélange » à la page 256
Bicolore	« Création de traits bicolores » à la page 255
Dégradés	« Application de dégradés » à la page 765
Motifs	« Peinture avec motifs » à la page 753
Duplicateurs	« Travail dans la réplique » à la page 191

Utilisation de la zone de travail et des calques

Corel Painter vous propose deux choix : peindre directement sur la zone de travail en appliquant des traits ou créer un calque sur lequel appliquer les traits. L'utilisation des calques vous permet de protéger la zone de travail de toute modification indésirable. Tout calque sélectionné dans le panneau Calques devient la cible de vos traits. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Initiation aux calques » à la page 592.

Le rendu de vos traits dépend des conditions suivantes :

- La catégorie de style (ou outil de dessin) sélectionnée
- La variante de style sélectionnée dans la catégorie

- Les options de style définies comme la taille du pinceau, l'opacité et les caractéristiques de pénétration de la couleur dans la texture du papier
- La texture du papier
- La couleur, le dégradé ou le motif sélectionné
- La méthode d'application

Le style Aquarelle vous permet de peindre uniquement sur un calque Aquarelle. De même, lorsque vous utilisez un style Encre liquide, vous pouvez uniquement peindre sur un calque Encre liquide. Pour plus d'informations, voir les rubriques « Utilisation du calque Aquarelle » à la page 482 et « Utilisation des styles Encre liquide » à la page 575.

Si vous essayez de peindre sur une forme, un calque dynamique ou un calque de référence, vous devez convertir la forme ou le calque en un calque standard afin que vos traits soient acceptés.

Vous pouvez également sélectionner un canal ou un masque de calque comme cible de vos traits. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Création et copie de canaux » à la page 631 ou « Création et suppression de masques de calque » à la page 623.

Lorsqu'une sélection est active, les traits que vous tracez y sont confinés par défaut. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Sélections et transformations » à la page 641.

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 est complexe et retarde l'apparition des traits à l'écran. Ce délai ne vous empêche pas de tracer d'autres traits et, bien que l'apparition des traits soit quelque peu tardive, vous ne courez aucun risque de perte de données.

Affichage des images de référence

Corel Painter vous permet d'ouvrir la photo ou l'image modèle que vous souhaitez référencer dans une peinture à l'aide du panneau **Image de référence**.



Exemple d'affichage d'une image dans le panneau Image de référence et de son utilisation comme modèle dans une peinture

Vous pouvez repositionner ou agrandir l'image de référence tout en restant concentré sur votre peinture. Vous pouvez en outre prélever directement une couleur dans l'image de référence et l'appliquer à votre peinture. Lorsque vous prévoyez de n'utiliser les images de référence que pour des prélèvements de couleur, ouvrez directement ces images dans le panneau **Mélangeur**. Cette technique vous permettra d'effectuer des prélèvements et de combiner les couleurs. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Ouverture des images dans le panneau Mélangeur » à la page 260.

Nous vous conseillons d'utiliser des images de référence de 1 600 X 1 600 pixels au maximum. Vous pouvez ouvrir les images de référence enregistrées dans les formats de fichier suivants : JPG, PNG, RIFF et PSD.

Pour afficher une image de référence

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Image de référence**.

2 Dans le panneau **Image de référence**, cliquez sur le bouton **Ouvrir une image de référence** .

3 Dans la boîte de dialogue **Ouvrir une image de référence**, repérez le fichier que vous souhaitez ouvrir.

4 Cliquez sur **Ouvrir**.

Lorsque vous ouvrez des fichiers RIFF, TIFF et PSD contenant des calques dans le panneau **Image de référence**, tous les calques sont aplatis.

Pour déplacer une image de référence

1 Dans le panneau **Image de référence**, cliquez sur l'outil **Main** .

2 Faites glisser l'image vers sa nouvelle position dans la fenêtre **Image de référence**.

Pour effectuer un zoom avant ou arrière dans une image de référence

1 Dans le panneau **Image de référence**, cliquez sur l'outil **Loupe** .

2 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pour effectuer un zoom avant, cliquez dans la fenêtre **Image de référence**.
- Pour effectuer un zoom arrière, maintenez la touche **Commande** (macOS) ou **Ctrl** (Windows) enfoncée, puis cliquez dans la fenêtre **Image de référence**.

Pour prélever une couleur dans une image de référence

1 Dans le panneau **Image de référence**, cliquez sur l'outil **Pipette** .

2 Placez le curseur sur la couleur que vous souhaitez prélever, puis cliquez.

L'échantillon du nuancier est mis à jour et affiche la couleur sélectionnée.

Effacement de la zone de travail

Vous pouvez nettoyer la zone de travail en effaçant son contenu. Le fait d'effacer le contenu de la zone de travail ne supprime pas la zone de travail elle-même, mais uniquement son contenu. Corel Painter ne permet pas de supprimer la zone de travail.

Pour effacer la zone de travail

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Calques**.

2 Dans le panneau **Calques**, cliquez sur **Zone de travail** pour la sélectionner.

3 Cliquez sur **Sélectionner** ▸ **Tout**.

4 Cliquez sur **Édition** ▸ **Effacer**.

Configuration du pointeur de dessin

Vous pouvez choisir un type de curseur de dessin, préciser si vous voulez voir le pinceau fantôme amélioré ou une icône lorsque vous peignez, mais aussi spécifier un certain nombre de paramètres pour l'icône du curseur de dessin (forme, couleur et orientation de l'icône,

par exemple). Pour plus d'informations sur la modification de l'aspect du curseur pinceau, reportez-vous à la rubrique « Préférences en matière de curseur pinceau » à la page 885.

Utilisation d'un stylet ou d'une souris

Dans l'ensemble, un stylet permet de bénéficier d'un meilleur contrôle et de plus d'interactivité qu'une souris, car il vous procure une expérience de peinture numérique plus réactive : grâce au stylet, votre main et votre pinceau fonctionnent à l'unisson. Tandis qu'une souris est l'outil idéal pour pointer, elle n'est pas particulièrement pratique pour la peinture. Une souris ne peut se déplacer que sur une surface plate en deux dimensions. Un stylet de tablette, au contraire, est sensible aux mouvements de votre poignet, de votre main et de votre bras. Cela vous offre une sensation authentique, une grande précision et un véritable contrôle.

Corel Painter vous permet de produire des traits réalistes qui s'atténuent ou s'accentuent ; qui changent de taille, d'opacité et d'angle ; et qui s'inscrivent selon les données de saisie du stylet (vitesse, direction, pression, molette de l'aérographe, inclinaison et orientation, par exemple).

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'aérographe, l'inclinaison et l'orientation. Pour plus d'informations sur l'association de paramètres de styles aux caractéristiques d'un stylet, voir « Paramètres Expression » à la page 389.

Si vous n'avez pas de stylet, réglez la souris de façon à simuler les paramètres de la pression, de l'inclinaison, de l'orientation et de la molette du stylet. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Options de la zone Souris » à la page 454.

Pression

De nombreux pinceaux Corel Painter répondent à la pression du 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 aérographes de Corel Painter réagissent également au réglage de la molette d'un aérographe Wacom Intuos, qui permet de définir la quantité d'encre vaporisée.



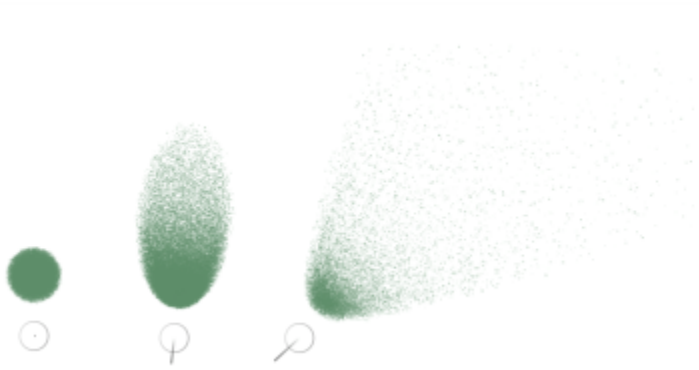
Lorsque vous utilisez un stylet ou une plume sensible à la pression, la pression exercée conditionne l'opacité et la largeur des traits. Variantes de pinceau : (à gauche) Vigne douce, « SUPPORT DUR - Fusain » (page 382) ; (au milieu), Soie biseautée réaliste 2, « Aquarelle réaliste » (page 365) ; (à droite) - Carte de flux pochoir - Crayon 2B réaliste, « Plumes et crayons » (page 363)

Théoriquement, une souris ne dispose d'aucune information relative à la pression, car ses boutons sont soit « actifs » (bouton appuyé), soit « inactifs » (bouton relâché). Grâce à Corel Painter, vous pouvez toutefois simuler la pression d'un stylet. 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.

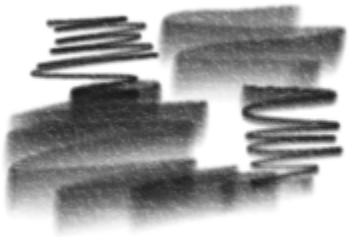
Inclinaison

Certaines variantes de pinceau, comme la variante **Plat humide gras** de la catégorie **Huiles**, tiennent compte de l'inclinaison (verticalité) du stylet.

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



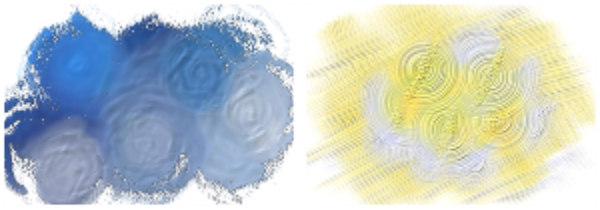
Exemple d'une variante d'aérographe (Grossier, Peinture - « Aérographes » (page 333)) tenant compte de l'inclinaison. (à gauche) Le stylet est perpendiculaire à la tablette, (au milieu et à droite) divers degrés d'inclinaison produisent différentes marques.



Trait avec une variante de crayon, Crayon 6B tendre réaliste (« Plumes et crayons » (page 363)). La largeur de la marque varie lorsque vous changez l'inclinaison du stylet. Lorsque vous maintenez le stylet droit, vous obtenez une ligne fine ; lorsque vous commencez à incliner le stylet, la ligne s'épaissit.

Orientation

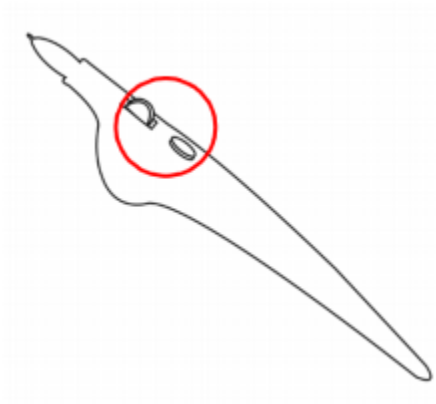
L'orientation de la plume (sens dans lequel le stylet est dirigé) vous permet d'utiliser la direction dans laquelle le stylet incliné est tourné pour varier les marques de pinceau.



Exemples de traits affectés par l'orientation de la plume : (à gauche) Tremblement huiles texturé (« Peinture épaisse » (page 376)), (à droite) Pinceau éventail (« PEINTURE - Acryliques » (page 384))

Molette

Les aérographes de Corel Painter réagissent également au réglage de la molette d'un aérographe Wacom Intuos, qui permet de définir la quantité d'encre vaporisée.



Comme sur les vrais aérographes, la molette permet de gérer le débit ou la quantité de matière appliquée dans un trait effectué à l'aérographe.



Certains aérographes Corel Painter, tels que la variante Tremblement en jet épais (« Aérographes » (page 333)), réagissent à la molette du stylet.

Rotation du stylet

Si vous disposez d'un stylet à bout plat Art Pen Intuos prenant en charge la rotation à 360 degrés, vous pouvez varier vos traits en fonction de la rotation du stylet.



Lorsque vous faites pivoter le stylet Art Pen Intuos, le pinceau plat suit la rotation de la plume et vous pouvez créer des traits larges ou étroits.



Le point qui apparaît le long du cercle extérieur du pinceau fantôme amélioré indique la rotation de la plume.

Direction

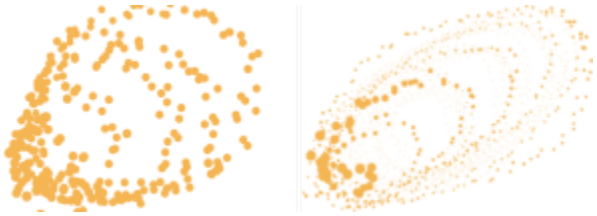
Les traits tiennent compte de la direction vers laquelle le stylet se déplace.



Échantillon de trait créé avec la variante Queue à fourrure de flux 2 (« Particules » (page 360)). Lorsque vous modifiez le tracé du trait, les poils changent de direction.

Vitesse

Les traits peuvent varier en fonction de la vitesse à laquelle le stylet se déplace sur la tablette.



Trait (variante Taches d'encre, « Plumes et crayons » (page 363)) à faible vitesse (à gauche) et à vitesse élevée (à droite)

Aléatoire

Vous pouvez régler les traits de manière aléatoire pour produire des résultats plus réalistes. Les petites irrégularités qui en résultent contribuent à ajouter une touche naturelle à l'œuvre.



Trait (variante Motifs-Taille-P, « Jet d'images » (page 352)) avec (à droite) et sans (à gauche) le paramètre Aléatoire

Source

Vous pouvez régler le trait en fonction de la luminance de la source dupliquée.



Trait avec la variante Motifs-Taille-P Angle-W (« Jet d'images » (page 352)). Une luminance plus élevée (proche du blanc) élargit le trait.

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

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **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.

5 Déplacez le curseur **Rotation**.

Une configuration à 360° simule un stylet effectuant une rotation de 360°.

Appliquez un trait dans la fenêtre du dessin à l'aide de la variante **Jet léger** de la catégorie **Aérographe** afin de constater les effets de la configuration de l'inclinaison.

Pour régler la molette d'une souris

1. Sélectionnez **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Général**.
2. Sélectionnez **Molette** dans la zone de liste **Expression**.
3. Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Souris**.
4. Déplacez le curseur **Molette**.

   La valeur 90 % indique que, si vous utilisiez un stylet, il serait perpendiculaire à la tablette.

Application de traits à main levée et de traits droits

Vous avez le choix entre le dessin à main levée et la création de traits droits.

Pour dessiner n'importe quelle forme, dans n'importe quel sens, dessinez un trait à main levée. Le trait suit votre mouvement.



Faire glisser pour créer des traits à main levée

Lorsque vous tracez un trait droit, Corel Painter relie les points à l'aide d'une ligne droite.



Pour créer un trait droit, cliquez pour ajouter le premier point, puis cliquez ou faites glisser pour générer le trait.

Pour dessiner à main levée

1. Dans la barre de propriétés Styles, cliquez sur le bouton **Traits à main levée** .
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 Styles, 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 sur la zone de travail.

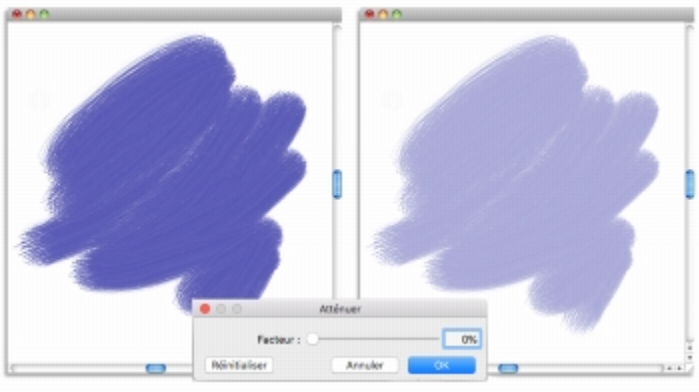
   Corel Painter relie tous les points à l'aide d'une ligne droite.
5 Pour interrompre une ligne, effectuez l'une des opérations suivantes :
   - Appuyez sur la touche **Retour** (macOS) ou sur **Entrée** (Windows) pour fermer le polygone. Le dernier point est relié au premier par une ligne droite.
   - Cliquez sur le bouton **Traits à main levée** pour revenir au mode Traits à main levée sans fermer le polygone.
6 Appuyez sur la touche **V** pour achever le polygone en cours sans le fermer. Vous pouvez alors en dessiner un autre.
7 Dessinez dans la zone de travail.

Vous pouvez aussi tracer une ligne droite en maintenant la touche **Maj** enfoncée pendant que vous déplacez la souris sur la zone de travail.

Limitation, atténuation et annulation des traits

Limitez vos traits à une ligne droite à l'aide du mode de dessin Traits à main levée. L'angle du tracé dépend de l'orientation du trait.

Vous pouvez également générer des traits moins opaques, ou plus translucides, en atténuant le trait.



Dans cet exemple, un trait a été appliqué à la zone de travail (à gauche) puis une atténuation a été appliquée au trait (à droite) à l'aide de la boîte de dialogue Atténuer (au milieu).

En outre, vous pouvez annuler un trait. Pour contrôler le nombre de traits indépendants à annuler, voir « Préférences en matière de performances » à la page 888.

Pour contraindre des traits à main levée

- Maintenez la touche **Maj.** enfoncée lorsque vous faites glisser le pointeur.

Pour atténuer un trait

1 Sélectionnez **Édition** ▸ **Atténuer**.

2 Faites glisser le curseur **Facteur**.

La fenêtre **Aperçu** affiche le résultat de votre sélection.

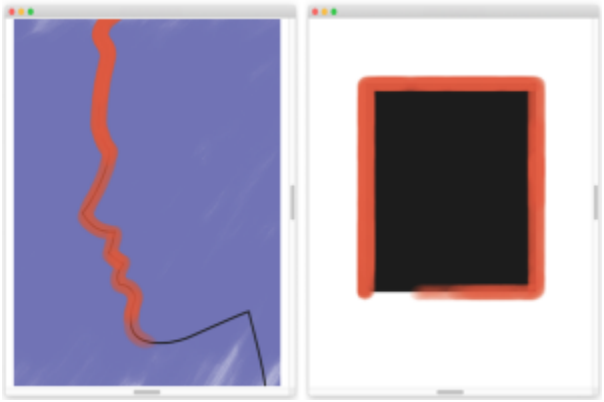
Pour annuler un trait

- Cliquez sur **Édition** ▸ **Annuler Trait**.

Pour annuler un trait, vous pouvez également appuyer sur les touches **Commande** +Z (macOS) ou **Ctrl** +Z (Windows).

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. Pour que l'alignement automatique soit possible, vous devez déterminer la zone de tolérance (la proximité du trait par rapport au tracé ou à la forme). Si le trait se trouve dans la zone de tolérance, il s'aligne sur le tracé ou sur la forme. S'il se trouve en dehors de la zone de tolérance, aucun trait n'est appliqué.



Il est possible d'aligner les traits sur les tracés (à gauche) et sur les formes (à droite).

Pour aligner un trait sur un tracé ou une forme

1 Cliquez sur le Sélecteur de styles dans la barre Sélecteur de styles.

2 Dans le panneau Bibliothèque de styles, sélectionnez une catégorie de style et une variante de style.

3 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Aligner 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 calque sélectionné.

Pour définir la zone de tolérance d'alignement des traits

1 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- (macOS) Cliquez sur le menu **Corel Painter 2020**▸ **Préférences**
- (Windows) **Édition** ▸ **Préférences**

2 Dans la liste de catégories **Préférences**, cliquez sur **Général**.

3 Entrez un nombre dans le champ **Aligner le pinceau à la tolérance du tracé**.

La zone de tolérance est mesurée en pixels et doit être comprise entre 1 et 999.

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 exploiter pour la création de traits à 360°.

Effacement de certaines parties d'une image

Vous pouvez effacer une partie de votre image à l'aide de l'outil **Gomme** ou du style Gomme. Corel Painter vous permet de personnaliser entièrement l'outil **Gomme** à l'aide de la barre de propriétés ou du panneau **Général**. Par exemple, sur la barre de propriétés, vous pouvez ajuster la largeur des traits, contrôler l'opacité des zones effacées et sélectionner un grand nombre de profils de forme. L'opacité et la taille peuvent être liées à la pression du stylet ou déterminées par une valeur fixe. Pour en savoir plus sur les options que vous pouvez définir dans le panneau **Général**, reportez-vous à la section « Options de la zone Général » à la page 394.



Vous pouvez choisir un profil de forme pour un trait avec des bords plus durs (à gauche) ou plus doux (à droite).

Pour effacer une zone d'une image

1 Dans le panneau **Calques**, sélectionnez le calque à effacer.

2 Choisissez l'outil **Gomme** dans la boîte à outils.

3 Suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau suivant.

Action	Procédure
Définir la taille	Dans la barre de propriétés, saisissez une valeur dans la zone **Taille** ou réglez le curseur de **Taille**. **Astuce** : Pour lier la taille à une expression, cliquez sur le bouton du menu contextuel **Taille**, puis choisissez une option dans la zone de liste **Expression**. Pour plus d'informations sur les commandes de taille, reportez-vous à la rubrique « Options Taille » à la page 412.
Définir l'opacité	Dans la barre de propriétés, saisissez un pourcentage dans la zone **Opacité** ou déplacez le curseur **Opacité**.

Action	Procédure
	Astuce : Pour lier l'opacité à une expression, cliquez sur le bouton du menu contextuel **Opacité** , puis choisissez une option dans la zone de liste **Expression**. Pour plus d'informations sur les commandes d'opacité, reportez-vous à la rubrique « Réglage de l'opacité » à la page 405.
Choisir un profil de forme	Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Profil de la forme**.

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 qu'elle s'achève.

Il est également possible d'effacer les zones d'une image en choisissant l'outil **Pinceau** dans la boîte à outils, puis la catégorie de style **Gommes** dans le sélecteur Catégorie de style du Sélecteur de styles. Pour plus d'informations sur les styles Gomme et une liste d'exemples de traits, reportez-vous à la section « Gommes » à la page 348.

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 aérographes. Pour procéder à un écoulement de matière, vous pouvez également appliquer le style sélectionné tout en marquant une pause.



Avec un aérographe, la peinture s'écoule lorsque vous interrompez le tracé pendant 1 seconde (à gauche), 4 secondes (au milieu) et 7 secondes (à droite).

Pour activer l'écoulement de matière

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Forme du pinceau** ▸ **Pas**.

2 Cochez la case **Dépôt continu**.

Lorsque l'option **Dépôt continu** est désactivée, il suffit de déplacer le pinceau (même légèrement) pour que la matière se dépose.

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 fenêtre du document. 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 utiliser des traits mémorisés grâce à la fonction **Répétition automatique**, qui insère le trait mémorisé de manière aléatoire.

Vous pouvez également enregistrer des traits mémorisés pour les réutiliser ultérieurement. Vous avez ainsi la possibilité de répéter vos 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.

Corel Painter est équipé d'un certain nombre de scripts de traits qui peuvent être activés indépendamment ou utilisés en conjonction avec un trait original. Lorsque vous utilisez un script de trait, tous les traits tracés à main levée sont affectés par les données de trait contenues dans le script. Il est ainsi possible d'imiter les fonctions d'une tablette et d'un stylet en utilisant une souris.

Pour mémoriser un trait

- Sélectionnez **Pinceaux** ▸ **Enregistrer le trait**.

  Le trait suivant sera alors enregistré.

Pour répéter un trait

1. Sélectionnez **Pinceaux** ▸ **Restituer le trait**.
2. Cliquez à l'endroit où 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. Pour désactiver la répétition, sélectionnez **Pinceaux** ▸ **Restituer le trait**.

Pour répéter un trait de façon aléatoire

- Sélectionnez **Pinceaux** ▸ **Répétition automatique**.

  Corel Painter répète le trait à des emplacements aléatoires jusqu'à ce que vous cliquiez.

Pour enregistrer un trait

1. Sélectionnez **Pinceaux** ▸ **Enregistrer le trait**.
2. Tapez un nom dans la boîte de dialogue **Enregistrer le trait**.

   Corel Painter ajoute ce trait à la liste des traits enregistrés.

Pour sélectionner un trait enregistré

- Sélectionnez **Pinceaux** ▸ **Traits**, puis choisissez un trait enregistré.

  Le trait sélectionné est utilisé lorsque vous répétez des traits ou lorsque vous utilisez les données du trait.

Pour utiliser des données de trait

1 Sélectionnez **Pinceaux** ▸ **Traits**, puis sélectionnez l'une des options suivantes :
   - **Pression** : permet de faire varier la pression du stylet dans un trait.
   - **Orientation 360 degrés** : permet d'orienter le stylet à 360°.
   - **Taille/Orientation** : permet de modifier la taille du profil d'embout et l'orientation du stylet dans un trait.
   - **Taille/Inclinaison** : permet de modifier la taille du profil d'embout et l'inclinaison du stylet dans un même trait.
   - **Atténuation/Fondu** : permet d'atténuer les extrémités d'un trait.
   - **Trait court** : permet de réduire la longueur d'un trait.
   - **Orientation** : permet de changer l'orientation du stylet dans un trait.

   Vous pouvez également baser les données des traits sur des traits déjà enregistrés.
2 Sélectionnez **Pinceaux** ▸ **Utiliser les données du trait**.
3 Dessinez des traits.

Référence : Troubleshooting

Cette rubrique présente certaines des raisons susceptibles d'empêcher l'apparition d'un trait :

- Couleur primaire : dans le panneau **Couleurs**, de quelle couleur est l'échantillon **Couleur primaire** (au premier plan) ? Cette couleur est-elle susceptible d'apparaître si vous l'appliquez dans l'image ? Si ce n'est pas le cas, cliquez sur l'échantillon **Couleur primaire**, puis définissez une couleur différente.
- Opacité : vérifiez le paramètre **Opacité** dans la barre de propriétés et, si nécessaire, réglez le curseur correspondant afin d'augmenter l'opacité.
- Méthode d'application : cette méthode décrit le comportement de base d'un style. Pour vérifier la méthode d'application, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Général**. Si vous utilisez une couleur claire sur un fond sombre, préférez la méthode **Recouvrement** afin que la couleur la plus claire soit visible.
- Mode dessin : si vous avez effectué une sélection, le mode de dessin détermine la partie de la sélection qui est protégée. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Choix de la zone protégée d'une sélection » à la page 656.

Pour obtenir d'autres conseils de dépannage, reportez-vous à la rubrique « Mes pinceaux ont cessé de fonctionner. » à la page 908.



Utilisation de la texture et du grain du papier

Avec les outils artistiques classiques, le résultat obtenu avec un instrument de dessin dépend de la texture de la surface sur laquelle vous l'appliquez. Corel Painter vous permet de maîtriser la texture de la zone de travail pour obtenir les résultats que vous attendriez d'un instrument de dessin classique sur une surface donnée : crayon sur du papier aquarelle, feutres sur du papier coton, craie sur un trottoir, etc. Vous pouvez également créer vos propres textures de papier et régler leur grain.

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 **Appliquer une 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 la rubrique « Options de la zone Général : Méthodes et sous-catégories » à la page400.

Cette section contient les rubriques suivantes :

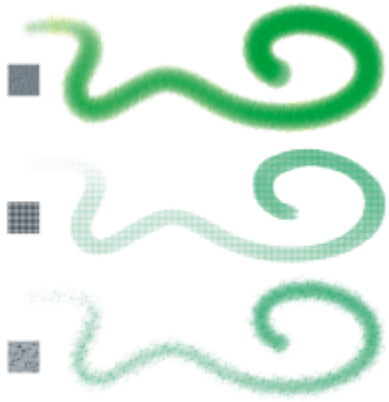
- « Application d'une texture de papier » (page 171)
- « Création et suppression de textures de papier » (page 172)
- « Gestion des textures de papier » (page 174)
- « Rotation d'une texture de papier » (page 174)
- « Inversion et mise à l'échelle du grain de papier » (page 174)
- « Contrôle de la luminosité et du contraste du grain du papier » (page 175)
- « Réglage de la direction et du comportement du grain » (page 176)

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

Application d'une texture de papier

Corel Painter vous permet d'appliquer une texture de papier à la zone de travail. D'une manière générale, la texture représente la rugosité ou la grosseur du grain d'une surface, des caractéristiques que l'on peut à la fois voir et sentir au toucher. Toutefois, dans Corel Painter, la texture ne modifie que l'apparence de l'image, de façon à donner à la surface l'illusion d'un aspect rugueux. Les traits peuvent être légèrement ou considérablement modifiés.

En outre, certains styles comprennent une sous-catégorie de méthode intitulée « granuleux » et spécialement conçue pour tenir compte de la texture et du grain du papier. Certains styles vous permettent également de définir l'importance du grain révélé par chaque trait. Pour plus d'informations sur les modes de styles, voir la rubrique « Options de la zone Général : Méthodes et sous-catégories » à la page400.



Trait appliqué sur trois textures de papier différentes

Veuillez noter que certaines catégories de style, les **Aérographes** par exemple, ne révèlent pas la texture du papier dans leurs traits. Ce style reproduit le comportement d'un aérographe classique.

Corel Painter propose différentes textures de papier par défaut qui sont enregistrées dans la bibliothèque **Textures de papier**. Pour plus d'informations sur l'utilisation des bibliothèques, voir la rubrique « Utilisation des bibliothèques » à la page 91. Des textures de papier supplémentaires sont également disponibles sur le DVD Corel Painter et sur le site Web de Corel.

Pour appliquer une texture de papier

- Dans le panneau **Papiers** (**Fenêtre** ▶ **Panneaux de supports** ▶ **Papiers**), cliquez sur un échantillon de texture de papier dans la zone **Textures de papier**.

Le papier sélectionné est enregistré avec le document, y compris les textures de papier personnalisées qui ne peuvent pas être enregistrées dans une bibliothèque de textures de papier.

Après avoir sélectionné l'outil **Pinceau** , vous pouvez choisir une texture de papier en cliquant sur le bouton du menu contextuel **Grain** dans la barre de propriétés, puis sur un échantillon de texture de papier. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour appliquer une texture de papier depuis la barre de propriétés » à la page 320.

Création et suppression de textures de papier

Créez votre propre texture de papier en choisissant un modèle, puis en modifiant le pas des éléments du motif. Vous avez également la possibilité de modifier l'angle des éléments du motif pour changer l'orientation de la texture.



Vous pouvez créer une texture de papier à partir du motif sélectionné.

Vous pouvez générer une texture de papier en sélectionnant une zone d'image et en la convertissant en texture de papier.



La sélection d'une zone de l'image a permis de générer une texture de papier (à gauche).
Exemple d'application d'un trait sur la zone de travail avec la nouvelle texture (à droite).

Pour créer une texture de papier

1 Sélectionnez **Fenêtre** ▸ **Panneaux de supports** ▸ **Papiers**.

2 Dans le panneau **Papiers**, cliquez sur le bouton **Créer un papier** .

3 Dans la boîte de dialogue **Créer un papier**, sélectionnez un motif dans la liste **Motif**.

4 Réglez le curseur **Pas**.

Déplacez le curseur **Pas** vers la droite pour augmenter l'espace entre les lignes et les colonnes du motif sélectionné. Cette action permet également d'augmenter la taille du motif.

5 Réglez le curseur **Angle**.

Déplacez le curseur **Angle** pour modifier l'orientation des lignes de la texture.

6 Tapez un nom dans la zone de texte **Enregistrer sous**.

7 Cliquez sur OK.

Dans le panneau **Papiers**, la texture du papier s'affiche en tant que dernière sélection.

Pour capturer une texture de papier

1 Ouvrez ou créez une image.

2 Choisissez l'outil **Rectangle de sélection** dans la boîte à outils.

3 Déplacez le pointeur de votre souris dans la fenêtre de document pour sélectionner une zone de l'image que vous souhaitez capturer en texture de papier.

4 Dans le panneau **Papiers**, cliquez sur le bouton **Capturer un papier** .

Si vous voulez estomper les contours, faites glisser le curseur **Transition** vers la droite dans la boîte de dialogue **Capturer un papier**.

5 Tapez un nom dans la zone de texte **Enregistrer sous**.

La texture de papier est ajoutée à la bibliothèque sélectionnée.

La fonctionnalité **Créer un motif fractal** et certains tissus permettent également de générer d'excellentes textures de papier. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Création de motifs fractals » à la page 759.

Gestion des textures de papier

Vous pouvez organiser et gérer les textures de papier. Le panneau **Papiers** affiche la bibliothèque **Papiers** par défaut, les bibliothèques que vous créez et toute autre bibliothèque que vous importez.

Pour supprimer une texture de papier

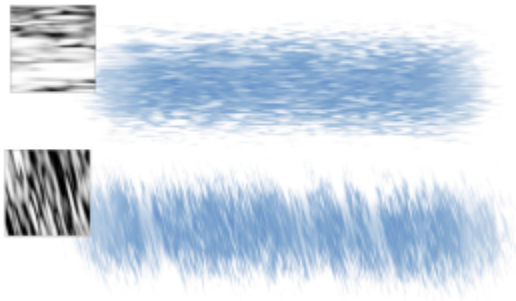
1. Dans le panneau **Papiers** (**Fenêtre** ▸ **Panneaux de supports** ▸ **Papiers**), cliquez sur un échantillon de texture de papier dans la zone **Textures de papier**.
2. Cliquez sur le bouton **Supprimer le papier** .

Pour renommer une texture de papier

1. Dans le panneau **Papiers** (**Fenêtre** ▸ **Panneaux de supports** ▸ **Papiers**), cliquez avec le bouton droit de la souris (Windows) ou cliquez en maintenant la touche Contrôle enfoncée (macOS) sur un échantillon de texture de papier dans la zone **Textures du papier**, puis choisissez **Renommer le papier**.
2. Tapez un nom dans la zone **Nouveau nom**.

Rotation d'une texture de papier

Vous pouvez faire pivoter une texture de papier selon un angle quelconque pour obtenir l'effet artistique désiré.



Trait appliqué sur une texture de papier sans rotation (en haut) et avec rotation (en bas)

Pour faire pivoter une texture de papier

1. Effectuez l'une des opérations suivantes :
   - Dans la barre de propriétés de l'outil **Pinceau** , cliquez sur le bouton du menu contextuel **Grain** .
   - Choisissez **Fenêtre** ▸ **Panneaux de support** ▸ **Papiers** pour ouvrir le panneau **Papiers**.
2. Cliquez sur un échantillon de texture de papier dans la zone **Textures de papier**.
3. Déplacez le curseur **Angle**.

Inversion et mise à l'échelle du grain de papier

La texture de papier est comparable à un paysage en trois dimensions composé de grains. La taille, la forme et le pas des grains déterminent le motif et la direction de la texture du papier. Lors de l'application de matières à la zone de travail, les styles réagissent à la texture du papier en colorant les sommets et en ignorant les creux du grain. Corel Painter vous permet néanmoins d'inverser cet effet pour que la couleur remplisse les creux et non les sommets du grain. Vous pouvez également redimensionner le grain du papier en réglant l'échelle.

Pour inverser le grain du papier

1 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Dans la barre de propriétés de l'outil **Pinceau**, cliquez sur le bouton du menu contextuel **Grain**.
- Choisissez **Fenêtre** ▸ **Panneaux de support** ▸ **Papiers** pour ouvrir le panneau **Papiers**.

2 Cliquez sur un échantillon de texture de papier dans la zone **Textures de papier**.

3 Cliquez sur le bouton **Inverser**.

L'inversion de la texture du papier peut également être effectuée en cliquant sur le bouton Options de papier dans le panneau **Papiers** et en sélectionnant **Inverser le grain**.



Le trait vert a été peint avec le grain de papier inversé.

Pour mettre à l'échelle le grain du papier

1 Effectuez l'une des opérations suivantes :

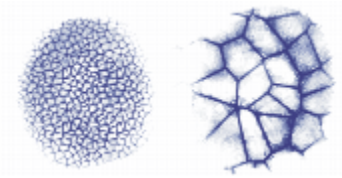
- Dans la barre de propriétés de l'outil **Pinceau**, cliquez sur le bouton du menu contextuel **Grain**.
- Choisissez **Fenêtre** ▸ **Panneaux de support** ▸ **Papiers** pour ouvrir le panneau **Papiers**.

2 Cliquez sur un échantillon de texture de papier dans la zone **Textures de papier**.

3 Réglez le curseur **Échelle** pour redimensionner le grain du papier.

Lorsque vous déplacez le curseur, la fenêtre **Aperçu du papier** actualise les nouvelles dimensions qui peuvent aller de 25 % à 400 %.

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



Traits appliqués à des grains de papier à différentes échelles

Contrôle de la luminosité et du contraste du grain du papier

Ajuster la luminosité consiste en quelque sorte à contrôler la profondeur du grain du papier. Réduire la luminosité du papier revient à utiliser un grain de papier plus fin.

Le contraste permet, quant à lui, de contrôler l'irrégularité du grain du papier. Ainsi, le grain d'un papier à fort contraste passe plus rapidement du haut vers le bas, avec peu de niveaux intermédiaires, que celui du papier à faible contraste.

Pour changer la luminosité du grain du papier

1 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Dans la barre de propriétés de l'outil **Pinceau**, cliquez sur le bouton du menu contextuel **Grain**.
- Choisissez **Fenêtre** ▸ **Panneaux de support** ▸ **Papiers** pour ouvrir le panneau **Papiers**.

2 Cliquez sur un échantillon de texture de papier dans la zone **Textures de papier**.

3 Réglez le curseur **Luminosité**.

Pour changer le contraste du grain du papier

1 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Dans la barre de propriétés de l'outil **Pinceau**, cliquez sur le bouton du menu contextuel **Grain**.
- Choisissez **Fenêtre** ▸ **Panneaux de support** ▸ **Papiers** pour ouvrir le panneau **Papiers**.

2 Cliquez sur un échantillon de texture de papier dans la zone **Textures de papier**.

3 Réglez le curseur **Contraste**.

Réglage de la direction et du comportement 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. La modification des paramètres du grain du style vous permet également d'influer sur l'interaction entre le style et le grain du papier.

Si vous voulez que le grain du papier soit uniforme sur 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 la faire disparaître 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 dans les **Bibliothèques d'aspects**. Pour plus d'informations sur l'enregistrement des aspects, voir la rubrique « Enregistrement d'un aspect » à la page 328.

Pour créer un grain aléatoire

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Supports de pinceau** ▸ **Grain**.

2 Cochez la case **Rotation du grain aléatoire**.

L'option **Rotation du grain aléatoire** n'est disponible que pour certains styles.

Pour activer le grain directionnel du grain de papier

1 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Dans la barre de propriétés de l'outil **Pinceau**, cliquez sur le bouton du menu contextuel **Grain** .
- Choisissez **Fenêtre** ▸ **Panneaux de support** ▸ **Papiers** pour ouvrir le panneau **Papiers**.

2 Cliquez sur un échantillon de texture de papier dans la zone **Textures de papier**.

3 Cliquez sur le bouton **Direction**.

Certains 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 **Bascule de direction** est activée. Les papiers au grain prononcé, comme le **Fil du bois** et la **Toile au plâtre**, donnent les meilleurs résultats.



Peinture automatique de photos

Les outils de peinture automatique de Corel Painter simplifient le processus de création d'une peinture basée sur une image numérique ou une photo numérisée. Aucune expérience préalable en matière de création numérique n'est nécessaire pour utiliser ces outils.

Le processus de peinture automatique se compose de quatre étapes de base :

Étape 1 : Couche de fond

Préparez une photo en vue de la peindre à l'aide du panneau **Couche de fond** (**Fenêtre** ▸ **Panneaux de peinture automatique** ▸ **Couche de fond**). Cette étape est facultative.

Pour plus d'informations sur la couche de fond, consultez la rubrique « Création de couches de fond » à la page 180.

Étape 2 : Réplique automatique

Dupliquez la photo en cliquant sur le bouton **Réplique automatique** dans le panneau **Couche de fond**.

Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Duplication automatique de photos » à la page 182.

Étape 3 : Peinture automatique

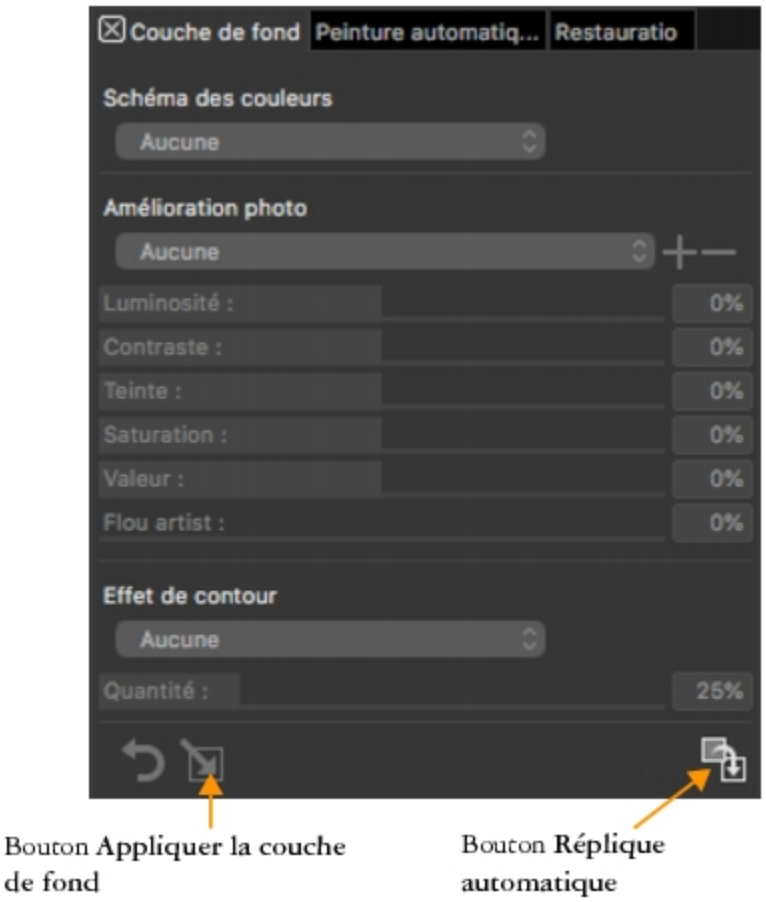
Appliquez des traits à la zone de travail à l'aide du panneau **Peinture automatique** (**Fenêtre** ▸ **Panneaux de peinture automatique** ▸ **Peinture automatique**).

Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Peinture automatique de photos » à la page 182.

Étape 4 : Ajustements

Affinez votre œuvre en rétablissant certains détails de l'image (**Fenêtre** ▸ **Panneaux de peinture automatique** ▸ **Restauration**).

Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Rétablir les détails d'une peinture » à la page 185.



Les panneaux de peinture automatique (Couche de fond, Peinture automatique et Restauration) sont regroupés ensemble. Le panneau Couche de fond vous permet de créer une couche de fond et de dupliquer automatiquement la photo (Étapes 1 et 2). Ensuite, vous pouvez rapidement accéder au panneau Peinture automatique pour créer la peinture (Étape 3). Enfin, vous pouvez accéder au panneau Restauration pour peaufiner votre peinture (Étape 4).

Création de couches de fond

La couche de fond est une version de la photo dans laquelle vous ajustez les couleurs, les tons et la netteté. Une couche de fond a pour but de préparer la zone de travail pour la peinture automatique. Elle permet, par exemple, d'assombrir les couleurs pour simuler l'aspect d'une peinture du XVIIIe siècle ou de les éclaircir pour obtenir l'aspect d'une aquarelle. Après avoir retouché une photo, dupliquez-la si vous souhaitez la conserver et la préparer pour la peinture automatique. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Duplication automatique de photos » à la page 182.

Choix d'une méthode de couche de fond

En fonction de l'effet escompté, 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 de l'option **Amélioration photo** prédéfinie.
- Définissez les différents paramètres de la zone **Amélioration photo**, puis enregistrez-les en tant qu'élément personnalisé.



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).

Pour créer une couche de fond

1 Ouvrez l'image que vous souhaitez peindre automatiquement.

2 Sélectionnez **Fenêtre** ▸ **Panneaux de peinture automatique** ▸ **Couche de fond**.

3 Dans le panneau **Couche de fond**, sélectionnez un élément prédéfini dans la zone de liste **Schéma des couleurs**.

4 Sélectionnez un élément prédéfini dans la zone de liste **Amélioration photo**.

5 Dans la zone **Amélioration photo**, déplacez les curseurs suivants :

- **Luminosité** : permet d'éclaircir ou d'assombrir la photo.
- **Contraste** : permet d'augmenter ou d'atténuer la différence de tonalité entre les zones d'ombre et de lumière de la photo.
- **Teinte** : 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** : permet de régler l'éclat des couleurs.
- **Valeur** : permet d'éclaircir ou d'assombrir la photo à l'aide des valeurs de l'espace de couleurs TSL.
- **Flou artistique** : permet de définir le niveau de précision de la photo. Les zones très contrastées conservent plus de détails que les zones moins contrastées.

Vous pouvez voir un aperçu du changement dans la photo, mais la modification n'est appliquée que si vous cliquez sur le bouton **Appliquer la couche de fond** .

6 Cliquez sur le bouton **Appliquer la couche de fond** pour créer la couche de fond.

Ce bouton apparaît en grisé lorsque la couche de fond a été créée.

Avant de cliquer sur le bouton **Appliquer la couche de fond** , vous pouvez rétablir l'état original de la photo en cliquant sur le bouton **Réinitialiser la 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. Pour ce faire, choisissez un bord dans la zone de liste **Effet de contour** et réglez le curseur **Intensité**.

Pour enregistrer des paramètres de couche de fond en tant que paramètre par défaut

1 Dans le panneau **Couche de fond**, réglez les curseurs **Amélioration photo** pour obtenir le style souhaité.

2 Cliquez sur le bouton **Ajouter un élément prédéfini** .

3 Attribuez un nom à votre élément prédéfini dans la boîte de dialogue **Enregistrer l'élément prédéfini**.

L'élément prédéfini s'affiche dans la zone de liste **Amélioration photo**.

Pour supprimer un élément prédéfini, sélectionnez-le dans la zone de liste **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 le panneau **Couche de fond**, sélectionnez le nom de fichier de l'image source dans la zone de liste **Schéma des couleurs**.
   Le schéma des couleurs de l'image source est automatiquement appliqué à la couche de fond.
   Si vous souhaitez améliorer la couche de fond, vous pouvez régler les paramètres **Amélioration photo**.
4. Cliquez sur le bouton **Appliquer la couche de fond** .

Duplication automatique de photos

La création d'une réplique permet à Corel Painter d'emprunter des couleurs d'une photo pour la recréer sous forme de peinture sur une zone de travail vierge. Pour des informations détaillées sur la duplication, consultez la rubrique « Duplication et échantillonnage d'image » à la page 187..

Pour dupliquer automatiquement une photo

- Dans le panneau **Couche de fond** (**Fenêtre** ▸ **Panneaux de peinture automatique** ▸ **Couche de fond**), cliquez sur le bouton **Réplique automatique** .

Peinture automatique de photos

Une fois la photo dupliquée, le processus de peinture automatique peut commencer.



La fonction Peinture automatique applique des traits sur la zone de travail.

Pour isoler une zone aux fins de peinture automatique, vous pouvez d'abord créer une sélection. Dans l'œuvre finale, les zones protégées par la sélection sont remplies de la couleur de la zone de travail. Pour plus d'informations sur les sélections, consultez la rubrique « Sélections et transformations » à la page 641..



Peinture automatique à l'aide d'une sélection

Vous pouvez maîtriser la vitesse de la peinture automatique afin de voir où et comment chaque trait est appliqué. Le processus de peinture automatique peut être arrêté à tout moment.

Peinture au trait intelligent

Pour le lancer, il vous suffit de choisir une variante de style Trait intelligent et de laisser la fonction et les réglages Peinture au trait intelligent accomplir leurs prouesses. Même si les variantes de style Trait intelligent sont optimisées pour la peinture automatique, vous pouvez aussi utiliser n'importe quelle variante de style Duplicateur. 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.

Personnalisation des paramètres de trait

Pour une plus grande maîtrise de la manière dont les traits interagissent avec la zone de travail, vous pouvez régler les paramètres de traits individuellement, comme suit :

- **Trait** : permet de choisir un trait. Vous pouvez aussi ajouter des traits personnalisés à la liste.
- **Aléatoire** : introduit une part de hasard dans le tracé et la couleur.**Aléatoire** : confère un intérêt supplémentaire aux créations réalisées avec Corel Painter. Il est possible de contrôler l'aspect aléatoire des paramètres suivants :
- **Pression** : permet de définir une valeur comprise entre 0 et 100 pour déterminer le degré de pression auquel les traits sont appliqués. Ce paramètre représente le pourcentage de la pression prédéfinie de l'option **Trait**.
- **Longueur** : permet de définir une valeur entre 0 et 100 pour déterminer la longueur des traits. Ce paramètre représente le pourcentage de la longueur prédéfinie de l'option Trait.
- **Rotation** : permet de définir une valeur entre 0 et 360 degrés pour spécifier la rotation des traits.
- **Taille de pinceau** : permet de définir la taille du pinceau.

Vous pouvez également enregistrer un trait personnalisé.

Pour peindre une photo automatiquement à l'aide de l'option Peinture au trait intelligent

1. Sélectionnez le document dupliqué dans la fenêtre d'application.

   Pour effectuer la peinture automatique de zones spécifiques d'une photo uniquement, cliquez sur un outil de sélection dans la boîte à outil et créez une sélection.
2. Dans le Sélecteur de styles, choisissez la catégorie de style **Traits intelligents**, puis choisissez une variante de style.

   Remarque :vous pouvez également utiliser une variante quelconque de la catégorie **Duplicateurs**.
3. Dans le panneau **Peinture automatique** (**Fenêtre** ▸ **Panneaux de peinture automatique** ▸ **Peinture automatique**), cochez la case **Peinture au trait intelligent**.

Vous pouvez désactiver le papier calque pour voir la progression de la peinture automatique en appuyant sur **Commande** + **T** (macOS) ou **Ctrl** + **T** (Windows).

4 Cliquez sur le bouton **Lecture** ▶.

Les traits sont appliqués automatiquement.

5 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 également

Définissez l'ajustement automatique des traits de peinture pour adapter la taille, la longueur et la pression aux zones plus détaillées	Cochez la case **Réglages intelligents**.
Contrôler la vitesse d'application des traits	Déplacez le curseur **Vitesse**.



Si une couleur unie est utilisée pour peindre, annulez la peinture automatique et assurez-vous que le bouton **Couleur source** est activé dans le panneau **Couleur**.

Pour peindre une photo automatiquement à l'aide d'un trait personnalisé

1 Sélectionnez le document dupliqué dans la fenêtre d'application.

Pour effectuer la peinture automatique de zones spécifiques d'une photo uniquement, cliquez sur un outil de sélection dans la boîte à outil et créez une sélection.

2 Dans le panneau Sélecteur de styles, choisissez la catégorie de style **Duplicateurs**, puis une variante de style.

3 Dans le panneau **Peinture automatique**, sélectionnez un trait dans la zone de liste **Trait**.

Vous pouvez désactiver le papier calque pour voir la progression de la peinture automatique en appuyant sur **Commande** + **T** (macOS) ou **Ctrl** + **T** (Windows).

4 Cliquez sur le bouton **Lecture** ▶.

Les traits sont appliqués automatiquement.

5 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 également

Appliquer des traits variés	Déplacez le curseur **Aléation**. Les réglages de ce curseur déterminent le caractère aléatoire des paramètres **Pression**, **Longueur** et **Rotation**. Par exemple, si le curseur **Pression aléatoire** est défini 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 %.

Vous pouvez également

Appliquer une pression variée aux traits	Cliquez sur le bouton **Pression aléatoire**, puis réglez le curseur.
Appliquer des traits de longueur variable	Cliquez sur le bouton **Longueur aléatoire**, puis réglez le curseur.
Appliquer une rotation variable aux traits	Cliquez sur le bouton **Rotation aléatoire**, puis réglez le curseur.
Modifier la taille des traits	Déplacez le curseur **Taille de pinceau**.
Contrôler la vitesse d'application des traits	Déplacez le curseur **Vitesse**.

Vous pouvez utiliser un trait personnalisé en cliquant sur le bouton **Options d'enregistrement** et en sélectionnant **Enregistrer le geste**. Appliquez un trait sur la zone de travail, puis sélectionnez l'option **Enregistrer le trait** dans le même menu. Votre trait est ajouté à la zone de liste **Trait**. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Mémorisation et répétition des traits » à la page 168.

Rétablir les détails d'une peinture

Une fois le processus de peinture automatique terminé, vous pouvez utiliser le panneau **Restauration** pour rétablir, si nécessaire, les détails de la photo d'origine. Par exemple, le panneau **Restauration** est idéal pour rétablir certains détails autour des yeux d'un sujet.



Vous pouvez rétablir les détails de la photo d'origine à l'aide des styles du panneau Restauration.

Le panneau **Restauration** donne accès à deux duplicateurs, que vous pouvez utiliser pour rétablir des détails dans des zones précises de votre photo. La barre de propriétés permet de régler les paramètres de ces styles.

Pour restaurer les détails d'une photo

1 Sélectionnez **Fenêtre** ▸ **Panneaux de peinture automatique** ▸ **Restauration**.

2 Dans le panneau **Restauration**, cliquez sur l'un des boutons suivants :

- **Duplicateur à pointe douce**  : active la variante de style **Duplicateur doux**, qui permet de rétablir les détails progressivement.
- **Duplicateur à pointe dure**  : active la variante de style **Simple** qui permet de rétablir les détails rapidement en quelques traits.

3 Déplacez le curseur **Taille de pinceau** .

4 Passez le pinceau sur la zone où vous souhaitez restaurer des détails.

Pour prévisualiser et affiner la peinture, vous pouvez activer et désactiver le papier calque en appuyant sur **Commande** + **T** (macOS) ou **Ctrl** + **T** (Windows).



Duplication et échantillonnage d'image

Corel Painter offre de puissants outils de duplication d'image qui vous permettent de transformer une image existante, comme une photographie, en une œuvre d'art.



Les techniques de duplication permettent de donner une seconde vie à vos photos numériques. Photo d'origine (à gauche) et œuvre (à droite) réalisée par Karen Bonaker.



Combinez vos images à des collages et des techniques de composition créatives pour obtenir des résultats impressionnants. Œuvre réalisée par Deborah Kolesar.

Par ailleurs, les outils et techniques d'échantillonnage d'image permettent de prélever une partie d'une image que vous pouvez ensuite utiliser ailleurs. L'échantillonnage est une technique très utile pour retoucher des photos.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Flux de travail de duplication » (page 188)
- « Utilisation d'images imbriquées comme sources de réplique » (page 192)
- « Utilisation de textures comme sources de réplique » (page 196)
- « Utilisation de motifs comme sources de réplique » (page 198)
- « Utilisation de sources de réplique imbriquées » (page 199)
- « Définition des préférences de la duplication » (page 200)
- « Duplicateurs et commandes » (page 201)
- « Clonage de parties d'une image » (page 209)
- « Application de transformations pendant l'échantillonnage » (page 211)
- « Utilisation de sélections et de transformations lors de l'échantillonnage » (page 219)
- « Remplissage d'une zone avec un échantillon d'image » (page 220)

Flux de travail de duplication

Les flux de travail les plus courants en photo-peinture et création d'images composites (telles que les collages) comprennent :

Flux de travail I : Transformation d'une photo en peinture

Étape du flux de travail	Rubrique d'aide
1. Ouvrir une photo pour la peindre	« Ouverture et insertion des fichiers » à la page 103

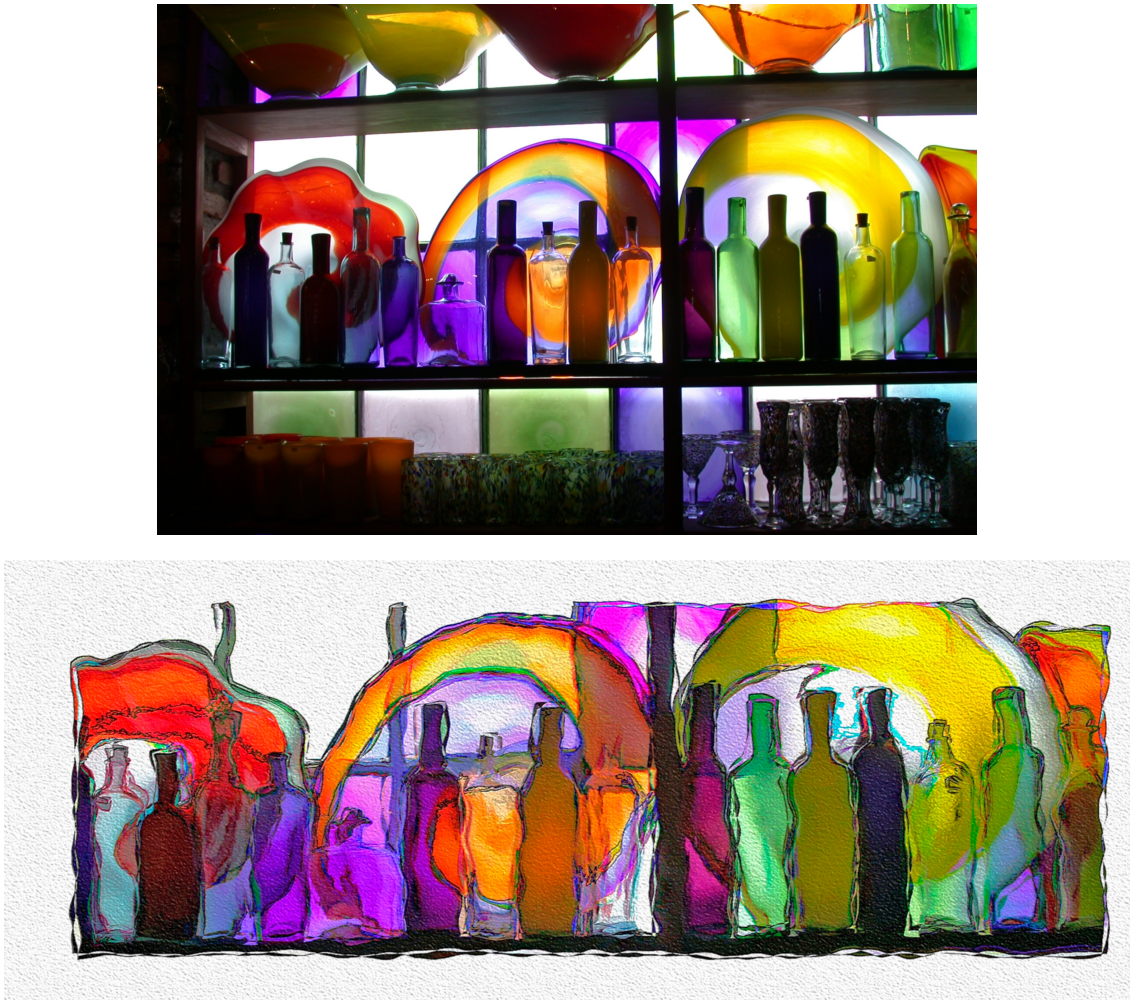
Étape du flux de travail	Rubrique d'aide
2. Dupliquer une photo	« Pour dupliquer une image à l'aide de la duplication rapide » à la page 194
3. (facultatif) Ajouter une source de duplication supplémentaire	« Pour imbriquer une image source de réplique supplémentaire dans un document » à la page 195 « Pour utiliser une texture comme source de réplique » à la page 197 « Pour utiliser un motif comme source de réplique » à la page 198
4. (facultatif) Modifier une source de duplication imbriquée	« Utilisation de sources de réplique imbriquées » à la page 199
5. Peindre dans le document dupliqué	« Travail dans la réplique » à la page 191

Flux de travail II : Création d'une image composite

Étape du flux de travail	Rubrique d'aide
1. Créer les ressources dont vous avez besoin (images, textures et motifs) et les ajouter dans une bibliothèque	« Création de textures » à la page 514 « Utilisation de textures en photopeinture et en composition d'image » à la page 522 « Création et édition de motifs » à la page 754
2. Créer un nouveau document	« Création de documents » à la page 100
3. Ajouter des ressources de contenu sous forme de sources de duplication	« Pour imbriquer une image source de réplique supplémentaire dans un document » à la page 195 « Pour utiliser une texture comme source de réplique » à la page 197 « Pour utiliser un motif comme source de réplique » à la page 198
4. (facultatif) Modifier une source de duplication en fonction de votre composition et concept	« Pour appliquer une transformation à une texture » à la page 519 « Pour modifier une texture » à la page 520 « Pour modifier une source de réplique de texture » à la page 197
5. (facultatif) Modifier une source de duplication imbriquée	« Utilisation de sources de réplique imbriquées » à la page 199
6. Peindre dans le document dupliqué	« Travail dans la réplique » à la page 191

Choix d'une image

La première étape consiste à choisir un document, tel qu'une photo ou une autre image, que vous souhaitez dupliquer, ou à créer un nouveau document.

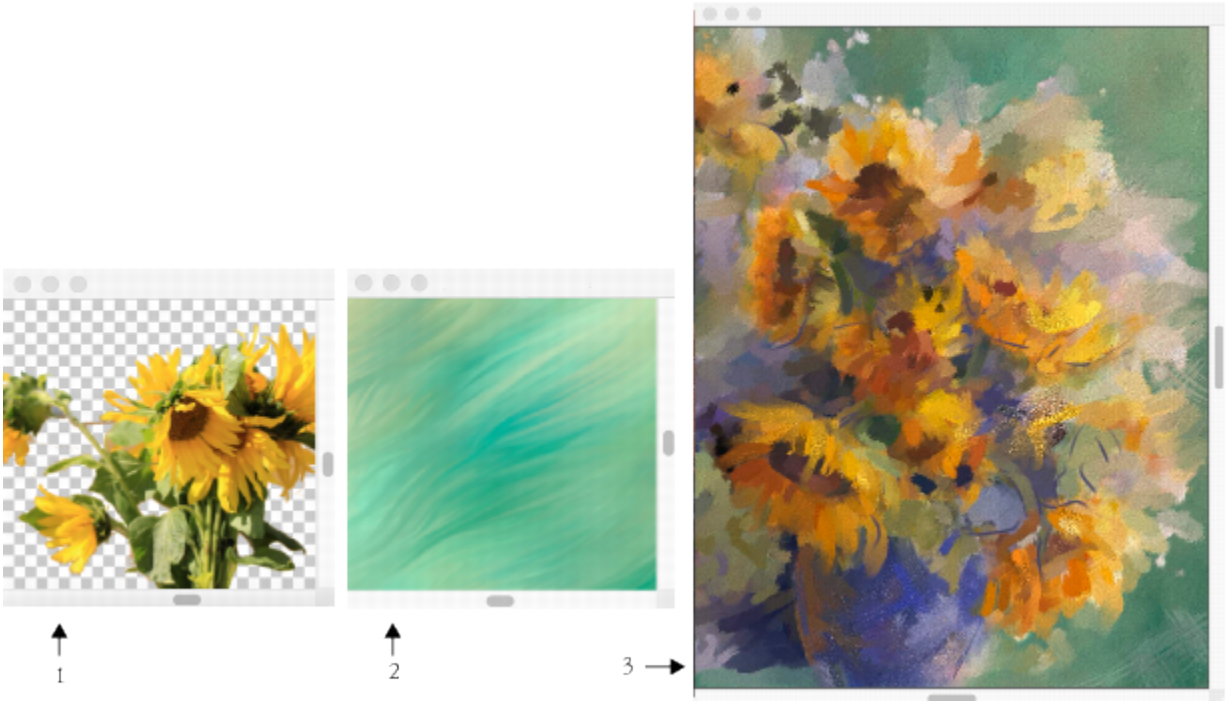


Dans cet exemple, l'artiste a commencé par dupliquer une photo, puis à peint sur la photo dupliquée. Photo originale (en haut) et œuvre (en bas) réalisée par Mary Ann Rolfe.

Utilisation des sources de réplique

Une source de réplique est une référence (un guide) pour les couleurs de trait. Vous dupliquez (copiez) la couleur d'une source de réplique et l'appliquez à une toile de destination (document dupliqué). Une source de réplique peut ou non être imbriquée. L'imbrication d'une source de réplique vous permet de la conserver avec votre document et de basculer rapidement entre les sources de réplique si vous le souhaitez, pendant que vous peignez.

Vous pouvez utiliser des images, textures et motifs comme sources de réplique. Si vous envisagez de n'utiliser une source de réplique qu'une seule fois (par exemple, pour transformer une photo en peinture), vous pouvez l'imbriquer sous forme d'image. Si vous prévoyez de réutiliser un contenu comme source de réplique dans plusieurs projets, vous pouvez le stocker en tant que texture ou motif dans les bibliothèques correspondantes. Corel Painter prend en charge les sources de réplique PNG et RIFF avec effet de transparence et vous permet de transformer facilement les textures dans le contexte de votre composition afin de les adapter à votre vision artistique.



Dupliquez une photographie pour créer une œuvre unique ou importez vos contenus sous forme de textures et réutilisez-les en tant que sources de réplique dans des projets différents. Un contenu PNG transparent (1) et une texture (2) ont été utilisés comme sources de réplique dans le document dupliqué (3). Images et œuvre créées par Karen Bonaker.

Si vous souhaitez emprunter des éléments à des images différentes et les combiner dans le document dupliqué pour créer une image composite, vous avez la possibilité d'utiliser plusieurs sources de duplication.

Travail dans la réplique

Après avoir choisi une source de réplique, sélectionnez un style et appliquez des coups de pinceau sur la toile ou laissez Corel Painter appliquer automatiquement les traits à votre place.

Duplicateurs

Pour commencer à peindre rapidement avec une texture, choisissez l'une des variantes de style disponibles dans la catégorie **Duplicateurs**. Si vous préférez créer votre variante personnalisée, consultez la rubrique « Duplicateurs et commandes » à la page 201 pour obtenir des informations détaillées sur les contrôles de duplication.

Peinture automatique

Travailler avec un duplicateur peut prendre beaucoup de temps si vous agissez sur une grande zone. Pour travailler plus rapidement, vous pouvez laisser Corel Painter peindre automatiquement à votre place. Pour en savoir plus sur la peinture automatique, consultez « Peinture automatique de photos » à la page 182..

Vous pouvez également utiliser l'effet de réplique automatique. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Duplication automatique d'une image » à la page 688.

Vous pouvez aussi laisser Corel Painter placer des traits directionnels pour produire un rendu à la manière de Van Gogh. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Application de l'effet Van Gogh automatique » à la page 690.

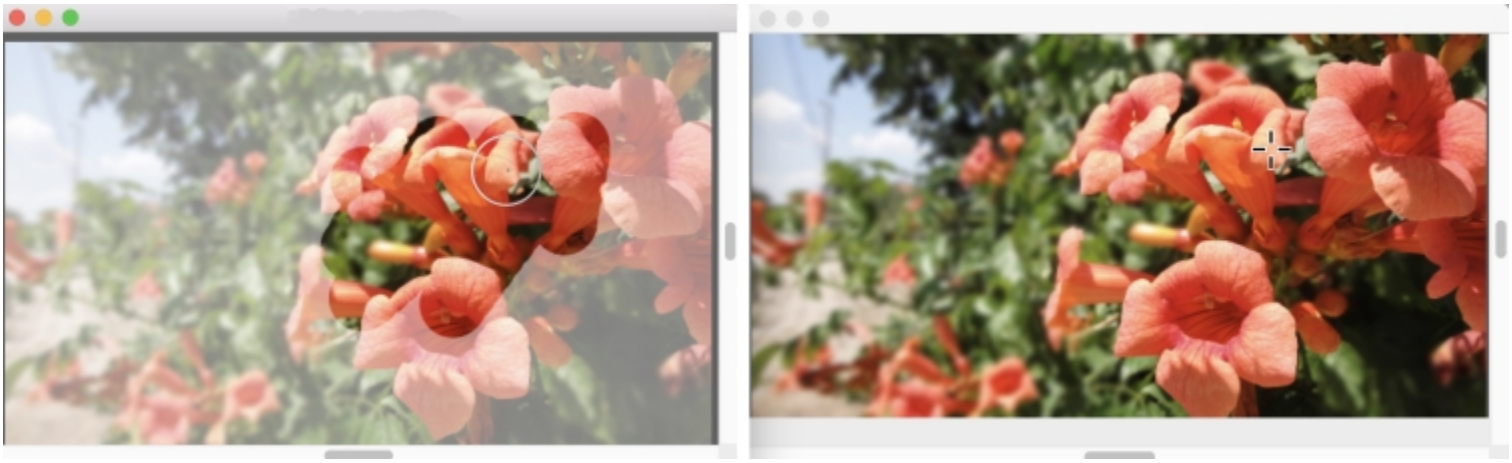
Techniques de peinture sur réplique supplémentaires

Le tableau suivant décrit différentes techniques pour peindre une réplique.

Action	Pour plus d'informations, voir la rubrique
Créer une mosaïque ou des tesselles à partir d'une image source	« Création d'une mosaïque » à la page 780
Ajouter des effets 3D en appliquant une texture	« Création d'une texture à l'aide de traits 3D » à la page705
Créer une sélection ou un canal	« Sélections et transformations » à la page 641 et « Canaux alpha » à la page 631

Affichage de l'image ou texture utilisée comme source de réplique

Pour utiliser l'image ou la texture faisant office de source de réplique comme référence tout en peignant dans le document dupliqué, vous pouvez l'afficher dans une fenêtre distincte.



L'image servant de source de réplique (à droite) est affichée et disposée à côté du document dupliqué (à gauche). Lorsque vous peignez sur le document dupliqué (à gauche), le curseur en forme de viseur dans la fenêtre de l'image source (à droite) identifie la zone où vous peignez.

Vous pouvez également basculer rapidement entre les sources de réplique pendant que vous peignez.

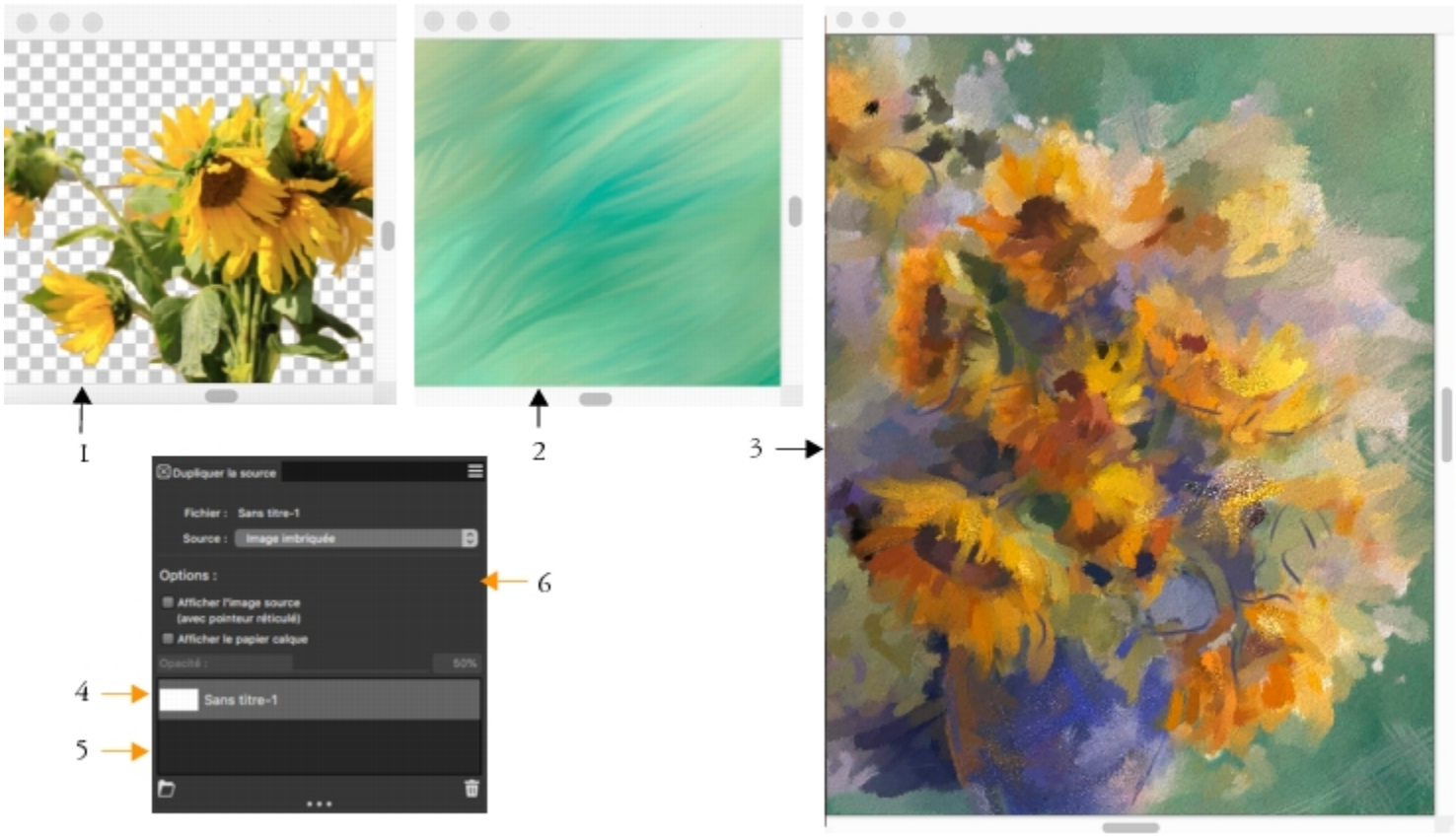
Utilisation d'images imbriquées comme sources de réplique

Lorsque vous souhaitez dupliquer un document, tel qu'une photo ou une autre image, vous pouvez utiliser la fonction **Duplication rapide**. Corel Painter configure automatiquement l'espace de travail pour commencer à peindre sur le document dupliqué :

- crée un document (appelé document dupliqué ou simplement réplique)
- imbrique une copie (appelée source de réplique imbriquée) de l'image originale
- ferme l'image source de réplique
- efface le contenu de la zone de travail
- active le papier calque
- sélectionne un duplicateur

Si le document original comporte des calques, la duplication crée une réplique fusionnée, c'est-à-dire que tous les calques sont automatiquement déposés.

Vous pouvez modifier les préférences de la **Duplication rapide**. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Définition des préférences de la duplication » à la page 200.



Les images de tournesols (1) et d'arrière-plan (2) ont été imbriquées sous forme de sources de réplique dans le document dupliqué (3). Les deux sources de réplique (4 et 5) sont affichées dans le panneau Source de réplique (6). Images et œuvre créées par Karen Bonaker.

Vous pouvez également commencer à partir d'un document vierge et y ajouter une ou plusieurs sources de réplique.

Après avoir dupliqué une image, une copie de l'image est automatiquement imbriquée dans le document dupliqué et la relation avec l'image originale est rompue. Les modifications apportées à l'image d'origine ne sont ainsi pas répercutées dans l'image source de réplique imbriquée. Si vous modifiez l'image d'origine et que vous souhaitez utiliser la version la plus récente de votre document dupliqué, vous devez l'ajouter comme nouvelle source de la réplique et supprimer l'ancienne version. Vous pouvez également modifier la source de la réplique imbriquée. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour modifier une image source de réplique imbriquée » à la page 200.

Vous pouvez activer le papier calque pour vous aider à appliquer précisément les couleurs de la duplication. Le papier calque affiche une version estompée de l'image source dans le document dupliqué. Contrairement au papier calque traditionnel, celui de Corel Painter n'est pas un objet physique réel, comme un calque ou un document. Il s'agit d'un mode de visualisation qui vous permet de voir l'image source de réplique et de l'utiliser comme référence pour votre peinture. Lorsque vous activez le papier calque et que vous commencez à peindre, le support est appliqué au document dupliqué comme il le serait avec du papier calque traditionnel



Lorsque vous activez le papier calque (à gauche), vous pouvez apercevoir la version estompée de l'image source de la réplique (à droite). Œuvre réalisée par Henk Dawson.

Si vous ne visualisez pas tous les détails de l'image après avoir activé le papier calque, vous pouvez basculer l'affichage avec le papier calque et afficher/masquer la source de la réplique. Vous pouvez également contrôler l'opacité du papier calque.

Pour dupliquer une image à l'aide de la duplication rapide

1 Ouvrez l'image que vous souhaitez répliquer.

2 Cliquez sur **Fichier** ▸ **Duplication rapide**.

3 Appliquez des traits à la zone de travail.

Conseil : Pour peindre automatiquement une image, dans le panneau **Peinture automatique** (**Fenêtre** ▸ **Panneaux de peinture automatique** ▸ **Peinture automatique**), activez l'option **Peinture au trait intelligent**, puis cliquez sur **Lire**. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Peinture automatique de photos » à la page 182.

La transparence est totalement prise en charge uniquement dans les images PNG et RIFF.

Si vous avez coché la case **Passer aux duplicateurs** dans la boîte de dialogue **Préférences**, le dernier duplicateur utilisé est automatiquement sélectionné. Pour plus d'informations sur les préférences de duplication, reportez-vous à la rubrique « Duplicateurs et commandes » à la page 201.

Si vous sélectionnez un duplicateur et passez à l'échantillonnage du décalage pendant la duplication d'une image, l'option **Échantillonnage du décalage** est automatiquement sélectionnée dans la liste **Source** du panneau **Dupliquer la source**. Il est également important de noter que le point de référence de l'échantillonnage n'est pas considéré comme une source de réplique imbriquée et ne s'affiche pas dans le panneau **Source de la réplique**. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Clonage de parties d'une image » à la page 209.

Vous pouvez également dupliquer une image en l'ouvrant et en choisissant **Fichier** ▸ **Dupliquer**. Corel Painter crée un document dupliqué et imbrique une copie de l'image d'origine dans le document. Si vous souhaitez utiliser les couleurs dupliquées dans une zone de travail vierge, effacez le document dupliqué en cliquant sur **Sélection** ▸ **Tout**, puis en cliquant sur **Édition** ▸ **Effacer**. Appliquez des touches sur la zone de travail à l'aide d'un duplicateur, ou sélectionnez un style et définissez-le sur la couleur dupliquée.

Pour imbriquer une image source de réplique dans un nouveau document

1. Créez un nouveau document.
2. Dans le panneau **Dupliquer la source** (**Fenêtre** ▸ **Dupliquer la source**), cliquez sur **Image imbriquée** dans la zone de liste **Source**.
3. Dans la boîte de dialogue **Imbriquer l'image source**, effectuez l'une des opérations suivantes :
   - Pour consulter un fichier, activez l'option **Parcourir**.
   - Pour dupliquer un document actuellement ouvert, activez l'option **Document en cours** et choisissez un document dans la zone de liste.
   - Pour imbriquer la texture active, activez l'option **Texture actuelle**.
4. Cliquez sur OK.
5. Dans le sélecteur de styles, sélectionnez un duplicateur.
6. Appliquez des traits à la zone de travail.

   Pour peindre automatiquement une image, dans le panneau **Peinture automatique** (**Fenêtre** ▸ **Panneaux de peinture automatique** ▸ **Peinture automatique**), activez l'option **Peinture au trait intelligent**, puis cliquez sur **Lire**. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Peinture automatique de photos » à la page 182.

La boîte de dialogue **Image source imbriquée** s'affiche uniquement lorsque votre document ne contient aucune source de réplique imbriquée. Si vous disposez déjà d'une source de réplique imbriquée et que vous souhaitez ajouter d'autres sources de réplique, consultez « Pour imbriquer une image source de réplique supplémentaire dans un document » à la page 195.

Pour modifier une image source de réplique imbriquée, suivez les étape de la procédure « Pour modifier une image source de réplique imbriquée » à la page 200.

Pour imbriquer une image source de réplique supplémentaire dans un document

1. Ouvrez un document dupliqué.
2. Dans le panneau **Dupliquer la source** (**Fenêtre** ▸ **Dupliquer la source**), cliquez sur **Image imbriquée** dans la zone de liste **Source**.
3. Cliquez sur le bouton **Image source imbriquée** .
4. Suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau suivant.

Action	Procédure
Rechercher un fichier	Cliquez sur **Parcourir**. Localisez le dossier contenant l'image à utiliser, sélectionnez-la et cliquez sur **Ouvrir**.
Dupliquer un document ouvert	Cliquez sur un document dans la liste.
Imbriquer la texture active	Cliquez sur **Texture actuelle**.

Pour activer le papier calque

- Dans le panneau **Dupliquer la source** (**Fenêtre** ▸ **Dupliquer la source**), cochez la case **Afficher le papier calque**.

Pour modifier l'opacité du papier calque, déplacez le curseur **Opacité**.

Pour utiliser un raccourci clavier, appuyez sur les touches **Commande** + T(macOS) ou **Ctrl** + T(Windows).

Vous pouvez également activer le papier calque dans le panneau **Navigateur** en cliquant sur le bouton **Ouvrir les paramètres du navigateur** et en sélectionnant **Afficher le papier calque**.

Pour afficher une image source de réplique

1. Dans le panneau **Dupliquer la source** (**Fenêtre** ▸ **Dupliquer la source**), cliquez sur **Image imbriquée** dans la zone de liste **Source**.
2. Cochez la case **Afficher l'image source (avec pointeur réticulé)**.
   L'image source de réplique apparaît dans une fenêtre de document distincte.

Utilisation de textures comme sources de réplique

Vous pouvez utiliser une texture comme source de réplique. Découvrez les textures prédéfinies fournies avec Corel Painter ou créez vos propres textures personnalisées. Pour plus d'informations, reportez-vous à la rubrique « Création de textures » à la page 514. Si vous disposez de contenus que vous souhaitez réutiliser, ajoutez-les à la bibliothèque **Texture** sous forme de textures et utilisez-les dans vos projets.



Créer vos contenus, importez-les dans la bibliothèque Texture et utilisez-les comme sources de réplique dans vos peintures ou collages photo.

Avant de dupliquer une texture, vous pouvez en modifier son aspect pour l'adapter à votre vision artistique. Pour plus d'informations, consultez les sections « Pour appliquer une transformation à une texture » à la page 519 et « Pour modifier une texture » à la page 520..

À mesure que votre composition progresse, vous pouvez continuer à modifier une source de réplique dans le contexte de votre peinture. Une fois que la texture a été modifiée et que vous revenez dans le document dupliqué, vous avez la possibilité de mettre à jour la texture source de réplique active ou de créer une nouvelle texture que vous ajouterez dans la bibliothèque Texture actuelle. Notez qu'avec les deux options, tous les calques sont fusionnés et les niveaux d'annulation sont perdus. Si vous avez ajouté des calques que vous souhaitez préserver, vous devez exporter la texture source en tant que nouveau document avant de revenir dans le document source de réplique.

Si vous souhaitez conserver une copie de la texture avec le document dupliqué, vous pouvez l'y imbriquer, de sorte que lors de la prochaine ouverture du document ou lors du partage du document avec un autre utilisateur, la texture se trouvera dans le document. Pour plus d'informations sur l'imbrication de sources de duplication, consultez « Utilisation de sources de réplique imbriquées » à la page 199..

Pour utiliser une texture comme source de réplique

1 Créez un document ou ouvrez une image.

2 Dans le panneau **Dupliquer la source** (**Fenêtre** ▸ **Dupliquer la source**), cliquez sur **Texture** dans la zone de liste **Source**.

3 Cliquez sur la miniature d'une texture dans la bibliothèque **Textures de Painter**.

Pour afficher une représentation de la texture dans la fenêtre du document, cochez la case **Afficher la texture**.

Conseil : pour régler le niveau de visibilité de la texture, déplacez le curseur **Visibilité**.

4 Dans le sélecteur de styles, sélectionnez un duplicateur.

5 Appliquez des traits à la zone de travail.

Pour peindre automatiquement une texture, dans le panneau **Peinture automatique** (**Fenêtre** ▸ **Panneaux de peinture automatique** ▸ **Peinture automatique**), activez l'option **Peinture au trait intelligent**, puis cliquez sur **Lire**. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Peinture automatique de photos » à la page 182.

Vous pouvez également

Transformer une source de réplique de texture	Suivez les étapes de la procédure « Pour appliquer une transformation à une texture » à la page 519.
Modifier une source de réplique de texture	Suivez les étapes de la procédure « Pour modifier une texture » à la page 520.

Pour modifier une source de réplique de texture

1 Créez un document ou ouvrez une image.

2 Dans le panneau **Dupliquer la source** (**Fenêtre** ▸ **Dupliquer la source**), cliquez sur **Texture** dans la zone de liste **Source**.

3 Cliquez sur la miniature d'une texture dans la bibliothèque **Textures de Painter**.

Pour afficher une représentation de la texture dans la fenêtre du document, cochez la case **Afficher la texture**.

Conseil : pour régler le niveau de visibilité de la texture, déplacez le curseur **Visibilité**.

4 Cochez la case **Afficher l'image source (avec pointeur réticulé)**.

5 Cliquez dans la fenêtre **Image de la source**.

La boîte de dialogue **Modifier la texture source** qui s'affiche vous explique comment continuer après la modification d'une source de réplique de texture.

6 Cliquez sur **OK**.

7 Dans la fenêtre **Image de la source**, modifiez la texture source de réplique.

Si vous souhaitez préserver tous les calques et exporter la texture source sous forme de nouveau document, cliquez sur **Fichier** ▸ **Exporter l'image source**. Dans la boîte de dialogue **Exporter l'image source sous**, choisissez le lecteur et le dossier d'enregistrement du fichier. Entrez un nom de fichier dans la zone de texte **Enregistrer sous** (macOS) ou **Nom de fichier** (Windows) et cliquez sur **Enregistrer**.

8 Cliquez dans le document dupliqué.

9 Dans la boîte de dialogue **Options de modification de la texture source**, activez l'une des options suivantes :

- **Créer une nouvelle** : enregistre une nouvelle texture dans la bibliothèque Texture actuelle, aplatissant tous les calques et supprimant tous les niveaux d'annulation.
- **Mettre à jour** : remplace la texture actuelle, aplatissant tous les calques et supprimant tous les niveaux d'annulation.
- **Ignorer** : supprime les modifications de la texture sélectionnée.

Pour imbriquer une texture comme image source de réplique

1 Créez un document ou ouvrez une image.

2 Dans le panneau **Dupliquer la source** (**Fenêtre** ▸ **Dupliquer la source**), cliquez sur **Texture** dans la zone de liste **Source**.

3 Cliquez avec le bouton droit de la souris sur une vignette de texture (Windows) ou maintenez enfoncée la touche **Contrôle** et cliquez sur une vignette de texture (macOS), puis cliquez sur **Imbriquer une texture comme image source dupliquée**.

Vous pouvez également incorporer une texture en tant qu'image source dupliquée en sélectionnant la texture dans le panneau **Textures** (**Fenêtre** ▸ **Panneaux de supports** ▸ **Textures**), en cliquant sur le bouton d'options du panneau , puis en cliquant sur **Imbriquer une texture comme image source dupliquée**.

Pour afficher une texture source de réplique

1 Dans le panneau **Dupliquer la source** (**Fenêtre** ▸ **Dupliquer la source**), cliquez sur **Texture** dans la zone de liste **Source**.

2 Cochez la case **Afficher l'image source (avec pointeur réticulé)**.
La texture source de réplique apparaît dans une fenêtre de document distincte.

Utilisation de motifs comme sources de réplique

Vous pouvez également utiliser des motifs comme sources de réplique. Pour plus d'informations sur les motifs, consultez la rubrique « Motifs » à la page 751.



Exemple de motif utilisé comme source de réplique

Pour utiliser un motif comme source de réplique

1 Créez un document ou ouvrez une image.

2 Dans le panneau **Dupliquer la source** (**Fenêtre** ▸ **Dupliquer la source**), cliquez sur **Motif actif** dans la zone de liste **Source**, puis sur la miniature d'un motif dans la bibliothèque **Motifs Painter**.

3 Appliquez des traits à la zone de travail.

Pour peindre automatiquement un motif, dans le panneau **Peinture automatique** (**Fenêtre** ▸ **Panneaux de peinture automatique** ▸ **Peinture automatique**), activez l'option **Peinture au trait intelligent**, puis cliquez sur **Lire**. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Peinture automatique de photos » à la page 182.

Lorsque vous supprimez toutes les sources de réplique, l'option **Motif actif** est automatiquement sélectionnée dans la zone de liste **Source** et vous peignez avec le motif actif.

Utilisation de sources de réplique imbriquées

Lorsque vous imbriquez une source de réplique, elle est enregistrée avec votre document en vue d'une utilisation ultérieure. L'image imbriquée est en fait comme un instantané d'une image ou d'une texture sélectionnée à un moment donné. Lorsqu'une copie de source de réplique est imbriquée dans le document, la relation avec l'image ou la texture d'origine est rompue. Vous pouvez néanmoins modifier l'image imbriquée pour en modifier l'aspect. Par exemple, vous pouvez lui ajouter des calques ou lui appliquer des effets. Une fois vos modifications terminées, diverses options vous permettent de travailler avec l'image modifiée.



L'effet Régler les couleurs a été appliqué à l'image de la source (à droite). Toutefois, la modification ne se reflète pas dans l'image source de la réplique incorporée (à gauche). Œuvre (à gauche) réalisée par Claudia Salguero.

Pour enregistrer les modifications apportées à l'image source, vous pouvez mettre à jour la source de réplique actuellement sélectionnée ou créer une nouvelle image source à partir de la source modifiée. Vous pouvez également annuler toute modification apportée à l'image source imbriquée. Il est important de noter que si vous choisissez de mettre à jour la source de réplique active ou de créer une nouvelle source de réplique, tous les calques sont fusionnés et les niveaux d'annulation sont perdus. Si vous préférez conserver les calques, exportez l'image source en tant que nouveau document, puis mettez à jour l'image source imbriquée pour continuer la duplication. Lorsque l'image source est exportée dans un nouveau document, sa relation avec l'image source incorporée est rompue.

Vous pouvez basculer entre les sources de réplique imbriquées tout en travaillant sur votre image composite.

Pour modifier une image source de réplique imbriquée

1 Dans le panneau **Dupliquer la source** (**Fenêtre** ▸ **Dupliquer la source**), cliquez sur **Image imbriquée** dans la zone de liste **Source**.

2 Cliquez sur une vignette dans la liste des sources de réplique imbriquées.

3 Cochez la case **Afficher l'image source (avec pointeur réticulé)**.

4 Cliquez dans la fenêtre **Image de la source**.

La boîte de dialogue **Modifier l'image source imbriquée** qui s'affiche vous explique comment continuer après la modification d'une image source. Cliquez sur **OK**.

5 Dans la fenêtre **Image de la source**, modifiez l'image source.

Si vous souhaitez préserver tous les calques et exporter l'image source sous forme de nouveau document, cliquez sur **Fichier** ▸ **Exporter l'image source**. Dans la boîte de dialogue **Exporter l'image source sous**, choisissez le lecteur et le dossier d'enregistrement du fichier. Entrez un nom de fichier dans la zone de texte **Enregistrer sous** (macOS) ou **Nom de fichier** (Windows) et cliquez sur **Enregistrer**.

6 Cliquez dans le document dupliqué.

7 Dans la boîte de dialogue **Options de modification de l'image source imbriquée**, suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau suivant.

Action	Procédure
Remplacer l'image source de réplique sélectionnée	Activez l'option **Mettre à jour**. Cliquez sur **OK**.
Créer une nouvelle image de source de réplique	Cochez la case **Créer nouvelle**. Cliquez sur **OK**. La nouvelle image source de réplique s'affiche dans le panneau **Source de la réplique**.
Annuler les modifications apportées à l'image source	Activez l'option **Ignorer**. Cliquez sur **OK**.



Après avoir modifié l'image source de réplique dans la fenêtre **Image de la source**, vous pouvez également l'exporter en appuyant sur **Commande** + **Maj** + **S** (macOS) ou **Ctrl** + **Maj** + **S** (Windows).

Pour basculer entre les sources de réplique imbriquées

1 Dans le panneau **Dupliquer la source** (**Fenêtre** ▸ **Dupliquer la source**), cliquez sur **Image imbriquée** dans la zone de liste **Source**.

2 Cliquez sur une vignette dans la liste des sources de réplique imbriquées.

3 Appliquez des traits à la zone de travail.

4 Pour travailler avec une autre source de réplique, choisissez-en une dans la liste des sources de réplique imbriquées.

Définition des préférences de la duplication

Vous pouvez définir différentes préférences de duplication. Par exemple, vous pouvez choisir de toujours utiliser la dernière variante de duplicateur sélectionnée ou d'activer le papier calque.

Pour personnaliser le comportement de la duplication

1 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- (macOS) Cliquez sur le menu **Corel Painter 2020** ▸ **Préférences** ▸ **Duplication**.

- (Windows) Sélectionnez **Édition** ▸ **Préférences** ▸ **Duplication**.

2 Suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau ci-contre.

Action	Procédure
Laissez le fichier utilisé comme source de réplique ouvert.*	Décochez la case **Fermer l'image de la source**.
Fermer l'image utilisée comme source de la réplique*	Cochez la case **Fermer l'image de la source**.
Ouvrir le panneau Source de la réplique automatiquement*	Cochez la case du **panneau Ouvrir la source de la réplique**.
Commencer à peindre avec les couleurs dupliquées dans une zone de travail vide*	Cochez la case **Effacer la zone de travail**.
Activer le papier calque*	Cochez la case **Activer le papier calque**.
Activer la dernière variante de duplicateur utilisée*	Cochez la case **Passer aux duplicateurs**.
Utiliser la variante de style active pour dupliquer la couleur sous-jacente*	Cochez la case **Couleur source**. Vous devez désactiver la case **Passer aux duplicateurs** pour pouvoir cocher la case **Couleur source**.
Afficher un avertissement lorsque des modifications sont apportées à l'image source de réplique imbriquée	Cochez la case **Afficher la boîte de dialogue Modifier l'image source**. **Remarque** : le message vous rappelle que si vous choisissez de créer une source réplique ou de mettre à jour la source de réplique actuellement sélectionnée, tous les calques de l'image source sont aplatis et tous les niveaux d'annulation sont perdus.

* Notez que tous les paramètres marqués d'un astérisque s'appliquent uniquement à la duplication rapide.

Duplicateurs et commandes

L'application d'une peinture à l'aide d'un duplicateur représente une excellente méthode pour obtenir un rendu artistique à partir d'une photographie. Choisissez l'outil **Duplicateur**, qui permet d'activer automatiquement les variantes de style de la catégorie de styles **Duplicateurs**. Certaines variantes, comme la variante **Duplicateur droit**, reproduisent directement une image source. Toutefois, la plupart des variantes vous permettent de reproduire l'image source avec des effets de matières, tels que la modification du grain du papier ou l'ajout de formes spécialisées.



Exemple de variante de duplicateur

Pour obtenir la liste de variantes de duplicateur disponibles dans la bibliothèque Styles de Painter 2020, consultez « Duplicateurs » à la page 341.

Vous pouvez personnaliser les variantes de duplicateur existantes ou en créer de nouvelles en utilisant les contrôles de style. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Réglage des styles avec les options de style » à la page 387.

Méthode de duplication

Vous pouvez aussi développer les fonctions de duplication de Corel Painter en transformant pratiquement n'importe quelle variante de style en duplicateur. Les variantes de style qui utilisent la méthode de **duplication** reproduisent l'image source tout en la « filtrant », ce qui permet de créer un rendu artistique d'une image.



Exemple de variante de style à l'aide de la méthode Duplication

Dans la mesure où la méthode de **duplication** utilise 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 le bouton **Couleur source** . En effet, contrairement à l'option **Couleur source**, la méthode **Duplication** préserve la texture de l'image d'origine dans la réplique. La méthode **Duplication** est efficace si vous voulez recréer avec précision des portions de l'image source.

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, faites jouer le curseur **Opacité** ou vous pouvez choisir la craie ou tout autre outil qui recouvre les couleurs sous-jacentes.

options de la zone Duplication

Les commandes **Duplication** s'appliquent aux pinceaux utilisant la méthode **Duplication** et l'option **Couleur de la duplication**.

Couleur source

Lorsque l'option **Couleur source** est sélectionnée, la couleur est prélevée dans l'image source. L'option **Couleur source** mélange les divers échantillons de couleur prélevés dans la source et donne un résultat qui s'approche de l'original. L'option **Couleur source** est également disponible sur le panneau **Couleurs** et le sélecteur de couleurs temporel. Pour plus d'informations sur l'utilisation des différents modes de duplication, voir la rubrique « Duplication de couleur » à la page 255.

Échantillonnage précis

Le contrôle **Échantillonnage précis** dirige un style pour échantillonner une couleur à partir du centre de la pointe et s'avère très utile lorsque vous utilisez une pointe de pinceau large pour dupliquer les images avec effet de transparence. Cette commande est prise en charge pour

les pinceaux qui utilisent les types de forme suivants : Circulaire, Circulaire calculée, Capturé, Pixel unique, Soies statiques, Soie - Taches dynamiques et Types de particules - Taches dynamiques types de particules (de flux, de gravité, à ressort).



Couleur source avec l'option Échantillonnage précis activée (à gauche) et désactivée (à droite)

Variation

Lorsque vous utilisez des styles avec la méthode **Duplication**, vous pouvez modifier la **variation** pour contrôler le décalage de la réplique par rapport à la source. Quand le curseur **variation** est réglé sur 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.



Traits pour lesquels le paramètre Variation est défini sur 0 (en haut) et sur 12 (en 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.

Fréquence

Les options de la zone **Fréquence** permettent de définir la périodicité des décalages aléatoires.

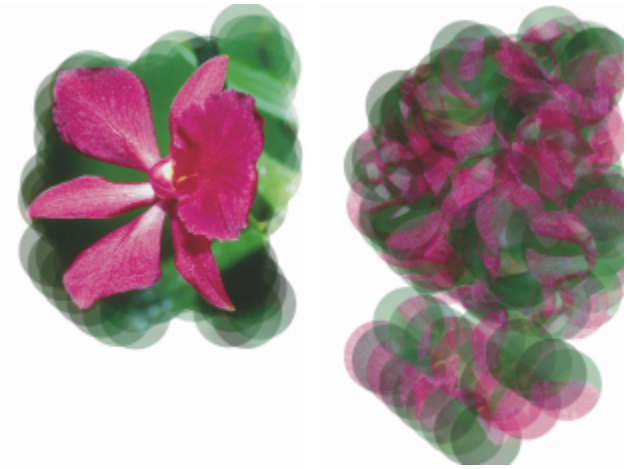


Traits pour lesquels le paramètre Fréquence est défini sur 0 (en haut) et sur 15 (en bas)

Duplication aléatoire

L'option **Duplication aléatoire** prélève de manière aléatoire des zones du document source, puis les place dans le document dupliqué. 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 l'option **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.



Traits pour lesquels l'option Duplication aléatoire est désactivée (à gauche) et activée (à droite)

Mode de duplication

La commande **Mode de duplication** 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 sur l'utilisation des différents modes de duplication, voir la rubrique « Duplication et échantillonnage d'image » à la page 187.

- **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, est le type de duplication de base entre des documents.
- **Décalage (1)** : ce mode de duplication a pour effet de décaler l'image de la source. La source et la cible peuvent se situer dans 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 plus d'informations, reportez-vous à la section « Clonage de parties d'une image » à la page 209.
- Le mode de duplication **Rotation et redimensionnement (2)** applique une rotation à l'image source et modifie son échelle à l'aide de deux points de référence.



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.

- Le mode de duplication **Redimensionnement** (2) modifie l'échelle de l'image source à l'aide de deux points de référence. 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

- Le mode de duplication **Rotation** (2) applique une rotation à l'image source à l'aide de deux points de référence. 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

- Le mode de duplication **Rotation et symétrie** (2) applique une rotation et une symétrie à l'image source à l'aide de deux points de référence.



Duplication par rotation et symétrie

- Le mode de duplication **Rotation, redimensionnement, inclinaison (3)** applique une rotation, un redimensionnement et une inclinaison à l'image source à l'aide de trois points de référence. 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

- Le mode de duplication **Bilinéaire (4)** applique une torsion bilinéaire à l'image source à l'aide de quatre points de référence. La position relative des quatre points de référence dans la source et la destination détermine l'ampleur de la transformation bilinéaire.



Duplication bilinéaire

- Le mode de duplication **Perspective (4)** applique une perspective à l'image source à l'aide de quatre points de référence. La position relative des quatre points de référence dans la source et la destination détermine l'ampleur de la transformation de perspective.



Duplication avec perspective

Utiliser sélection d'origine

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 du **Mode de duplication**, la sélection se transforme en conséquence. Cette option n'est disponible qu'avec la méthode **Duplication**.

Copier sélection d'origine

Lorsque l'option **Copier sélection d'origine** est activée, le **duplicateur** reproduit les données de la sélection d'origine dans la sélection de destination. Cette option n'est disponible qu'avec la méthode **Duplication**.

Motif répétitif

Lorsque la case **Motif répétitif** est cochée, l'image source se transforme en motif répétitif.

Utilisation de l'option Soies individuelles

Pour une meilleure précision des couleurs pendant la duplication, vous pouvez utiliser l'option de chargement de style afin de prélever des couleurs individuelles dans des régions différentes de la pointe du pinceau.

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. Cela permet d'obtenir une approximation de l'image d'origine et vous permet de créer une impression artistique de la source.

Pour sélectionner un duplicateur

1 Une fois la source de la réplique sélectionnée, cliquez sur l'outil **Duplicateur** dans la boîte à outils.

La catégorie de pinceau **Duplicateurs** et une variante de duplicateur sont automatiquement sélectionnées.
Si vous souhaitez modifier la variante de style, dans le panneau Sélecteur de pinceaux, cliquez sur une variante de **Duplicateur** différente.

2 Dans la barre de propriétés, définissez un ou plusieurs des paramètres et propriétés de pinceau.

Pour mieux définir les couleurs, activez l'option **Soies individuelles**. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Utilisation de l'option Soies individuelles » à la page 207.

Pour transformer une variante de style en duplicateur

1 Une fois la source de la réplique sélectionnée, cliquez sur l'outil **Pinceau** dans la boîte à outils.

2 Dans le panneau Sélecteur de pinceau, sélectionnez une catégorie de style et une variante de style.

3 Dans le panneau **Général** (**Fenêtre** ▶ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▶ **Général**), sélectionnez **Duplication** dans la zone de liste **Méthode**.

4 Dans la zone de liste **Sous-catégorie**, choisissez l'une des options suivantes :
   - **Recouvrement fort** : produit des touches partiellement lissées qui cachent les traits sous-jacents
   - **Recouvrement doux** : crée des touches lissées qui recouvrent les traits sous-jacents
   - **Recouvrement fort texturé** : similaire à la méthode **Recouvrement fort**, mais les touches interagissent avec le grain du papier.
   - **Recouvrement doux texturé** : similaire à la méthode **Recouvrement doux**, mais les touches interagissent avec le grain du papier.
   - **Égouttement** : étale la couleur comme si elle était mouillée et duplique l'original en appliquant des distorsions basées sur votre trait.

5 Dans le panneau **Duplication** (**Fenêtre** ▸ **Source de la réplique**), cliquez sur **Normal** dans la zone de liste **Mode de duplication**.

Les autres modes de duplication vous permettent de modifier la réplique. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Application de transformations pendant l'échantillonnage » à la page 211.



Vous pouvez également transformer un pinceau en duplicateur en choisissant un pinceau dans le Sélecteur de pinceaux et en cliquant sur le bouton **Couleur source** dans le panneau **Couleurs** (**Fenêtre** ▸ **Panneau de couleurs** ▸ **Couleurs**). L'activation de l'option **Couleur source** désactive le panneau **Couleur** et les informations de couleur sont extraites de la source de réplique.



Si vous changez de style au cours de la duplication, vous devez cliquer à nouveau sur le bouton **Couleur source** .

La modification du style ou de la variante entraîne la désactivation automatique de la couleur dupliquée. Réactivez la couleur dupliquée pour continuer à l'utiliser.

Pour plus d'informations sur les méthodes et les sous-catégories, voir la rubrique « Options de la zone Général : Méthodes et sous-catégories » à la page 400.

Pour activer la duplication des couleurs

- Dans le panneau **Duplication** (**Fenêtre** ▸ **Source de la réplique**), cochez la case **Couleur source**.

Pour échantillonner la couleur à partir du centre de la pointe

- Dans le panneau **Duplication** (**Fenêtre** ▸ **Source de la réplique**), cochez la case **Échantillonnage précis**.

Pour définir le mode de duplication

- Dans le panneau **Duplication** (**Fenêtre** ▸ **Source de la réplique**), choisissez un mode dans la zone de liste **Mode de duplication**.

Pour utiliser la sélection source dans la réplique

- Dans le panneau **Duplication** (**Fenêtre** ▸ **Source de la réplique**), cochez la case **Utiliser sélection d'origine**.

Pour reproduire les données de la sélection source dans la sélection de destination

- Dans le panneau **Duplication** (**Fenêtre** ▸ **Source de la réplique**), cochez la case **Copier sélection d'origine**.

Pour répéter la source

- Dans le panneau **Duplication** (**Fenêtre** ▸ **Source de la réplique**), cochez la case **Motif répétitif**.

Pour définir l'écart par rapport à la source

- Dans le panneau **Duplication** (**Fenêtre** ▸ **Source de la réplique**), exécutez l'une des tâches décrites dans le tableau.

Action	Procédure
Accentuer le décalage par rapport à la source	Dans la zone **Emplacement de la réplique**, déplacez le curseur **Variation** vers la droite.
Limiter la variation de décalage de sorte que les images source et de destination soient plus proches	Dans la zone **Emplacement de la réplique**, déplacez le curseur **Variation** vers la gauche.



Les curseurs Emplacement de la réplique sont sans effet lorsque l'option **Couleur source** est activée dans le panneau **Couleurs**. Ces curseurs s'utilisent exclusivement avec une méthode de duplication.

Pour définir la fréquence des décalages aléatoires

- Dans le panneau **Duplication** (**Fenêtre** ▸ **Source de la réplique**), exécutez l'une des tâches décrites dans le tableau.

Action	Procédure
Augmenter le nombre d'échantillons décalés et donner un aspect grossier et déformé à l'image dupliquée	Dans la zone **Emplacement de la réplique**, déplacez le curseur **Fréquence** vers la gauche.
Déplacer les échantillons moins fréquemment et laisser davantage de cohérence à l'image dupliquée	Dans la zone **Emplacement de la réplique**, déplacez le curseur **Fréquence** vers la droite.

Pour utiliser la duplication aléatoire

- Dans le panneau **Duplication** (**Fenêtre** ▸ **Source de la réplique**), cochez la case **Duplication aléatoire**.

Pour activer l'option Soies individuelles

1. Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Supports de pinceau** ▸ **Fondu**.
2. Dans le panneau **Fondu**, cochez la case **Soies individuelles**.

Clonage de parties d'une image

Vous pouvez échantillonner une zone d'une image et la réutiliser dans le même document ou dans un autre document. L'échantillonnage (également appelé « échantillonnage du décalage » ou « duplication point par point ») est une technique utile de retouche de photographies. Par exemple, vous pouvez copier des pixels d'une partie d'une image vers une autre afin de recouvrir des éléments détériorés ou superflus. Vous avez également la possibilité de cloner les éléments qui vous conviennent et de les appliquer dans une autre partie de l'image ou dans une image différente.

Pour dupliquer une zone d'une image, vous devez définir un point de référence d'échantillonnage et des points de référence de destination. Les points de référence d'échantillonnage indiquent la zone du document à réutiliser ou à dupliquer. Les points de référence de la destination définissent la zone où doit apparaître l'échantillon d'image. Le pointeur en forme de croix qui s'affiche identifie la zone dans laquelle vous effectuez le prélèvement dans le document source.



Le point vert (à gauche) représente le point de référence d'échantillonnage.
Le point rouge (à droite) représente le point de destination.

Il est important de noter que le point de référence d'échantillonnage, ou source, n'est pas considéré comme une source de réplique. La zone prélevée n'apparaît pas dans le panneau **Source de la réplique**.

Pour effectuer un échantillonnage du décalage dans un document

1. Cliquez sur l'outil **Cachet** dans la boîte à outils.

   Pour ajuster la taille de la zone prélevée, saisissez une valeur dans la zone **Taille**, ou réglez le curseur dans la barre de propriétés.
2. Maintenez enfoncée la touche **Option** (macOS) ou **Alt** (Windows) et cliquez pour définir le point de référence source.

   Un repère vert apparaît dans l'image pour symboliser le point de référence de la zone source.
3. Maintenez enfoncées les touches **Option** + **Maj.** (macOS) ou **Alt** + **Maj.** (Windows), puis cliquez pour définir le point de référence de destination.

   Un repère rouge apparaît dans l'image pour indiquer le point de destination.
4. Appliquez des touches dans la zone de destination pour faire apparaître la zone prélevée.

   Vous pouvez désactiver l'échantillonnage du décalage en cliquant sur le bouton **Couleur source** dans le panneau de **Couleurs** ou en choisissant une variante de style non-duplicateur dans le Sélecteur de pinceaux.

Vous pouvez également

Régler l'opacité de la couleur source	Dans la barre de propriétés, saisissez un pourcentage dans la zone **Opacité** ou déplacez le curseur correspondant.
Régler l'ondulation aléatoire du trait	Dans la barre de propriétés, saisissez une valeur dans la zone **Tremblement du trait**, ou déplacez le curseur correspondant.

Vous pouvez également activer l'échantillonnage du décalage en cliquant sur l'outil **Duplicateur** dans la boîte à outils.

Pour définir la zone de destination, cliquez sur l'image tout en maintenant enfoncées les touches **Option** + **Maj.** (macOS) ou **Alt** + **Maj.** (Windows). Un repère rouge s'affiche pour désigner la zone de destination.

Pour effectuer un échantillonnage du décalage entre des documents

1. Ouvrez l'image à utiliser comme source d'échantillonnage et celle à utiliser comme image de destination.

   Si vous souhaitez afficher les deux images simultanément, placez-les côte à côte.
2. Une fois l'image source sélectionnée, cliquez sur l'outil **Duplicateur** dans la boîte à outils.

   Pour modifier la variante de style, cliquez sur le Sélecteur de styles, puis sur une variante de style Duplicateurs dans le panneau Bibliothèque de styles.

3 Maintenez enfoncée la touche **Option** (macOS) ou **Alt** (Windows) et cliquez sur le document source pour définir le point de référence de la zone source de l'échantillon.

   Un repère vert numéroté apparaît dans l'image pour symboliser le point de référence de la zone source.

4 Maintenez enfoncées les touches **Option** + **Maj.** (macOS) ou **Alt** + **Maj.** (Windows), puis cliquez dans le document de destination pour définir le point de référence de destination.

5 Dans le document de destination, appliquez des traits dans la zone de travail.

   Vous pouvez désactiver l'échantillonnage du décalage en cliquant sur le bouton **Couleur source** dans le panneau de **Couleurs** ou en choisissant une variante de style non-duplicateur dans le Sélecteur de pinceaux.

Vous pouvez également

Régler la taille de la touche	Indiquez une valeur dans la zone **Taille**, ou déplacez le curseur dans la barre de propriétés.
Régler l'opacité de la couleur source	Dans la barre de propriétés, saisissez un pourcentage dans la zone **Opacité** ou déplacez le curseur correspondant.
Contrôler la quantité de couleur dans une touche	Dans la barre de propriétés, saisissez un pourcentage dans la zone **Débit** ou déplacez le curseur correspondant.
Contrôler le mélange entre les couleurs du style et les couleurs sous-jacentes, y compris celle du papier	Dans la barre de propriétés, saisissez un pourcentage dans la zone **Mélange** ou déplacez le curseur correspondant.
Régler la séparation de soies	Dans la barre de propriétés, saisissez une valeur dans la zone **Détails**, ou réglez le curseur correspondant. Plus l'indice est élevé, plus les soies sont écartées les unes des autres.
Redimensionner la touche proportionnellement à la taille du pinceau	Cliquez sur le bouton **Redimensionner la fonctionnalité avec la taille du pinceau** dans la barre de propriétés.

Application de transformations pendant l'échantillonnage

Corel Painter vous permet de prélever une partie d'une image et d'appliquer une transformation à l'échantillon lorsque vous le réutilisez ailleurs. Cette technique est également appelée duplication à points multiples. Vous pouvez appliquer des transformations telles que le redimensionnement, la rotation, l'inclinaison ou la perspective.

Variantes du style échantillonnage à points multiples

Pour appliquer des transformations pendant l'échantillonnage, sélectionnez une variante du style duplication à points multiples dans la catégorie de style **Duplicateurs**, ou utilisez toute variante de style compatible avec la méthode de duplication. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour transformer une variante de style en duplicateur » à la page 207.

Le tableau suivant décrit les variantes de styles d'échantillonnage à points multiples, qui sont inclus dans la bibliothèque de styles de Painter 2015. Pour des informations sur le choix des bibliothèques de styles, consultez la rubrique « Découverte des catégories de style » à la page 331..

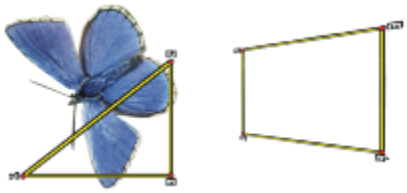
Variante du style Duplicateurs à points multiples	Exemple
Rotation Redimensionnement 2P vous permet de faire pivoter la zone prélevée autour de son centre de rotation et de la dimensionner à un pourcentage de sa taille d'origine. **Rotation, Redimensionnement 2P** utilise deux points de référence.	
Redimensionnement 2P vous permet de dimensionner la zone prélevée à un pourcentage de sa taille d'origine. **Redimensionnement 2P** utilise deux points de référence.	
Rotation 2P vous permet de faire pivoter la zone prélevée autour de son centre de rotation. **Rotation 2P** utilise deux points de référence.	

Variante du style Duplicateurs à points multiples	Exemple
Rotation Symétrie 2P vous permet de faire pivoter la zone prélevée autour de son centre de rotation tout en créant une image symétrique horizontale ou verticale de la source de la réplique. **Rotation Symétrie 2P** utilise deux points de référence.	
Rotation, **Redimensionnement**, **Cisaille 3P** vous permet de faire pivoter la zone prélevée autour de son centre de rotation tout en la dimensionnant à un pourcentage de sa taille d'origine et en l'inclinant. **Rotation**, **Échelle**, **Cisaille 3P** utilise trois points de référence.	
Bilinéaire 4P vous permet d'étirer ou de déformer la zone prélevée de manière disproportionnée. Vous pouvez également transformer la source de la réplique en mosaïque. **Bilinéaire 4P** utilise quatre points de référence.	

Variante du style Duplicateurs à points multiples	Exemple
Perspective 4P vous permet de donner du relief à la zone prélevée. **Perspective Mosaïque 4P** vous permet également de transformer la zone prélevée en mosaïque. **Perspective 4P** utilise quatre points de référence.	

Points de référence

Après avoir sélectionné une variante de style, définissez les points de référence de l'échantillon et de la destination dans l'image. Le nombre de points de référence dépend du type de transformation que vous choisissez. Les points de référence vous permettent d'identifier la zone d'échantillon, de positionner la destination et de contrôler la transformation. Après la définition des points, vous pouvez appliquer des traits la zone de destination pour faire apparaître progressivement l'échantillon transformé. Vous pouvez insérer les points sources dans un document et les points de destination dans un autre, mais ils peuvent aussi figurer dans le même document.

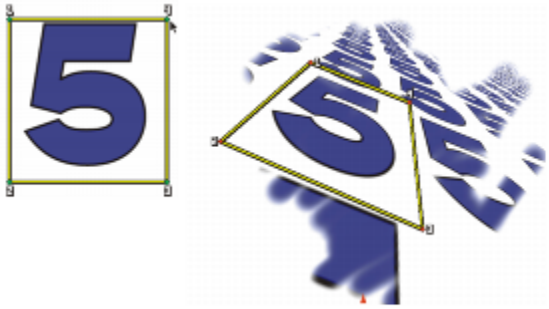


Les points de référence de la source (à gauche) et de la destination (à droite) de l'échantillon sont définis en vue d'une duplication de type Perspective.

Motif répétitif

L'utilisation d'un motif répétitif vous permet de remplir un espace en reproduisant un petit échantillon d'image. L'option **Motif répétitif** est disponible dans les modes de duplication **Bilinéaire** et **Perspective**.

Les quatre points de référence de l'échantillon déterminent la zone prélevée qui est temporairement transformée en mosaïque. Dans la réplique, ce motif est déformé selon la position des points de référence source et destination et répété autant de fois que nécessaire pour recouvrir la zone. Pour enregistrer la zone prélevée pour une utilisation ultérieure, capturez-la en tant que motif. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Création et édition de motifs » à la page 754.



L'option Motif répétitif entraîne la répétition de la source.

Le motif répétitif est particulièrement utile pour remplir une zone avec la source de l'échantillon. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Remplissage d'une zone avec un échantillon d'image » à la page 220.

options de la zone Duplication

Pour des informations détaillées concernant les contrôles d'échantillonnage à points multiples, consultez « Duplicateurs et commandes » à la page 201..

Pour redimensionner la source de l'échantillon

1. Cliquez sur l'outil **Duplicateur** dans la boîte à outils.
2. Dans le panneau Sélecteur de pinceaux, choisissez la bibliothèque **Pinceaux Painter 2015** dans la zone de liste **Bibliothèque de pinceaux**.
3. Cliquez sur la catégorie de styles **Duplicateurs**, puis sur la variante de style **Redimensionnement 2P**.
   Si vous sélectionnez la variante de style **Redimensionnement 2P**, le mode de duplication **Redimensionnement (2)** est automatiquement sélectionné dans le panneau **Duplication** (**Fenêtre** ▸ **Source de la réplique**).
4. Maintenez enfoncée la touche **Option** (macOS) ou **Alt** (Windows) et cliquez dans l'image pour définir les deux points de référence de l'échantillon.
5. Maintenez enfoncées les touches **Option** + **Maj.** (macOS) ou **Alt** + **Maj.** (Windows), puis cliquez pour définir les deux points de référence de destination.
   La distance relative qui sépare les deux points de destination et les deux points sources détermine l'ampleur du redimensionnement appliqué à l'échantillon. Par exemple, si la ligne qui sépare les deux points de destination est plus longue que celle entre les deux points sources, l'échantillon est agrandi. À l'inverse, si la ligne qui sépare les deux points de destination est moins grande que celle entre les deux points sources, l'échantillon est réduit.
6. Appliquez des touches dans la zone de destination.

   Vous pouvez désactiver l'échantillonnage du décalage en cliquant sur le bouton **Couleur source** dans le panneau de **Couleurs** ou en choisissant une variante de style non-duplicateur dans le Sélecteur de pinceaux.



Pour obtenir de meilleurs résultats lors du redimensionnement, placez les points de référence de l'échantillon sur les bords de l'objet que vous souhaitez prélever pour mieux délimiter sa taille. Cela permet de garantir que l'objet est redimensionné de façon proportionnelle.

Pour faire pivoter la source de l'échantillon

1. Cliquez sur l'outil **Duplicateur** dans la boîte à outils.
2. Dans le panneau Sélecteur de pinceaux, choisissez la bibliothèque **Pinceaux Painter 2015** dans la zone de liste **Bibliothèque de pinceaux**.
3. Cliquez sur la catégorie de styles **Duplicateurs**, puis sur la variante de style **Rotation 2P**.
   Si vous sélectionnez la variante de style **Rotation 2P**, le mode de duplication **Rotation (2)** est automatiquement sélectionné dans le panneau **Duplication** (**Fenêtre** ▸ **Source de la réplique**).
4. Maintenez enfoncée la touche **Option** (macOS) ou **Alt** (Windows) et cliquez dans l'image pour définir les deux points de référence de l'échantillon.
5. Maintenez enfoncées les touches **Option** + **Maj.** (macOS) ou **Alt** + **Maj.** (Windows), puis cliquez dans l'image pour définir les deux points de référence de destination.
   La différence relative entre l'angle de la ligne des deux points de destination et des deux points de référence de l'échantillon détermine l'angle de rotation de l'échantillon. Si l'angle de la ligne ne change pas, la position des points de destination relatifs aux points d'échantillonnage influe également sur la rotation. Par exemple, si vous définissez verticalement les points d'échantillonnage (du bas vers le haut) et si vous réglez les points de destination à partir du même angle vertical mais, cette fois-ci, du haut vers le bas, l'échantillon d'image présentera une symétrie de 180 degrés.

6 Appliquez des touches dans la zone de destination.

Vous pouvez désactiver l'échantillonnage du décalage en cliquant sur le bouton **Couleur source** dans le panneau de **Couleurs** ou en choisissant une variante de style non-duplicateur dans le Sélecteur de pinceaux.



La longueur de ligne n'affecte pas la rotation.

Pour faire pivoter et mettre en miroir la source de l'échantillon

1 Cliquez sur l'outil **Duplicateur** dans la boîte à outils.

2 Dans le panneau Sélecteur de pinceaux, choisissez la bibliothèque **Pinceaux Painter 2015** dans la zone de liste **Bibliothèque de pinceaux**.

3 Cliquez sur la catégorie de styles **Duplicateurs**, puis sur la variante de style **Rotation**, **Symétrie 2P**.

Si vous sélectionnez la variante de style **Rotation**, **Symétrie 2P**, le mode de duplication **Rotation et symétrie (2)** est automatiquement sélectionné dans le panneau **Duplication** (**Fenêtre** ▸ **Source de la réplique**).

4 Maintenez enfoncée la touche **Option** (macOS) ou **Alt** (Windows) et cliquez dans l'image pour définir les deux points de référence de l'échantillon.

5 Maintenez enfoncées les touches **Option** + **Maj.** (macOS) ou **Alt** + **Maj.** (Windows), puis cliquez pour définir les deux points de référence de destination.

La différence relative entre l'angle de la ligne des deux points de destination et des deux points de l'échantillon détermine l'angle de rotation de l'image dupliquée symétrique.

Si l'angle de la ligne ne change pas, la position des points de destination relatifs aux points d'échantillonnage influe également sur la rotation. Par exemple, si vous définissez verticalement les points d'échantillonnage (du bas vers le haut) et si vous réglez les points de destination à partir du même angle vertical mais, cette fois-ci, du haut vers le bas, l'échantillon d'image présentera une symétrie de 180 degrés.

Pour mettre en miroir l'échantillon sans aucune rotation, définissez les points de l'échantillon et de la destination sur la même position.

6 Appliquez des touches dans la zone de destination.

Vous pouvez désactiver l'échantillonnage du décalage en cliquant sur le bouton **Couleur source** dans le panneau de **Couleurs** ou en choisissant une variante de style non-duplicateur dans le Sélecteur de pinceaux.

Pour faire pivoter et redimensionner la source de l'échantillon

1 Cliquez sur l'outil **Duplicateur** dans la boîte à outils.

2 Dans le panneau Sélecteur de pinceaux, choisissez la bibliothèque **Pinceaux Painter 2015** dans la zone de liste **Bibliothèque de pinceaux**.

3 Cliquez sur la catégorie de styles **Duplicateurs**, puis sur la variante de style **Rotation**, **Redimensionnement 2P**.

Si vous sélectionnez la variante de style **Rotation**, **Redimensionnement 2P**, le mode de duplication **Rotation et redimensionnement (2)** est automatiquement sélectionné dans le panneau **Duplication** (**Fenêtre** ▸ **Source de la réplique**).

4 Maintenez enfoncée la touche **Option** (macOS) ou **Alt** (Windows) et cliquez dans l'image pour définir les points de référence de l'échantillon.

5 Maintenez enfoncées les touches **Option** + **Maj.** (macOS) ou **Alt** + **Maj.** (Windows), puis cliquez dans l'image pour définir les deux points de référence de destination.

La distance relative qui sépare les deux points de destination et les deux points de l'échantillon détermine l'ampleur du redimensionnement appliqué à l'échantillon. En outre, la différence relative entre l'angle de la ligne des deux points de destination et des deux points de référence de l'échantillon détermine l'angle de rotation de l'image d'échantillon mise en miroir. Si l'angle de la ligne ne change pas, la position des points de destination relatifs aux points d'échantillonnage influe également sur la rotation.



Deux points de référence de destination sont définis en vue d'un échantillonnage Rotation et redimensionnement..

6 Appliquez des touches dans la zone de destination.

Vous pouvez désactiver l'échantillonnage du décalage en cliquant sur le bouton **Couleur source** dans le panneau de **Couleurs** ou en choisissant une variante de style non-duplicateur dans le Sélecteur de pinceaux.

Pour faire pivoter, redimensionner et incliner la source de l'échantillon

1 Cliquez sur l'outil **Duplicateur** dans la boîte à outils.

2 Dans le panneau Sélecteur de pinceaux, choisissez la bibliothèque **Pinceaux Painter 2015** dans la zone de liste **Bibliothèque de pinceaux**.

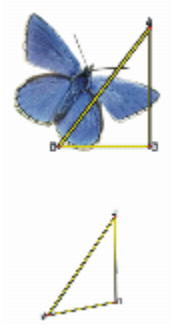
3 Cliquez sur la catégorie de styles **Duplicateurs**, puis sur la variante de style **Rotation**, **Redimensionnement**, **Cisaille 3P**.

Si vous sélectionnez la variante de style **Rotation**, **Redimensionnement**, **Cisaille 3P**, le mode de duplication **Rotation**, **Redimensionnement**, **Cisaille (3)** est automatiquement sélectionné dans le panneau **Duplication** (**Fenêtre** ▸ **Source de la réplique**).

4 Maintenez enfoncée la touche **Option** (macOS) ou **Alt** (Windows) et cliquez dans l'image pour définir les trois points de référence de l'échantillon.

5 Maintenez enfoncées les touches **Option** + **Maj.** (macOS) ou **Alt** + **Maj.** (Windows), puis cliquez dans l'image pour définir les trois points de référence de destination.

L'insertion des trois points entraîne la création d'un triangle. La longueur des segments de ligne contrôle le redimensionnement de l'échantillon, l'angle des segments de ligne définit la rotation et le degré des options d'inclinaison détermine l'inclinaison.



Les points de référence de la source/destination de l'échantillon sont définis en vue d'une duplication de type Rotation, redimensionnement, Cisaille.

6 Appliquez des touches dans la zone de destination.

Vous pouvez désactiver l'échantillonnage du décalage en cliquant sur le bouton **Couleur source** dans le panneau de **Couleurs** ou en choisissant une variante de style non-duplicateur dans le Sélecteur de pinceaux.

Pour déformer la source de l'échantillon

1. Cliquez sur l'outil **Duplicateur** dans la boîte à outils.
2. Dans le panneau Sélecteur de pinceaux, choisissez la bibliothèque **Pinceaux Painter 2015** dans la zone de liste **Bibliothèque de pinceaux**.
3. Cliquez sur la catégorie de styles **Duplicateurs**, puis sur la variante de style **XBilinéaire 4P**.

   Si vous sélectionnez la variante de style **xBilinéaire 4P**, le mode de duplication **xBilinéaire 4P** est automatiquement sélectionné dans le panneau **Duplication** (**Fenêtre** ▸ **Source de la réplique**).
4. Maintenez enfoncée la touche **Option** (macOS) ou **Alt** (Windows) et cliquez pour définir les quatre points de référence de l'échantillon.
5. Maintenez enfoncées les touches **Option** + **Maj.** (macOS) ou **Alt** + **Maj.** (Windows), puis cliquez pour définir les quatre points de référence de destination.
6. Les positions relatives des quatre points de l'échantillon et de la destination affectent la torsion de l'échantillon.
7. Appliquez des touches dans la zone de destination.

   Vous pouvez désactiver l'échantillonnage du décalage en cliquant sur le bouton **Couleur source** dans le panneau de **Couleurs** ou en choisissant une variante de style non-duplicateur dans le Sélecteur de pinceaux.

Vous pouvez transformer l'échantillon en mosaïque en cochant la case **Motif répétitif** dans le panneau de commandes de styles **Duplication**.

Pour ajouter une perspective à la source de la réplique

1. Cliquez sur l'outil **Duplicateur** dans la boîte à outils.
2. Dans le panneau Sélecteur de pinceaux, choisissez la bibliothèque **Pinceaux Painter 2015** dans la zone de liste **Bibliothèque de pinceaux**.
3. Cliquez sur la catégorie de styles **Duplicateurs**, puis sur la variante de style **Perspective 4P**.

   Pour ajouter un effet mosaïque à la réplique, cliquez sur la variante de style **Perspective Mosaïque 4P**.

   Si vous sélectionnez la variante de style **Perspective 4P**, le mode de duplication **Perspective 4P** est automatiquement sélectionné dans le panneau **Duplication** (**Fenêtre** ▸ **Source de la réplique**).
4. Maintenez enfoncée la touche **Option** (macOS) ou **Alt** (Windows) et cliquez dans l'image pour définir les quatre points de référence de l'échantillon.
5. Maintenez les touches **Option** + **Maj** (macOS) ou **Alt** + **Maj** (Windows) enfoncées, puis cliquez dans l'image pour définir les quatre points de référence de destination.

   La position relative des quatre points de référence de l'échantillon et de la destination détermine l'ampleur de la transformation de perspective. Pour effectuer une transformation de perspective simple, définissez les quatre points de l'échantillon de manière à former un rectangle et les quatre points de destination de manière à former un trapèze.
6. Appliquez des touches dans la zone de destination.

   Vous pouvez désactiver l'échantillonnage du décalage en cliquant sur le bouton **Couleur source** dans le panneau de **Couleurs** ou en choisissant une variante de style non-duplicateur dans le Sélecteur de pinceaux.

Pour déplacer des points de référence déterminés au préalable

1. Effectuez l'une des opérations suivantes :
   - Maintenez enfoncée la touche **Option** (macOS) ou **Alt** (Windows) pour afficher les points de l'échantillon.
   - Maintenez enfoncées les touches **Option** + **Maj.** (macOS) ou **Alt** + **Maj.** (Windows) pour afficher les points de destination.
2. Une fois les points de référence affichés, faites en glisser un vers un nouvel emplacement.

Utilisation de sélections et de transformations lors de l'échantillonnage

Lors de l'échantillonnage d'une image, il existe deux façons d'utiliser une sélection : soit en faisant respecter la sélection dans l'image source de l'échantillon par les touches de l'image dans la destination, soit en copiant la sélection active dans la zone source de l'échantillon. Ces deux options peuvent être utilisées individuellement ou simultanément.

Ces options de sélection exigent une méthode de **duplication**. Elles ne peuvent pas se combiner avec les styles qui font appel à l'option **Couleur source** dans le panneau **Couleurs**.



L'option Utiliser sélection d'origine permet de peindre dans la zone destinée à la sélection d'origine.



L'option Copier sélection d'origine permet de prélever la sélection et les couleurs.

Pour prélever une zone d'une image en utilisant une sélection d'origine

1 Choisissez un outil de sélection dans la boîte à outils, puis sélectionnez la zone de l'image à prélever.

Pour délimiter précisément la zone source de l'échantillon, utilisez l'outil **Lasso**. Pour plus d'informations sur la définition d'une sélection, voir la rubrique « Création de sélections tracées » à la page 650.

2 Cliquez sur l'outil **Duplicateur** dans la boîte à outils.

3 Dans le Sélecteur de pinceaux, cliquez sur la catégorie **Duplicateurs**, puis sur une variante de style.

4 Dans le panneau **Duplication** (**Fenêtre** ▸ **Source de la réplique**), cochez la case **Couleur source**.

5 Activez l'une ou l'autre des options suivantes :

- **Utiliser sélection d'origine** : cette option respecte le contenu de la sélection d'origine de l'échantillon actif. Ainsi, lorsque vous peignez dans la destination, les touches ne peuvent empiéter sur la zone de sélection effectuée dans la source. Si vous utilisez un mode d'échantillonnage adapté à la transformation, la sélection sera transformée.

- **Copier sélection d'origine** : cette option copie la sélection active dans la source. Lorsque vous peignez dans la destination, vos touches prélèvent les pixels de la sélection ainsi que les pixels RVB. Si vous utilisez un mode d'échantillonnage adapté à la transformation, la sélection copiée sera transformée. Les options **Copier sélection d'origine** et **Utiliser sélection d'origine** sont souvent utilisées conjointement.

6 Maintenez enfoncée la touche **Option** (macOS) ou **Alt** (Windows) et cliquez pour définir les points de référence de la source de l'échantillon.

7 Maintenez enfoncées les touches **Option** + **Maj.** (macOS) ou **Alt** + **Maj.** (Windows), puis cliquez pour définir les points de référence de destination.

Le nombre de points dépend de la variante de style que vous choisissez.

8 Appliquez des touches dans la zone de destination.

Vous pouvez désactiver l'échantillonnage du décalage en cliquant sur le bouton **Couleur source** dans le panneau de **Couleurs** ou en choisissant une variante de style non-duplicateur dans le Sélecteur de pinceaux.



Cette image a été prélevée en mode Rotation et redimensionnement avec les options Utiliser sélection d'origine et Copier sélection d'origine activées.

Remplissage d'une zone avec un échantillon d'image

Vous pouvez appliquer un échantillon transformé à l'aide du remplissage au lieu d'utiliser un style. Le remplissage vous permet de couvrir uniformément une zone importante, en toute simplicité. Le remplissage est uniquement compatible avec l'échantillonnage de perspective ou bilinéaire, avec ou sans motif répétitif.

Pour appliquer un échantillon transformé en tant que remplissage, définissez les points de référence de la source et de la destination de l'échantillon de la même manière que lorsque vous appliquez un échantillon à l'aide d'un style. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Application de transformations pendant l'échantillonnage » à la page 211.

Pour enregistrer la zone de référence de la source de l'échantillon comme motif pour une utilisation ultérieure, capturez le motif. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Création et édition de motifs » à la page 754.

Pour remplir avec une image source transformée

1 Dans le panneau Sélecteur de pinceaux, choisissez la bibliothèque **Pinceaux Painter 2015** dans la zone de liste **Bibliothèque de pinceaux**.

2 Cliquez sur la catégorie **Duplicateurs**, puis sur une variante de style qui vous permet de sélectionner quatre points dans la source et dans la destination de l'échantillon :

- **Perspective 4P**
- **Perspective Mosaïque 4P**
- **xBilinéaire 4P**

3 Dans le panneau **Duplication** (**Fenêtre** ▸ **Source de la réplique**), cochez la case **Couleur source**.

4 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Si vous choisissez la variante **Perspective 4P** ou **Perspective Mosaïque 4P**, sélectionnez **Perspective** dans la zone de liste **Mode de duplication**.
- Si vous choisissez la variante **Bilinéaire 4P**, sélectionnez **Bilinéaire** dans la zone de liste **Mode de duplication**.

5 Maintenez enfoncée la touche **Option** (macOS) ou **Alt** (Windows), puis cliquez pour définir les quatre points de référence de la source de l'échantillon.

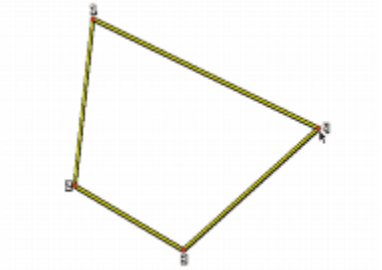
6 Maintenez enfoncées les touches **Option** + **Maj.** (macOS) ou **Alt** + **Maj.** (Windows), puis cliquez pour définir les quatre points de référence de destination.

7 Cliquez sur l'outil **Pot de peinture** dans la boîte à outils.

8 Sélectionnez **Image de la source** dans la zone de liste **Remplir** dans la barre de propriétés.

9 Cliquez sur la zone de destination pour appliquer le remplissage.

Vous pouvez désactiver l'échantillonnage du décalage en cliquant sur le bouton **Couleur source** dans le panneau de **Couleurs** ou en choisissant une variante de style non-duplicateur dans le Sélecteur de pinceaux.



Les points de destination déterminent là où se fera la transformation.



Vous pouvez utiliser des informations dupliquées transformées pour transformer un motif de brique en un mur raide.



Utilisation des outils de composition, des outils de symétrie, des règles et des guides

L'emplacement des objets dans une peinture peut considérablement affecter l'aspect global du travail fini. Corel Painter inclut de nombreux outils pour vous aider à composer, redimensionner, et positionner des images et des éléments d'image. Par exemple, l'affichage des règles ou de la grille vous aide à positionner les éléments d'image avec précision. Vous pouvez également utiliser des outils de composition, tels que l'outil **Peinture en symétrie**, pour obtenir un équilibre visuel.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Utilisation de la grille de mise en page » (page 223)
- « Utilisation du mode Peinture en symétrie » (page 226)
- « Utilisation du mode Peinture kaléidoscope » (page 228)
- « Utilisation des guides de perspective » (page 230)
- « Utilisation de l'outil Divine proportion » (page 237)
- « Utilisation des règles » (page 239)
- « Utilisation des guides » (page 240)
- « Utilisation de la magnétisation des guides » (page 241)
- « Utilisation de la grille » (page 242)
- « Utilisation de l'option Magnétiser la grille virtuelle » (page 243)

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 des tiers. Le panneau **Grille de mise en page** vous 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 éléments prédéfinis pour de futurs dessins et peintures. Vous pouvez aussi modifier l'emplacement de la grille. Vous pouvez restaurer les paramètres par défaut de l'outil **Grille de mise en page** à tout moment.

La grille de mise en page permet également 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.



La grille de mise en page vous aide à composer des images. Œuvre réalisée par Chris Melby.

Pour afficher ou masquer la grille de mise en page

- Cliquez sur **Zone de travail** ▸ **Compositions**, puis sélectionnez **Afficher la grille de mise en page** ou **Masquer la grille de mise en page**.

Vous pouvez aussi afficher ou masquer la grille en cliquant sur l'outil **Grille de mise en page** dans la boîte à outils, puis en cochant la case **Grille de mise en page** dans la barre de propriétés.

Pour définir les options de la grille de mise en page

1. Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de composition** ▸ **Grille de mise en page**.
   Dans le panneau **Grille de mise en page**, assurez-vous que la case **Grille de mise en page** est cochée.
2. Suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau suivant.

Action	Procédure
Définir le nombre de divisions verticales et horizontales	Dans la zone **Divisions**, saisissez les valeurs souhaitées dans les zones **Verticale** et **Horizontale**. Pour lier les valeurs **Verticale** et **Horizontale**, cliquez sur le bouton **Synchroniser les divisions** .
Redimensionner la grille	Dans la zone **Taille**, ajustez les curseurs **Verticale** et **Horizontale** pour définir respectivement la hauteur et la largeur.

Action	Procédure
	Pour obtenir un redimensionnement proportionné, cliquez sur le bouton **Synchroniser les dimensions** .
Changer l'angle de la grille	Saisissez une valeur en degrés dans la zone **Pivoter** pour définir l'angle.
Changer la couleur du quadrillage horizontal et vertical	Dans la zone **Affichage**, cliquez sur le sélectionneur de couleur **Horizontale** ou **Verticale**, et sélectionnez une couleur.
Changer l'opacité de la grille	Déplacez le curseur **Opacité** vers la gauche pour augmenter la transparence. Déplacez le curseur vers la droite pour augmenter l'opacité.



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 élément prédéfini

1 Dans le panneau **Grille de mise en page**, modifiez les paramètres souhaités et cliquez sur le bouton **Ajouter** .

2 Dans la boîte de dialogue **Ajouter un élément prédéfini**, nommez votre élément prédéfini dans la zone **Nom de l'élément prédéfini**.

3 Cliquez sur **Enregistrer**.

L'élément prédéfini s'affiche dans la zone de liste **Élément prédéfini**.



Vous pouvez aussi enregistrer un élément prédéfini en cliquant sur l'outil **Grille de mise en page** dans la boîte à outils, puis en cliquant sur le bouton **Ajouter** dans la barre de propriétés.

Pour supprimer un élément prédéfini Grille de mise en page

1 Dans le panneau **Grille de mise en page**, sélectionnez l'élément prédéfini à supprimer de la zone de liste **Élément prédéfini**.

2 Cliquez sur le bouton **Supprimer** .



Vous pouvez aussi supprimer un élément prédéfini en cliquant sur l'outil **Grille de mise en page** dans la boîte à outils, en sélectionnant un élément prédéfini dans la zone de liste **Élément prédéfini** de la barre de propriétés, puis en cliquant sur le bouton **Supprimer** .

Pour choisir un élément prédéfini de grille de mise en page

- Dans le panneau **Grille de mise en page**, sélectionnez un élément prédéfini dans la zone de liste **Élément prédéfini**.

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 Dans la fenêtre du document, faites glisser la grille vers une nouvelle position.

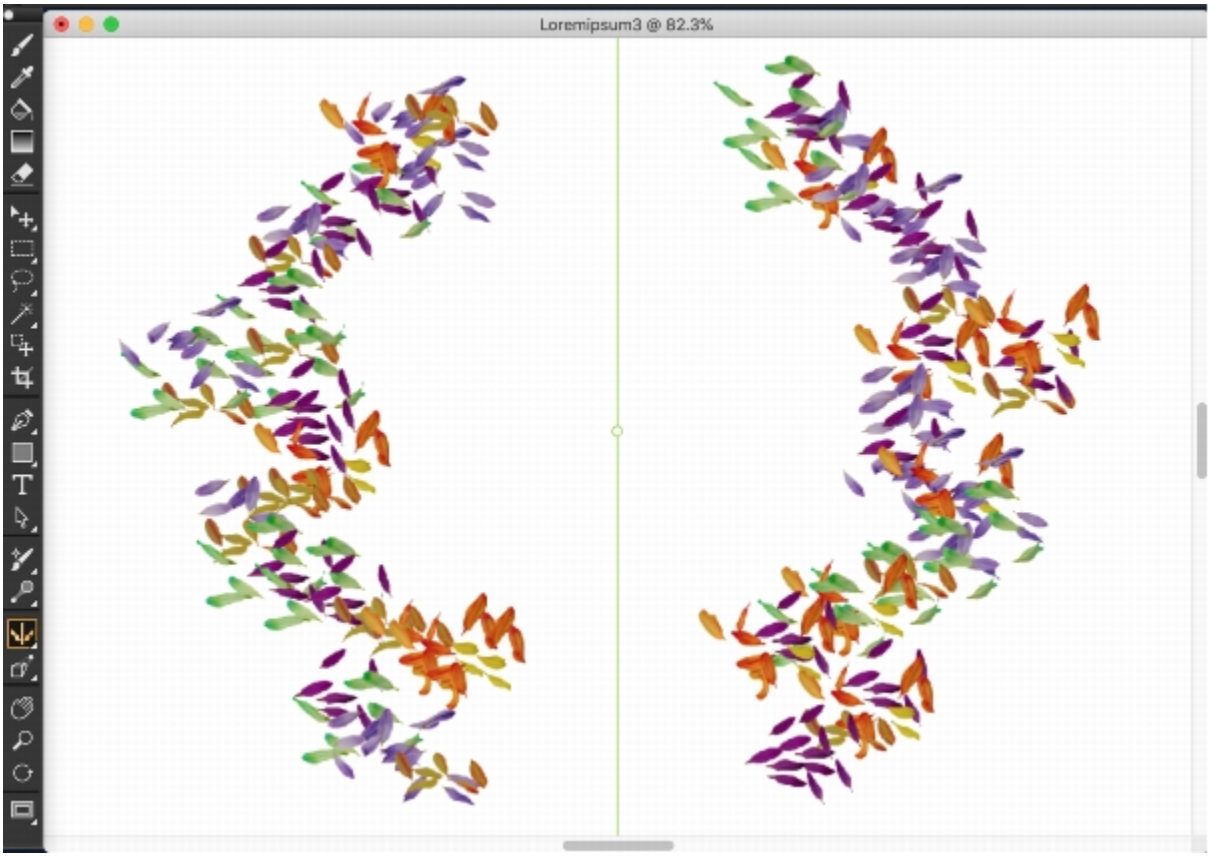
Pour restaurer les paramètres par défaut de l'outil Grille de mise en page

- Cliquez sur le bouton **Réinitialiser** de la barre de propriétés.

Utilisation du mode Peinture en symétrie

Corel Painter permet de créer une peinture symétrique à l'aide du mode Peinture en symétrie. Lorsque vous activez le mode Peinture en symétrie, un plan de symétrie apparaît dans la fenêtre de dessin et vous permet de peindre la moitié d'un objet, tandis que Corel Painter crée automatiquement une image symétrique du côté opposé de l'objet en reproduisant les traits. Par exemple, pour peindre un visage symétrique, il vous suffit d'en peindre la moitié, et Corel Painter complète automatiquement l'autre moitié.

Dans le mode Peinture en symétrie, les traits appliqués sur un côté du plan peuvent parfois avoir un aspect différent sur le plan opposé. Par exemple, si vous commencez la peinture en symétrie sur une zone de travail qui contient des traits appliqués précédemment, les traits symétriques se mélangent aux couleurs présentes sur la zone de travail. Par ailleurs, si vous appliquez des traits aléatoires, tels qu'un jet, les traits symétriques sont également appliqués de manière aléatoire.



La ligne verte au milieu de la fenêtre de document délimite le plan symétrique.

Vous pouvez positionner les plans de symétrie miroir horizontalement, verticalement ou à la fois horizontalement et verticalement dans la fenêtre du document. Vous pouvez également contrôler l'emplacement des plans symétriques en déplaçant ou en faisant pivoter les plans. Vous pouvez restaurer les paramètres par défaut de l'outil **Peinture en symétrie** à tout moment.

Pour créer une peinture en symétrie

1 Cliquez sur le Sélecteur de pinceaux dans la barre Sélecteur de pinceaux.

2 Dans le panneau Bibliothèque de styles, cliquez sur une catégorie de style, puis sur une variante de style.

3 Cliquez sur le bouton du menu contextuel **Options de trait** dans la barre de propriétés, puis cliquez sur **Peinture en symétrie**.

4 Appliquez un trait dans les plans de symétrie miroir.

Vous pouvez également

Afficher ou masquer les plans de symétrie miroir	Cliquez sur **Plans symétriques**.
Choisir un élément prédéfini	Cliquez sur la zone de liste **Élément prédéfini** et choisissez un élément prédéfini.
Choisir l'outil **Peinture en symétrie**	Cliquez sur **Outil Peinture en symétrie**.
Afficher ou masquer le panneau **Peinture en symétrie**	Cliquez sur **Panneau Peinture en symétrie**.
Positionner les plans de symétrie horizontalement ou verticalement dans la fenêtre du document	Cliquez sur **Panneau Peinture en symétrie** et, dans la zone **Miroir** du panneau, cliquez sur l'une des options suivantes : • **Plan horizontal** • **Plan vertical**

L'outil **Styles** est le seul qui vous permet de créer des peintures en mode Symétrie et Kaléidoscope. Les autres outils, comme l'outil **Forme**, ne sont pas pris en charge.

Pour afficher ou masquer le plan de symétrie miroir lorsque vous peignez, appuyez sur **Commande** + **Maj** + **M** (macOS) ou **Ctrl** + **Maj** + **M** (Windows).

Pour contrôler l'affichage des plans de symétrie miroir

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de composition** ▸ **Peinture en symétrie**.

2 Suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau suivant.

Action	Procédure
Indiquer un angle de rotation	Entrez une valeur dans la zone **Angle de rotation**.
Faire pivoter les plans dans la fenêtre de dessin	Orientez le curseur vers un plan jusqu'à ce qu'il se transforme en curseur d'angle de rotation, puis faites-le glisser pour faire pivoter le plan.
Modifier la position du plan	Orientez le curseur vers le point central du plan jusqu'à ce qu'il se transforme en flèche à quatre pointes, puis faites glisser le plan vers un nouvel emplacement dans la fenêtre de document.
Modifier la couleur des plans	Cliquez sur le bouton **Couleur du plan de symétrie** et choisissez une couleur dans le sélecteur de couleurs.

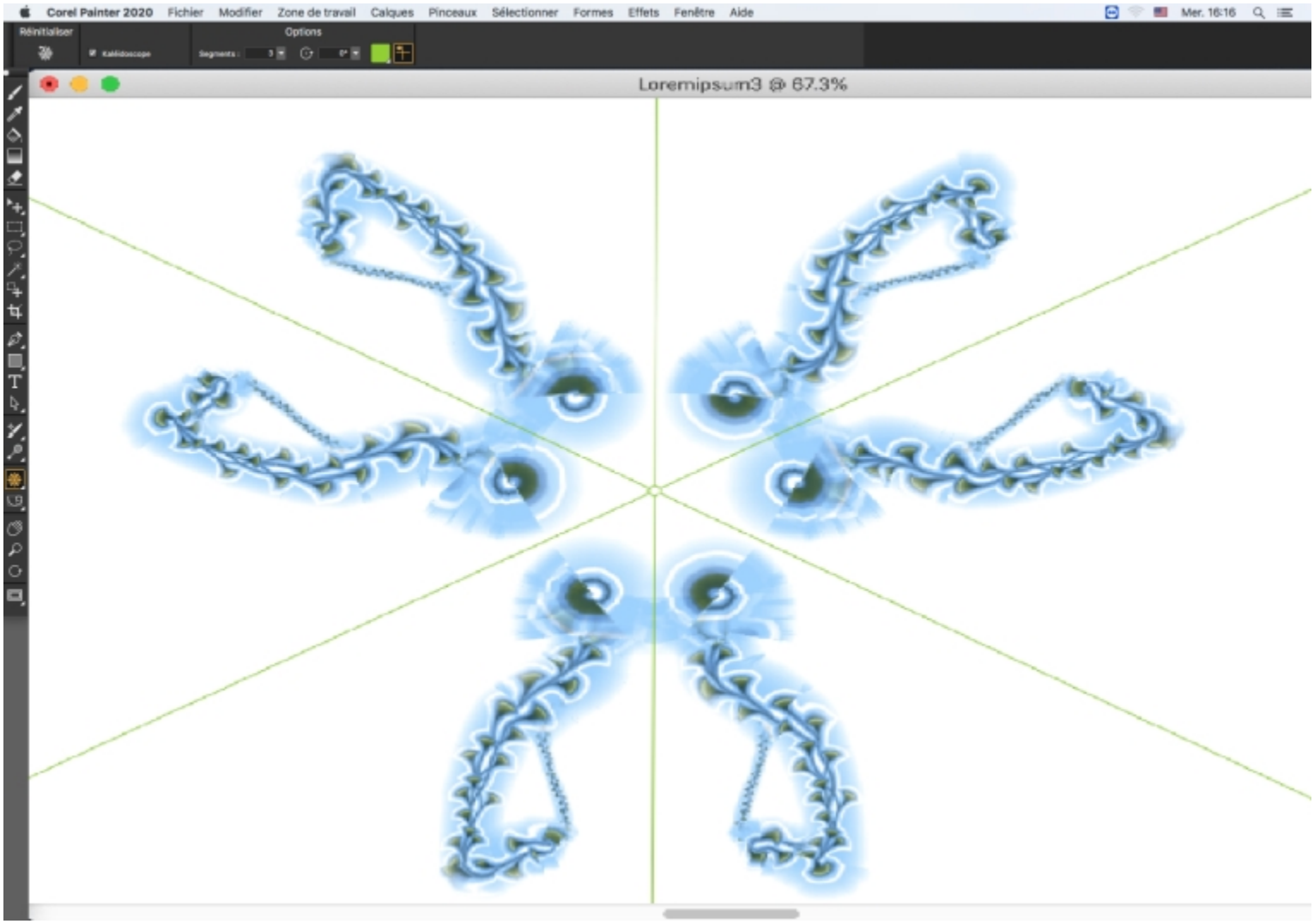
Vous pouvez également contrôler l'affichage des plans symétriques en cliquant sur l'outil **Peinture en symétrie** dans la boîte à outils et en réglant les paramètres dans la barre de propriétés.

Pour restaurer les paramètres par défaut de l'outil Peinture en symétrie

- Cliquez sur le bouton **Réinitialiser** de la barre de propriétés.

Utilisation du mode Peinture kaléidoscope

Corel Painter vous permet de transformer des traits de base en image kaléidoscopique colorée et symétrique. Lorsque vous appliquez un trait dans un segment de kaléidoscope, plusieurs reflets du trait apparaissent dans les autres segments. Vous pouvez appliquer entre 3 et 12 plans symétriques à un kaléidoscope. Vous pouvez également faire pivoter ou repositionner les plans symétriques pour afficher d'autres couleurs et d'autres motifs. Vous pouvez restaurer les paramètres par défaut de l'outil **Kaléidoscope** à tout moment.



Les lignes vertes qui s'affichent dans la fenêtre de document délimitent les plans symétriques.

Pour créer une peinture kaléidoscopique

1. Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Kaléidoscope** .
2. Dans la zone **Segments** de la barre de propriétés, saisissez le nombre de plans à afficher.
3. Cliquez sur le Sélecteur de pinceaux dans la barre Sélecteur de pinceaux.
4. Dans le panneau Bibliothèque de styles, cliquez sur une catégorie de style, puis sur une variante de style.
5. Appliquez des traits dans n'importe lequel des segments de kaléidoscope.

   Pour obtenir un effet de spirale, appliquez des traits dans plusieurs segments.

Action	Procédure
Masquer les plans de kaléidoscope pendant que vous peignez	Cliquez sur le bouton bascule **Plans symétriques** dans la barre de propriétés de l'outil **Kaléidoscope** .

Action	Procédure
Désactiver le mode **Peinture kaléidoscopique**	Décochez la case **Kaléidoscope** dans la barre de propriétés de l'outil **Kaléidoscope** .

L'outil **Styles** est le seul qui vous permet de créer des peintures en mode Symétrie et Kaléidoscope. Les autres outils, comme l'outil **Forme**, ne sont pas pris en charge.

Pour contrôler l'affichage des plans de kaléidoscope

1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Kaléidoscope** .

2 Pour effectuer une tâche, suivez les procédures indiquées dans le tableau suivant:

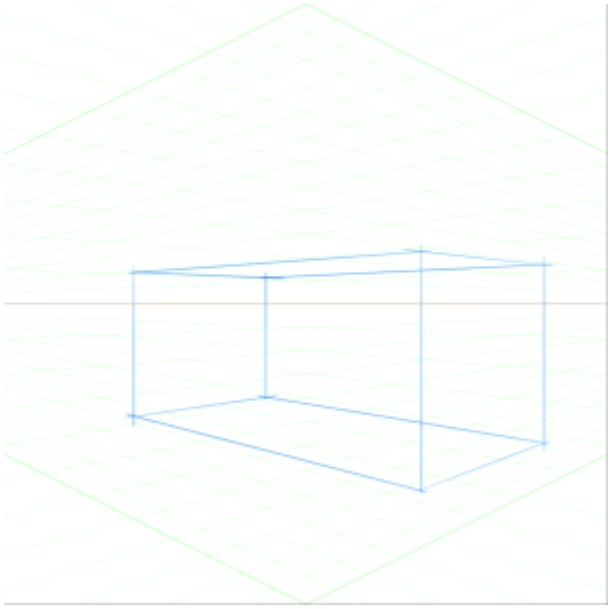
Action	Procédure
Indiquer un angle de rotation	Dans la barre de propriétés, saisissez une valeur dans la zone **Angle de rotation**.
Faire pivoter le plan dans la fenêtre de dessin	Orientez le curseur vers un plan jusqu'à ce qu'il se transforme en curseur d'angle de rotation , puis faites-le glisser pour faire pivoter le plan.
Modifier la position du plan	Orientez le curseur vers le point central des plans jusqu'à ce qu'il se transforme en flèche à quatre pointes , puis faites-le glisser vers un nouvel emplacement dans la fenêtre de document.
Modifier la couleur du plan	Cliquez sur le bouton **Couleur du plan de symétrie** et choisissez une couleur dans le sélecteur de couleurs.

Pour restaurer les paramètres par défaut de l'outil Peinture kaléidoscopique

- Cliquez sur le bouton **Rétablir le kaléidoscope** de la barre de propriétés.

Utilisation des guides de perspective

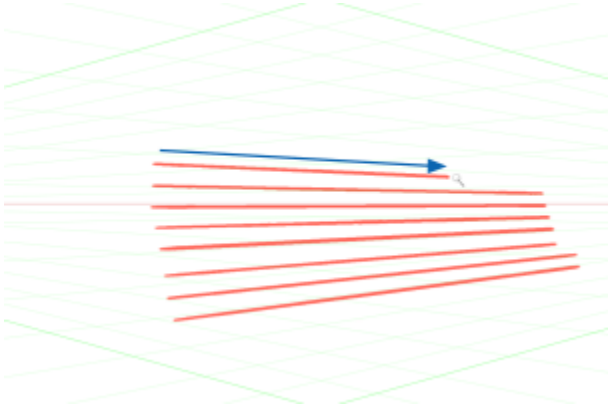
Vous pouvez afficher des guides de perspective non imprimables, qui donnent l'impression de s'estomper ou de disparaître de la vue.



Exemple : peindre une boîte à l'aide des guides de perspective

Corel Painter propose une sélection d'éléments prédéfinis, qui incluent différentes configurations des guides de perspective. Les éléments prédéfinis ont un, deux ou trois points de fuite, qui permettent de définir le sens de la perspective. Vous pouvez modifier un élément prédéfini et l'enregistrer. Vous pouvez également supprimer des éléments prédéfinis et restaurer les paramètres par défaut des éléments prédéfinis.

Vous pouvez afficher les guides de perspective simplement comme aide visuelle, ou vous pouvez choisir de peindre en mode perspective. Dans ce mode, Corel Painter aligne les traits que vous appliquez dans la fenêtre de document sur les points de fuite.

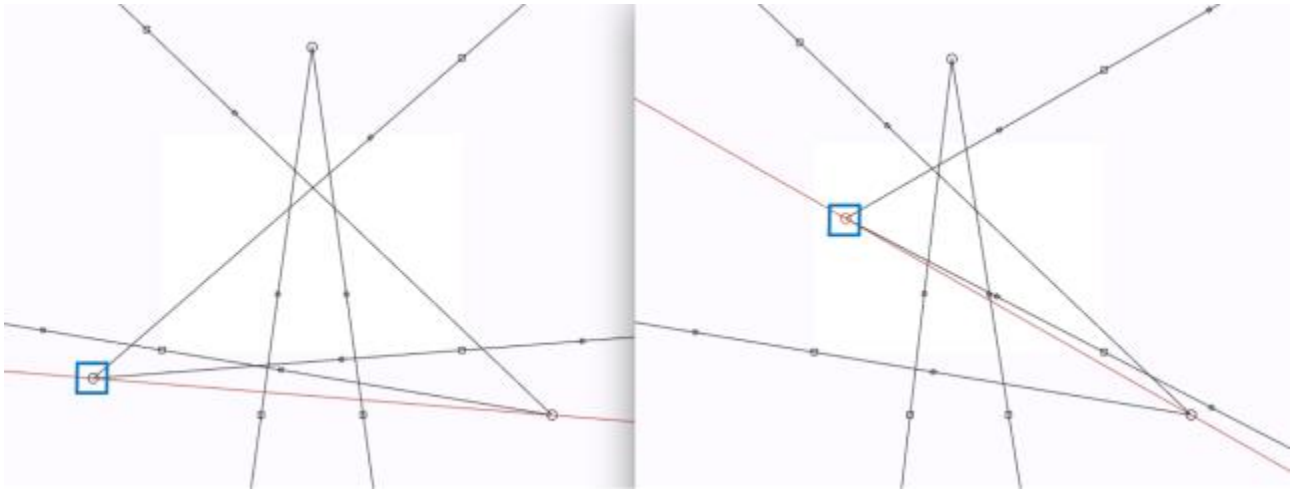


La peinture en perspective aligne les traits sur les points de fuite.

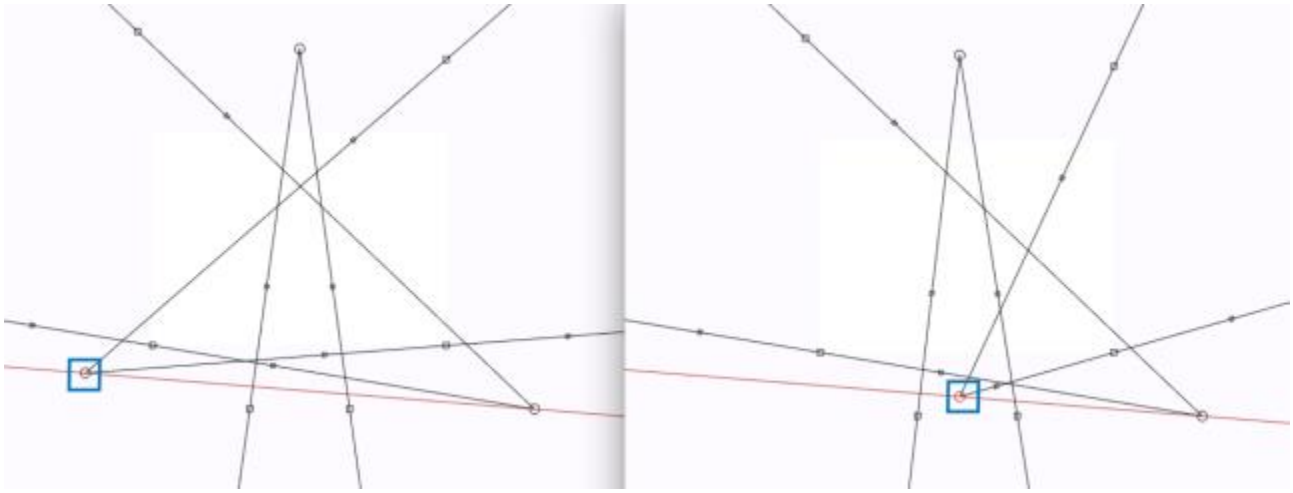
Selon votre flux de travail, vous pouvez choisir d'ajuster les paramètres du guide de perspective en utilisant le menu contextuel **Trait** de la barre de propriétés de l'outil **Pinceau**, la barre de propriétés de l'outil **Guides de perspective** ou le panneau **Guides de perspective**. Si vous utilisez cette fonction pour la première fois, sélectionnez l'outil **Guides de perspective**, réglez les options de votre choix et enregistrez-les en tant qu'élément prédéfini une fois que vous êtes satisfait de votre configuration. Lorsque vous commencez à peindre, vous pouvez rapidement activer ou désactiver les guides, modifier les options d'affichage et choisir des éléments prédéfinis dans le menu contextuel **Options de trait** de la barre de propriétés de l'outil **Pinceau**. Si vous devez modifier et repositionner des lignes et des points de fuite à tout moment, vous pouvez toutefois accéder à l'outil **Guides de perspective** à partir du menu contextuel **Options de trait**. Une fois vos modifications terminées et vos paramètres enregistrés en tant qu'éléments prédéfinis, vous devez à nouveau sélectionner l'outil **Pinceau** pour poursuivre la peinture. Si vous apportez souvent des modifications aux guides, vous pouvez placer le panneau **Guides de**

perspective dans votre espace de travail et le maintenir ouvert. Le panneau vous permet d'accéder à tous les paramètres relatifs aux guides de perspective et de les régler sans avoir à passer d'un outil à l'autre.

Vous pouvez modifier l'apparence des guides de perspective en repositionnant le point de fuite, la ligne d'horizon et les lignes principales. Lorsque vous repositionnez le point de fuite, vous pouvez repositionner la ligne d'horizon et les lignes principales, ou vous pouvez repositionner uniquement les lignes principales en restreignant le mouvement du point de fuite le long de la ligne d'horizon. Vous pouvez également faire pivoter les lignes principales en fonction de vos besoins.



Lorsque vous faites glisser le point de fuite vers un nouvel emplacement, les lignes d'horizon et principales sont repositionnées.



Maintenez la touche Maj enfoncée lorsque vous faites glisser le point de fuite pour restreindre le mouvement du point de fuite le long de la ligne d'horizon et repositionner uniquement les lignes principales.

De plus, vous pouvez modifier la couleur et l'opacité de toutes les lignes. Vous pouvez également augmenter ou diminuer la densité des lignes intermédiaires.

Vous pouvez également masquer les guides de perspective lorsque vous n'en avez plus l'utilité.

Pour peindre en perspective

1 Cliquez sur le Sélecteur de pinceaux dans la barre Sélecteur de pinceaux.

2 Dans le panneau Bibliothèque de styles, cliquez sur une catégorie de style, puis sur une variante de style.

3 Cliquez sur le bouton du menu contextuel **Options de trait** dans la barre de propriétés, puis cliquez sur **Guides de perspective** .

4 Appliquez les traits dans la fenêtre du document.

Vous pouvez également

Afficher ou masquer les lignes principales	Cliquez sur le bouton du menu contextuel **Options de trait** et cliquez sur **Lignes principales** .
Afficher ou masquer la ligne d'horizon	Cliquez sur le bouton du menu contextuel **Options de trait** et cliquez sur **Ligne d'horizon** .
Afficher ou masquer les lignes intermédiaires	Cliquez sur le bouton du menu contextuel **Options de trait** et cliquez sur **Lignes intermédiaires** .
Choisir un élément prédéfini	Choisissez une option dans la liste **Élément prédéfini**.
Modifier et repositionner des lignes et des points de fuite à l'aide de l'outil **Guides de perspective**	Cliquez sur l'outil **Guides de perspective** .
Afficher ou masquer le panneau **Guides de perspective**	Cliquez sur **Panneau Guides de perspective** .

Pour quitter le mode de peinture en perspective à tout moment, cliquez sur le bouton du menu contextuel **Options de trait** de la barre de propriétés, puis cliquez sur **Aligner sur les guides** .

Vous pouvez aussi afficher ou masquer les guides de perspective en cliquant sur l'outil **Guides de perspective** dans la boîte à outils, puis en cochant ou décochant la case **Guides de perspective** dans la barre de propriétés.

Vous pouvez également activer ou désactiver le mode perspective en cliquant sur l'outil **Guides de perspective** dans la boîte à outils, en cochant la case **Guides de perspective** dans la barre de propriétés, puis en cochant ou décochant la case **Aligner sur les guides** dans la barre de propriétés.

Pour mieux afficher les guides, vérifiez que vous êtes en mode **Plein écran**. Cela vous permet de repositionner les guides selon vos besoins.

Pour repositionner les lignes et le point de fuite

1 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Cliquez sur le bouton du menu contextuel **Options de trait** dans la barre de propriétés de l'outil **Pinceau**, puis cliquez sur **Outil Guides de perspective**.
- Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Guides de perspective**.

2 Suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau suivant.

Action	Procédure
Repositionner un point de fuite	Dans la fenêtre du document, faites glisser le point de fuite vers une nouvelle position.
Restreindre le mouvement d'un point de fuite à la ligne d'horizon	Maintenez la touche **Maj** enfoncée et faites glisser le point de fuite vers une nouvelle position.
Repositionner la ligne d'horizon	Faites glisser la ligne d'horizon vers le haut ou vers le bas.
Repositionner une ligne principale	Faites glisser la poignée de position de la ligne principale vers son nouvel emplacement.
Faire pivoter une ligne principale	Faites pivoter une poignée de rotation pour modifier l'angle de la ligne.
Repositionner tous les points de fuite et les lignes principales en un seul groupe	Maintenez enfoncées les touches **Commande** + **Maj** (macOS) ou **Ctrl** + **Maj** (Windows), puis faites glisser le point de fuite vers une nouvelle position.
Déplacer la poignée de position de la ligne principale	Faites glisser la poignée de position avec la ligne principale.

Conseil : Pour enregistrer vos paramètres en tant qu'élément prédéfini, cliquez sur le bouton du menu contextuel **Élément prédéfini** dans la barre de propriétés, choisissez **Ajouter** dans la liste, entrez un nom d'élément prédéfini, puis cliquez sur **Enregistrer**.

Pour afficher le panneau Guides de perspective

- Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de composition** ▸ **Guides de perspective**.

Pour contrôler l'affichage des lignes principales

1 Dans le panneau **Guides de perspective** (**Fenêtre** ▸ **Panneaux de composition** ▸ **Guides de perspective**), cochez la case **Guides de perspective**.

2 Suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau suivant.

Action	Procédure
Afficher ou masquer les lignes principales	Cliquez sur le bouton **Lignes principales**.
Modifier l'opacité des lignes principales	Dans la zone **Lignes principales**, déplacez le curseur **Opacité**.

Action	Procédure
Modifier la couleur des lignes principales	Dans la zone **Lignes principales**, cliquez sur le sélecteur **Couleur** et choisissez une couleur.



Vous pouvez également contrôler l'affichage des lignes principales en cliquant sur l'outil **Guides de perspective** dans la boîte à outils et en réglant des paramètres de lignes principales dans la barre de propriétés.

Pour contrôler l'affichage de la ligne d'horizon

1. Dans le panneau **Guides de perspective** (**Fenêtre** ▸ **Panneaux de composition** ▸ **Guides de perspective**), cochez la case **Guides de perspective**.
2. Suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau suivant.

Action	Procédure
Afficher ou masquer la ligne d'horizon	Cliquez sur le bouton **Ligne d'horizon** .
Modifier l'opacité de la ligne d'horizon	Dans la zone **Ligne d'horizon**, déplacez le curseur **Opacité**.
Modifier la couleur de la ligne d'horizon	Dans la zone **Ligne d'horizon**, cliquez sur le sélecteur **Couleur** et choisissez une couleur.



Vous pouvez également contrôler l'affichage de la ligne d'horizon en cliquant sur l'outil **Guides de perspective** dans la boîte à outils et en réglant des paramètres de la ligne d'horizon dans la barre de propriétés.

Pour contrôler l'affichage des lignes intermédiaires

1. Dans le panneau **Guides de perspective** (**Fenêtre** ▸ **Panneaux de composition** ▸ **Guides de perspective**), cochez la case **Guides de perspective**.
2. Suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau suivant.

Action	Procédure
Afficher ou masquer les lignes intermédiaires	Cliquez sur le bouton **Lignes intermédiaires** .
Modifier l'opacité des lignes intermédiaires	Dans la zone **Lignes intermédiaires**, déplacez le curseur **Opacité**.
Modifier la couleur des lignes intermédiaires	Dans la zone **Lignes intermédiaires**, cliquez sur le sélecteur **Couleur** et choisissez une couleur.
Modifier la ligne de densité	Dans la zone **Lignes intermédiaires**, déplacez le curseur **Densité**.

Vous pouvez également contrôler l'affichage des lignes intermédiaires en cliquant sur l'outil **Guides de perspective** dans la boîte à outils et en réglant des paramètres des lignes intermédiaires dans la barre de propriétés.

Pour enregistrer les paramètres de guide de perspective comme élément prédéfini

1. Dans le panneau **Guides de perspective**, modifiez les paramètres de votre choix.
2. Cliquez sur le bouton **Ajouter un élément prédéfini** +.
3. Dans la boîte de dialogue **Ajouter un élément prédéfini**, nommez votre élément prédéfini dans la zone **Nom de l'élément prédéfini**.
4. Cliquez sur **Enregistrer**.

   L'élément prédéfini s'affiche dans la liste Éléments prédéfinis.

Si vous exportez votre espace de travail, tous les éléments prédéfinis Guides de perspective que vous avez créés sont enregistrés avec l'espace de travail.

Vous pouvez également ajouter un élément prédéfini en cliquant sur l'outil **Guides de perspective** dans la boîte à outils, en cochant la case **Guides de perspective** dans la barre de propriétés, en cliquant sur le bouton du menu contextuel **Élément prédéfini**, en choisissant **Ajouter** dans la liste, en saisissant un nom et en cliquant sur **Enregistrer**.

Pour supprimer un élément prédéfini de guide de perspective

1. Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Guides de perspective**.

   Si les guides de perspective ne sont pas affichés, cochez la case **Guides de perspective**.
2. Cliquez sur le bouton du menu contextuel **Élément prédéfini** dans la barre de propriétés et sélectionnez **Supprimer** dans la liste.
3. Sélectionnez un élément prédéfini dans la zone de liste **Élément prédéfini**.
4. Cliquez sur **Oui**.

Vous pouvez également supprimer un élément prédéfini en cliquant sur le bouton du panneau **Guides de perspective** de la barre de propriétés, en cliquant sur le bouton **Supprimer l'élément prédéfini** —, en choisissant un nom d'élément prédéfini et en cliquant sur **Oui**.

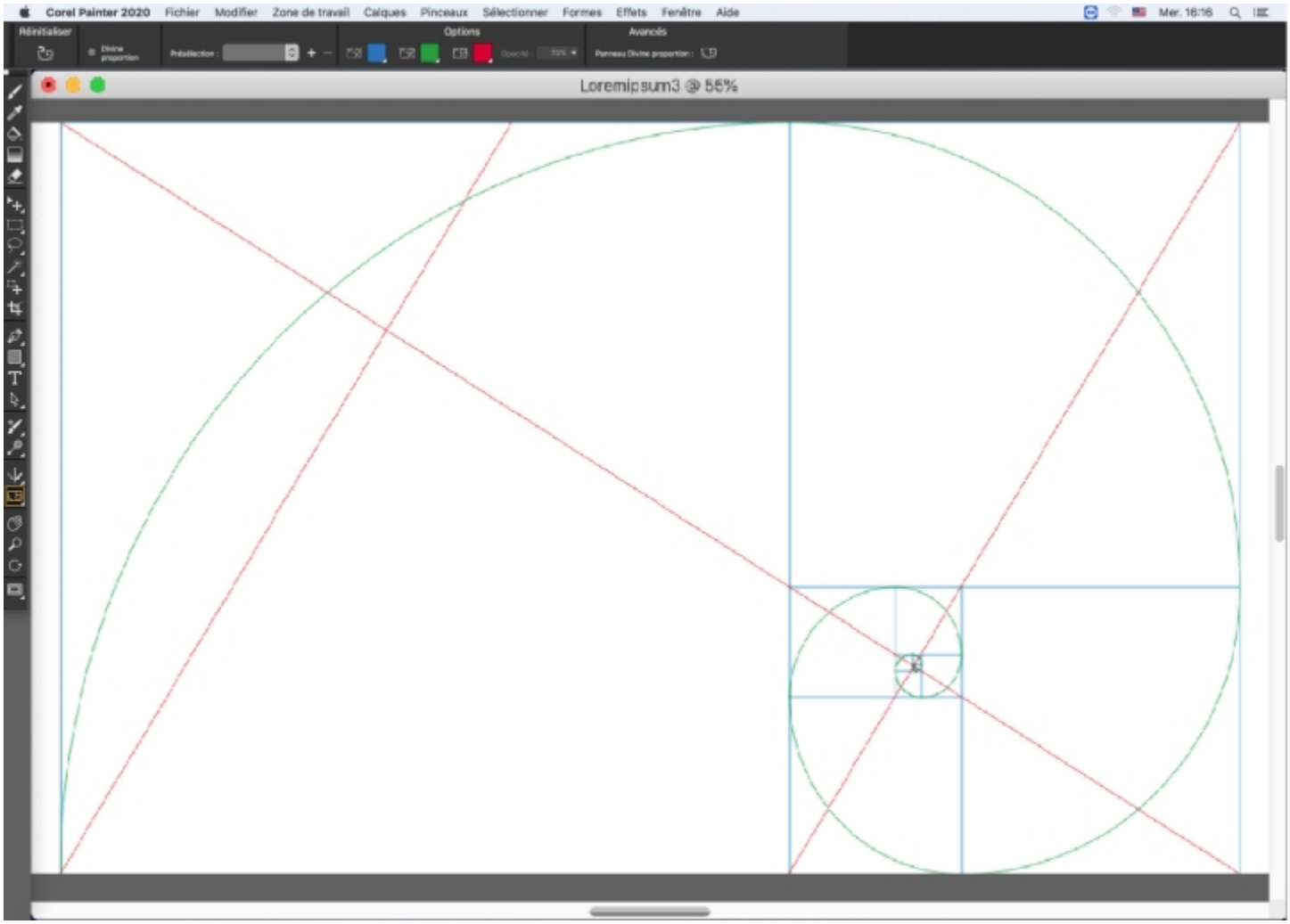
Pour réinitialiser l'outil Guides de perspective

1. Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Guides de perspective**.
2. Cliquez sur le bouton **Outil de réinitialisation** de la barre de propriétés.

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 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.



L'outil Divine proportion peut vous aider à établir des zones focales.

Le panneau **Divine proportion** permet de modifier l'orientation, la taille, l'angle, la couleur et l'opacité du guide 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 élément prédéfini. Vous pouvez aussi modifier l'emplacement du guide Divine proportion.

Pour afficher ou masquer les guides Divine proportion

- Cliquez sur **Zone de travail** ▸ **Compositions**, puis sélectionnez **Afficher la divine proportion** ou **Masquer la divine proportion**.

Vous pouvez aussi afficher ou masquer les guides **Divine proportion** en cliquant sur l'outil **Divine proportion** dans la boîte à outils, puis en cochant ou décochant la case **Divine Proportion** dans la barre de propriétés.

Pour définir les options de Divine proportion

1. Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de composition** ▸ **Divine proportion**.
   Le panneau **Divine proportion** s'affiche.
2. Dans le panneau **Divine proportion**, cochez la case **Divine proportion** et suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau suivant.

Action	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. Déplacez le curseur vers la gauche pour réduire la taille. 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**.
Changer l'angle	Saisissez une valeur en degrés dans la zone **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 de la zone **Grille**, **Spirale** ou **Axe** et sélectionnez une couleur.
Changer l'opacité	Déplacez le curseur **Opacité** vers la gauche pour augmenter la transparence. Déplacez le curseur vers la droite pour augmenter l'opacité.
Changer les nombres de niveaux	Déplacez le curseur **Niveaux** vers la droite pour augmenter le nombre de niveaux. Déplacez le curseur vers la gauche pour réduire le nombre de niveaux.

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 élément prédéfini

1. Dans le panneau **Divine proportion**, modifiez les paramètres souhaités et cliquez sur le bouton **Ajouter** +.
2. Dans la boîte de dialogue **Ajouter un élément prédéfini**, nommez votre élément prédéfini dans la zone **Nom de l'élément prédéfini**.
3. Cliquez sur **Enregistrer**.
   L'élément prédéfini s'affiche dans la zone de liste **Type**.

Vous pouvez aussi enregistrer un élément prédéfini en cliquant sur l'outil **Divine proportion** dans la boîte à outils, puis en cliquant sur le bouton **Ajouter** dans la barre de propriétés.

Pour supprimer un élément prédéfini de Divine proportion

1 Dans le panneau **Divine proportion**, sélectionnez l'élément prédéfini à supprimer de la zone de liste **Type**.

2 Cliquez sur le bouton **Supprimer**.

Vous pouvez aussi supprimer un élément prédéfini en cliquant sur l'outil **Divine proportion** dans la boîte à outils, en sélectionnant un élément prédéfini dans la zone de liste **Éléments prédéfinis** de la barre de propriétés, puis en cliquant sur le bouton **Supprimer**.

Pour choisir une présélection de Divine proportion

- Dans le panneau **Divine proportion**, sélectionnez un élément prédéfini dans la zone de liste **Élément prédéfini**.

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 Dans la fenêtre du document, faites glisser les guides **Divine Proportion** vers une nouvelle position.

Utilisation des règles

Corel Painter permet d'afficher ou de masquer des règles le long des bords supérieur et gauche de la fenêtre de document. Chaque marque inscrite sur une règle s'appelle une graduation et représente l'unité de mesure utilisée. Vous pouvez choisir les pixels, les pouces, les centimètres, les points (d'imprimerie) ou les picas comme unité de mesure.

Lorsque vous faites pivoter une image dans la fenêtre de document, les règles défilent pour indiquer en permanence la position de la zone de travail dans la fenêtre. L'origine du document est l'intersection des graduations zéro (0) des deux règles. Par défaut, cette origine est située dans le coin supérieur gauche de la zone de travail. Il est possible de modifier l'origine et de changer ainsi l'emplacement des graduations 0 des règles.

Pour afficher ou masquer les règles

- Cliquez sur **Zone de travail** ▸ **Règles**, puis sélectionnez **Afficher les règles** ou **Masquer les règles**.

Pour choisir les unités des règles

1 Cliquez sur **Zone de travail** ▸ **Règles** ▸ **Options de règle**.

2 Dans la boîte de dialogue **Options de règle**, sélectionnez une unité de mesure dans la zone de liste **Unités**.

Vous pouvez également ouvrir la boîte de dialogue **Options de règle** en cliquant sur la règle tout en maintenant la touche **Option** (macOS) ou **Alt** (Windows) enfoncée.

Pour modifier l'origine du document

1 Cliquez dans la zone située à l'intersection des règles (coin supérieur gauche de la fenêtre de document).
2 Faites glisser le pointeur en diagonale dans la fenêtre de document.
Une croix symbolise le nouveau point d'origine.
3 Faites glisser la croix jusqu'à l'endroit souhaité

Les valeurs inscrites sur les règles changent pour s'adapter à la nouvelle origine (0,0).

Pour rétablir l'origine

- Cliquez deux fois sur la zone située à l'intersection des règles (coin supérieur gauche de la fenêtre de document).

Utilisation des guides

Les guides sont des lignes non imprimables qui se superposent à l'image dans la fenêtre de document. Ils sont particulièrement utiles pour aligner des éléments de l'image. Vous pouvez placer des guides n'importe où dans la fenêtre de document, et les déplacer ou les supprimer aisément. La commande **Magnétiser les règles** permet de forcer les guides que vous créez à se positionner exactement au niveau d'une graduation de la règle. Chaque guide dispose d'attributs qui permettent de modifier sa couleur et de le verrouiller pour empêcher son déplacement.

Pour afficher ou masquer les guides

- Cliquez sur **Zone de travail** ▸ **Guides** ▸ **Afficher les guides** ou **Masquer les guides**.

Pour créer un guide

1 Affichez les règles et les guides.
2 Cliquez sur une règle à l'endroit où vous voulez placer le guide.

Un guide apparaît dans la fenêtre de document et une marque triangulaire s'affiche sur la règle.



Un triangle noir indique la position du guide sur la règle.

Pour repositionner un guide

- Faites glisser le repère du guide n'importe où sur la règle.

Vous pouvez aussi cliquer deux fois sur le repère du guide pour ouvrir la boîte de dialogue **Options de guide** et saisir une valeur dans la zone **Position du guide**.

Pour activer l'option Magnétiser les règles

- Cliquez sur **Zone de travail** ▸ **Règles** ▸ **Magnétiser les règles**.

Pour définir la couleur d'un guide

1. Double-cliquez sur le marqueur du guide.
2. Dans la boîte de dialogue **Options de guide**, cliquez sur la case **Couleur du guide**, puis choisissez une couleur.

   Pour changer la couleur de tous les guides, cochez la case **Couleur unique**.

Pour verrouiller ou déverrouiller un guide

1. Cliquez deux fois sur le repère du guide pour afficher la boîte de dialogue **Options de guide**.
2. Cochez ou décochez la case **Verrouiller le guide**.

Pour supprimer un guide

- Faites glisser le repère du guide hors de la fenêtre de document.

Pour supprimer tous les guides

1. Cliquez deux fois sur le repère du guide pour afficher la boîte de dialogue **Options de guide**.
2. Cliquez sur **Tout supprimer**.

Utilisation de la magnétisation des guides

La commande **Magnétiser les guides** contraint une sélection ou une action résultant d'un outil à s'aligner sur un guide se trouvant à 6 pixels ou moins du pointeur (ou du bord de l'objet).

Les opérations suivantes respectent la magnétisation des guides :

- Déplacement effectué avec les outils **Rectangle de sélection** et **Ellipse de sélection**
- Déplacement effectué avec l'outil **Recadrer**
- Tracés de lignes droites avec l'outil **Pinceau**
- Clics effectués avec l'outil **Plume**
- Clics effectués avec l'outil **Texte** pour créer un point de saisie de texte
- Clics et déplacements effectués avec les outils **Pot de peinture** et **Loupe**
- Glisser-déposer de formes et sélections. Les bords du contenu ou du rectangle de sélection des formes et des sélections s'alignent sur les guides. Le pointeur, quel que soit l'endroit où il se trouve dans l'objet, adhère également au guide.
- Glisser-déposer des poignées des calques de référence, des formes et des sélections pour les transformer
- Déplacement avec l'outil **Ajusteur de sélection** ou **Ajusteur de calque**

Pour activer la magnétisation des guides

- Cliquez sur **Zone de travail** ▸ **Guides** ▸ **Magnétiser les guides**.

  L'option est activée lorsqu'une coche est affichée en regard de la commande.

Utilisation de la grille

Corel Painter dispose d'une grille virtuelle qui peut vous aider à placer vos traits ou à créer des formes. Vous pouvez aligner et magnétiser des éléments d'image à une grille de base. Vous pouvez définir le type de grille, sa taille, sa couleur et la largeur des traits. Vous pouvez également imprimer les lignes de la grille.

Pour afficher la grille virtuelle

- Cliquez sur **Zone de travail** ▸ **Grille virtuelle** ▸ **Afficher la grille virtuelle**.

  Une grille non imprimable s'affiche.



Vous pouvez également activer la grille à partir du panneau **Navigation** en cliquant sur le bouton **Ouvrir les paramètres du navigateur** et en sélectionnant **Afficher la grille**.

Pour masquer la grille virtuelle

- Cliquez sur **Zone de travail** ▸ **Grille virtuelle** ▸ **Masquer la grille virtuelle**.



Vous pouvez également désactiver la grille virtuelle dans le panneau **Navigateur** en cliquant sur le bouton **Ouvrir les paramètres du navigateur** et en sélectionnant **Masquer la grille virtuelle**.

Pour définir les options de grille

1. Sélectionnez **Zone de travail** ▸ **Grille virtuelle** ▸ **Options de la grille virtuelle**.
2. Dans la boîte de dialogue **Options de grille**, sélectionnez un motif dans la liste **Type de grille**.
3. Saisissez les valeurs souhaitées dans l'une des zones suivantes :
   - **Pas horizontal**
   - **Pas vertical**

   Les unités de mesure peuvent être exprimées en pixels, pouces, centimètres, points d'imprimerie, picas, colonnes (d'une largeur de 2 pouces) ou en pourcentages.
4. Cliquez sur la case **Couleur de la grille** pour définir la couleur du quadrillage.
5. Cliquez sur la case **Fond** pour définir la couleur de fond de la grille.

Pour imprimer le quadrillage

- Cliquez sur **Effets** **Divers** **Papier millimétré**.

Utilisation de l’option Magnétiser la grille virtuelle

L’option **Magnétiser la grille virtuelle** permet à certaines opérations effectuées à l’aide d’un outil de magnétiser une grille se trouvant à 6 pixels ou moins du pointeur.

Les outils suivants respectent l’option Magnétiser la grille virtuelle :

- Outil **Plume** 
- Outil **Sélection de forme** 
- Outil **Convertir un point** 
- Outil **Texte** 

Pour activer l’option Magnétiser la grille virtuelle

- Cliquez sur **Zone de travail** ▸ **Grille virtuelle** ▸ **Magnétiser la grille virtuelle**.

  L’option est activée lorsqu’une coche est affichée en regard de la commande.



Couleur

Corel Painter propose de nombreuses manières de choisir une couleur et de l'appliquer à votre image. Vous pouvez notamment changer la couleur du papier, choisir les couleurs de vos touches ou encore remplir une image entière ou une sélection avec une couleur.

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

- les échantillons du nuancier dans le panneau **Couleurs**
- le sélecteur de couleurs
- l'outil **Pipette**, qui prélève une couleur dans l'image
- l'option **Couleur de la réplique**, qui extrait la couleur d'une source
- le panneau **Mélangeur**
- le panneau **Nuanciers**

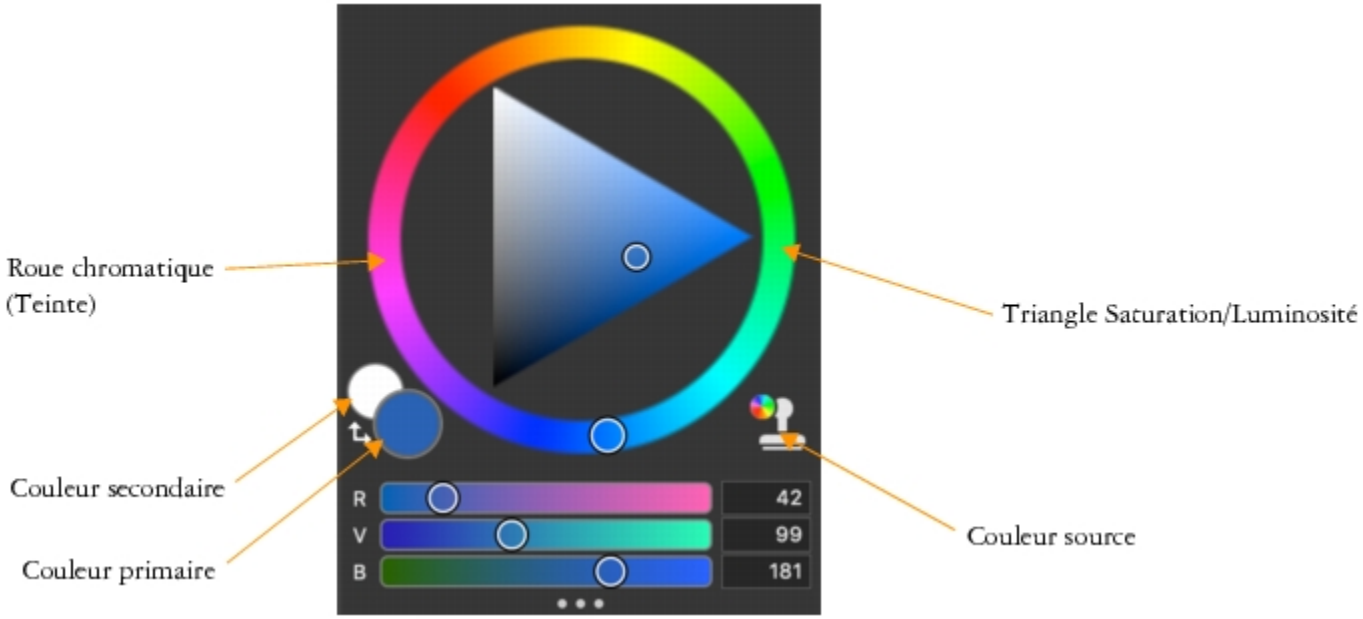
Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Sélection d'une couleur dans le panneau Couleurs » (page 246)
- « Redimensionnement du panneau Couleurs » (page 248)
- « Affichage ou masquage des composants du panneau Couleurs » (page 249)
- « Utilisation du sélecteur de couleurs » (page 249)
- « Modification de la couleur du papier » (page 253)
- « Prélèvement de couleurs dans les images » (page 254)
- « Duplication de couleur » (page 255)
- « Création de traits bicolores » (page 255)
- « Exploration du panneau Mélangeur et des commandes de mélange » (page 256)
- « Affichage et redimensionnement du panneau Mélangeur » (page 258)
- « Mélange, prélèvement et application de couleurs à partir du canevas de mélangeur » (page 259)
- « Ouverture des images dans le panneau Mélangeur » (page 260)
- « Modification et enregistrement des échantillons du nuancier du mélangeur » (page 261)
- « Enregistrement des couleurs du panneau Mélangeur dans un nuancier » (page 261)
- « Effacement et rétablissement des couleurs du panneau Mélangeur » (page 262)
- « Enregistrement du canevas de mélangeur » (page 263)
- « Chargement des fichiers d'échantillons et de canevas de mélangeur » (page 263)
- « Utilisation des nuanciers » (page 264)
- « Personnalisation de l'agencement d'un nuancier » (page 265)
- « Création et exportation de nuanciers » (page 265)

- « Modification d'un nuancier » (page 266)
- « Utilisation des harmonisations des couleurs » (page 268)
- « Réglage des variations de couleur » (page 269)
- « Définition des interactions de couleur » (page 269)
- « Chargement de plusieurs couleurs » (page 269)
- « Utilisation des remplissages de couleur » (page 270)
- « Application d'une couleur de remplissage » (page 270)
- « Limitation et prévention des fuites » (page 272)

Sélection d'une couleur dans le panneau Couleurs

Utilisez le panneau **Couleurs** pour sélectionner une couleur et afficher les informations connexes.



Panneau de couleurs

Le panneau **Couleurs** vous permet de sélectionner une couleur dans la Roue chromatique (Teinte), puis d'ajuster la couleur dans le triangle Saturation/Luminosité. Les informations suivantes vous aideront à ajuster les couleurs à l'aide du triangle Saturation/Luminosité.

- 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 (Teinte, Saturation, Valeur) et RVB (Rouge, Vert, Bleu) standard de la couleur sélectionnée.

Les échantillons **Couleur primaire** et **Couleur secondaire** s'affichent dans le panneau **Couleur** et la boîte à outils. Elles se présentent sous la forme de deux échantillons superposés : l'échantillon situé au premier plan affiche la **couleur primaire** sélectionnée et l'échantillon situé à l'arrière-plan affiche la **couleur secondaire** sélectionnée.

La **couleur secondaire** est utilisée quand plusieurs couleurs sont appliquées, comme dans les touches bicolores, les dégradés à deux points et les **jets**. Il ne s'agit pas de la « couleur de fond » que l'on peut trouver dans d'autres applications graphiques. Dans Corel Painter, la couleur de fond est celle du papier.



Échantillons superposés Couleur primaire et Couleur secondaire

Vous pouvez prévisualiser une nouvelle couleur avant de la sélectionner. Lorsque vous interagissez avec la Roue chromatique (Teinte), le triangle Saturation/Luminosité ou les curseurs, la moitié gauche de l'échantillon de couleur affiche un aperçu de la nouvelle couleur et la moitié droite affiche la couleur actuelle.

Vous avez aussi la possibilité d'activer l'option **Couleur source** depuis le panneau **Couleurs**. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Duplication de couleur » à la page 255.

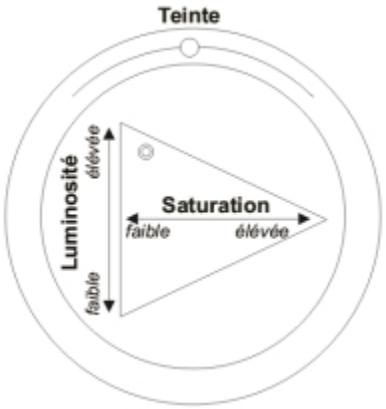
Pour afficher le panneau Couleurs

- Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de couleurs** ▸ **Couleur**.

Pour afficher ou masquer la roue chromatique, reportez-vous à la rubrique « Pour afficher ou masquer la roue chromatique » à la page 249.

Pour choisir une teinte et une couleur dans le panneau Couleurs

1. Sélectionnez **Fenêtre** ▸ **Panneaux de couleurs** ▸ **Couleur**.
2. Faites glisser la poignée 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.



Faites glisser le curseur dans la roue chromatique pour sélectionner une teinte. Faites glisser le curseur dans le triangle pour choisir la saturation.

Vous pouvez aussi cliquer n'importe où sur la roue chromatique (dans la fenêtre Couleurs standard) ou dans l'indicateur de teinte (dans la fenêtre Couleurs réduite).

Pour sélectionner la couleur primaire

1. Sélectionnez **Fenêtre** ▸ **Panneaux de couleurs** ▸ **Couleur**.

2 Cliquez deux fois sur l'échantillon au premier plan dans le Sélecteur de couleur.

3 Cliquez sur une couleur dans la boîte de dialogue **Couleur**.

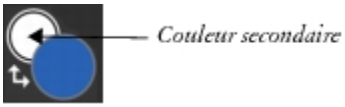


Cliquez sur l'échantillon au premier plan pour définir la couleur primaire.

Pour sélectionner la couleur secondaire

1 Dans le panneau **Couleurs**, cliquez deux fois sur l'échantillon à l'arrière-plan.

2 Cliquez sur une couleur dans la boîte de dialogue **Couleur**.



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

Pour utiliser la **couleur primaire**, cliquez sur l'échantillon au premier plan pour la sélectionner à nouveau.

Pour basculer entre les couleurs primaire et secondaire

- Cliquez sur l'icône Échange de couleurs dans le coin inférieur gauche du Sélecteur de couleur.



Pour basculer entre la **couleur primaire** et la **couleur secondaire**, appuyez sur **Maj** + **S** ou **Maj** + **X**.

Pour basculer entre les valeurs RVB et TSL

1 Dans le panneau **Couleur**, cliquez sur le bouton Options de couleur et choisissez 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 l'échantillon **Couleur primaire** (premier plan) et l'échantillon **Couleur secondaire** (arrière-plan) .

Redimensionnement du panneau Couleurs

Vous pouvez personnaliser le panneau **Couleurs** en le redimensionnant. Par exemple, il est possible d'agrandir sa taille pour sélectionner les couleurs avec plus de précision, puis de la réduire pour vous concentrer sur la zone de travail.

Pour redimensionner le panneau Couleurs

- Faites glisser le coin inférieur droit du panneau **Couleurs**.

Affichage ou masquage des composants du panneau Couleurs

Par défaut, le panneau **Couleurs** affiche la roue chromatique, le bouton Couleur de la duplication, l'harmonisation de couleur complémentaire et les curseurs de couleur qui affichent des informations sur une couleur sélectionnée, mais vous pouvez masquer ces éléments.

Pour afficher ou masquer la roue chromatique

- Dans le panneau **Couleur**, cliquez sur le bouton Options de couleur et sélectionnez **Roue chromatique**.

  Une coche en regard de l'option de menu indique que l'option est affichée.

Pour afficher ou masquer les curseurs de couleur

- Dans le panneau **Couleurs**, cliquez sur le bouton Options de couleur et sélectionnez **Curseurs de couleur**.

  Une coche en regard de l'option de menu indique que l'option est affichée.

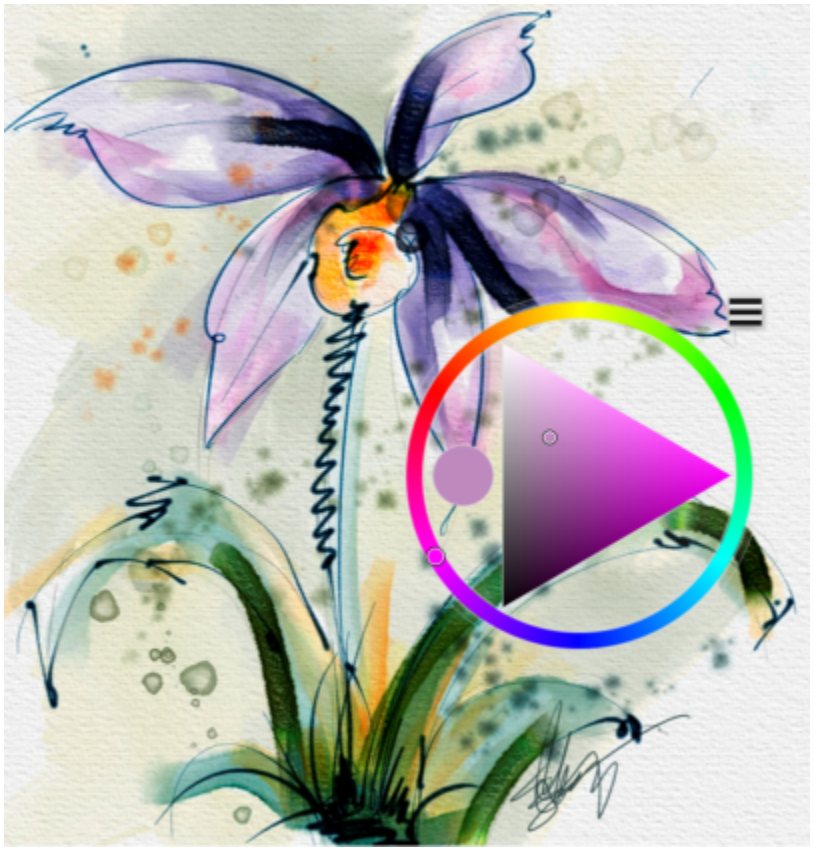
Pour afficher ou masquer le bouton Couleur de la duplication

- Dans le panneau **Couleurs**, cliquez sur le bouton Options de couleur et sélectionnez **Bouton Couleur de la duplication**.

  Une coche en regard de l'option de menu indique que l'option est affichée.

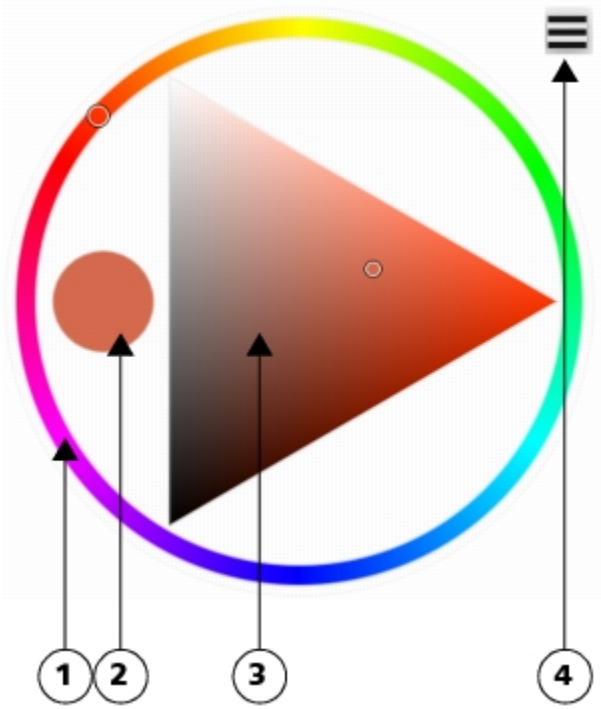
Utilisation du sélecteur de couleurs

Le sélecteur de couleurs est une palette de couleurs flottante qui s'affiche dans la fenêtre du document. Il vous permet d'afficher et de choisir des couleurs dans le contexte de votre image.



Affichez le sélecteur de couleurs sur votre image pour choisir les couleurs en fonction des couleurs de votre image. Œuvre réalisée par Skip Allen

Le sélecteur de couleurs est similaire au panneau **Couleur** et se compose de deux éléments : la **roue Teinte** et le **triangle Saturation/Luminosité**.



La roue Teinte (1) vous permet de choisir une couleur. Le triangle Saturation/Luminosité (3) vous permet de choisir l'intensité de la couleur, ainsi que du noir, du blanc ou des niveaux de gris. La couleur active (2) s'affiche dans un échantillon rond situé à gauche du triangle Saturation/Luminosité. Le bouton Options (4) vous permet d'accéder à des commandes utiles pour détacher le sélecteur de couleurs, activer l'option Couleur de la duplication, permuter les couleurs principale et secondaire et activer le mode gaucher.

Les niveaux de saturation peuvent être définis de gauche à droite. Faire glisser ou cliquer vers la droite augmente la saturation et produit des couleurs plus pures avec la teinte dominante. Faire glisser ou cliquer vers la gauche réduit le degré de saturation et produit des couleurs plus ternes ou plus grises.

Les valeurs peuvent être définies du haut vers le bas. Le haut du triangle représente la valeur la plus élevée (blanc) et le bas la valeur la plus faible (noir).

Vous pouvez prévisualiser une nouvelle couleur avant de la sélectionner. Lorsque vous interagissez avec la Roue chromatique (Teinte) ou le triangle Saturation/Luminosité dans le sélecteur de couleurs, la moitié gauche de l'échantillon de couleur affiche un aperçu de la nouvelle couleur et la moitié droite affiche la couleur actuelle.

Vous avez aussi la possibilité d'activer l'option **Couleur de la duplication** depuis le sélecteur de couleurs. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Duplication de couleur » à la page 255.

Le sélecteur de couleurs est disponible en tant que palette temporelle qui disparaît une fois que vous avez choisi une couleur et cliqué dans la fenêtre du document, mais aussi en tant que palette qui peut rester ouverte aussi longtemps que vous en avez besoin. Vous pouvez facilement déplacer le sélecteur de couleurs dans la fenêtre du document et le redimensionner pour regarder de plus près les couleurs. Vous pouvez également configurer le sélecteur de couleurs pour les artistes gauchers.

Pour afficher le sélecteur de couleurs

- Appuyez sur les touches **Commande** + **Option** + **1** (macOS) ou **Ctrl** + **Alt** + **1** (Windows).

Vous pouvez personnaliser le raccourci clavier pour afficher le sélecteur de couleurs en cliquant sur le menu **Corel Painter 2020** ▸ **Préférences** (macOS) ou **Édition** ▸ **Préférences** (Windows), et en choisissant **Personnaliser les touches**. Dans la boîte de dialogue

Personnaliser les touches, choisissez **Autre** dans la zone de liste **Raccourcis pour** (macOS) ou **Raccourcis** (Windows), cliquez sur **Activer/Désactiver le sélecteur de couleurs**, entrez une nouvelle touche de raccourci dans la colonne **Raccourci** et cliquez sur **OK**.

Si vous utilisez une tablette Wacom, vous pouvez également affecter un raccourci au bouton du stylet.

Vous pouvez également afficher le sélecteur de couleurs temporel en cliquant deux fois sur les échantillons **Couleur principale** ou **secondaire** dans le panneau **Couleurs**.



Les échantillons Couleur principale et Couleur secondaire dans le panneau Couleurs

Pour afficher le sélecteur de couleurs dans la disposition **Simple** (**Fenêtre** ▸ **Disposition** ▸ **Simple**) vous pouvez cliquer sur le bouton **Sélecteur de couleurs** dans la boîte à outils. Pour afficher le sélecteur de couleurs temporel dans la disposition **Simple**, cliquez sur le bouton **Sélecteur de couleurs temporel** dans la boîte à outils.

Par défaut, l'outil **Sélecteur de couleurs** est disponible uniquement dans la boîte à outils de la disposition **Simple**. Pour qu'il soit disponible dans toutes les dispositions, vous pouvez l'ajouter à une palette personnalisée. Pour plus d'informations sur la création de palettes personnalisées, reportez-vous à la rubrique « Création et modification des palettes personnalisées » à la page 88.

Pour épingler le sélecteur de couleurs

- Dans le sélecteur de couleurs, cliquez sur le menu Options et choisissez **Épingler**.

  Une coche indique que le sélecteur de couleurs est épinglé.

Pour choisir une couleur dans le sélecteur de couleurs

1. Dans le sélecteur de couleurs, cliquez sur une couleur dans la **roue Teinte**.
2. Dans la **roue Teinte**, cliquez sur le **triangle Saturation/Luminosité** pour définir le ton exact souhaité.

   La couleur s'affiche en tant que couleur active.

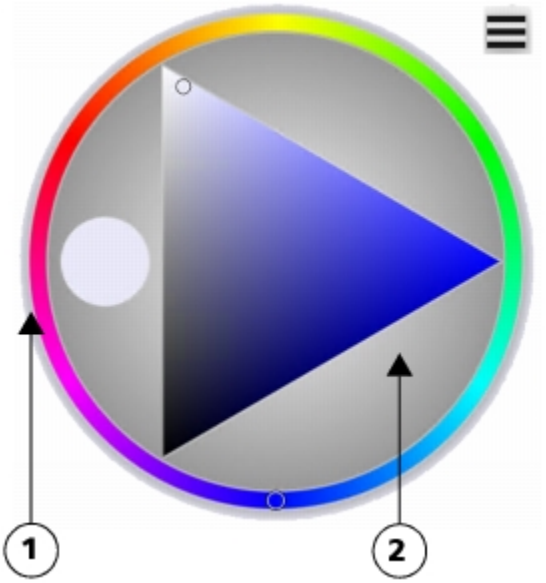
Pour basculer entre les couleurs principale et secondaire lors de l'utilisation du sélecteur de couleurs, cliquez sur le menu Options et choisissez **Permuter les couleurs**.

Pour redimensionner le sélecteur de couleurs

- Placez le curseur sur le bord du sélecteur de couleurs et, lorsque le curseur apparaît, faites-le glisser jusqu'à ce que le sélecteur de couleurs soit à la taille souhaitée.

Pour déplacer le sélecteur de couleurs

- Cliquez n'importe où dans la zone de préhension et faites glisser le sélecteur de couleurs vers une nouvelle position.



Zone de redimensionnement (1) et zone de saisie (2) du sélecteur de couleurs

Pour activer l'option Couleur de duplication dans le sélecteur de couleurs

- Dans le sélecteur de couleurs, cliquez sur le menu Options et choisissez **Utiliser la couleur de duplication**.

  Une coche en regard de l'option de menu indique que l'option est activée.

Pour activer le mode gaucher dans le sélecteur de couleurs

- Dans le sélecteur de couleurs, cliquez sur le menu Options et choisissez **Gaucher**.

  Une coche en regard de l'option de menu indique que l'option est activée.

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.



Exemple de modification de la couleur du papier

Pour modifier la couleur du papier

1 Choisissez une **couleur primaire** dans le panneau **Couleurs**.

2 Cliquez sur **Zone de travail** ▸ **Couleur du papier**.
La couleur du papier ne s'affiche que si vous utilisez une variante qui expose la couleur du papier.

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.

Prélèvement de couleurs dans les images

Vous pouvez sélectionner ou prélever une couleur à partir d'une image existante pour l'appliquer à d'autres zones d'une image. Vous pouvez prélever une couleur dans le ou les calques sélectionnés ou dans tous les calques visibles. Par défaut, l'échantillon correspond à un unique pixel de la fenêtre de dessin, mais vous pouvez également échantillonner les pixels d'une zone sélectionnée. Lorsque vous prélevez un échantillon de couleur dans une zone, Corel Painter détermine la couleur moyenne des pixels de cette zone. Vous pouvez définir la taille de la zone d'échantillon sur 3 × 3, 5 × 5, 11 × 1, 31 × 31, 51 × 51 et 101 × 101 pixels.

Pour prélever une couleur dans une image

1 Dans le Sélecteur de couleur de la boîte à outils, cliquez sur la **couleur primaire** ou **secondaire**.

2 Cliquez sur l'outil **Pipette** dans la boîte à outils.

3 Choisissez une option dans la zone de liste **Taille d'échantillonnage** de la barre de propriétés.
- **Échantillon d'un point** : permet de prélever la couleur d'un unique pixel
- **3 × 3** : permet de prélever un échantillon correspondant à la valeur de couleur moyenne d'une zone de 3 × 3 pixels
- **5 × 5** : permet de prélever un échantillon correspondant à la valeur de couleur moyenne d'une zone de 5 × 5 pixels
- **11 × 11** : permet de prélever un échantillon correspondant à la valeur de couleur moyenne d'une zone de 11 × 11 pixels
- **31 × 31** : permet de prélever un échantillon correspondant à la valeur de couleur moyenne d'une zone de 31 × 31 pixels
- **51 × 51** : permet de prélever un échantillon correspondant à la valeur de couleur moyenne d'une zone de 51 × 51 pixels
- **101 × 101** : permet de prélever un échantillon correspondant à la valeur de couleur moyenne d'une zone de 101 × 101 pixels

4 Choisissez une option dans la zone de liste **Échantillonner** de la barre de propriétés.
- **Calque(s) sélectionné(s)** : permet de prélever un échantillon de couleur dans le calque actif ou dans le ou les calques sélectionnés
- **Tous les calques visibles** : permet de prélever un échantillon de couleur dans tous les calques sous-jacents visibles

5 Suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau suivant.

Action	Procédure
Prélever une couleur dans le calque actif	Cliquez dans l'image.
Prélever une couleur dans les calques sélectionnés	Sélectionnez les calques dans le panneau **Calques**, puis cliquez dans l'image.
Prélever une couleur dans tous les calques visibles	Cliquez dans l'image.

L'outil **Pipette** ne prélève pas de couleur dans les zones de transparence mais renvoie dans ce cas la dernière couleur échantillonnée.

L'outil **Pipette** prélève uniquement des couleurs visibles ; vous ne pouvez pas vous en servir pour sélectionner une couleur masquée.

L'outil **Pipette** est compatible avec les outils **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**.

Pour accéder rapidement à l'outil **Pipette** à partir de la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Pinceau** dans la boîte à outils, puis appuyez sur la touche **Option** (macOS) ou **Alt** (Windows), ou sur la touche **D** du clavier.

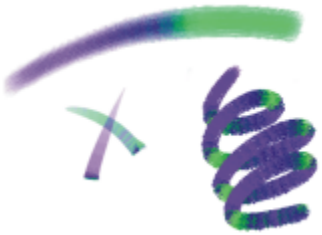
Duplication de couleur

La duplication d'une couleur consiste à prélever des touches de couleur dans une image d'origine (source) et à les appliquer à une réplique (destination). Les styles à base de forme génèrent une couleur sur la base 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, reportez-vous à la section « Travail dans la réplique » à la page 191.

Création de traits bicolores

Certaines catégories de style incluent des variantes qui prennent en charge les traits bicolores. Par exemple, les variantes des catégories **Acryliques**, **Plumes calligraphiques** et **Craies** vous permettent de générer des traits bicolores. Ce sont des types de formes non calculés, c'est-à-dire basés sur la forme au lieu d'être calculés. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Options de la zone Général : Types de formes » à la page 394.

Pour choisir les deux couleurs du trait, indiquez une **couleur primaire** et une **couleur secondaire**. Si vous avez sélectionné uniquement une **couleur primaire**, le trait reste uni. Le panneau **Interactions de couleur** permet de définir quand Corel Painter utilise l'une ou l'autre des couleurs. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Définition des interactions de couleur » à la page 269.



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

Pour définir un trait bicolore

1. Dans le panneau **Couleurs**, cliquez sur l'échantillon **Couleur primaire** (au premier plan) .
2. Cliquez sur une couleur dans le **Triangle Saturation/Luminosité**.
3. Cliquez sur l'échantillon **Couleur secondaire** (à l'arrière-plan).
4. Cliquez sur une couleur dans le Triangle Saturation/Luminosité.
5. Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Supports de pinceau** ▸ **Interactions de couleur**.
   Le panneau **Interactions de couleur** permet de savoir quelles variantes de style prennent en charge les traits bicolores.
6. Cliquez sur le Sélecteur de pinceaux dans la barre Sélecteur de pinceaux.
7. Dans le panneau Bibliothèque de styles, sélectionnez une catégorie de style et une variante de style.

Lorsque la zone de liste **Expression** est grisée dans le panneau **Interactions de couleur**, cela signifie que la variante de style ne prend pas en charge les traits bicolores.

8 Dans le panneau **Interactions de couleur**, choisissez **Direction** dans la zone de liste **Expression**.

Pour plus d'informations sur l'utilisation du panneau **Nuanciers**, voir « Utilisation des nuanciers » à la page 264.

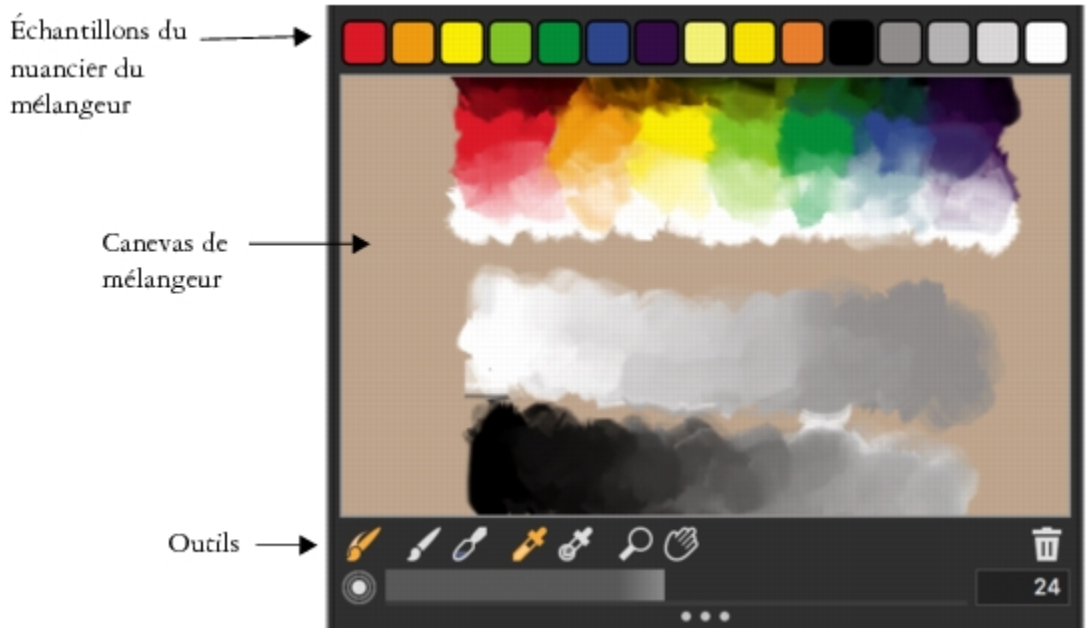
Pour plus d'informations sur l'utilisation des **Interactions de couleur**, voir « Définition des interactions de couleur » à la page 269.

Pour avoir un aperçu des différents résultats, n'hésitez pas à tester plusieurs paramètres **Expression**. Par exemple, le paramètre **Pression** crée des transitions de couleurs en fonction de la pression exercée sur votre stylet.

Vous pouvez aussi choisir une couleur dans un nuancier. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Utilisation des nuanciers » à la page 264.

Exploration du panneau Mélangeur et des commandes de mélange

Le panneau **Mélangeur** s'emploie comme la palette traditionnelle d'un peintre pour mélanger les couleurs. Le panneau **Mélangeur** vous donne accès aux échantillons du nuancier et à de nombreux outils de mélange des couleurs. Ensuite, vous pouvez appliquer plusieurs couleurs au canevas de mélangeur (la zone de mélange se trouvant au centre du panneau **Mélangeur**) et les combiner pour créer une nouvelle couleur.



Vous pouvez enregistrer, charger et rétablir des couleurs dans le panneau **Mélangeur**. En outre, vous pouvez enregistrer des couleurs sous forme d'échantillons et dans des nuanciers.

Présentation des commandes du panneau Mélangeur

Les commandes du panneau **Mélangeur** servent à appliquer, mélanger, prélever et effacer des couleurs sur le canevas de mélangeur.



Outils du panneau Mélangeur

Le tableau suivant décrit tous les outils du panneau **Mélangeur**.

Outil du panneau Mélangeur	Description
Outil **Mode pinceau chargé**	Cet outil vous permet d'appliquer à la zone de travail les couleurs mélangées dans le panneau **Mélangeur**. L'outil **Mode pinceau chargé** est activé par défaut et peut être utilisé avec les variantes de style qui prennent en charge les mélanges. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Mélange, prélèvement et application de couleurs à partir du canevas de mélangeur » à la page 259.
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**	Cet outil mélange les couleurs dans le Canevas de mélangeur et ne lui ajoute pas de nouvelles couleurs.
Outil **Échantillon de couleur**	Cet outil prélève la couleur du Canevas de mélangeur pour l'utiliser dans la zone de travail. La couleur prélevée devient la **couleur primaire** dans le panneau **Couleurs**.
Outil **Échantillonner des couleurs**	Cet outil prélève plusieurs couleurs dans le 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**	Cet outil 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**. Le curseur **Modifier la taille du pinceau** vous sert aussi à définir la taille de la zone d'échantillon du canevas de

mélangeur lorsque vous utilisez l'outil **Échantillonner des couleurs**. Si vous déplacez le curseur **Modifier la taille du pinceau**, sa nouvelle position est mémorisée pour le prochain lancement de l'application.

Affichage et redimensionnement du panneau Mélangeur

Pour afficher le panneau Mélangeur, vous pouvez utiliser le menu **Fenêtre** ou un raccourci clavier. Vous pouvez commencer à mélanger les couleurs à l'aide du canevas de mélangeur par défaut ou charger l'un des modèles de canevas de mélangeur conçus à votre intention par les nombreux artistes Corel Painter chevronnés.

Si vous avez besoin de plus d'espace pour mélanger vos couleurs, vous pouvez libérer le panneau **Mélangeur** et le redimensionner. Augmenter la taille du panneau **Mélangeur** vous donne également accès à des échantillons supplémentaires. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Modification et enregistrement des échantillons du nuancier du mélangeur » à la page 261.

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



Le panneau Mélangeur avant (à gauche) et après (à droite) le redimensionnement

Pour afficher le panneau Mélangeur

- Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de couleurs** ▸ **Mélangeur**.

Vous pouvez aussi afficher le panneau **Mélangeur** en appuyant sur les touches **Commande** + 2 (macOS) ou **Ctrl** + 2 (Windows).

Pour choisir un canevas de mélangeur

1. Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de couleurs** ▸ **Mélangeur**.
2. Cliquez sur le bouton Options du mélangeur, puis choisissez l'une des options suivantes :
   - **Restaurer le canevas de mélangeur de Jeremy Sutton**
   - **Restaurer le canevas de mélangeur de John Malcom**
   - **Restaurer le canevas de mélangeur de Karen Bonaker**
   - **Restaurer le canevas de mélangeur de Skip Allen**
   - **Restaurer le mélangeur par défaut**

Pour redimensionner le panneau Mélangeur

- Après avoir libéré le panneau **Mélangeur**, faites glisser la poignée de redimensionnement dans l'angle inférieur droit du panneau.

Pour changer le fond du canevas de mélangeur

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de couleurs** ▸ **Mélangeur**.

2 Cliquez sur le bouton Options du mélangeur , puis sur **Modifier la couleur de fond**.

3 Dans la boîte de dialogue **Couleur**, choisissez une couleur de fond.

Mélange, prélèvement et application de couleurs à partir du canevas de mélangeur

Vous pouvez créer une couleur dans le panneau **Mélangeur** et l'appliquer à la zone de travail.

Certaines des variantes de style qui prennent en charge les mélanges vous permettent en outre de mélanger des couleurs dans le panneau **Mélangeur**, puis de les appliquer directement dans le canevas sans effectuer de prélèvement, de la même façon que si vous utilisiez la palette traditionnelle d'un peintre pour mélanger les couleurs. Les variantes de style qui prennent en charge les mélanges utilisent les types de forme suivants :**Chameau**, **Plat**, **Soies**, **Chameau Aquarelle**, **Plat Aquarelle** et **Soies Aquarelle**. Le type de forme des variantes de style apparaît dans le panneau **Général** de la palette **Options de styles**. Ces variantes de style vous permettent aussi de prélever plusieurs couleurs simultanément pour obtenir des traits de plusieurs couleurs.



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

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 plus d'informations, reportez-vous à la section « Enregistrement du canevas de mélangeur » à la page 263.

Pour mélanger des couleurs

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de couleurs** ▸ **Mélangeur**.

2 Cliquez sur l'outil **Appliquer la couleur** dans le panneau **Mélangeur**.

3 Choisissez une couleur dans un 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.

Pour prélever une couleur du canevas de mélangeur

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de couleurs** ▸ **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.

Pour peindre à partir du panneau Mélangeur

1 Mélangez la couleur de votre choix dans le panneau **Mélangeur**.

L'outil **Mode pinceau chargé**  est actif par défaut. S'il est désactivé, cliquez sur l'outil **Mode pinceau chargé**.

2 Cliquez sur le Sélecteur de pinceaux dans la barre Sélecteur de pinceaux.

3 Dans le panneau Bibliothèque de styles, choisissez une catégorie et une variante de style qui prennent en charge le mélange.

4 Peignez dans la fenêtre du document.

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



Pour vérifier qu'une variante de pinceau prend en charge les mélanges, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Général** et assurez-vous que l'un des types de formes suivants est sélectionné : **Chameau**, **Plat**, **Soies**, **Chameau Aquarelle**, **Plat Aquarelle** et **Soies Aquarelle**.

Pour prélever plusieurs couleurs

1 Dans le panneau Bibliothèque de styles, choisissez une catégorie et une variante de style qui prennent en charge le mélange.

2 Mélangez la couleur de votre choix dans le panneau **Mélangeur**.

3 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.

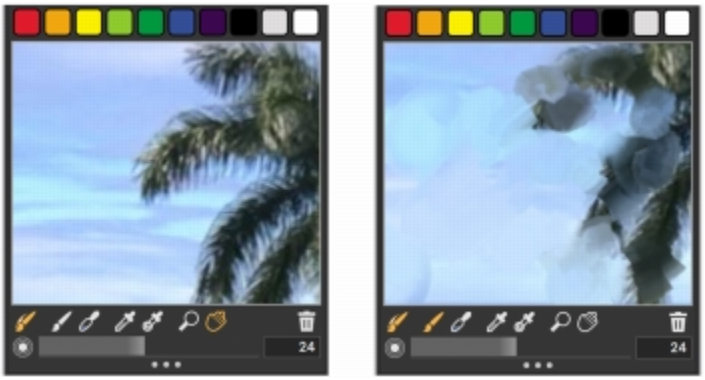
4 Cliquez sur l'outil **Échantillonner des couleurs** , puis sur la zone du Canevas de mélangeur à prélever.



Pour vérifier qu'une variante de pinceau prend en charge les mélanges, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Général** et assurez-vous que l'un des types de formes suivants est sélectionné : **Chameau**, **Plat**, **Soies**, **Chameau Aquarelle**, **Plat Aquarelle** et **Soies Aquarelle**.

Ouverture des images dans le panneau Mélangeur

Vous pouvez désormais charger un fichier d'image externe dans le panneau **Mélangeur** afin de pouvoir prélever et mélanger les couleurs de l'image. Par exemple, vous pouvez ouvrir une photo puis mélanger ses couleurs directement dans le Canevas de mélangeur pour créer de nouvelles couleurs. Vous pouvez ouvrir des fichiers au format PNG, RIFF, TIFF, JPEG et PSD dans le panneau **Mélangeur**.



Exemple d'importation d'une photo dans le panneau Mélangeur (à gauche) en vue de sa transformation dans le canevas de mélangeur

Pour ouvrir une image dans le panneau Mélangeur

1 Cliquez sur le bouton Options du mélangeur , puis sur **Ouvrir un canevas de mélangeur**.

2 Dans la boîte de dialogue **Ouvrir un canevas**, choisissez le format du fichier image dans la zone de liste.

3 Naviguez jusqu'au dossier contenant le fichier de l'image.

4 Choisissez l'image et cliquez sur **Ouvrir**.

Modification et enregistrement des échantillons du nuancier du mélangeur

Vous pouvez stocker les couleurs utilisées le plus souvent dans des échantillons en haut du panneau **Mélangeur** pour les réutiliser sur le Canevas de mélangeur. Un choix de couleurs apparaît par défaut ; elles peuvent toutefois être modifiées en fonction des préférences de l'artiste. Vous pouvez enregistrer les échantillons du nuancier du mélangeur que vous créez.

Pour modifier une couleur des échantillons de mélangeur

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de couleurs** ▸ **Mélangeur**.

2 Dans le panneau **Mélangeur**, cliquez sur l'outil **Échantillon de couleur** , puis choisissez une couleur pour l'échantillon.

3 Appuyez sur la touche **Commande** (macOS) ou **Ctrl** (Windows), puis cliquez sur l'échantillon de mélangeur à remplacer.

La nouvelle couleur apparaît dans l'échantillon.

Pour enregistrer les couleurs du panneau Mélangeur

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de couleurs** ▸ **Mélangeur**.

2 Cliquez sur le bouton Options du mélangeur , puis sur **Enregistrer les couleurs du mélangeur**.

3 Dans la boîte de dialogue **Enregistrer les couleurs du mélangeur**, tapez un nom pour ces couleurs et choisissez où enregistrer le fichier d'échantillons (MSW).

4 Cliquez sur **Enregistrer**.

Enregistrement des couleurs du panneau Mélangeur dans un nuancier

Vous pouvez ajouter les différentes couleurs que vous avez enregistrées sous forme d'échantillons dans le nuancier actuellement sélectionné. Par exemple, si vous êtes particulièrement satisfait des couleurs obtenues après un mélange, vous pouvez les enregistrer dans un nuancier. Vous pouvez également créer un nuancier à partir des couleurs du canevas de mélangeur. Vous pouvez aussi choisir le nombre maximal de

couleurs du canevas de mélangeur à conserver. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Utilisation des nuanciers » à la page 264.

Pour ajouter un échantillon de mélangeur au nuancier

1. Dans le panneau **Mélangeur**, cliquez sur l'outil **Échantillon de couleur**, puis choisissez l'échantillon de mélangeur à enregistrer dans un nuancier.
2. Cliquez sur le bouton Options du mélangeur, puis sur **Ajouter un échantillon**.

   Cette couleur est alors ajoutée au nuancier actif.

Pour créer un nuancier à partir du canevas de mélangeur

1. Dans le panneau **Mélangeur**, cliquez sur le bouton Options du mélangeur, puis sur **Nouveau nuancier à partir du mélangeur**.
2. Dans la boîte de dialogue **Nouveau nuancier**, entrez un nom dans la zone de texte **Nom**.
3. Réglez le curseur **Couleurs max** afin de définir le nombre maximal de couleurs à ajouter dans le nuancier.
4. Cliquez sur **OK**.
5. Pour accéder aux nouvelles couleurs, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de couleurs** ▸ **Nuanciers**.

Effacement et rétablissement des couleurs du panneau Mélangeur

Plusieurs options vous permettent d'effacer et de restaurer le canevas de mélangeur et les échantillons du nuancier du mélangeur. Vous pouvez effacer toutes les couleurs du canevas de mélangeur pour commencer un tout nouveau mélange de couleurs. Vous pouvez également restaurer les couleurs par défaut du canevas de mélangeur.

Vous pouvez en outre rétablir les couleurs d'usine par défaut des échantillons du nuancier du mélangeur.



Vous pouvez rétablir les couleurs d'usine par défaut des échantillons du nuancier.

Pour effacer le contenu du canevas de mélangeur

1. Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de couleurs** ▸ **Mélangeur**.
2. Effectuez l'une des opérations suivantes :
   - Cliquez sur le bouton Options du mélangeur, puis sur **Effacer le contenu du canevas**.
   - Dans le panneau **Mélangeur**, cliquez sur le bouton **Réinitialiser la zone de travail**.

Pour restaurer le canevas de mélangeur par défaut

- Cliquez sur le bouton Options du mélangeur, puis sur **Restaurer le mélangeur par défaut**.

Pour rétablir les échantillons du nuancier du mélangeur

- Cliquez sur le bouton Options du mélangeur, puis sur **Réinitialiser les couleurs**.

Enregistrement du canevas de mélangeur

Lorsque vous avez fini de mélanger et de prélever des couleurs dans le canevas de mélangeur, vous pouvez enregistrer le contenu du canevas dans un fichier MXS que vous pourrez ouvrir et utiliser ultérieurement. En outre, vous pouvez désormais enregistrer un canevas de mélangeur au format PNG.

Pour enregistrer une nouvelle version du canevas de mélangeur

1. Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de couleurs** ▸ **Mélangeur**.
2. Cliquez sur le bouton Options du mélangeur, puis sur **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 enregistrer le fichier de canevas (MXS).
4. Cliquez sur **Enregistrer**.

Pour enregistrer un canevas de mélangeur au format PNG

1. Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de couleurs** ▸ **Mélangeur**.
2. Cliquez sur le bouton Options du mélangeur, puis sur **Enregistrer le canevas de mélangeur**.
3. Dans la boîte de dialogue **Enregistrer le canevas de mélangeur**, saisissez un nom dans la zone **Nom de fichier**.
4. Sélectionnez **PNG** dans la zone de liste **Format de fichier**.
5. Cliquez sur **Enregistrer**.

Chargement des fichiers d'échantillons et de canevas de mélangeur

Vous pouvez charger les fichiers d'échantillons et de canevas de mélangeur (MXS) précédemment enregistrés dans le panneau **Mélangeur**.

Pour charger des couleurs dans le panneau Mélangeur

1. Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de couleurs** ▸ **Mélangeur**.
2. Cliquez sur le bouton Options du mélangeur, puis sur **Charger les couleurs du mélangeur**.
3. Dans la boîte de dialogue **Charger les couleurs du mélangeur**, choisissez le fichier d'échantillons (MSW) à charger.
4. Cliquez sur **Ouvrir**.



Vous pouvez également charger un nuancier dans le panneau **Mélangeur** en cliquant sur le bouton Options du mélangeur, puis en choisissant **Charger les couleurs du mélangeur**. Dans la boîte de dialogue **Charger les couleurs du mélangeur**, naviguez jusqu'au dossier **Corel\Painter 2020\Support Files\Color Sets\[Nom du nuancier]**, saisissez ***.*** dans la zone **Nom de fichier**, puis appuyez sur **Entrée**. Une liste des fichiers utilisateur masqués apparaît. Cliquez deux fois sur un nuancier.

Pour charger une version enregistrée du canevas de mélangeur

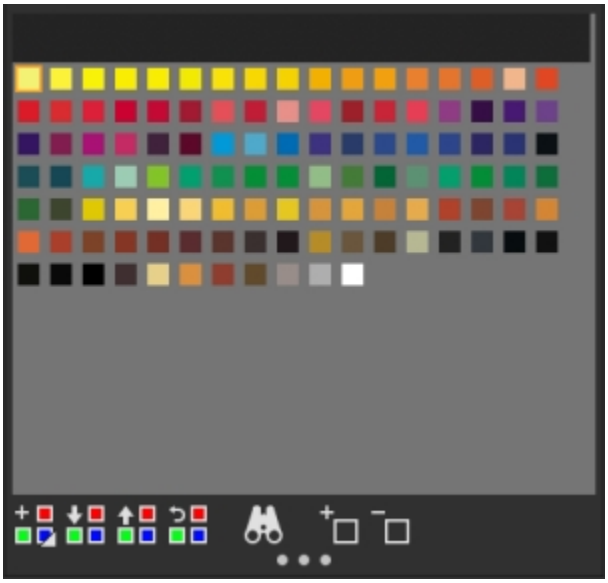
1. Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de couleurs** ▸ **Mélangeur**.
2. Cliquez sur le bouton Options du mélangeur, puis sur **Ouvrir un canevas de mélangeur**.
3. Dans la boîte de dialogue **Ouvrir un canevas de mélangeur**, choisissez le fichier de canevas (MXS) à ouvrir.
4. Cliquez sur **Ouvrir**.

Utilisation des nuanciers

Les nuanciers sont des collections de couleurs qui vous permettent d'organiser et de stocker les couleurs. Certains nuanciers sont regroupés à la fois en fonction de leur nom et de la similitude des couleurs. Corel Painter dispose de plusieurs nuanciers, notamment ceux des Couleurs Painter, les palettes des systèmes macOS et Windows et le nuancier PANTONE MATCHING SYSTEM. Vous pouvez ouvrir n'importe lequel des nuanciers disponibles, y choisir une couleur et l'appliquer à une touche. Il vous est aussi possible d'ouvrir plusieurs nuanciers simultanément.

En outre, vous pouvez importer un nuancier pour disposer de couleurs supplémentaires. Vous pouvez par exemple importer un nuancier créé dans une version antérieure de Corel Painter.

Si vous recherchez une couleur précise dans un nuancier, vous pouvez la rechercher par son nom ou laisser Corel Painter localiser celle qui se rapproche le plus de la couleur active.



Panneau Nuanciers

Pour afficher le panneau Nuanciers

- Sélectionnez **Fenêtre** ▸ **Panneaux de couleurs** ▸ **Nuanciers**.

Pour ouvrir un nuancier

- Dans le panneau **Bibliothèques de nuanciers**, cliquez sur le bouton Options du nuancier et choisissez **Bibliothèques de nuanciers**, puis sélectionnez un nuancier dans la liste.

Pour choisir une couleur sur un nuancier

- Cliquez sur une couleur dans le panneau **Bibliothèques de nuanciers**.

Pour importer un nuancier

1. Dans le panneau **Bibliothèques de nuanciers**, cliquez sur le bouton **Importer le nuancier** .
2. Dans la boîte de dialogue **Sélectionner un nuancier**, cliquez sur le dossier **Nuanciers**, choisissez un nuancier, puis cliquez sur **Ouvrir**.

Pour rechercher une couleur dans un nuancier

1 Dans le panneau **Bibliothèques de nuanciers**, cliquez sur le bouton **Recherche de couleur** .

2 Dans la boîte de dialogue **Trouver couleur**, effectuez l'une des opérations suivantes :
- Activez l'option **Par nom** et saisissez 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 la couleur que vous recherchez par son nom est introuvable, le bouton **OK** n'est pas disponible (il apparaît grisé).

Personnalisation de l'agencement d'un nuancier

Vous pouvez classer de différentes manières les couleurs d'un nuancier. Vous pouvez les trier par teinte, luminance et saturation, déterminer la taille des échantillons, ajouter ou non des lignes de grille, et afficher les couleurs dans une liste afin de voir leur nom.

Pour changer l'ordre de tri des couleurs

1 Sélectionnez **Fenêtre** ▸ **Panneaux de couleurs** ▸ **Nuanciers**.

2 Dans le panneau **Nuanciers (Bibliothèques)**, cliquez sur le bouton Options du nuancier , puis sélectionnez **Ordre de tri**.

3 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 redimensionner les échantillons du nuancier

- Dans le panneau **Nuanciers (Bibliothèques)**, cliquez sur le bouton Options du nuancier , sélectionnez **Affichage de nuanciers (Bibliothèques)**, puis choisissez l'une des options suivantes :
  - **Petit**
  - **Médium**
  - **Grand**

Pour afficher les échantillons du nuancier dans une liste

- Dans le panneau **Nuanciers (Bibliothèques)**, cliquez sur le bouton Options du nuancier , puis sélectionnez **Affichage de nuanciers (Bibliothèques)** et choisissez **Liste**.

Création et exportation de nuanciers

Vous pouvez créer des nuanciers pour rassembler les couleurs par projet ou pour créer des groupes contenant vos couleurs favorites. Choisissez des noms, tels que Nuances de violet, Image d'un héros, Mes crayons ou Boutons de substitution. Ils vous aideront à identifier rapidement vos nuanciers.

Vous pouvez créer un nuancier avec :
- une image
- une zone sélectionnée dans une image

- un calque
- le panneau **Mélangeur**

Une fois le nuancier créé, vous pouvez lui ajouter d'autres couleurs. Vous avez aussi la possibilité de l'exporter.

Pour créer un nuancier

1 Sélectionnez **Fenêtre** ▸ **Panneaux de couleurs** ▸ **Nuanciers**.

2 Dans le panneau **Bibliothèques de nuanciers**, cliquez sur le bouton **Nouveau nuancier** , puis sélectionnez l'une des options suivantes :

- **Nouveau nuancier à partir d'une image** : cette option incorpore toutes les couleurs de l'image dans le nuancier. Elle n'est disponible que lorsqu'une image est ouverte.
- **Nouveau nuancier à partir d'un calque** : cette option incorpore toutes les couleurs du calque actif dans le nuancier. Elle n'est disponible que lorsqu'un calque actif est sélectionné dans l'image.
- **Nouveau nuancier à partir d'une sélection** : cette option incorpore toutes les couleurs de la zone sélectionnée de l'image dans le nuancier. Elle n'est disponible que lorsque l'image contient une sélection active.
- **Nouveau nuancier à partir du mélangeur** : cette option inclut toutes les couleurs utilisées dans le panneau **Mélangeur** dans le nuancier.

3 Dans la boîte de dialogue **Nouveau nuancier**, entrez un nom dans la zone de texte **Nom**.

4 Réglez le curseur **Couleurs max** afin de définir le nombre maximal de couleurs à ajouter dans le nuancier.



Pour plus d'informations sur l'ajout de couleurs dans un nuancier, voir « Modification d'un nuancier » à la page 266.

Pour plus d'informations sur la sélection des couleurs, voir « Sélection d'une couleur dans le panneau Couleurs » à la page 246.

Pour exporter un nuancier

1 Dans le panneau **Bibliothèques de nuanciers**, cliquez sur le bouton **Exporter le nuancier** .

2 Choisissez le nom du nuancier à exporter dans la zone de liste **Bibliothèque**.

3 Cliquez sur **OK**.

4 Choisissez le lecteur et le dossier dans lesquels le fichier sera enregistré.
Pour renommer le nuancier, saisissez un nom dans la zone **Nom de fichier**.

5 Cliquez sur **Enregistrer**.

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, reportez-vous à la section « Pour rechercher une couleur dans un nuancier » à la page 265.

Pour ajouter une couleur à un nuancier

1 Dans le panneau **Couleur**, choisissez une couleur.

2 Dans le panneau **Bibliothèques de nuanciers**, choisissez le nuancier auquel vous souhaitez ajouter la couleur sélectionnée.

3 Cliquez sur le bouton **Ajouter la couleur au nuancier** .

Vous pouvez également

Ajouter une couleur prélevée à un nuancier	Cliquez sur l'outil **Pipette**  dans la boîte à outils, puis sur une couleur de l'image, et enfin sur le bouton **Ajouter la couleur au nuancier** .
Ajouter une couleur à partir d'un autre nuancier	Faites glisser un échantillon d'un nuancier à un autre.

Pour supprimer une couleur

1. Dans le panneau **Bibliothèques de nuanciers**, choisissez une couleur et cliquez sur le bouton **Suppr. la couleur du nuancier** .
2. Dans la boîte de dialogue d'avertissement, cliquez sur **Oui**.

   Corel Painter retire du nuancier la couleur choisie.

Pour remplacer une couleur

1. Choisissez la couleur à ajouter à partir du panneau **Couleurs**, d'un nuancier ou d'une image existante.
2. Maintenez enfoncée la touche **Commande** (macOS) ou **Ctrl** (Windows) et cliquez sur la couleur à remplacer.

   La nouvelle couleur remplace l'ancienne dans le nuancier.

Pour afficher ou masquer une couleur

- Suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau ci-contre.

Action	Procédure
Masquer une couleur	Cliquez du bouton droit sur un échantillon du nuancier dans le panneau **Bibliothèques de nuanciers**, puis choisissez **Masquer les couleurs**.
Afficher toutes les couleurs masquées	Dans le panneau **Nuanciers (Bibliothèques)**, cliquez sur le bouton Options du nuancier , sélectionnez **Affichage de nuanciers (Bibliothèques)**, puis **Afficher tous les éléments masqués**.

Pour nommer ou renommer une couleur

1. Cliquez du bouton droit sur un échantillon du nuancier dans le panneau **Bibliothèques de nuanciers**, puis choisissez **Renommer la couleur**.
2. Saisissez un nom de couleur dans la zone de texte **Nouveau nom**.

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

Pour rétablir le nuancier par défaut

- Dans le panneau **Nuanciers (Bibliothèques)**, cliquez sur le bouton Options du nuancier , puis sélectionnez **Rétablir le nuancier par défaut**.

Utilisation des harmonisations des couleurs

Corel Painter vous permet de créer une harmonisation des couleurs, autrement dit un ensemble de couleurs qui se marient bien d'un point de vue esthétique. Le jeu de couleurs obtenu contient un ensemble de couleurs créées en fonction du mode choisi, et sa couleur de base est la Couleur principale du panneau **Couleurs**.

Une fois que vous avez créé une harmonisation des couleurs, vous pouvez choisir de la verrouiller pour empêcher toute modification des couleurs. Lorsqu'une harmonisation n'est pas verrouillée, les couleurs correspondantes sont liées à la Couleur principale dans la roue chromatique. La modification de la couleur principale met à jour dynamiquement les échantillons dans l'harmonisation des couleurs. De même, le fait de cliquer sur un échantillon d'harmonisation des couleurs met à jour la couleur principale dans la roue chromatique. Lorsque vous verrouillez une harmonisation, la sélection d'une nouvelle Couleur principale dans la roue chromatique n'affecte pas les couleurs de l'harmonisation des couleurs. En revanche, le fait de cliquer sur un échantillon d'harmonisation des couleurs met toujours à jour la Couleur principale dans la roue chromatique. Lorsque vous déverrouillez une harmonisation des couleurs, elle est immédiatement mise à jour en fonction de la Couleur principale dans la roue chromatique.

Vous pouvez enregistrer une harmonisation des couleurs en vue d'une utilisation ultérieure. Les harmonisations de couleurs sont enregistrées sous forme de jeux de couleurs et apparaissent dans le panneau **Bibliothèques de nuanciers** (**Fenêtre** ▸ **Panneaux de couleurs** ▸ **Jeux de couleurs**).

Pour créer une harmonisation des couleurs

- Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Choisissez une couleur dans le panneau **Couleurs**.
  - Double-cliquez sur les échantillons **Couleur principale** ou **Couleur secondaire** dans le panneau **Couleurs** pour afficher le sélecteur de couleurs flottant, puis choisissez une couleur dans le contexte de votre peinture.

  Corel Painter applique automatiquement le mode d'harmonisation des couleurs **Complémentaire** et crée une palette de couleurs qui apparaît dans la zone **Harmonisations** du panneau **Couleurs**.



Si vous sélectionnez un échantillon dans l'harmonisation des couleurs, l'harmonisation est mise à jour en utilisant cet échantillon comme couleur de base.

Pour verrouiller ou déverrouiller une harmonisation des couleurs

- Cliquez sur le bouton **Verrouiller**  en regard de l'harmonisation des couleurs.

Pour afficher ou masquer les échantillons d'harmonisation des couleurs

- Dans le panneau **Couleurs**, cliquez sur le bouton Options de couleur et sélectionnez une option d'harmonisation des couleurs :
  - **Harmonisation analogue**  : inclut des couleurs qui sont proches les unes des autres sur la roue chromatique, créant des jeux de couleurs claires et douces. La couleur principale est au centre des cinq échantillons.
  - **Harmonisation complémentaire**  : équilibre la couleur principale avec la couleur opposée sur la roue chromatique. Les couleurs froides et chaudes sont créées pour les jeux de couleurs vives et énergiques. De gauche à droite, les cinq échantillons de couleurs sont : La couleur principale (1) et sa couleur complémentaire directe (5) ; (2), (3) et (4) correspondent à un mélange des deux couleurs complémentaires.
  - **Harmonisation complémentaire divisée**  : équilibre la couleur principale avec les couleurs situées à proximité de l'extrémité opposée de la roue chromatique, formant un triangle. Cette règle d'harmonie crée généralement des jeux de couleurs au contraste doux. La couleur principale est la couleur la plus à gauche des trois échantillons.

- **Harmonisation tétradique** : basée sur une paire de couleurs et leurs couleurs complémentaires sur la roue chromatique. Cette règle crée généralement une harmonisation des couleurs prononcées et requiert une préparation soignée lorsqu'elle est utilisée. La couleur principale est la couleur la plus à gauche des quatre échantillons.
- **Harmonisation lumineuse monochrome** : crée des jeux de couleurs lisses comprenant cinq couleurs : la Couleur principale, qui est la couleur la plus à gauche, et quatre variations qui augmentent en luminosité par incréments de 10 %
- **Harmonisation sombre monochrome** : crée des jeux de couleurs lisses comprenant cinq couleurs : la Couleur principale, qui est la couleur la plus à gauche, et quatre variations qui augmentent en obscurité par incréments de 10 %

Pour enregistrer une harmonisation des couleurs en tant que nuancier

1. Dans le panneau **Couleurs**, cliquez sur le bouton **Ajouter des échantillons au nuancier** en regard de l'harmonisation des couleurs.
2. Dans la boîte de dialogue **Nouvelle bibliothèque**, saisissez un nom dans la zone **Enregistrer sous**, puis cliquez sur **OK**.

   Le nouveau nuancier apparaît au bas du panneau **Bibliothèques de nuanciers** (**Fenêtre** ▸ **Panneaux de couleurs** ▸ **Nuanciers**).

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. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Options Variation de couleur » à la page 459.

Définition des interactions de couleur

Les interactions de couleur déterminent où Corel Painter doit utiliser les couleurs **primaire** et **secondaire** dans une image. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Options Interactions de couleur » à la page 461.

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.

Lorsque la fonction **Soies individuelles** 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. Cliquez sur le Sélecteur de styles dans la barre Sélecteur de styles.
2. Dans le panneau Bibliothèque de styles, sélectionnez une catégorie de style et une variante de style.
3. Sélectionnez **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Général**.
4. Choisissez **Soies statiques** dans le menu déroulant **Types de formes**.
5. Sélectionnez **Multiple** dans la zone de liste **Type de trait**.
6. Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Supports de pinceau** ▸ **Fondu**.
7. Dans le panneau **Fondu**, cochez la case **Soies individuelles**.
   Cette option permet d'activer l'extraction des couleurs sous-jacentes.
8. Réglez les curseurs **Débit** et **Mélange**.

La valeur **Mélange** détermine la quantité de peinture sous-jacente affectée par la touche. L'association d'un **débit** élevé et d'un **mélange** faible optimise les performances de la fonction **Soies individuelles**. Si vous définissez une valeur de débit sur 0 et des niveaux de mélange différents, votre pinceau macule la couleur de l'image au lieu de la déposer. Dans ce cas, plus l'indice de mélange est faible, plus la dilution est longue.

9 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Forme du pinceau** ▸ **Pas**.

10 Dans le panneau **Pas**, réglez les curseurs **Pas** et **Pas minimal** afin de réduire les défauts des traits.

11 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 « Application d'une couleur de remplissage » à la page 270.

Vous pouvez associer des options de styles comme l'option **Mélange** au paramètre **Expression** du panneau **Interactions de couleur**. Par exemple, lorsque vous choisissez la **pression**, chaque touche se mélange plus ou moins selon la pression que vous exercez sur le stylet. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Paramètres Expression » à la page 389.

Utilisation des remplissages de couleur

Corel Painter vous offre de nombreuses options pour remplir des images à l'aide d'une couleur. Vous pouvez remplir une partie de l'image, un calque de l'image, un canal alpha ou une image entière. Vous pouvez également remplir les zones d'une image d'après la couleur des pixels.

Il est aussi possible d'appliquer des dégradés, des motifs et des tissus en tant que remplissages. Le tableau suivant répertorie les différentes manières d'appliquer des remplissages à une image, ainsi que les rubriques à consulter pour plus d'informations.

Type de remplissage	Pour plus d'informations, voir la rubrique
Couleur	« Application d'une couleur de remplissage » à la page 270
Dégradé	« Application de dégradés » à la page 765
Motif	« Application de motifs de remplissage » à la page 751
Tissus	« Application de tissus » à la page 795

Application d'une couleur de remplissage

Corel Painter offre différentes options pour l'application d'une couleur de remplissage. Vous pouvez appliquer rapidement un remplissage à une zone d'une image ou à l'ensemble de l'image selon la couleur du pixel sélectionné. Lorsque vous remplissez une image à l'aide d'une couleur de pixels, vous pouvez appliquer directement le remplissage à la zone de travail ou à un canal. Corel Painter permet de remplir des zones de l'image en fonction des limites de couleurs ainsi que des paramètres de tolérance et de finesse indiqués.

Le paramètre Tolérance permet de définir le degré de variation autorisé à partir de la couleur du pixel sélectionné. Lorsque la valeur du paramètre Tolérance est faible, Corel Painter remplit uniquement les pixels adjacents qui sont très proches de la couleur du pixel sélectionné. Si la valeur du paramètre Tolérance est élevée, Corel Painter remplit une plus grande plage de couleurs.

Le paramètre Finesse permet d'adoucir les bords du remplissage en contrôlant l'opacité du fond pour les pixels dont les couleurs ne sont pas comprises dans la plage de tolérance. Par exemple, si 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 Contour progressif permet d'élargir la plage des couleurs qui reçoivent un remplissage

partiel. Les pixels dont les couleurs sortent de la plage de tolérance reçoivent un remplissage plus transparent. En principe, lorsque la finesse est élevée, la tolérance est faible.

Vous pouvez également remplir l'intérieur d'une zone délimitée par des lignes. Cette technique est tout à fait adaptée 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 appliquer un remplissage de couleur

1 Dans le panneau **Couleurs**, cliquez deux fois sur l'échantillon **Couleur primaire** (au premier plan)  du Sélecteur de couleur.

2 Cliquez sur une couleur dans la boîte de dialogue **Couleur**.

3 Pour appliquer un dégradé à :
- La zone de travail : cliquez sur **Zone de travail** dans le panneau **Calques**.
- Une sélection : cliquez sur un outil de sélection dans la boîte à outils et faites-le glisser dans la fenêtre de document pour sélectionner une zone.
- Un calque : cliquez sur un calque dans le panneau **Calques**.
- Un canal : cliquez sur un canal dans le panneau **Canaux**.

4 Sélectionnez **Édition** ▸ **Remplir**.
Si vous préférez, appuyez sur les touches **Commande** + **F** (macOS) ou sur **Ctrl** + **F** (Windows).

5 Dans la boîte de dialogue **Remplir**, sélectionnez **Couleur** dans la zone de liste **Remplir avec**.

6 Réglez le curseur **Opacité**.

Pour appliquer un remplissage de couleur bitmap

1 Sélectionnez **Fenêtre** ▸ **Panneaux de couleurs** ▸ **Nuanciers**.

2 Dans le panneau **Nuanciers**, cliquez sur le bouton Options du nuancier ☰, puis sélectionnez **Nouveau nuancier à partir d'une image**.

3 Dans la boîte de dialogue **Nouveau nuancier**, entrez un nom dans la zone de texte **Nom**.

4 Sélectionnez l'outil **Pot de peinture** dans la boîte à outils.

5 Dans la barre de propriétés, cliquez sur l'un des boutons suivants :
- **Remplir l'image**
- **Remplir la cellule**

6 Choisissez l'option **Couleur** dans la zone de liste **Remplissage**.

7 Ouvrez le panneau **Sélectionner la couleur du fond** et choisissez une couleur.
Le nuancier de l'image s'affiche dans la palette **Sélectionner la couleur du fond**.

8 Cliquez sur l'image dans la fenêtre du dessin.

Si le résultat ne vous satisfait pas, recommencez après avoir annulé le remplissage et modifié les réglages.

Vous pouvez également

Indiquer la plage de couleurs à remplir	Dans la barre de propriétés, saisissez une valeur dans la zone **Tolérance**, ou réglez le curseur correspondant.

Vous pouvez également

Indiquer l'opacité du fond pour les pixels en dehors de la plage de tolérance	Dans la barre de propriétés, saisissez une valeur dans la zone **Contour progressif**, ou réglez le curseur correspondant.
Adoucir les bords du remplissage	Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Lissage** .
	Cette fonction est à utiliser lorsque la valeur **Contour progressif** est égale à zéro ou est très faible.



Vous pouvez limiter le remplissage à une zone rectangulaire à l'aide de l'outil **Pot de peinture**.

Limitation et prévention des fuites

Dans les dessins complexes, 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, 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 la rubrique « Modification de canaux » à la page 637.

Pour annuler un remplissage

- Pour annuler un remplissage, effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Cliquez sur **Édition** ▸ **Annuler Remplir avec pot de peinture**.
  - Appuyez sur les touches **Commande** + **Z** (macOS) 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.
2. Cliquez sur **Sélection** ▸ **Enregistrer la sélection**.
3. Dans la boîte de dialogue **Enregistrer la sélection**, cliquez sur **Nouveau** dans la zone de liste **Enregistrer vers**.
4. Cliquez sur **OK**.
   Un nouveau canal s'affiche dans le panneau **Canaux**.

5 Affichez et sélectionnez le canal dans le panneau **Canaux**.

6 Cliquez sur le Sélecteur de styles dans la barre Sélecteur de styles.

7 Dans le panneau Bibliothèque de styles, choisissez le même style que celui que vous avez utilisé pour créer les lignes.

8 Dans le panneau **Couleurs**, définissez le noir comme **couleur primaire**.

9 Dessinez dans le canal pour colmater les brèches.

10 Cliquez sur **Sélection** ▸ **Ouvrir la sélection**.

11 Dans la boîte de dialogue **Ouvrir la sélection**, choisissez le canal modifié dans la zone de liste **Ouvrir**.

12 Activez l'option **Remplacer** pour remplacer l'original par la version modifiée.

Pour ajuster le seuil masque, cliquez deux fois sur l'outil **Pot de peinture** dans la boîte à outils, puis déplacez le curseur.

Le canal ne doit pas forcément être sélectionné pour recevoir le remplissage. Si vous désélectionnez le canal dans le panneau **Canaux**, la sélection chargée reste active.



Modifiez le canal pour colmater les fuites. N'oubliez pas de recharger le canal dans la sélection après l'avoir modifié.



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 des couleurs 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 » (page 275)
- « Indication du profil de couleur RVB par défaut » (page 279)
- « Imbrication des profils de couleur lors de l'enregistrement des fichiers » (page 279)
- « Indication du profil de couleur CMJN par défaut pour la conversion d'images CMJN en RVB » (page 280)
- « Aperçu et épreuvage à l'écran des profils de couleur » (page 280)
- « Affectation ou suppression des profils de couleur » (page 281)
- « Conversion des profils de couleur » (page 282)
- « Utilisation des principes de profil » (page 283)
- « Utilisation des éléments prédéfinis » (page 284)

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).

Imaginons une couleur de l'espace couleur de votre appareil photo numérique : une couleur RVB bleue intense associée aux valeurs Rouge = 0, Vert = 0 et Bleu = 255. Cette couleur peut apparaître différemment sur l'espace couleur de votre moniteur. Par ailleurs, elle

peut ne pas avoir une correspondance sur l'espace couleur de votre imprimante. Par conséquent, lorsque votre document se déplace dans le workflow, la conversion de la couleur bleue intense échoue et sa reproduction n'est pas précise.

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. Un système de gestion des couleurs est conçu pour améliorer la communication des couleurs dans le workflow pour que la couleur de la sortie corresponde à la couleur souhaitée.



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.

Mon moniteur affiche-t-il 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.

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

Le calibrage et le profilage nécessitent normalement un appareil de calibrage spécifique et des logiciels spécialisés. N'oubliez pas qu'un mauvais calibrage peut faire plus de mal que de bien. Vous trouverez des informations supplémentaires sur le calibrage 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 au niveau des couleurs du document.

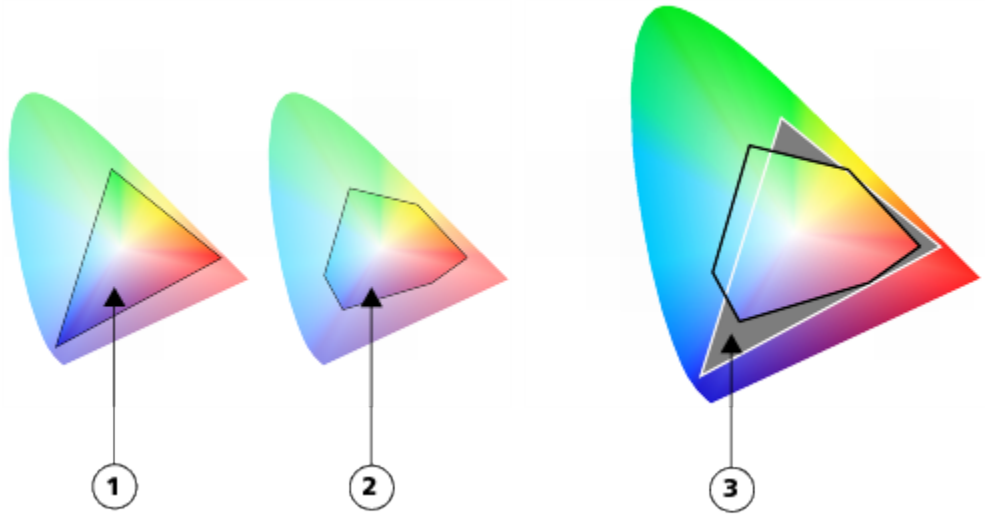
La meilleure pratique consiste à choisir un espace de couleur compatible, tel que sRVB, quand vous créez une image et à utiliser le même profil de couleur tout au long du flux de travail. Nous vous conseillons d'éviter l'affectation et la conversion des profils de couleur. Mais vous risquez de vous retrouver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



Il peut arriver que de nombreuses couleurs d'un document sRVB (1) puissent être hors gamme pour l'espace couleur U.S. Web Coated (SWOP) v2 (2). Les couleurs hors gamme (3) sont mappées avec la gamme en fonction du mode de rendu.

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 bitmaps 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. En général, le mode de rendu **Perception** est le choix idéal pour les estampes numériques.
- **Saturation** : choisissez ce mode de rendu pour produire plus de couleurs unies concentrées dans les graphismes d'entreprises, tels 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 celle qui correspond le plus est choisie. 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 donne un aperçu à l'écran de l'image lorsque celle-ci est reproduite par une imprimante spécifique ou affichée sur un écran particulier. Cette technique simule l'étape d'« épreuvage sur support physique » réalisée lors d'un flux de travail d'impression classique.

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.

Si vous souhaitez simuler les couleurs de sortie d'un périphérique, vous devez choisir le profil de couleurs de ce dernier. Les espaces couleur du document et du périphérique étant différents, il se peut que certaines couleurs du document ne correspondent pas à la gamme de l'espace couleur du périphérique. Ces couleurs hors gamme peuvent considérablement modifier l'aspect de l'image, selon la façon dont elles sont interprétées par le système de gestion des couleurs. Vous pouvez choisir un mode de rendu pour indiquer au système de gestion des couleurs comment interpréter les couleurs hors gamme. Pour plus d'informations sur les modes de rendu, reportez-vous à la rubrique « Qu'est-ce qu'un mode de rendu ? » à la page277.

Pour plus d'informations sur l'épreuvage à l'écran d'une image, reportez-vous à la rubrique « Pour effectuer l'épreuvage à l'écran d'une image » à la page 281.

Indication du profil de couleur RVB par défaut

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.

Les paramètres par défaut de Corel Painter produisent des couleurs de bonne qualité. Vous pouvez cependant les modifier afin de les adapter à un flux de travail spécifique. Le profil de couleur par défaut de Corel Painter est sRGB_IEC61966-2-1 (noir à l'échelle). Pour plus d'informations sur ce profil, vous pouvez visiter le site Web International Color Consortium (ICC) (http://www.color.org/findprofile.xalter).

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. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Imbrication des profils de couleur lors de l'enregistrement des fichiers » à la page 279.

Pour modifier le profil de couleur RVB par défaut

1 Sélectionnez **Zone de travail** ▸ **Paramètres de gestion des couleurs**.

2 Choisissez un profil de couleur dans la zone de liste **Profils RVB par défaut**.

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.

Vous pouvez également accéder à la boîte de dialogue **Paramètres de gestion des couleurs** à partir du panneau **Navigation** en cliquant sur le bouton **Ouvrir les paramètres du navigateur**, puis sur **Gestion des couleurs** et sur **Paramètres de gestion des couleurs**.

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

Si vous incorporez un profil de couleurs, celui-ci est associé au document afin de s'assurer de partager les mêmes couleurs avec toutes les personnes qui affichent ou impriment le document. De cette façon, vous pouvez garantir l'homogénéité des couleurs lorsque vous affichez, modifiez ou reproduisez des fichiers.

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
- Portable Network Graphics (PNG)

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

1 Sélectionnez **Fichier** ▸ **Enregistrer sous**.
2 Dans la boîte de dialogue **Nom de l'image**, utilisez les commandes pour indiquer un emplacement et un nom de fichier.
3 Dans la zone de liste **Format** (macOS) ou **Type 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)**
   - **Fichiers PNG (*.PNG)**
4 Cochez la case **Imbriquer le profil**.

Si vous ne souhaitez pas imbriquer le profil de couleur, décochez la case **Imbriquer le profil**.

Indication du profil de couleur CMJN par défaut pour la conversion d'images CMJN en 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 définir le profil CMJN utilisé par défaut par Corel Painter pour convertir les images CMJN en RVB. Les formats de fichier suivants sont pris en charge pour les images CMJN :

- RIFF (RIF)
- TIFF (TIF)
- Photoshop (PSD)
- JPEG
- Portable Network Graphic (PNG)

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

1 Sélectionnez **Zone de travail** ▸ **Paramètres de gestion des couleurs**.
2 Choisissez un profil de couleur dans la zone de liste **Profils de conversion CMJN par défaut**.

Vous pouvez également accéder à la boîte de dialogue **Paramètres de gestion des couleurs** à partir du panneau **Navigation** en cliquant sur le bouton **Ouvrir les paramètres du navigateur**, puis sur **Gestion des couleurs** et sur **Paramètres de gestion des couleurs**.

Aperçu et épreuvage à l'écran des profils de couleur

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 épreuvage à l'écran des images, ce qui signifie prévisualiser à l'écran l'aspect qu'aura l'image quand elle sera imprimée avec une imprimante spécifique ou quand elle sera affichée sur un autre type d'écran. Vous pouvez également éprouver à l'écran à l'aide d'un mode de rendu spécifique. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Qu'est-ce qu'un mode de rendu ? » à la page277.
Après l'épreuvage à l'écran d'une image, vous pouvez désactiver la fonction d'épreuvage à l'écran.



Faites l'épreuvage à l'écran des documents pour visualiser les résultats finaux à l'écran. (à gauche) Profil de couleur sRVB affecté à une image. (à droite) Attribution du profil U.S. Web Coated (SWOP) v2 permettant une simulation à l'écran de l'impression.

Pour prévisualiser un profil de couleur

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Navigateur**.

2 Cliquez sur le bouton **Ouvrir les paramètres du navigateur**, puis sur **Paramètres de gestion des couleurs** et sélectionnez le nom du profil de couleur à prévisualiser.

Pour effectuer l'épreuvage à l'écran d'une image

1 Sélectionnez **Zone de travail** ▸ **Paramètres d'épreuve couleur**.

2 Pour simuler les couleurs de sortie produites par un périphérique spécifique, sélectionnez un profil dans la zone de liste **Simuler le périphérique**.
La liste comprend tous les profils de couleur installés sur votre ordinateur.

3 Choisissez un mode de rendu dans la zone de liste **Mode de rendu**.

4 Cochez la case **Activer le mode d'épreuve couleur**.

La simulation d'une impression peut rendre ternes les couleurs sur l'écran. En effet, toutes les couleurs sont importées dans un espace couleur CMJN dont la gamme est inférieure à celle d'un espace couleur RVB. Après l'épreuvage à l'écran d'une image, vous pouvez désactiver la fonction d'épreuvage à l'écran.

La précision de la simulation dépend de facteurs tels que la qualité de votre moniteur, le profil de couleur du moniteur et du périphérique de sortie, ainsi que l'éclairage ambiant de votre zone de travail.

Pour désactiver l'épreuvage à l'écran

- Sélectionnez **Zone de travail** ▸ **Mode Epreuve couleur**.

Affectation ou suppression des profils de couleur

Vous pouvez modifier l'aspect d'un document en affectant un nouveau 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.

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, reportez-vous à la section « Dois-je affecter ou convertir des profils de couleur ? » à la page277.

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 sont couleurs sont tout de même conservées.

Pour affecter ou supprimer un profil de couleur

1 Sélectionnez **Zone de travail** ▸ **Affecter un profil**.

2 Activez l'une des options de profil de couleur suivantes :

- L'option **Utiliser le profil RVB par défaut** applique le profil RVB par défaut au document.
- L'option **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.
- L'option **Ne pas utiliser la gestion des couleurs** conserve les valeurs de couleur sans les associer à un profil de couleur.



En outre, si des profils de couleur sont installés sur votre ordinateur, Corel Painter les inclut dans la liste des profils de couleur disponibles.



Vous pouvez également affecter un profil de couleur à partir du panneau **Navigation** en cliquant sur le bouton **Ouvrir les paramètres du navigateur** , sur **Gestion des couleurs**, puis sur **Affecter un profil**.

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, reportez-vous à la section « Dois-je affecter ou convertir des profils de couleur ? » à la page 277.

Corel Painter vous permet également de choisir le moteur de gestion des couleurs à utiliser pour convertir des profils de couleur. 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 calques sur la zone de travail de fond.

Pour convertir un profil de couleur

1 Sélectionnez **Zone de travail** ▸ **Convertir en profil**.

2 Choisissez un nouveau profil de couleur dans la zone de liste **Nouveau profil**.

Vous pouvez également

Sélectionner un moteur de couleurs	Sélectionnez un moteur de couleurs dans la zone de liste **Moteur de couleurs**.
Sélectionner un mode de rendu	Choisissez un mode de rendu dans la zone de liste **Mode de rendu**.
Aplatir tous les calques de l'image	Activez l'option **Aplatir l'image**.

Vous pouvez également convertir le profil de couleur à partir du panneau **Navigation** en cliquant sur le bouton **Ouvrir les paramètres du navigateur** , sur **Gestion des couleurs**, puis sur **Convertir en profil**.

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 déterminent le mode de gestion des images que vous ouvrez et que vous utilisez dans l'application.

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, reportez-vous à la section « Qu'est-ce qu'un mode de rendu ? » à la page277.

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 nouveau profil de couleur ou choisir de ne pas utiliser la gestion des couleurs avec le document.

Pour créer un principe de profil

1. Sélectionnez **Zone de travail** ▸ **Paramètres de gestion des couleurs**.
2. Choisissez l'une des options suivantes dans la zone de liste **Images RVB** :
   - L'option **Utiliser le profil imbriqué** applique le profil de couleur RVB imbriqué aux images RVB que vous ouvrez ou importez.
   - L'option **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 la zone de liste **Convertir les images CMJN** :
   - L'option **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.
   - L'option **Utiliser le profil imbriqué** convertit en RVB à l'aide du profil de couleur CMJN imbriqué.
4. Sélectionnez un moteur de couleurs dans la zone de liste **Moteur de couleurs**.
5. Dans la zone de liste **Mode de rendu**, sélectionnez l'une des options suivantes :
   - L'option **Perception** est recommandée pour de nombreuses images, notamment les bitmaps et les photographies.
   - L'option **Saturation** convient aux dessins vectoriels (lignes, texte et objets de couleur unie, tels que les graphiques).
   - L'option **Colorimétrie relative** convient à la production d'épreuves sur des imprimantes à jet d'encre.
   - L'option **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**.



Pour obtenir une description complète des modes de rendu, voir la rubrique« Qu'est-ce qu'un mode de rendu ? » à la page277.

Vous pouvez également accéder à la boîte de dialogue **Paramètres de gestion des couleurs** à partir du panneau **Navigation** en cliquant sur le bouton **Ouvrir les paramètres du navigateur**, puis sur **Gestion des couleurs** et sur **Paramètres de gestion des couleurs**.

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. Ces éléments sont utiles si vous ne vous pensez pas capable de modifier les paramètres de la boîte de dialogue Paramètres de gestion des couleurs. 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.

Pour choisir un élément prédéfini

1. Sélectionnez **Zone de travail** ▸ **Paramètres de gestion des couleurs**.
2. Sélectionnez un élément prédéfini dans la zone de liste **Éléments prédéfinis**.

Vous pouvez également accéder à la boîte de dialogue **Paramètres de gestion des couleurs** à partir du panneau **Navigation** en cliquant sur le bouton **Ouvrir les paramètres du navigateur**, puis sur **Gestion des couleurs** et sur **Paramètres de gestion des couleurs**.

Pour ajouter un élément prédéfini

1. Sélectionnez **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 **Ajouter** en regard de la zone de liste **Élément prédéfini**.
4. Entrez le nom de l'élément prédéfini dans la case **Nom de l'élément prédéfini**.

Vous pouvez également accéder à la boîte de dialogue **Paramètres de gestion des couleurs** à partir du panneau **Navigation** en cliquant sur le bouton **Ouvrir les paramètres du navigateur**, puis sur **Gestion des couleurs** et sur **Paramètres de gestion des couleurs**.

Pour supprimer un élément prédéfini

1. Sélectionnez **Zone de travail** ▸ **Paramètres de gestion des couleurs**.
2. Sélectionnez un élément prédéfini dans la zone de liste **Éléments prédéfinis**.
3. Cliquez sur le bouton **Supprimer** en regard de la zone de liste **Élément prédéfini**.

   Un message d'avertissement s'affiche et vous demande si vous voulez supprimer l'élément prédéfini.
4. Cliquez sur **Oui**.

Vous pouvez également accéder à la boîte de dialogue **Paramètres de gestion des couleurs** à partir du panneau **Navigation** en cliquant sur le bouton **Ouvrir les paramètres du navigateur** , puis sur **Gestion des couleurs** et sur **Paramètres de gestion des couleurs**.



Correction des couleurs et du gamma

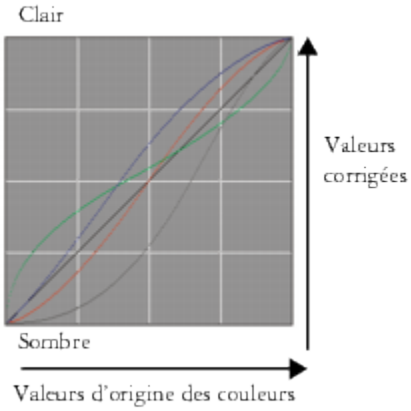
Corel Painter inclut divers effets et outils qui vous permettent de corriger le gamma et les couleurs des images. Par exemple, vous pouvez utiliser les effets pour corriger une photo dont les couleurs sont trop sombres ou délavées. Vous pouvez également utiliser les effets pour modifier de manière créative les couleurs des images à l'aide de techniques, telles que la postérisation ou l'inversion.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Correction du gamma à l'aide des courbes » (page 287)
- « Réglage de la luminosité et du contraste » (page 289)
- « Correction du gamma en mode Courbe » (page 291)
- « Dessiner des courbes à main levée pour corriger les couleurs » (page 292)
- « Spécification des valeurs de la courbe pour corriger les couleurs » (page 293)
- « Correction de la teinte, de la saturation et de la valeur » (page 294)
- « Correction sélective » (page 297)
- « Égalisation des images » (page 300)
- « Assortir la couleur et la luminosité des images » (page 301)
- « Inversion des couleurs » (page 302)
- « Postérisation d'une image » (page 302)
- « Application de couleurs vidéo » (page 303)
- « Réduction et accroissement de la densité » (page 303)

Correction du gamma à l'aide des courbes

Corel Painter vous permet de corriger le gamma à l'aide des courbes pour ajuster les quantités relatives de composantes de couleur dans une image. Vous pouvez ajuster ces courbes pour le rouge, le vert, le bleu ou pour ces trois composantes. La modification d'une courbe individuelle est utile pour corriger l'aspect sombre non souhaité d'une couleur. Les courbes décrivent la manière dont les valeurs des couleurs en entrée sont modifiées pour produire les valeurs des couleurs en sortie (corrigées).



Représentation visuelle de la courbe

L'axe horizontal représente les valeurs en entrée (couleur d'origine). L'axe vertical représente les valeurs en sortie (corrigées). Avant de l'ajuster, une courbe semble parfaitement diagonale (45°), ce qui signifie que toutes les valeurs en entrée et en sortie sont égales. Corel Painter représente les valeurs claires en haut du graphique et les valeurs plus sombres en bas de celui-ci. Lorsque vous modifiez des courbes RVB, la couleur active est indiquée par un point de couleur sur la courbe. Par exemple, si vous modifiez la couleur bleue, faire glisser la ligne diagonale retire le bleu de l'image et ajoute sa couleur complémentaire, le jaune. À l'inverse, faire glisser la ligne vers le haut intensifie la couleur bleue.

Vous pouvez utiliser l'une des méthodes de courbe suivantes pour corriger le gamma :

- Courbe
- Main levée
- Avancé



Utilisation de la boîte de dialogue Correction des couleurs pour corriger les couleurs

Vous pouvez utiliser une seule méthode ou en combiner plusieurs pour ajuster l'image.

Vous pouvez appliquer la correction du gamma à une sélection, à un calque ou à une image entière.

- En l'absence de sélection, la correction est appliquée à l'image entière.
- Pour corriger le gamma d'une section de la zone de travail, sélectionnez la zone à l'aide de l'outil de sélection avant d'appliquer la correction du gamma. Pour plus d'informations sur ces outils, reportez-vous à la rubrique « Initiation aux sélections » à la page 642.
- Pour corriger le gamma d'un calque, sélectionnez le calque avant d'appliquer la correction du gamma. Pour plus d'informations sur la sélection d'un calque, reportez-vous à la rubrique « Sélection des calques » à la page 599..
- Pour appliquer la correction du gamma à une forme, à un calque dynamique, à un calque de texte ou à un calque de référence, vous devez d'abord convertir le calque correspondant en calque d'image.

Réglage de la luminosité et du contraste

Corel Painter propose deux méthodes différentes pour ajuster la luminosité et le contraste d'une image. Vous pouvez ajuster la luminosité et le contraste plus rapidement à l'aide de l'effet **Luminosité/Contraste** ou plus précisément à l'aide de la courbe de la boîte de dialogue **Correction du gamma**.

Lorsque vous utilisez l'effet **Luminosité/Contraste**, vous pouvez ajuster toutes les couleurs des images en une seule fois.



Avant (à gauche) et après (à droite) application de l'effet Luminosité/Contraste

À l'aide de la courbe, vous pouvez régler le contraste ou la luminosité des couleurs, tout en préservant les transitions de teintes de l'image d'origine. Vous pouvez ajuster toutes les couleurs en une seule fois, ou ajuster le rouge (R), le vert (V) ou le bleu (B) individuellement. Lorsque vous utilisez les curseurs **Contraste** et **Luminosité**, les points des extrémités des courbes ne bougent pas. Comme l'effet conserve les niveaux de l'image d'origine, il existe toujours 256 niveaux distincts, quels que soient les réglages des curseurs.

Le contraste règle la différence entre les valeurs claires et sombres. Plus il est élevé, plus la courbe est en forme de « S », ce qui indique que les couleurs claires deviennent plus claires et les couleurs foncées, encore plus foncées. Si vous réduisez le contraste, la courbe prend la forme d'un « S » inversé et réduit le contraste de toutes les teintes intermédiaires.



Image avant d'ajuster la luminosité et le contraste à l'aide de la courbe



Exemple d'augmentation du contraste à l'aide de la courbe

La luminosité décale toutes les valeurs d'une courbe vers une teinte plus claire ou plus foncée.



Exemple d'augmentation de la luminosité à l'aide de la courbe

Pour régler rapidement la luminosité et le contraste

1 Pour appliquer l'effet à :
   - La zone de travail : cliquez sur **Zone de travail** dans le panneau **Calques**.
   - Une sélection : cliquez sur un outil de sélection dans la boîte à outils et faites-le glisser dans la fenêtre de document pour sélectionner une zone.
   - Un calque : cliquez sur un calque dans le panneau **Calques**.
2 Sélectionnez **Effets** ▸ **Tonalité** ▸ **Luminosité/Contraste**.
3 Déplacez le curseur **Luminosité** pour corriger la luminosité.
4 Déplacez le curseur **Contraste** pour corriger le contraste de l'image.

Vous pouvez rétablir les réglages par défaut des curseurs en cliquant sur **Rétablir**.

Pour comparer l'image ajustée à l'image d'origine, cochez et désactivez la case à cocher **Aperçu**.

Pour ajuster la luminosité et le contraste à l'aide de la courbe

1 Sélectionnez **Effets** ▸ **Tonalité** ▸ **Corriger les couleurs**.
2 Dans la boîte de dialogue **Correction des couleurs**, sélectionnez **Courbe** dans la zone de liste **Méthode**.
3 Cliquez sur l'un des boutons de **Canal** suivants :
   - Le bouton **Rouge** vous permet d'ajuster uniquement la courbe du rouge.
   - Le bouton **Vert** vous permet d'ajuster uniquement la courbe du vert.
   - Le bouton **Bleu** vous permet d'ajuster uniquement la courbe du bleu.
   - Le bouton **Toutes** vous permet d'ajuster toutes les courbes de couleur en une seule fois.
4 Déplacez un ou plusieurs des curseurs suivants :
   - Le curseur **Luminosité** permet d'éclaircir ou d'assombrir la ou les couleurs sélectionnées. Cette commande permet de corriger les problèmes d'exposition dus à la surexposition (trop de lumière) ou à la sous-exposition (pas assez de lumière).
   - Le curseur **Contraste** permet d'augmenter ou d'atténuer la différence de tonalité entre les zones d'ombre et de lumière d'une image.



Icônes de canal de la boîte de dialogue Correction des couleurs

Vous pouvez effacer toutes les corrections afin de recommencer en cliquant sur **Rétablir**.

Pour comparer l'image ajustée à l'image d'origine, cochez et désactivez la case à cocher **Aperçu**.

Correction du gamma en mode Courbe

Vous pouvez utiliser la méthode **Courbe** pour déplacer les courbes de couleur, afin de modifier leur forme. Cette méthode vous permet de créer des changements très spécifiques des valeurs de couleurs.

Vous pouvez contrôler l'effet global à l'aide du curseur **Effet**. Ce curseur définit l'ampleur du mouvement de la courbe par rapport à l'action du pointeur. Lorsque le curseur est tout à fait à droite, toute la courbe se déplace. Plus vous réduisez la valeur, plus la partie de la courbe déplacée diminue.

La méthode **Courbe** vous permet d'effectuer des corrections de couleur et de tonalité en ajustant des canaux de couleur individuels (R, V ou B), ou le canal global (tous les canaux combinés).



Correction des couleurs en mode Courbe

Pour ajuster rapidement les couleurs, vous pouvez utiliser les commandes de correction automatiques.

Pour corriger le gamma en mode Courbe

1 Sélectionnez **Effets** ▸ **Tonalité** ▸ **Corriger les couleurs**.

2 Dans la boîte de dialogue **Correction des couleurs**, sélectionnez **Courbe** dans la zone de liste **Méthode**.

3 Cliquez sur l'un des boutons de **Canal** suivants :

- Le bouton **Rouge** vous permet d'ajuster uniquement la courbe du rouge.

- Le bouton **Vert** vous permet d'ajuster uniquement la courbe du vert.
- Le bouton **Bleu** vous permet d'ajuster uniquement la courbe du bleu.
- Le bouton **Toutes** vous permet d'ajuster toutes les courbes de couleur en une seule fois.

4 Déplacez le curseur **Effet** vers la droite pour augmenter la plage de la courbe affectée ou vers la gauche pour diminuer cette plage.

5 Placez le curseur en forme de croix sur la ligne diagonale et faites glisser la courbe.
Faites glisser la courbe vers le bas pour augmenter les zones foncées et vers le haut pour augmenter les zones claires.

Vous pouvez également

Corriger automatiquement le contraste et la couleur d'une image	Sélectionnez **Réglage automatique** dans la zone de liste **Présélection de courbe**.
Automatiquement ajuster le contraste dans une image selon le point blanc	Sélectionnez **Point blanc** dans la zone de liste **Présélection de courbe**.
Automatiquement ajuster le contraste dans une image selon le point noir	Sélectionnez **Point noir** dans la zone de liste **Présélection de courbe**.
Effacer toutes les corrections	Cliquez sur **Rétablir**.

Dessiner des courbes à main levée pour corriger les couleurs

Vous pouvez utiliser la méthode **Main levée** pour corriger les couleurs. Cette méthode vous permet de dessiner une courbe afin de créer des effets spectaculaires. Elle est particulièrement utile pour créer des effets postérisés ou solarisés.



Correction des couleurs en mode Main levée

Pour corriger le gamma en mode Main levée

1 Sélectionnez **Effets** ▸ **Tonalité** ▸ **Corriger les couleurs**.

2 Dans la boîte de dialogue **Correction des couleurs**, sélectionnez **Main levée** dans la zone de liste Méthode.

3 Cliquez sur l'un des boutons de **Canal** suivants :
- Le bouton **Rouge** vous permet d'ajuster uniquement la courbe du rouge.
- Le bouton **Vert** vous permet d'ajuster uniquement la courbe du vert.
- Le bouton **Bleu** vous permet d'ajuster uniquement la courbe du bleu.

- Le bouton **Toutes** vous permet d'ajuster toutes les courbes de couleur en une seule fois.

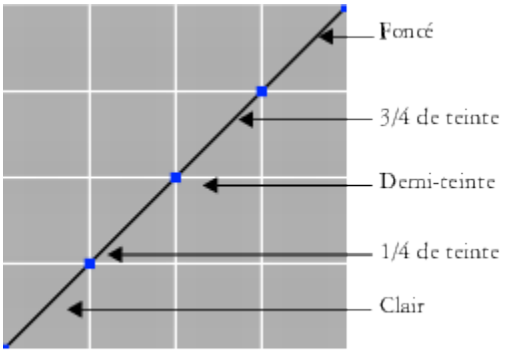
4 Faites glisser le pointeur sur le graphique pour dessiner une nouvelle courbe. Dessinez une courbe au-dessous de la ligne médiane pour augmenter les zones foncées et au-dessus de la ligne médiane pour augmenter les zones claires.

Vous pouvez effacer toutes les corrections afin de recommencer en cliquant sur **Rétablir**.

Pour comparer l'image ajustée à l'image d'origine, cochez et désactivez la case à cocher **Aperçu**.

Spécification des valeurs de la courbe pour corriger les couleurs

Vous pouvez utiliser la méthode **Avancé** pour corriger plus précisément les couleurs à l'aide de la courbe. Vous pouvez corriger les plages 1/4 de teinte, Demi-teinte et 3/4 de teinte en faisant glisser manuellement les courbes du rouge, du vert et du bleu. Vous pouvez également corriger les couleurs en définissant le pourcentage de rouge, de vert et de bleu à cinq points spécifiques de la courbe : **Clair**, **1/4 de teinte**, **Demi-teinte**, **3/4 de teinte** et **Foncé**.



Chaque section de la courbe contrôle l'équilibre entre les teintes foncées, claires et les demi-teintes d'une image. Définissez des valeurs dans la partie supérieure de la grille pour éclaircir l'image ou dans la partie inférieure de la grille pour assombrir l'image.



Différentes courbes de teinte ont été modifiées pour parvenir à cette apparence.

Pour comparer l'image ajustée à l'image d'origine, cochez et désactivez la case à cocher **Aperçu**.

Pour ajuster les 1/4 de teintes, les demi-teintes et les 3/4 de teintes en faisant glisser les courbes de couleur

1 Sélectionnez **Effets** ▸ **Tonalité** ▸ **Corriger les couleurs**.

2 Dans la boîte de dialogue **Correction du gamma**, sélectionnez **Avancé** dans la zone de liste.

3 Cliquez sur l'un des boutons de **Canal** suivants :

- Le bouton **Rouge** vous permet d'ajuster uniquement la courbe du rouge.

- Le bouton **Vert** vous permet d'ajuster uniquement la courbe du vert.
- Le bouton **Bleu** vous permet d'ajuster uniquement la courbe du bleu.

4 Faites glisser un point nodal sur la ligne diagonale. Faites glisser la courbe vers le bas pour assombrir l'image et vers le haut pour l'éclaircir.

Pour ajuster les couleurs en spécifiant des valeurs de courbe

1 Sélectionnez **Effets** ▸ **Tonalité** ▸ **Corriger les couleurs**.

2 Dans la boîte de dialogue **Correction des couleurs**, sélectionnez **Avancé** dans la zone de liste **Méthode**.

3 Saisissez les valeurs de pourcentage pour les couleurs **Rouge**, **Vert** ou **Bleu** dans les colonnes suivantes :

- La colonne **Clair** permet de corriger les couleurs claires de l'image (partie inférieure du graphique)
- La colonne **1/4 de teinte** permet d'ajuster le contraste de l'image
- La colonne **Demi-teinte** permet d'ajuster le contraste de l'image
- La colonne **3/4 de teinte** permet d'ajuster le contraste de l'image
- La colonne **Foncé** permet de corriger les couleurs foncées de l'image (partie supérieure du graphique)

Saisissez des pourcentages positifs, comme 89 %, pour définir des valeurs dans la partie supérieure du graphique et ainsi éclaircir l'image. Saisissez des pourcentages négatifs, comme -89 %, pour définir des valeurs dans la partie inférieure du graphique et ainsi assombrir l'image. Saisissez une valeur en pourcentage identique pour chaque couleur afin d'appliquer la modification de manière égale.

Correction de la teinte, de la saturation et de la valeur

L'effet **Correction des couleurs** permet de contrôler la teinte, la saturation et la valeur d'une image plus ou moins comme vous le feriez sur un téléviseur. Il vous permet également de corriger les couleurs de l'image de manière égale ou à l'aide de la luminosité d'une source externe.

Lorsque vous utilisez la luminosité pour corriger les couleurs, les pixels ayant une luminance plus élevée subissent des corrections de couleurs plus importantes.

Vous pouvez choisir l'une des méthodes de correction suivantes :

- Le mode **Couleurs uniformes** permet de régler tous les pixels de la même manière.
- Le mode **Papier** permet d'utiliser le grain de papier sélectionné pour contrôler la correction des couleurs.
- Le mode **Luminance de l'image** permet d'utiliser la luminance de l'image comme modèle pour la correction des couleurs. La correction est plus prononcée sur les zones à forte luminance.
- Le mode **Luminance de la source** permet d'utiliser la luminance de la source comme modèle pour la correction des couleurs. Si vous n'avez pas défini de source de la réplique, le motif actif est utilisé.
- Le mode **[Canal Alpha]** ou **[Masque de calque]** définit le canal alpha ou le masque de calque sélectionné comme modèle pour contrôler la correction des couleurs. Par exemple, si le canal ou le masque comporte une progression dégradé allant du noir au blanc, vous pouvez corriger progressivement les couleurs de l'image. Les couleurs ne sont pas modifiées dans les zones noires du canal ou du masque. En revanche, la modification est totale dans les zones blanches du canal ou du masque. Les zones de transition subissent des réglages intermédiaires.



Utilisez la boîte de dialogue Correction des couleurs pour modifier la teinte, la saturation et la luminosité d'une image.

Pour corriger les couleurs de manière égale

1 Pour appliquer l'effet à :
- La zone de travail : cliquez sur **Zone de travail** dans le panneau **Calques**.
- Une sélection : cliquez sur un outil de sélection dans la boîte à outils et faites-le glisser dans la fenêtre de document pour sélectionner une zone.
- Un calque : cliquez sur un calque dans le panneau **Calques**.

2 Sélectionnez **Effets** ▸ **Tonalité** ▸ **Régler les couleurs**.

3 Sélectionnez **Couleurs uniformes** dans la zone de liste **Avec**.

4 Définissez les options **Correction des couleurs**. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Effet Correction des couleurs » à la page 296.

Pour corriger les couleurs à l'aide de la luminance de papier

1 Effectuez l'une des opérations suivantes :
- Dans la barre de propriétés de l'outil **Pinceau**, cliquez sur le bouton du menu contextuel **Grain**.
- Choisissez **Fenêtre** ▸ **Panneaux de support** ▸ **Papiers** pour ouvrir le panneau **Papiers**.

2 Cliquez sur un échantillon de texture de papier dans la zone **Textures de papier**.

3 Pour appliquer l'effet à :
- La zone de travail : cliquez sur **Zone de travail** dans le panneau **Calques**.
- Une sélection : cliquez sur un outil de sélection dans la boîte à outils et faites-le glisser dans la fenêtre de document pour sélectionner une zone.
- Un calque : cliquez sur un calque dans le panneau **Calques**.

4 Sélectionnez **Effets** ▸ **Tonalité** ▸ **Régler les couleurs**.

5 Sélectionnez **Papier** dans la zone de liste **Avec**.

6 Définissez les options **Correction des couleurs**. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Effet Correction des couleurs » à la page 296.

Pour corriger les couleurs à l'aide de la luminance de l'image

1 Pour appliquer l'effet à :
   - La zone de travail : cliquez sur **Zone de travail** dans le panneau **Calques**.
   - Une sélection : cliquez sur un outil de sélection dans la boîte à outils et faites-le glisser dans la fenêtre de document pour sélectionner une zone.
   - Un calque : cliquez sur un calque dans le panneau **Calques**.
2 Sélectionnez **Effets** ▸ **Tonalité** ▸ **Régler les couleurs**.
3 Sélectionnez **Luminance de l'image** dans la zone de liste **Utilisation**.
4 Définissez les options **Correction des couleurs**. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Effet Correction des couleurs » à la page 296.

Pour corriger les couleurs à l'aide de la luminance d'une source de réplique, d'une texture ou d'un motif

1 Suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau suivant.
2 Dans le panneau Source de réplique (**Fenêtre** ▸ **Source de la réplique**), exécutez l'une des tâches décrites dans le tableau.

Pour utiliser	Procédez comme suit
Une source de la réplique	Sélectionnez l'option **Image imbriquée** dans la zone de liste **Source**. Dans la boîte de dialogue **Imbriquer l'image source**, effectuez l'une des opérations suivantes : • Pour consulter un fichier, activez l'option **Parcourir**. • Pour dupliquer un document actuellement ouvert, activez l'option **Document en cours** et choisissez un document dans la zone de liste. • Pour imbriquer la texture active, activez l'option **Texture actuelle**. Cliquez sur **OK**.
Une texture	Choisissez **Texture** dans la zone de liste **Source**, puis cliquez sur un échantillon de texture dans la zone **Textures de Painter**.
Un motif	Choisissez **Motif actif** dans la zone de liste **Source**, puis cliquez sur un échantillon de motif dans la zone **Motifs de Painter**.

3 Pour appliquer l'effet à :
   - La zone de travail : cliquez sur **Zone de travail** dans le panneau **Calques**.
   - Une sélection : cliquez sur un outil de sélection dans la boîte à outils et faites-le glisser dans la fenêtre de document pour sélectionner une zone.
   - Un calque : cliquez sur un calque dans le panneau **Calques**.
4 Sélectionnez **Effets** ▸ **Tonalité** ▸ **Régler les couleurs**.
5 Sélectionnez **Luminance de la source** dans la zone de liste **Utilisation**.
6 Définissez les options **Correction des couleurs**. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Effet Correction des couleurs » à la page 296.

Effet Correction des couleurs

- **Teinte** : permet de corriger la teinte des pixels.
- **Saturation** : permet de corriger la proportion de teinte pure dans la couleur.

- L'option **Valeur** permet de définir la luminosité des couleurs. Déplacez le curseur vers la gauche pour les assombrir.
- L'option **Rétablir** permet de rétablir les curseurs à leurs paramètres par défaut.

Correction sélective

L'effet **Correction sélective** est comparable à la fonction **Correction des couleurs**, à la différence qu'elle intervient uniquement sur une plage de couleurs spécifiée dans l'image. Vous choisissez une couleur dans l'image et corrigez les couleurs appartenant à une gamme proche de cette couleur. Cela permet, par exemple, de transformer des poivrons jaunes en poivrons rouges. Vous pouvez corriger des couleurs parfaitement identiques à celle que vous sélectionnez, ou choisir des couleurs d'une gamme proche (sur la roue chromatique ou sur l'espace de couleurs) de la couleur sélectionnée.



La correction sélective modifie seulement des couleurs spécifiques de l'image.

Les curseurs **Étendue** déterminent l'importance de l'espace de couleurs TSL autour de la couleur de référence sélectionnée.

La combinaison de ces trois réglages permet de spécifier une plage de correction de couleurs très précise. Vous pouvez, par exemple, limiter la correction à des tons rouges spécifiques.

Les curseurs **Lissage** affectent le lissage au bord des couleurs sélectionnées. Ces curseurs vous permettent de créer des transitions douces entre la nouvelle couleur et la couleur d'origine.



Couleur remplacée avec et sans application de contour progressif

Vous pouvez choisir l'une des méthodes de correction suivantes :

- Le mode **Couleurs uniformes** permet de régler tous les pixels de la même manière.
- Le mode **Papier** permet d'utiliser le grain de papier sélectionné pour contrôler la correction des couleurs.

- Le mode **Luminance de l'image** permet d'utiliser la luminance de l'image comme modèle pour la correction des couleurs. La correction est plus prononcée sur les zones à forte luminance.
- Le mode **Luminance de la source** permet d'utiliser la luminance de la source comme modèle pour la correction des couleurs. Si vous n'avez pas défini de source de la réplique, le motif actif est utilisé.

Pour corriger une couleur sélectionnée

1. Sélectionnez **Effets** ▸ **Tonalité** ▸ **Correction sélective**.
   La boîte de dialogue **Correction sélective** s'affiche.
2. Placez le curseur sur l'image dans la fenêtre du document (le pointeur prend la forme d'une pipette) et cliquez sur la couleur à corriger.
   Le panneau **Couleurs** affiche la couleur sélectionnée comme couleur primaire.
3. Sélectionnez **Couleurs uniformes** dans la zone de liste **Avec**.
4. Définissez les options **Correction sélective**. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Effet Correction sélective » à la page 299.

Pour effectuer une correction sélective à l'aide de la luminance de papier

1. Effectuez l'une des opérations suivantes :
   - Dans la barre de propriétés de l'outil **Pinceau** , cliquez sur le bouton du menu contextuel **Grain** .
   - Choisissez **Fenêtre** ▸ **Panneaux de support** ▸ **Papiers** pour ouvrir le panneau **Papiers**.
2. Cliquez sur un échantillon de texture de papier dans la zone **Textures de papier**.
3. Pour appliquer l'effet à :
   - La zone de travail : cliquez sur **Zone de travail** dans le panneau **Calques**.
   - Une sélection : cliquez sur un outil de sélection dans la boîte à outils et faites-le glisser dans la fenêtre de document pour sélectionner une zone.
   - Un calque : cliquez sur un calque dans le panneau **Calques**.
4. Sélectionnez **Effets** ▸ **Tonalité** ▸ **Correction sélective**.
5. Sélectionnez **Papier** dans la zone de liste **Avec**.
6. Définissez les options **Correction sélective**. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Effet Correction sélective » à la page 299.

Pour corriger les couleurs à l'aide de la luminance de l'image

1. Pour appliquer l'effet à :
   - La zone de travail : cliquez sur **Zone de travail** dans le panneau **Calques**.
   - Une sélection : cliquez sur un outil de sélection dans la boîte à outils et faites-le glisser dans la fenêtre de document pour sélectionner une zone.
   - Un calque : cliquez sur un calque dans le panneau **Calques**.
2. Sélectionnez **Effets** ▸ **Tonalité** ▸ **Correction sélective**.
3. Sélectionnez **Luminance de l'image** dans la zone de liste **Utilisation**.
4. Définissez les options **Correction sélective**. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Effet Correction sélective » à la page 299.

Pour corriger les couleurs à l'aide de la luminance d'une source de réplique, d'une texture ou d'un motif

1. Dans le panneau Source de réplique (**Fenêtre** **Source de la réplique**), exécutez l'une des tâches décrites dans le tableau.

Pour utiliser	Procédez comme suit
Une source de la réplique	Sélectionnez l'option **Image imbriquée** dans la zone de liste **Source**.

Pour utiliser	Procédez comme suit
	Dans la boîte de dialogue **Imbriquer l'image source**, effectuez l'une des opérations suivantes : • Pour consulter un fichier, activez l'option **Parcourir**. • Pour dupliquer un document actuellement ouvert, activez l'option **Document en cours** et choisissez un document dans la zone de liste. • Pour imbriquer la texture active, activez l'option **Texture actuelle**. Cliquez sur **OK**.
Une texture	Choisissez **Texture** dans la zone de liste **Source**, puis cliquez sur un échantillon de texture dans la zone **Textures de Painter**.
Un motif	Choisissez **Motif actif** dans la zone de liste **Source**, puis cliquez sur un échantillon de motif dans la zone **Motifs de Painter**.

2 Pour appliquer l'effet à :
   - La zone de travail : cliquez sur **Zone de travail** dans le panneau **Calques**.
   - Une sélection : cliquez sur un outil de sélection dans la boîte à outils et faites-le glisser dans la fenêtre de document pour sélectionner une zone.
   - Un calque : cliquez sur un calque dans le panneau **Calques**.
3 Sélectionnez **Effets** ▸ **Tonalité** ▸ **Correction sélective**.
4 Sélectionnez **Papier** dans la zone de liste **Avec**.
5 Définissez les options **Correction sélective**. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Effet Correction sélective » à la page 299.

Effet Correction sélective

Les options suivantes de la zone **Sélection** vous permettent d'affiner la sélection des couleurs.

Options de **Teinte**
- Le curseur **Gamme** définit le nombre de teintes corrigées. Seules les teintes comprises dans le pourcentage défini sur la roue chromatique sont corrigées.
- Le curseur **Contour progressif** affecte le lissage au bord des couleurs sélectionnées.

Options de **Saturation**
- Le curseur **Gamme** définit la gamme de saturation corrigée. Seuls les niveaux de saturation compris dans cette gamme sont corrigés.
- Le curseur **Contour progressif** affecte le lissage au bord de la plage de couleurs saturées.

Options de **Valeur**
- Le curseur **Gamme** définit la gamme de valeurs ajustées.
- Le curseur **Contour progressif** affecte le lissage au bord des valeurs sélectionnées.

  Déplacez les curseurs **Gamme** vers la droite pour augmenter la quantité d'espace de couleur affecté, et créer des transitions plus douces entre la couleur de remplacement et l'original.

Les options suivantes de la zone **Remplacer** vous permettent d'affiner les couleurs ajustées.
- Le curseur **Teinte** permet de corriger les couleurs des pixels en changeant leur teinte. Déplacez le curseur vers la droite pour augmenter la teinte.
- L'option **Saturation** définit la quantité de teinte pure dans la couleur. Déplacez le curseur complètement à gauche pour créer une image en niveaux de gris.
- L'option **Valeur** permet de définir la luminosité des couleurs. Déplacez le curseur vers la gauche pour les assombrir.

Les options suivantes vous permettent de prévisualiser et de rétablir les ajustements.

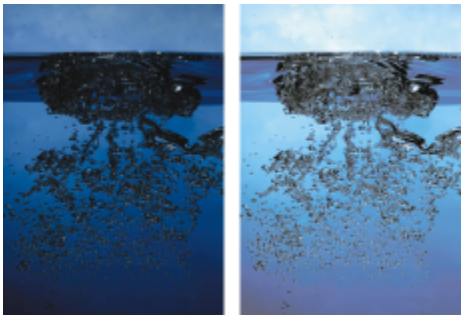
- Cochez la case **Aperçu** pour prévisualiser les ajustements dans la fenêtre du document.
- L'option **Rétablir** permet de rétablir les curseurs à leurs paramètres par défaut.

Égalisation des images

Corel Painter inclut diverses options pour égaliser les images. L'égalisation implique d'augmenter le contraste en rétablissant le point le plus clair et le point le plus foncé, puis en répartissant uniformément les valeurs entre ces deux points.

Vous pouvez créer un effet d'égalisation en corrigeant automatiquement ou manuellement les points noirs et blancs d'une image.

Vous pouvez également égaliser une image à l'aide de l'effet **Égaliser**. Cette effet permet de corriger le contraste, d'ajuster les points noirs et blancs, et de répartir les niveaux de luminosité sur toute la plage des niveaux disponibles. En outre, vous pouvez égaliser une image en créant un histogramme présentant le nombre de pixels pour chaque valeur de luminosité, puis en ajustant ces valeurs. L'effet **Égaliser** permet aussi de corriger le gamma, afin d'éclaircir ou d'assombrir une image sans changer les zones d'ombre ou de lumière.



Avant (à gauche) et après (à droite) application de l'effet Égaliser

Pour définir automatiquement les points noirs et blancs

1. Sélectionnez **Effets** ▸ **Tonalité** ▸ **Corriger les couleurs**.
2. Dans la boîte de dialogue **Correction des couleurs**, sélectionnez **Courbe** dans la zone de liste **Méthode**.
3. Dans la zone de liste **Présélection de courbe**, choisissez **Réglage automatique**.

Pour définir manuellement les points noirs ou blancs

1. Choisissez l'outil **Pipette** dans la boîte à outils.
2. Dans la fenêtre du document, cliquez sur la couleur à attribuer comme le point le plus foncé ou le plus clair.
3. Sélectionnez **Effets** ▸ **Tonalité** ▸ **Corriger les couleurs**.
4. Dans la boîte de dialogue **Correction du gamma**, sélectionnez **Courbe** dans la zone de liste.
5. Dans la zone de liste **Présélection de courbe**, sélectionnez l'une des options suivantes :
   - Le bouton **Point noir** permet de transformer en noir toutes les couleurs égales ou plus foncées que la couleur primaire.
   - Le bouton **Point blanc** permet de transformer en blanc toutes les couleurs égales ou plus claires que la couleur primaire.

Pour égaliser les couleurs

1. Pour appliquer l'effet à :
   - La zone de travail : cliquez sur **Zone de travail** dans le panneau **Calques**.
   - Une sélection : cliquez sur un outil de sélection dans la boîte à outils et faites-le glisser dans la fenêtre de document pour sélectionner une zone.
   - Un calque : cliquez sur un calque dans le panneau **Calques**.
2. Dans la barre de menus, cliquez sur **Effets** ▸ **Tonalité** ▸ **Égaliser**.

Corel Painter corrige automatiquement l'image ou la sélection, afin que la couleur la plus claire soit le blanc et la couleur la plus foncée, le noir.

3 Dans la boîte de dialogue **Égaliser**, réglez le contraste en faisant glisser les repères Noir et Blanc situés sous l'histogramme ou entrez des valeurs dans les champs **Noir** et **Blanc**.

Toute valeur de l'image située à droite du repère blanc devient blanche, toute valeur de l'image située à gauche du repère noir devient noire.

4 Déplacez le curseur **Gamma**.

Déplacez le curseur vers la droite pour assombrir l'image ou vers la gauche pour l'éclaircir.

La modification du gamma ajuste uniquement les demi-teintes d'une image, et n'a aucune influence sur les zones blanches et noires.

5 Cliquez sur **OK** pour valider les changements.

Un aperçu des changements est appliqué à l'image d'origine, mais ceux-ci ne sont validés que lorsque vous cliquez sur **OK**. Pour rétablir l'image d'origine, cliquez sur **Annuler**.

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 Sélectionnez **Effets** ▸ **Tonalité** ▸ **Faire correspondre la palette**.

4 Dans la zone de liste **Source**, sélectionnez l'image source.

Le nom de fichier de toutes les images ouvertes s'affiche dans la zone de liste.

5 Réglez un ou plusieurs des curseurs suivants :

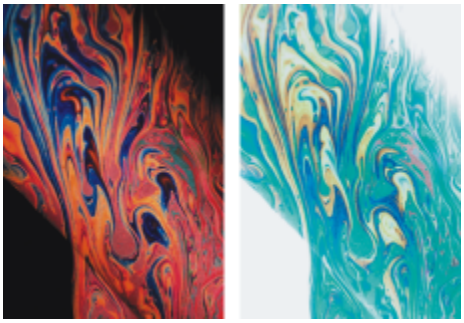
- Le curseur **Couleur** vous permet de déterminer la manière dont les couleurs de l'image source se mélangent à celles de l'image cible. Plus cette valeur est élevée, plus la quantité de couleur appliquée depuis la source est importante.
- Le curseur **Variation (Couleur)** vous permet de régler la plage de couleurs de la source. Plus cette valeur est élevée, plus le nombre de tons utilisés depuis l'image source est important.
- Le curseur **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 est élevée, plus le nombre de zones de lumière et d'ombre transférées de l'image source vers l'image cible est important.
- Le curseur **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 Pour appliquer l'effet à :
- La zone de travail : cliquez sur **Zone de travail** dans le panneau **Calques**.
- Une sélection : cliquez sur un outil de sélection dans la boîte à outils et faites-le glisser dans la fenêtre de document pour sélectionner une zone.
- Un calque : cliquez sur un calque dans le panneau **Calques**.

2 Sélectionnez **Effets** ▸ **Tonalité** ▸ **Négatif**.

Postérisation d'une image

Corel Painter propose deux options différentes pour postériser les images. Vous pouvez utiliser l'effet **Postériser** pour réduire le nombre de niveaux de couleur contenus dans une image.

Vous pouvez également postériser une image selon un nuancier Cet effet vous permet de remplacer les couleurs d'une image par celles d'un nuancier spécifique. Ceci s'avère utile pour une application multimédia ou en sérigraphie, par exemple. Vous pouvez utiliser cet effet pour réduire le nombre de niveaux de couleur contenus dans une image.

Pour postériser une image

1 Pour appliquer l'effet à :
- La zone de travail : cliquez sur **Zone de travail** dans le panneau **Calques**.
- Une sélection : cliquez sur un outil de sélection dans la boîte à outils et faites-le glisser dans la fenêtre de document pour sélectionner une zone.
- Un calque : cliquez sur un calque dans le panneau **Calques**.

2 Sélectionnez **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, reportez-vous à la rubrique « Application d'un effet Filtre trichrome » à la page 712..

Pour postériser à deux niveaux en réglant la luminosité, reportez-vous à la rubrique« Égalisation des images » à la page 300..

Pour postériser une image selon un nuancier

1 Pour appliquer l'effet à :
- La zone de travail : cliquez sur **Zone de travail** dans le panneau **Calques**.
- Une sélection : cliquez sur un outil de sélection dans la boîte à outils et faites-le glisser dans la fenêtre de document pour sélectionner une zone.
- Un calque : cliquez sur un calque dans le panneau **Calques**.

2 Sélectionnez **Fenêtre** ▸ **Panneaux de couleurs** ▸ **Nuanciers**.

3 Cliquez sur le bouton Options du nuancier, choisissez **Bibliothèques de nuanciers**, puis sélectionnez un nuancier dans la liste.

4 Sélectionnez **Effets** ▸ **Tonalité** ▸ **Postériser selon le nuancier**.

L'image est remplacée en fonction des couleurs du nuancier utilisé.

Application de couleurs vidéo

Vous pouvez appliquer un effet qui corrige les couleurs d'une image de sorte qu'elles soient compatibles avec la vidéo. Les couleurs incompatibles pour la vidéo sont converties en couleurs vidéo.

Seuls les jaunes clairs et les cyans vifs ne sont pas compatibles pour la vidéo. Corel Painter prend en charge la norme NTSC (National Television Standards Committee) en vigueur pour les systèmes vidéo américains, ainsi que la norme PAL (Phase Alternation by Line), utilisée par la plupart des systèmes vidéo européens.

Pour appliquer les couleurs vidéo

1 Pour appliquer l'effet à :
- La zone de travail : cliquez sur **Zone de travail** dans le panneau **Calques**.
- Une sélection : cliquez sur un outil de sélection dans la boîte à outils et faites-le glisser dans la fenêtre de document pour sélectionner une zone.
- Un calque : cliquez sur un calque dans le panneau **Calques**.

2 Sélectionnez **Effets** ▸ **Tonalité** ▸ **Couleurs vidéo**.

3 Dans la boîte de dialogue **Couleurs vidéo**, choisissez **NTSC** ou **PAL** dans la zone de liste **Standard**.

Réduction et accroissement de la densité

Les outils **Réduire la densité** et **Accroître la densité** permettent de régler les zones de lumière, les demi-teintes et les zones d'ombre d'une image. L'outil **Réduire la densité** permet d'éclaircir la teinte 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.

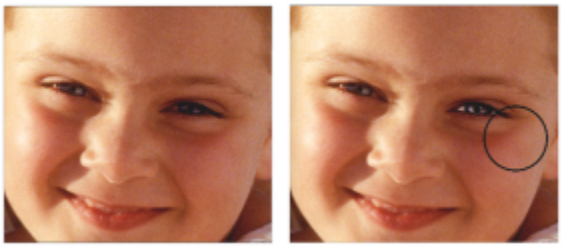
Pour éclaircir la teinte

1 Cliquez sur 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**.

3 Dans la barre de propriétés, déplacez le curseur **Opacité** ou saisissez une valeur dans la zone **Opacité**.

4 Faites glisser le style sur l'image pour appliquer l'effet.



L'outil Densité a été utilisé pour éclaircir l'œil de la fillette.

Pour assombrir la teinte

1 Sélectionnez l'outil **Accroître la densité** dans la boîte à outils.

Si l'outil **Accroître la densité** ne s'affiche pas dans la boîte à outils, laissez l'outil **Réduire la densité** ouvert et ouvrez le menu contextuel.

2 Dans la barre de propriétés, déplacez le curseur **Taille** ou saisissez une valeur dans la zone **Taille**.

3 Dans la barre de propriétés, déplacez le curseur **Opacité** ou saisissez une valeur dans la zone **Opacité**.

4 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.



Bibliothèques

Une bibliothèque permet de stocker une collection d'outils ou de supports. Dans Corel Painter, des bibliothèques par défaut sont disponibles pour les ressources suivantes : styles, papiers, nuanciers, dégradés, aspects, jets, textures, motifs, sélections, scripts, images, tissus et cartes de flux. Ces bibliothèques par défaut contiennent une large gamme de ressources prêtes à l'emploi. Par ailleurs, vous pouvez créer vos propres bibliothèques pour mieux organiser les ressources ou pour stocker des ressources personnalisées.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Importation et exportation de bibliothèques » (page 305)
- « Création et suppression de bibliothèques » (page 306)
- « Modification de l'affichage des panneaux de supports » (page 307)
- « Déplacement, modification du nom et suppression des ressources de bibliothèque » (page 309)
- « Rétablissement des bibliothèques par défaut » (page 309)

Importation et exportation de bibliothèques

Corel Painter permet d'importer et d'exporter des bibliothèques. Vous pouvez par exemple ouvrir une bibliothèque créée dans une version précédente de Corel Painter. Vous pouvez également ouvrir plusieurs bibliothèques simultanément, sauf dans le panneau Bibliothèque de styles. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Création et suppression de bibliothèques de styles » à la page 324.

L'ensemble des outils et supports inclus dans Corel Painter sont stockés dans les bibliothèques par défaut. Par exemple, les papiers par défaut inclus dans Corel Painter se trouvent dans les bibliothèques de Textures de papier. Lorsque vous ouvrez une bibliothèque dans un panneau de supports pour la première fois, le contenu de la bibliothèque par défaut pour l'outil ou le support donné s'affiche dans le panneau.

Pour importer une bibliothèque

1 Selon le panneau de supports, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Cliquez sur le bouton du menu contextuel **Gérer les bibliothèques** , puis sur **Importer la bibliothèque de [type de ressource]**.

  Par exemple, si vous souhaitez ouvrir une bibliothèque de textures de papier, cliquez sur le bouton du menu contextuel **Gérer les bibliothèques** dans le panneau **Papiers**, puis cliquez sur **Importer la bibliothèque de papiers**.

- Cliquez sur le bouton **Importer la bibliothèque de [type de ressource]** .

  Par exemple, si vous souhaitez ouvrir une bibliothèque d'aspects, cliquez sur le bouton **Importer la bibliothèque d'aspects** dans le panneau **Aspects**.

2 Choisissez le lecteur et le dossier de stockage de la bibliothèque.
3 Cliquez sur **Ouvrir**.

La bibliothèque importée s'affiche au bas de la fenêtre du panneau. En fonction de la taille du panneau, vous devrez peut-être le faire défiler pour afficher la bibliothèque importée.

Pour importer une bibliothèque créée dans une version précédente de Corel Painter

1 Selon le panneau de supports, effectuez l'une des opérations suivantes :
   - Cliquez sur le bouton du menu contextuel **Gérer les bibliothèques** , puis sur **Importer la bibliothèque de [type de ressource] existante**.
   - Dans le panneau de supports, cliquez sur le bouton Options  et sélectionnez **Importer la bibliothèque de [type de ressource] existante**.
2 Choisissez le lecteur et le dossier de stockage de la bibliothèque.
3 Cliquez sur **Ouvrir**.

La bibliothèque importée s'affiche au bas de la fenêtre du panneau.

Pour exporter une bibliothèque

1 Selon le panneau de supports, effectuez l'une des opérations suivantes :
   - Cliquez sur le bouton du menu contextuel **Gérer les bibliothèques** , puis sur **Exporter la bibliothèque de [type de ressource]**.

   Par exemple, si vous souhaitez exporter une bibliothèque de dégradés, cliquez sur le bouton du menu contextuel **Gérer les bibliothèques**  dans le panneau **Dégradés**, puis cliquez sur **Exporter la bibliothèque de dégradés**.
   - Cliquez sur le bouton **Exporter la bibliothèque de [type de ressource]** .

   Par exemple, si vous souhaitez exporter une bibliothèque de jets, cliquez sur le bouton **Exporter la bibliothèque jets**  dans le panneau **Jets**.
2 Dans la boîte de dialogue **Choisir une bibliothèque**, sélectionnez la bibliothèque à exporter dans la zone de liste **Bibliothèque**.
3 Choisissez le lecteur et le dossier où stocker la bibliothèque.
4 Cliquez sur **Enregistrer**.

Création et suppression de bibliothèques

Les bibliothèques permettent de stocker et d'organiser les outils et les supports de façon à pouvoir les localiser et les utiliser plus facilement. Lorsque vous créez une nouvelle ressource, comme un dégradé, elle est automatiquement enregistrée dans la bibliothèque active. Toutefois, vous pouvez créer une bibliothèque personnalisée et déplacer la ressource dans cette bibliothèque. Par ailleurs, vous pouvez copier n'importe quelle ressource par défaut dans une bibliothèque personnalisée. Si vous n'avez plus besoin d'une bibliothèque, vous pouvez la supprimer.

La méthode de création d'une bibliothèque est la même pour la plupart des outils et des supports, sauf pour les bibliothèques de styles. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Création et suppression de bibliothèques de styles » à la page 324.

Pour créer une bibliothèque

1 Selon le panneau de supports, effectuez l'une des opérations suivantes :
   - Cliquez sur le bouton du menu contextuel **Gérer les bibliothèques** , puis sur **Nouvelle bibliothèque de [type de ressource]**.

   Par exemple, si vous souhaitez créer une bibliothèque de cartes de flux, cliquez sur le bouton du menu contextuel **Gérer les bibliothèques**  dans le panneau **Cartes de flux**, puis cliquez sur **Nouvelle bibliothèque de cartes de flux**.

- Cliquez sur le bouton **Nouvelle bibliothèque de [type de ressource]** .

Par exemple, si vous souhaitez créer un nouveau portfolio de sélections, cliquez sur le bouton **Nouveau portfolio de sélections**  dans le panneau **Sélections**.

2 Saisissez un nom dans la zone **Enregistrer sous** de la boîte de dialogue **Nouvelle bibliothèque**.

Une barre d'en-tête représentant la nouvelle bibliothèque apparaît au bas du panneau de supports et son titre s'affiche dans la liste des bibliothèques disponibles. La nouvelle bibliothèque contient également un échantillon par défaut.



Lorsque vous enregistrez un élément, Corel Painter l'ajoute à la bibliothèque active. Si vous souhaitez stocker l'élément dans une autre bibliothèque, assurez-vous de sélectionner la bibliothèque appropriée avant d'enregistrer l'élément. Vous pouvez déplacer des éléments d'une bibliothèque à une autre, mais le fait de changer de bibliothèque avant d'enregistrer l'article vous évitera cette étape.

Pour ajouter une ressource existante à une bibliothèque

- Dans le panneau de supports, faites glisser un élément d'une bibliothèque vers celle où vous souhaitez l'ajouter.



Lorsque vous créez une nouvelle ressource, comme une variante de style, un papier ou un tissu, elle est automatiquement enregistrée dans la bibliothèque active. Pour plus d'informations sur la création de ressources, reportez-vous au chapitre d'aide relatif à la ressource.

En raison des ajouts et suppressions, la taille des fichiers de bibliothèque augmente avec le temps. Dans certains cas, il se peut que vous perdiez des éléments en rétablissant une bibliothèque par défaut. Pour obtenir de meilleurs résultats, enregistrez les nouvelles ressources dans de nouvelles bibliothèques et limitez le nombre de ressources dans chaque bibliothèque.

Pour supprimer une bibliothèque

1 Dans le panneau de supports, cliquez sur le bouton Options et sélectionnez **Supprimer la bibliothèque de [type de ressource]**.

2 Sélectionnez la bibliothèque à supprimer dans la zone de liste **Bibliothèque**.



La commande **Supprimer la bibliothèque de [type de ressource]** est disponible uniquement dans les panneaux **Textures**, **Papiers**, **Cartes de flux**, **Motifs** et **Dégradés**.

Modification de l'affichage des panneaux de supports

Pour changer l'apparence des panneaux de supports, modifiez leur organisation et leur affichage. Vous pouvez afficher ou masquer certains éléments de l'interface utilisateur si vous n'en avez pas besoin. Vous pouvez redimensionner un panneau de supports pour contrôler l'espace qu'il occupe dans la fenêtre de l'application. Vous pouvez également modifier la taille d'affichage des icônes des ressources. Si vous n'avez pas besoin d'utiliser certains des échantillons de ressources, vous pouvez les masquer. Par ailleurs, vous pouvez créer une icône personnalisée pour la nouvelle ressource que vous créez.

Pour modifier l'affichage d'un panneau de supports

1 Ouvrez un panneau de supports.

2 Suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau suivant.

Action	Procédure
Redimensionner le panneau de supports	Déplacez votre curseur vers le bord du panneau. Lorsque le curseur se transforme en flèche bidirectionnelle, faites glisser le bord du panneau pour le redimensionner.
Afficher ou masquer l'aperçu du [type de ressource]	Dans le panneau de supports, cliquez sur le bouton Options, et sélectionnez **Afficher l'aperçu**.
Afficher ou masquer les curseurs	Dans le panneau de supports, cliquez sur le bouton Options, et sélectionnez **Afficher les curseurs**.
Redimensionner les échantillons de la bibliothèque	Selon le panneau de supports, effectuez l'une des opérations suivantes : • Cliquez sur le bouton du menu contextuel **Gérer les bibliothèques**, puis sur **Affichage de la bibliothèque de [type de ressource]**. • Dans le panneau de supports, cliquez sur le bouton Options et sélectionnez **Afficher la bibliothèque de [type de ressource]**. Choisissez l'une des options suivantes : • **Petit** • **Médium** • **Grand**
Afficher les échantillons de la bibliothèque sous forme de liste	Selon le panneau de supports, effectuez l'une des opérations suivantes : • Cliquez sur le bouton du menu contextuel **Gérer les bibliothèques**, puis sur **Affichage de la bibliothèque de [type de ressource]**. • Dans le panneau de supports, cliquez sur le bouton Options et sélectionnez **Afficher la bibliothèque de [type de ressource]**. Sélectionnez **Liste**.
Masquer un échantillon de la bibliothèque	Cliquez à l'aide du bouton droit de la souris (Windows) ou cliquez en maintenant la touche Ctrl enfoncée (macOS) sur un échantillon de ressource de bibliothèque et sélectionnez **Masquer [type de ressource]**.
Afficher tous les échantillons précédemment masqués	Selon le panneau de supports, effectuez l'une des opérations suivantes : • Cliquez sur le bouton du menu contextuel **Gérer les bibliothèques**. • Dans le panneau de supports, cliquez sur le bouton Options et sélectionnez **Afficher la bibliothèque de [type de ressource]**. Sélectionnez **Afficher tous les éléments masqués**.

Personnaliser une icône d'échantillon	Cliquez à l'aide du bouton droit de la souris (Windows) ou cliquez en maintenant la touche Ctrl enfoncée (macOS) sur un échantillon de ressource et sélectionnez **Définir une icône personnalisée**. Choisissez le lecteur et le dossier de stockage de l'image. Cliquez sur le fichier image, puis sur **Ouvrir**.

Déplacement, modification du nom et suppression des ressources de bibliothèque

Il vous est possible de déplacer une ressource au sein même d'une bibliothèque ou vers une autre bibliothèque. Vous pouvez également renommer des ressources, comme un papier ou un dégradé, afin que leur nom soit plus descriptif, ou supprimer un élément d'une bibliothèque, y compris d'une bibliothèque par défaut. Toutefois, vous pouvez rétablir les paramètres d'usine de la bibliothèque par défaut. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Rétablissement des bibliothèques par défaut » à la page 309.

Pour déplacer une ressource de bibliothèque

- Dans un panneau de supports, effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Déplacer un échantillon de ressource au sein même d'une bibliothèque.
  - Déplacer un échantillon de ressource vers une autre bibliothèque.

  Si vous déplacez un échantillon vers une autre bibliothèque, vous ne pouvez pas le positionner à la fin de cette dernière. Vous devez placer l'échantillon avant ou entre des échantillons existants.

Pour renommer une ressource de bibliothèque

1. Dans un panneau de supports, cliquez à l'aide du bouton droit de la souris (Windows) ou cliquez en maintenant la touche Ctrl enfoncée (macOS) sur la ressource à renommer et sélectionnez **Renommer [la ressource]**. (par ex. :**Renommer le papier**)
2. Dans la boîte de dialogue **Renommer**, saisissez le nouveau nom dans la zone de texte **Renommer [la ressource]**.

Pour supprimer une ressource de bibliothèque

1. Dans un panneau de supports, cliquez sur la ressource à supprimer.
2. Cliquez sur le bouton **Supprimer [la ressource]** ..

Ne supprimez pas les dossiers ou les fichiers ressources par défaut.

Rétablissement des bibliothèques par défaut

Vous pouvez à tout moment rétablir une bibliothèque par défaut. Lorsque vous rétablissez les bibliothèques par défaut, toutes les ressources personnalisées sont supprimées de toutes les bibliothèques.

Pour rétablir une bibliothèque par défaut

- Selon le panneau de supports, effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Cliquez sur le bouton du menu contextuel **Gérer les bibliothèques**, puis sur **Rétablir la bibliothèque de [ressource] par défaut**.
  - Dans le panneau, cliquez sur le bouton Options et sélectionnez **Rétablir la bibliothèque de [ressource] par défaut**.



Sélection, gestion et création de styles

Corel Painter propose toute une série de styles réalistes et réactifs que vous pouvez utiliser pour appliquer une matière sur la zone de travail. Par exemple, vous pouvez choisir un style doté de soies réalistes pour appliquer une peinture grasse, aquarelle ou acrylique, ou un style de matières sèches, comme les craies ou les fusains.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Présentation des styles » (page 311)
- « Recherche et sélection de pinceaux » (page 312)
- « Découverte des catégories de style » (page 331)
- « Découverte des catégories de pinceau de la bibliothèque Pinceaux médias naturels » (page 381)
- « Acquisition de pinceaux » (page 314)
- « Réglage des attributs de base des styles » (page 315)
- « Utilisation des pinceaux via les barres de propriétés » (page 318)
- « Renommer les catégories et les variantes de style » (page 321)
- « Enregistrer et supprimer des variantes de style » (page 322)
- « Rétablir les variantes de style par défaut » (page 323)
- « Création et suppression de catégories de style » (page 323)
- « Création et suppression de bibliothèques de styles » (page 324)
- « Importation et exportation de variantes, de catégories et de bibliothèques de styles » (page 325)
- « Importation d'images de style Photoshop » (page 328)
- « Enregistrement d'un aspect » (page 328)
- « Création de formes de styles » (page 329)

Présentation des styles

Corel Painter propose aux utilisateurs une grande série de styles prédéfinis qui sont conçus pour reproduire les techniques de dessin naturelles. Chaque outil produit donc le résultat escompté.

Dans un magasin d'arts graphiques, si les pinceaux d'un rayon ne vous conviennent pas, vous pouvez changer de rayon. De même, avec Corel Painter, les styles individuels, appelés variantes de style, sont stockés dans le panneau Bibliothèque de styles dans différentes catégories de style. Vous pouvez utiliser les variantes de style telles qu'elles se présentent ou les adapter à vos besoins. De nombreux graphistes utilisent les variantes de style avec seulement de légères modifications au niveau de la taille, de l'opacité ou du grain (interaction des traits avec la texture du papier).

Pour modifier davantage un style ou créer une nouvelle variante de style, vous pouvez régler les options de styles. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Réglage des styles avec les options de style » à la page 387 ou « Enregistrer et supprimer des variantes de style » à la page 322.

La plupart des styles de Corel Painter permettent d'appliquer une matière (telle qu'une couleur, un dégradé ou un motif) à une image. Toutefois, certains styles permettent d'appliquer des matières déjà présentes dans l'image. Par exemple, la variante de style **Humide** (dans la catégorie de style **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.

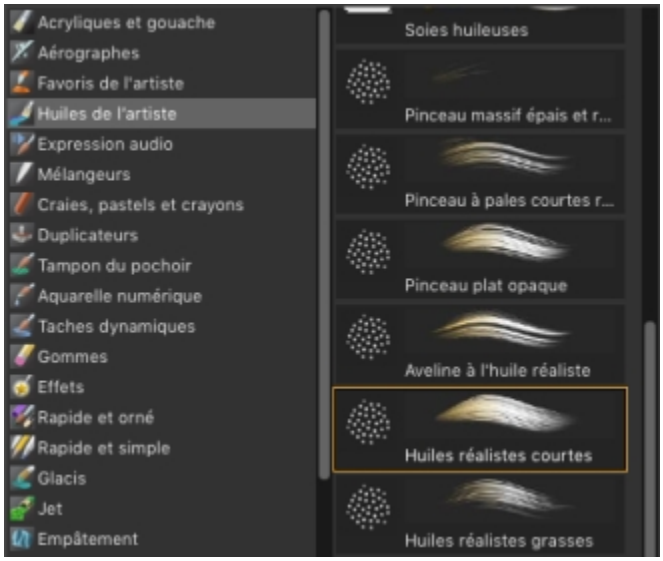
Corel Painter inclut un ensemble de styles Natural-Media qui utilisent une méthode d'application de matière appelée « types de formes calculés » afin de produire des traits lisses, continus et très réalistes. Ce sont des styles rapides et moins sujets aux défauts visuels, car les traits apparaissent au fur et à mesure que vous dessinez et ne s'obtiennent pas par l'application de touches de couleur. En fait, il est impossible de 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, reportez-vous à la section « Options de la zone Général : Types de formes » à la page394.

Recherche et sélection de pinceaux

Dans Corel Painter, vous pouvez trouver des variantes de style en recherchant ou en parcourant la bibliothèque de styles sélectionnée.

Vous pouvez effectuer rapidement une recherche dans le contenu de la bibliothèque de styles sélectionnée pour trouver des styles qui correspondent à une description spécifique. Vous pouvez effectuer une recherche en entrant un attribut ou une combinaison d'attributs de style. Par exemple, saisir les termes « crayon réalisme » génère une liste de toutes les variantes de style « Crayon réaliste ».

Vous pouvez également rechercher des variantes de style en parcourant les catégories de style dans le panneau Bibliothèque de styles. Le Sélecteur de forme affiche un aperçu de la forme du pinceau et du trait de la variante. Pour plus d'informations sur le sélecteur de styles, voir la rubrique « Affichage et personnalisation du Sélecteur de styles » à la page 73.



En mode d'affichage intégral, le panneau Bibliothèque de styles vous permet de choisir une catégorie de style (à gauche) et une variante de style (à droite).

En mode plein écran, le panneau Bibliothèque de styles affiche les styles les plus récemment utilisés en haut du panneau. Pour encore plus de commodité, vous pouvez accéder au dernier style utilisé à partir d'un bouton de la barre Sélecteur de styles.

Les variantes de style par défaut de Corel Painter s'affichent dans le panneau Bibliothèque de styles jusqu'à ce que vous ouvriez ou importiez une autre bibliothèque de styles. Par ailleurs, le panneau Bibliothèque de styles affiche uniquement une bibliothèque de styles à la fois. Pour

plus d'informations, reportez-vous à la section « Importation et exportation de variantes, de catégories et de bibliothèques de styles » à la page 325.

Pour retrouver un style d'une version précédente de Corel Painter, vous pouvez ouvrir la bibliothèque de styles de l'ancienne version. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Importation et exportation de variantes, de catégories et de bibliothèques de styles » à la page 325.

Pour des informations sur les catégories de styles incluses dans les bibliothèques de styles **Painter** et des exemples de traits, consultez la rubrique « Découverte des catégories de style » à la page 331.

Pour des informations sur les catégories de styles incluses dans la bibliothèque **Pinceaux Support naturel**, consultez la rubrique « Découverte des catégories de pinceau de la bibliothèque Pinceaux médias naturels » à la page 381.

Pour sélectionner une catégorie et une variante de style

1. Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Pinceau** .
2. Cliquez sur le Sélecteur de styles dans la barre Sélecteur de styles.
3. Dans le panneau Bibliothèque de styles, cliquez sur une catégorie de style, puis sur une variante de style.



Pour sélectionner une catégorie de style lors de l'utilisation du Sélecteur de styles en affichage compacte (**Fenêtre** ▸ **Sélecteur de style** ▸ **Panneau (Compact)**), cliquez sur le bouton du menu contextuel **Catégorie**, puis cliquez sur une catégorie.

Pour sélectionner la variante de style précédente

- Dans la barre Sélecteur de styles, cliquez sur le bouton **Dernier pinceau utilisé** .



Vous pouvez également sélectionner la dernière variante de pinceau que vous avez utilisée en cliquant sur **Styles** ▸ **Sélectionner variante précédente**.

Cette commande peut être associée à un raccourci clavier. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour affecter des commandes à des touches » à la page 130.

Pour rechercher des variantes de style

1. Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Rechercher**.
2. Dans la barre de recherche, saisissez un attribut ou une combinaison d'attributs de style dans la zone de texte **Recherche**.
3. Choisissez une variante de style dans la liste.



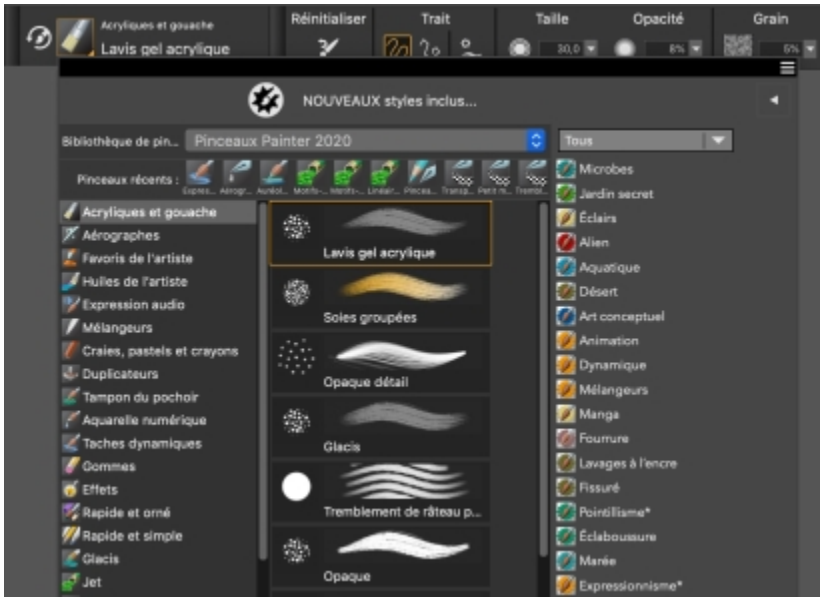
La barre de recherche ne s'affiche par défaut que dans la disposition classique et se trouve à droite de la barre de propriétés, dans le coin supérieur droit de la fenêtre du document. Pour afficher la barre de recherche dans toutes les autres dispositions, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Rechercher**.

Pour rechercher des styles (nouveaux ou mis à jour) dans Corel Painter 2020, vous pouvez saisir **2020** dans la zone de texte de recherche.

Vous pouvez utiliser **Processeur graphique**, **AVX2** et **Multi-cœur** (ou « Multicœur ») comme termes de recherche pour trouver des styles qui exploitent ces technologies.

Acquisition de pinceaux

Pour enrichir votre collection de pinceaux, vous pouvez acheter des packs de pinceaux créatifs depuis Corel Painter.



Les nouveaux packs de pinceaux s'affichent dans le Sélecteur de styles. Pour améliorer vos photos, dessins et peintures et enrichir vos projets, faites votre choix parmi la collection de packs de pinceaux créatifs.

Les nouvelles offres sont mises à jour dans la sélection à mesure qu'elles sont disponibles. Dès que vous achetez un pack de pinceaux, celui-ci est installé et s'affiche en tant que style actif dans le sélecteur de styles. Pour plus d'informations sur le sélecteur de styles, voir la rubrique « Affichage et personnalisation du Sélecteur de styles » à la page 73.

Si vous réinstallez Corel Painter, ou si vous l'installez sur un autre ordinateur, vous pouvez restaurer vos achats. Ce système simplifie le téléchargement et la réinstallation des articles déjà achetés.

Si vous voulez importer des pinceaux que vous avez utilisés dans une autre version de Corel Painter, reportez-vous à la rubrique « Importation et exportation de variantes, de catégories et de bibliothèques de styles » à la page 325.

Pour acquérir un pack de pinceaux

1 Effectuez l'une des opérations suivantes :
   - Cliquez sur le Sélecteur de pinceaux dans la barre Sélecteur de pinceaux.
   - Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Sélecteur de styles** ▸ **Panneau (Affichage complet)**.

2 Dans le Sélecteur de styles, cliquez sur le bouton bascule ▶ pour afficher les packs de pinceaux en promotion.

   Pour classer les packs de pinceaux par catégorie, choisissez une catégorie dans la zone de liste présente en haut de la liste des promotions.

3 Cliquez sur un pack de pinceaux.

Une boîte de dialogue s'affiche alors avec le pack de pinceaux sélectionné.

4 Cliquez sur **Acheter maintenant** et suivez les instructions qui s'affichent à l'écran pour finaliser l'achat.
Le pack de pinceaux que vous venez d'acheter est alors installé et s'affiche en tant que style actif dans le sélecteur de styles.

Les packs de pinceaux que vous achetez s'ajoutent à la bibliothèque **Pinceaux Painter 2020** par défaut. Si vous utilisez une autre bibliothèque, par exemple **Pinceaux Painter 2016**, il vous faudra basculer vers la bibliothèque **Pinceaux Painter 2020** pour accéder aux nouveaux packs.

Pour acquérir un pack de pinceaux lorsque vous utilisez le sélecteur de styles en affichage compact (**Sélecteur de styles** ▸ **Panneau (Compact)**), cliquez sur la barre des promotions sur les packs de pinceaux pour afficher la liste des promotions de packs de pinceaux.

Pour restaurer vos achats

1 Cliquez sur **Aide** ▸ **Restaurer les achats**.

2 Saisissez l'adresse électronique utilisée pour effectuer l'achat dans la boîte de dialogue qui s'affiche, puis cliquez sur **Continuer**.
La liste de vos achats s'affiche.
Si le système vous demande une autorisation d'administrateur, saisissez votre mot de passe système pour poursuivre l'installation.

3 Cliquez sur **Fermer**.
Les packs de pinceaux achetés sont installés et s'ajoutent à la bibliothèque **Pinceaux Painter 2020** par défaut.

Cette procédure peut vous aider à restaurer uniquement les packs de styles que vous avez achetés à partir de Corel Painter.

Réglage des attributs de base des styles

Pour commencer rapidement à utiliser Corel Painter, définissez les attributs de base des styles, tels que la taille du style, l'opacité et le grain dans la barre de propriétés. La taille définit la dimension d'une pointe de style unique. Pour évaluer si elle doit être modifiée, vous pouvez également utiliser le style fantôme. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Configuration du pointeur de dessin » à la page 158.



Le style fantôme (cercle qui s'affiche à droite du trait) apparaît lors de l'application d'un style sur la zone de travail. Il reflète la taille et la forme de la pointe de style.

L'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 grain contrôle l'interaction de la couleur avec la texture du papier.

Vous pouvez également définir des attributs de style de manière dynamique à l'écran, comme l'angle et la rondeur. Un cercle apparaît à l'écran dans la fenêtre du document et vous permet de définir la taille et la forme du style dans le contexte de l'image.



Le cercle fournit une représentation visuelle de la taille du pinceau à l'écran.

Vous pouvez également utiliser des options de style supplémentaires pour personnaliser davantage les styles. Par exemple, vous pouvez définir une taille de trait minimale pour contrôler l'affinement ou l'élargissement des traits en fonction de la pression exercée sur le stylet ou du sens du tracé. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Réglage des styles avec les options de style » à la page 387.

Pour régler la taille de style

1. Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Pinceau** .
2. Cliquez sur le Sélecteur de styles dans la barre Sélecteur de styles.
3. Dans le panneau Bibliothèque de styles, cliquez sur une catégorie de style, puis sur une variante de style.
4. Dans la barre de propriétés, déplacez le curseur **Taille** ou saisissez une valeur dans la zone **Taille**.

   Pour redimensionner le trait proportionnellement à la taille du style, cliquez sur le bouton **Redimensionner les détails avec la brosse** de la barre de propriétés, disponible avec certains styles.

   Corel Painter risque de devoir recréer le style une fois que vous l'avez redimensionné. Cette opération peut prendre quelques instants.

Vous pouvez également augmenter la taille du style par incréments en appuyant sur la touche de crochet de droite (]) ou la réduire en appuyant sur la touche de crochet de gauche ([).

Pour préciser la valeur par défaut et en pixels de l'incrément de redimensionnement de l'embout, cliquez sur **Corel Painter 2020** ▸ **Préférences** ▸ **Général** (macOS) ou sur **Édition** ▸ **Préférences** ▸ **Général** (Windows), puis saisissez une valeur en pixels dans la zone **Incrément de redimensionnement de l'embout**.

Pour désactiver l'option de redimensionnement dans toutes les zones, cliquez sur **Corel Painter 2020** ▸ **Préférences** ▸ **Général** (macOS) ou sur **Édition** ▸ **Préférences** ▸ **Général** (Windows), puis activez l'option **Désactiver la fonctionnalité d'échelle lors du redimensionnement du pinceau**.

Pour définir l'opacité

1. Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Pinceau** .
2. Cliquez sur le Sélecteur de styles dans la barre Sélecteur de styles.
3. Dans le panneau Bibliothèque de styles, cliquez sur une catégorie de style, puis sur une variante de style.
4. Dans la barre de propriétés, déplacez le curseur **Opacité** ou saisissez un pourcentage dans la zone **Opacité**.

Lorsque le paramètre **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 **Pinceau** 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

1. Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Pinceau** .
2. Cliquez sur le Sélecteur de styles dans la barre Sélecteur de styles.
3. Dans le panneau Bibliothèque de styles, cliquez sur une catégorie de style, puis sur une variante de style.
4. Dans la barre de propriétés, déplacez le curseur **Grain** ou saisissez un pourcentage dans la zone **Grain**.

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 curseur **Grain** contrôle la quantité appliquée. Pour les autres styles, tels que ceux obtenus avec les aérographes, le curseur **Grain** n'est pas disponible.

Pour définir les attributs de style à l'écran

- Suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau ci-contre.

Action	Procédure
Modifier la taille du style	Maintenez **Commande** + **Option** (macOS) ou **Ctrl** + **Alt** (Windows), et déplacez le pointeur réticulé afin d'afficher le cercle Rayon dans la fenêtre du document. Continuez à le déplacer, jusqu'à ce que le cercle soit à la taille que vous souhaitez, puis relâchez le bouton de la souris ou du stylet.
Modifier l'opacité du style	Maintenez **Commande** + **Option** (macOS) ou **Ctrl** + **Alt** (Windows), et sélectionnez le pointeur réticulé afin d'afficher le cercle Rayon dans la fenêtre du document. Tout en exerçant une pression sur le stylet ou en maintenant enfoncé le bouton gauche de la souris, relâchez les touches et appuyez une fois sur **Commande** (macOS) ou **Ctrl** (Windows). Faites glisser le cercle Opacité dans la fenêtre d'image jusqu'à ce qu'il ait atteint l'opacité souhaitée, puis relâchez le stylet ou le bouton de la souris.
Modifier la rondeur du style	Maintenez **Commande** + **Option** (macOS) ou **Ctrl** + **Alt** (Windows), et sélectionnez le pointeur réticulé afin d'afficher le cercle Rayon dans la fenêtre du document. Tout en exerçant une pression sur le stylet ou en maintenant enfoncé le bouton gauche de la souris, relâchez les touches et appuyez deux fois sur **Commande** (macOS) ou **Ctrl** (Windows). Faites glisser le cercle Rondeur dans la fenêtre du document jusqu'à ce qu'il ait atteint la rondeur de style souhaitée, puis relâchez le stylet ou le bouton de la souris.
Modifier l'angle du style	Maintenez **Commande** + **Option** (macOS) ou **Ctrl** + **Alt** (Windows), et sélectionnez le pointeur réticulé afin d'afficher le cercle Rayon dans la fenêtre du document. Tout en exerçant une pression sur le stylet ou en maintenant enfoncé le bouton gauche de la souris, relâchez les touches et appuyez trois fois sur **Commande** (macOS) ou **Ctrl** (Windows). Faites glisser le cercle Angle dans la fenêtre du document jusqu'à ce qu'il ait atteint l'angle souhaité, puis relâchez le stylet ou le bouton de la souris.



Vous pouvez également rétablir l'option de redimensionnement du pinceau à l'écran telle qu'elle était dans les versions précédentes de Corel Painter en cliquant sur **Corel Painter 2020** ▸ **Préférences** ▸ **Général** (macOS) ou **Édition** ▸ **Préférences** ▸ **Général** (Windows) et en cochant la case **Outil de redimensionnement de pinceau simplifié (ancien style)**.

Utilisation des pinceaux via les barres de propriétés

Après avoir sélectionné l'outil Pinceau, vous pouvez afficher et modifier les paramètres et les options de style dans la barre de propriétés. La barre de propriétés présente un jeu d'options et de paramètres, comme taille de pinceau, opacité et attributs de trait, disponibles pour toutes les catégories de styles et un autre jeu pour la catégorie de styles sélectionnée. Vous pouvez utiliser la barre de propriétés pour rétablir les paramètres par défaut d'un style. Selon la variante de style sélectionnée, la barre de propriétés peut également vous permettre de choisir une texture de papier, un type de forme et des options de dégradé. Les menus contextuels de la barre de propriétés simplifient le processus de recherche des commandes et des supports pertinents pour un style et vous permettent d'accéder rapidement aux commandes avancées d'un style au lieu d'ouvrir différents panneaux de commande de style. Par exemple, lorsque vous utilisez une variante de style

Taches dynamiques, vous pouvez rapidement accéder aux options adéquates en cliquant sur le bouton de menu contextuel **Afficher ou masquer le panneau Taches dynamiques** .

Pour plus d'informations sur la modification des différentes options, voir la rubrique « Sélection, gestion et création de styles » à la page 311. Pour plus d'informations sur l'utilisation des barres de propriétés, voir la rubrique « Affichage des barres de propriétés » à la page 71.

Pour choisir un type de trait dans la barre de propriétés

1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Pinceau** .

2 Dans la barre de propriétés (**Fenêtre** ▸ **Barre de propriétés**), cliquez sur l'un des boutons suivants :

- Bouton **Traits à main levée** : pour dessiner à main levée
- Bouton **Traits droits** : pour tracer des lignes droites

Vous pouvez également

Aligner un trait sur un tracé ou une forme	Cliquez sur le bouton du menu contextuel **Options de trait** et cliquez sur **Aligner sur le tracé** .
Aligner des traits aux guides de perspective	Cliquez sur le bouton du menu contextuel **Options de trait** et cliquez sur **Guides de perspective** .

Pour définir les options de taille du pinceau dans la barre de propriétés

1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Pinceau** .

2 Dans la barre de propriétés (**Fenêtre** ▸ **Barre de propriétés**), saisissez une valeur dans la zone **Taille** ou ouvrez le menu contextuel **Taille** et déplacez le curseur **Taille**.

Vous pouvez également

Associer les paramètres de taille à un mouvement de souris ou de stylet particulier	Cliquez sur le bouton de menu contextuel **Taille** et choisissez une option dans la zone de liste **Expression**.
Définir le pourcentage de variation que l'expression doit appliquer à la taille du pinceau	Cliquez sur le bouton de menu contextuel **Taille** et déplacez le curseur **Taille min**.
Lier la taille du pinceau à une source audio	Cliquez sur le bouton de menu contextuel **Taille** , puis sur le bouton **Expression audio**

Vous pouvez également

Inverser l'effet d'un paramètre **Expression** sur la taille du pinceau	Cliquez sur le bouton de menu contextuel **Taille**, puis sur le bouton **Inverser la taille**.

Vous pouvez rétablir une variante de style par défaut en cliquant sur le bouton **Outil de réinitialisation** dans la barre de propriétés.

Pour définir les options d'opacité du pinceau dans la barre de propriétés

1. Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Pinceau**.
2. Dans la barre de propriétés (**Fenêtre** ▸ **Barre de propriétés**), saisissez un pourcentage dans la zone **Opacité** ou ouvrez le menu contextuel **Opacité** et déplacez le curseur **Opacité**.

Vous pouvez également

Associer les paramètres d'opacité à un mouvement de souris ou de stylet particulier	Cliquez sur le bouton de menu contextuel **Opacité** et choisissez une option dans la zone de liste **Expression**.
Définir le pourcentage de variation que l'expression doit appliquer à l'opacité du pinceau	Cliquez sur le bouton de menu contextuel **Opacité** et déplacez le curseur **Opacité min**.
Lier l'opacité du pinceau à une source audio	Cliquez sur le bouton de menu contextuel **Opacité**, puis sur le bouton **Expression audio**.
Inverser l'effet d'un paramètre **Expression** sur l'opacité du pinceau	Cliquez sur le bouton de menu contextuel **Opacité**, puis sur le bouton **Inverser l'opacité**.

Vous pouvez rétablir une variante de style par défaut en cliquant sur le bouton **Outil de réinitialisation** dans la barre de propriétés.

Pour appliquer une texture de papier depuis la barre de propriétés

1. Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Pinceau**.
2. Dans la barre de propriétés (**Fenêtre** ▸ **Barre de propriétés**), cliquez sur le bouton du menu contextuel sélecteur de **Papier**.
3. Dans la zone **Textures de papier**, cliquez sur un échantillon.

Vous pouvez également

Définir le grain	Déplacez le curseur **Grain** ou saisissez un pourcentage dans la zone **Grain**. 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.



Ces options ne sont pas disponibles pour toutes les variantes de style.



Pour plus d'informations sur les textures de papier, voir la rubrique « Application d'une texture de papier » à la page 171.

Vous pouvez rétablir une variante de style par défaut en cliquant sur le bouton **Outil de réinitialisation** dans la barre de propriétés.

Pour choisir un profil de forme depuis la barre de propriétés

1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Pinceau** .

2 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton du menu contextuel **Options de forme** et choisissez une option.

Pour afficher les panneaux de commandes de style appropriés depuis la barre de propriétés

1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Pinceau** .

2 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Options de pinceau avancées** .

Renommer les catégories et les variantes de style

Vous pouvez renommer les catégories et les variantes de style

Pour renommer les catégories et les variantes de style

1 Cliquez sur le Sélecteur de styles dans la barre Sélecteur de styles.

2 Dans le panneau Bibliothèque de styles, suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau suivant.

Action	Procédure
Renommer une catégorie de style	Cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur une catégorie de style, sélectionnez **Renommer la catégorie** et saisissez un nom pour la catégorie.
Renommer une variante de style	Cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur une variante de style, sélectionnez **Renommer la variante** et saisissez un nom pour la variante.

Enregistrer et supprimer des variantes de style

Vous pouvez enregistrer une variante de style personnalisée pour une utilisation ultérieure. Lorsque vous enregistrez une variante de style, vous pouvez l'enregistrer dans la catégorie de style sélectionnée, ou l'enregistrer dans une nouvelle catégorie de style que vous créez. La nouvelle variante de style est toujours enregistrée dans la bibliothèque de styles actuellement sélectionnée. Vous pouvez également supprimer les variantes de style créées.

Vous pouvez aussi enregistrer la variante en tant qu'aspect. Les paramètres des variantes sont conservés lorsque vous enregistrez un aspect. Sachez que les aspects peuvent également regrouper diverses données relatives à la texture du papier, au motif, au dégradé et au jet. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Enregistrement d'un aspect » à la page 328.

Pour enregistrer une variante de style

1. Dans le panneau Bibliothèque de styles, cliquez sur la variante de style que vous souhaitez enregistrer.
2. Sélectionnez **Pinceaux** ▸ **Enregistrer la variante**.
3. Dans la boîte de dialogue **Enregistrer la variante**, entrez le nom de la nouvelle variante.
4. Choisissez la catégorie dans laquelle vous souhaitez enregistrer la variante à partir de la zone de liste **Catégorie de style**.
   Pour enregistrer les couleurs principale et secondaire actives avec la variante, cochez la case **Enregistrer les couleurs**. Il n'est pas nécessaire d'activer l'option si la variante utilise l'option **Couleur source**.
5. Cliquez sur **Enregistrer**.

   La nouvelle variante apparaît dans le menu correspondant de la catégorie de style sélectionnée.

Vous pouvez également

Copier la variante dans une autre catégorie	Sélectionnez une variante, puis cliquez sur le bouton d'options de bibliothèque de pinceaux et sélectionnez **Copier la variante**. Choisissez la catégorie de style de destination dans la zone de liste **Copier la variante vers**. (N'oubliez pas de supprimer la variante de la catégorie à partir de laquelle elle vient d'être copiée.)

Lorsque vous créez une nouvelle variante, les fichiers de la variante sont enregistrés dans le dossier **Utilisateurs** du système d'exploitation. La variante est stockée dans le dossier de catégorie de style sélectionné lors de son enregistrement.

Vous pouvez également créer une nouvelle catégorie de pinceau en cliquant sur le bouton **Ajouter une nouvelle catégorie de pinceau** dans la boîte de dialogue **Enregistrer la variante** et en saisissant un nom dans la zone de texte **Nom de la nouvelle catégorie**.

Vous pouvez également enregistrer une variante de style à partir du panneau Bibliothèque de styles en cliquant sur le bouton Options des bibliothèques de styles, et en sélectionnant **Enregistrer la variante**.

Vous pouvez aussi copier des variantes de style à la racine du dossier de catégorie en copiant les fichiers de variante de style (XML, NIB, STK et, dans certains cas, un fichier JPEG) dans la catégorie souhaitée. Cette méthode est utile pour copier plusieurs fichiers de variantes dans une nouvelle catégorie.

Pour supprimer une variante de pinceau

1 Cliquez sur le Sélecteur de styles dans la barre Sélecteur de styles.

2 Dans le panneau Bibliothèque de styles, cliquez sur une catégorie de style, puis sur la variante de style à supprimer.

3 Sélectionnez **Pinceaux** ▸ **Supprimer la variante**.

4 Cliquez sur **Oui** pour supprimer la variante.

Les fichiers associés de la variante (XML, NIB, STK et, dans certains cas, un fichier JPEG) sont supprimés du dossier **Utilisateurs** du système d'exploitation.



Vous ne pouvez pas supprimer les variantes de style par défaut.



Vous pouvez également supprimer une variante de style à partir du panneau Bibliothèque de styles en cliquant sur le bouton Options des bibliothèques de styles et en sélectionnant **Supprimer la variante**.

Rétablir les variantes de style par défaut

Vous pouvez rétablir les paramètres par défaut de n'importe quelle variante de style modifiée. Pour plus d'informations sur le rétablissement des paramètres par défaut du fabricant, voir la rubrique « Restauration des paramètres par défaut de Corel Painter » à la page93.

Pour rétablir une variante de style par défaut

1 Cliquez sur le Sélecteur de styles dans la barre Sélecteur de styles.

2 Dans le panneau Bibliothèque de styles, cliquez sur une catégorie de style, puis sur la variante de style à rétablir.

3 Dans le panneau Bibliothèque de styles, cliquez sur le bouton Options des bibliothèques de styles et sélectionnez **Rétablir la variante par défaut**.

Pour rétablir les paramètres par défaut de toutes les variantes de style, cliquez sur le bouton Options des bibliothèques de styles, puis sélectionnez **Rétablir toutes les variantes par défaut**.



Vous pouvez également rétablir une variante de style par défaut en cliquant sur le bouton **Outil de réinitialisation** de la barre de propriétés.

Création et suppression de catégories de style

Vous pouvez créer une catégorie de style pour enregistrer de nouvelles variantes ou pour organiser les variantes existantes pour un flux de travail ou un projet spécifique. Vous pouvez également supprimer une catégorie de style.

Pour créer une nouvelle catégorie de style

1 Cliquez sur **Pinceaux** ▸ **Nouvelle catégorie de pinceaux**.

2 Saisissez un nom dans la zone de texte **Nom de la nouvelle catégorie**.

La nouvelle catégorie de style s'affiche dans la liste **Catégorie de style** du panneau Bibliothèque de styles et contient la variante de style actuellement sélectionnée. En effet, une catégorie de style doit contenir au moins une variante de style.



Vous pouvez également modifier l'icône de catégorie de style en cliquant à l'aide du bouton droit de la souris sur une catégorie dans le panneau Bibliothèque de styles, et en sélectionnant **Définir une icône personnalisée**, puis l'image que vous souhaitez afficher comme icône de catégorie de style.

Vous pouvez également créer une nouvelle catégorie de style à partir du panneau Bibliothèque de styles en cliquant sur le bouton Options des bibliothèques de styles, puis en sélectionnant **Nouvelle catégorie de style**.

Pour supprimer une catégorie de style

1 Cliquez sur **Pinceaux** ▸ **Supprimer la catégorie de pinceau**.
2 Dans la boîte de dialogue **Choisissez une catégorie de style**, sélectionnez une catégorie dans la zone de liste **Catégorie**.
3 Cliquez sur **OK**.
Un message d'avertissement relatif à la suppression de la catégorie de style s'affiche.
4 Cliquez sur **OK**.



Vous ne pouvez pas supprimer les catégories de style Painter par défaut.



Vous pouvez également supprimer une catégorie de style à partir du panneau Bibliothèque de styles en cliquant sur le bouton Options des bibliothèques de styles, puis en sélectionnant **Supprimer la catégorie de style**.

Création et suppression de bibliothèques de styles

Vous pouvez créer une bibliothèque de styles en modifiant le contenu d'une bibliothèque de styles existante, puis en l'exportant. Vous ne pouvez pas créer une bibliothèque de styles de A à Z. Pour modifier une bibliothèque de styles existante, vous pouvez ajouter des nouvelles variantes et catégories de style. Vous pouvez également exclure des variantes et des catégories de style de l'exportation en les masquant dans le panneau Bibliothèque de styles. Une fois que vous avez exporté la bibliothèque modifiée, vous pouvez l'importer en tant que nouvelle bibliothèque de styles. En outre, vous pouvez supprimer une bibliothèque de styles dans Corel Painter.

Pour créer une bibliothèque de styles

1 Dans le panneau Bibliothèque de styles, affichez la bibliothèque de styles que vous souhaitez copier.
Pour exclure les catégories et les variantes de style de la bibliothèque de styles exportée, vous pouvez les masquer en procédant comme suit :
- Cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur une catégorie de style, puis sélectionnez **Masquer la catégorie**.
- Cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur une variante de style, puis sélectionnez **Masquer la variante**.

2 Cliquez sur **Pinceaux** ▸ **Exporter** ▸ **Bibliothèque de pinceaux**.
3 Dans la boîte de dialogue **Choisissez une bibliothèque de styles**, sélectionnez la bibliothèque de styles à exporter dans la zone de liste **Bibliothèque**.
4 Cliquez sur **OK**.
5 Dans la boîte de dialogue **Exporter la bibliothèque de styles**, saisissez le nom de la nouvelle bibliothèque dans la zone de texte **Nom de fichier**.

6 Cliquez sur **Enregistrer**.

7 Cliquez sur **Pinceaux** ▸ **Importer** ▸ **Bibliothèque de pinceaux**.

8 Dans la boîte de dialogue **Importer la bibliothèque de styles**, choisissez la bibliothèque exportée et cliquez sur **Ouvrir**.



Il s'agit de la méthode recommandée pour créer une nouvelle bibliothèque de styles dans Corel Painter 12 - Mises à jour 1 et ultérieures. Dans les versions précédentes de Corel Painter, la seule méthode pour créer une nouvelle bibliothèque consistait à manipuler les fichiers de style dans l'explorateur de fichiers de votre système d'exploitation.

Actuellement, aucune méthode ne permet de créer des bibliothèques de styles vides.

Pour supprimer une bibliothèque de styles

1 Dans le panneau Bibliothèque de styles, cliquez sur le bouton Options des bibliothèques de styles et sélectionnez **Supprimer la bibliothèque de styles**.

2 Choisissez une bibliothèque de styles dans la zone de liste.

Si vous souhaitez supprimer la bibliothèque active, c'est-à-dire la bibliothèque actuellement ouverte dans le panneau Bibliothèque de styles, vous devrez ensuite choisir une nouvelle bibliothèque active.



Vous ne pouvez pas supprimer les bibliothèques de styles Painter par défaut.

Importation et exportation de variantes, de catégories et de bibliothèques de styles

Vous pouvez importer et exporter des variantes, des catégories et des bibliothèques de styles. Cela vous permet d'utiliser les ressources de style créées par d'autres utilisateurs et de les partager. Vous pouvez uniquement importer des variantes, des catégories et des bibliothèques de styles exportées au préalable par vous ou quelqu'un d'autre à partir de Corel Painter 12 - Mises à jour 1 ou ultérieures.

Vous pouvez uniquement partager des ressources de style exportées (variantes, catégories et bibliothèques de styles) avec les utilisateurs qui ont installé la mise à jour 1 ou une mise à jour ultérieure de Corel Painter 12. Les fichiers de sources de styles de la mise à jour 1 de Corel Painter 12 ne sont pas pris en charge dans les versions précédentes de Corel Painter, notamment dans Corel Painter 12 et dans le Service Pack 1.

Il est important de noter que vous ne pouvez afficher qu'une bibliothèque à la fois dans le panneau Bibliothèque de styles.

Corel Painter 11 (ou toute bibliothèque de styles antérieure)

Vous pouvez ouvrir des bibliothèques de styles créées dans une ancienne version de Corel Painter. Dans Corel Painter 11 et dans les versions antérieures, les variantes de styles sont des fichiers XML individuels organisés dans des dossiers de catégories de style placés dans les bibliothèques de styles. Pour utiliser les bibliothèques de styles antérieures, vous devez d'abord les copier dans **Corel\Painter 2020\Brushes**. Une fois ces fichiers copiés, vous pouvez y accéder par le biais du panneau Bibliothèque de styles ou du menu **Styles**.

Les bibliothèques de styles qui ne se trouvent pas dans le dossier **Brushes** ne sont pas reconnues ou visibles dans Corel Painter. La structure de dossiers des bibliothèques de styles doit correspondre à celle du dossier de bibliothèques par défaut Painter Brushes (**Corel\Painter 2020\Brushes\[dossier de bibliothèque]\[dossier de catégorie]\[FichierDeVariante.xml)**. Même si vous souhaitez copier uniquement certaines variantes de style, il vous faut les ajouter à la bibliothèque de styles en respectant la structure de dossiers.

Lorsque vous ouvrez l'ancienne bibliothèque, vous pouvez l'exporter. Cette action convertit la bibliothèque de styles au format de la nouvelle bibliothèque de styles.

Pour importer une bibliothèque de styles

1 Cliquez sur **Pinceaux** ▸ **Importer** ▸ **Bibliothèque de pinceaux**.

2 Dans la boîte de dialogue **Importer la bibliothèque de styles**, naviguez jusqu'au dossier contenant la bibliothèque de styles.

3 Choisissez la bibliothèque de styles et cliquez sur **Ouvrir**.

La bibliothèque de styles importée s'affiche dans le panneau Bibliothèque de styles.



Vous pouvez également importer une bibliothèque de styles à partir du panneau Bibliothèque de styles en cliquant sur le bouton Options des bibliothèques de styles, et en sélectionnant **Importer**, puis **Bibliothèque de styles**.

Vous pouvez également importer une bibliothèque de styles à partir de l'explorateur de fichiers de votre système d'exploitation en cliquant deux fois sur un fichier de bibliothèque de styles.

Pour importer une bibliothèque de style Corel Painter existante

1 Dans l'explorateur de fichiers de votre système d'exploitation, accédez à l'emplacement où le dossier de la bibliothèque de styles existante est stocké.

2 Copiez les fichiers.

3 Collez le dossier de bibliothèque dans le dossier **Corel\Painter 2020\Brushes**.

4 Vérifiez que le dossier de bibliothèque est disponible en écriture en procédant de la façon suivante :

- (macOS) Cliquez sur le dossier de bibliothèque de styles en maintenant enfoncée la touche **Contrôle**, puis cliquez sur **Informations**. Dans la boîte de dialogue **Infos**, décochez la case **Verrouillé**. Répétez l'opération pour les sous-dossiers et les fichiers.
- (Windows) Cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur le dossier de bibliothèque de styles et choisissez **Propriétés**. Dans la page **Général**, décochez la case **Lecture seule** et cliquez sur **Appliquer**. Dans la boîte de dialogue **Confirmation des modifications d'attributs**, activez l'option **Appliquer les modifications à ce dossier et à tous les sous-dossiers et fichiers**.

5 Dans Corel Painter, cliquez sur le sélecteur de styles dans la barre Sélecteur de styles.

6 Dans le panneau Bibliothèque de pinceaux, cliquez sur le bouton d'options de bibliothèque de pinceaux et sélectionnez **Bibliothèque de pinceaux** ▸ **Pinceaux Painter**.

Pour exporter une bibliothèque de styles

1 Cliquez sur **Pinceaux** **Exporter** **Bibliothèque de pinceaux**.

2 Dans la boîte de dialogue **Choisissez une bibliothèque de styles**, sélectionnez la bibliothèque de styles à exporter dans la zone de liste **Bibliothèque**.

3 Dans la boîte de dialogue **Exporter la bibliothèque de styles**, naviguez jusqu'au dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer la bibliothèque.

Pour renommer la bibliothèque de styles, saisissez un nom dans la zone **Nom de fichier**.

4 Cliquez sur **Enregistrer**.



Vous pouvez également exporter une bibliothèque de styles à partir du panneau Bibliothèque de styles en cliquant sur le bouton Options des bibliothèques de styles, et en sélectionnant **Exporter**, puis **Bibliothèque de styles**.

Pour importer une catégorie de style

1 Cliquez sur **Pinceaux** ▸ **Importer** ▸ **Catégorie**.

2 Dans la boîte de dialogue **Importer la catégorie de style**, naviguez jusqu'au dossier contenant la catégorie de style.

3 Sélectionnez la **catégorie de style** et cliquez sur **Ouvrir**.



Vous pouvez également importer une catégorie de style à partir du panneau Bibliothèque de styles en cliquant sur le bouton Options des bibliothèques de styles, et en sélectionnant **Importer**, puis **Catégorie**.

Vous pouvez également importer une catégorie de style à partir de l'explorateur de fichiers de votre système d'exploitation en cliquant deux fois sur un fichier de catégorie de style. La catégorie de style s'affiche automatiquement dans le panneau Bibliothèque de styles.

Pour exporter une catégorie de style

1. Cliquez sur **Pinceaux** ▸ **Exporter** ▸ **Catégorie**.
2. Dans la boîte de dialogue **Choisissez une catégorie de style**, sélectionnez une catégorie de style dans la zone de liste **Catégorie**.
3. Cliquez sur **OK**.
4. Dans la boîte de dialogue **Exporter la catégorie de style**, cliquez sur **Enregistrer**.

   Pour renommer la catégorie de style, saisissez un nom dans la zone **Nom de fichier**.



Vous pouvez également exporter une catégorie de style à partir du panneau Bibliothèque de styles en cliquant sur le bouton Options des bibliothèques de styles, et en sélectionnant **Exporter**, puis **Catégorie**.

Pour importer une variante de style

1. Cliquez sur **Pinceaux** ▸ **Importer** ▸ **Pinceau**.
2. Dans la boîte de dialogue **Importer la variante de style**, naviguez jusqu'au dossier contenant la variante de style.
3. Sélectionnez le fichier de la variante de style et cliquez sur **Ouvrir**.
4. Dans la boîte de dialogue **Enregistrer la variante**, choisissez la catégorie de style dans laquelle vous souhaitez enregistrer la variante dans la zone de liste **Catégorie de style**.
   Pour renommer la variante de style, saisissez un nom dans la zone de texte **Enregistrer la variante sous**.
5. Cliquez sur **Enregistrer**.



Vous pouvez également créer une nouvelle catégorie de pinceau lorsque vous vous trouvez dans la boîte de dialogue **Enregistrer la variante** en cliquant sur le bouton **Ajouter une nouvelle catégorie de pinceau** et en saisissant un nom dans la zone de texte **Nom de la nouvelle catégorie**.

Vous pouvez également importer une variante de style à partir du panneau Bibliothèque de styles en cliquant sur le bouton Options des bibliothèques de styles, et en sélectionnant **Importer**, puis **Style**.

Vous pouvez également importer une variante de style à partir de l'explorateur de fichiers de votre système d'exploitation en cliquant deux fois sur un fichier de variante de style. La variante de style s'affiche automatiquement dans le panneau Bibliothèque de styles.

Pour exporter une variante de style

1. Dans le panneau Bibliothèque de styles, cliquez sur la variante de style que vous souhaitez exporter.
2. Cliquez sur **Pinceaux** ▸ **Exporter** ▸ **Pinceau**.
3. Dans la boîte de dialogue **Exporter le style**, cliquez sur **Enregistrer**.

   Pour renommer la variante de style, saisissez un nom dans la zone **Nom de fichier**.

Vous pouvez également exporter une variante de style à partir du panneau Bibliothèque de styles en cliquant sur le bouton Options des bibliothèques de styles , et en sélectionnant **Exporter**, puis **Style**.

Importation d'images de style Photoshop

Il est possible d'importer des formes de style (également appelées formes) Photoshop enregistrées sous forme de fichiers ABR (Adobe Brush Resource). Tous les autres attributs de style spécifiés dans les fichiers ABR, par exemple la texture et les paramètres dynamiques, ne sont pas importés mais sont pleinement personnalisables.

Les formes incluses dans le fichier ABR sont importées en tant que nouvelle catégorie de styles dont vous pouvez définir le nom. Chaque forme importée prend la forme d'une nouvelle variante de style.

Pour importer des formes Photoshop en tant que nouveaux styles Painter

1. Cliquez sur **Pinceaux** ▸ **Importer** ▸ **Nouveau à partir des formes Photoshop (ABR)**.
2. Dans la boîte de dialogue **Nouvelle catégorie de style**, entrez un nom dans la zone **Nom de la nouvelle catégorie**.

Vous ne pouvez importer que des formes de styles bitmap.

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 une telle version, elle s'ajoute au panneau **Bibliothèques d'aspects**.

Une variante de style n'est pas associée elle-même à des informations sur une texture sous-jacente ou d'autres éléments. En revanche, l'aspect est associé à des informations 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. Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de supports** ▸ **Aspects**.
2. Créez un aspect en sélectionnant une variante de style et tout paramètre supplémentaire que vous souhaitez enregistrer avec l'aspect.
3. Appliquez un trait sur la zone de travail.
4. Cliquez sur l'outil **Rectangle de sélection** , puis faites glisser une partie de l'image ou du trait à utiliser comme icône de l'aspect.
5. Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Pinceau** .
6. Cliquez sur le bouton Options des bibliothèques d'aspects et sélectionnez **Enregistrer l'aspect**.
7. Dans la boîte de dialogue **Nouvel aspect**, saisissez un nom dans la zone de texte **Enregistrer sous**.

   Le nouvel aspect devient le dernier élément du panneau **Aspects**.

Pour appliquer un aspect enregistré

1. Dans la barre Sélecteur de supports, cliquez sur le bouton Sélecteur d'aspect.
2. Choisissez un aspect dans le panneau **Aspects**.

Corel Painter charge la variante correcte et les matières de l'aspect enregistré.

3 Peignez dans la fenêtre du document.

Création de formes de styles

Vous pouvez créer vos propres formes de style en créant une forme, puis en la sélectionnant et en la capturant comme une forme.



Cette note de musique a été capturée comme forme de style.

Pour créer une forme de style

1 Dessinez une forme noire sur un fond blanc.

Si vous dessinez sur un calque, déposez le calque sur la zone de travail lorsque la forme est terminée. (Voir la rubrique « Pour déposer un calque » à la page 613.)

Utilisez des niveaux de gris pour définir les zones transparentes de la forme.

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 créer une sélection. Pour obtenir une sélection carrée, maintenez la touche **Maj** enfoncée lorsque vous commencez à faire glisser la souris.

4 Cliquez sur le Sélecteur de styles dans la barre Sélecteur de styles.

5 Dans le panneau Bibliothèque de styles, choisissez la catégorie de style dans laquelle vous souhaitez enregistrer la variante pour la forme capturée.

6 Cliquez sur le bouton Options des bibliothèques de styles , puis sélectionnez **Capturer le style**.

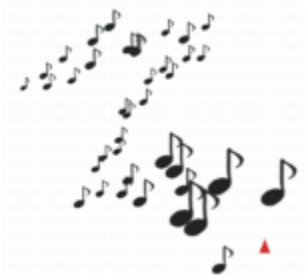
7 Au besoin, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Forme du pinceau** ▸ **Taille**, puis modifiez les paramètres.

8 Cliquez sur **Sélection** ▸ **Aucune**, puis dessinez dans la zone de travail.

Si le résultat vous plaît, enregistrez le style comme une nouvelle variante. Pour plus d'informations sur l'enregistrement des styles personnalisés pour les utiliser ultérieurement, voir la rubrique « Enregistrer et supprimer des variantes de style » à la page 322..

Pour définir la taille du pinceau, Corel Painter utilise la zone que vous avez sélectionnée à l'étape 3. Une fois le style créé, la zone sélectionnée est échantillonnée pour calculer chaque forme de style.

Si la zone d'origine doit être mise à l'échelle de la taille de la forme de style, 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.



Les styles capturés s'utilisent comme tous les autres styles.



Découverte des catégories de style

Les styles Corel Painter sont classés dans des bibliothèques de styles, puis dans les diverses catégories de ces bibliothèques. Ce chapitre décrit les différentes catégories incluses dans les bibliothèques de styles **Painter** en donnant des exemples de traits. Les catégories sont classées par ordre alphabétique. Notez que certaines catégories de styles et variantes ne sont pas disponibles dans toutes les bibliothèques de styles Painter. De même, le nom des différentes catégories de style peut légèrement différer selon les bibliothèques.

Pour changer de bibliothèque de styles, cliquez sur l'outil **Pinceau** dans la boîte à outils, sur le Sélecteur de styles dans la barre du Sélecteur de styles, puis choisissez une bibliothèque dans la zone de liste **Bibliothèque de styles**.

Pour choisir une catégorie et une variante de style, choisissez une catégorie de styles dans le panneau Bibliothèque de styles, puis cliquez sur une variante de style.

Liste des catégories de styles

- « Acryliques et gouache » (page 332)
- « Aérographes » (page 333)
- « Favoris de l'artiste » (page 334)
- « Expression audio » (page 336)
- « Mélangeurs » (page 338)
- « Craies, pastels et crayons » (page 339)
- « Duplicateurs » (page 341)
- « Pochoirs en pointe » (page 343)
- « Aquarelle numérique » (page 345)
- « Taches dynamiques » (page 347)
- « Gommes » (page 348)
- « Effets spéciaux » (page 349)
- « Styles glacis » (page 350)
- « Jet d'images » (page 352)
- « Empâtement » (page 353)
- « Encre liquide » (page 355)
- « Marqueurs » (page 357)
- « Peintures à l'huile » (page 357)
- « Couteaux et éponges » (page 359)
- « Particules » (page 360)
- « Plumes à motif » (page 362)

- « Plumes et crayons » (page 363)
- « Aquarelle réaliste » (page 365)
- « Huile grasse réaliste » (page 367)
- « Pinceaux de sélection » (page 368)
- « Simple » (page 369)
- « Traits intelligents » (page 370)
- « Sumi-e » (page 372)
- « Pinceaux de texture » (page 372)
- « Peinture épaisse » (page 376)
- « Aquarelle » (page 377)

Acryliques et gouache

Les variantes de style **Acryliques**, tout comme leur équivalent dans la vie réelle, sont des styles polyvalents qui vous permettent d'appliquer des peintures à séchage rapide sur la zone de travail. La plupart de ces styles vous permettent de couvrir les traits sous-jacents et d'appliquer des traits multicolores. Par ailleurs, quelques variantes de style **Acryliques** interagissent avec les pixels sous-jacents afin de créer des effets réalistes.

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.



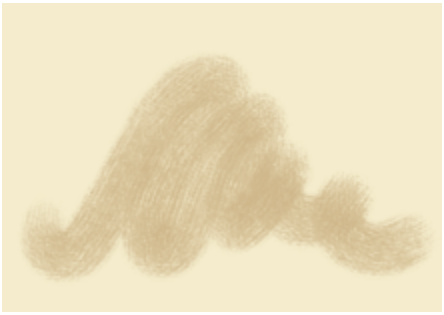
Lavis gel acrylique 2



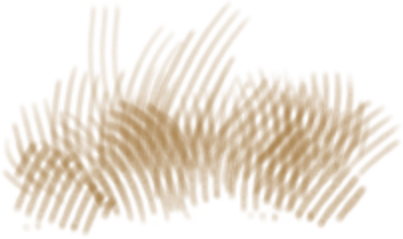
Opaque détail



Soies groupées 2



Glacis 2



Tremblement de râteau pour gouache



Opaque



Opaque détail



Opaque doux



Pinceau plat sec



Brosse longue



Taches humides et sèches



Soie épaisse

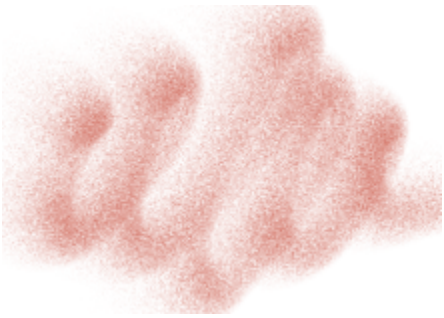


Mouillée détail 2

Aérographes

Les styles **Aérographes** diffusent de fines gouttelettes de couleur qui reproduisent l'aspect obtenu avec de vrais aérographes. Toutefois, certaines variantes utilisent une autre méthode d'accumulation de la couleur. La plupart des aérographes prennent en charge l'accumulation de couleur sur un trait unique. Certains aérographes numériques fonctionnent différemment. Pour réaliser une accumulation de couleur avec les aérographes numériques, vous devez superposer plusieurs traits.

Les stylets d'aérographe Wacom sont entièrement compatibles avec les variantes de la catégorie **Aérographes**. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « options de la zone Aérographe » à la page 435.



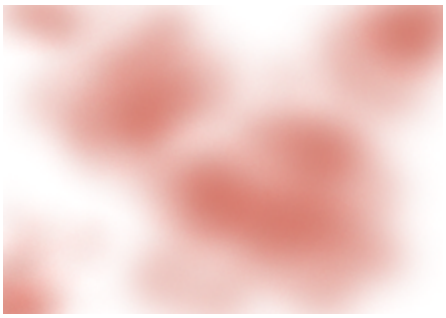
Double action épais



Tremblement en jet épais



Aérographe détaillé



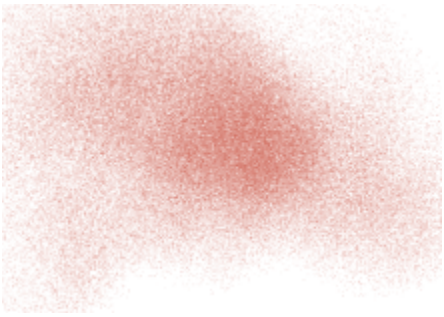
Numérique lisse



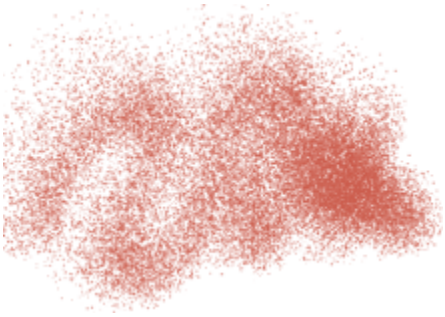
Aérographe granuleux numérique



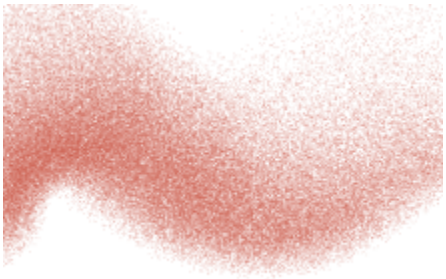
Aérographe numérique vitesse douce



Jet léger



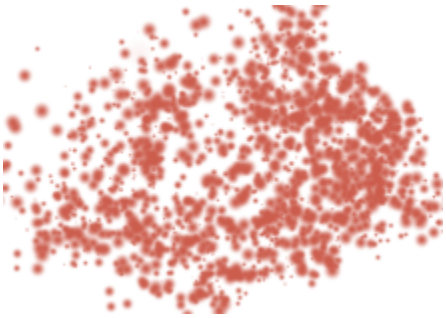
Jet de poivre



Jet de pixels



Aérographe par aspersion

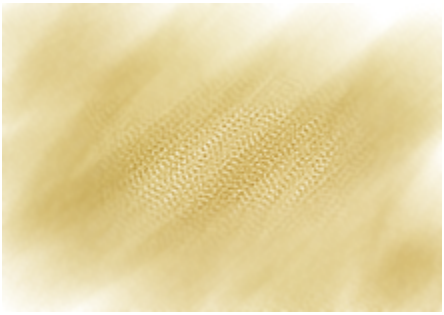


Éclaboussures variables

Favoris de l'artiste

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 les traits rapidement, plus ils sont larges. Vous pouvez utiliser les paramètres **Variation de couleur** pour ajuster la manière dont les traits **Artistes** sont colorisés.



Estomper



Lueur



Tremblement du mélangeur impressionniste



Impressionniste



Sargent



Grattoir

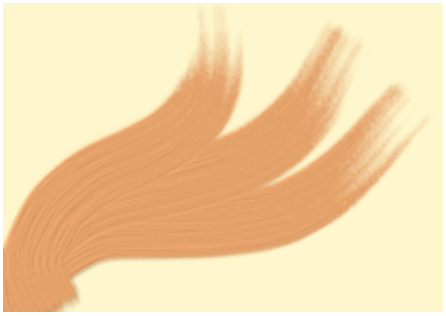
Huiles de l'artiste



Mélangeur soies



Couteau mélangeur



Soie



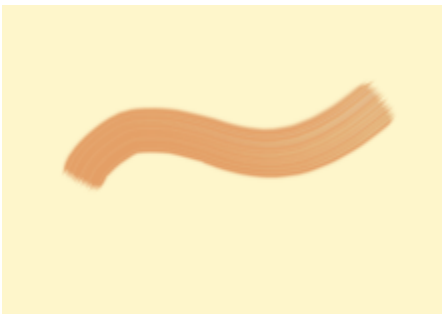
Couteau sec



Mélangeur texturé



Brosse sèche texturée



Soies huileuses



Pinceau massif épais et réaliste



Pinceau à fleur courte



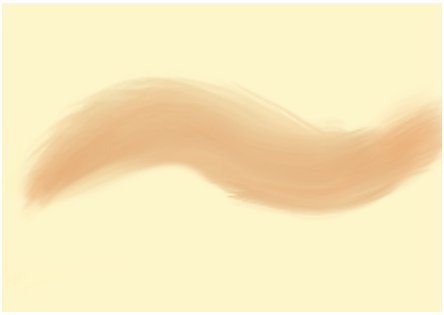
Pinceau plat opaque



Aveline à l'huile réaliste



Huiles réalistes courtes



Huiles réalistes grasses



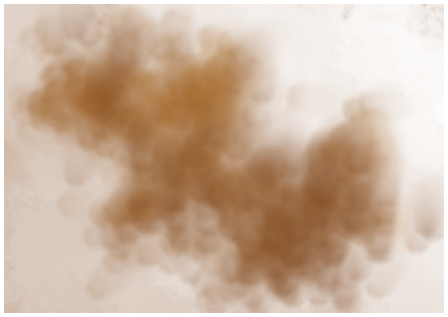
Pinceau fin humide



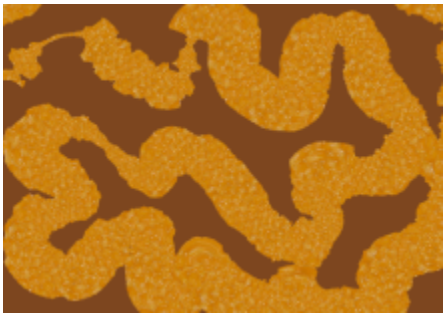
Pointe d'huile

Expression audio

Les styles **Expression audio** vous permettent d'utiliser le son provenant du microphone de votre ordinateur (ou d'une source audio interne) pour modifier l'apparence des traits. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Expression audio » à la page 390.



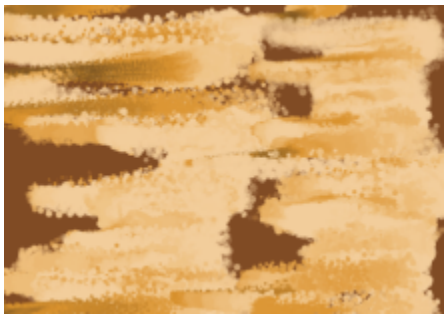
Brouilleur audio émission nuages



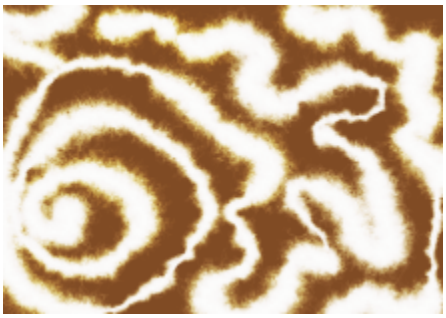
Plume audio motif avec masque



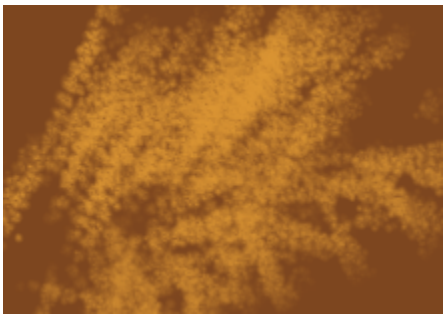
Danse audio duplicateur couteau de palette



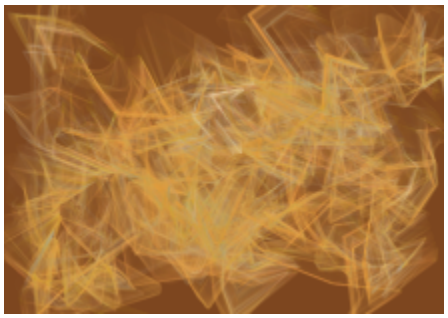
Danse audio particules



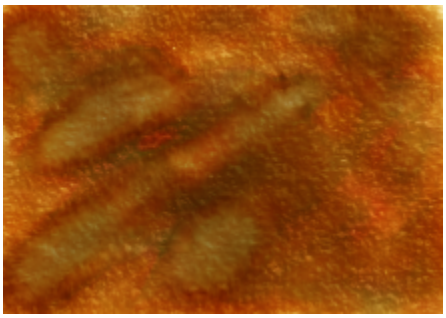
Particule audio statique



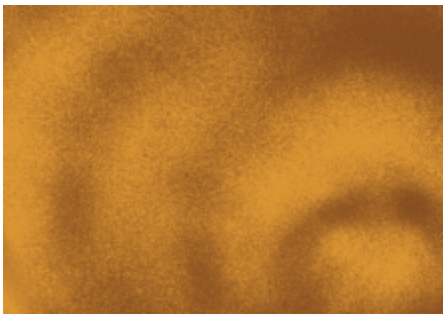
Jet audio particules texturées



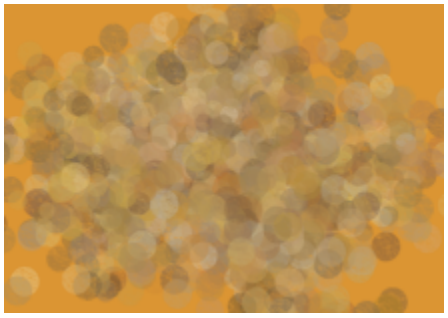
Impulsion audio particules origami



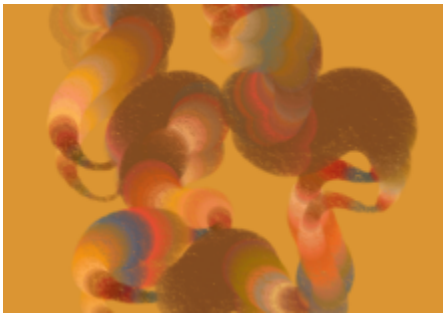
Impulsion audio aquarelle réaliste



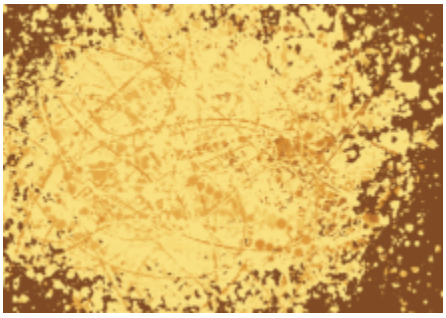
Impulsion audio taches douces



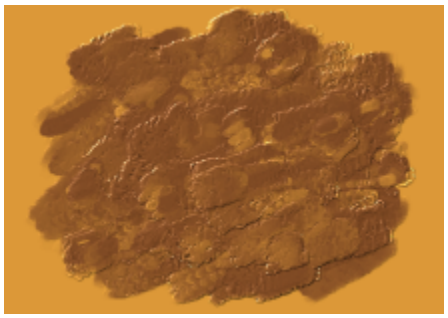
Impulsion audio aérographe - Taches



Impulsion audio crayon de couleur - Taches



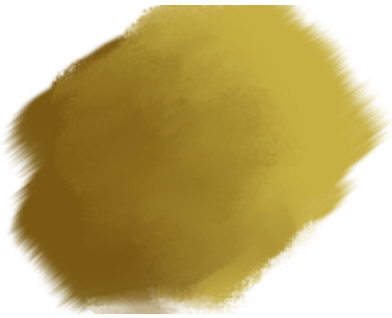
Éclaboussures audio encre liquide - Taches



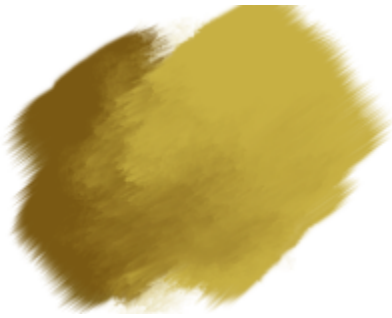
Tampon audio Van Gogh

Mélangeurs

Les styles **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.



Mélangeur huile épaisse 2



Tremblement du mélangeur humide gras et épais 2



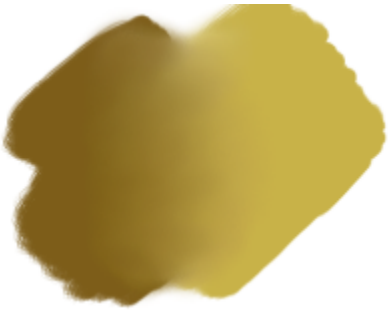
Maculage épais



Flou diffus



Mélangeur à glacis



Humide texturé 2



Humide 2



Mélangeur huile 2



Couteau 2



Mélangeur doux de particules à ressort 2



Pinceau pointu



Traînées floues 2



Mélangeur huile épaisse - Taches



Couteau de palette - Taches

Craies, pastels et crayons

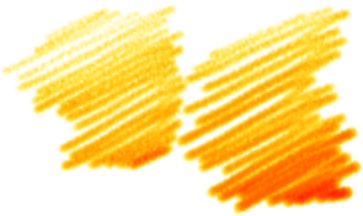
Les variantes de style **Craies** reproduisent la texture épaisse des véritables bâtonnets de craie et leurs traits interagissent avec le grain du papier. L'opacité des traits est liée à la pression exercée sur le stylet.

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 style de matières sèches, l'opacité est liée à la pression exercée sur le stylet.

Les **pastels**, y compris les pastels gras, comprennent les styles de pastel dur qui révèlent le grain du papier tout comme les styles de pastel tendre qui glissent sur le papier pour couvrir complètement les traits existants. L'opacité des traits est liée à la pression du stylet.

Les variantes de style Pastel gras reproduisent l'épaisse et riche texture des véritables bâtonnets de pastels. Les traits créés avec la plupart des variantes de style Pastel gras 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.

Tout comme les **Craies**, les variantes de **Crayons Conté** produisent des traits texturés interagissant avec le grain du papier. Comme pour les autres variantes de style de matières sèches, l'opacité est liée à la pression exercée sur le stylet.



Crayons basiques



Arrondi et dur



Carrée



Pastel tendre grossier



Tremblement artistique lisse



Crayon de fusain arrondi 2



Conté arrondi



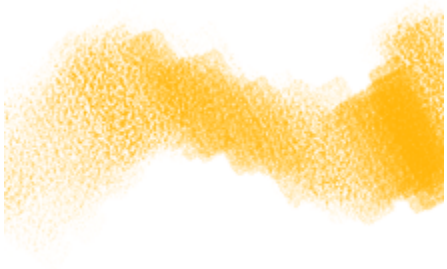
Pastel à l'huile



Craie épaisse réaliste



Conté doux réaliste



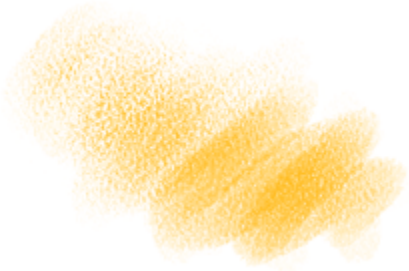
Arrondie 2



Craie pointue



Crayon fusain doux



Fusain vigne doux 2



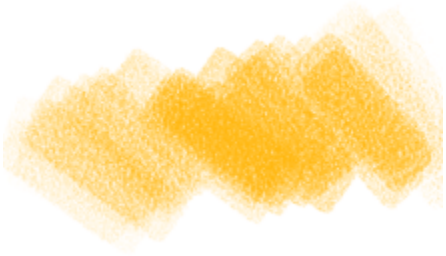
Carré et dur



Carte de flux pochoir - Pastel texturé



Rond 2



Variable 2



Taille variable



Pastel carré usé

Duplicateurs

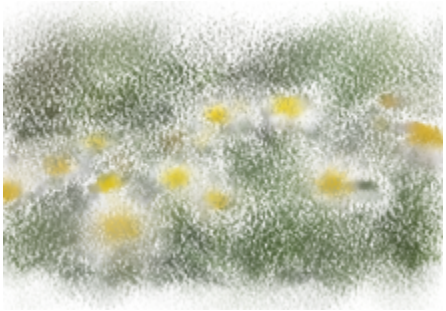
Les variantes de style **Duplicateur** se comportent comme toute autre variante de style, sauf qu'elles tirent leur couleur d'une source dupliquée ou prélevée. Ces variantes reproduisent la source tout en la filtrant afin de la restituer dans un autre style artistique, tel que le pastel ou l'aquarelle. Pour plus d'informations, consultez les sections « Duplicateurs et commandes » à la page 201 et « Duplication et échantillonnage d'image » à la page 187..



Duplicateur mélangeur soies



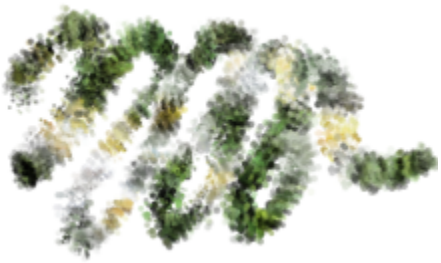
Duplicateur chameau empâtement 2



Duplicateur craie 2



Duplicateur jet



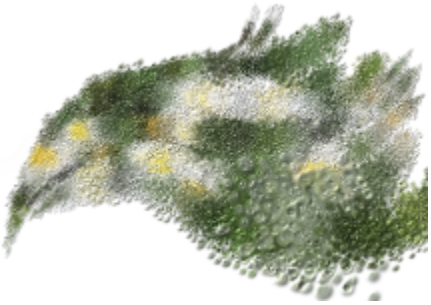
Duplicateur fibre 2



Duplicateur empâtement plat 2



Duplicateur fourrure



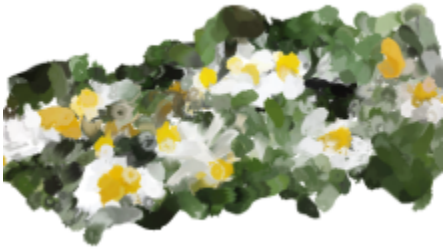
Gravure tremblement
duplicateur avec empâtement 2



Duplicateur fines soies de particules de flux 2



Duplicateur de serpillière à
huile de particules à ressort 2



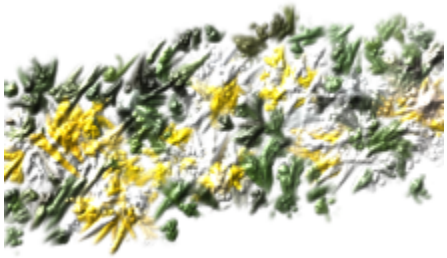
Duplicateur trou de ver de particules à ressort 2



Duplicateur doux 2



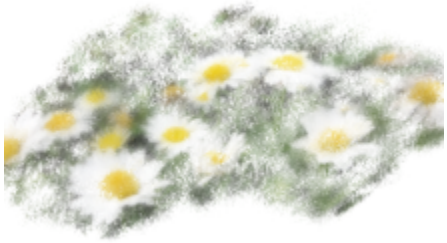
Duplicateur doux



Duplicateur décorateur gâteau - Taches



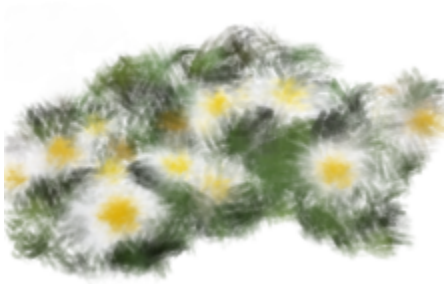
Duplicateur couteau - Taches



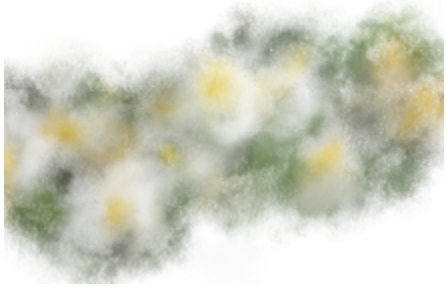
Duplicateur pastel - Taches



Jet éclaboussures



Carte de flux pochoir - Duplicateur soies



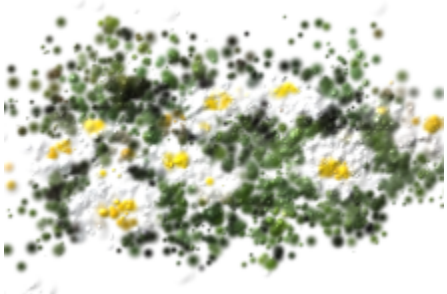
Carte de flux pochoir - Duplicateur texturé



Duplicateur direct 2



Duplicateur direct



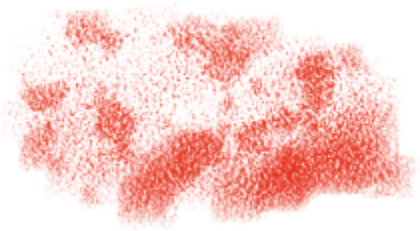
Duplicateur jet texturé



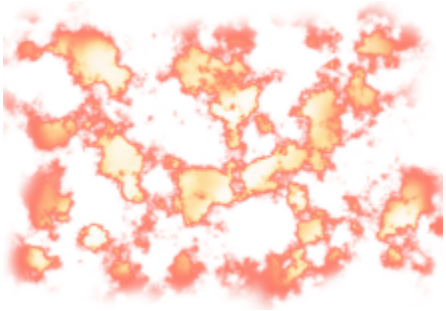
Duplicateur Van Gogh 2

Pochoirs en pointe

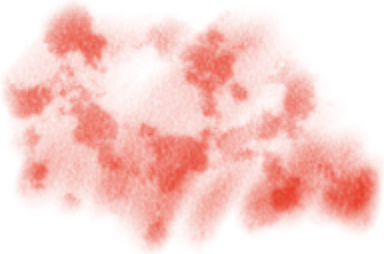
Les variantes de style **Pochoir de forme** enfoncent certaines zones de la forme pour les rendre plus transparentes. Ces variantes utilisent du papier, des cartes de flux ou des textures comme support de pochoir. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Options de pochoir de forme » à la page 465.



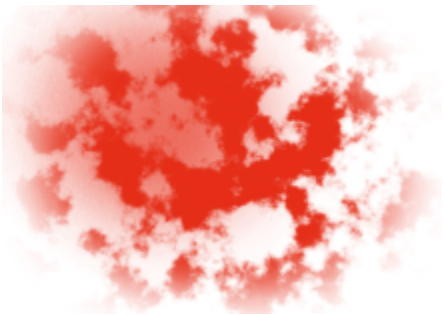
Carte de flux - Craie



Carte de flux - Lueur



Carte de flux - Huile grasse réaliste



Carte de flux - Papier trame



Carte de flux - Huile grasse douce



Papier - Glacis soies



Papier - Plat



Papier - Spongieux



Papier - Flux mouillé



Pochoir de texture - Pastel dur



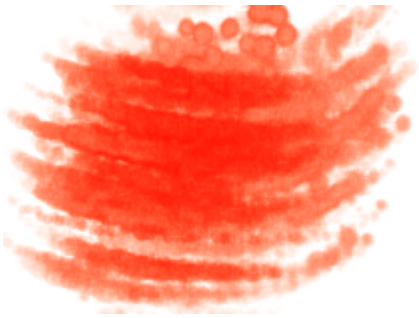
Pochoir de texture - Métallique



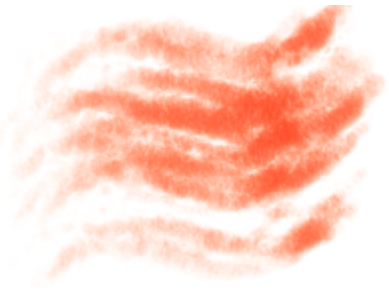
Pochoir de texture - Pastel doux



Pochoir de texture - Doux



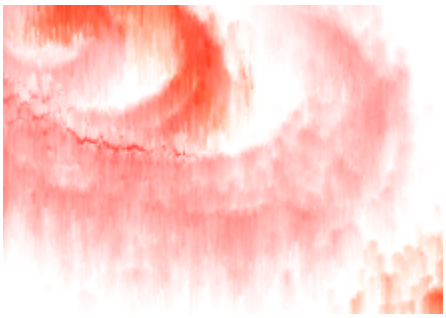
Pochoir de texture - Accumulation humide



Pochoir de texture - Recouvrement humide



Pochoir de texture - Flux humide



Pochoir de texture - Particules humides

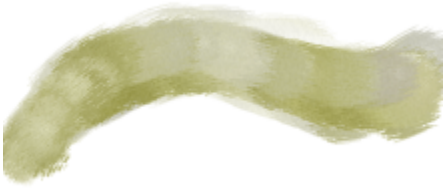
Aquarelle numérique

Les variantes de style **Aquarelle numérique** produisent des effets d'aquarelle interagissant avec la texture de la zone de travail. Contrairement aux variantes de style **Aquerelle** qui fonctionnent avec le calque **Aquarelle**, les traits **Aquarelle numérique** peuvent être appliqués directement à tout calque bitmap standard, y compris à la zone de travail. Cette possibilité se révèle très utile si vous souhaitez appliquer des effets d'aquarelle à une photo numérique, car les traits **Aquarelle numérique** peuvent être appliqués directement à l'image. Pour la création d'une aquarelle réaliste, les variantes de style **Aquarelle réaliste** ou **Aquarelle** rendent le débit, le mélange et l'absorption des couleurs plus réalistes. Pour plus d'informations, consultez les sections « Options de la zone Aquarelle réaliste » à la page 423 et « Options de la zone Aquarelle numérique » à la page 441..

La largeur de tous les traits **Aquarelle numérique** est affectée par la pression du stylet, sauf dans le cas de la variante **Tampon effaceur**.



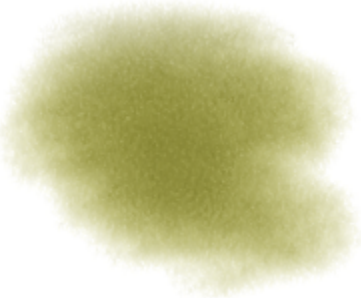
Large dilué



Épais sec 2



Pinceau mouillé épais 2



Aquarelle épaisse 2



Pointe fine aquarelle 2



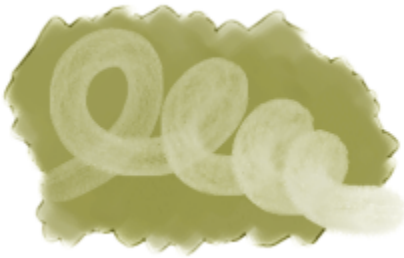
Gomme Douce



Nouvelle diffusion simple



Nouvelle aquarelle simple



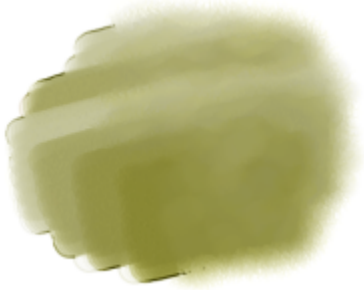
Soies eau 2



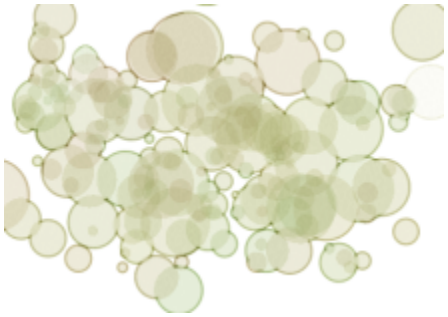
Effet de sel



Aquarelle simple 2



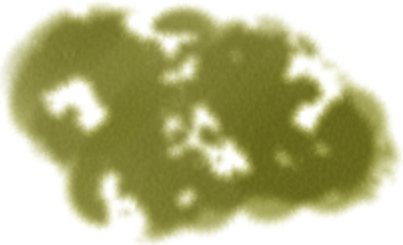
Mélangeur doux



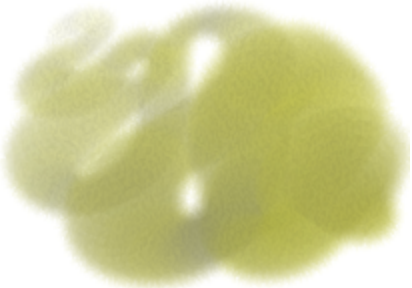
Éclaboussures 2



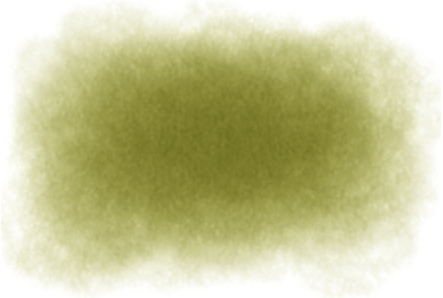
Brosse sèche épaisse - Taches



Carte de flux pochoir - Granuleux



Pointe diffuse 2



Éponge aquarelle



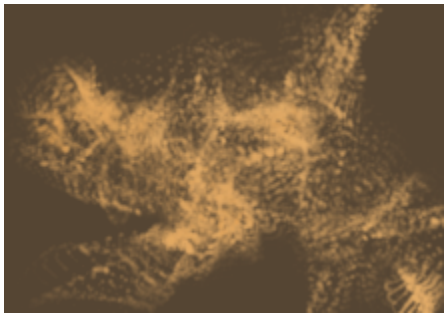
Tampon effaceur

Taches dynamiques

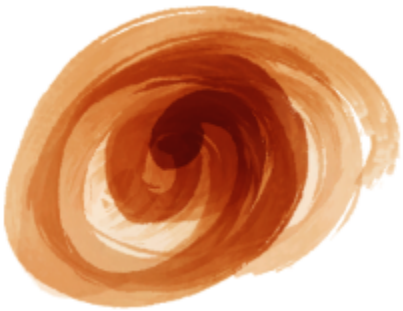
Les variantes de style **Taches dynamiques** produisent un trait continu à partir de taches ou de points de couleurs distincts. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Options de taches dynamiques » à la page 463.



Expression pression douce - Soies



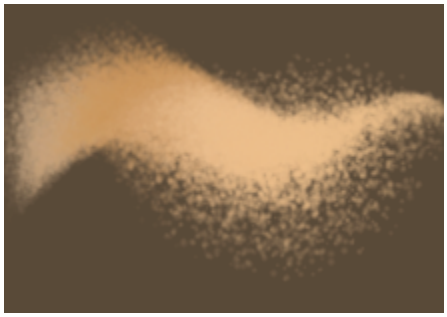
Enduit texturé chaîne de particules



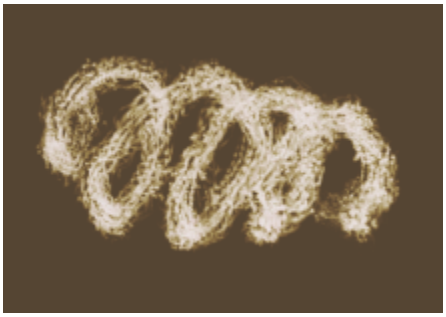
Abrasion marqueur texturé - Particules



Tourbillon vers la gauche optionnel - Particules



Mélangeur doux - Particules



Lueur allume-feu de particules







Délavage soies réalistes



Empâtement doux soies réalistes



Soies réalistes douces



Soies humides réalistes usées

Style à attraction magnétique - Taches

Particules moelleuses

Gommes

Il existe trois types de variantes de style **Gomme** :**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 des variantes **Blanchissante**. 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.



Gomme 1 pixel



Gomme carrée



Gommage dur



Gommage doux



Fine blanchissante



Gomme dure réaliste



Gomme douce réaliste



Gomme - Taches



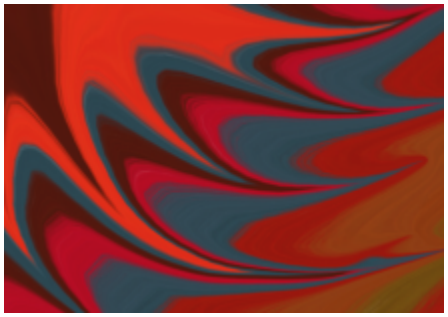
Gomme taches bords adoucis



Pointe noircissement

Effets spéciaux

Les variantes de style **Effets** produisent de nombreux 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 de les expérimenter sur une image et une zone de travail vierge.



Traînées



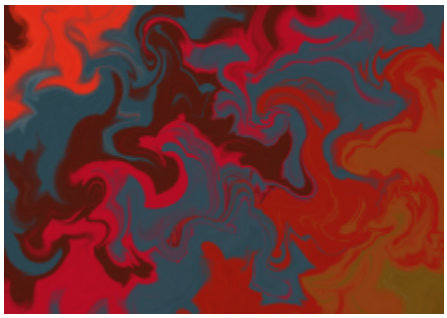
Tremblement brumeux



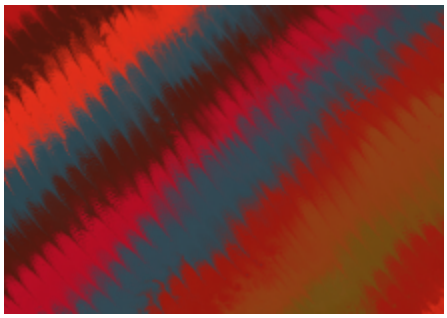
Lueur



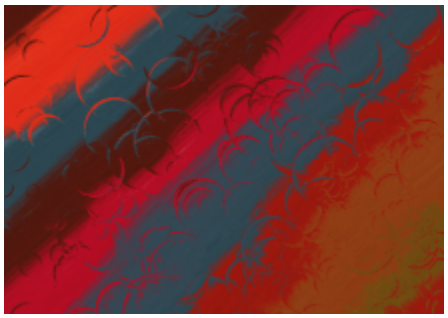
Dégradé uniforme



Ouragan



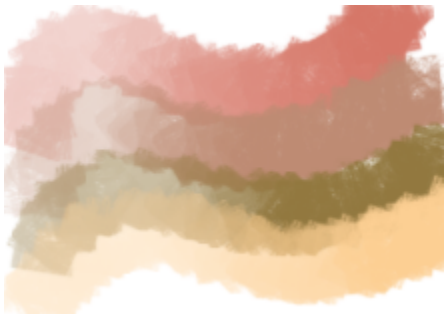
Râteau marbré



Bulles

Styles glacis

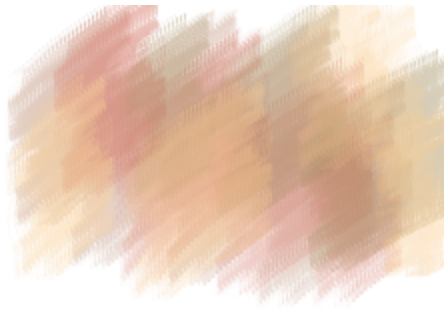
Avec les styles Glacis, l'opacité croît progressivement le long du trait du minimum au maximum, en éliminant les transitions trop marquées et en répartissant uniformément les couleurs. Les styles Glacis vous permettent de remplir une zone avec de longs traits continus, au dégradé très doux entre le début et la fin du trait. Pour plus d'informations sur les options de glacis, voir la rubrique « Options de glacis » à la page 470.



Captured



Nuages



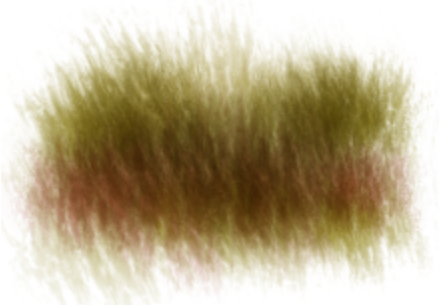
Constructing



Taches dynamiques



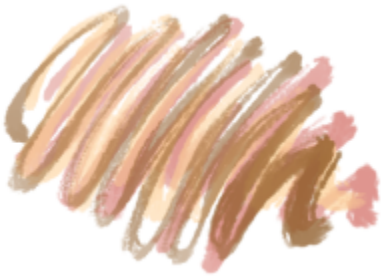
Plat



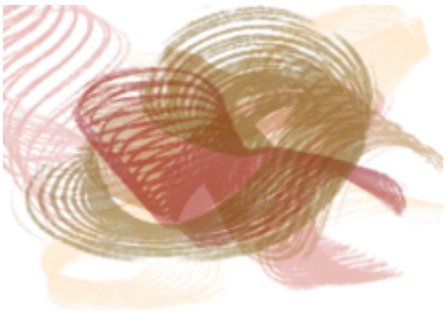
Multiplier les brins d'herbe



Flux de particules



Particules à attraction magnétique



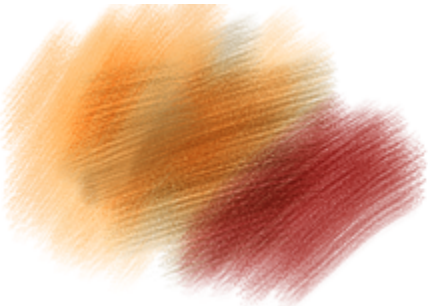
Particules à ressort



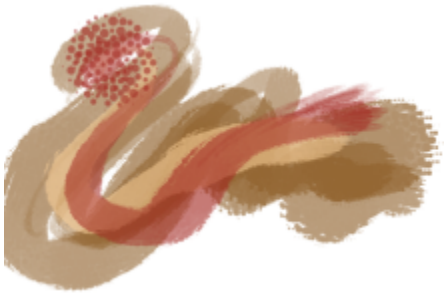
Croquis



Souple



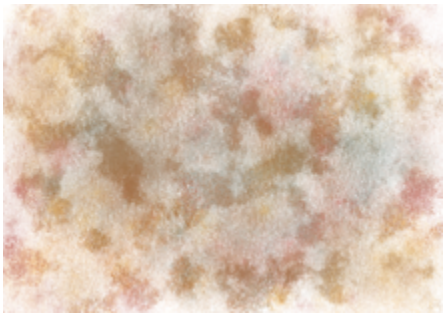
Soies réalistes taches



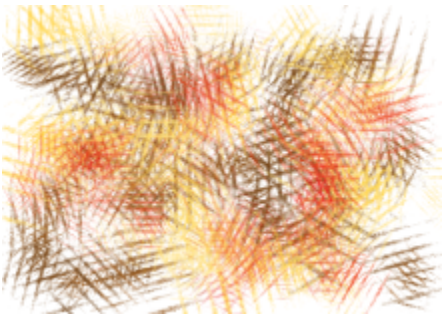
Soies statiques



Carte de flux pochoir - Forme confuse



Carte de flux pochoir - Spongieux



Papier pochoir - Soie texturée



Papier pochoir - Crayon



Papier pochoir - Forme éponge



Texture pochoir - Aveline capturée

Jet d'images

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**, **Pression** et **Direction**. Pour plus d'informations, consultez les sections « Options de la zone Jet d'images » à la page 456 et « Jet d'images » à la page 537..

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



Linéaire-Taille-P Angle-B



Linéaire-Taille-P



Motifs-Taille-P Angle-R



Motifs-Taille-P Angle-W

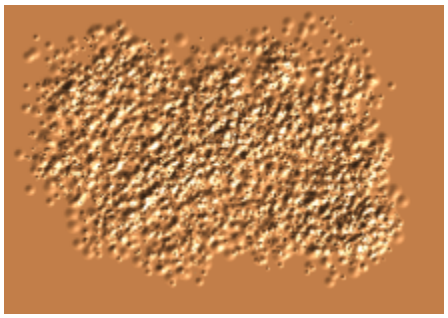


Motif-Taille-P

Empâtement

Les variantes de style **Empâtement** utilisent la 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 avec le calque. Pour les consulter, vous devez afficher les informations sur l'empâtement. Pour plus d'informations, voir les rubriques « Options de la zone Empâtement » à la page 440 et « Empâtement » à la page 581.

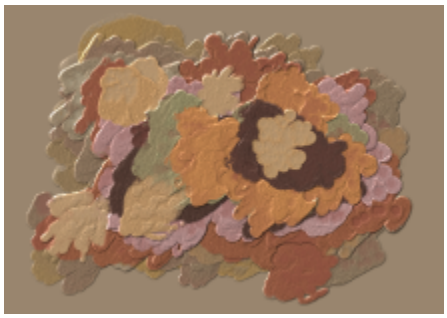
Certaines variantes, comme **Gravé à l'acide**, **Vernis clair**, **Râteau** et **Texture translucide**, appliquent des effets de profondeur aux pixels sous-jacents. D'autres variantes appliquent des traits tridimensionnels à la couleur de peinture activée.



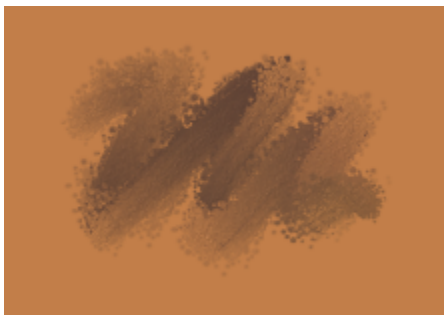
Gravé à l'acide



Vernis clair



Tremblement avec empâtement épais 2



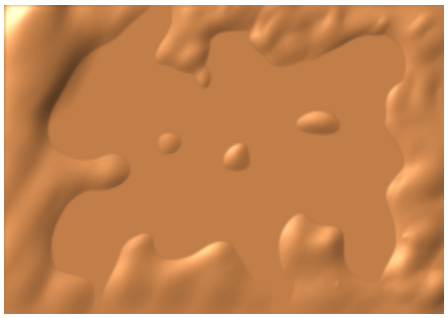
Tremblement style Sargent épais



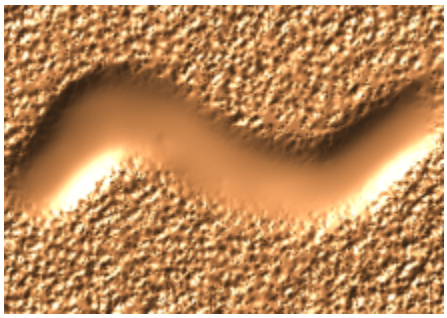
Tremblement bloc avec empâtement dense



Gommage couleur et relief



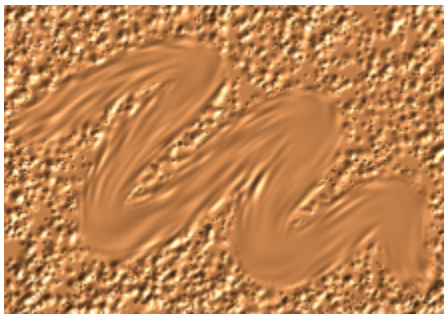
Niveleur



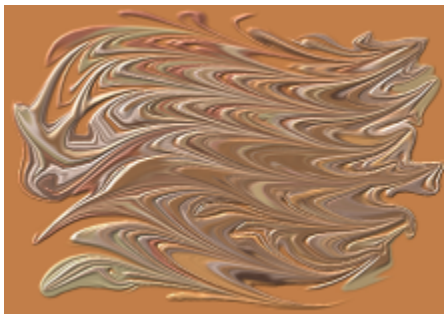
Gommage relief



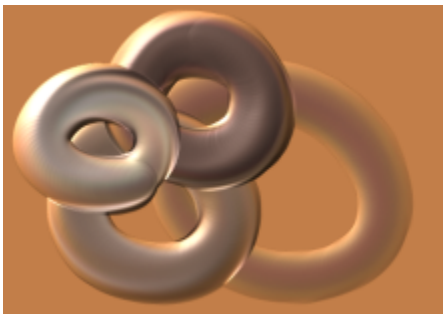
Repoussoir



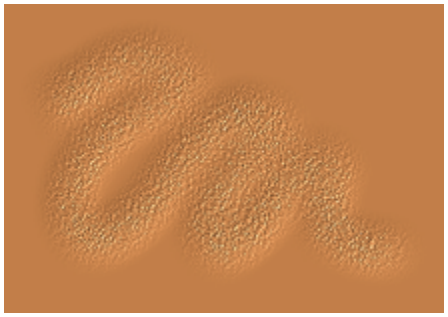
Traînées



Distorsion



Gluant 2



Grain repoussé



Tremblement empâtement mélangeur texturé



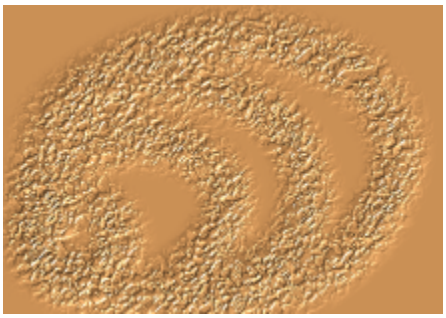
Graphique numérique dure



Empâtement à motif



Mélangeur éponge - Empâtement



Gaufrage de motifs



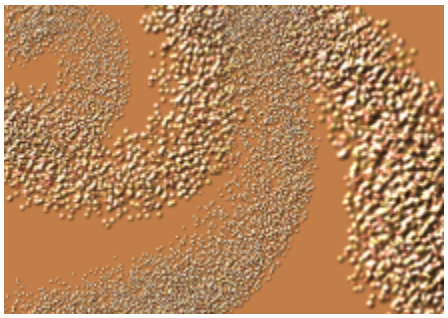
Tremblement labourage au couteau biseauté



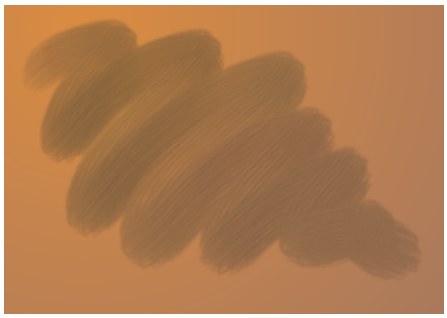
Empâtement soies - Taches



Couteau de palette chargé texturé - Taches



Texture variable



Peinture épaisse

Encre liquide

Les variantes de style **Encre liquide** combinent encre et peinture afin de créer des coulures de peinture épaisses. Il existe trois types de variante de style **Encre liquide** : celles qui appliquent l'encre, celles qui enlèvent l'encre pour créer un effet de résistance et celles qui adoucissent les bords. Un nouveau calque se crée automatiquement lors de la première application d'un trait. Vous pouvez également créer des effets 3D avec les styles Encre liquide. Pour plus d'informations, voir les rubriques« Options de style Encre liquide » à la page 445 et « Encre liquide » à la page 575.



Réserve aérographe épais



Réserve chameau épais



Gouttes d'encre



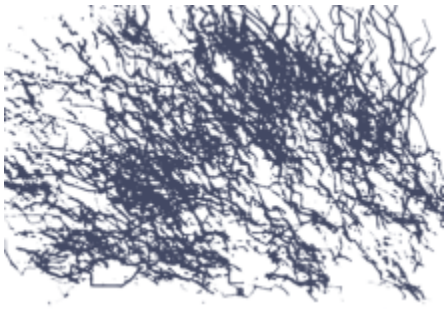
Chameau sec



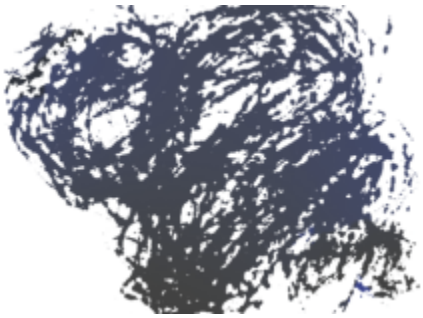
Gomme



Trauma force particules émoussées



Aérographe particules craquelées



Goutte à goutte particules ternes



Gouttes d'encre de particules à attraction magnétique



Pin à particules



Couteau cranté



Chameau doux



Lissage couleurs et contours



Aérographe éclaboussures



Plat calligraphique

Marqueurs

Les variantes de style de la catégorie **Marqueur** reproduisent les marqueurs du monde réel. Ces variantes de style vont de la pointe fine à la pointe émoussée avec différentes formes de pointe et de niveaux d'opacité.

Les traits que vous créez à l'aide de certaines variantes **Marqueur** sont très similaires à ceux des marqueurs traditionnels de haute qualité, principalement grâce à la façon dont les variantes **Marqueur** interagissent avec la zone de travail. Par exemple, le **marqueur de rendu plat** permet l'accumulation et l'écoulement des couleurs. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Support dur » à la page 531.



Artistique



Marqueur ciselé



Sale



Pointe fine



Marqueur de rendu plat



Taches de marqueur



Marqueur sec abrasif



Tremblement de marqueur usé

Peintures à l'huile

Les variantes de style **Peintures 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.

Certaines variantes de style **Peinture à l'huile** permettent de mélanger des matières comme de véritables peintures à l'huile sur une palette. Vous pouvez utiliser les couleurs mélangées dans le canevas **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. Par ailleurs, vous pouvez charger plusieurs couleurs à partir du canevas **Mélangeur**. Certaines variantes de style **Peinture à l'huile** chargent le style d'une quantité limitée de peinture à l'huile, qui est ensuite transférée sur l'image. Au fur et à mesure 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 calques n'étant pas équipés des mêmes propriétés que la zone de travail, les traits appliqués sur un calque ne sont pas atténués aussi rapidement.

Certaines variantes de style **Peinture à l'huile** représentent des couteaux qui vous permettent de mélanger la peinture directement dans la zone de travail. Six profils d'embout ont été spécifiquement conçus pour les styles **Peinture à l'huile**. Pour plus d'informations, consultez les sections « Options Huiles de l'artiste » à la page 438 et « Profils d'embout Huiles de l'artiste » à la page 420..



Soies huile



Pinceau huilé détaillé



Dégradé fin 2



Pinceau doux et fin



Glacis fin et doux



Soies moyennes



Serpillière à huile de particules à ressort



Plat humide massif et réaliste 2



Rond humide gras



Pinceau Recouvrement doux

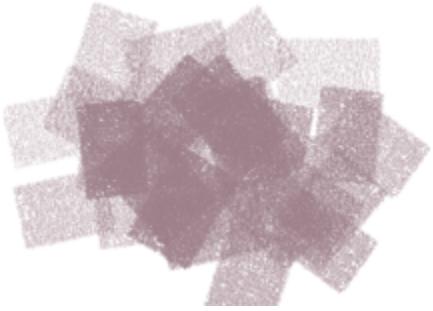


Pinceau à huile taches fines

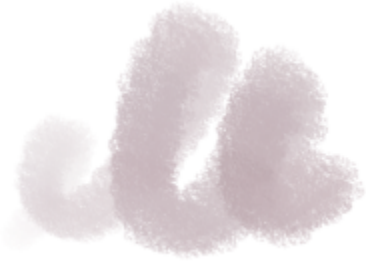
Couteaux et éponges

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 variable** applique la couleur active. Les formes **Couteaux** sont toujours parallèles à l'axe du stylet.

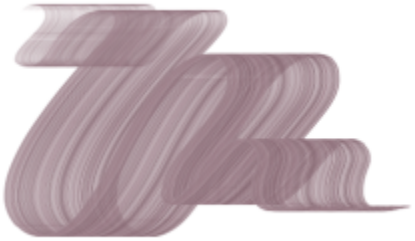
Les **éponges** permettent de créer diverses textures en appliquant la couleur de peinture active pour couvrir ou mélanger les couleurs existantes. Certaines variantes de style **Éponge** appliquent des formes selon des angles aléatoires à chaque clic du stylet. Les variantes de style **Éponge texturée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



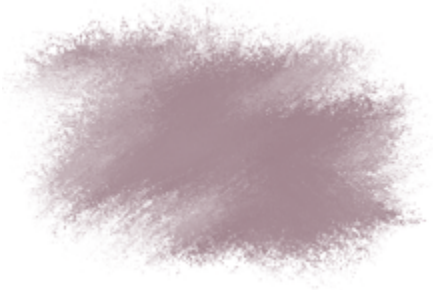
Éponge dense



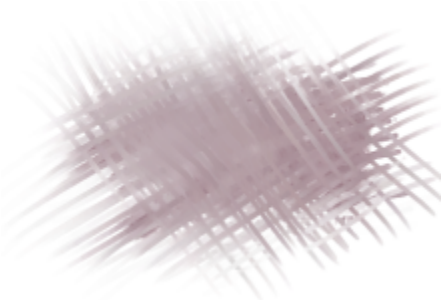
Éponge pour tremblement texturé



Chargé variable 2



Gorgée



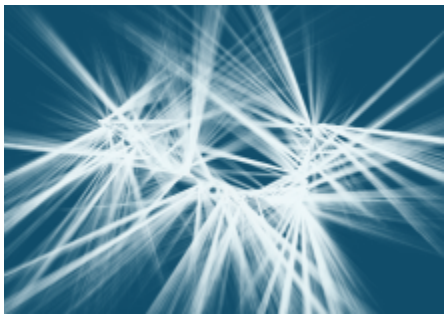
Couteau triple aiguisé



Texturée et humide

Particules

Les styles de particules, inspirés de la physique, donnent un aspect unique à votre travail. Les particules sont émises à partir d'un point central et tracent à leur tour un motif linéaire (tracé) à mesure de leur déplacement dans la zone de travail. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Styles de particules » à la page 487.



Lueur fissure brisée de flux



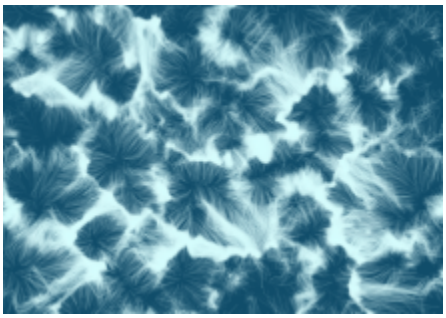
Vaporisateur à fourrure de flux



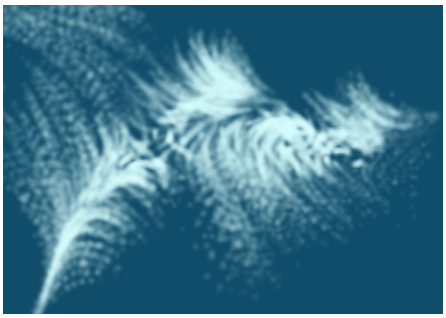
Queue à fourrure de flux 2



Fourrure de flux



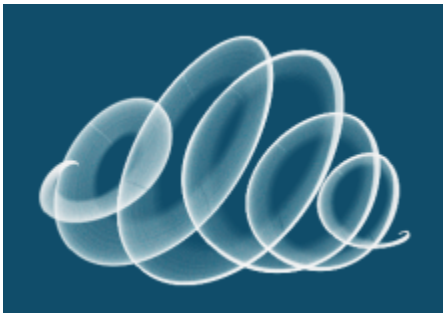
Amélioration de carte de flux



Expression pression douce flux



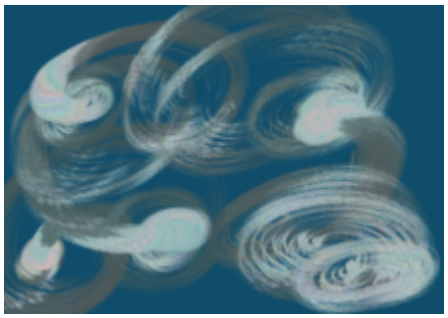
Soie à attraction magnétique 2



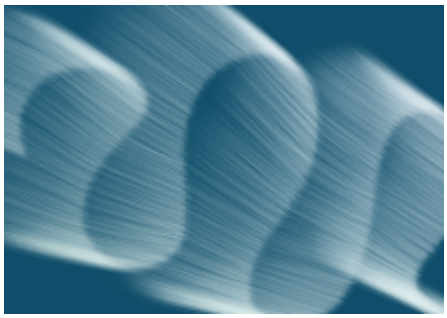
Optimisation décorative à attraction magnétique



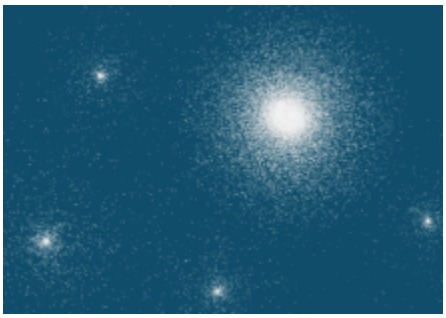
Volutes de fumée à attraction magnétique



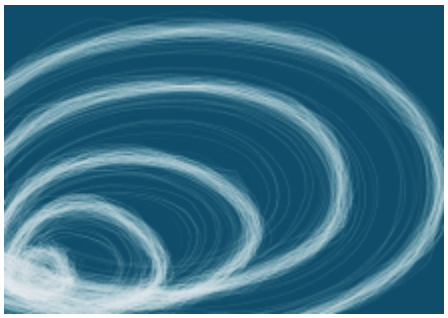
Huile grasse réaliste à attraction magnétique



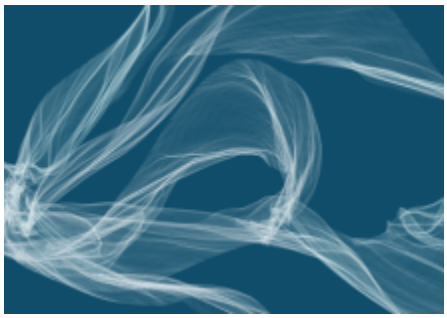
Aurore de flux



Lueur scintillante de flux



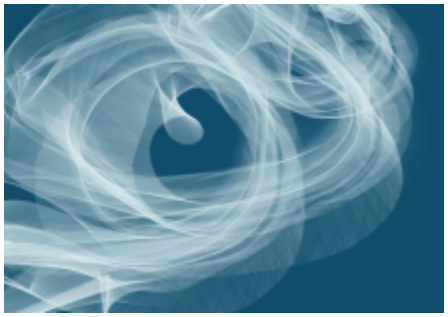
Stylo lumineux irrégulier à attraction magnétique



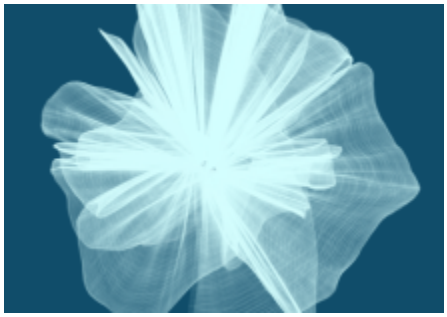
Chaîne de fumée à ressort



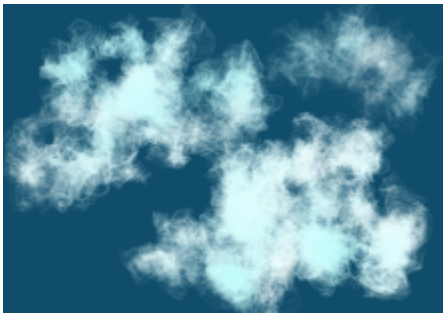
Boule de feu à ressort



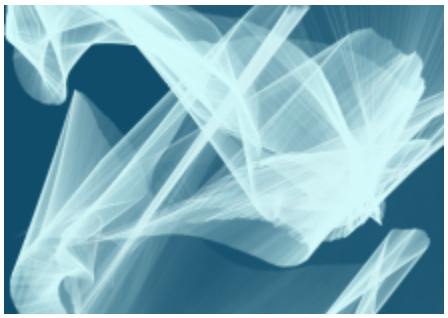
Soie arc-en-ciel à ressort



Ruban de soie à ressort



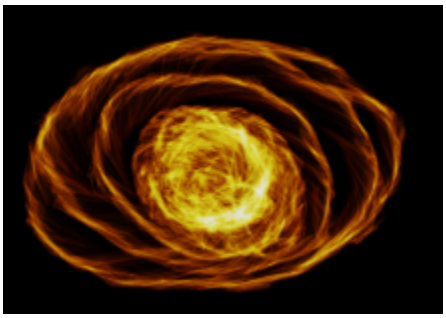
À ressort grossier



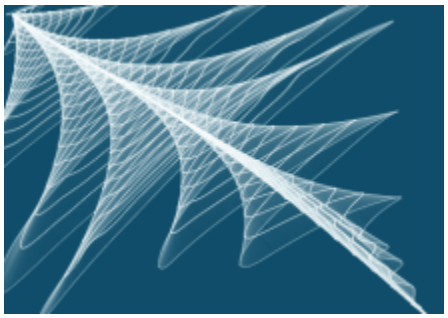
Créature à ressort



Flamme à ressort 2



Corde effilochée à ressort



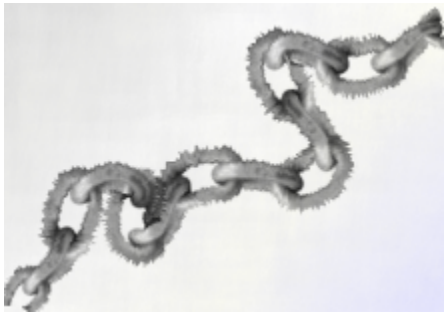
Lueur épée légère à ressort



Noyau de fumée à ressort

Plumes à motif

Les variantes de style **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 du masque** réduit la taille du motif et **Masque et contour progressif** applique une version semi-transparente au motif. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Peinture avec motifs » à la page 753.



Tremblement à la craie pour motif



Craie à motif



Marqueur à motif



Motif découpé du masque



Petit motif découpé du masque



Plume à motif à trait adouci



Plume à motif transparente



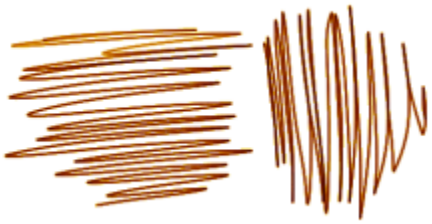
Plume à motif

Plumes et crayons

Les variantes de style **Plumes** comme **Griffe** 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.

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.

Les variantes de style **Crayon** 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 **Crayon** varie en fonction de la vitesse du tracé. Tracez rapidement pour créer un trait fin et lentement pour l'épaissir.



Crayon 2B



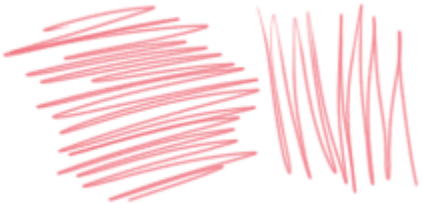
Pinceau calligraphique



Plume Coit



Opaque



Crayon couvrant



Plume



Couleur plate 2



Dégradé



Dégradé répété



Volutes de fumée à attraction magnétique



Trait gras 2



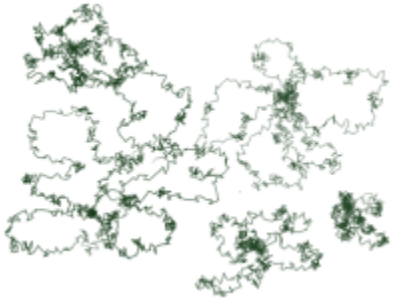
Taches d'encre



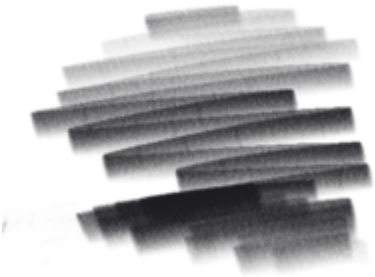
Critérium



Néon



Nerveuse

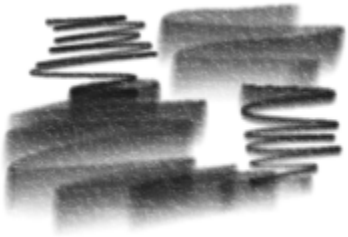


Crayon 2B réaliste



Crayon 2H dessin réaliste

Crayon 4H dur réaliste



Crayon 6B tendre réaliste



Plume coulante



Pointe variable

Grattoir

Carte de flux pochoir - Crayon 2B réaliste

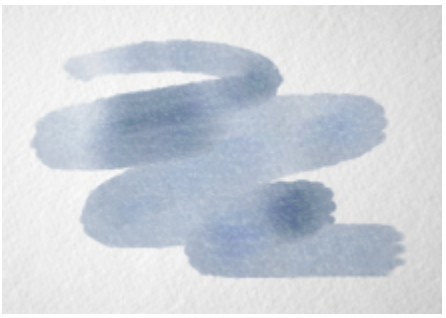
Variable



Plume texturée

Aquarelle réaliste

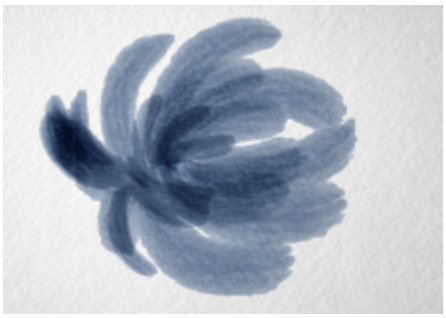
Les traits des variantes de style **Aquarelle réaliste** sont fluides et permettent d'appliquer des pigments de manière très naturelle, vous permettant ainsi de créer une aquarelle réaliste. Par ailleurs, ces traits interagissent avec la texture et le grain du papier pour produire les mêmes résultats que les véritables aquarelles. Vous pouvez modifier les options de style **Aquarelle réaliste** pour obtenir différents effets. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Options de la zone Aquarelle réaliste » à la page 423.



Auréole légère



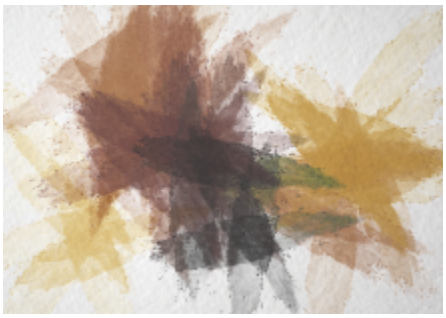
Carte de flux fondue



Frange bruyante de la carte de flux



Vaporisateur fourrure à particules



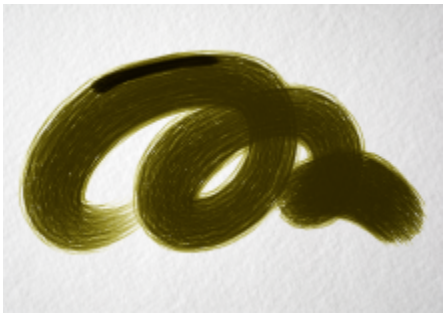
Aquarelle réaliste souillée



Soie biseautée réaliste 2



Esquisse aquarelle réaliste



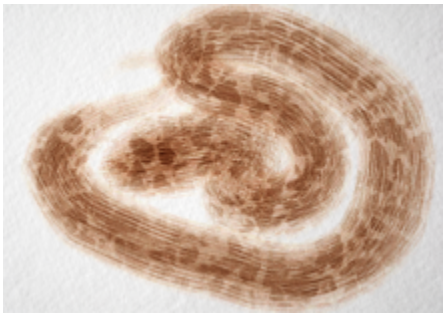
Brosse humide réaliste



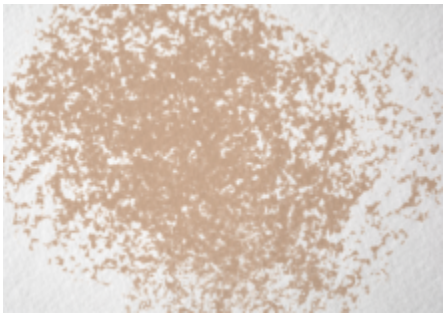
Détail humide réaliste



Lavis carte de flux mouillé réaliste



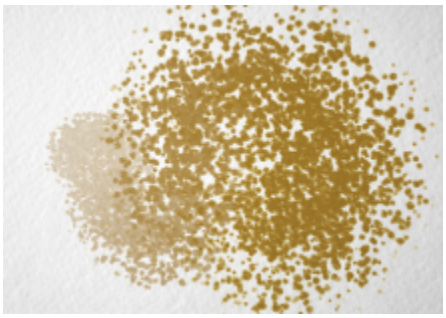
Carte de flux - Sec



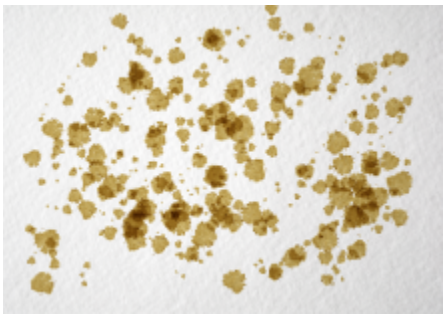
Éponge mouillée réaliste



Couteau de palette - Taches baveuses



Lis tigré - Taches



Éclaboussure sèche



Tampon effaceur

Huile grasse réaliste

Les variantes de style **Huile grasse** vous permettent d'obtenir des effets de peinture à l'huile réalistes. Les variantes de style **Huile grasse** vous permettent de contrôler la viscosité de la peinture et la concentration des couleurs, comme si vous mélangiez une peinture à l'huile et une matière. Vous pouvez modifier les options de style **Huile grasse** pour obtenir différents effets. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Options Huile grasse » à la page 427.



Mélangeur de liquide texturé



Liquide texturé



Huile liquide



Lavis à glacis - Taches



Absorption du grain - Taches



Épurateur humide - Taches



Papier pochoir - Soie texturée



Mélangeur d’essence de térébenthine



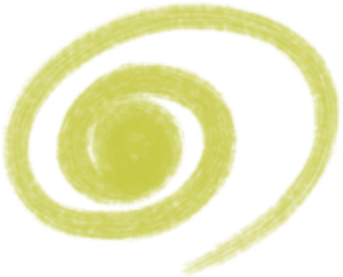
Essence de térébenthine texturée



Essence de térébenthine



Mélangeur humide



Soies mouillées



Mélangeur texturé



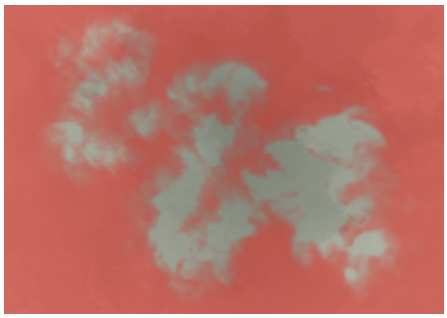
Huile mouillée

Pinceaux de sélection

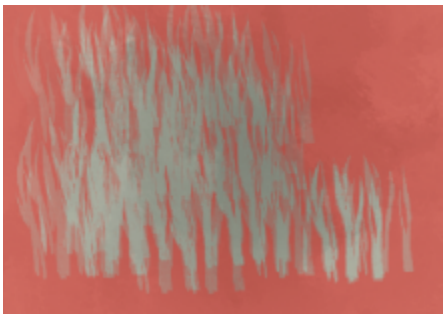
Les pinceaux de sélection vous permettent de créer une sélection à main levée en peignant. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Sélectionner des zones en peignant » à la page 644.



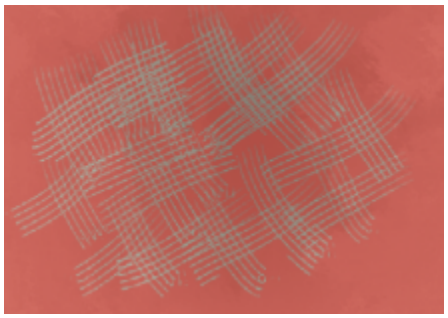
Affadissement comique



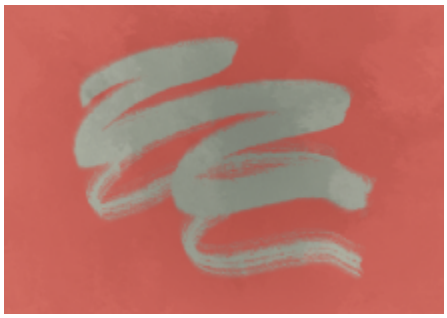
Sélection fractale



Herbe



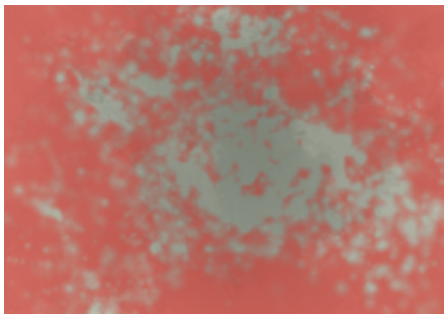
Sélection de hachures dures



Masque



Sélection de hachures douces



Sélection d'éclaboussures

Simple

Pour vous aider à faire vos premiers pas avec vos croquis et peintures, la catégorie de styles **Simple** inclut les variantes de styles issues des autres catégories de styles et fréquemment utilisées. Vous pouvez ainsi accéder rapidement à un style de crayon, plume, marqueur, aérographe, mélangeur et gomme.



Crayon 2B



Numérique lisse



Gomme



Couleur plate 2



Humide

Traits intelligents

Les variantes de style **Traits intelligents** 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 la rubrique « Peinture automatique de photos » à la page 182.



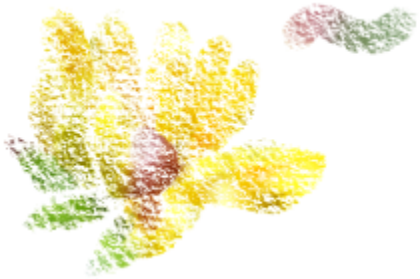
Soie groupée acrylique



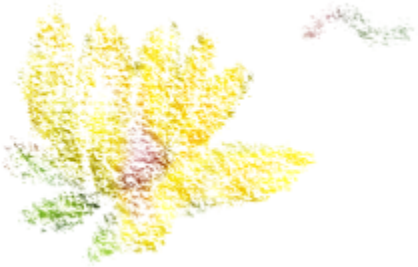
Brosse sèche acrylique



Craie molle



Craie texturée



Fusain



Crayons de couleur



Gouache plate relief



Gouache ronde



Pastel gras



Rond pastel



Éponge carrée



Éponge douce



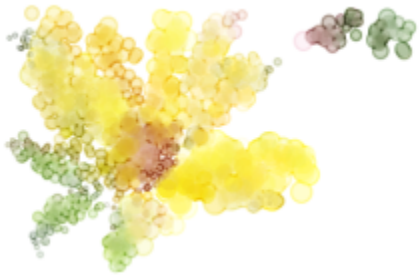
Aquarelle large



Aquarelle liquide



Aquarelle diffuse



Gouttes d'aquarelle

Sumi-e

Les variantes de style **Pinceau Sumi-e** permettent de reproduire la fluidité du style sumi-e. Par ailleurs, différentes tailles et formes de style sont disponibles pour vous aider dans la reproduction des traits des pinceaux traditionnels sumi-e.



Sumi-e encre sèche 2



Sumi-e plat mouillé 2



Sumi-e tacheté



Sumi-e soies mouillées

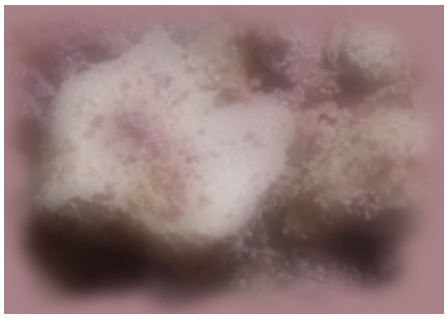
Pinceaux de texture

Les styles **Texture** vous permettent d'ajouter des textures à vos projets en prélevant les composants de couleur et de luminosité d'une image source (la texture) pour les transposer sur une autre surface (votre peinture) à travers d'autres méthodes de styles. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Peinture à texture » à la page 503.

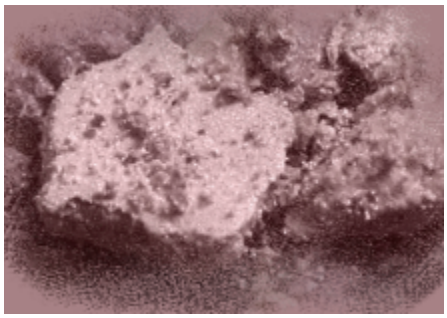
Recouvrement de la texture



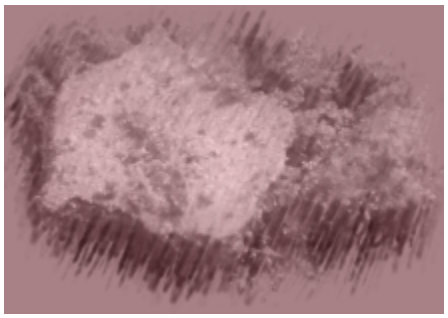
Aérographe



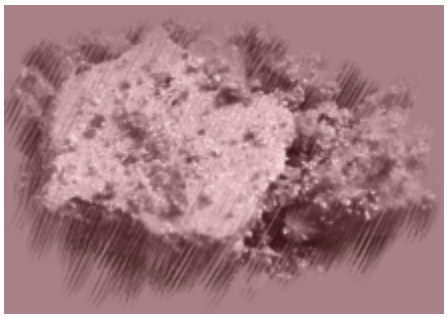
Option de flou Texture vers couleur



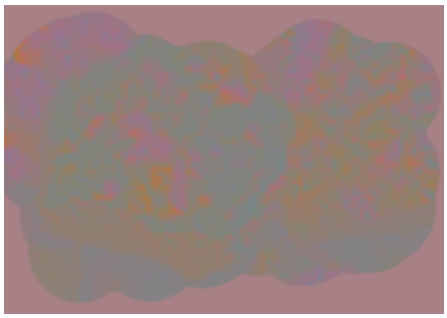
Texturé capturé - Contrôle des couleurs



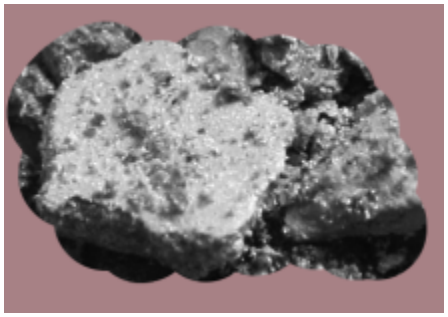
Tache dynamique - Contrôle des couleurs - Frottis



Tache dynamique - Contrôle des couleurs



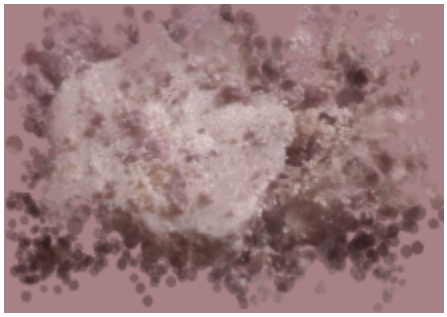
Couleurs plates



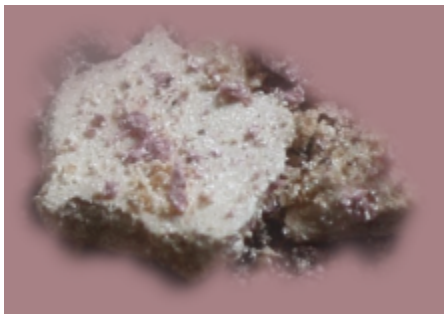
Luminance plate



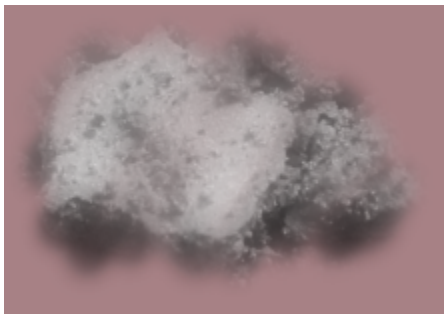
Plat



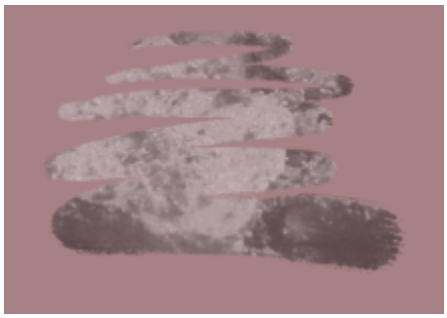
Tremblement - Contrôle des couleurs



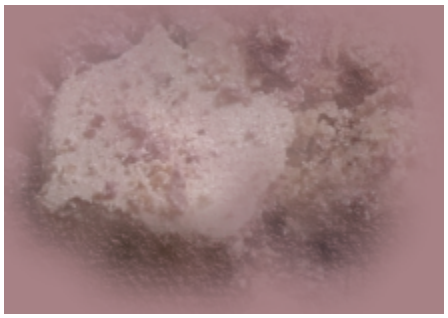
Luminance douce vers Couleur de la texture



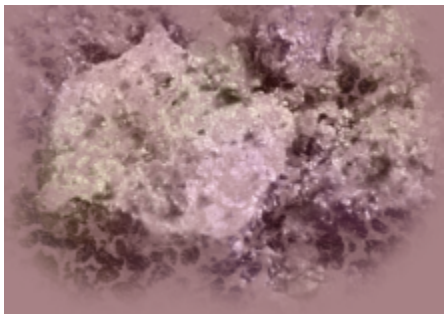
Luminance douce



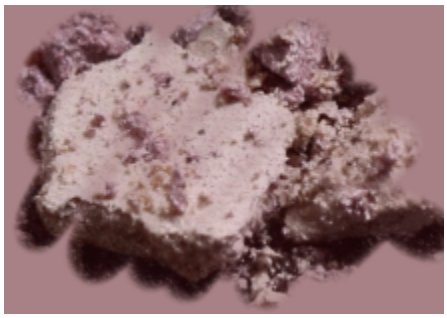
Luminance Soies statiques texturées



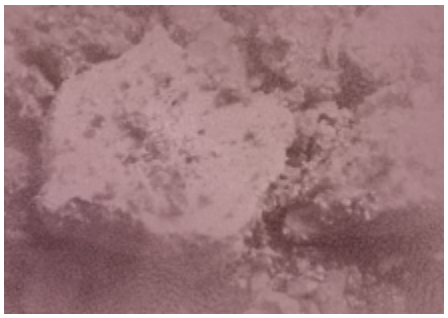
Carte de flux pochoir - Doux - Contrôle des couleurs



Carte de flux pochoir - Couleur variable

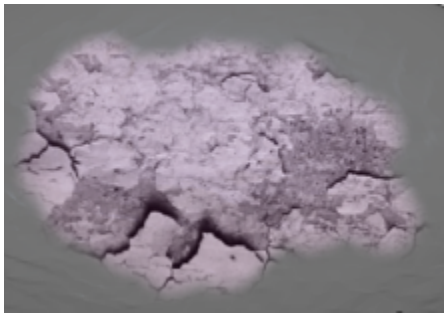


Texture pochoir - Capturé - Contrôle des couleurs

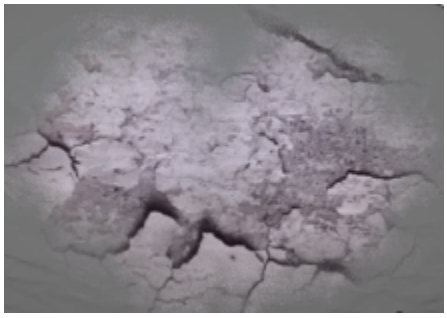


Texture pochoir - Mélangeur léger capturé

Mélange de la source de la texture



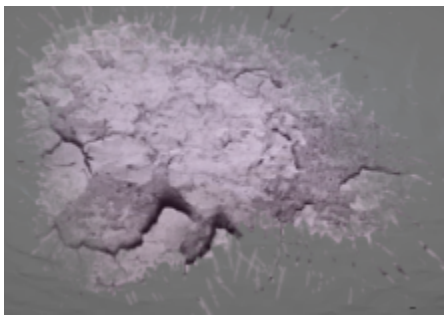
Basique - Contrôle des couleurs



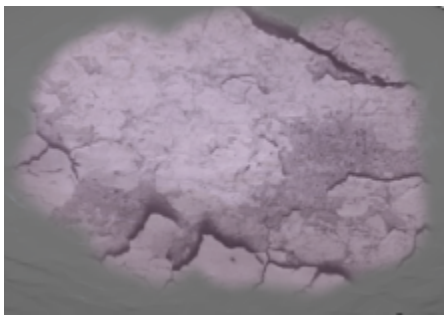
Capturé - Option Texture vers couleur



Texture nuancée capturée



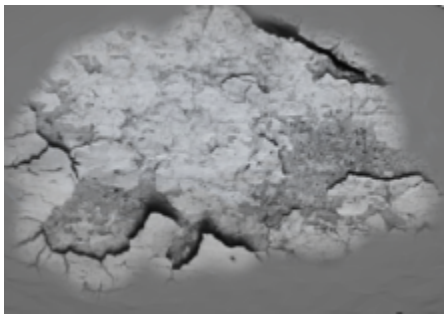
Éclaboussure lueur - Contrôle des couleurs



Doux - Contrôle des couleurs - Frottis



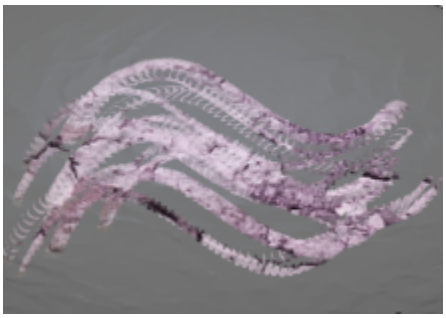
Couleurs doux



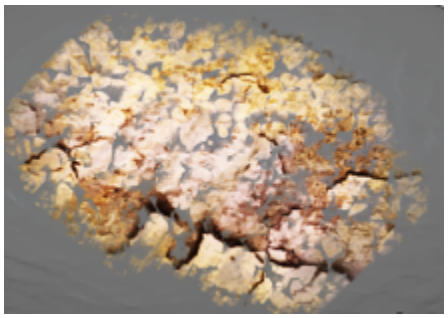
Luminance douce



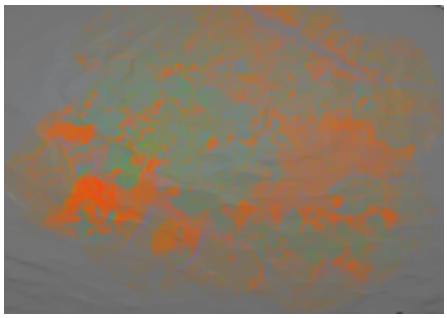
Souple



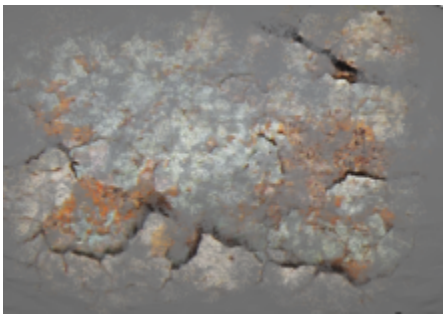
Incrustation tachetée



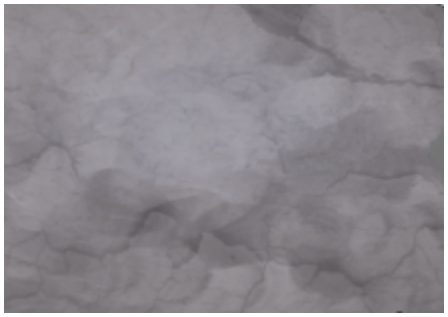
Carte de flux pochoir - Contrôle des couleurs



Carte de flux pochoir - Couleurs texturées



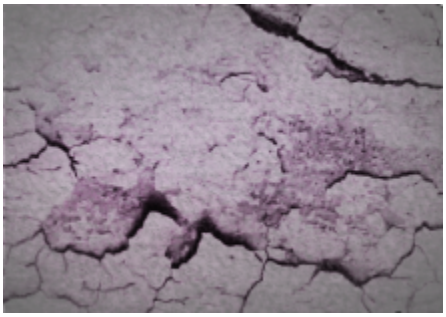
Carte de flux pochoir - Spongieux



Papier pochoir - Frottis pastel



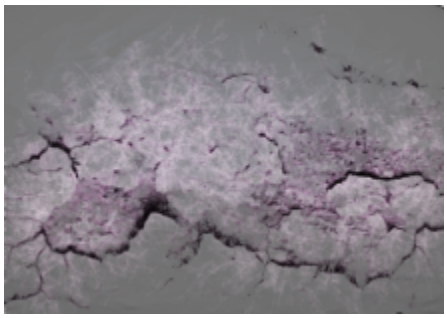
Texture pochoir - Luminance texture soie



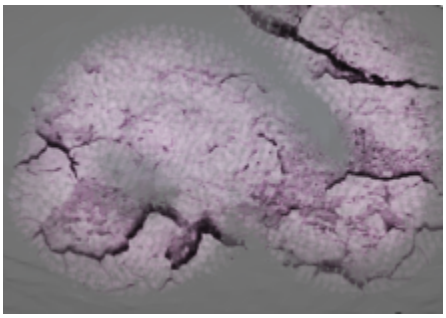
Texture pochoir - Forme texturée



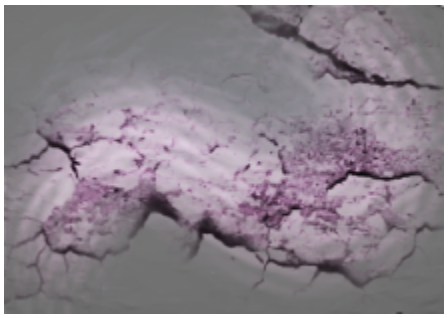
Texture pochoir - Grossier



Texture pochoir - Abrasif



Texture pochoir - Terni



Texture pochoir - Tache

Peinture épaisse

Les pinceaux Peinture épaisse offrent une expérience naturelle avec la sensation de peinture épaisse et d'empâtement traditionnel. Ils peuvent vous aider à peindre de splendides images en ajoutant de la texture, du mouvement ou un aspect 3D, que ce soit pour l'art traditionnel, la photo d'art ou l'illustration. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Peinture épaisse » à la page 557.



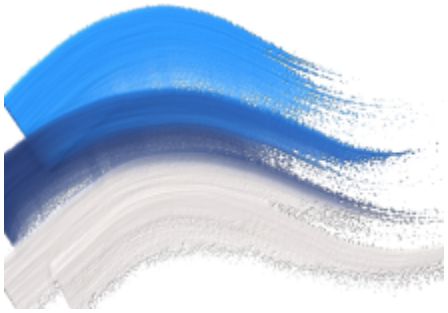
Couteau ajout et grattoir



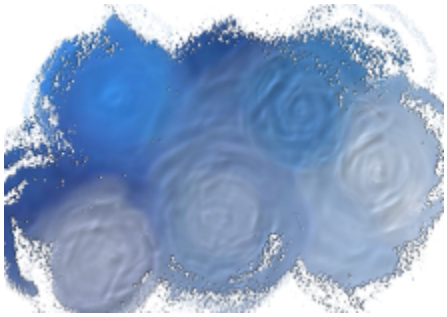
Gommage relief



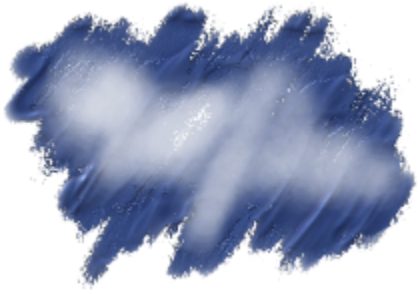
Griffe fine texturée



Couteau chargé texturé



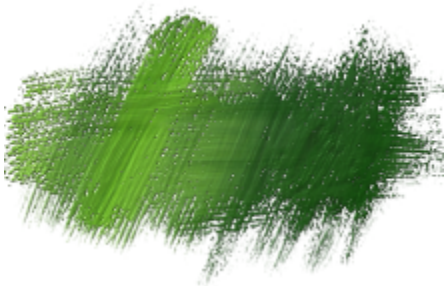
Tremblement huiles texturé



Gomme couteau



Soies huile réalistes texturées plates



Soies huile réalistes texturées arrondies



Grattoir texturé



Couteau lourd



Couteau de texture lourde



Couteau huiles



Tube de peinture



Soies huile réalistes à poils courts



Aveline de soies huile réaliste



Pinceau plat de soies huile réaliste



Huiles douces arrondies

Aquarelle

Les variantes de style **Aquarelle** s'appliquent à un calque Aquarelle qui permet aux couleurs de couler, de se mélanger et d'être absorbées par le papier. Le calque Aquarelle est automatiquement créé dès la première application d'un trait avec une variante de style **Aquarelle**. Ce calque permet de contrôler le taux d'humidité et d'évaporation du papier afin de simuler le plus précisément possible les peintures aquarelles

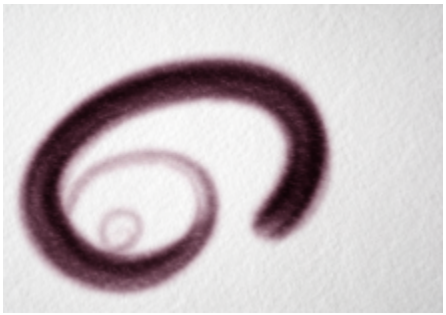
traditionnelles. La plupart des variantes de style **Aquarelle** interagissent avec la texture de la zone de travail. Vous pouvez utiliser des variantes de style **Aquarelle** pour appliquer un effet d'aquarelle à une photographie en déplaçant la zone de travail sur le calque Aquarelle. Pour plus d'informations, consultez les sections « Options Aquarelle » à la page 441 et « Aquarelle » à la page 481..

Pour plus d'informations sur d'autres variantes de style Aquarelle, voir la rubrique « Aquarelle réaliste » à la page 365.

Pour peindre directement dans la zone de travail, utilisez une variante de style **Aquarelle numérique**.



Baveux blanchissant



Chameau diffus



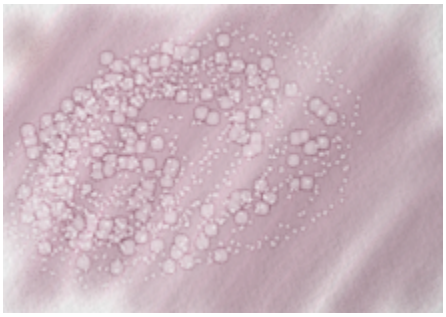
Chameau sec



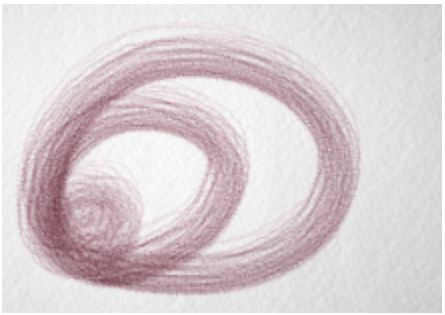
Gomme diffuse



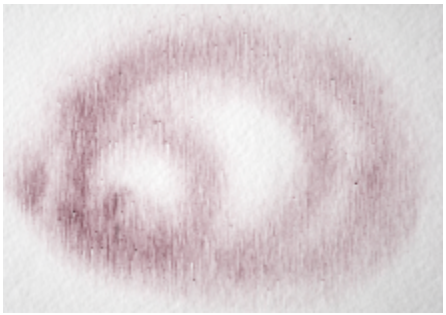
Sécher à la gomme



Gomme sel



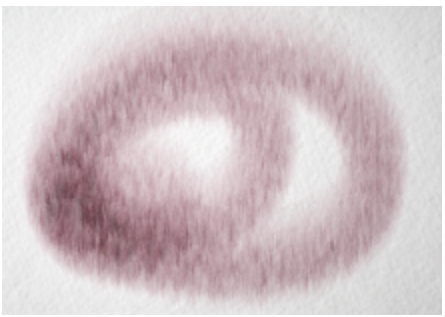
Soies lavis texturé



Aérographe baveux



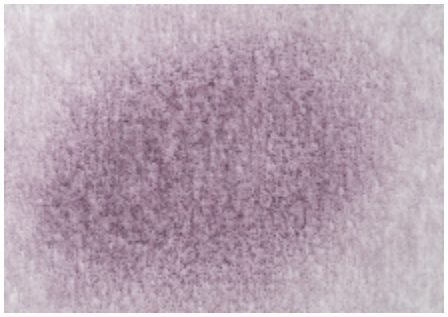
Plat lavis texturé







Soies baveuses diffuses



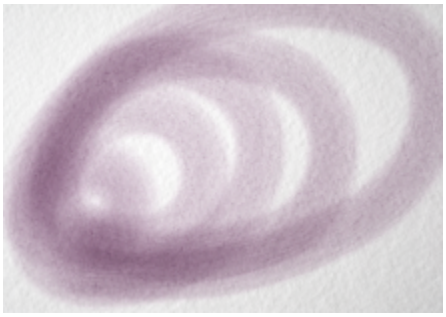
Lavis - Taches

Pinceau plat doux

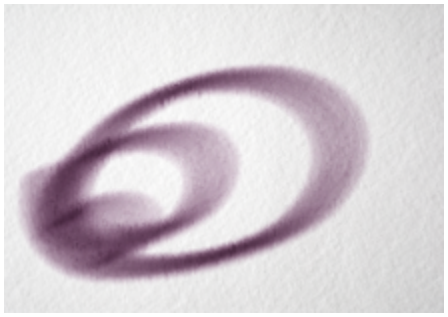


Éponge texturée

Révélateur papier - Taches baveuses



Rond glacis dilué



Plat lavis mouillé



Agent de mouillage



Découverte des catégories de pinceau de la bibliothèque Pinceaux médias naturels

Les styles Corel Painter sont classés dans des bibliothèques de styles, puis dans les diverses catégories de ces bibliothèques. Ce chapitre décrit les différentes catégories incluses dans la bibliothèque **Pinceaux médias naturels** en donnant des exemples de traits. La bibliothèque **Pinceaux médias naturels** aide les artistes à passer de l'art traditionnel à l'art numérique. Elle leur donne accès à des styles qui reproduisent des supports traditionnels, tels que des rayons et des pastels ou encore des peintures à l'huile et acryliques, et bien plus encore. Si vous avez eu la chance de les utiliser dans la réalité, vous retrouvez probablement leur équivalent numérique dans la bibliothèque **Pinceaux Support naturel**.

Pour accéder à la bibliothèque Pinceaux Support naturel, dans le Sélecteur de pinceaux, choisissez **Pinceaux Support naturel** dans la zone de liste **Bibliothèque de pinceaux**.

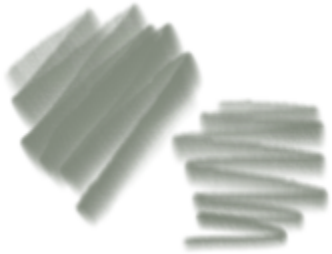
Pour choisir une catégorie et une variante de style, cliquez sur une catégorie de style dans le Sélecteur de pinceaux, puis sur une variante de style.

Liste des catégories de styles

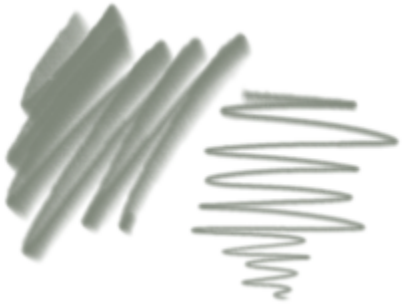
- « SUPPORT DUR - Crayons » (page 382)
- « SUPPORT DUR - Fusain » (page 382)
- « SUPPORT DUR - Conté » (page 382)
- « SUPPORT DUR - Pastels » (page 383)
- « ENCRE - Plumes » (page 383)
- « ENCRE - Marqueurs » (page 383)
- « PEINTURE - Huiles » (page 384)
- « PEINTURE - Acryliques » (page 384)
- « PEINTURE - Glacis » (page 385)
- « AFFINAGE - Mélangeurs » (page 385)
- « AFFINAGE - Gommes » (page 385)
- « PEINTURE - Aérographes » (page 386)
- « PEINTURE - Aquarelle » (page 386)

SUPPORT DUR - Crayons

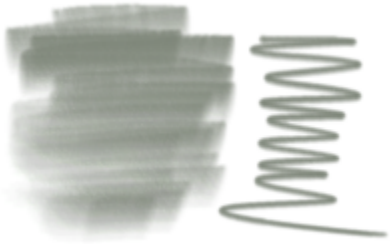
Vous disposez d'une palette complète de crayons à papier dans toute une gamme de duretés différentes, idéale pour réaliser de simple croquis de départ ou des dessins plus détaillés. Le crayon 2B se décline également en plusieurs duretés, ce qui offre de nombreuses possibilités expressives supplémentaires.



6B doux



5B doux



4B doux

SUPPORT DUR - Fusain

Capturez la beauté épurée du dessin au fusain, qui nécessite un seul ou au plus une poignée de fusains et le papier de votre choix.



Vigne douce



Crayon arrondi



Crayon aiguisé

SUPPORT DUR - Conté

Les crayons Conté sont disponibles sous plusieurs formes.







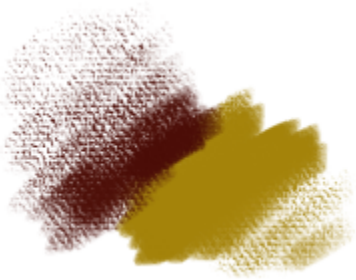
Arrondi Carré Bâtonnet

SUPPORT DUR - Pastels

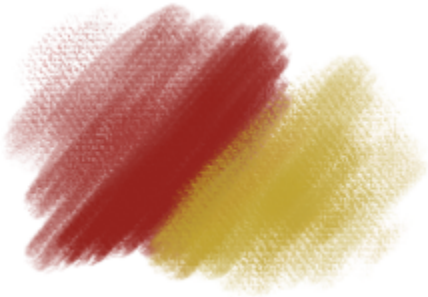
Gamme standard de types de pastel communément utilisés, y compris des crayons durs, mous et des huiles, qui permettent pour la plupart d'obtenir une texture granuleuse. Ces pastels conviennent au dessin par couche et peuvent être utilisés pour créer un effet de taches ou être mélangés lorsqu'ils sont employés conjointement à des outils de la catégorie des mélangeurs.



Dur



Moyen



Grossier moyen

ENCRE - Plumes

Ensemble de plumes noires techniques, idéales pour l'illustration, le dessin au trait et le lettrage dans une grande variété de tailles d'embout courantes.



Ultra-fin



Fin



Tubulaire

ENCRE - Marqueurs

Ensemble de marqueurs associés à différentes tailles et types d'embout.



Burin



Fin



Plat

PEINTURE - Huiles

Vous pouvez pratiquement sentir ces huiles, qui sont fournies dans un grand choix d'épaisseurs de peinture. Vous disposez également d'une série d'outils que vous pouvez utiliser pour appliquer de la peinture, y compris différentes formes de pinceau et un jeu de couteaux. Cette catégorie est basée sur la technologie Peinture épaisse.



Pinceau d'angle



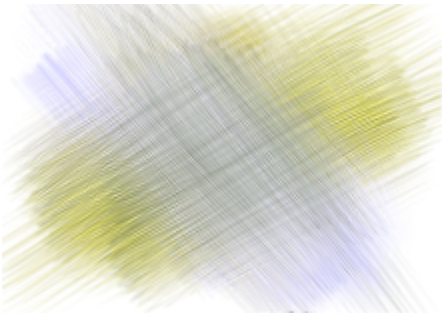
Pinceau fin



Pinceau éventail

PEINTURE - Acryliques

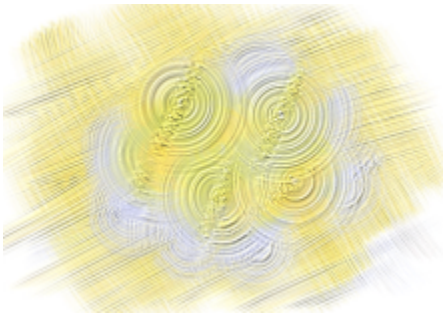
Pour plus de possibilités d'expression, cette catégorie combine une gamme de pinceaux et de couteaux que vous pouvez utiliser pour des applications sur un corps acrylique lourd.



Pinceau d'angle



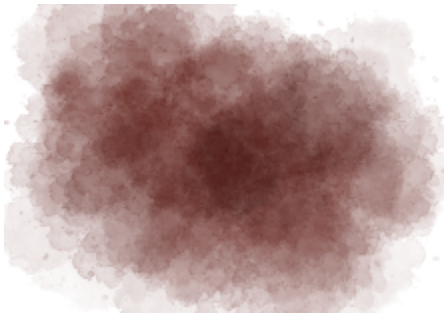
Pinceau fin



Pinceau éventail

PEINTURE - Glacis

Jeu simple de pinceaux associé à une éponge permettant d'appliquer un magnifique glacis translucide au séchage rapide, qui n'interfère pas ni ne se mélange avec les calques colorés sous-jacents.



Éponge



Pinceau éventail



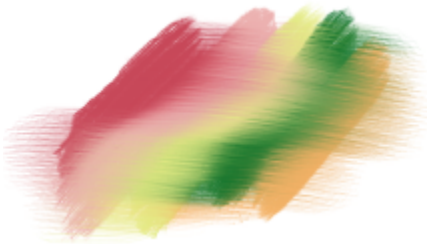
Pinceau fin

AFFINAGE - Mélangeurs

Ensemble d'outils de mélange les plus courants, humides et secs, conçus pour être utilisés sur une grande variété de supports de la bibliothèque Pinceaux médias naturels.



Tortillon plat



Brosse sèche



Humide

AFFINAGE - Gommes

Gommes à bord doux ou dur permettant d'effacer ou d'affiner les traits existants.







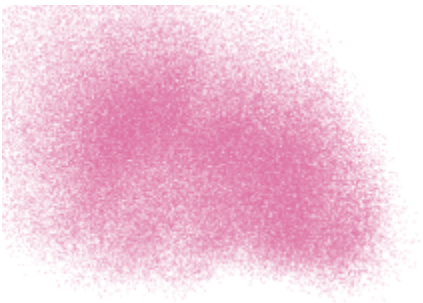
Pétri

Dur fin

Doux fin

PEINTURE - Aérographes

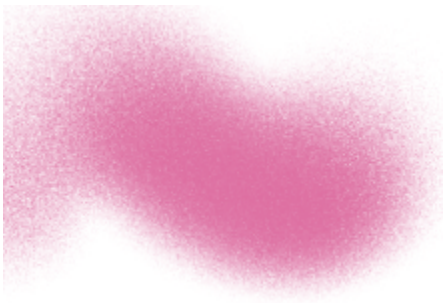
Sélection de pointes d'aérographes vous permettant d'appliquer facilement des couches de couleur avec des bords adoucis.



Grossier



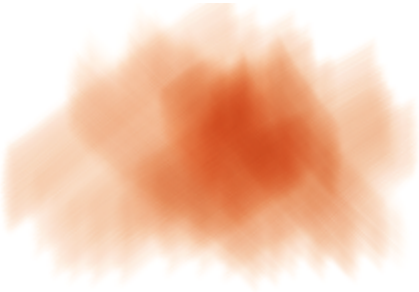
Basique



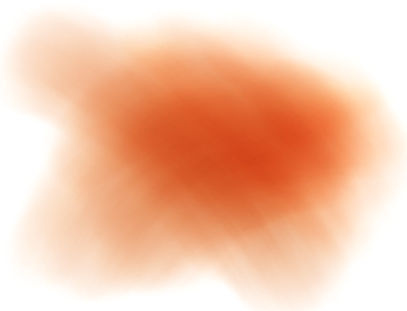
Large

PEINTURE - Aquarelle

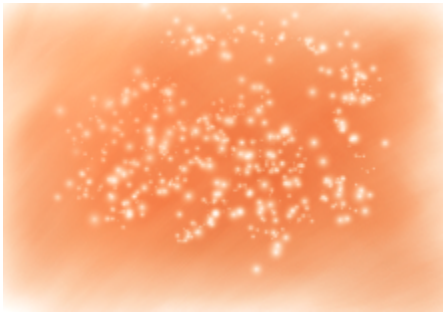
L'aspect et l'expérience de la peinture aquarelle traditionnelle, avec plusieurs méthodes d'application et de manipulation de la peinture, ainsi que le contrôle du niveau d'humidité et de dilution de la peinture. La peinture recouvre la toile en temps réel.



Plat sec



Rond sec



Effet de sel



Réglage des styles avec les options de style

Tel un magasin d'arts graphiques bien approvisionné, Corel Painter met à votre disposition de nombreux styles différents et d'autres outils de dessin, aux caractéristiques modifiables. Ce chapitre décrit les procédures de personnalisation et d'enregistrement des nombreux paramètres pour les types de style.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Découverte des options de style » (page 388)
- « Paramètres Expression » (page 389)
- « Expression audio » (page 390)
- « Aperçu des traits et des formes de pinceau » (page 392)
- « Calibrage de variantes de style » (page 393)
- « Options de la zone Général » (page 394)
- « Options de la zone Général : Types de formes » (page394)
- « Options de la zone Général : Types de trait » (page399)
- « Options de la zone Général : Méthodes et sous-catégories » (page400)
- « Options de la zone Général : Source » (page404)
- « Contrôles des performances » (page 404)
- « Réglage de l'opacité » (page 405)
- « Options de grain » (page 407)
- « Options des attributs de trait » (page 410)
- « Options Taille » (page 412)
- « Options de la zone Angle » (page 414)
- « Options de la zone Pas » (page 418)
- « Modification des profils de la forme » (page 419)
- « Options de tremblement » (page 421)
- « Options de la zone Aquarelle réaliste » (page 423)
- « Options Huile grasse » (page 427)
- « Options de la zone Circulaire calculée » (page 431)
- « Options de support dur » (page 431)
- « Options de la zone Soies » (page 432)
- « Options Soies réalistes » (page 432)
- « Options de la zone Soies statiques » (page 433)
- « options de la zone Aérographe » (page 435)
- « Options Huiles de l'artiste » (page 438)

- « Options de la zone Empâtement » (page 440)
- « Options de la zone Aquarelle numérique » (page 441)
- « Options Aquarelle » (page 441)
- « Options de style Encre liquide » (page 445)
- « Options des attributs de trait » (page 450)
- « Options de dégradés » (page 451)
- « Options de la zone Souris » (page 454)
- « Options de la zone Lissage » (page 455)
- « Options de la zone Jet d'images » (page 456)
- « Options de la zone Griffe » (page 456)
- « Options Multiple » (page 459)
- « Duplicateurs et commandes » (page 201)
- « Options Variation de couleur » (page 459)
- « Options Interactions de couleur » (page 461)
- « Options de taches dynamiques » (page 463)
- « Options de pochoir de forme » (page 465)
- « Options de glacis » (page 470)

Découverte des options de style

Les variantes de style prêtes à l'emploi mises à disposition dans l'impressionnante bibliothèque de styles de Corel Painter vous permettent d'appliquer une matière dans la zone de travail. Elles peuvent également être modifiées pour répondre à un besoin particulier. Les options de style se divisent en plusieurs panneaux de commandes de styles qui vous permettent de configurer une variante de style tout en travaillant ou de modifier une variante existante pour en créer une nouvelle.

Corel Painter comprend également un panneau de commandes de styles avancées qui génère un regroupement de panneaux de commande de forme pertinents pour le style actuellement sélectionné. Le panneau **Édition** permet de basculer facilement entre les commandes de modification qui affectent la forme du pinceau et les commandes de modification qui affectent le support du pinceau.

Utilisez les options de style pour ajuster les styles Corel Painter de différentes manières. Il est par exemple possible de modifier leur taille, leur forme, leur angle, leur débit et d'autres paramètres. En fait, les variantes de style par défaut de Corel Painter sont conçues selon différents réglages du même ensemble d'options de style. Ces réglages permettent de reproduire l'effet d'une vraie peinture ou d'un véritable outil de dessin.

Les modifications apportées aux variantes de style, notamment les commandes de base comme **Taille** et **Opacité**, sont conservées jusqu'à ce que vous restauriez la variante originale. Vous pouvez également enregistrer des styles personnalisés comme variantes par défaut, nouvelles variantes ou aspects. Pour plus d'informations, consultez les sections « Enregistrer et supprimer des variantes de style » à la page 322 et « Enregistrement d'un aspect » à la page 328..

Modification des variantes de style

Lorsque vous modifiez une variante de style à l'aide des options de style, les informations relatives à la variante de style modifiée sont stockées dans les fichiers XML, NIB, STK, et dans certains cas, dans les fichiers JPEG qui se trouvent dans le dossier Utilisateurs du système d'exploitation :

Utilisateurs\(nom d'utilisateur)\AppData\Roaming\Corel\Painter 2020\Default\Brushes\dossier Painter Brushes (Windows)

Quand vous lancez Corel Painter, l'application attribue les paramètres modifiés à la variante de style, au lieu des paramètres par défaut. Cependant, les paramètres par défaut ne sont pas perdus et sont stockés dans le dossier de l'application. Si vous décidez de réinitialiser les paramètres par défaut d'une variante de style, les fichiers de la variante de style modifiée sont automatiquement supprimés du dossier Utilisateurs.

Pour ouvrir un panneau de commandes de styles

- Sélectionnez **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux**, puis choisissez un panneau de commandes de pinceaux dans la liste.

Pour ouvrir tous les panneaux de commandes de styles généraux à la fois

- Sélectionnez **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Général**.



Vous pouvez également ouvrir tous les panneaux de commandes de styles à la fois en appuyant sur les touches **Commande** + **B** (macOS) ou **Ctrl** + **B** (Windows). Pour fermer tous les panneaux de commandes de styles à la fois, le panneau de commandes de styles **Général** doit être associé aux autres panneaux de commandes de styles.

Pour utiliser le panneau de commandes de styles avancées

1. Après avoir sélectionné une variante de style, cliquez sur le bouton **Options de style avancées** dans la barre de propriétés.
2. Dans le panneau **Édition**, cliquez sur le bouton **Forme** ou sur le bouton **Support**, puis réglez les commandes dans l'un des panneaux.

Pour fermer un panneau de commandes de styles

- Cliquez sur le bouton **Fermer** dans la barre de titre du panneau de commandes de styles.

Paramètres Expression

Corel Painter permet de contrôler l'effet du style sur le trait en fonction de certains facteurs en temps réels. Par exemple, de nombreux styles font varier le paramètre Opacité ou le paramètre Taille en fonction de la pression exercée sur le stylet. Ce comportement correspond à leurs paramètres par défaut. Vous pouvez utiliser les paramètres **Expression** 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 : **Opacité**, **Grain**, **Taille**, **Angle**, **Aérographe** (**Détails** et **Débit**), **Peinture épaisse**, **Empâtement, Encre liquide, Tremblement du trait, Dégradé** (**Saturation** et **Débordement**), **Interactions de couleur** et **Particules**. En outre, pour certaines des options de styles qui utilisent le paramètre **Expression**, vous pouvez ajuster le paramètre **Min** afin de spécifier les écarts de variation que vous souhaitez voir appliqués par l'expression. Le paramètre **Min** représente un pourcentage du paramètre spécifique, comme **Opacité**, et il doit être associé à une expression pour avoir un effet. Par exemple, si vous sélectionnez l'expression **Pression** du panneau **Opacité**, définissez le curseur **Opacité** sur 50 %, puis définissez le curseur **Opacité min.** sur 20 %, plus vous exercez de pression sur le stylet, plus le trait du style sera opaque.

L'option **Direction** permet de régler la valeur de l'angle de l'expression Direction. Lorsque vous choisissez l'expression **Direction**, vous définissez l'angle à partir duquel un trait s'élargit ou se rétrécit. Cette fonction est particulièrement pratique pour obtenir des effets de calligraphie.

Certaines commandes de styles comme **Taille**, **Opacité**, **Angle**, **Tremblement du trait**, **Interactions de couleur** et **Var. couleur** peuvent aussi être associées à une entrée audio. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Expression audio » à la page 390.

Pour choisir un paramètre Expression

1. Ouvrez l'un des panneaux de commandes de styles suivants : **Opacité**, **Grain**, **Taille**, **Angle**, **Aérographe** (**Détails** et **Débit**), **Empâtement, Encre liquide, Tremblement du trait, Dégradé** (**Saturation** et **Débordement**), **Interactions de couleur** ou aux panneaux Particules ou Peinture épaisse.
2. Suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau suivant.

Action	Procédure
Désactiver le paramètre Expression	Sélectionnez **Aucune** dans la zone de liste **Expression**.

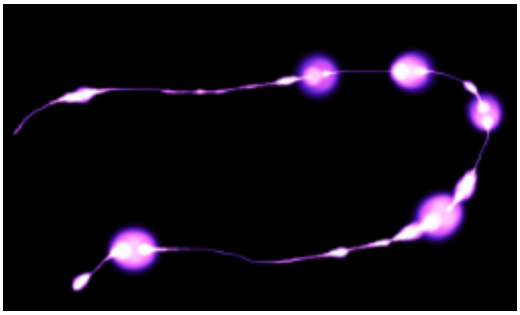
Action	Procédure
Régler le trait en fonction de la vitesse du tracé	Sélectionnez **Vitesse** dans la zone de liste **Expression**. Un geste rapide diminue la valeur de la caractéristique et inversement.
Régler le trait sélectionné en fonction de la direction du tracé	Sélectionnez **Direction** dans la zone de liste **Expression**, puis déplacez le curseur **Direction**.
Régler le trait en fonction de la pression exercée sur le stylet	Sélectionnez **Pression** dans la zone de liste **Expression**. Une pression plus forte renforce la valeur de cette caractéristique.
Régler le trait en fonction du réglage de la molette d'un stylet aérographe, en particulier le stylet aérographe Intuos	Sélectionnez **Molette** dans la zone de liste **Expression**. La valeur est maximale lorsque la molette est poussée vers l'avant et minimale lorsqu'elle se retrouve à l'arrière.
Régler le trait en fonction de l'angle du stylet par rapport à la tablette	Sélectionnez **Inclinaison** dans la zone de liste **Expression**. Par exemple, lorsque le stylet est perpendiculaire à la tablette, l'inclinaison est égale à zéro.
Régler le trait en fonction de l'orientation du stylet	Sélectionnez **Orientation** dans la zone de liste **Expression**.
Régler le trait à mesure que vous tournez un stylet à bout plat Intuos Art Pen permettant une rotation de 360 degrés	Sélectionnez **Rotation** dans la zone de liste **Expression**.
Régler le trait en fonction de la luminance de la source	Sélectionnez **Source** dans la zone de liste **Expression**. Une luminance élevée (proche du blanc) augmente la valeur de cette caractéristique et donne un trait plus large.
Régler le trait de manière aléatoire	Sélectionnez **Aléatoire** dans la zone de liste **Expression**.
Inverser l'effet d'un paramètre **Expression**	Cliquez sur le bouton **Inverser** .



Certains modèles de stylets n'affichent pas d'informations sur l'inclinaison ou l'orientation.

Expression audio

La fonction **Expression audio** vous permet d'utiliser le son provenant du microphone de votre ordinateur (ou d'une source audio interne) pour modifier l'apparence des traits. Par exemple, l'aspect de vos traits peut changer en résonance avec la musique diffusée. L'Expression audio vous aide également à capturer les sons ambiants et l'atmosphère du lieu pendant que vous travaillez sur un projet.



L'épaisseur (taille) du trait change en fonction du signal audio.

L'Expression audio permet également d'associer une source d'entrée audio aux commandes de l'un des panneaux de style suivants : **Taille**, **Opacité**, **Angle**, **Tremblement du trait**, **Interactions de couleur**, **Var. couleur**, **Taches dynamiques, Grain, Aérographe, Encre liquide, Particules - Communes, Particules de flux, Particules de gravité** et **Particules à ressort**. Vous pouvez lier un ou plusieurs attributs de style à la source audio. Par exemple, si vous liez la source audio à la taille du pinceau, l'angle et la variation de couleur, l'épaisseur, l'angle et la couleur des traits changeront en résonance avec le son.



À gauche : un signal audio régulier ne change pas l'opacité du trait. À droite : l'opacité change en résonance avec le signal audio.

Vous pouvez par ailleurs ajuster la force du signal audio, donc contrôler son impact sur le trait. Si vous reliez par exemple la taille du pinceau à un faible niveau sonore, augmenter la puissance produira des traits plus épais. À l'inverse, si le son est fort, réduire la puissance affinera le trait. Il est en outre possible de définir la gamme d'expression audio pour obtenir un éventail plus large de variations de trait (par exemple, d'une largeur de trait minimale à une largeur maximale) indépendamment de la force du son (fort, faible ou variable).

Il est possible de combiner l'Expression audio et d'autres expressions pour contrôler les attributs de style. Par exemple, vous pouvez appliquer simultanément une pression et une expression audio pour contrôler les variations de la taille du trait. Pour plus d'informations sur les expressions, voir la rubrique « Paramètres Expression » à la page 389.

Pour obtenir une liste d'exemples de styles utilisant l'Expression audio, consultez la rubrique « Expression audio » à la page 336.

Pour relier des attributs et des effets à une source audio

1. Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Audio** ▸ **Panneau Paramètres audio**.
2. Cochez la case **Activer l'entrée audio**.
3. Choisissez une source audio dans la zone de liste **Entrée**.
4. Choisissez **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de styles** ▸ **Supports de pinceau** ou **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de styles** ▸ **Forme de pinceau**, et choisissez l'un des panneaux suivants : **Taille, Opacité, Angle, Tremblement du trait, Var. couleur, Interactions de couleur, Taches dynamiques, Grain, Aérographe, Encre liquide, Particules - Communes, Particules de flux, Particules de gravité et Particules à ressort**.
5. Cliquez sur le bouton **Expression audio** .

(macOS) Le niveau sonore du **Pilote audio interne (Corel Painter)** étant désactivé, l'intensité de l'expression audio ne change pas. Pour régler le niveau sonore, accédez à l'application à l'origine du son.

Vous pouvez aussi activer l'entrée audio en sélectionnant **Fenêtre** ▸ **Audio** ▸ **Activer l'entrée audio**.

Pour sélectionner une source audio, vous pouvez également cliquer sur **Fenêtre** ▸ **Audio** ▸ **Entrée**, puis choisir une source audio.

Pour choisir des paramètres d'expression audio

1. Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Audio** ▸ **Panneau Paramètres audio**.
2. Suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau suivant.

Action	Procédure
Régler la puissance d'un signal audio	Déplacez le curseur **Force**. Tout en surveillant l'indicateur de niveau d'entrée situé sous la zone de liste **Entrée**, réglez le curseur **Force** en fonction du son. La couleur rouge indique que la puissance maximale est atteinte.
Définir la gamme d'expression audio	Déplacez le curseur **Gamme**. Tout en surveillant l'indicateur de niveau d'entrée situé sous la zone de liste **Entrée**, réglez le curseur **Gamme** en fonction du son. La couleur rouge indique que la plage maximale est atteinte. Utilisez des valeurs faibles pour un son faible, des valeurs moyennes pour un son variable et des valeurs élevées pour un son fort.

Aperçu des traits et des formes de pinceau

Les panneaux **Aperçu de traits** et **Aperçu de la pointe** comprennent des fenêtres d'aperçu qui illustrent la manière dont les modifications apportées aux options de style affectent l'apparence des traits et des formes de styles de la variante actuellement sélectionnée. Les deux panneaux d'aperçu affichent les modifications en temps réel. En outre, le panneau **Aperçu de trait** reflète la manière dont les traits se fondent avec les couleurs et les textures. Par exemple, si vous modifiez la taille du style (panneau **Taille**) ou le type de forme (panneau **Général**), vous pouvez prévisualiser l'impact des modifications sur la forme et sur le trait.

La fenêtre **Aperçu de la pointe** vous permet de sélectionner différents modes d'aperçu pour révéler différents aspects des formes de styles.



La fenêtre Aperçu de la pointe vous permet de basculer entre les aperçus Taille et forme, Support dur et Pointe de style.

Dans l'aperçu **Taille et forme**, des cercles concentriques représentent les tailles maximales et minimales d'un style. 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 l'écart de variation de l'épaisseur du trait.

L'aperçu du **Support dur**, vous permet de prévisualiser l'aspect d'un **Support dur**, par exemple, une variante **Crayon**, sous différents angles. Cette fonctionnalité est utile lorsque vous modifiez les paramètres dans le panneau des commandes de styles **Support dur**. La forme s'affiche dans la fenêtre **Aperçu de la pointe** dans l'angle correspondant.

Dans la fenêtre **Aperçu de la pointe**, les ombres montrent la variation de densité du profil d'embout, 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 fenêtre **Aperçu de la pointe** n'est pas disponible pour le **Jet d'images** ou les types de forme calculées.

Pour prévisualiser les traits

- Sélectionnez **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Aperçu de trait**.

Pour prévisualiser les formes de styles

1. Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Aperçu de la pointe**.
2. Dans le panneau **Profil de la forme**, cliquez sur l'un des boutons suivants :
   - **Aperçu de la taille et de la forme** 
   - **Aperçu du support dur** 
   - **Aperçu de la pointe de style** 



La fenêtre **Aperçu de la pointe** prend uniquement en charge les aperçus de styles en fonction de la forme.



Vous pouvez basculer entre les différents modes d'aperçu en cliquant dans la fenêtre d'aperçu.

Calibrage de variantes de style

Lorsque vous dessinez avec un outil de dessin traditionnel, la pression exercée détermine la densité et la largeur des traits. Le stylet sensible à la pression Corel Painter offre le même type de contrôle. Chaque artiste se distingue par la force et la pression qu'il applique à ses traits. Par conséquent, vous pouvez calibrer les variantes de style individuelles de manière à les adapter à la force de votre main.

Pour régler le calibrage du style, le moyen le plus simple consiste à appliquer à la zone d'essai un trait ordinaire, ondulé par exemple. C'est à partir de ce trait que Corel Painter calcule les paramètres relatifs à la pression et à la vitesse de la variante de style.

Par exemple, vous pouvez définir moins de pression lorsque vous ébauchez avec une variante de style de crayon, mais définir plus de pression lorsque vous utilisez une variante de style de peinture à l'huile. Corel Painter enregistre les paramètres de commandes **Calibrage du style** avec la variante de style, ainsi, quelle que soit la sensibilité que vous définissez, elle sera sélectionnée par défaut la prochaine fois que vous sélectionnerez cette variante de style. Si vous précisez la valeur du **calibrage du style** pour une variante, en plus de la valeur générale des préférences **Sensibilité à la pression et à la vitesse**, les paramètres **Calibrage du style** remplacent les préférences **Sensibilité à la pression et à la vitesse**. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Sensibilité à la pression et à la vitesse, et calibrage » à la page 152.

L'utilisation de la zone d'essai pour régler le calibrage du style permet à Corel Painter de calculer les paramètres de pression et de vitesse qui vous conviennent. Vous pouvez toutefois régler manuellement ces paramètres. Par exemple, vous pouvez régler la pression du trait de façon à obtenir une gamme complète de pressions (curseur **Pression maxi**) avec une touche plus légère ou plus forte (curseur **Effet pression**). Il vous est également possible de régler la vitesse du trait de façon à obtenir une gamme complète de vitesses (curseur **Vitesse maxi**) avec un trait plus lent ou plus rapide (curseur **Effet vitesse**).

Pour être sûr que l'option de style prenne bien en compte ces paramètres, réglez le paramètre **Expression** sur **Pression** ou **Vitesse**. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Paramètres Expression » à la page 389.

Pour calibrer une variante de style

1. Après avoir choisi une variante de pinceau, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Calibrage du pinceau**.

2 Cochez la case **Activer le calibrage du style**.

3 Cliquez sur le bouton **Définir les paramètres de calibrage du style** .

Le témoin de style s'affiche.

4 Dessinez un trait normal dans la **Zone d'essai**.

Utilisez une pression et une vitesse qui vous conviennent pour dessiner ou peindre. Cette action permet au Témoin de style de déduire les paramètres relatifs à la vitesse et à la pression pour un style donné.

Pour ajuster manuellement les réglages, Suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau ci-contre.

Action	Procédure
Obtenir une gamme complète de pressions selon l'intensité du toucher	Réglez les curseurs **Pression maxi.** et **Effet pression**.
Obtenir une gamme complète de vitesses selon la rapidité du mouvement	Réglez les curseurs **Vitesse maxi.** et **Effet vitesse**.

Options de la zone Général

Corel Painter permet d'ajuster les propriétés de style et les types de forme selon vos besoins. Vous pouvez également définir la manière dont les traits interagissent avec la couleur déjà présente dans l'image.

Pour en savoir plus sur les options du panneau **Général**, consultez les rubriques suivantes :

- « Options de la zone Général : Types de formes » (page394)
- « Options de la zone Général : Types de trait » (page399)
- « Options de la zone Général : Méthodes et sous-catégories » (page400)
- « Options de la zone Général : Source » (page404)

Options de la zone Général : Types de formes

Lorsque vous choisissez un type de forme, vous choisissez une méthode d'application de matière dans la zone de travail. Corel Painter utilise des types de forme calculés au fil du tracé.

Dans les versions précédentes de Corel Painter, la matière est appliquée par touches successives pour former un trait. Avec un espacement faible, les traits semblent lisses et continus. Si vous effectuez 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 forme **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 des points de couleur dans le trait, tout simplement parce qu'ils n'existent pas. Les types de forme **Calculés** sont riches en possibilités que n'offrait pas l'application de matière par touches.



La variante Grattoir de la catégorie de style Plumes et crayons 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 forme à base de touches ou à base de formes calculées :

Types de forme à base de touches	Description
Circulaire	Ces formes sont définies par les curseurs des panneaux de commandes de styles **Taille** et **Angle**.
Circulaire calculée	Ces formes sont définies par les curseurs du panneau de commandes de styles **Circulaire calculée**. Ce type de forme vous permet de personnaliser le profil de la pointe de style. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Options de la zone Circulaire calculée » à la page 431.
Pixel unique	Ces formes se composent d'un seul pixel dont vous ne pouvez pas modifier la taille. Vous n'utilisez ce type de style qu'en cas de fort grossissement pour effectuer des modifications au niveau des pixels.
Soies statiques	Ces formes sont définies par les curseurs du panneau de commandes de styles **Taille**. Lorsque vous sélectionnez le type de forme **Soies statiques**, la grille d'aperçu affiche un profil hérissé.
Capturé	Il s'agit de formes que vous créez et capturez. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Création de formes de styles » à la page 329.
Effacer tout	Ces formes vous permettent d'effacer des parties d'images.



Une forme capturée vous permet de créer des formes et des dessins pour ensuite les utiliser.

Type de formes calculées	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, reportez-vous à la section « Réglage des variations de couleur » à la page 269. Le curseur **Détails** du panneau **Soies** 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 sur les options de **Taille**, voir la rubrique « Options Taille » à la page 412.
Plat	Crée des pinceaux plats, similaires à ceux que l'on utilise pour peindre des maisons ou 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** du panneau **Soies** sépare les soies.
Couteau de la palette	Crée des styles opposés à ceux obtenus avec les formes **plates**. Avec un débit peu élevé, ces styles peuvent racler, pousser, prélever ou étaler rapidement les couleurs. Les formes **Couteau** sont toujours parallèles à l'axe du stylet. Le paramètre **Détails** du panneau **Soies** sépare les soies.
Soies	Crée des styles pouvant utiliser les options des aérographes. Ces styles sont sensibles à l'inclinaison et permettent donc de différencier les soies opposées à l'inclinaison. Vous pouvez séparer les soies en réglant le curseur **Détails** du panneau **Soies**.

Type de formes calculées	Description
Aérographe	Crée des styles qui fonctionnent comme des aérographes. L'orientation (le sens) et l'angle (l'inclinaison) jouent sur l'excentricité de la section conique obtenue. Le curseur **Détails** du panneau **Aérographe** définit la taille de chaque gouttelette individuelle de matière. Si la valeur du curseur **Détails** est trop élevée, des défauts visuels peuvent se produire. Pour inverser le sens de la pulvérisation lorsque vous peignez, maintenez les touches **Option** + **Maj** (macOS) ou **Alt** + **Maj** (Windows) enfoncées après avoir vérifié que la case **Dépôt continu** est cochée dans le panneau **Pas**.
Aérographe pixel	Crée des styles qui fonctionnent comme des aérographes. Les styles qui utilisent les formes **Aérographe pixel** ne peuvent pas utiliser le curseur **Détails** pour régler la taille de chaque gouttelette de matière. Pour inverser le sens de la pulvérisation lorsque vous peignez, maintenez les touches **Option** + **Maj** (macOS) ou **Alt** + **Maj** (Windows) enfoncées après avoir vérifié que la case **Dépôt continu** est cochée dans le panneau **Pas**.
Aérographe ligne	Crée des styles qui fonctionnent comme des aérographes. Ces styles pulvérisent des lignes avec l'**Aérographe ligne** et non des gouttelettes de matière. Pour inverser le sens de la pulvérisation lorsque vous peignez, maintenez les touches **Option** + **Maj** (macOS) ou **Alt** + **Maj** (Windows) enfoncées après avoir vérifié que la case **Dépôt continu** est cochée dans le panneau **Pas**.
Projection	Crée des styles qui fonctionnent comme des aérographes. Les styles créés avec les formes **Projection** sont très proches des aérographes des versions précédentes, mais sont sensibles aux informations d'orientation et d'angle. Ils produisent des sections coniques. Pour inverser le sens de la pulvérisation lorsque vous peignez, maintenez les touches **Option** + **Maj** (macOS) ou **Alt** + **Maj** (Windows) enfoncées après avoir vérifié que la case **Dépôt continu** est cochée dans le panneau **Pas**.
Calculé	Crée des styles où la matière est appliquée en continu. Utilisez la zone de liste **Source** pour définir la matière appliquée dans les formes calculées. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Options de la zone Général : Source » à la page404.



Effets du curseur Détails sur un trait

Corel Painter inclut également d'autres types de forme que ceux à base de touches ou de formes calculées.

Autres types de forme

Encre liquide

Les formes **Encre liquide** créent des effets de peinture liquide simulant les matières à base d'encre traditionnelle. Vous pouvez donner du relief à un trait **Encre liquide** en utilisant des effets d'éclairage. Il existe cinq types de forme **Encre liquide** : **Chameau Encre liquide**, **Plat Encre liquide**, **Couteau Encre liquide**, **Soies Encre liquide** et **Aérographe Encre liquide**.

Formes **Aquarelle**

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 forme **Aquarelle** : **Chameau Aquarelle**, **Plat Aquarelle**, **Couteau Aquarelle**, **Soies Aquarelle** et **Aérographe Aquarelle**.

Formes **Huiles de l'artiste**

Les formes **Huiles de l'artiste** créent des styles qui fonctionnent comme de vrais pinceaux de peinture à l'huile d'excellente qualité. Il existe trois types de forme Huiles de l'artiste : **Huiles Poil de chameau de l'artiste**, **Huiles Plat de l'artiste** et **Huiles de l'artiste**.

Particules - Lignes fines

Avec ce type de forme, le pinceau émet des particules à partir d'un point central, tandis que les particules tracent à leur tour un motif linéaire (tracé) à mesure de leur déplacement dans la zone de travail. Ce type de forme inclut **Particules à attraction magnétique - Lignes fines**, **Particules de flux - Lignes fines** et **Particules à ressort - Lignes fines**.

Combinaison de particules avec Encre liquide ou Aquarelle

D'autres types de forme disponibles utilisent à la fois les formes **Particules** et **Encre liquide** ou **Aquarelle**. Cette combinaison de types de forme comprend les éléments suivants : **Particules à attraction magnétique - Encre liquide**, **Particules de flux - Encre liquide**, **Particules à ressort - Encre liquide**, **Particules à attraction magnétique - Aquarelle**, **Particules de flux - Aquarelle** et **Particules à ressort - Aquarelle**.

Combinaison de Taches dynamiques avec Particules, Soie ou Soies réalistes

Les types de forme Taches dynamiques produisent des traits aux lignes plus épaisses à partir de points de couleur distincts. Les taches du trait sont générées à mesure que vous peignez. Ces

Autres types de forme

types de forme comprennent **Particules à attraction magnétique - Taches dynamiques**, **Particules de flux - Taches dynamiques**, **Particules à ressort - Taches dynamiques** et **Soie - Taches dynamiques**.

Pour sélectionner un type de forme

1 Sélectionnez **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Général**.

2 Sélectionnez un type de forme dans la zone de liste **Type de forme**.

Options de la zone Général : Types de trait

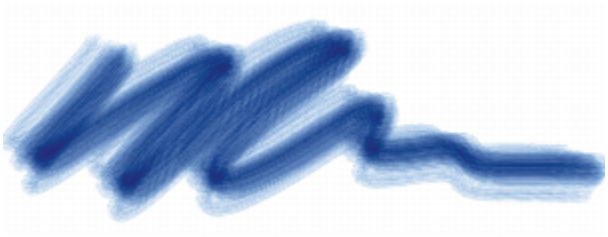
Le **type de trait** détermine la manière dont un trait applique la matière. Corel Painter Les styles utilisent les types de trait suivants.

- Le type de trait **simple** dessine un tracé de forme rigoureusement fidèle au geste que vous effectuez.
  - Vous pouvez utiliser **Soies statiques**, **Capturé**, ou l'un des types calculés d'aspect hérissé (comme **Chameau**) avec le type de trait **simple** pour créer un effet strié.



Le type de trait simple correspond au tracé d'une seule forme.

- Le type **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 **Trait multiple** peut produire un résultat différent à chaque fois que vous l'utilisez. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Options Multiple » à la page 459.
  - Augmentez la valeur de l'option **Tremblement du trait** dans le panneau **Tremblement du trait** pour étaler les traits.
  - L'augmentation du nombre de soies permet d'accroître la densité du trait. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Options Multiple » à la page 459.
  - Les types de **trait multiple** sont calculés avant l'application. Le processus de calcul peut donc retarder leur apparition sur la zone de travail. C'est la raison pour laquelle ces types de style sont mieux réussis quand ils sont courts et contrôlés.



Le type de trait multiple dessine un jeu de tracés aléatoires.

- Le type de trait **Griffe** dessine un jeu de tracés réguliers. Les différents tracés composant le trait sont parallèles. Pour définir d'autres aspects du trait utilisez les options disponibles dans le panneau de commandes de styles **Griffe**.
  - Chaque soie d'un style **Griffe** peut être de couleur différente. Augmentez la valeur de variation de couleur dans Corel Painter pour obtenir des soies de couleurs différentes.



Un trait Griffe se compose de plusieurs tracés réguliers

- Le type de trait **Jet** s'applique uniquement au **Jet d'images**. Il s'agit d'un trait simple qui utilise le fichier de jets actif. Pour plus d'informations sur le **jet d'images** et sur les fichiers de jet, voir la rubrique « Jet d'images » à la page 537.



Le type de trait Jet utilise le fichier de jet actif comme matière.

- Le type de trait **Glacis** dessine un tracé en augmentant progressivement l'opacité du début jusqu'à la fin du trait. La peinture déposée par chacune des touches est temporairement ajoutée sur un calque invisible, lui-même ensuite déposé sur la zone de travail.



Avec le type de trait Glacis, l'opacité croît progressivement le long du trait, du minimum au maximum.

Pour choisir un type de trait

1. Sélectionnez **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Général**.
2. Sélectionnez un type de trait dans la zone de liste **Type de trait**.

   Si un type de trait n'est pas disponible (grisé), cela signifie qu'il n'est pas pris en charge par la variante de style et le type de forme actuellement sélectionnés.

Options de la zone Général : 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 des attributs de l'aspect du 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 de type 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, les traits à recouvrement **Fort, texturé** produit des traits semi-lissés qui réagissent au grain du papier et masquent les pixels sous-jacents. Le recouvrement **Fort, texturé** est la méthode par défaut pour la **craie** et le **fusain**.



Le trait supérieur utilise la méthode Texturée, dure. Le trait inférieur utilise la méthode Légère, variable.

Corel Painter inclut les méthodes suivantes :

- « Accumulation » (page 401)
- « Recouvrement » (page 401)
- « Gomme » (page 402)
- « Délavage » (page 402)
- « Duplication » (page 403)
- « Aquarelle numérique » (page 403)
- « Marqueur » (page 403)
- « Sélection » (page 403)
- « Aquarelle » (page 403)
- « Extensions » (page 403)

Accumulation

Les méthodes **Accumulation** vous permettent de générer des traits qui progressent vers le noir à mesure que vous les superposez. Les feutres sont un vrai exemple d'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 restera foncé. Les **crayons à la cire** et les **feutres** sont des styles à accumulation.



Exemple de la méthode Accumulation

Recouvrement

Les méthodes **Recouvrement** produisent des traits qui masquent les 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** utilisent la méthode de **recouvrement**.



Exemple de la méthode Recouvrement

Gomme

Les méthodes **Gomme** effacent, éclaircissent, foncent ou maculent les couleurs sous-jacentes.



Exemple de la méthode Gomme

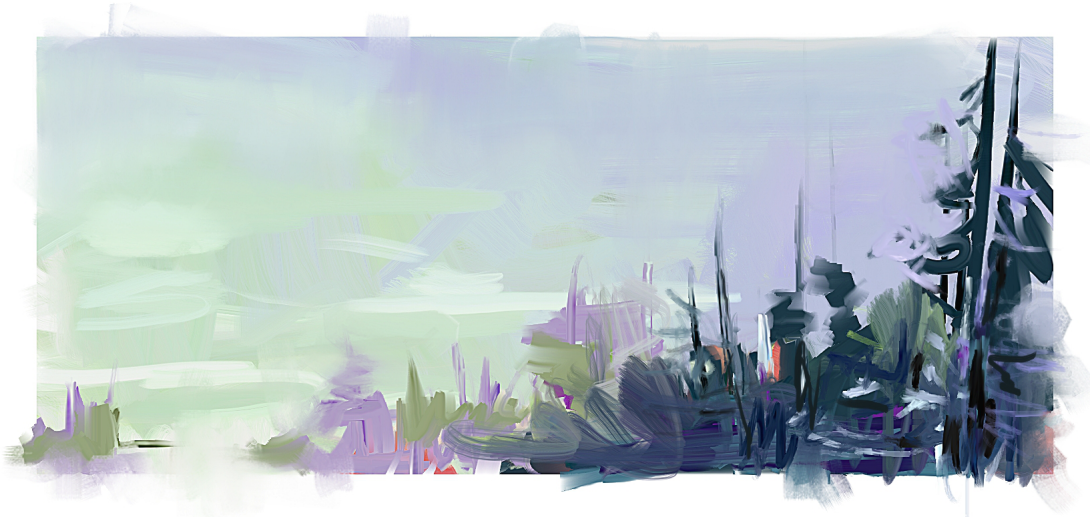
Délavage

Les méthodes **Délavage** jouent sur les couleurs sous-jacentes afin de déformer l'image.



Exemple de la méthode Délavage

Les pinceaux qui utilisent cette méthode, par exemple, le pinceau Sargent (catégorie Favoris de l'artiste) et le pinceau Texturée et humide (catégorie Couteaux et éponges), mélangent la couleur avec les traits sous-jacents pour obtenir un très bel effet de peinture à l'huile. Ces pinceaux s'utilisent à la fois dans la zone de travail et sur un calque, prennent en charge la transparence et se combinent en préservant la transparence et les sélections. Grâce à ces styles, vos traits seront expressifs et luxuriants et pourront se mélanger, maculer la toile, pousser et tirer la couleur comme le ferait la peinture épaisse.



Pour réaliser cette peinture, Melissa Gallo a utilisé la variante de pinceau Sargent, ainsi que des pinceaux de la catégorie Huiles de l'artiste.

Duplication

Les méthodes **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 peinture d'une réplique, voir la rubrique « Travail dans la réplique » à la page 191.



L'image de gauche a été créée avec un style utilisant l'image de droite comme source de la réplique.

Aquarelle numérique

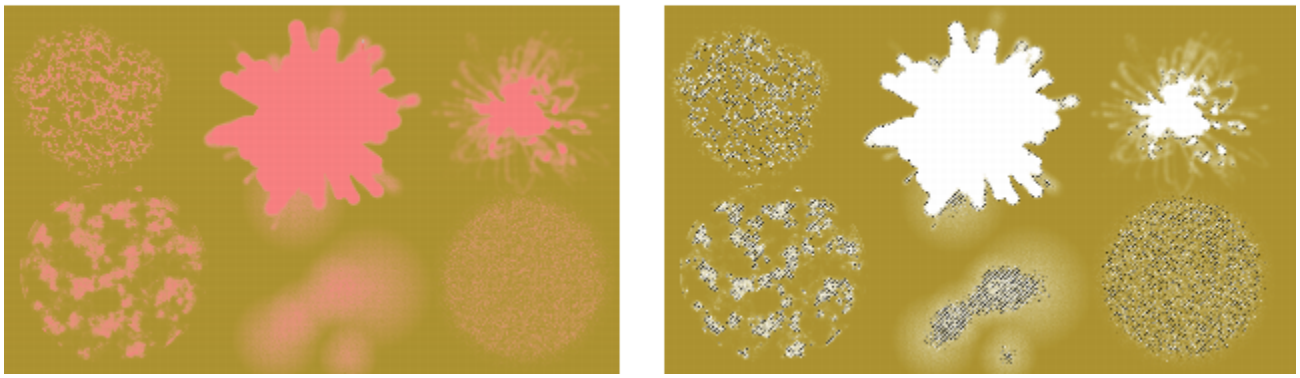
La méthode **Aquarelle numérique** applique des traits d'aquarelle numérique à la zone de travail ou à un calque ordinaire. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Utilisation des styles Aquarelle numérique » à la page 484.

Marqueur

La méthode **Marqueur** vous permet de simuler l'utilisation de marqueurs professionnels pour le dessin et la création de rendus. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Marqueurs » à la page 535.

Sélection

La méthode **Sélection** vous permet de créer des sélections à main levée avec des styles qui utilisent les types de pointe suivants : Circulaire, Circulaire calculée, Capturé, Pixel unique, Soies statiques, Soie - Taches dynamiques et Types de particules - Taches dynamiques types de particules (de flux, de gravité, à ressort). Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Sélectionner des zones en peignant » à la page 644.



Exemples de sélections (à droite) créées avec des styles qui utilisent la méthode Sélection. La surcouche colorée (à gauche) qui apparaît à mesure que vous peignez vous aide à distinguer les zones sélectionnées des zones protégées.

Aquarelle

La méthode **Aquarelle** applique des traits à un calque **Aquarelle**. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Utilisation du calque Aquarelle » à la page 482.

Extensions

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 le **Tourbillon vers la gauche**, qui imite 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. Sélectionnez **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Général**.
2. Sélectionnez une méthode dans la zone de liste **Méthode**.
3. Sélectionnez une sous-catégorie dans la zone de liste **Sous-catégorie**.

Les options **Méthode** et **Sous-catégorie** sont uniquement disponibles avec les types de formes suivants : circulaire, un seul pixel, soies statiques, capturé et gomme.

Options de la zone Général : Source

Le paramètre **Source** vous permet de définir la matière appliquée par la variante de style. Ce paramètre s'applique uniquement à certains types de forme, comme **Aérographe ligne**, **Projection** et **Calculé**. Pour plus d'informations sur la définition d'une source de matière, voir la rubrique « Découverte des supports de peinture » à la page 156.

Les styles de Corel Painter utilisent les types de source suivants :

- Couleur : pour appliquer une couleur primaire ou secondaire.
- Dégradé : pour applique le dégradé actif dans le trait. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section« Application de dégradés » à la page 765.
- Dégradé : pour répéter le dégradé actif dans le trait. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section« Application de dégradés » à la page 765.
- Motif : pour peindre avec un motif vide de toute donnée sur le masque. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section« Peinture avec motifs » à la page 753.
- Motif avec masque : pour peindre un motif délimité par son masque. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section« Peinture avec motifs » à la page 753.
- Motif comme opacité : pour peindre un motif dans lequel la luminance du motif définit l'opacité du trait. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Peinture avec motifs » à la page 753.

Pour choisir une source de matière

1. Sélectionnez **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Général**.
2. Sélectionnez une source dans la zone de liste **Source**.

Contrôles des performances

Vous pouvez rapidement voir si le pinceau actuellement sélectionné peut tirer parti des technologies de processeur multicœurs, AVX2 ou du processeur graphique de votre système. Vous pouvez également exécuter l'accélérateur de pinceau pour évaluer votre système et optimiser les paramètres de l'application.



Votre système a été évalué et les paramètres d'application optimisés, et le pinceau sélectionné peut tirer parti de la technologie.



Votre système a été évalué et les paramètres de l'application ont été optimisés. Le pinceau sélectionné peut tirer parti de la technologie, mais votre système est en dessous des exigences de base pour ce faire.



Votre système n'a pas été évalué. Exécutez l'utilitaire Accélérateur de pinceau pour évaluer votre système et optimiser les paramètres de l'application.

Vous pouvez désactiver le processeur graphique de votre système pour le pinceau actuellement sélectionné, ce qui vous permet d'expérimenter les paramètres de performances.

Le panneau Performances vous indique également si le processeur graphique de votre système a été désactivé pour tous les pinceaux ou si le nombre de cœurs affectés à Painter est insuffisant. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Préférences en matière de performances » à la page 888.

Pour désactiver le processeur graphique pour le pinceau actuellement sélectionné

1 Sélectionnez **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Performances**.

2 Cochez la case **Désactiver le processeur graphique pour ce pinceau**.

Pour évaluer votre système et optimiser les paramètres de l'application

1 Sélectionnez **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Performances**.

2 Cliquez sur le bouton **Accélérateur de pinceau** .

Si l'utilitaire Accélérateur de pinceau a déjà été exécuté, le bouton s'affiche sous la forme .



Vous pouvez également exécuter l'utilitaire Accélérateur de pinceau à partir de l'écran d'accueil (**Aide** ▸ **Écran d'accueil**).

Réglage de l'opacité

Le paramètre Opacité vous permet de définir la proportion dans laquelle Corel Painter doit faire varier la densité de la matière que vous appliquez sur la zone de travail. L'option **Opacité** vous permet de définir les niveaux d'opacité pour le style actuellement sélectionné.

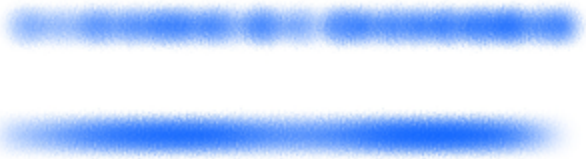
Vous pouvez également utiliser les paramètres **Expressions** pour associer l'opacité à divers mouvements du stylet ou de la souris. Par exemple, vous pouvez associer l'opacité d'une variante de l'aérographe à la pression du stylet. Plus la pression est forte, plus les traits sont opaques. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Paramètres Expression » à la page 389.

Vous pouvez également régler le paramètre **Min** pour définir l'écart de variation que vous souhaitez voir appliqué par l'expression. Le paramètre **Min** représente un pourcentage du paramètre **Opacité**, et il doit être associé à une expression pour avoir un effet. Par exemple, si vous sélectionnez l'expression **Pression** du panneau **Opacité**, définissez le curseur **Opacité** sur 20 %, puis définissez le curseur **Opacité min.** sur 50 %, l'opacité s'accentuera de 10 % à 20 % à mesure que vous exercerez de la pression sur le stylet.

Vous pouvez augmenter la variation de l'effet d'opacité en réglant le **Tremblement de l'opacité**, qui améliore l'aspect naturel des traits. Vous pouvez aussi utiliser le curseur **Lissage** pour lisser la variation d'opacité d'un trait afin d'obtenir un aspect plus naturel.



Traits numériques lisses sans tremblement de l'opacité (à gauche) et avec tremblement de l'opacité (à droite)



Application du Tremblement de l'opacité à un trait sans lissage (en haut) et avec lissage (en bas)

L'**Expression audio** vous permet de relier l'opacité à la source audio issue de votre microphone ou d'une source audio interne, par exemple de la musique diffusée en streaming. La touche est alors plus ou moins opaque selon les variations de la force du signal audio.



Utilisation d'une source d'entrée audio pour faire varier l'opacité d'un trait (à droite)

Pour définir l'opacité du style

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Supports de pinceau** ▸ **Opacité**.

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

Vous pouvez également

Associer les paramètres d'opacité à un mouvement de souris ou de stylet particulier	Choisissez une option dans la liste **Expression**.
Définir le pourcentage de variation que vous souhaitez voir appliqué par l'expression	Déplacez le curseur **Opacité min.**.
Régler l'angle de l'expression **Direction**	Déplacez le curseur **Direction**.
Régler la quantité de variation appliquée à l'**opacité**	Déplacez le curseur **Tremblement de l'opacité**.
Lisser la variation d'opacité	Déplacez le curseur **Lissage**.
Lier l'opacité à une source audio	Cliquez sur le bouton **Expression audio** .

Vous pouvez également

Pour choisir une entrée audio et ajuster les paramètres audio, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Audio** ▸ **Panneau Paramètres audio**. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Expression audio » à la page 390.

Lorsque vous réglez le **Tremblement de l'opacité**, vérifiez que le curseur **Opacité min.** n'est pas sur 100 %. Définir **Opacité min.** sur 100 % empêche le **tremblement de l'opacité**.

Vous pouvez également définir l'opacité du style de manière dynamique à l'écran. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour définir les attributs de style à l'écran » à la page 317.

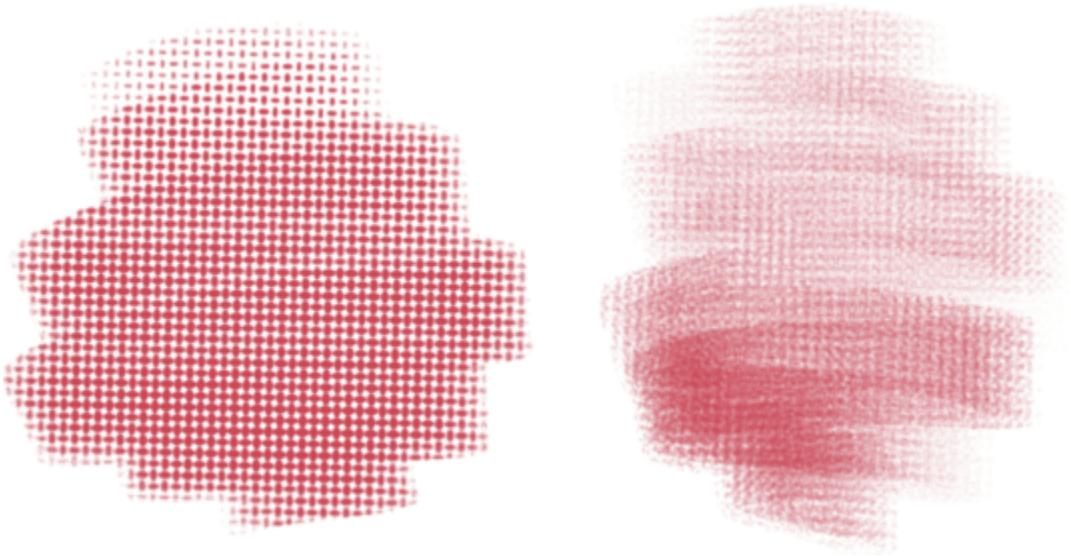
Options de grain

Le paramètre Grain vous permet de définir la quantité de texture que laisse apparaître dans un trait. Vous pouvez associer le grain à divers mouvements de la souris ou du stylet. Par exemple, si vous associez le grain à la pression, une pression plus forte « enfonce » le crayon dans le papier, produisant ainsi un trait avec plus de grains. Pour plus d'informations, reportez-vous à la rubrique « Paramètres Expression » à la page 389. Vous pouvez également spécifier l'écart de variation que vous souhaitez voir appliqué par l'expression en réglant le paramètre **Min**. Le paramètre **Grain min.** représente un pourcentage du paramètre **Grain** et il doit être associé à une expression pour avoir un effet. Par exemple, si vous sélectionnez l'expression **Pression** du panneau **Grain**, et si vous définissez le curseur **Grain** sur 100 % et le curseur **Grain min.** sur 10 %, la quantité de grain affichée variera entre 10 % et 100 % lorsque vous exercerez de la pression pendant un tracé. Vous pouvez lisser le tremblement du grain d'un trait afin d'obtenir un aspect plus naturel. Vous pouvez également relier l'opacité à la source audio issue de votre microphone ou d'une source audio interne, par exemple de la musique diffusée en streaming. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Expression audio » à la page 390.

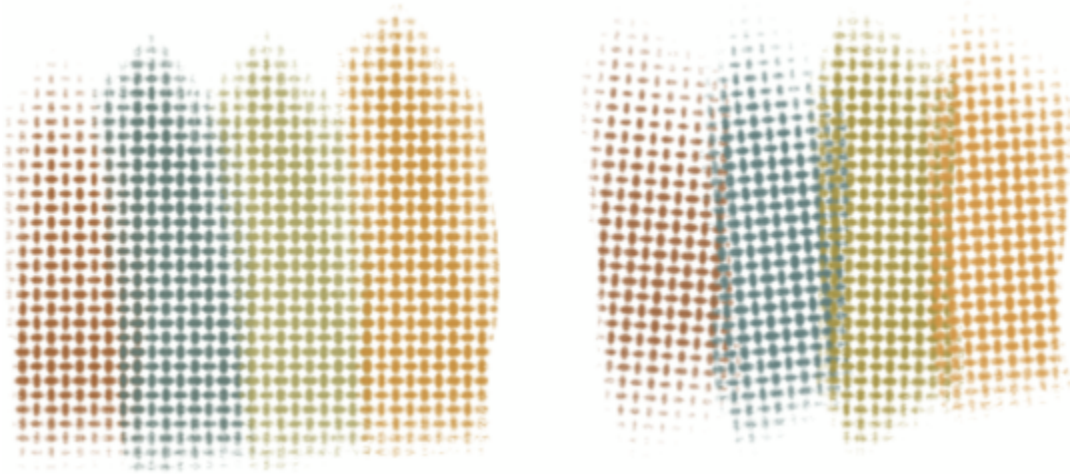


Utilisation de l'Expression audio pour faire varier le grain

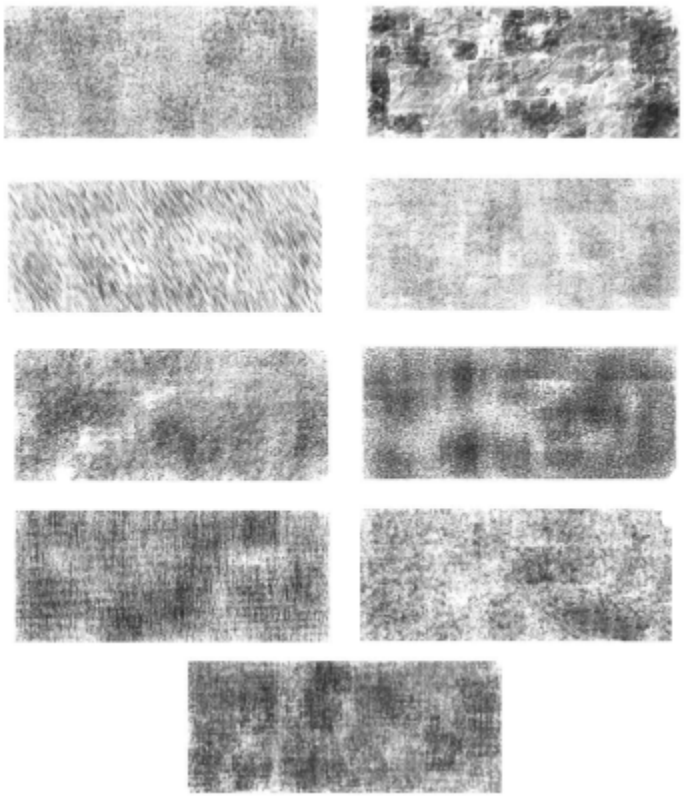
Quand vous tracez un trait, le grain du papier est normalement fixe, ce qui signifie que la texture conserve la même position. Pour obtenir un aspect naturel et non-répétitif, vous pouvez varier la position du grain du papier pour chaque forme de trait (**Position du grain aléatoire**) ou faire pivoter le grain du papier pour chaque nouveau trait (**Rotation du grain aléatoire**).



Trait avec l'option Position du grain aléatoire désactivée (à gauche) et activée (à droite) La position du grain varie d'une forme à une autre du pinceau.



Traits pour lesquels l'option Rotation du grain aléatoire est désactivée (à gauche) et activée (à droite). La rotation du grain varie à chaque coup de pinceau.



Le fait de varier la rotation et la position du grain assure un effet plus naturel aux textures de papier et permet de réduire la répétition avec les pinceaux Capturé. Image de Karen Bonaker

En outre, l'interaction avec le grain peut être définie à l'aide des paramètres de luminosité et de contraste du papier. Pour plus d'informations, consultez les sections « Utilisation de la texture et du grain du papier » à la page 171 et « Paramètres Expression » à la page 389..

Pour définir le grain

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Supports de pinceau** ▸ **Grain**.

2 Déplacez le curseur **Grain** vers la gauche pour régler la pénétration d'un trait dans le grain.

Vous pouvez également

Associer les paramètres de grain à un mouvement de souris ou de stylet particulier	Choisissez une option dans la liste **Expression**.
Définissez la quantité minimale de grain révélée par un coup de pinceau lorsque celui-ci est associé à un certain déplacement de la souris ou du stylet.	Déplacez le curseur **Grain min.**.
Définir l'angle selon lequel le trait affiche le grain	Déplacez le curseur **Direction**.
Définir le niveau de variation du grain	Déplacez le curseur **Tremblement du grain**.

Vous pouvez également

Lisser le tremblement du grain dans un trait	Déplacez le curseur **Lissage**.
Faire varier la rotation du grain à chaque trait	Cochez la case **Rotation du grain aléatoire**.
Faire varier la position du grain à chaque trait	Cochez la case **Position du grain aléatoire**.



Lorsque vous réglez le **tremblement du grain**, vérifiez que le curseur **Grain min.** n'est pas défini sur 100 %. Définir **Grain min.** sur 100 % empêche le **tremblement du grain**.

Options des attributs de trait

Vous pouvez appliquer un mode fusion à une variante de style afin de régler l'interaction des traits avec les couleurs sous-jacentes sans la sélection actuelle de calque ni de zone de travail. Cette technique vous permet de produire des résultats semblables à la méthode de fusion des calques. En outre, cela vous permet de choisir l'endroit où l'effet est appliqué. Pour plus d'informations sur les modes de fusion, voir la rubrique « Fondu des calques à l'aide de modes de fusion » à la page 616.

La barre de propriétés vous permet de définir certains attributs de trait. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour choisir un profil de forme depuis la barre de propriétés » à la page 321.

Pour appliquer un mode fusion

1. Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Supports de pinceau** ▸ **Attributs de trait**.
2. Cochez la case **Utiliser les attributs de trait**.
3. Déplacez le curseur **Opacité du trait**.
4. Dans la zone de liste **Mode fusion**, choisissez l'un des modes fusion suivants :

Mode fusion	Description
Couleur	Crée une nouvelle couleur en associant la luminance de la couleur sous-jacente à la teinte et à la saturation de la couleur du trait. Ce mode est le contraire du mode **Luminosité**.
Colorisé	Remplace la teinte et la saturation de la couleur sous-jacente par celles de la couleur du trait. Vous pouvez utiliser ce mode pour appliquer de la couleur à une image en niveaux de gris.
Assombrir	Assombrit la couleur sous-jacente avec la couleur du trait ou inversement, en fonction de la couleur la plus sombre.
Défaut	Recouvre et masque les traits sous-jacents.
Différence	Soustrait une couleur d'une autre, en fonction de la couleur qui a la luminosité la plus élevée.

Mode fusion	Description
Dissous	Associe la couleur sous-jacente à celle du trait, en fonction de l'opacité.
Gélatine	Teinte la couleur sous-jacente avec celle du trait. Par exemple, un trait jaune donne un aspect jaunâtre à la couleur sous-jacente.
RecouvrementGel	Combine les méthodes **Défaut** et **Gel**.
Lumière crue	Multiplie ou filtre les couleurs en fonction de la luminance de la couleur sous-jacente.
Teinte	Crée une couleur en associant la luminance et la saturation de la couleur sous-jacente à la teinte de la couleur du trait.
Éclaircir	Utilise la couleur sous-jacente ou la couleur du trait, en fonction de la couleur la plus claire.
Luminosité	Crée une nouvelle couleur à partir de la teinte et de la saturation de la couleur sous-jacente et de la luminance de la couleur du trait. Ce mode est le contraire du mode **Couleur**.
Magique	Associe la couleur du trait à la couleur sous-jacente, en fonction de la luminance. Les zones du trait qui sont plus claires que la couleur sous-jacente sont visibles. Les parties qui sont plus foncées sont remplacées par la zone plus claire de la couleur sous-jacente.
Produit	Associe les couleurs pour créer une couleur plus foncée.
Normal	Fonctionne comme le mode **Défaut** : le trait recouvre la couleur sous-jacente.
Incrustation	Associe les couleurs tout en préservant les zones de lumière et d'ombre de la couleur sous-jacente.
Pseudo-couleurs	Transforme la luminance des traits en teinte.
Inversé	Inverse les couleurs qui se trouvent dessous.
Saturation	Crée une couleur en associant la luminance et la teinte de la couleur de l'image à la saturation de la couleur du calque.
Superposition	Associe les couleurs pour créer une couleur plus claire.

Mode fusion	Description
Texture d'ombrage	Bloque la lumière et associe les couleurs tout en préservant les zones d'ombre de la couleur sous-jacente.
Lumière tamisée	Assombrit ou éclaircit les couleurs en fonction de la luminance de la couleur sous-jacente.

Options Taille

Le style **Taille** indique comment Corel Painter doit faire varier la largeur du trait.

L'option **Taille** vous permet de régler la largeur du style, donc du trait. À mesure que la taille change, vous devrez certainement régler le pas (uniquement pour les types de formes non calculés ou à base de formes), afin d'éviter que des brèches n'apparaissent dans le trait.



L'option Taille permet de régler la largeur du style.

Vous pouvez sélectionner un paramètre **Expression** pour créer un style qui répond à de subtils mouvements de main. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Paramètres Expression » à la page 389. Vous pouvez également régler le paramètre **Min** pour indiquer l'écart de variation que vous souhaitez voir appliqué par l'expression. Le paramètre **Taille min** représente un pourcentage du paramètre **Taille**, et il doit être associé à une expression pour avoir un effet. Par exemple, si vous sélectionnez l'expression **Pression** du panneau **Épaisseur**, définissez le curseur **Taille** sur 40 %, puis définissez le curseur**Taille min.** sur 50 %, l'épaisseur de trait variera de 20 % à 40 % à chaque fois que vous exercerez de la pression. L'option **Taille min.** vous permet de créer un trait étonnamment réaliste. 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.



L'épaisseur minimale et maximale d'un trait peut être associée aux paramètres de l'expression, telles que la pression ou la vitesse. Le petit cercle noir indique l'épaisseur minimale du trait et le cercle gris son épaisseur maximale.

L'option **Tremblement de la taille** vous permet d'introduire plus de variations de taille du trait, ce qui améliore la réactivité et l'aspect naturel des traits. Vous pouvez aussi utiliser le curseur **Lissage** pour lisser la variation d'épaisseur d'un trait afin d'obtenir un aspect plus naturel.



Traits Langue de chat de peintures à l'huile sans tremblement de la taille (à gauche) et avec tremblement de taille (à droite)



Application du Tremblement de la taille à un trait sans lissage (en haut) et avec lissage (en bas)

L'**Expression audio** vous permet de relier la taille du pinceau à la source audio issue de votre microphone ou d'une source audio interne, par exemple de la musique diffusée en streaming. La touche est alors plus large ou plus fine à mesure que la force du signal audio change.



L'épaisseur du trait change en résonance avec l'entrée audio (à droite).

L'option **Pas** gère les transitions entre les zones étroites et larges d'un trait.



Traits pour lesquels Pas est défini sur 1 % (en haut) et 100 % (en bas)

Pour régler la taille de style

1. Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Forme du pinceau** ▸ **Taille**.
2. Déplacez le curseur **Taille** vers la droite pour agrandir la taille du pinceau et produire ainsi une transition plus abrupte. Déplacez le curseur vers la gauche pour réduire la taille du pinceau et produire une transition plus fluide.

Vous pouvez également

Régler la quantité de variation appliquée à la **taille**	Déplacez le curseur **Tremblement de la taille**.

Vous pouvez également

Lisser la variation de la taille	Déplacez le curseur **Lissage**.
Lier la taille à une source audio	Cliquez sur le bouton **Expression audio** . Pour choisir une entrée audio et ajuster les paramètres audio, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Audio** ▸ **Panneau Paramètres audio**. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Expression audio » à la page 390.
Associer les paramètres de taille à un mouvement de souris ou de stylet particulier	Choisissez une option dans la liste **Expression**.
Définir le pourcentage de variation que vous souhaitez voir appliqué par l'expression	Déplacez le curseur **Taille min**.
Régler l'angle de l'expression **Direction**	Déplacez le curseur **Direction**.



La taille du style peut aussi être définie de manière dynamique à l'écran. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour définir les attributs de style à l'écran » à la page 317.

Lorsque vous réglez le **tremblement de la taille**, vérifiez que le curseur **Taille min** n'est pas sur 100 %. Définir**Taille min** sur 100 % empêche le **tremblement de la taille**.



Vous pouvez également modifier la taille du pinceau dans la barre de propriétés en réglant le curseur **Taille** , ou en saisissant une valeur dans la zone **Taille**.

Pour définir la transition du trait

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Forme du pinceau** ▸ **Taille**.

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.

Pour changer le mode aperçu de la taille du pinceau

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Aperçu de la pointe**.

2 Cliquez sur le bouton **Aperçu de la taille et de la forme** .

Options de la zone Angle

Les options **Angle** vous permettent de modifier la forme d'un pinceau. Certaines options de la zone **Angle** fonctionnent de pair avec les paramètres **Expression**. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Paramètres Expression » à la page 389.

Le paramètre **Rondeur** vous permet de contrôler la forme de la touche appliquée qui, de ronde, peut devenir elliptique. Les options **Rondeur** s'utilisent avec les types de formes **Circulaire** et **Capturé**.



Traits pour lesquels le paramètre Rondeur est défini sur 100 % (à gauche) et sur 25 % (à droite)



Grâce à l'option Rondeur, ce trait créé avec une plume donne un effet de calligraphie.

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 le paramètre **Rondeur** est inférieur à 100 %. Les fonctions**Angle** s'utilisent avec les types de formes **Circulaire** et **Capturé**.



Traits pour lesquels le paramètre Angle est défini à 90º (en haut) et à 45º (en bas)

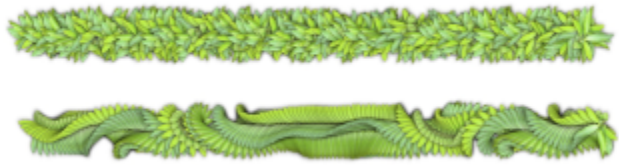
L'option **Tremblement d'angle** vous permet d'introduire une variation de l'angle du trait, ce qui améliore la réactivité et l'aspect naturel. Vous pouvez utiliser le curseur **Lissage** pour lisser la variation d'angle d'un trait afin d'obtenir un aspect plus naturel.



Traits Marqueur sans tremblement d'angle (à gauche) et avec tremblement d'angle (à droite)



Application du Tremblement d'angle à un trait sans lissage (en haut) et avec lissage (en bas)



Application du Tremblement d'angle à un jet d'images sans lissage (en haut) et avec lissage (en bas)

L'**Expression audio** vous permet de relier la variation d'angle à la source audio issue de votre microphone ou d'une source audio interne, par exemple de la musique diffusée en streaming. L'angle de la forme change en résonance avec le signal audio.



Modification de l'angle de la forme en résonance avec le son

Pour les styles à base de formes, 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 telle sorte que l'angle repose sur un autre facteur, par exemple la direction du trait ou l'orientation. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Paramètres Expression » à la page 389.



Traits pour lesquels le paramètre Portée est défini à 0º (à gauche) et à 180º (à droite)

Pour les styles appliqués par touches, le curseur **Pas** 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 tous les 5° sur la **Portée** définie.



Traits pour lesquels le paramètre Pas est défini à 0° (à gauche) et à 90° (à droite)

Pour définir la forme de l'embout

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Forme du pinceau** ▸ **Angle**.

2 Déplacez le curseur **Rondeur** vers la gauche pour que la pointe de style soit plus elliptique ou vers la droite pour l'arrondir.

Vous pouvez également modifier la forme de l'embout de manière dynamique à l'écran. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour définir les attributs de style à l'écran » à la page 317.

Pour appliquer une expression à un angle de style

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Forme du pinceau** ▸ **Angle**.

2 Choisissez une option dans la liste **Expression**.

Pour inverser l'effet de l'expression, cliquez sur le bouton **Inverser** .

Si vous sélectionnez **Direction** dans la zone de liste **Expression**, déplacez le curseur **Direction** jusqu'à obtenir l'angle souhaité.

Pour relier l'angle de style à un signal audio, cliquez sur le bouton **Expression audio** .

Pour définir l'angle d'une forme elliptique

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Forme du pinceau** ▸ **Angle**.

2 Déplacez le curseur **Angle** vers la droite pour faire pivoter la forme dans le sens inverse des aiguilles d'une montre ou vers la gauche pour la faire pivoter dans le sens des aiguilles d'une montre.

Pour définir la portée d'une forme

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Forme du pinceau** ▸ **Angle**.

2 Déplacez le curseur **Portée** vers la droite pour augmenter la gamme d'angles susceptibles d'apparaître dans une forme ou vers la gauche pour réduire cette gamme.

Si vous réglez le curseur à **360°**, tous les angles pourront apparaître dans le trait.

Pour définir la variation d'angle à l'aide du tremblement

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Forme du pinceau** ▸ **Angle**.

2 Déplacez le curseur **Tremblement d'angle**.

Pour lisser la variation d'angle, réglez le curseur **Lissage**.

Pour définir l'incrément d'un angle

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Forme du pinceau** ▸ **Angle**.

2 Déplacez le curseur **Pas** vers la droite pour produire moins d'angles entre les formes ou vers la gauche pour en produire davantage.

Options de la zone Pas

Lorsque la création d'un trait repose sur une forme, 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.

L'option **Pas** vous permet de définir 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 le curseur **Pas minimal** de façon à créer une ligne en pointillé ou composée de tirets. Chaque point ou tiret constitue alors une forme.



Traits pour lesquels le paramètre Pas minimal est défini sur 2 (en haut) et sur 10,5 (en bas)

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 aérographes.

Lorsque la fonction **Dépôt continu** est désactivée, vous devez bouger pour que la matière s'écoule.

L'option **Augmenter** vous permet d'optimiser les performances des traits. Cependant, un niveau élevé d'augmentation peut engendrer un trait moins précis et irrégulier. Ce paramètre s'applique uniquement à des types de formes spécifiques, comme **Plat** et **Chameau**.

Pour définir le pas entre les formes d'un trait

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Forme du pinceau** ▸ **Pas**.

2 Suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau suivant.

Action	Procédure
Augmenter la distance entre les formes	Déplacez le curseur **Pas** vers la droite.
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 et accentue sa continuité.

Action	Procédure
Définir la forme à la même taille que le pas	Déplacez le curseur **Pas** vers la droite sur **100 %** Par exemple, une forme de 10 pixels se répète tous les 10 pixels.

Pour définir le pas minimal

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Forme du pinceau** ▸ **Pas**.

2 Déplacez le curseur **Pas minimal** 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 le dépôt continu

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Forme du pinceau** ▸ **Pas**.

2 Cochez la case **Dépôt continu**.

Pour augmenter les traits

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Forme du pinceau** ▸ **Pas**.

2 Déplacez le curseur **Augmenter** vers la droite pour augmenter les performances des traits ou vers la gauche pour les réduire.



Le fait de commencer par des valeurs d'augmentation faibles (moins de 10 %) peut augmenter de façon significative les performances du pinceau.

Modification des profils de la forme

Le panneau **Profil de la forme** affiche une sélection de profils de forme que vous pouvez appliquez à vos styles. Chaque 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'embout 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.

Profil	Description
Arrondi large 	Densité maximale au centre et forte densité jusqu'aux bords.
Profil Aquarelle 	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.
Pixelisé 	Fournit une densité maximale sur toute la surface et une 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**. Avec les styles **Huiles de l'artiste** vous pouvez également utiliser aussi tous les profils d'embout répertoriés dans le tableau ci-dessus.

Profil Huiles de l'artiste	Description
Rond doux 	Densité maximale sur toute la surface et diminution brutale sur les bords.
Griffe pointue 	Diverses longueurs de soies, avec les soies plus longues au centre et s'effilant vers les bords.
Griffe plate 	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 **Huiles de l'artiste**, il se caractérise par une densité maximale sur toute la surface et une diminution brutale sur les bords.
Burin 	Conçu pour les couteaux **Huiles de l'artiste**, il se caractérise par une densité maximale décentrée et une diminution irrégulière.

Éventail 	Conçu pour les couteaux **Huiles de l'artiste**, il se caractérise par une densité maximale sur un bord et une diminution proportionnée sur l'autre bord.

Profils Support dur

Six profils d'embout sont spécialement conçus pour les variantes **Support dur**.

Profil Support dur	Description
Profil de crayon 	Embout plus fin quand le crayon est perpendiculaire à la tablette et 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.
Pixelisé 	Fournit une densité maximale sur toute la surface et une diminution brutale en direction des bords, ce qui produit un contour lissé d'un pixel.

Pour choisir un profil d'embout

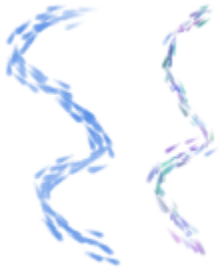
1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Forme du pinceau** ▸ **Profil de la forme**.

2 Dans le panneau **Profil de la forme**, cliquez sur une icône de profil d'embout.

Options de tremblement

Corel Painter inclut une collection de styles de tremblement qui vous permettent d'introduire une plage de comportements aléatoires afin que les traits soient plus réalistes. Il vous est possible d'utiliser les variantes de style de tremblement prédéfinies et de les ajuster selon les besoins. Vous pouvez également les enregistrer comme des nouvelles variantes de style de tremblement.

Corel Painter inclut plusieurs variantes de style de tremblement prédéfinies. Vous pouvez utiliser les variantes telles quelles ou les personnaliser à l'aide des options de tremblement afin de créer vos propres styles de tremblement.



Voici un exemple des variantes de style Impressionniste (aucun tremblement, à gauche) et Tremblement du mélangeur impressionniste (à droite) qui comprend Tremblement de l'opacité et Tremblement de couleur

Les variantes de style de tremblement sont disponibles dans plusieurs catégories de style différentes. La barre de recherche est le moyen le plus facile pour localiser les variantes de style de tremblement.

Vous pouvez contrôler la quantité de tremblement qu'un style produit. Les options de tremblement, que vous pouvez modifier, dépendent de la variante de style de tremblement que vous avez sélectionnée. Par exemple, si vous sélectionnez la variante de style **Tremblement en jet épais** dans la catégorie **Aérographes**, vous pouvez régler les options de tremblement suivantes :**Tremblement de la taille** (panneau de commandes de styles **Taille**), **Tremblement des détails** et **Tremblement du débit** (panneau de commandes de styles **Aérographe**), **Tremblement de l'opacité** (panneau de commandes de styles **Opacité**) et **Tremblement du trait** (panneau de commandes de styles **Tremblement du trait**).

Pour trouver rapidement les options de style de tremblement pour un style sélectionné, vous pouvez laisser Corel Painter générer un groupe de tous les panneaux de commandes de styles correspondant à la variante de style sélectionnée. Cette action réduit le champ de recherche des options de tremblement en limitant le nombre de panneaux de commandes de styles disponibles pour votre style. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Utilisation des pinceaux via les barres de propriétés » à la page 318.

Le tableau suivant répertorie tous les panneaux de commandes de styles incluant des options de tremblement et en donne l'emplacement dans l'aide, au cas où vous désireriez des informations plus détaillées.

Panneau de commandes de styles reprenant les commandes de tremblement	Pour plus d'informations, voir la rubrique
Opacité	« Réglage de l'opacité » à la page 405
Grain	« Options de grain » à la page 407
Taille	« Options Taille » à la page 412
Angle	« Options de la zone Angle » à la page 414
Aérographe	« options de la zone Aérographe » à la page 435
Empâtement	« Options de la zone Empâtement » à la page 440
Interactions de couleur	« Options Interactions de couleur » à la page 461

Panneau de commandes de styles reprenant les commandes de tremblement	Pour plus d'informations, voir la rubrique
Tremblement du trait	« Options des attributs de trait » à la page 450

Pour localiser une variante de tremblement

1 Dans la zone de saisie de la barre de recherche, saisissez **tremblement**, puis appuyez sur **Entrée**.
La barre de recherche se trouve à droite de la barre de propriétés, dans le coin supérieur droit de la fenêtre du document.

2 Choisissez une variante de style de tremblement dans la liste des résultats.

Options de la zone Aquarelle réaliste

Les options de style **Aquarelle réaliste** de Corel Painter vous permettent de créer des traits aquarelle particulièrement réalistes. Ces options simulent l'utilisation d'une aquarelle, d'un papier aquarelle, de pigments et d'un verre d'eau. Vous pouvez régler les niveaux de pigment et la cohérence de l'aquarelle pour obtenir un débit naturel et des effets de stabilisation du pigment. La section suivante décrit les options de styles **Aquarelle réaliste** de manière plus détaillée.

Options de style

Les options de style **Aquarelle réaliste** vous permettent de déterminer la quantité d'eau et de pigments déposée sur le papier par le pinceau.



Traits caractérisés par un paramètre d'humidité inférieur (à gauche) et un paramètre d'humidité supérieur (à droite)

Aquarelle, options

Les options **Aquarelle réaliste** permettent de régler la viscosité ou l'épaisseur de l'aquarelle, afin de contrôler le débit et l'ouverture sur la surface du papier. Par exemple, si la viscosité de l'aquarelle est élevée, cela produit un effet de coulures et l'aquarelle s'étale facilement. Si la viscosité de l'aquarelle est faible et épaisse, cela produit un effet de flaque plutôt que de coulures. Vous pouvez également régler la vitesse de séchage de l'aquarelle et influencer ainsi la manière dont le pigment se stabilise sur le papier ainsi que la zone où cela se produit.



Traits caractérisés par un paramètre de viscosité inférieur (à gauche) et un paramètre de viscosité supérieur (à droite)

Options Débit

Les options **Débit** permettent d'activer et de choisir les cartes de flux afin que vous puissiez introduire une texture de surface supplémentaire qui permet un meilleur déplacement de l'aquarelle. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Introduction aux cartes de flux » à la page 525.. Vous pouvez également régler la **Résistance au débit** pour contrôler l'effet du grain de papier sur la direction du débit d'aquarelle.



Traits caractérisés par une résistance au débit inférieure (à gauche) et par une résistance au débit supérieure (à droite)

Options Pigment

Les options **Pigment** vous permettent d'ajuster la quantité de pigments déposée sur le papier après l'évaporation de l'eau, ainsi que la vitesse de stabilisation du pigment sur le papier. Vous pouvez également préciser le degré auquel l'aquarelle peut soulever le segment sec du papier.

Traits caractérisés par une vitesse de stabilisation inférieure (à gauche) et une vitesse de stabilisation supérieure (à droite)

Options Papier

Les options **Papier** permettent d'ajuster l'interaction des styles **Aquarelle réaliste** avec la texture et le grain du papier. Vous pouvez régler la rugosité du papier qui a une influence sur tous les autres paramètres du papier.



Traits caractérisés par une rugosité inférieure (à gauche) et une rugosité supérieure (à droite)

Par ailleurs, vous pouvez régler la vitesse à laquelle le grain de papier absorbe l'aquarelle et contrôler la quantité de pigments qui se stabilise dans les creux du grain du papier lors du séchage.

Options Effet de souffle

Les options **Effet de souffle** permettent de contrôler l'angle auquel l'aquarelle s'écoule sur le papier. Vous pouvez également définir la force du souffle exercée sur l'aquarelle.



Traits caractérisés par des valeurs Angle et Force inférieures (à gauche) et par des valeurs Angle et Force supérieures (à droite)

Options Diffusion

Les options Diffusion vous permettent de gérer comment et quand le pigment est diffusé sur le papier. La diffusion peut être appliquée de manière précise pour garantir un débit d'aquarelle exact. Il vous est également possible de la retarder. L'effet est alors appliqué lorsque vous avez terminé le trait. Vous pouvez aussi décider de suspendre temporairement la diffusion. Cela vous permet de tracer plusieurs traits sur le papier avant d'appliquer la diffusion afin d'appliquer simultanément l'effet à tous les traits. Il vous est également possible de définir un nombre de pas de débit à effectuer lors de l'animation. Cela permet de contrôler la vitesse d'actualisation du débit visuel du pigment à l'écran. Par exemple, vous pouvez préciser un nombre moins élevé de pas pour les styles plus fins et un nombre plus élevé pour les styles plus larges.

Pour obtenir la liste des styles Aquarelle réaliste, consultez la rubrique « Aquarelle réaliste » à la page 365.

Pour régler les options de la zone Aquarelle réaliste

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Supports de pinceau** ▸ **Aquarelle réaliste**.

2 Choisissez l'une des opérations détaillées dans le tableau suivant.

Action	Procédure
Définir la quantité d'aquarelle déposée sur le papier par le pinceau	Dans la zone **Styles**, déplacez le curseur **Humidité** pour régler la quantité d'aquarelle.
Définir la quantité de pigments déposée sur le papier par le pinceau	Dans la zone **Styles**, déplacez le curseur **Concentration** pour régler la quantité de pigment.
Régler l'épaisseur de l'aquarelle pour contrôler le débit et l'ouverture sur la surface du papier	Dans la zone **Aquarelle**, déplacez le curseur **Viscosité** pour régler l'épaisseur.
Régler la vitesse de séchage de l'aquarelle	Dans la zone **Aquarelle**, déplacez le curseur **Taux d'évaporation** pour régler l'effet.
Régler le degré auquel la surface de carte de débit (ou la texture du papier) affecte la direction du débit d'aquarelle	Dans la zone **Débit**, déplacez le curseur **Résistance au débit** pour régler l'effet.
Régler la quantité de pigments déposée sur le papier, une fois l'aquarelle évaporée	Dans la zone **Pigment**, déplacez le curseur **Vitesse de stabilisation** pour régler la quantité de pigments.
Contrôler la vitesse de stabilisation du pigment sur le papier	Dans la zone **Pigment**, déplacez le curseur **Poids** vers la gauche pour obtenir un pigment plus léger ou vers la droite pour obtenir un pigment plus lourd. Un pigment plus léger s'écoule plus

Action	Procédure
	longuement avec l'aquarelle, tandis qu'un pigment plus lourd se stabilise très rapidement.
Préciser le degré auquel l'aquarelle peut soulever le pigment sec du papier	Dans la zone **Pigment**, déplacez le curseur **Récupération** pour régler la quantité de récupération de pigments.
Régler la rugosité du papier	Dans la zone **Papier**, déplacez le curseur **Rugosité** vers la gauche pour réduire la rugosité du papier ou vers la droite pour l'augmenter. Cette action influe sur la résistance au débit, la vitesse de séchage et la granulation du pigment.
Régler la vitesse à laquelle le grain du papier absorbe l'aquarelle	Dans la zone **Papier**, déplacez le curseur **Vitesse de séchage** vers la gauche pour réduire la vitesse d'absorption ou vers la droite pour l'augmenter.
Contrôler la quantité de pigments qui se stabilisent dans les creux du grain de papier lors du séchage	Dans la zone **Papier**, déplacez le curseur **Granulation** pour régler l'effet.
Contrôler l'angle selon lequel l'aquarelle s'écoule sur le papier	Dans la zone **Effet de souffle**, déplacez le curseur **Angle** pour régler l'angle.
Spécifier l'importance de l'effet de souffle exercé sur l'aquarelle et influer ainsi sur le débit de cette dernière sur le papier	Dans la zone **Effet de souffle**, déplacez le curseur **Force** pour régler la force.



Pour optimiser les performances des styles **Aquarelle réaliste** et **Huile grasse**, désactivez temporairement l'**affichage haute qualité**. Cliquez sur l'outil **Loupe**  dans la boîte à outils, puis sur le bouton **Affichage haute qualité** dans la barre de propriétés.

Pour appliquer une carte de débit à l'aide du style Aquarelle réaliste

1. Dans le panneau Bibliothèque de styles, sélectionnez une variante du style Aquarelle réaliste.
2. Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Supports de pinceau** ▸ **Aquarelle réaliste**.
3. Dans la zone **Débit**, activez l'option **Carte de débit** pour définir la **source**.



Pour maximiser l'effet des cartes de flux, assurez-vous que l'option **Humidité** est définie sur une valeur supérieure et que l'option **Vitesse d'évaporation** est définie sur une valeur inférieure.

Pour contrôler la diffusion de l'aquarelle réaliste

1. Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Supports de pinceau** ▸ **Aquarelle réaliste**.
2. Choisissez l'une des opérations détaillées dans le tableau suivant.

Action	Procédure

Appliquer la diffusion de façon précise, pour garantir un débit d'aquarelle exact	Cochez la case **Diffusion précise**.
Reporter la diffusion jusqu'à ce que le trait soit terminé	Cochez la case **Retarder la diffusion**.
Suspendre temporairement la diffusion	Cochez la case **Diffusion de pause** ou cliquez sur le bouton **Diffusion de pause** dans la barre de propriétés pour suspendre la diffusion. Vous devez décocher la case pour appliquer la diffusion.
Préciser la vitesse à laquelle le pigment s'affiche à l'écran	Déplacez le curseur **Pas de l'animation** vers la gauche pour réduire la vitesse de l'animation et dans le sens contraire pour l'augmenter. Pour obtenir un effet plus lisse, indiquez une valeur inférieure dans le champ **Pas de l'animation** (0 par exemple).

Options Huile grasse

Les variantes de style **Huile grasse** vous permettent d'obtenir des effets de peinture à l'huile réalistes. Par exemple, vous pouvez contrôler la viscosité de la peinture et la concentration des couleurs, comme si vous mélangiez une peinture à l'huile et une matière. La section suivante décrit les options de styles **Huile grasse** de manière plus détaillée.

Options de style

Les options de styles **Huile grasse** vous permettent de déterminer la quantité de liquide et de peinture déposée sur le papier par le pinceau.



Traits caractérisés par un paramètre d'humidité inférieur (à gauche) et un paramètre d'humidité supérieur (à droite)

Options de débit des liquides

Les options **Débit des liquides** permettent de régler la viscosité ou l'épaisseur des liquides afin de contrôler leur application sur la zone de travail. Par exemple, si la viscosité des liquides est élevée, la peinture s'étale facilement et apparaît lisse. Si la viscosité des liquides est faible et épaisse, la peinture ne s'étale pas facilement et crée un aspect texturé.



Traits caractérisés par un paramètre de viscosité inférieur (à gauche) et un paramètre de viscosité supérieur (à droite)

Vous pouvez également régler la vitesse d'évaporation du liquide et influer ainsi sur le séchage de la peinture sur la zone de travail.



Traits caractérisés par une vitesse d'évaporation inférieure (à gauche) et par une vitesse d'évaporation supérieure (à droite)

Options Débit

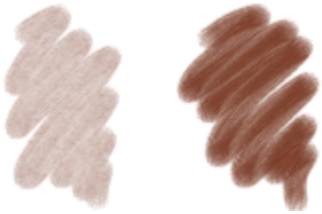
Les options **Débit** permettent d'activer et de choisir les cartes de débit afin que vous puissiez introduire une texture de surface supplémentaire pour favoriser un meilleur déplacement des liquides. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Introduction aux cartes de flux » à la page 525. Vous pouvez également régler la résistance au débit pour contrôler l'étalement de la peinture sur la zone de travail.



Traits caractérisés par une résistance au débit inférieure (à gauche) et par une résistance au débit supérieure (à droite)

Options Peinture

Les options **Peinture** permettent de modifier l'aspect de la peinture sur la zone de travail. Par exemple, vous pouvez régler l'opacité de la peinture déposée sur la zone de travail, une fois l'huile séchée. Vous pouvez également préciser la facilité avec laquelle la peinture se mélange et le degré auquel l'huile peut soulever la peinture sèche de la zone de travail.



Traits caractérisés par une vitesse de stabilisation inférieure (à gauche) et par une vitesse de stabilisation supérieure (à droite)

Options de la zone de travail

Les options de la zone de travail vous permettent d'ajuster l'interaction des styles **Huile grasse** avec la texture et le grain de la zone de travail. Par exemple, vous pouvez régler la rugosité du papier qui a une influence sur tous les autres paramètres du papier.

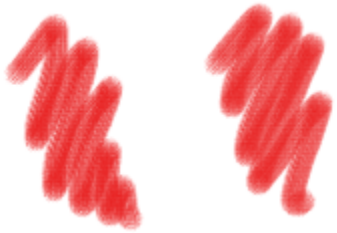


Traits caractérisés par une rugosité inférieure (à gauche) et une rugosité supérieure (à droite)

Par ailleurs, vous pouvez régler la vitesse à laquelle le grain de papier absorbe le liquide et contrôler la quantité de peinture qui se stabilise dans les creux du grain de la zone de travail lors du séchage.

Options Effet de souffle

Les options **Effet de souffle** permettent de définir l'angle selon lequel la peinture s'étale sur la zone de travail. Vous pouvez également définir la force du souffle exercée sur la peinture.



Traits caractérisés par des valeurs Angle et Force inférieures (à gauche) et par des valeurs Angle et Force supérieures (à droite)

Options Diffusion

Les options **diffusion** permettent de gérer comment et quand la peinture est diffusée sur le papier. La diffusion peut être appliquée de manière précise pour garantir un débit de peinture exact. Il vous est également possible de la retarder. L'effet est alors appliqué lorsque vous avez terminé le trait. Vous pouvez aussi décider de suspendre temporairement la diffusion. Cela vous permet d'appliquer plusieurs traits sur la zone de travail avant d'appliquer la diffusion et d'appliquer simultanément l'effet à tous les traits. Il vous est également possible de définir un nombre de pas de débit à effectuer lors de l'animation. Cela permet de contrôler la vitesse d'actualisation du débit visuel de la peinture à l'écran. Par exemple, vous pouvez préciser un nombre moins élevé de pas pour les styles plus fins et un nombre plus élevé pour les styles plus larges.

La barre de propriétés vous permet de définir certaines options de la zone Huile grasse. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour choisir un profil de forme depuis la barre de propriétés » à la page 321.

Pour obtenir la liste des pinceaux Huile grasse réaliste, reportez-vous à la rubrique « Huile grasse réaliste » à la page 367.

Pour régler les options de la zone Huiles grasses réalistes

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Supports de pinceau** ▸ **Huile grasse réaliste**.

2 Choisissez l'une des opérations détaillées dans le tableau suivant.

Action	Procédure
Définir la quantité d'huile déposée sur la zone de travail par le pinceau.	Dans la zone **Styles**, déplacez le curseur **Humidité** pour régler la quantité de liquide.
Définir la concentration de peinture déposée sur la zone de travail par le pinceau	Dans la zone **Styles**, déplacez le curseur **Concentration** pour régler la quantité de pigment.
Régler l'épaisseur de l'huile pour contrôler l'ouverture sur la surface de la zone de travail	Dans la zone **Débit des liquides**, déplacez le curseur **Viscosité** pour régler l'effet de viscosité.
Régler la vitesse de séchage de la peinture	Dans la zone **Débit des liquides**, déplacez le curseur **Vitesse d'évaporation** vers la gauche.
Régler le degré auquel la surface de carte de débit (ou la texture du papier) affecte la direction du débit d'aquarelle	Dans la zone **Débit**, déplacez le curseur **Résistance au débit** pour régler l'effet.

Action	Procédure
Régler l'opacité de la peinture déposée sur la zone de travail, une fois l'huile séchée	Dans la zone **Peinture**, déplacez le curseur **Vitesse de stabilisation** vers la gauche pour réduire la quantité de peinture (davantage d'opacité) ou vers la droite pour l'augmenter (moins d'opacité).
Contrôler la facilité avec laquelle la peinture se mélange sur la zone de travail	Dans la zone **Peinture**, déplacez le curseur **Vitesse mélange** vers la gauche pour réduire la capacité de mélange ou vers la droite pour l'augmenter.
Préciser le degré auquel l'huile peut soulever la peinture sèche de la zone de travail	Dans la zone **Peinture**, déplacez le curseur **Récupération** pour régler la quantité de récupération de pigments.
Régler la rugosité de la zone de travail	Dans la zone **Zone de travail**, déplacez le curseur **Rugosité** vers la gauche pour réduire la rugosité de la zone de travail ou vers la droite pour l'augmenter. (Cette action influe sur la résistance au débit, la vitesse de séchage et la granulation de la peinture.)
Contrôler l'effet du grain de la zone de travail sur la direction du débit de peinture	Dans la zone **Zone de travail**, déplacez le curseur **Résistance au débit** pour régler la résistance au débit.
Régler la vitesse à laquelle le grain de la zone de travail absorbe la peinture	Dans la zone **Zone de travail**, déplacez le curseur **Vitesse de séchage** pour régler la vitesse de l'absorption.
Contrôler le degré auquel la peinture se stabilise dans les creux de la texture de la zone de travail lors du séchage	Dans la zone **Zone de travail**, déplacez le curseur **Granulation** pour régler l'effet.
Contrôler l'angle selon lequel la peinture s'étale sur la zone de travail	Dans la zone **Effet de souffle**, déplacez le curseur **Angle** pour régler l'angle.
Préciser l'importance de l'effet de souffle exercé sur la peinture et influer ainsi sur la pression de cette dernière sur la zone de travail	Dans la zone **Effet de souffle**, déplacez le curseur **Force** pour régler la force.



Pour améliorer l'aspect du débit visuel de la peinture à l'écran, cliquez sur l'outil **Loupe**  dans la boîte à outils et désactivez le bouton **Affichage haute qualité** dans la barre de propriétés.

Pour appliquer une carte de débit à l'aide du style Huile grasse

1. Dans le panneau Bibliothèque de styles, sélectionnez une variante du style Huile grasse.
2. Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Supports de pinceau** ▸ **Huile grasse réaliste**.
3. Dans la zone **Débit**, activez l'option **Carte de débit** pour définir la **source**.



Pour maximiser l'effet des cartes de flux, assurez-vous que l'option **Humidité** est définie sur une valeur supérieure et que l'option **Vitesse d'évaporation** est définie sur une valeur inférieure.

Pour contrôler la diffusion de l'huile grasse

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Supports de pinceau** ▸ **Huile grasse réaliste**.

2 Choisissez l'une des opérations détaillées dans le tableau suivant.

Action	Procédure
Appliquer la diffusion de façon précise, pour garantir un débit d'aquarelle exact	Cochez la case **Diffusion précise**.
Reporter la diffusion jusqu'à ce que le trait soit terminé	Cochez la case **Retarder la diffusion**.
Suspendre temporairement la diffusion	Cochez la case **Diffusion de pause** pour suspendre la diffusion. Vous devez décocher la case pour appliquer la diffusion.
Indiquer la vitesse à laquelle la peinture s'affiche à l'écran	Déplacez le curseur **Pas de l'animation** vers la gauche pour réduire la vitesse de l'animation et dans le sens contraire pour l'augmenter. Pour obtenir un effet plus lisse, indiquez une valeur inférieure dans le champ **Pas de l'animation** (0 par exemple).

Options de la zone Circulaire calculée

Les options de la zone **Circulaire calculée** vous permettent de définir le profil d'embout des styles à l'aide du type de forme **Circulaire calculée**. Par exemple, vous pouvez personnaliser l'opacité et la dureté de la forme et ainsi contrôler la densité des couleurs sur les bords de la forme.

La barre de propriétés vous permet de définir certaines options Circulaire calculée. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour choisir un profil de forme depuis la barre de propriétés » à la page 321.

Pour personnaliser un profil de forme Circulaire calculée

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Forme du pinceau** ▸ **Circulaire calculée**.

2 Suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau suivant.

Action	Procédure
Modifier l'opacité de la forme	Déplacez le curseur **Opacité de la forme** vers la gauche pour réduire l'opacité ou vers la droite pour l'augmenter.
Régler la densité des couleurs sur les bords de la forme	Déplacez le curseur **Dureté de la forme** vers la gauche pour réduire la densité des couleurs et créer une forme lisse ou vers la droite pour augmenter la densité des couleurs et créer une forme dure.

Options de support dur

Les options **Support dur** 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 crayons à la cire, les pastels secs, les

marqueurs et les gommes. Ces options peuvent uniquement être utilisées avec les types de forme **Circulaire**, **Capturé** et **Gomme**. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Support dur » à la page 531.

Options de la zone Soies

Les options de la zone **Soies** vous permet de régler l'aspect des styles de soies, comme **Chameau**, **Plat**, **Couteau** et **Soies**. Vous pouvez indiquer le nombre ou la densité des soies (**Détails**). Vous pouvez également contrôler la distance à laquelle les soies se pulvérisent ou se dispersent lors de l'application des traits (**Ouverture**). Cette option est associée à l'expression **Inclinaison**. Par exemple, plus vous inclinez le stylet, plus les soies se disperseront.

Vous pouvez également définir les soies proportionnellement à la taille du style. Ainsi, la fonction est distribuée proportionnellement et s'adapte à la taille du style.

La barre de propriétés vous permet de définir certaines options des soies. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour choisir un profil de forme depuis la barre de propriétés » à la page 321.

Pour régler les options de la zone Soies

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Forme du pinceau** ▸ **Soies**.

2 Choisissez l'une des tâches détaillées dans le tableau suivant :

Action	Procédure
Indiquer le nombre de soies	Déplacez le curseur **Détails**. Plus la valeur du paramètre est élevée, plus les soies du style seront denses.
Régler l'étalement des soies	Déplacez le curseur **Ouverture**. Cette option est associée à l'expression **Inclinaison**.

Pour redimensionner les soies avec la taille du pinceau

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Forme du pinceau** ▸ **Soies**.

2 Cochez la case **Redimensionner les détails avec le pinceau**.



Vous pouvez également redimensionner les fonctions d'un trait proportionnellement à la taille du pinceau en cliquant sur le bouton **Redimensionner les détails avec le pinceau**  dans la barre de propriétés Styles.

Pour désactiver l'option de redimensionnement dans toutes les zones, cliquez sur le menu **Corel Painter 2020** ▸ **Préférences** ▸ **Général** (macOS) ou **Édition** ▸ **Préférences** ▸ **Général** (Windows), puis activez l'option **Désactiver la fonctionnalité d'échelle lors du redimensionnement du pinceau**.

Options Soies réalistes

Les options **Soies réalistes** 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 sur les options **Soies réalistes**, voir la rubrique « Modification des options de pinceau de soies réalistes » à la page 554.

Options de la zone Soies statiques

Les options de la zone **Soies statiques** permettent de reproduire l'aspect d'un véritable pinceau, y compris les stries dues aux poils. Utilisez les options **Soies statiques** pour définir des soies individuelles qui composeront une forme de style unique.

Vous pouvez également avoir un aperçu des soies de la forme afin d'afficher les modifications apportées aux formes des soies. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour changer le mode aperçu de la taille du pinceau » à la page 414.

Si vous choisissez **Griffe** comme type de trait, vous pouvez ajuster sa grosseur et son inclinaison. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Options de la zone Griffe » à la page 456.

Le curseur **Épaisseur** contrôle le diamètre des différentes soies.



Traits pour lesquels le paramètre Épaisseur est défini sur 17 % (à gauche) et sur 87 % (à droite)

L'option **Variation** permet de gérer la façon dont les soies se collent les unes aux autres. L'application d'une variation aléatoire à l'épaisseur de chaque soie donne l'impression que certaines soies se sont collées. La **variation** est proportionnelle à l'**épaisseur**.



Traits pour lesquels le paramètre Variation est défini sur 0 % (à gauche) et sur 100 % (à droite)

L'option **Densité** permet de contrôler la densité des soies dans la pointe de style, c'est-à-dire le nombre de soies d'une forme.



Traits pour lesquels le paramètre Densité est défini sur 410 % (en haut) et sur 990 % (en bas)

L'option **Échelle** vous permet de contrôler la variation de taille des soies. À 0 %, la taille des soies ne change pas, mais avec une valeur supérieure, les différentes soies sont redimensionnées et leur nombre augmente en proportion.



Traits pour lesquels le paramètre Échelle est défini sur 0 % (en haut) et sur 100 % (en bas)

Lorsque la valeur du paramètre **Échelle** est définie sur 100 % et que la taille du pinceau change, les soies sont redimensionnées proportionnellement. Lorsque la valeur du paramètre **Échelle** est définie sur 8 % et que la taille du pinceau change, les soies conservent une taille constante. L'option **Échelle** n'a pas d'effet si aucune gamme de tailles n'est spécifiée (c'est-à-dire, si le paramètre **Taille min** est réglé sur 100 %).

Pour définir l'épaisseur des soies

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Forme du pinceau** ▸ **Soies statiques**.

2 Déplacez le curseur **Épaisseur** vers la gauche pour réduire la densité de matière laissée par le tracé ou 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 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Forme du pinceau** ▸ **Soies statiques**.

2 Déplacez le curseur **Variation** vers la gauche pour réduire le nombre de soies qui se colle ou vers la droite pour l'augmenter.

Pour définir la densité des soies

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Forme du pinceau** ▸ **Soies statiques**.

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 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Forme du pinceau** ▸ **Soies statiques**.

2 Déplacez le curseur **Échelle** vers la gauche pour réduire la variation de taille ou vers la droite pour l'augmenter.

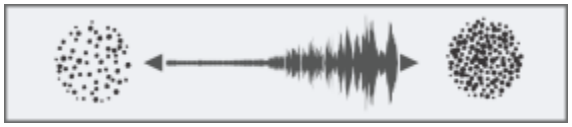
options de la zone Aérographe

Les options **Aérographe** permettent de régler la quantité et le déplacement de matière appliquée par un aérographe.

L'option **Détails** vous permet de définir la taille maximale des gouttes.

Le curseur **Débit** indique la quantité de matière appliquée dans un trait effectué à l'aérographe. L'option **Débit** revient à régler le débit sur un aérographe réel. 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.

Vous pouvez également lier les contrôles **Débit** et **Détails** à un mouvement spécifique du stylet ou de la souris. Vous pouvez choisir différents paramètres **Expression** pour chaque option. Par exemple, vous pouvez associer **Débit** à l'expression **Pression**, et associer **Détails** à l'expression **Inclinaison**. Vous pouvez par ailleurs relier les options **Débit** et **Détails** à la source audio issue de votre microphone ou d'une source audio interne, par exemple de la musique diffusée en streaming. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Expression audio » à la page 390.



Utilisation de l'Expression audio pour faire varier le débit

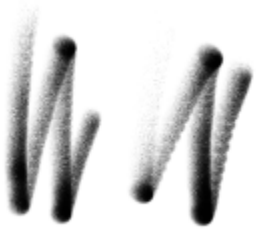


Utilisation de l'Expression audio pour faire varier les détails

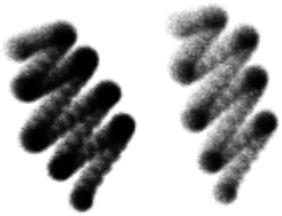
Vous pouvez également régler le paramètre **Min** pour définir l'écart de variation que vous souhaitez voir appliqué par l'expression. Les paramètres **Débit min.** et **Détails min.** représentent un pourcentage des paramètres **Débit** et **Détails**, et ils doivent être associés à une expression pour avoir un effet. Par exemple, si vous associez l'expression **Pression** à l'option **Débit**, définissez le curseur **Débit** sur 40 %, puis définissez le curseur **Débit min.** sur 50 %, la quantité de débit varie entre 20 % et 40 % lorsque vous exercerez de la pression avec le stylet.

L'option **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.

Les options **Tremblement du débit** et **Tremblement des détails** permettent de régler la quantité de variations que vous souhaitez voir appliquée par ces options lors de l'utilisation de l'aérographe, pour des résultats plus réalistes. Vous pouvez utiliser les curseurs **Lissage** pour lisser le tremblement afin d'obtenir un aspect plus naturel.



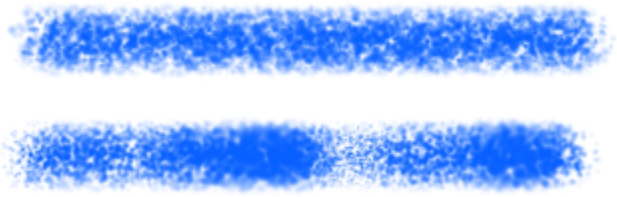
Traits double action épais sans tremblement du débit (à gauche) et avec tremblement du débit (à droite)



Traits de l'aérographe à vaporisation fine sans tremblement des détails (à gauche) et avec tremblement des détails (à droite)



Application du Tremblement du débit à un trait sans lissage (en haut) et avec lissage (en bas)



Application du Tremblement des détails à un trait sans lissage (en haut) et avec lissage (en bas)

La barre de propriétés vous permet de définir certaines options de l'aérographe. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour choisir un profil de forme depuis la barre de propriétés » à la page 321.

Pour obtenir la liste d'exemples de styles Aérographe, consultez la rubrique « Aérographes » à la page 333.

Pour définir la taille des gouttes individuelles

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Forme du pinceau** ▸ **Aérographe**.

2 Déplacez le curseur **Détails** pour définir la taille maximale des gouttes. Plus la valeur du paramètre est élevée, plus les gouttes sont grosses.

Vous pouvez également

Définir la taille minimum de chaque goutte	Déplacez le curseur **Détails min.**.
Spécifier la plage de variation appliquée à la taille des gouttes	Déplacez le curseur **Tremblement des détails**.
Lisser la variation de la taille des gouttes	Déplacez le curseur **Lissage**.
Associer la taille des gouttes à un mouvement de souris ou de stylet particulier	Choisissez une option dans la liste **Expression**.
Spécifier l'angle auquel la taille des gouttes commence à changer	Déplacez le curseur **Direction**.



Lorsque vous réglez le **tremblement des détails**, vérifiez que le curseur **Détails min.** n'est pas défini sur 100 %. Définir **Détails min.** sur 100 % empêche le **tremblement des détails**.

Pour définir l'ouverture

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Forme du pinceau** ▸ **Aérographe**.

2 Déplacez le curseur **Ouverture** vers la gauche pour réduire le degré d'ouverture ou vers la droite pour l'augmenter.

Pour définir la quantité de support à appliquer à chaque trait

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Forme du pinceau** ▸ **Aérographe**.

2 Déplacez le curseur **Débit** vers la gauche pour réduire la quantité de matière appliquée dans un trait ou vers la droite pour l'augmenter.

Vous pouvez également

Spécifier la quantité minimum de support à appliquer à chaque trait	Déplacez le curseur **Débit min.**.
Spécifier la plage de variation appliquée au débit de support	Déplacez le curseur **Tremblement du débit**.
Lisser la variation du débit de peinture.	Déplacez le curseur **Lissage**.
Associer les paramètres de débit de support à un mouvement de souris ou de stylet particulier	Choisissez une option dans la liste **Expression**.

Vous pouvez également

Spécifier l'angle auquel le débit de peinture commence à changer	Déplacez le curseur **Direction**.

Lorsque vous réglez le **tremblement du débit**, vérifiez que le curseur **Débit min.** n'est pas défini sur 100 %. Définir **Débit min.** sur 100 % empêche le **tremblement du débit**.

Options Huiles de l'artiste

Les options **Huiles de l'artiste** sont divisées en trois éléments : **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, reportez-vous à la section « Paramètres Expression » à la page 389.

Le curseur **Grain** du panneau **Général** 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 sur 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 l'option **Grain** est réglée sur 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 son réglage est compris entre 1 % et 99 %. Lorsque le style **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.



Les styles Huiles de l'artiste contiennent une quantité limitée de peinture. Lorsque la peinture commence à manquer, le trait devient plus clair.

Peinture

L'option **Intensité** détermine la quantité de peinture chargée avant chaque nouveau trait. Plus la quantité de peinture chargée est grande, plus le trait durera.

L'option **Viscosité** contrôle la vitesse à laquelle un pinceau s'épuise en peinture. Plus la viscosité est élevée, plus la peinture s'épuise rapidement, ce qui raccourcit les traits.

L'option **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.

Pinceau

L'option **Montage de soies** permet de contrôler le degré de montage des soies à la base et à la pointe du trait. Par exemple, vous pouvez régler le montage de soies de manière à accentuer l'irrégularité des soies d'un pinceau.

L'option **Variation** permet de contrôler la finesse des soies. Par exemple, vous pouvez augmenter le degré de variation des poils du pinceau.

L'option **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 influe simplement sur l'apparence de la fin du trait. Par exemple, vous pouvez régler l'estompage afin de produire un effet d'estompage plus long au niveau de la pointe du trait.

Zone de travail

L'**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.

Utilisation du mode chargé

Peindre en **Mode chargé** vous permet de simuler de manière encore plus réaliste l'utilisation des 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.

La barre de propriétés vous permet de définir certaines options des Huiles de l'artiste. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour choisir un profil de forme depuis la barre de propriétés » à la page 321.

Pour obtenir la liste des styles Huiles de l'artiste, consultez la rubrique « Huiles de l'artiste » à la page 335.

Pour définir la quantité de peinture Huiles de l'artiste chargée

1. Après avoir sélectionné un pinceau **Huiles de l'artiste**, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Supports de pinceau** ▸ **Huiles de l'artiste**.

   Si les options du panneau **Huiles de l'artiste** ne sont pas disponibles (s'affichent en gris), les variantes de style **Huiles** ne sont pas prises en charge par les options **Huiles de l'artiste**. Par exemple, tous les noms de variante de style **Huiles** commençant par **Véritable** sont des variantes de style prises en charge.
2. Déplacez le curseur **Intensité** vers la droite pour augmenter la quantité de peinture chargée pour chaque trait.

Pour définir la viscosité de la peinture Huiles de l'artiste

1. Après avoir sélectionné un pinceau **Huiles de l'artiste**, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Supports de pinceau** ▸ **Huiles de l'artiste**.

   Si les options du panneau **Huiles de l'artiste** ne sont pas disponibles (s'affichent en gris), les variantes de style **Huiles** ne sont pas prises en charge par les options **Huiles de l'artiste**. Par exemple, tous les noms de variante de style **Huiles** commençant par **Véritable** sont des variantes de style prises en charge.
2. Déplacez le curseur **Viscosité** vers la droite pour augmenter la vitesse à laquelle un pinceau s'épuise en peinture.

   Il est important de noter que plus la valeur de viscosité est élevée, plus le trait est court.

Pour régler le fondu des huiles de l'artiste

1. Après avoir sélectionné un pinceau **Huiles de l'artiste**, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Supports de pinceau** ▸ **Huiles de l'artiste**.

   Si les options du panneau **Huiles de l'artiste** ne sont pas disponibles (s'affichent en gris), les variantes de style **Huiles** ne sont pas prises en charge par les options **Huiles de l'artiste**. Par exemple, tous les noms de variante de style **Huiles** commençant par **Véritable** sont des variantes de style prises en charge.
2. Déplacez le curseur **Fondu** vers la droite pour augmenter 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.

Pour définir le montage de soies des huiles de l'artiste

1. Après avoir sélectionné un pinceau **Huiles de l'artiste**, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Supports de pinceau** ▸ **Huiles de l'artiste**.

   Si les options du panneau **Huiles de l'artiste** ne sont pas disponibles (s'affichent en gris), les variantes de style **Huiles** ne sont pas prises en charge par les options **Huiles de l'artiste**. Par exemple, tous les noms de variante de style **Huiles** commençant par **Véritable** sont des variantes de style prises en charge.
2. Déplacez le curseur **Montage de soies** vers la droite pour augmenter la longueur du montage des soies, à la base et à la pointe du trait.

Pour définir l'estompage du trait Huiles de l'artiste

1. Après avoir sélectionné un pinceau **Huiles de l'artiste**, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Supports de pinceau** ▸ **Huiles de l'artiste**.

   Si les options du panneau **Huiles de l'artiste** ne sont pas disponibles (s'affichent en gris), les variantes de style **Huiles** ne sont pas prises en charge par les options **Huiles de l'artiste**. Par exemple, tous les noms de variante de style **Huiles** commençant par **Véritable** sont des variantes de style prises en charge.
2. Déplacez le curseur **Estompage** vers la droite pour augmenter la longueur de la pointe d'un trait lorsque le pinceau n'a plus de peinture.

Pour définir l'humidité de la zone de travail pour les huiles de l'artiste

1. Après avoir sélectionné un pinceau **Huiles de l'artiste**, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Supports de pinceau** ▸ **Huiles de l'artiste**.

   Si les options du panneau **Huiles de l'artiste** ne sont pas disponibles (s'affichent en gris), les variantes de style **Huiles** ne sont pas prises en charge par les options **Huiles de l'artiste**. Par exemple, tous les noms de variante de style **Huiles** commençant par **Véritable** sont des variantes de style prises en charge.
2. Déplacez le curseur **Humidité** vers la droite pour augmenter 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.

Pour utiliser le mode chargé

1. Après avoir sélectionné un pinceau **Huiles de l'artiste**, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Supports de pinceau** ▸ **Huiles de l'artiste**.

   Si les options du panneau **Huiles de l'artiste** ne sont pas disponibles (s'affichent en gris), les variantes de style **Huiles** ne sont pas prises en charge par les options **Huiles de l'artiste**. Par exemple, tous les noms de variante de style **Huiles** commençant par **Véritable** sont des variantes de style prises en charge.
2. Cochez la case **Mode chargé** pour permettre à la peinture restant sur le pinceau après avoir appliqué un trait de se mélanger avec la peinture chargée pour le trait suivant.

Options de la zone Empâtement

Les options de style **Empâtement** permettent de créer des variantes de style qui donnent une illusion de profondeur. Les options vous permettent de choisir différentes méthodes pour appliquer et contrôler l'aspect de profondeur. Pour plus d'informations, consultez les sections « Empâtement » à la page 581 et « Ajustement et création de styles d'empâtement » à la page 582..

Certaines options de la zone **Empâtement** fonctionnent de pair avec les paramètres **Expression**. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Paramètres Expression » à la page 389.

Options de la zone Aquarelle numérique

Les options **Aquarelle numérique** permettent de créer des effets similaires à ceux obtenus avec les styles Aquarelle sans toutefois nécessiter de calque distinct.

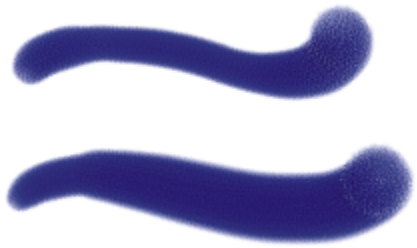
Les paramètres **Diffusion** permettent d'obtenir des traits aux bords doux et duveteux.

Les options de la zone **Frange aqua** permettent de contrôler la quantité d'eau et de peinture qui s'accumule aux bords des traits **Aquarelle numérique**. Pour plus d'informations sur la frange aqua, voir la rubrique « Utilisation des styles Aquarelle numérique » à la page 484.

Options Aquarelle

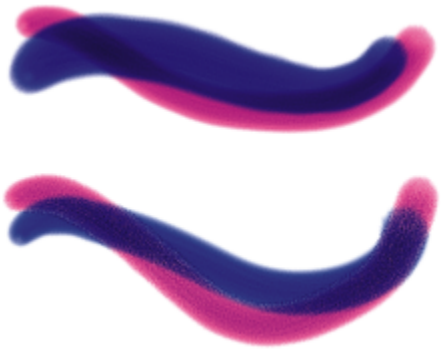
Les options de la zone **Aquarelle** sont destinées à être utilisées avec des calques **Aquarelle**. Un calque **Aquarelle** est automatiquement créé lorsque vous tracez un trait en utilisant un style **Aquarelle**. Vous pouvez modifier le calque dans le panneau **Calques**.

L'option **Humidité** contrôle la dilution et l'étalement de la peinture. Des valeurs élevées d'**humidité** produisent un trait ayant tendance à s'étaler et dans lequel les marques des poils du pinceau ne sont pas visibles.



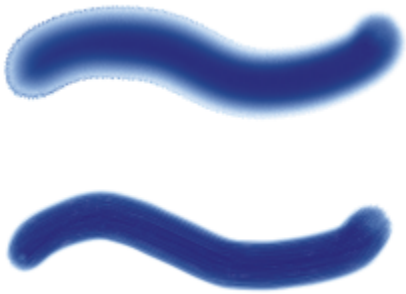
Traits pour lesquels le paramètre Humidité est défini sur 0 (en haut) et sur 40 (en bas)

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.



Traits pour lesquels le paramètre Absorption est défini sur 0 % (en haut) et sur 100 % (en 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.



Traits pour lesquels le paramètre Vitesse de séchage est défini sur 1 % (en haut) et sur 50 % (en bas)

Le seuil d'évaporation (curseur **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.



Traits pour lesquels le paramètre Seuil d'évaporation est défini sur 1 % (en haut) et sur 50 % (en bas)

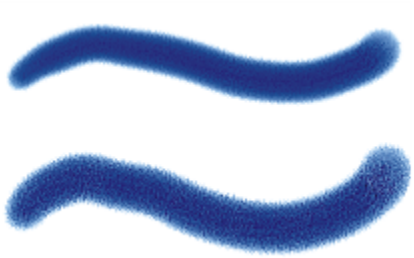
Le paramètre Diffusion (curseur **Quantité diffusée**) permet de contrôler la quantité de peinture diffusée. Une diffusion élevée crée des bords doux qui s'inscrivent dans le grain du papier, imitant la peinture sur du papier absorbant mouillé. Une diffusion faible produit un effet imitant la peinture sur papier sec.



Traits pour lesquels le paramètre Quantité diffusée est défini sur 0 % (en haut) et sur 8 % (en bas)

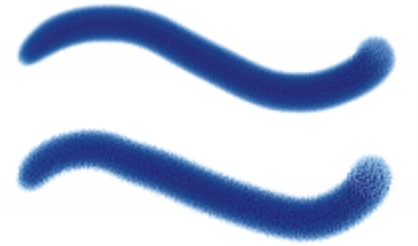
Le facteur de capillarité (curseur **Facteur de capillarité**) contrôle l'effet du grain sur la diffusion. Des valeurs faibles permettent d'obtenir des bords plus lisses.

La fonction Absorption du grain (curseur **Absorption grn**) permet de contrôler la quantité de peinture pénétrant 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.



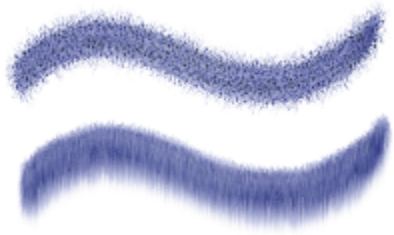
Traits pour lesquels le paramètre Absorption grn est défini sur 0 % (en haut) et sur 100 % (en bas)

Cochez la case **Diffusion précise** si vous voulez utiliser une fenêtre de diffusion plus petite. Lorsque l'option **Diffusion précise** est désactivée, la fenêtre de diffusion utilisée est plus grande et moins précise.



Traits pour lesquels l'option Diffusion précise est activée (à gauche) et désactivée (à droite)

Vous pouvez définir la force exercée sur les particules diffusées. Réglez le paramètre **Force de l'effet de soufflerie** sur zéro pour désactiver la diffusion directionnelle.



Traits pour lesquels le paramètre Force de l'effet de soufflerie est défini sur 0 % (en haut) et sur 25 % (en 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.



Traits pour lesquels le paramètre Angle de l'effet de souffle est défini à 270° (en haut) et à 180° (en bas)

La barre de propriétés vous permet de définir certaines options de la zone Aquarelle. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour choisir un profil de forme depuis la barre de propriétés » à la page 321.

Pour obtenir la liste des styles Aquarelle numérique, consultez la rubrique « Aquarelle numérique » à la page 345.

Pour régler les options de la zone Aquarelle

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Supports de pinceau** ▸ **Aquarelle**.

2 Choisissez l'une des opérations détaillées dans le tableau suivant.

Action	Procédure
Régler l'humidité	Déplacez le curseur **Humidité** vers la gauche pour créer un trait plus uniforme ou vers la droite pour que la peinture s'étale davantage dans la direction du vent.
Définir l'absorption de la peinture	Déplacez le curseur **Absorption** vers la droite pour augmenter le degré d'absorption ou vers la gauche pour le réduire.
Définir la vitesse de séchage	Déplacez le curseur **Vitesse de séchage** vers la droite pour réduire l'étalement de la peinture ou vers la gauche pour l'augmenter.
Définir le seuil d'évaporation	Déplacez le curseur **Seuil d'évap.** vers la droite pour réduire l'étalement de la peinture ou vers la gauche pour l'augmenter.
Définir la valeur de diffusion	Déplacez le curseur **Quantité diffusée** vers la droite pour créer des bords doux qui s'inscrivent dans le grain ou vers la gauche pour imiter un résultat sur papier sec.
Définir l'effet du grain sur la diffusion	Déplacez le curseur **Capillarité** vers la droite pour obtenir des bords irréguliers ou vers la gauche pour créer des bords plus lisses et continus.
Définir l'absorption du grain	Déplacez le curseur **Absorption grn** vers la droite pour obtenir des surfaces irrégulières ou vers la gauche pour créer des surfaces plus lisses et continues.
Définir la diffusion précise	Cochez la case **Diffusion précise**.
Définir la force de l'effet de soufflerie	Déplacez le curseur **Force de l'effet de soufflerie** vers la droite pour augmenter la force de l'effet de soufflerie ou vers la gauche pour la réduire.
Définir la direction de l'effet de soufflerie	Déplacez le curseur **Angle de l'effet de soufflerie** vers la droite pour augmenter l'angle.
Retarder la diffusion	Cochez la case **Retarder la diffusion**. La diffusion commence lorsque vous terminez le trait.



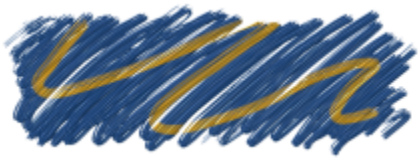
Lorsque vous cochez la case **Retarder la diffusion**, vous augmentez la vitesse des variantes de style **Aquarelle**.

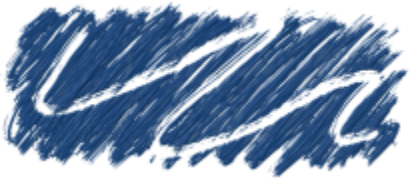
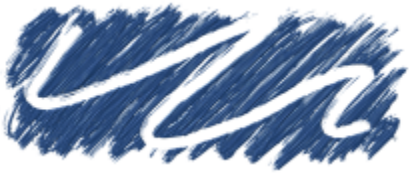
Options de style Encre liquide

Les options **Encre liquide** sont destinées à être utilisées avec des calques **Encre liquide**. Vous pouvez utiliser les options **Encre liquide** pour préciser des propriétés telles que le type, le lissage et le volume d'un trait. Les options **Encre liquide** sont disponibles lorsque vous sélectionnez un style **Encre liquide**.

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 **Encre**. Les composantes **Encre** et **Couleur** peuvent être utilisées simultanément ou, au contraire, être contrôlées séparément.

Le tableau suivant décrit les types d'encre disponibles.

Exemple	Description
	**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.

Exemple	Description
	**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 plus irréguliers, tandis que des valeurs élevées permettent d'obtenir des traits plus lisses.



Traits pour lesquels le paramètre Lissage est défini sur 0 % (en haut) et sur 100 % (en bas)

L'option **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.



Traits pour lesquels le paramètre Volume est défini sur 100 % (en haut) et sur 500 % (en bas)

Vous pouvez également utiliser les paramètres **Expressions** pour associer l'option **Volume** à différents mouvements du stylet ou de la souris. Par exemple, vous pouvez associer l'option **Volume** à l'expression **Molette** afin de contrôler la quantité de pulvérisation de l'aérographe **Encre liquide** en réglant la molette du stylet aérographe. La molette du stylet joue alors le même rôle que la molette de positionnement de l'aiguille d'un vrai aérographe.

Vous pouvez également relier le **Volume** à la source audio issue de votre microphone ou d'une source audio interne, par exemple de la musique diffusée en streaming. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Expression audio » à la page 390.



Utilisation de l'Expression audio pour faire varier le volume

Par ailleurs, vous pouvez également régler le paramètre **Volume min** pour définir l'écart de variation que vous souhaitez voir appliqué par l'expression. Le paramètre **Volume min** représente un pourcentage du paramètre **Volume**, et il doit être associé à une expression pour avoir un effet. Par exemple, si vous sélectionnez l'expression **Molette** du panneau **Encre liquide**, définissez le curseur de **Volume** sur 40 %, puis définissez le curseur de **Volume min** sur 50 %, le volume variera de 20 % à 40 % à chaque utilisation de la molette du stylet pour appliquer la pulvérisation.

Vous pouvez utiliser les options de la zone **Relief** pour donner du relief aux traits **Encre liquide**. Pour plus d'informations sur les paramètres **Relief**, voir la rubrique « Options de la zone Empâtement » à la page 440..

L'option **Tremblement du volume** permet de contrôler le caractère aléatoire de la variation du volume du trait. Une valeur de zéro produit un trait parfaitement lisse.



Traits pour lesquels le paramètre Tremblement du volume est défini sur 0 % (en haut) et sur 100 % (en bas)

L'option **Tremblement de la taille** permet de contrôler le caractère aléatoire de la variation de la taille du trait. Une valeur de zéro produit un trait parfaitement lisse.



Traits pour lesquels le paramètre Tremblement de la taille est défini sur 0 % (en haut) et sur 100 % (en bas)

Définition de l'aspect des gouttes d'encre

Voici la description des options de la zone **Gouttes d'encre**.

L'option **Épaisseur** contrôle 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.



Traits pour lesquels le paramètre Épaisseur est défini sur 3 % (en haut) et sur 20 % (en bas)

L'option **Tremblement du volume** permet de contrôler les variations de hauteur (longueur) des soies. Une valeur de zéro signifie que toutes les soies sont de même hauteur.



Traits pour lesquels le paramètre Tremblement du volume est défini sur 0 % (en haut) et sur 75% (en bas)

L'option **Tremblement de la taille** permet de contrôler les variations de largeur des soies. Une valeur de zéro signifie que toutes les soies sont de même largeur.



Traits pour lesquels le paramètre Taille soies aléat. est défini sur 0 % (en haut) et sur 100 % (en bas)

L'option **Détails** vous permet d'ajuster la taille et le nombre de gouttes d'encre. Utilisée avec un style de particule, cette option affecte uniquement la taille des particules. Utilisée avec un style Soie, l'option affecte à la fois le nombre et la taille des soies.

Pour obtenir la liste complète des styles Encre liquide, consultez la rubrique « Encre liquide » à la page 355.

Pour choisir un type d'encre

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Supports de pinceau** ▸ **Encre liquide**.
2 Sélectionnez un type d'encre liquide dans la zone de liste **Type d'encre**.

Pour définir le lissage

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Supports de pinceau** ▸ **Encre liquide**.
2 Réglez le curseur **Lissage**.

Des valeurs faibles produisent des traits irréguliers, tandis que des valeurs élevées permettent d'obtenir un fondu et des traits plus lisses.

Pour définir le volume d'encre

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Supports de pinceau** ▸ **Encre liquide**.
2 Déplacez le curseur **Volume**.

Des valeurs élevées produisent des traits plus épais.

Pour appliquer une expression à un volume d'encre

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Supports de pinceau** ▸ **Encre liquide**.
2 Choisissez une option dans la liste **Expression**.

Vous pouvez également

Définir le pourcentage de variation que vous souhaitez voir appliqué par l'expression	Déplacez le curseur **Volume min**.
Régler l'angle de l'expression **Direction**	Déplacez le curseur **Direction** jusqu'à obtention de l'angle souhaité.
Inverser l'effet d'un paramètre **Expression**	Cliquez sur le bouton **Inverser** .

Pour définir le volume aléatoire

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Supports de pinceau** ▸ **Encre liquide**.
2 Dans la zone **Aléation**, déplacez le curseur **Tremblement du volume**.

Des valeurs faibles produisent des traits irréguliers.

Pour définir la taille aléatoire

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Supports de pinceau** ▸ **Encre liquide**.
2 Dans la zone **Aléation**, déplacez le curseur **Tremblement de la taille**.

Des valeurs faibles produisent des traits irréguliers.

Pour définir l'épaisseur des soies

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Supports de pinceau** ▸ **Encre liquide**.
2 Déplacez le curseur **Épaisseur**.

Des valeurs élevées produisent des traits dans lesquels les soies individuelles sont moins visibles.

Pour faire varier la longueur des soies

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Supports de pinceau** ▸ **Encre liquide**.
2 Dans la zone **Gouttes d'encre**, déplacez le curseur **Tremblement du volume**.

Des valeurs élevées accentuent la variation de longueur des soies.

Pour faire varier la largeur des soies

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Supports de pinceau** ▸ **Encre liquide**.
2 Dans la zone **Gouttes d'encre**, déplacez le curseur **Tremblement de la taille**.

Des valeurs élevées accentuent la variation de largeur des soies.

Pour ajuster la taille et le nombre de gouttes d'encre

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Supports de pinceau** ▸ **Encre liquide**.
2 Déplacez le curseur **Détails**.

Options des attributs de trait

L'option **Tremblement du trait** introduit un tremblement aléatoire dans le trait. Les formes apparaissent de façon aléatoire en dehors de la trajectoire du trait, au lieu de se positionner directement dessus. Vous pouvez également définir un paramètre **Expression** pour contrôler davantage l'effet de **Tremblement du trait**. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Paramètres Expression » à la page 389.

La barre de propriétés vous permet de définir certaines options de tremblement du trait. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour choisir un profil de forme depuis la barre de propriétés » à la page 321.



Traits pour lesquels le paramètre Tremblement du trait est défini sur 0 (en haut) et sur 3,13 (en bas)

L'Expression audio vous permet de relier le **Tremblement du trait** à la source audio issue de votre microphone ou d'une source audio interne, par exemple de la musique diffusée en streaming. Le tremblement change en résonance avec le signal audio.



Variation du tremblement du trait en résonance avec le signal audio

Vous pouvez également trouver des options de tremblement spécifiques aux détails dans les panneaux de commandes de styles : **Opacité**, **Grain**, **Taille**, **Angle**, **Aérographe**, **Empâtement** et **Interactions de couleur**.

Pour définir le tremblement du trait

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Supports de pinceau** ▸ **Tremblement du trait**.

2 Déplacez le curseur **Tremblement du trait** vers la gauche pour diminuer l'écart du trait par rapport à la trajectoire tracée ou vers la droite pour augmenter l'écart.

Vous pouvez également

Spécifier l'angle auquel le trait commence à dévier par rapport à la trajectoire tracée	Déplacez le curseur **Direction** jusqu'à obtention de l'angle souhaité.
Inverser l'effet d'un paramètre **Expression**	Cliquez sur le bouton **Inverser** .
Relier le tremblement du trait à un signal audio	Cliquez sur le bouton **Expression audio** . Pour choisir une entrée audio et ajuster les paramètres audio, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Audio** ▸ **Panneau Paramètres audio**. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Expression audio » à la page 390.

Options de dégradés

Les options de la zone **Dégradé** permettent de contrôler la façon dont un style applique une matière (couleur) sur le papier. Vous pouvez choisir un élément prédéfini en fonction de vos besoins.

Que vous utilisiez une couleur unique ou un mélange de couleurs pour peindre sur un calque, l'option **Dégradé de calques amélioré** vous aidera à éviter toute auréole dans vos touches. Cette option utilise la transparence améliorée.



Touches réalisées sans (à gauche) et avec l'option Dégradé de calques amélioré (à droite)

Les options **Débordement**, **Débit** et **Tarissement** collaborent pour déterminer la quantité de couleur au départ et à la fin d'un trait.

Débit vous permet de contrôler le réapprovisionnement de couleur dans un trait. S'il est réglé sur zéro, le trait ne produit aucune couleur. Si **Débit** est réglé sur moins de 10 % (et que la valeur de l'option **Mélange** est 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.



Traits pour lesquels le paramètre Débit est défini sur 25 % (en haut) et sur 100 % (en bas)

Mélange permet de contrôler 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.



Traits pour lesquels le paramètre Mélange est défini sur 55 % (à gauche) et sur 1 % (à droite)

Vous pouvez également appliquer un paramètre **Expression** aux options **Débit** et **Mélange** pour les associer à un mouvement de stylet ou de souris. Vous pouvez choisir différents paramètres **Expression** pour chaque option. Par exemple, vous pouvez associer **Débit** à l'expression **Pression**, et associer **Mélange** à l'expression **Vitesse**.

Vous pouvez également régler le paramètre **Min** pour définir l'écart de variation que vous souhaitez voir appliqué par chaque expression. Les paramètres **Débit min.** et **Mélange min.** représentent un pourcentage des paramètres **Débit** et **Mélange**, et ils doivent être associés à une expression pour avoir un effet. Par exemple, si vous associez l'expression **Pression** à l'option **Débit**, définissez le curseur **Débit** sur 40 %, puis définissez le curseur **Débit min.** sur 50 %, la quantité de débit varie entre 20 % et 40 % lorsque vous exercerez de la pression avec le stylet.

Soies individuelles affecte l'interaction des styles à base de formes avec les pixels sous-jacents et fonctionne en coordination avec **Débit** et **Mélange**. Lorsque l'option **Soies individuelles** 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 la rubrique « Options de la zone Général : Types de formes » à la page394.

Lorsque l'option **Soies individuelles** 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 **Soies individuelles**, mieux vaut régler le pas sur une valeur très faible. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Options de la zone Pas » à la page 418.

L'option **Tarissement** détermine la vitesse à laquelle la matière s'épuise. Le paramètre **Tarissement** 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 du paramètre **Tarissement** est trop élevée, la matière ne s'épuise jamais.

Le paramètre **Tarissement** fonctionne de pair avec le paramètre **Mélange**, ce qui signifie que le **mélange** doit être réglé à une valeur supérieure à zéro si vous souhaitez tirer profit du **tarissement**. Vous pouvez moduler l'effet de **Tarissement** en réglant le **Mélange**.



Traits pour lesquels le paramètre Tarissement est défini sur 724 (à gauche) et sur 22 026 (à droite)

La barre de propriétés vous permet de définir certaines options de dégradé. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour choisir un profil de forme depuis la barre de propriétés » à la page 321.

Pour obtenir une liste d'exemples de styles qui utilisent le dégradé, consultez la rubrique « Mélangeurs » à la page 338.

Pour choisir une présélection de dégradé

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Supports de pinceau** ▸ **Fondu**.

2 Sélectionnez un élément prédéfini dans la zone de liste **Éléments prédéfinis**.

Pour choisir un dégradé de calques amélioré

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Supports de pinceau** ▸ **Fondu**.

2 Cochez la case **Dégradé de calques amélioré**.

3 Sélectionnez un élément prédéfini dans la zone de liste **Éléments prédéfinis**.

Pour définir le mélange des couleurs

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Supports de pinceau** ▸ **Fondu**.

2 Déplacez le curseur **Mélange** vers la gauche pour diminuer l'interaction avec les pixels sous-jacents ou vers la droite pour l'augmenter.

Vous pouvez également

Associer les paramètres de taille à un mouvement de souris ou de stylet particulier	Choisissez une option dans la liste **Expression**.
Définir le pourcentage de variation que vous souhaitez voir appliqué par l'expression	Déplacez le curseur **Mélange min.**.
Régler l'angle de l'expression **Direction**	Déplacez le curseur **Direction**.

Pour définir le débit

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Supports de pinceau** ▸ **Fondu**.

2 Déplacez le curseur **Débit** vers la gauche pour réduire le réapprovisionnement de couleur dans un trait ou vers la droite pour l'augmenter.

Vous pouvez également

Associer les paramètres de taille à un mouvement de souris ou de stylet particulier	Choisissez une option dans la liste **Expression**.
Définir le pourcentage de variation que vous souhaitez voir appliqué par l'expression	Déplacez le curseur **Débit min.**.
Régler l'angle de l'expression **Direction**	Déplacez le curseur **Direction**.

Pour définir le tarissement

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Supports de pinceau** ▸ **Fondu**.

2 Déplacez le curseur **Tarissement** vers la gauche pour réduire la longueur que peut avoir le trait avant qu'il n'y ait plus de matière ou vers la droite pour augmenter cette longueur.

Pour que le trait devienne peu à peu pleinement transparent, cochez la case **Tarissement sur transparence**.

Pour activer l'option Soies individuelles

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Supports de pinceau** ▸ **Fondu**.

2 Cochez la case **Soies individuelles**.

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. Cependant les options **Souris** de Corel Painter permettent de simuler les paramètres de stylet suivants :

- **Pression** (la pression exercée sur un stylet)
- **Inclinaison** (la verticalité du stylet)
- **Orientation** (le sens dans lequel le stylet est dirigé)
- **Rotation** (pour simuler un stylet à bout plat prenant en charge une rotation de 360 degrés)
- **Molette** (la quantité d'encre pulvérisée)

Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Utilisation d'un stylet ou d'une souris » à la page 159.

Il est possible de mémoriser et d'enregistrer des traits créés à l'aide d'un stylet, de sorte que Corel Painter utilise les paramètres de trait enregistrés lorsque vous travaillez à la souris. Pour plus d'informations sur l'utilisation des traits enregistrés pour développer les fonctionnalités de la souris, voir la rubrique « Mémorisation et répétition des traits » à la page 168.

Pour définir la pression exercée sur le bouton de la souris

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Souris**.

2 Déplacez le curseur **Pression**.

La valeur 100 % correspond à la pression maximale.

Pour définir l'inclinaison de la souris

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Souris**.

2 Déplacez 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 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Souris**.

2 Déplacez le curseur **Orientation**.

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

Pour définir la rotation de la souris

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Souris**.

2 Déplacez le curseur **Rotation**.

Une configuration à 360° simule un stylet effectuant une rotation de 360 degrés.



La rotation est prise en charge uniquement lorsque vous utilisez un style dont le paramètre **Expression** est réglé sur **Rotation**. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Paramètres Expression » à la page 389.

Pour définir le débit d'encre de la souris

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Souris**.

2 Déplacez le curseur **Molette**.

La valeur 100 % indique que le flux de matière est à son maximum.

Options de la zone Lissage

L'option **Lissage** permet de lisser l'aspect des traits.

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 pour uniformiser les bords et atténuer les irrégularités.

Plus les valeurs de l'option **Amplitude** 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.

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 l'option **Amplitude**, qui repose sur des calculs mathématiques pour lisser les contours accidentés, l'option **Interpolation cubique** insère des points supplémentaires qui servent au nouveau tracé. Avec les styles de particules, des valeurs supérieures donnent une plus grandes quantité de particules.

Il est préférable d'utiliser l'option **Interpolation cubique** avec des styles à base de formes et l'option **Amplitude** avec des styles utilisant des formes calculées.

Pour définir des traits lisses calculés

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Forme du pinceau** ▸ **Lissage**.

2 Déplacez le curseur **Amplitude** vers la droite pour uniformiser les traits irréguliers. Déplacez-le vers la gauche pour laisser apparaître plus d'escaliers entre les points du trait.

Pour définir des traits lisses en ajoutant des points au tracé

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Forme du pinceau** ▸ **Lissage**.

2 Dans la zone **Interpolation cubique**, 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 Jet d'images

Les options de la zone **Jet d'images** vous permettent de créer des fichiers de jet désignés par **Rang 1**, **2** et **3**. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Jet d'images » à la page 537.

Les paramètres proposés pour chaque rang reprennent les paramètres **Expression** et le paramètre Séquentiel. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Paramètres Expression » à la page 389.

Rang 1

L'option **Rang 1** permet de définir une entrée pour rechercher une image de **rang 1** dans un jet **Jet d'images**.

Rang 2

L'option **Rang 2** permet de définir une entrée pour rechercher une image de **rang 2** dans un jet **Jet d'images**.

Rang 3

L'option **Rang 3** permet de définir une entrée pour rechercher une image de **rang 3** dans un jet et d'un jet **Jet d'images**.

Pour obtenir la liste complète des styles Jet d'images, consultez la rubrique « Jet d'images » à la page 352.

Pour choisir les paramètres d'expression des rangs

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Supports de pinceau** ▸ **Jet**.

2 Choisissez un paramètre dans chacune des zones de liste **Rang**.

Pour extraire des jets dans l'index l'un après l'autre, choisissez Séquentiel dans n'importe laquelle des zones de liste Rang.



Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Paramètres Expression » à la page 389.

Options de la zone Griffe

Les options de la zone **Griffe** définissent les plus petits détails d'un trait **Griffe**, 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 donné.



Traits pour lesquels le paramètre Inclinaison est défini à 180° (à gauche), à 125° (au milieu) et à 0° (à droite), avec un paramètre Grosseur de 450 %

L'option **Grosseur** définit l'écartement des soies individuelles qui composent la **griffe**. La taille de chaque forme est déterminée par le panneau de commandes de styles **Taille**. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Options de la zone Pas » à la page 418.



Traits pour lesquels le paramètre Grosseur est défini sur 2 500 % (à gauche) et sur 0 % (à droite)

Quand vous faites pivoter un véritable pinceau 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 en gérant le déplacement des soies internes et externes.



Traits pour lesquels le paramètre Courbure est défini sur 0 % (à gauche) et sur 150 % (à droite)

L'option **Soie** définit le nombre de soies ou formes utilisées par les types de trait **Griffe**.

L'option **Brins sensibles à la pression** définit automatiquement la taille du trait en fonction de la pression exercée sur le stylet. Plus vous appuyez, plus le trait se déploie. Si vous souhaitez conserver l'étalement indépendamment de la pression, désactivez l'option.



Traits pour lesquels l'option Brins sensibles à la pression est activée (à gauche) et désactivée (à droite)

L'option **Adoucir les bords** rend les formes extérieures semi-transparentes. Elle est particulièrement efficace lorsqu'elle est combinée à l'option **Courbure**.



Traits pour lesquels l'option Adoucir les bords est désactivée (à gauche) et activée (à droite)

Pour définir l'inclinaison

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Forme du pinceau** ▸ **Griffe**.

2 Déplacez le curseur **Inclinaison** 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 la grosseur

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Forme du pinceau** ▸ **Griffe**.

2 Suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau suivant.

Action	Procédure
Rapprocher la grosseur de la griffe de la largeur de la forme	Déplacez le curseur **Grosseur** vers la droite. À **100 %** l'épaisseur du trait est égale à la largeur de la forme multipliée par le nombre de formes.
Faire chevaucher les formes	Déplacez le curseur **Grosseur** 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 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Forme du pinceau** ▸ **Griffe**.

2 Suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau suivant.

Action	Procédure
Accentuer la dépendance entre le déplacement et la direction du tracé	Déplacez le curseur **Courbure** vers la droite.
Atténuer la dépendance entre le déplacement et la direction du tracé	Déplacez le curseur **Courbure** vers la gauche.

Pour régler le nombre de soies de la griffe

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Forme du pinceau** ▸ **Griffe**.

2 Déplacez le curseur **Soie** pour régler le nombre de soies.

Pour définir l'espacement entre les soies

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Forme du pinceau** ▸ **Griffe**.

2 Cochez la case **Brins sensibles à la pression**.

Pour adoucir les bords

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Forme du pinceau** ▸ **Griffe**.

2 Cochez la case **Adoucir les bords**.

Options Multiple

Vous pouvez définir le nombre de soies utilisées pour les styles définis dans le type de trait **Multiple**. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Options de la zone Général : Types de trait » à la page399.

Pour régler le nombres de soies du style Multiple

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Forme du pinceau** ▸ **Multi**.

2 Déplacez le curseur **Soies** pour régler le nombre de soies.

Options Variation de couleur

Ces réglages permettent de créer des traits de plusieurs couleurs. Les variations de couleur se règlent avec les valeurs TSL ou RVB et elles peuvent être basées sur le dégradé ou le nuancier actif. Pour plus d'informations sur les nuanciers, reportez-vous aux rubriques « Utilisation des nuanciers » à la page 264 et « Création et exportation de nuanciers » à la page 265.



Exemples de trait avec application de la variabilité des couleurs : (à gauche) Impulsion audio crayon de couleur - Taches (catégorie Expression audio), (au milieu) Trait gras (catégorie Plumes et crayons) et (à droite) Huile grasse réaliste à attraction magnétique (catégorie Particules)

Vous pouvez aussi utiliser le curseur **Lissage** pour lisser les variations de couleur d'un trait afin d'obtenir un aspect plus naturel.



Application de la Variation de couleur à un trait sans lissage (en haut) et avec lissage (en bas)



Application de la Variation de couleur en fonction d'un nuancier sans lissage (en haut) et avec lissage (en bas)

L'**Expression audio** vous permet de relier la variation de couleur à la source audio issue de votre microphone ou d'une source audio interne, par exemple de la musique diffusée en streaming. Les couleurs du trait varient alors à mesure que le signal audio change.



Variation de couleur liée à la source audio (à droite)

Pour afficher le panneau Variations de couleur

- Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Supports de pinceau** ▸ **Variabilité des couleurs**.

Pour régler les variations de couleur dans le mode TSL

1. Dans le panneau **Couleurs**, choisissez une couleur primaire.
2. Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Supports de pinceau** ▸ **Variabilité des couleurs**.
3. Sélectionnez **Dans TSL** dans la zone de liste.
4. Utilisez les curseurs pour régler la **Teinte Variation**, **Variation de saturation** et **Variation de valeur**.
   - Déplacez le curseur **±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 **±S** vers la droite pour augmenter la variation dans l'intensité des couleurs du trait.
   - Déplacez le curseur **±V** vers la droite pour augmenter la variation de luminosité des couleurs du trait.

   Essayez différents paramètres de teinte, de saturation et de variation avec les styles pour obtenir des résultats intéressants.

   Pour lisser la variation de couleur du trait, déplacez le curseur **Lissage**.

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

Lorsque vous utilisez des styles tels 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 Dans le panneau **Couleurs**, choisissez une couleur primaire.

2 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Supports de pinceau** ▸ **Variabilité des couleurs**.

3 Sélectionnez **Dans RVB** dans la zone de liste.

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 lisser la variation de couleur du trait, déplacez le curseur **Lissage**.

Pour définir les variations de couleur en fonction du dégradé actif

1 Dans le panneau **Couleurs**, choisissez une couleur primaire.

2 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Supports de pinceau** ▸ **Variabilité des couleurs**.

3 Sélectionnez **D'après le dégradé** dans la zone de liste.
Les couleurs varient désormais en fonction des couleurs aléatoires du dégradé actif.

Pour lisser la variation de couleur du trait, déplacez le curseur **Lissage**.

Pour définir les variations de couleur en fonction du nuancier actif

1 Dans le panneau **Couleurs**, choisissez une couleur primaire.

2 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Supports de pinceau** ▸ **Variabilité des couleurs**.

3 Sélectionnez **D'après le nuancier** dans la zone de liste.
Les couleurs varient désormais en fonction des couleurs aléatoires du nuancier actif.

Pour lisser la variation de couleur le long du trait, déplacez le curseur **Lissage**.

Pour ignorer les variations de nuancier

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Supports de pinceau** ▸ **Variabilité des couleurs**.

2 Cochez la case **Ignorer la variation de couleurs des nuanciers**.

Pour relier la variation de couleur au signal audio

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Supports de pinceau** ▸ **Variabilité des couleurs**.

2 Cliquez sur le bouton **Expression audio** .

Pour choisir une entrée audio et ajuster les paramètres audio, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Audio** ▸ **Panneau Paramètres audio**. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Expression audio » à la page 390.

Options Interactions de couleur

L'option **Interactions de couleur** détermine si Corel Painter doit utiliser la couleur principale ou secondaire dans une image. L'option **Interactions de couleur** permet d'introduire des facteurs (la direction par exemple) qui conditionnent le résultat de l'application de traits bicolores. Vous pouvez contrôler la variation entre les couleurs principale et secondaire d'un trait en réglant l'option **Tremblement de couleur**. Vous pouvez également lisser la variation entre les couleurs principale et secondaire le long du trait.



Traits numériques lisses sans tremblement de couleur (à gauche) et avec tremblement de couleur (à droite)



Application du Tremblement de couleur à un trait sans lissage (en haut) et avec lissage (en bas)

Vous pouvez également relier la variation de couleur à la source audio issue de votre microphone ou d'une source audio interne, par exemple de la musique diffusée en streaming.



La couleur du trait peut changer selon l'entrée audio.

Pour définir les options d'interactions de couleur

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Supports de pinceau** ▸ **Interactions de couleur**.

2 Dans le panneau **Interactions de couleur**, sélectionnez l'une des options suivantes dans la zone de liste **Expression** :

- **Aucune** : ne modifie pas les interactions de couleur
- **Vitesse** : configure les interactions de couleur sur la base de la vitesse du tracé
- **Direction** : configure les interactions de couleur sur la base de la direction du trait et en fonction de la valeur définie avec le curseur ou dans le champ
- **Pression** : configure les interactions de couleur en fonction de la pression exercée sur le stylet
- **Molette** : configure les interactions de couleur en fonction des réglages de la molette d'un stylet aérographe, en particulier le modèle Intuos de Wacom
- **Inclinaison** : configure les interactions de couleur en fonction de l'angle du stylet par rapport à la tablette
- **Orientation** : configure les interactions de couleur suivant la direction dans laquelle le stylet est orienté
- **Rotation** : configure les interactions de couleur en fonction de la rotation du stylet
- **Source** : configure les interactions de couleur en fonction de la luminance de la source de la réplique
- **Aléatoire** : configure les interactions de couleur de façon aléatoire

Pour intervertir les couleurs principale et secondaire, cliquez sur le bouton **Inverser** .

Si vous sélectionnez **Direction** dans la zone de liste **Expression**, déplacez le curseur **Direction** jusqu'à obtenir l'angle souhaité.

Pour contrôler la variation entre les couleurs principale et secondaire d'un trait

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Supports de pinceau** ▸ **Interactions de couleur**.

2 Déplacez le curseur **Tremblement de couleur**.

Pour lisser la variation de couleur le long du trait, déplacez le curseur **Lissage**.

Pour relier les interactions de couleur au signal audio

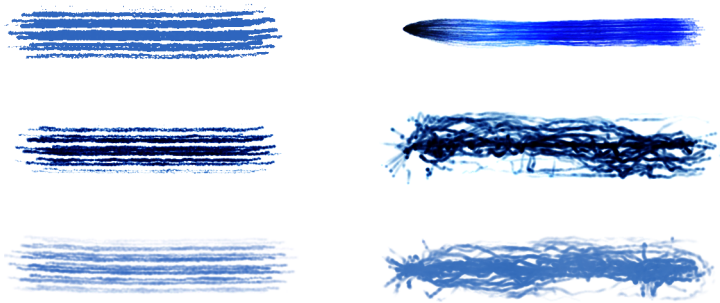
1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Supports de pinceau** ▸ **Interactions de couleur**.

2 Cliquez sur le bouton **Expression audio** .

Pour choisir une entrée audio et ajuster les paramètres audio, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Expression audio** ▸ **Panneau Paramètres audio**. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Expression audio » à la page 390.

Options de taches dynamiques

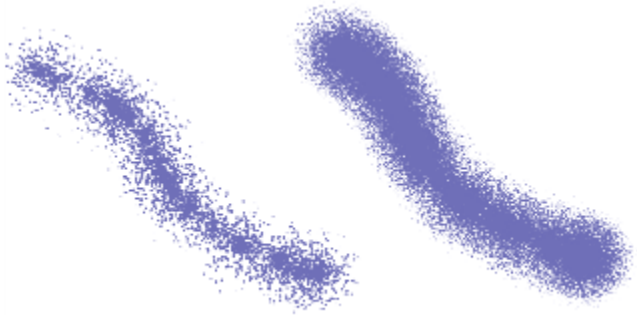
Les Taches dynamiques produisent un trait continu à partir de taches ou de points de couleurs distincts. Réellement dynamiques, les taches du trait sont générées à mesure que vous peignez.



Taches dynamiques avec styles Soies (à gauche) et styles Particule (à droite)

Pour modifier l'apparence des touches, vous pouvez ajuster le nombre de taches dynamiques et leur taille. Vous pouvez relier la taille des taches à une expression comme la pression ou la vitesse de sorte que les taches grossissent ou rétrécissent en réaction aux mouvements les plus subtils de votre main.

Pour préciser la plage de variation de taille des taches que l'expression devra appliquer, déplacez le curseur **Taille min**. Ce paramètre représente un pourcentage de la **Taille**. Par exemple, si vous reliez la taille des taches à la pression et définissez respectivement les paramètres **Taille min** et **Taille** sur 20 % et 70 %, la taille des taches passe de 20 % à 70 % à chaque pression.



Flux de taches dynamiques tracé avec une taille de 14 % (à gauche) et de 95 % (à droite)

Lorsque la taille du style est liée à une expression, vous pouvez modifier l'échelle de la taille et le nombre de taches en fonction de la largeur du trait afin de préserver l'aspect général du trait. Vous pouvez contrôler le degré d'agrandissement de l'échelle des taches.

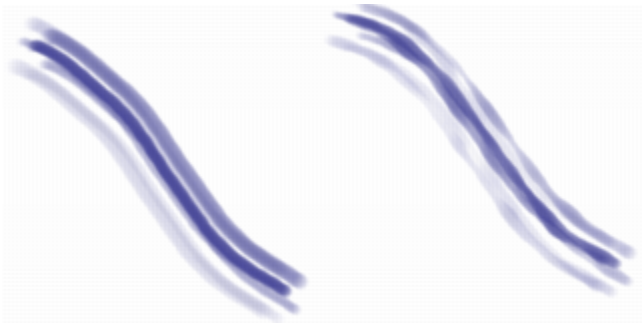
Vous pouvez relier la taille des taches à un signal audio. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour relier des attributs et des effets à une source audio » à la page 391.



La taille des taches dynamiques peut varier en résonance avec la source audio.

Les bords des taches dynamiques peuvent être souples ou rigides.

Pour obtenir un aspect plus naturel, vous pouvez modifier la taille et l'opacité des taches dynamiques de façon aléatoire. Vous pouvez en outre faire varier la taille et l'opacité des taches dynamiques en appliquant un tremblement, et adoucir l'effet de tremblement pour obtenir des traits plus naturels.



Taches dynamiques sans tremblement (à gauche) et avec application d'un tremblement (à droite).

Pour obtenir une liste d'exemples de styles utilisant la technologie Taches dynamiques, consultez la rubrique « Taches dynamiques » à la page 347.

Pour rechercher une variante de style Taches dynamiques

1. Dans la zone **Rechercher** de la barre de recherche, saisissez **Tache dynamique**.
   La barre de recherche se trouve à droite de la barre de propriétés, dans le coin supérieur droit de la fenêtre du document.
2. Choisissez une variante de style dans la liste des résultats.

Pour ajuster les propriétés de la variante de style Taches dynamiques

1. Sélectionnez une variante de style Taches dynamiques.
2. Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Forme du pinceau** ▸ **Taches dynamiques**.
3. Suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau suivant.

Action	Procédure
Ajuster le nombre de taches dynamiques	Déplacez le curseur **Nombre**.
Ajuster la taille des taches dynamiques	Déplacez le curseur **Taille**.
Définir la plage de variation de taille des taches	Déplacez le curseur **Taille min**.
Relier la taille des taches à une expression	Choisissez une expression dans la zone de liste **Expression**.
Ajuster le nombre et la taille des taches dynamiques en fonction des changements de taille du pinceau	Déplacez le curseur **Mettre à l'échelle avec la taille**. Des valeurs élevées donnent une mise à l'échelle plus précise.

Action	Procédure
Créer des taches aux bords souples ou rigides	Cliquez sur le bouton **Dur** ou **Souple**.
Faire varier la taille des taches dynamiques	Déplacez le curseur **Épaisseur aléatoire**. La variation de taille est plus aléatoire avec des valeurs élevées. Pour appliquer une variation de taille supplémentaire, cochez la case **Tremblement**. Pour obtenir un aspect plus naturel, déplacez le curseur **Régularité**.
Faire varier l'opacité des taches dynamiques	Déplacez le curseur **Opacité aléatoire**. Pour appliquer une variation d'**Opacité** supplémentaire, cochez la case **Tremblement**. Pour obtenir un aspect plus naturel, déplacez le curseur **Régularité**.

Pour appliquer des taches dynamiques à une variante style

1 Choisissez une variante style Soies réalistes, Soie ou Particule dans le sélecteur de styles.

2 Sélectionnez **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Général**.

3 Dans la zone de liste **Type de forme**, sélectionnez l'une des options suivantes :
- **Particules à attraction magnétique - Taches dynamiques** : pour utiliser un style de particules à attraction magnétique
- **Particules de flux - Taches dynamiques** : pour utiliser un style de particules de flux
- **Particules à ressort - Taches dynamiques** : pour utiliser un style de particules à ressort
- **Soie - Taches dynamiques** : pour utiliser un style Soie ou Soies réalistes

4 Pour modifier les propriétés Taches dynamiques, sélectionnez **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Forme de pinceau** ▸ **Taches dynamiques**, puis ajustez les paramètres souhaités dans le panneau Taches dynamiques.

Options de pochoir de forme

Un pochoir de forme masque les formes de styles avant l'application d'un trait, ce qui vous permet de donner une touche créative à un large éventail de styles, des styles dégradés à l'empâtement en passant par l'aquarelle. L'application d'un tampon du pochoir enfonce certaines zones du pochoir pour les rendre plus transparentes. La forme devient alors une sorte de tampon dont certaines zones sont surélevées et d'autres plus creuses. Le pinceau dépose davantage de peinture sur les zones en relief de la forme et beaucoup moins (voire pas de peinture du tout) sur les zones creuses.

Vous pouvez choisir une source de pochoir de forme parmi les divers supports de pochoir disponibles, par exemple papier, cartes de flux et textures.



Les traits de cette illustration ont été tracés à l'aide de la fonction Pochoir de forme. Œuvre réalisée par Melissa Gallo.

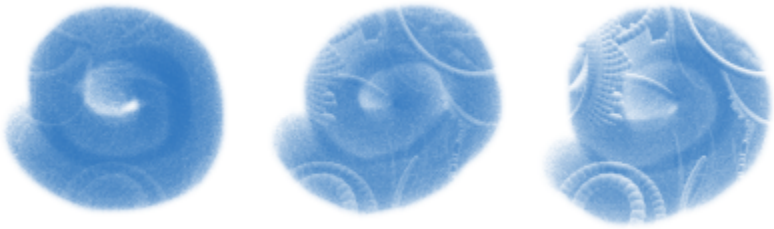


De gauche à droite : Utilisation de papier, d'une carte de flux et d'une texture en tant que source de tampon de pochoir

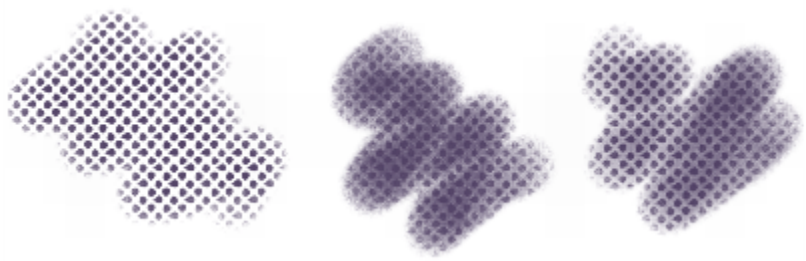
Pour modifier l'aspect des traits, vous pouvez ajuster les propriétés du pochoir de forme. Par exemple, vous pouvez utiliser les options **Force** et **Force min**. pour régler l'opacité maximale et minimale du pochoir de forme. Lorsqu'il est défini sur la force maximale (100 %), le pochoir de forme est plus opaque et rend les zones couvertes plus transparentes. Vous pouvez en outre appliquer un tremblement pour faire varier l'opacité du pochoir de forme, et lisser ce tremblement pour donner un aspect plus naturel au trait. Vous pouvez également relier le pochoir de forme à une expression de sorte que l'opacité change selon le mouvement de la souris ou du stylet (par exemple selon la pression, la direction ou la vitesse).



Paramètres de force (de gauche à droite) : valeurs maximale, moyenne et faible. Lorsque la force est maximale, les zones enfoncées par le pochoir ressortent mieux. Lorsque la force est faible, les zones enfoncées se fondent aux autres zones.



La force du pochoir de forme est définie sur 100 % pour les trois traits, mais la force minimale varie de 0 à 87 %. Les paramètres minimaux supérieurs donnent un pochoir de forme dont l'opacité minimale est supérieure et produit une forme plus distincte (à droite).



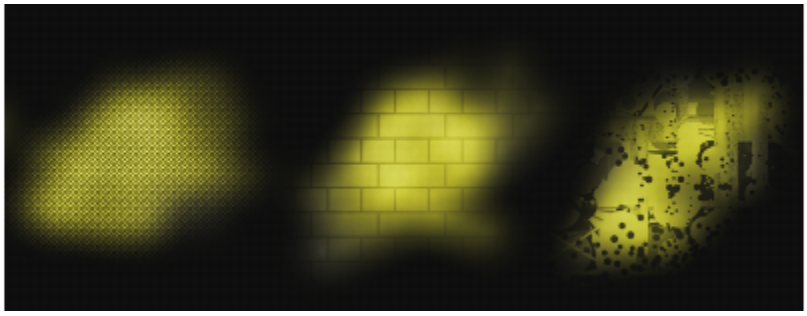
De gauche à droite : Traits de tampon de pochoir sans tremblement, avec tremblement et avec tremblement et lissage

Vous pouvez également relier un pochoir de forme à la source audio issue de votre microphone ou d'une source audio interne, par exemple de la musique diffusée en streaming. La variation de l'opacité (force) du pochoir de forme se synchronise alors avec le signal audio lui-même.

La fonctionnalité Pochoir de forme diffère du grain à plusieurs égards. Les pochoirs de forme s'appliquent uniquement aux styles à base de formes et font varier l'opacité de la forme avant que vous n'appliquiez le trait. Alors que le grain ne fonctionne qu'avec les textures de papier, il est également possible d'utiliser des pochoirs de forme avec les cartes de flux et d'autres textures. De même, les pochoirs de forme fonctionnent avec les méthodes et les sous-catégories que le grain ne prend pas encore en charge. Un pochoir de forme peut par exemple être appliqué à un style de luminosité.

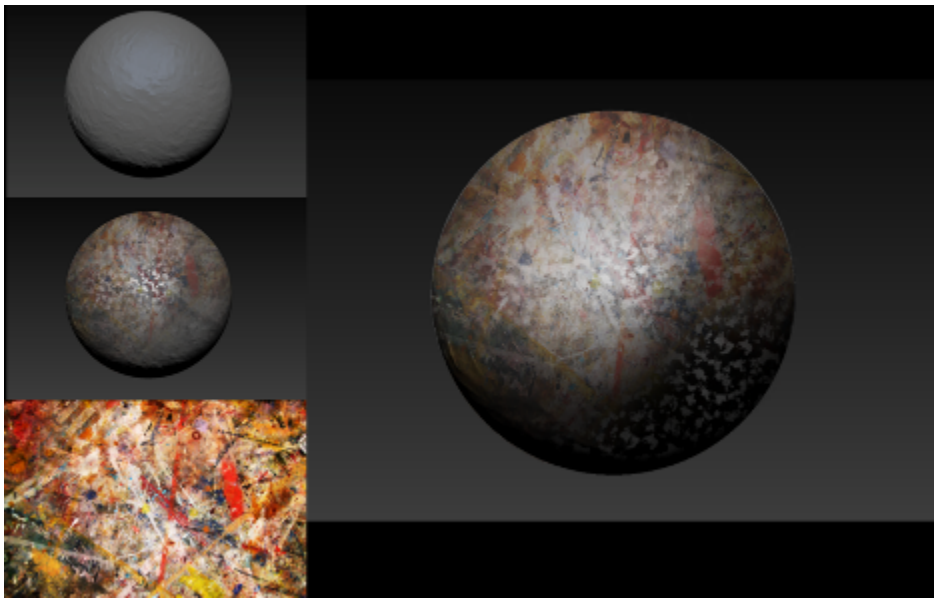


Application de la même texture de papier à l'aide de l'option Grain (à gauche) et d'un tampon de pochoir (à droite)



Les styles de luminosité, qui fonctionnent très bien avec la fonctionnalité Pochoir de forme, génèrent une texture et des effets d'éclairage intéressants. De gauche à droite : Utilisation de papier, d'une texture et d'une carte de flux comme sources de pochoir de forme.

Vous pouvez combiner la fonctionnalité Tampon du pochoir et les pinceaux de texture pour obtenir des traits plus maîtrisés et plus percutants. Pour plus d'informations sur les pinceaux à texture, voir la rubrique « Peinture à texture » à la page 503



Les styles de texture et de pochoir de forme sont combinés à la texture affichée et à d'autres textures de papier pour produire la surface de la sphère.

Il est également possible de combiner un pochoir de forme et les styles d'empâtement pour donner un effet 3D réaliste à l'image.



Combinaison de l'empâtement et d'un tampon de pochoir

Pour obtenir la liste des styles Tampon du pochoir, consultez la rubrique « Pochoirs en pointe » à la page 343.

Pour appliquer un pochoir de forme à une variante de style

1 Choisissez une variante de style à base de formes dans le sélecteur de styles.

Les pochoirs de forme fonctionnent bien avec les styles qui utilisent les types de forme suivants : Capturé, Taches dynamiques, Circulaire, Circulaire calculée et Soies statiques.

2 Dans la barre de propriétés étendue, ouvrez le menu contextuel **Options de la pointe** , puis cochez la case **Appliquer un pochoir en pointe**.

Si la barre de propriétés étendue n'est pas affichée, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Barre de propriétés étendue**.

3 Ajustez les propriétés souhaitées. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour ajuster les propriétés d'un pochoir de forme » à la page 469.

Vous pouvez également appliquer un tampon de pochoir dans le panneau **Pochoir de forme** (**Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Forme du pinceau** ▸ **Pochoir de forme**).

Pour ajuster les propriétés d'un pochoir de forme

1 Choisissez une variante de style Pochoir de forme ou une variante de style prenant en charge les pochoirs de forme.

2 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Forme du pinceau** ▸ **Pochoir de forme**.

3 Vérifiez que la case à cocher **Appliquer un pochoir en pointe** est cochée.

4 Dans la zone de liste **Source**, choisissez l'une des options suivantes :

- **Carte de flux** : permet d'utiliser une carte de flux comme source du pochoir
- **Papier** : permet d'utiliser une texture de papier comme source du pochoir
- **Texture** : permet d'utiliser une texture comme source du pochoir. Pour afficher un aperçu de la texture dans la fenêtre de l'image, cochez la case **Afficher la texture**.

5 Cliquez sur le bouton de sélection en regard de la zone de liste **Source**, puis choisissez la carte de flux, la texture de papier ou la texture à utiliser comme source.

   Pour modifier la source, cliquez sur le bouton **Activer/désactiver le panneau [nom de la source]**, puis ajustez les attributs nécessaires dans le panneau correspondant. Pour plus d'informations sur la modification de la source de pochoir de forme, voir la rubrique « Pour personnaliser une carte de flux » à la page 529, « Utilisation de la texture et du grain du papier » à la page 171 ou « Personnalisation des pinceaux à texture » à la page 507.

6 Pour ajuster les propriétés du pochoir de forme, suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau suivant.

Action	Procédure
Définir le niveau maximal d'opacité appliqué à la forme par le pochoir	Déplacez le curseur **Force**.
Définir le niveau minimal d'opacité appliqué à la forme par le pochoir	Déplacez le curseur **Force min.**.
Définir la plage de variation de l'opacité du pochoir de forme en fonction des paramètres de force maximale et minimale	Déplacez le curseur **Tremblement de force**.
Lisser le tremblement de variation de l'opacité du pochoir de forme	Cliquez sur le curseur **Lissage**.
Relier le pochoir de forme à une expression	Choisissez une expression dans la zone de liste **Expression**.
Relier le pochoir de forme à l'audio	Cliquez sur le bouton **Expression audio** . Pour choisir une entrée audio et ajuster les paramètres audio, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Expression audio** ▸ **Panneau Paramètres audio**. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Expression audio » à la page 390.
Régler l'angle de l'expression **Direction**	Déplacez le curseur **Direction**.
Inverser l'effet d'un paramètre **Expression**	Cliquez sur le bouton **Inverser** .

Options de glacis

Plusieurs méthodes permettent de contrôler l'opacité de la peinture déposée par un pinceau. Le pinceau Glacis (**Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Supports de pinceau** ▸ **Glacis**) vous permet de définir le niveau maximal d'opacité d'un trait.



Le style Glacis vous permet d'utiliser de très hauts niveaux de transparence et d'appliquer des touches lumineuses semi-transparentes.



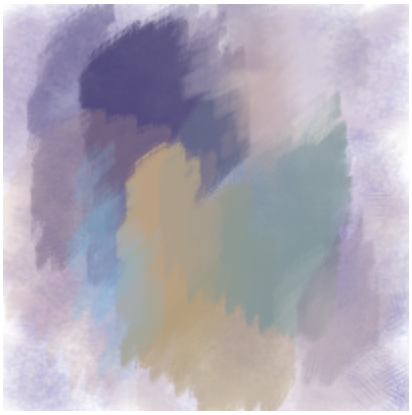
Les styles Glacis ont été utilisés par Melissa Gallo pour réaliser cette œuvre.

L'option Glacis diffère de l'option Opacité du pinceau (**Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Supports de pinceau** ▸ **Opacité**), qui contrôle l'opacité de chaque forme (ou des soies pour les autres types de pinceau.) Lorsque vous définissez le glacis sur 20 %, l'opacité d'un même trait ne dépasse jamais 20 %. Au sein de cette plage de 20 %, vous pouvez toutefois définir l'opacité de chaque forme de 1 % à 100 %. Par exemple, si vous définissez l'opacité de la forme sur 100 %, la peinture déposée par le pinceau reste égale à 20 % de la couleur sélectionnée. L'opacité du pinceau vous permet d'augmenter progressivement la teinte jusqu'à la couleur sélectionnée, tandis que le Glacis détermine ce qu'est cette couleur. Plus l'opacité du pinceau est faible, plus l'augmentation de teinte met du temps à atteindre la couleur spécifiée par le glacis dans un seul coup de pinceau.



(À gauche) Opacité du pinceau et Glacis définis sur 100 % ; (au centre) Opacité du pinceau définie sur 100 % et Glacis défini sur 20 %. La couleur ne s'intensifie pas lorsque vous appliquez un coup de pinceau sur la même zone ; (à droite) Opacité du pinceau définie sur 20 % et Glacis défini sur 100 %. La couleur s'accumule à chaque coup de pinceau sur la même zone.

Les styles Glacis vous permettent de remplir une zone avec de longs traits continus, au dégradé très doux entre le début et la fin du trait.



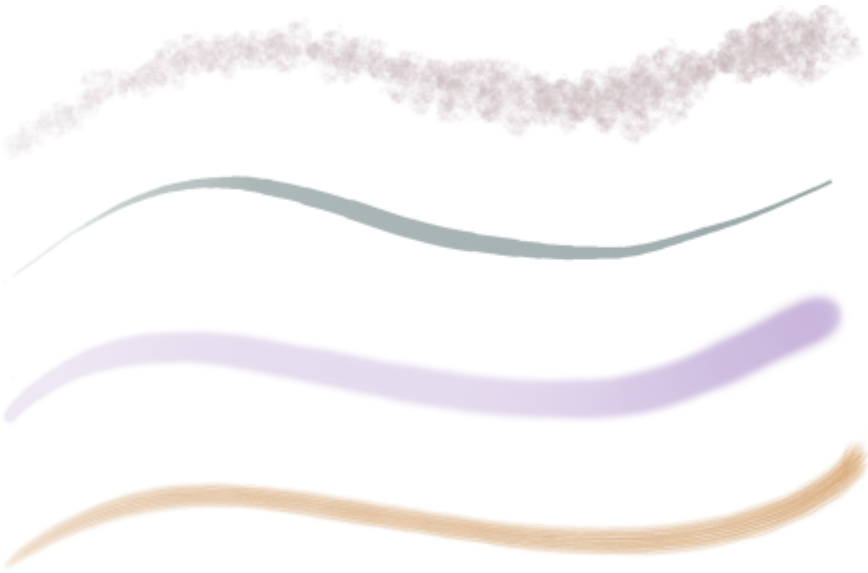
Les styles Glacis créent un dégradé très progressif entre les couleurs. Aucun défaut n'apparaît lorsque les formes se chevauchent.

Vous pouvez ajouter un style de grain aux styles Glacis, mais les chevauchements sont alors visibles.

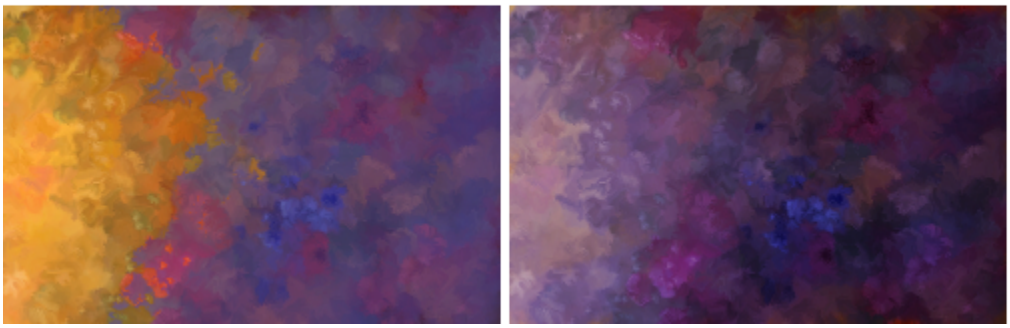


Coup de pinceau appliqué avec un Glacis de 100 % et (en haut) un Grain de 100 %, (en bas) un Grain de 50 %

Disponibles avec tous les styles à base de tampon, les styles Glacis peuvent être reliés à certains mouvements spécifiques de souris ou du stylet. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Paramètres Expression » à la page 389.



Les Styles Glacis fonctionnent bien avec les types de forme suivants : (de haut en bas) Capturé, Circulaire, Circulaire calculée, Soies statiques



Pour contrôler l'interaction des traits avec les couleurs sous-jacentes de la zone de travail ou du calque actif, vous pouvez utiliser les modes fusion.

Pour obtenir la liste d'exemples de styles Glacis, consultez la rubrique « Styles glacis » à la page 350.

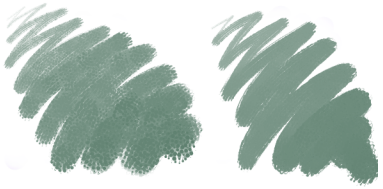
Pour ajuster les propriétés du glacis

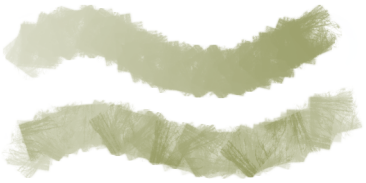
1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Supports de pinceau** ▸ **Glacis** pour afficher le panneau **Glacis**.

2 Dans la zone de liste **Mode fusion**, choisissez un mode fusion.
Une description détaillée de chaque mode fusion est disponible à la rubrique « Pour appliquer un mode fusion » à la page 410.

3 Déplacez le curseur **Glacis** pour définir le niveau maximal d'opacité d'un trait.

Vous pouvez également

Action	Procédure
Relier l'opacité du trait à une expression, par exemple à la pression, l'inclinaison ou la direction, pour faire varier l'opacité d'un trait	Choisissez une option dans la liste **Expression**.
Inverser l'effet d'un paramètre Expression	Cliquez sur le bouton **Inverser l'expression du glacis** .
Lier l'opacité du trait à une expression audio	Cliquez sur le bouton **Expression audio** .
Définissez le niveau minimal d'opacité d'un trait	Déplacez le curseur **Glacis min**. Le paramètre **Glacis min.** représente un pourcentage du paramètre **Glacis** et doit être associé à une expression pour avoir un effet. Par exemple, si vous sélectionnez l'expression **Pression**, définissez le **Glacis** sur 100 %, puis le curseur**Glacis min.** sur 10 %, l'opacité s'accentuera de 10 % à 100% à mesure que vous augmenterez la pression du trait.  *Coup de pinceau appliqué avec un Glacis de 100 %, (en haut) un Glacis min. de 80 % et (en bas) un Glacis min. de 20 %*
Définir la variation de l'opacité d'un trait	Déplacez le curseur **Tremblement du glacis**. Déplacez ce curseur vers la droite pour faire varier l'opacité d'un trait de manière aléatoire.  *Coup de pinceau appliqué avec (à gauche) un Tremblement du glacis de 95 % et (à droite) un Tremblement du glacis de 20 %*
Lisser le tremblement du trait	Déplacez le curseur **Lissage**.

Action	Procédure
	 *Coup de pinceau appliqué avec un Tremblement du glacis de 100 %, (en haut) un Lissage de 100% et (en bas) un Lissage de 10%*
Définir l'angle selon lequel le trait change d'opacité	Déplacez le curseur **Direction**.

Les styles Glacis ne fonctionnent qu'avec le type de trait **Glacis**. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Options de la zone Général : Types de trait » à la page399. Lorsque vous sélectionnez un type de trait non pris en charge (par exemple Simple, Multiple, Griffe et Jet), les options du panneau **Glacis** sont grisées.

Si votre style Glacis présente des chevauchements indésirables, essayez les techniques suivantes :

- Définissez le paramètre **Opacité** (**Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Supports de pinceau** ▸ **Opacité**) sur 100 %, le paramètre **Tremblement de l'opacité** sur 0 % et le paramètre **Expression d'opacité** sur **Aucune**.
- Définissez le paramètre **Grain** (**Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Supports de pinceau** ▸ **Grain**) sur 0 %, le paramètre **Tremblement du grain** sur 0 % et le paramètre **Expression de grain** sur **Aucune**.
- Définissez le paramètre **Opacité de la forme** (**Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Forme de pinceau** ▸ **Circulaire calculée**) des pinceaux Circulaire calculée sur 100 %.



Aérographes

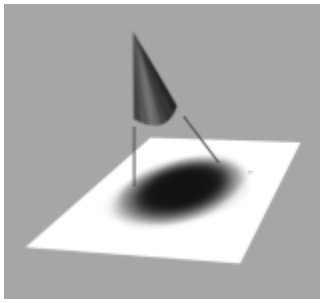
Les aérographes calculés de Corel Painter vous donnent l'impression d'utiliser de véritables aérographes tant ils sont réalistes. Pour plus d'informations sur les styles calculés, voir « Options de la zone Général : Types de formes » à la page394.

La meilleure façon de vous habituer au maniement des aérographes 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 aérographes 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 **Jet léger** de la catégorie **Aérographes**. Vous verrez comment les réglages **Orientation** et **Débit** permettent d'obtenir des résultats très réalistes.

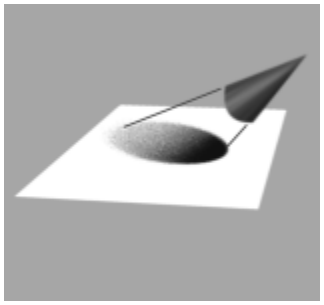
Pour plus d'informations sur les options Aérographes, voir « options de la zone Aérographe » à la page 435.

Jusqu'à présent, les aérographes projetaient une fine pluie de points (ou touches de peinture) sur la zone de travail. La variante **Numérique lisse** (appelée **Épais** dans les versions antérieures de Corel Painter) se trouve dans la bibliothèque de styles par défaut. Avec un aérographe 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 aérographes 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 aérographes 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 aérographes de Corel Painter reproduisent ce phénomène en créant des formes coniques calquées sur le 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 aérographes 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 trop éloignés du stylet.

Réglage de l'ouverture et du débit de l'aérographe

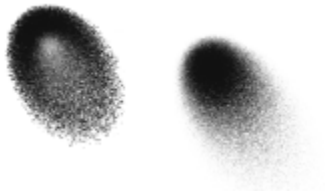
Réglage de l'ouverture

Réglez l'ouverture d'un aérographe pour déterminer la portée de la peinture appliquée. En d'autres termes, l'ouverture permet de définir la taille de la zone sur laquelle la peinture sera appliquée.

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

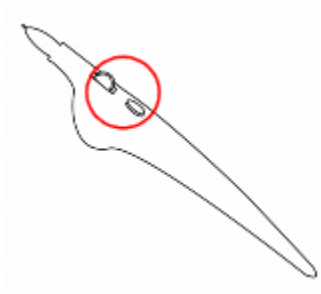
La sélection du profil d'embout d'un style vous permet de modifier les bords de la peinture vaporisée à partir d'un aérographe pour obtenir le lissage souhaité. À chaque profil correspondent différents contours pour la peinture vaporisée. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Modification des profils de la forme » à la page 419..



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 aérographes de Corel Painter, tels que la variante **Double action fine**, réagissent à la molette du stylet. Comme sur les vrais aérographes, la molette permet de gérer le débit ou la quantité de matière appliquée.



Réglez le débit de l'aérographe avec la molette. La plupart des stylets d'aérographe en sont équipés.

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).

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

- Pour atténuer le débit, tournez la molette du stylet vers la pointe (c'est-à-dire vers l'avant). À l'inverse, tournez-la dans l'autre sens pour l'augmenter.

Il vous est également possible de contrôler le débit de matière d'un aérographe en réglant les curseurs **Débit** et **Débit min.** dans le panneau **Aérographe** de la palette **Options de styles**. 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 de **débit**.

Selon la variante sélectionnée, il vous est possible d'inverser l'effet provoqué par le déplacement de la molette de l'aérographe, en activant le bouton **Inverser** situé dans le panneau **Interactions de couleur**, ou en cliquant sur le bouton **Inverser le débit** situé dans le panneau **Aérographe** de la palette **Options de styles**.

Dans le panneau **Aérographe** de la palette **Options de styles**, vous pouvez également déterminer le débit en fonction des informations relatives au stylet, telles que la vitesse ou la pression, en sélectionnant une expression dans la zone de liste **Expression de débit**.

Pour modifier la taille des gouttes d'un aérographe

1. Sélectionnez **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Général**.
2. Sélectionnez **Aérographe** dans la zone de liste **Type de forme**.
3. Dans la palette **Styles**, cliquez sur l'onglet **Taille** pour ouvrir le panneau **Taille**.
4. Dans le panneau **Taille**, déplacez le curseur **Taille**.
5. Déplacez le curseur **Détails** vers la gauche pour obtenir des gouttes plus fines ou vers la droite pour obtenir des gouttes plus grosses.



Aquarelle

Corel Painter propose divers outils et commandes qui vous permettent d'obtenir un effet d'aquarelle des plus naturels. Ces outils comprennent des styles d'aquarelle enregistrés dans les catégories de style indiquées ci-dessous.

Catégorie de style	Description
Aquarelle réaliste	Les styles Aquarelle réaliste vous permettent d'appliquer un pigment au papier de manière très réaliste. Ils comprennent des options de styles vous permettant de contrôler de manière précise l'aquarelle et les interactions avec le papier. Les styles Aquarelle réaliste s'appliquent au calque Aquarelle.
Aquarelle	Les styles Aquarelle sont conçus pour produire des effets naturels. Ils comprennent des options de styles vous permettant de contrôler la diffusion de la couleur et les interactions entre certaines aquarelles et certains papiers. Les styles Aquarelle s'appliquent au calque Aquarelle.
Aquarelle numérique	Les styles Aquarelle numérique vous permettent d'appliquer les effets d'aquarelle directement à la zone de travail ou au calque par défaut, sans utiliser un calque Aquarelle. Néanmoins, les options de contrôle des styles Aquarelle numérique sont limitées.

La modification de la texture du papier et des options de styles vous permet également de changer l'apparence de l'aquarelle.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Utilisation du calque Aquarelle » (page 482)
- « Pinceaux Aquarelle et interaction avec la texture du papier » (page 483)
- « Utilisation des styles Aquarelle réaliste » (page 483)
- « Utilisation des styles Aquarelle » (page 484)
- « Utilisation des styles Aquarelle numérique » (page 484)

Utilisation du calque Aquarelle

Les styles Aquarelle et Aquarelle réaliste s'appliquent à un calque Aquarelle sur lequel les couleurs se délayent, se mélangent et sont absorbées par le papier. Dans Corel Painter, vous pouvez modifier le calque Aquarelle comme n'importe quel autre calque sans rien changer à celui de l'image. Par exemple, il est possible de dessiner des contours au crayon sur le calque de l'image, puis de recouvrir celle-ci d'un ombré d'aquarelle sans que les lignes tracées s'en trouvent modifiées.



Dessinez sur un calque et appliquez des aquarelles su un calque Aquarelle distinct.

Vous pouvez transférer des éléments d'information de la zone de travail au calque Aquarelle. Cette opération se révèle utile pour appliquer des effets d'aquarelle à une photographie. De même, vous pouvez mouiller le calque Aquarelle et activer ainsi un processus de diffusion.

Pour créer un nouveau calque Aquarelle

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Calques**.

2 Dans le panneau **Calques**, cliquez sur le bouton Options de calque ☰, puis sélectionnez **Nouveau calque Aquarelle**.

Si vous sélectionnez la variante de style Aquarelle réaliste ou Aquarelle dans la Bibliothèque de styles, un calque Aquarelle est automatiquement généré lorsque vous appliquez un trait dans la fenêtre du document.

Pour transférer la zone de travail vers un calque Aquarelle

1 Ouvrez l'image à convertir en aquarelle dans la fenêtre du document.

2 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Calques**.
Si l'image contient plusieurs calques, vous pouvez tous les déposer dans la zone de travail en cliquant sur le bouton Options de calque ☰ du panneau **Calques**. Cliquez ensuite sur **Tout déposer**.

3 Dans le panneau **Calques**, cliquez sur le bouton Options de calque ☰ et sélectionnez **Déplacer l'image vers le calque Aquarelle**.
Une fois que le contenu du calque a été déplacé de la zone de travail, celle-ci est vide.

Pour mouiller le calque Aquarelle

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Calques**.

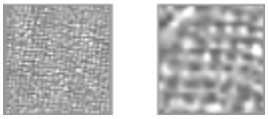
2 Dans le panneau **Calques**, cliquez sur le bouton Options de calque ☰ et sélectionnez **Mouiller tout le calque Aquarelle**.

Pour travailler sur une surface sèche, cliquez sur le bouton Options de calque du panneau **Calques** et sélectionnez **Sécher le calque aquarelle**.

Pinceaux Aquarelle et interaction avec la texture du papier

Les styles Aquarelle réagissent à la texture et au grain du papier : les couleurs se délayent, se mélangent et sont absorbées par le papier. La luminance du grain sert à déterminer le mode de diffusion de la peinture dans le papier. Elle influe également sur la stabilisation du pigment sur le papier lors du séchage.

Faites quelques essais : réglez les curseurs du panneau **Papiers** et observez leur effet sur les styles Aquarelle. Le curseur **Échelle du papier** contrôle la taille du grain. Le curseur **Contraste papier**, lorsqu'il est appliqué au calque Aquarelle, permet de régler la hauteur du grain. En déplaçant le curseur **Contraste papier** vers la droite, vous augmentez la hauteur du grain, ce qui ajoute de la texture. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Contrôle de la luminosité et du contraste du grain du papier » à la page 175.



Le curseur Échelle contrôle la largeur du grain du papier. L'image de gauche est définie sur 50% et l'image de droite sur 200%.

Les styles Aquarelle réaliste vous permettent en outre de contrôler davantage l'interaction du papier. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Utilisation des styles Aquarelle réaliste » à la page 483.

Utilisation des styles Aquarelle réaliste

Les variantes de style Aquarelle réaliste vous permettent de générer des traits aquarelle particulièrement réalistes car elles reproduisent les peintures aquarelles traditionnelles. Corel Painter simule l'aspect et l'effet du mélange des pigments avec l'eau et favorise ainsi une interaction extrêmement naturelle avec le papier. Lors de l'utilisation des styles Aquarelle réaliste, les traits s'appliquent au calque Aquarelle.

Utilisation des variantes de style Aquarelle réaliste

Vous pouvez commencer rapidement à travailler avec les styles Aquarelle réaliste en choisissant l'une des variantes disponibles. Vous pouvez toutefois aussi personnaliser une variante de style à l'aide des options de styles **Aquarelle réaliste**. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Options de la zone Aquarelle réaliste » à la page 423.

Pour choisir une variante de style Aquarelle réaliste

1. Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Pinceau** .
2. Cliquez sur le Sélecteur de styles dans la barre Sélecteur de styles.
3. Dans le panneau Bibliothèque de styles, cliquez sur la catégorie de style **Aquarelle réaliste**, puis sur une variante.

Pour personnaliser une variante de style Aquarelle réaliste

- Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Supports de pinceau** ▸ **Aquarelle réaliste**.

  Pour plus d'informations sur chacune des options **Aquarelle réaliste**, voir la rubrique « Options de la zone Aquarelle réaliste » à la page 423.

Utilisation des styles Aquarelle

Les variantes du style Aquarelle donnent des effets d'aquarelle très naturels. Lors de l'utilisation des styles Aquarelle, les traits s'appliquent au calque Aquarelle. Toutes les variantes Aquarelle, à l'exception du **Tampon effaceur**, 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 du **Tampon effaceur**. Plus la pression du stylet est forte, plus le trait est large, et inversement.

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.

Types de formes Aquarelle

Pour plus d'informations sur les types de formes Aquarelle, voir la rubrique « Options de la zone Général : Types de formes » à la page394.

Options Aquarelle

Lorsque vous sélectionnez un style Aquarelle, vous pouvez régler les options **Aquarelle** qui vous permettent de préciser différents paramètres des 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, reportez-vous à la section « Options Aquarelle » à la page 441.



Trait aquarelle avant (à gauche) et après (à droite) la diffusion

Pour choisir une variante de style Aquarelle

1. Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Pinceau** .
2. Cliquez sur le Sélecteur de styles dans la barre Sélecteur de styles.
3. Dans le panneau Bibliothèque de styles, cliquez sur la catégorie de style **Aquarelle**, puis sur une variante.

Pour personnaliser une variante de style Aquarelle

- Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Supports de pinceau** ▸ **Aquarelle**.

  Pour plus d'informations sur les options **Aquarelle**, voir la rubrique « Options Aquarelle » à la page 441.

Utilisation des styles Aquarelle numérique

Les styles Aquarelle numérique s'appliquent directement sur la zone de travail ou sur un calque ordinaire, si bien que vous pouvez créer des effets similaires à ceux des styles Aquarelle sans utiliser de calque distinct.



Utilisez les styles Aquarelle numérique pour créer des effets comparables à ceux des styles Aquarelle sans devoir créer un calque 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.

Frange aqua

Le curseur **Frange aqua** permet de contrôler la quantité d'eau et de peinture qui s'accumule au bord des traits tracés avec le style 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.

Pour choisir une variante de style Aquarelle numérique

1. Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Pinceau** .
2. Cliquez sur le Sélecteur de styles dans la barre Sélecteur de styles.
3. Dans le panneau Bibliothèque de styles, cliquez sur la catégorie de style **Aquarelle numérique**, puis sur une variante.

Pour régler la diffusion

1. Sélectionnez la variante de style Aquarelle numérique, puis réglez le curseur **Diffusion** dans la barre de propriétés.
   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.

Le curseur Diffusion est également accessible à partir du panneau **Aquarelle numérique**. Vous pouvez ouvrir le panneau en cliquant sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Supports de pinceau** ▸ **Aquarelle numérique**.

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.

Vous pouvez aussi modifier la frange aqua avant l'application des traits en réglant le curseur **Frange aqua**.

Vous pouvez également accéder au curseur **Frange aqua** à partir du panneau **Aquarelle numérique** de la palette Options de styles. Vous pouvez ouvrir le panneau en cliquant sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Supports de pinceau** ▸ **Aquarelle numérique**.

Pour sécher les traits tracés avec l'aquarelle numérique

- Cliquez sur **Calque** ▸ **Sécher le plan aquarelle numérique**.

Lorsque le séchage est terminé, il est impossible de régler la frange aqua du trait **Aquarelle numérique**.



Styles de particules

Les styles de particules, inspirés de la physique, donnent un aspect unique à votre travail. Les particules sont émises à partir d'un point central et tracent à leur tour un motif linéaire (tracé) à mesure de leur déplacement dans la zone de travail.

Les options de style de particules vous permettent de contrôler les tracés de particules avec précision ou d'introduire un caractère aléatoire dans le mouvement de touche. À travers le réglage des paramètres de chaque variante de style, les styles de particules génèrent de multiples variations créatives.

Pour simplifier votre travail, vous pouvez par ailleurs choisir la nouvelle disposition d'espace de travail Nouveaux styles, qui affiche les palettes des Styles de particules.

Selon le mouvement des particules autour du point central, il existe trois types de style de particules : les particules à attraction magnétique, les particules de flux et les particules de ressort. Pour la plupart de ces styles, un fond sombre est idéal.

Pour donner un aspect différent à vos traits, vous pouvez utiliser les taches dynamiques avec les styles de particules.

La barre de propriétés vous permet de définir certaines options des particules. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour choisir un profil de forme depuis la barre de propriétés » à la page 321.

Pour obtenir une liste d'exemples de styles créés avec des styles de particules, consultez la rubrique « Particules » à la page 360.

Cette section contient les rubriques suivantes :

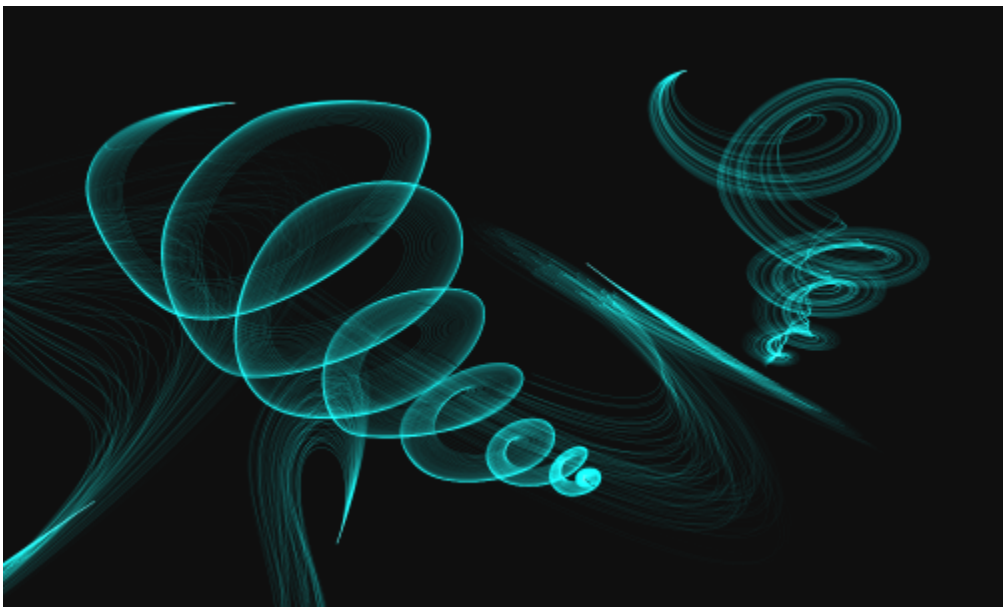
- « Styles de particules à attraction magnétique » (page 488)
- « Styles de particules de flux » (page 490)
- « Styles de particules à ressort » (page 492)
- « Options courantes des styles de particules » (page 496)
- « Options de style Particules - Lignes fines » (page 499)
- « Utilisation des taches dynamiques avec les styles de particules » (page 501)



L'utilisation des styles de particules à attraction magnétique, de flux et à ressort a permis de générer les effets de fumée et d'aurore boréale de cette illustration, et d'optimiser les reflets de l'eau.

Styles de particules à attraction magnétique

Les styles de particules à attraction magnétique génèrent des tracés diffus qui grandissent et se réduisent considérablement avec le mouvement. Avec le style à attraction magnétique, le mouvement des particules ressemble à celui des corps célestes puisque la vitesse, l'accélération et d'autres forces influencent fortement leur tracé. Selon la vitesse du trait, les particules restent serrées ou sont écartelées par les forces.



Touches de particules à attraction magnétique

Les styles de particules à attraction magnétique comprennent les variantes suivantes :

- Soie à attraction magnétique
- Stylo lumineux irrégulier à attraction magnétique

- Volutes de fumée à attraction magnétique

Options des styles de particules à attraction magnétique

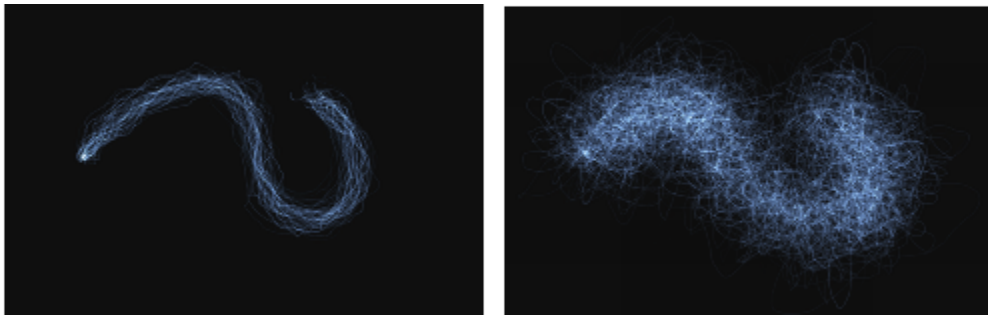
Pour personnaliser les styles de particules à attraction magnétique, vous pouvez utiliser le panneau de commandes Particules d'attraction magnétique, qui comprend les options **Vitesse**, **Accélération** et **Vitesse de rotation**.

Le curseur **Vitesse** définit la vitesse de base de toutes les particules. Combiné au curseur **Accélération**, il permet de contrôler le mouvement des particules vers l'avant.

Le curseur **Accélération** définit la distance entre les tracés de particules.



À gauche : Vitesse et accélération faibles À droite : Vitesse et accélération élevées

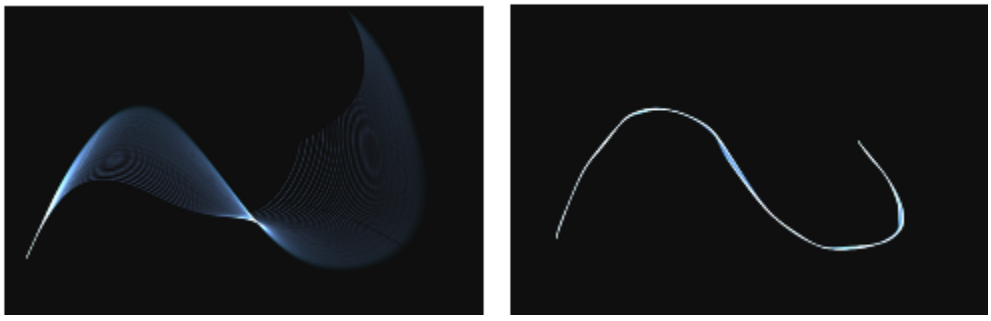


Coup de pinceau appliqué avec une vitesse et une accélération faibles (à gauche) et élevées (à droite)

Le curseur **Vitesse de rotation** définit la vitesse de rotation des particules autour du curseur. Une vitesse de rotation lente permet aux particules de suivre le curseur de près, tandis qu'une vitesse de rotation élevée les éloigne du curseur.



Vitesse de rotation faible (à gauche) et élevée (à droite)



Coup de pinceau appliqué avec une vitesse de rotation faible (à gauche) et élevée (à droite)

Vous pouvez également associer la vitesse de rotation à une expression en sélectionnant une option dans la zone de liste **Expression**. Pour plus d'informations sur les commandes **Expression**, voir la rubrique « Paramètres Expression » à la page 389. Vous pouvez par ailleurs associer la vitesse de rotation à la source audio issue de votre microphone ou d'une source audio interne, par exemple de la musique diffusée en streaming. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Expression audio » à la page 390.



Utilisation de l'Expression audio pour faire varier la vitesse de rotation

Pour plus d'informations sur les paramètres courants des styles de particules, voir la rubrique « Options courantes des styles de particules » à la page 496..

Pour plus d'informations sur les autres paramètres de style, voir la rubrique « Réglage des styles avec les options de style » à la page 387..

Pour choisir une variante de style de particules à attraction magnétique

1. Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Pinceau** .
2. Cliquez sur le Sélecteur de styles dans la barre Sélecteur de styles.
3. Dans le panneau Bibliothèque de styles, cliquez sur la catégorie de style **Particules**, puis sur une variante de style de particules à attraction magnétique.

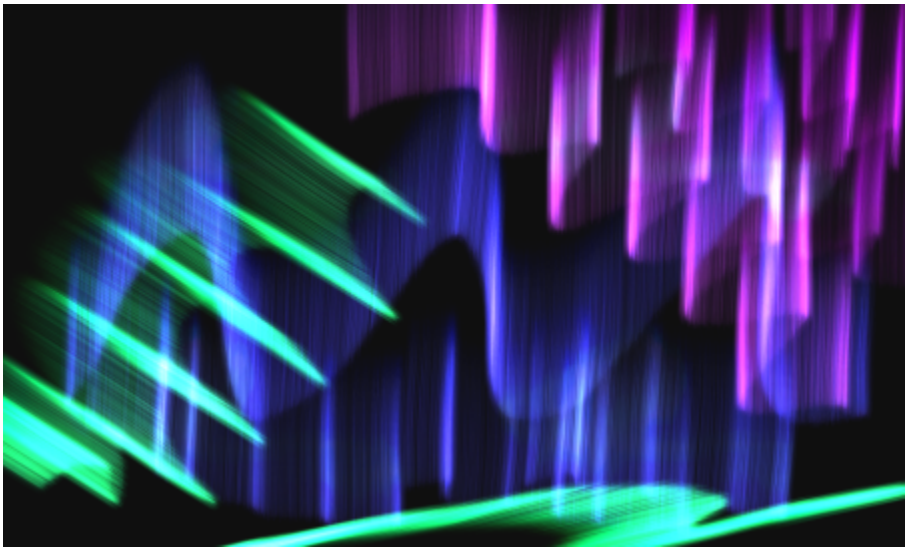
Pour personnaliser une variante de style de particules à attraction magnétique

1. Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Forme de pinceau** ▸ **Particules de gravité**.
2. Ajustez les paramètres souhaités dans le panneau **Particules d'attraction magnétique**.
3. Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Forme de pinceau** ▸ **Particules - Communes**.
4. Ajustez les paramètres souhaités dans le panneau **Particules - Communes**.

   Pour plus d'informations, voir la rubrique « Options courantes des styles de particules » à la page 496.

Styles de particules de flux

Les styles de particules de flux émettent des particules éphémères qui s'éloignent du centre du coup de pinceau dans la zone de travail et s'estompent progressivement. Leur mouvement ressemble à celui d'un feu d'artifice. Pendant leur déplacement, les particules rencontrent des forces qui modifient leur tracé et génèrent un mouvement chaotique ou contrôlé. Les styles de flux sont facilement influencés par une force, un chaos et les cartes de flux. Pour plus d'informations sur les cartes de flux, voir « Application et ajustement des cartes de flux » à la page 525.



Touches de particules de flux

Les styles de particules de flux comprennent les variantes suivantes :

- Texture naturelle de flux
- Flamboiement de flux
- Lueur scintillante de flux

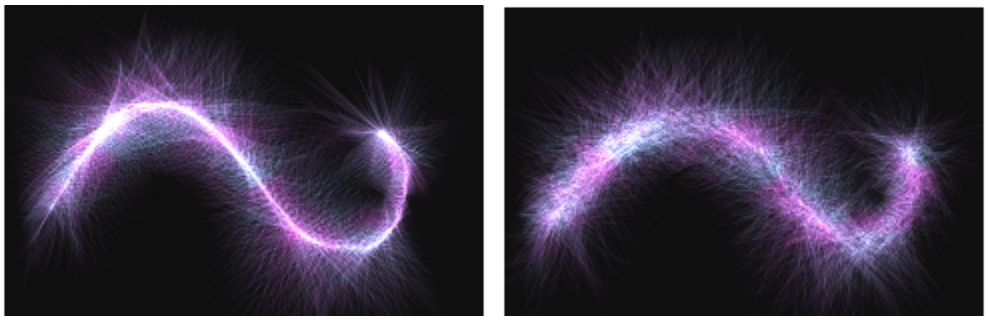
Options des styles de particules de flux

Pour personnaliser les styles de particules de flux, vous pouvez utiliser le panneau de commandes Particules de flux, qui comprend les options **Tremblement de la position**, **Chaos aléatoire** et **Améliorer la carte de flux**.

Le curseur **Tremblement de la position** vous permet de faire varier la position de départ des particules. Vous pouvez également associer le tremblement de la position à une expression en choisissant une option dans la zone de liste **Expression**. Pour plus d'informations sur les commandes **Expression**, voir la rubrique « Paramètres Expression » à la page 389. Vous pouvez par ailleurs associer le tremblement de la position à la source audio issue de votre microphone ou d'une source audio interne, par exemple de la musique diffusée en streaming. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Expression audio » à la page 390.



Faible tremblement de la position (à gauche) et fort tremblement de la position (à droite)

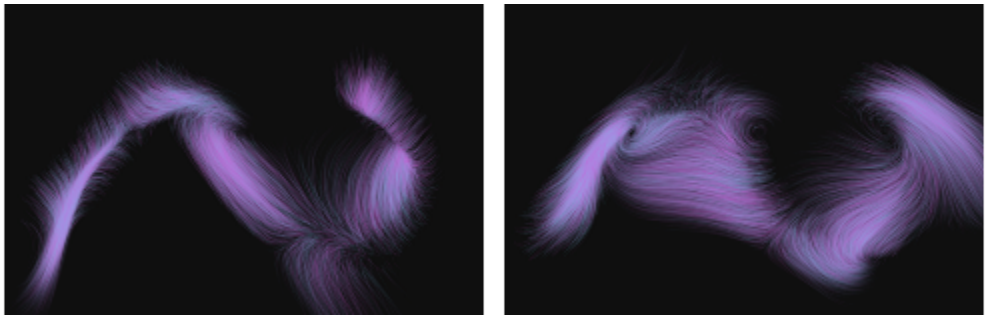


Coup de pinceau appliqué avec un faible tremblement de la position (à gauche) et un fort tremblement de la position (à droite)

La case à cocher **Chaos aléatoire** permet de modifier le motif du chaos de manière aléatoire pour obtenir un aspect plus naturel.



Tracés de particules avant et après l'application du chaos aléatoire



Application d'un coup de pinceau avec l'option Chaos aléatoire désactivée (à gauche) et activée (à droite)

Les options **Améliorer la carte de flux** incluent les curseurs **Bord** et **Luminosité**, qui modifient le trait en fonction du bord et de la luminosité de la carte de flux.

Pour choisir une variante de style de particules de flux

1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Pinceau** .

2 Cliquez sur le Sélecteur de styles dans la barre Sélecteur de styles.

3 Dans le panneau Bibliothèque de styles, cliquez sur la catégorie de style **Particules**, puis sur une variante de style de particules de flux.

Pour personnaliser une variante de style de particules de flux

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Forme de pinceau** ▸ **Particules de flux**.

2 Ajustez les paramètres souhaités dans le panneau **Particules de flux**.

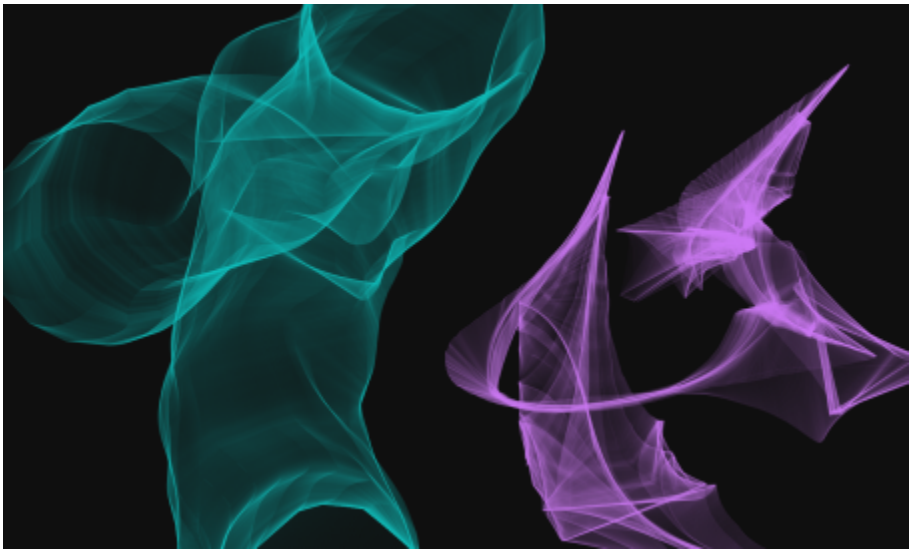
3 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Forme de pinceau** ▸ **Particules - Communes**.

4 Ajustez les paramètres souhaités dans le panneau **Particules - Communes**.

Pour plus d'informations, voir la rubrique « Options courantes des styles de particules » à la page 496.

Styles de particules à ressort

Les styles de particules à ressort se composent d'un filet de particules reliées entre elles par des ressorts élastiques. Les particules étant liées les unes aux autres, elles ne se dispersent pas aux quatre coins de la zone de travail mais rebondissent vers le centre du trait. La marque du trait est déterminée par les tracés individuels des particules et la flexibilité des ressorts qui les relient.



Touches de particules à ressort

Les styles de particules à ressort comprennent les variantes suivantes :

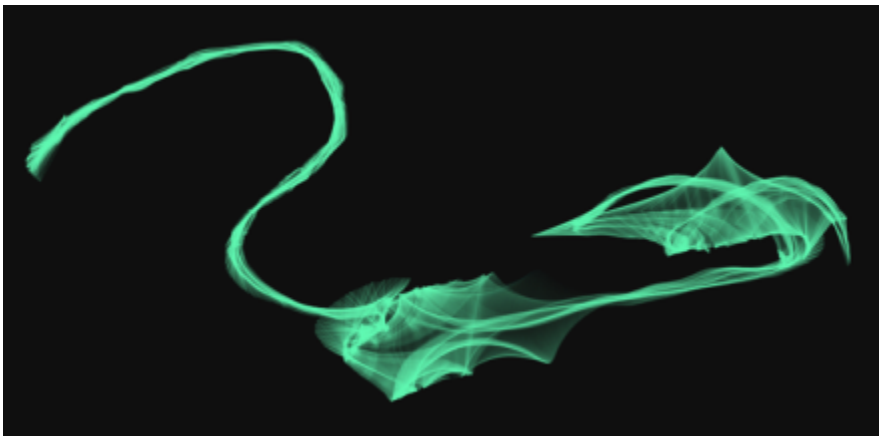
- Dégradé texturé à ressort
- A ressort grossier
- Mailles à ressort

Options des styles de particules à ressort

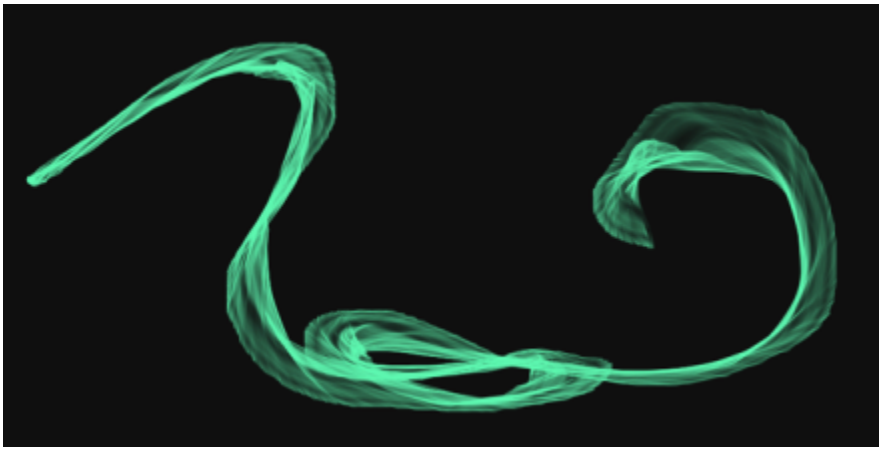
Pour personnaliser les styles de particules à ressort, vous pouvez utiliser le panneau de commandes **Particules de ressort**, qui comprend les options **Aspect**, **Rigidité**, **Tremblement de la rigidité**, **Tremblement de la longueur** et **Longueur minimale**.

L'option **Aspect** permet de choisir un aspect **Noyau**, **Chaîne** ou **Géométrique** pour le motif de particules.

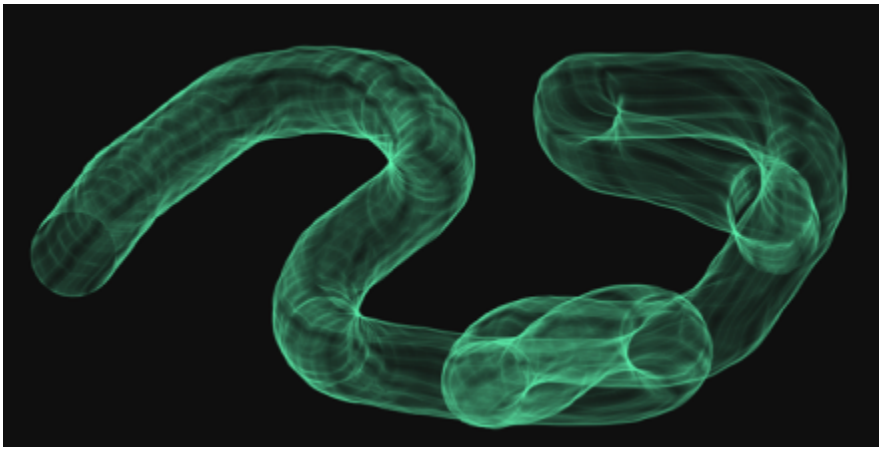
- **Noyau** : les particules sont projetées vers l'extérieur du tracé de style.
- **Chaîne** : une chaîne de particules entoure le tracé de style.
- **Géométrique** : les particules créent une forme géométrique autour du tracé de style.



Application d'un coup de pinceau avec l'option Aspect définie sur Noyau



Application d'un coup de pinceau avec l'option Aspect définie sur Chaîne

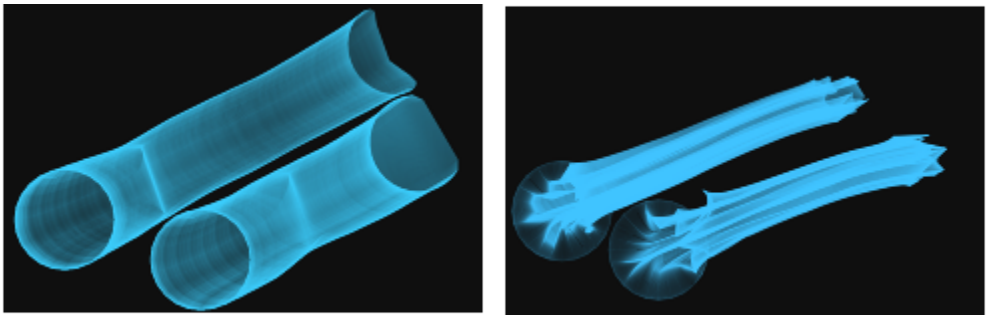


Application d'un coup de pinceau avec l'option Aspect définie sur Géométrique

Le curseur **Longueur aléatoire** fait varier la longueur des différents ressorts. Une fois réglées, les longueurs restent constantes tout au long du trait.



Faible longueur aléatoire (à gauche) et longueur aléatoire élevée (à droite)

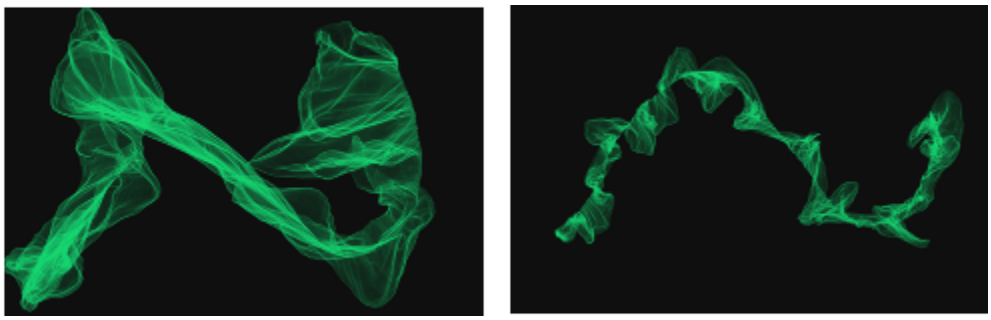


Coup de pinceau appliqué avec une faible longueur aléatoire (à gauche) et une longueur aléatoire élevée (à droite)

Le curseur **Rigidité** contrôle l'intensité des ressorts. Des valeurs faibles génèrent des ressorts plus souples, ce qui permet aux particules de se déplacer plus librement les unes par rapport aux autres. Vous pouvez également associer la rigidité à une expression en choisissant une option dans la zone de liste **Expression**. Le curseur **Tremblement de la rigidité** fait varier l'intensité des différents ressorts de manière aléatoire.



Faible rigidité (à gauche) et rigidité élevée (à droite)



Coup de pinceau appliqué avec une faible rigidité (à gauche) et une rigidité élevée (à droite)

Vous pouvez également relier la rigidité à la source audio issue de votre microphone ou d'une source audio interne, par exemple de la musique diffusée en streaming. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Expression audio » à la page 390.

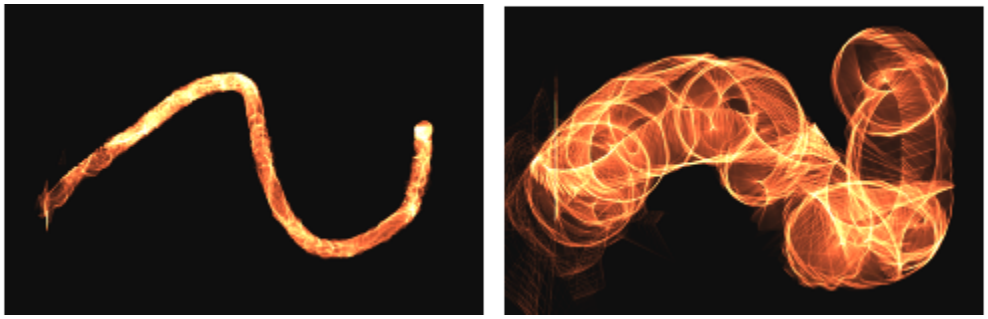


Utilisation de l'Expression audio pour faire varier la rigidité

Le curseur **Longueur minimum** définit la longueur initiale des ressorts. Des valeurs faibles génèrent des ressorts plus étendus.



Faible longueur minimale (à gauche) et longueur minimale élevée (à droite)



Coup de pinceau appliqué avec une faible longueur minimale (à gauche) et une longueur minimale élevée (à droite)

Pour choisir une variante de style de particules à ressort

1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Pinceau** .

2 Cliquez sur le Sélecteur de styles dans la barre Sélecteur de styles.

3 Dans le panneau Bibliothèque de styles, cliquez sur la catégorie de style **Particules**, puis sur une variante de style de particules à ressort.

Pour personnaliser une variante de style de particules à ressort

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Forme de pinceau** ▸ **Particules de ressort**.

2 Ajustez les paramètres souhaités dans le panneau **Particules à ressort**.

3 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Forme de pinceau** ▸ **Particules - Communes**.

4 Ajustez les paramètres souhaités dans le panneau **Particules - Communes**.

Pour plus d'informations, voir la rubrique « Options courantes des styles de particules » à la page 496.

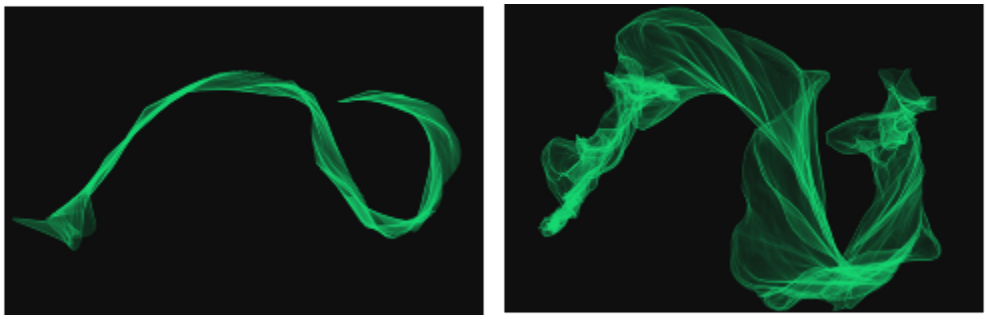
Options courantes des styles de particules

Les options communes à tous les styles de particules sont disponibles via le panneau de commandes Particules - Communes.

Le curseur **Nombre** définit le nombre de particules présentes dans un trait, puis le nombre de tracés calculés au fil du tracé.



Nombre faible (à gauche) et nombre élevé (à droite)

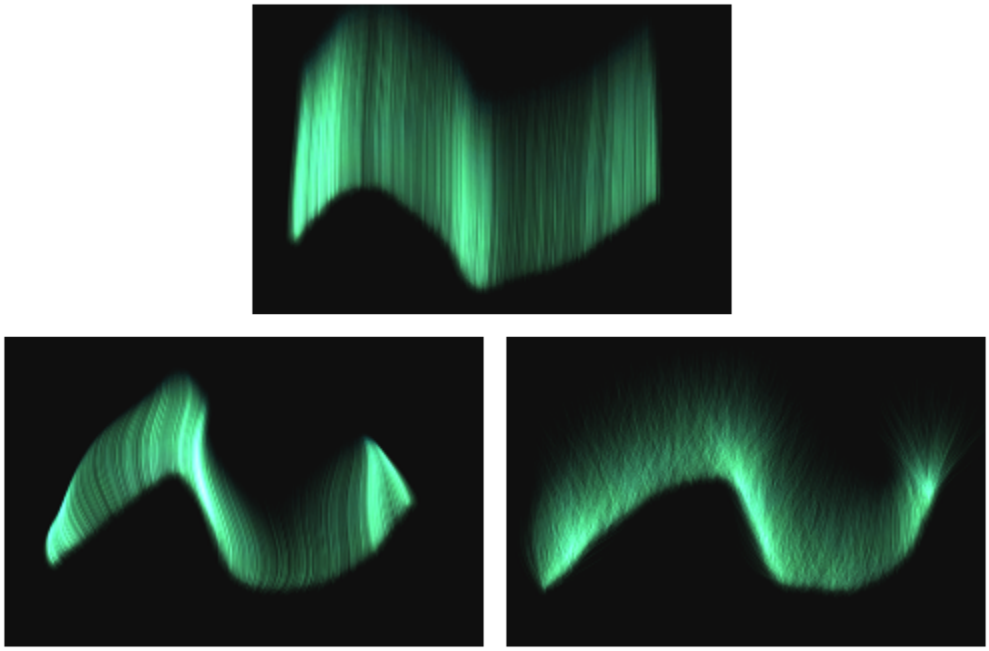


Coup de pinceau appliqué avec un nombre faible (à gauche) et un nombre élevé (à droite)

Le curseur **Chaos global** applique le chaos de façon égale à toutes les particules, de sorte qu'elles se déplacent de manière chaotique mais à l'unisson. Le curseur **Chaos local** applique le chaos à des particules individuelles de façon aléatoire dans le trait. Le curseur **Lissage** lisse le chaos pour lui donner un aspect plus naturel. Vous pouvez également associer un chaos global ou local à une expression.



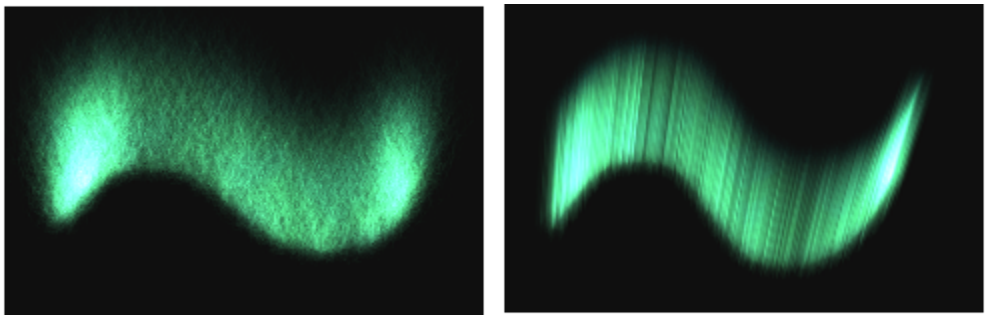
Chaos global (à gauche) et chaos local (à droite)



Coup de pinceau appliqué avec un faible chaos (en haut), avec un chaos global élevé (en bas, à gauche) et avec un chaos local élevé (en bas, à droite)



Application du lissage au chaos

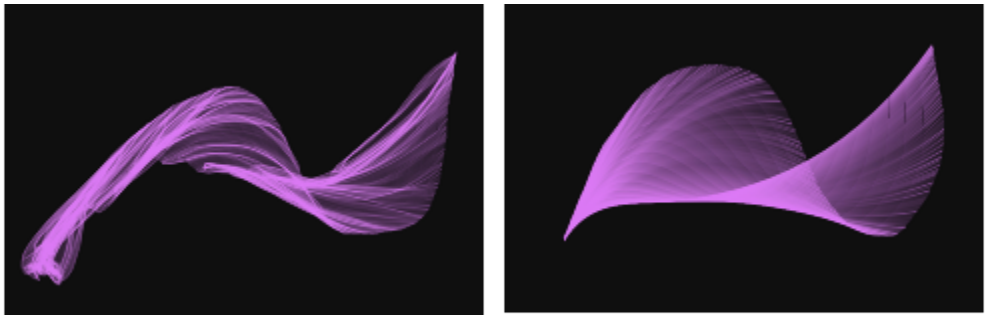


Coup de pinceau appliqué avec un chaos élevé et un faible lissage (à gauche) et avec chaos et lissage élevés (à droite)

Le curseur **Amplitude** autorise ou empêche le mouvement des particules. Une faible amplitude permet aux particules de se déplacer plus vite et de réagir davantage aux forces qui affectent leur mouvement. Une amplitude élevée réduit toutes les forces qui affectent le mouvement des particules, le mouvement lui-même étant ralenti et alourdi. Le curseur **Tremblement de l'amplitude** applique une amplitude aux particules individuelles de manière aléatoire.



Amplitude appliquée au mouvement des particules

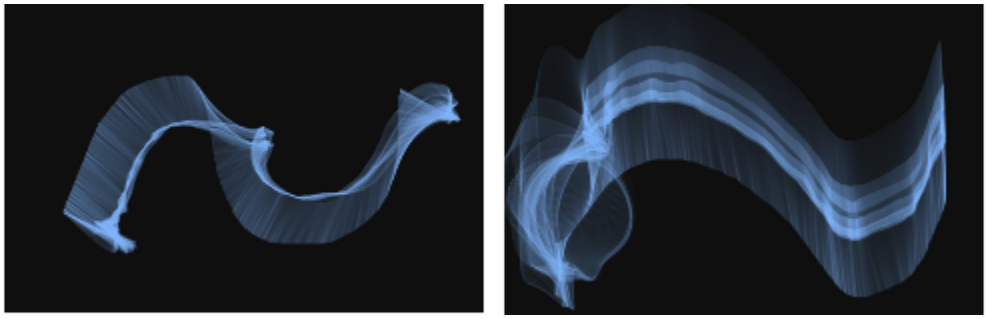


Coup de pinceau appliqué avec une faible amplitude (à gauche) et une amplitude élevée (à droite)

Le curseur **Force** applique une force directionnelle globale au mouvement de toutes les particules. L'effet est similaire à celui du souffle sur une aquarelle. Le curseur **Direction** définit la direction de la force globale en degrés. Vous pouvez également associer une force et une direction à une expression.

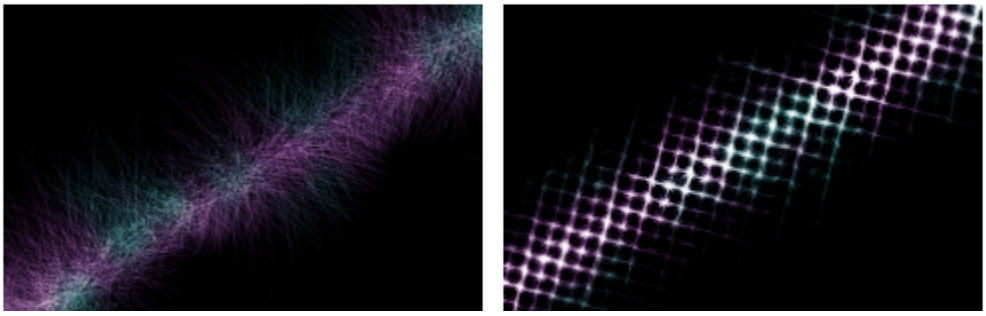


À gauche : Faible force, direction à zéro. À droite : Force élevée, direction à 90.



Coup de pinceau appliqué avec une faible force et une direction à zéro (à gauche) et avec une force élevée et une direction à 90 (à droite)

Le curseur **Carte de flux** définit l'influence de la carte de flux sur le mouvement des particules. Pour plus d'informations sur les cartes de flux, voir « Application et ajustement des cartes de flux » à la page 525.



Coup de pinceau appliqué sans (à gauche) et avec (à droite) une carte de flux

Vous pouvez également relier la force, la direction, le chaos global et le chaos local à la source audio issue de votre microphone ou d'une source audio interne, par exemple de la musique diffusée en streaming. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Expression audio » à la page 390.



Utilisation de l'Expression audio pour faire varier la force



Utilisation de l'Expression audio pour faire varier la direction



Utilisation de l'Expression audio pour faire varier le chaos global



Utilisation de l'Expression audio pour faire varier le chaos local

Pour accéder aux options communes des styles de particules

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Forme de pinceau** ▸ **Particules - Communes**.

2 Ajustez les paramètres souhaités dans le panneau **Particules - Communes**.

Options de style Particules - Lignes fines

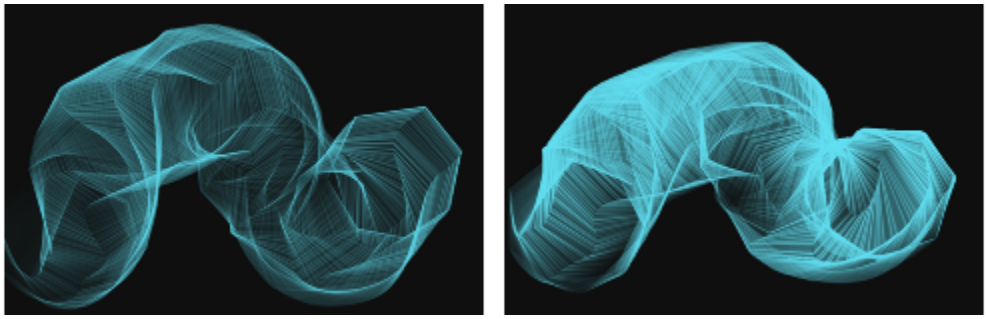
Les styles de particules émettent des particules à partir d'un point central, tandis que les particules tracent à leur tour un motif linéaire (tracé) à mesure de leur déplacement dans la zone de travail. Pour ajuster l'aspect des lignes, vous pouvez utiliser les commandes du panneau **Particules - Lignes fines**. Il est possible d'ajuster les lignes des styles de particules qui utilisent des taches dynamiques via le panneau **Taches dynamiques**. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Utilisation des taches dynamiques avec les styles de particules » à la page 501.

La case à cocher **Lueur** fait briller les particules, les couleurs s'accumulant jusqu'au blanc. Le fond doit être sombre.

Le curseur **Poids** définit l'opacité des tracés de particules. Combiné au **Tremblement de l'opacité**, il permet d'ajouter de la profondeur et de la dimension aux tracés calculés. Le curseur **Tremblement de l'opacité** fait varier l'opacité des différents tracés de particules.



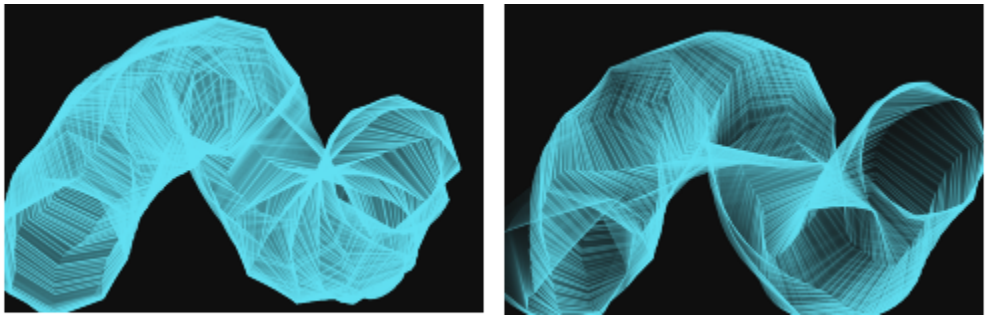
Application d'un poids au tracé de particules



Coup de pinceau appliqué avec un faible poids (à gauche) et un poids élevé (à droite)



Tremblement de l'opacité appliqué aux différents tracés



Coup de pinceau appliqué avec un faible tremblement de l'opacité (à gauche) et avec un fort tremblement de l'opacité (à droite)

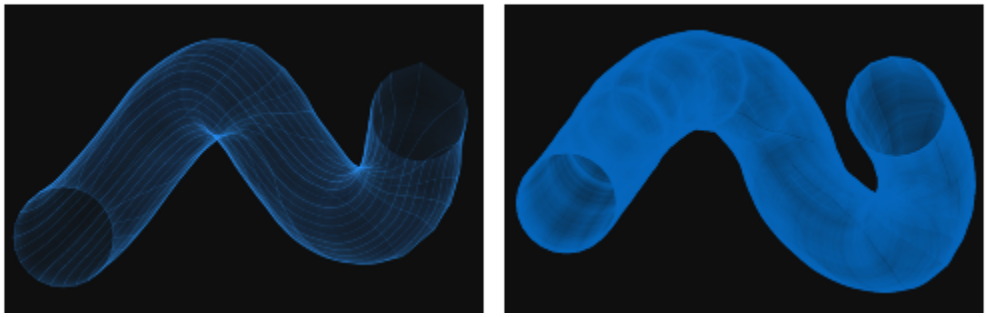
Deux options du panneau **Particules - Lignes fines** permettent de régler l'opacité des styles de particules à ressort.

Le curseur **Opacité du tracé** permet de définir l'opacité du tracé de particules (la marque que chaque particule imprime sur la zone de travail).

Le curseur **Opacité de ressort** définit l'opacité des ressorts (les liens qui relient les particules).



À gauche : Opacité de tracé élevée, opacité de ressort à zéro À droite : Opacité de ressort élevée, opacité de tracé à zéro



Coup de pinceau appliqué avec une opacité de tracé élevée et une opacité de ressort faible (à gauche) et avec une opacité de tracé faible et une opacité de ressort élevée (à droite)

Pour accéder aux options de style Particules - Lignes fines

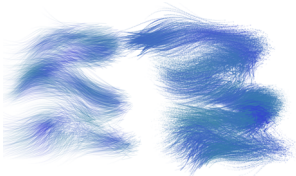
1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Supports de pinceau** ▸ **Particules - Lignes fines**.

2 Ajustez les paramètres souhaités dans le panneau **Particules - Lignes fines**.

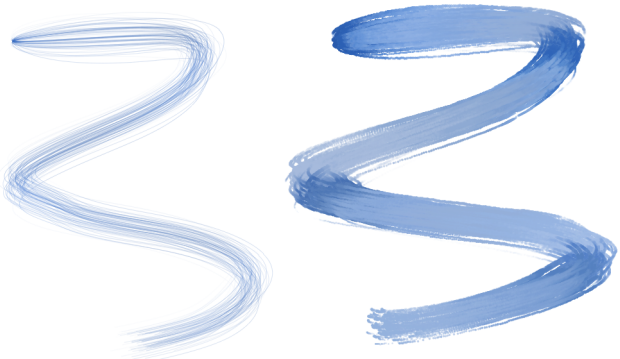
Utilisation des taches dynamiques avec les styles de particules

Il est possible d'utiliser certains styles de particules pour accentuer l'épaisseur des traits et obtenir des traits plus marqués. Les Taches dynamiques produisent un trait continu à partir de taches ou de points de couleurs distincts. Réellement dynamiques, les taches du trait sont générées à mesure que vous peignez.

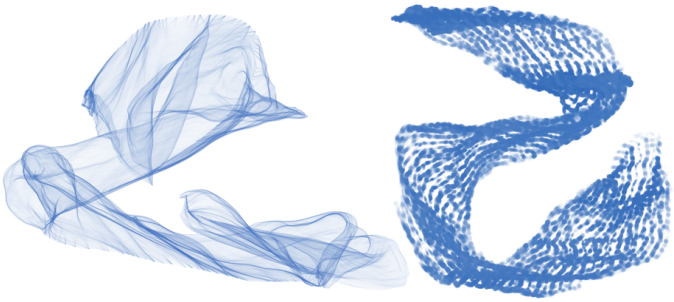
Pour utiliser les taches dynamiques, vous devez sélectionner un type de forme Taches dynamiques dans le panneau de commandes de styles **Général** (**Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de styles** ▸ **Général**). Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Options de taches dynamiques » à la page 463.



Touche de particules de flux (à gauche) et touche de Particules de flux - Taches dynamiques (à droite)



Touche de particules à attraction magnétique (à gauche) et touche de Particules à attraction magnétique - Taches dynamiques (à droite)



Touche de particules à ressort (à gauche) et touche de Particules à ressort - Taches dynamiques (à droite)



Peinture à texture

Corel Painter vous permet de peindre à l'aide de pinceaux à texture reproduisant l'aspect d'une texture de surface. Cette catégorie de styles révolutionnaire, basée sur la technologie de mélange avec la source, simplifie l'intégration des textures complexes dans les projets. Que vous visiez un style plutôt réaliste ou totalement futuriste ou souhaitiez donner un air réellement éculé à une peinture numérique, les possibilités de la peinture texturée sont sans limite.



Combinez votre peinture à une texture pour simuler l'aspect écaillé ou craquelé. Œuvre réalisée par Cher Pendarvis.

Les dessinateurs 3D peuvent importer le rendu de la version 3D d'un modèle Painter, puis lui ajouter des textures ou le retoucher à l'aide des outils Painter.



Rendu d'un modèle 3D en image bitmap 2D (à gauche) ; ajout d'une texture à l'image dans Corel Painter pour rendre le personnage plus attrayant et plus réaliste (à droite) Œuvre réalisée par Mike Thompson.

Les dessinateurs qui commencent d'abord leurs dessins en niveaux de gris peuvent ensuite mélanger les différentes textures pour les faire passer au niveau suivant.



Illustration en niveaux de gris (en haut) ; texture mélangée à l'arbre (en bas). Œuvre réalisée par Justin Buus.

La peinture à texture ne se contente pas de jouer sur l'opacité d'un calque. Elle vous permet en réalité de mélanger intelligemment la texture avec un contenu existant à travers un large éventail d'expressions du stylet comme la pression exercée. Elle respecte la transparence de la texture sélectionnée et vous permet de contrôler totalement le moment, l'emplacement et la quantité de texture utilisée. Pour cela, vous commencez par choisir ou créer une texture, puis vous l'associez aux styles spécifiquement conçus pour l'ajout de texture. En combinant les styles de texture, les options flexibles de personnalisation des styles et la possibilité de capturer et d'importer vos propres textures, vous pouvez ajouter à vos créations autant de styles de surface. Vous pouvez également ajouter des pochoirs de forme, un grain et un maculage aux pinceaux, avec la vitesse, la précision et la maîtrise que vous pouvez attendre de Painter. Vous pouvez même créer entièrement vos propres textures personnalisées ou modifier un texture prédéfinie. Pour plus d'informations sur les textures, consultez la rubrique « Textures » à la page 513.

Cette section contient les rubriques suivantes :

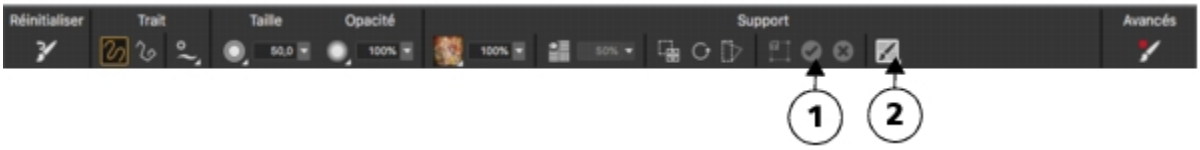
- « Peinture avec textures » (page 505)
- « Personnalisation des pinceaux à texture » (page 507)

Peinture avec textures

La peinture à texture vous permet d'ajouter des textures dans vos projets en prélevant les composants de couleur et de luminosité d'une image source (la texture) pour les transposer sur une autre surface (votre peinture) à travers d'autres méthodes de styles. La peinture à

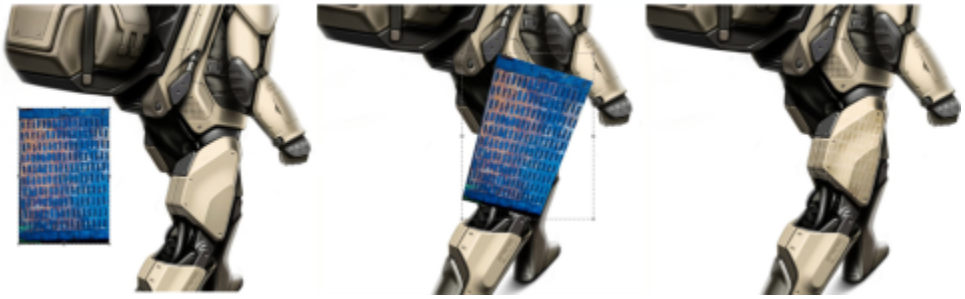
texture fonctionne avec les styles qui utilisent les types de forme suivants : Circulaire, Circulaire calculée, Capturé, Pixel unique, Soie - Taches dynamiques et types de particules (de flux, de gravité, à ressort).

Vous pouvez afficher une représentation de la texture à l'écran pour simplifier son déplacement, la positionner avec précision, et la modifier par rapport à l'image ou aux traits sous-jacents. Vous pouvez par ailleurs contrôler le niveau de transparence de la texture laissant apparaître l'image sous-jacente. Lorsque vous ne voulez pas voir la texture ou qu'elle vous gêne pour peindre, vous pouvez la masquer.



Vous pouvez ajuster rapidement la visibilité d'une texture à l'aide des options de la barre de propriétés. (1) Bouton Afficher la texture ; (2) curseur Visibilité.

Avant d'appliquer une texture, vous pouvez en modifier l'aspect pour l'adapter à votre composition et à votre concept. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Transformation et modification des textures » à la page 519.



De gauche à droite : texture d'origine ; texture après déformation ; texture mélangée à un modèle. Modèle créé par Erik Holman.

Lorsque vous appliquez des textures, vous pouvez définir l'interaction entre les coups de pinceaux à texture et les coups de pinceaux déjà appliqués. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Personnalisation des pinceaux à texture » à la page 507.

Pour peindre avec une texture

1. Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Pinceau** .
2. Cliquez sur le Sélecteur de styles dans la barre Sélecteur de styles.
3. Dans le panneau Bibliothèque de styles, sélectionnez une catégorie de style et une variante de style Texture.
4. Cliquez sur le Sélecteur de texture dans la barre de propriétés, puis sur une texture.

   Pour afficher une représentation de la texture dans la fenêtre du document, cliquez sur le bouton **Afficher la texture** dans la barre de propriétés.
5. Choisissez des paramètres dans la barre de propriétés.
6. Suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau ci-contre.

Pour peindre sur	Procédure
La zone de travail	Sélectionnez la zone de travail dans le panneau **Calques**.
Un calque	Sélectionnez un calque dans le panneau **Calques**.

Pour peindre sur	Procédure
	Remarque : Si vous peignez avec un pinceau qui utilise le **Mélange de la source**, cliquez sur le bouton **Dupliquer la couleur de fond** . Pour plus d'informations sur le mélange de la source, voir la rubrique « Mélanger la texture à l'image sous-jacente » à la page 511.

7 Peignez dans la fenêtre du document.



Pour des informations sur la création, l'importation, la transformation et la modification des textures, consultez la rubrique « Textures » à la page 513.

Pour afficher ou masquer l'affichage des textures

- Cliquez sur le bouton **Afficher la texture**  dans la barre de propriétés.



Cette commande peut être associée à un raccourci clavier. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Personnalisation des touches » à la page 130.

Pour contrôler la visibilité de la texture

- Dans la barre de propriétés, déplacez le curseur **Visibilité** ou saisissez un pourcentage dans la zone **Visibilité**.
  Plus la valeur est faible, plus les traits sous-jacents apparaissent.

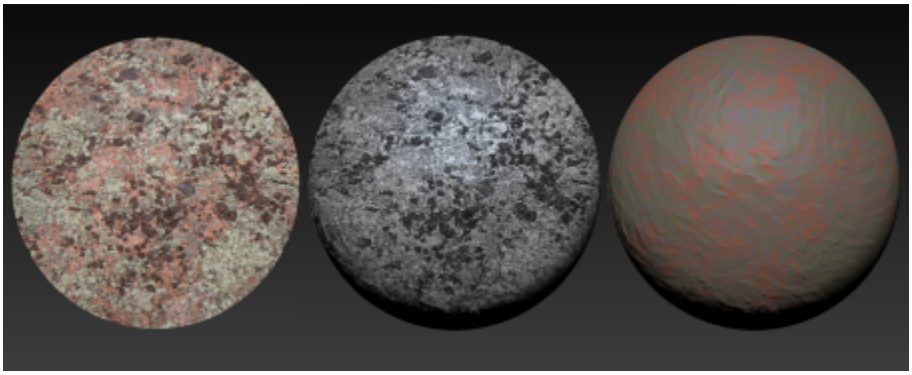
Pour inverser une texture

- Cliquez sur le bouton **Inverser la texture** .

Personnalisation des pinceaux à texture

Pour commencer à peindre rapidement avec une texture, choisissez l'une des variantes de style disponibles dans les catégories de styles **Recouvrement de la texture** et **Mélange de la source de la texture**. Corel Painter vous confère également un contrôle total sur la création de pinceaux à texture personnalisés.

Diverses méthodes vous permettent de spécifier si le pinceau à texture doit tenir compte des informations de couleur ou de luminosité (ou des deux) associées à la texture sélectionnée, et s'il doit interagir avec le grain du papier.



Exemple de variante de style Texture (à gauche), de variante Luminance de la texture granuleuse (au milieu) et de variante Saturation de la texture granuleuse (à droite)

Vous pouvez contrôler la quantité de texture produite par un coup de pinceau.



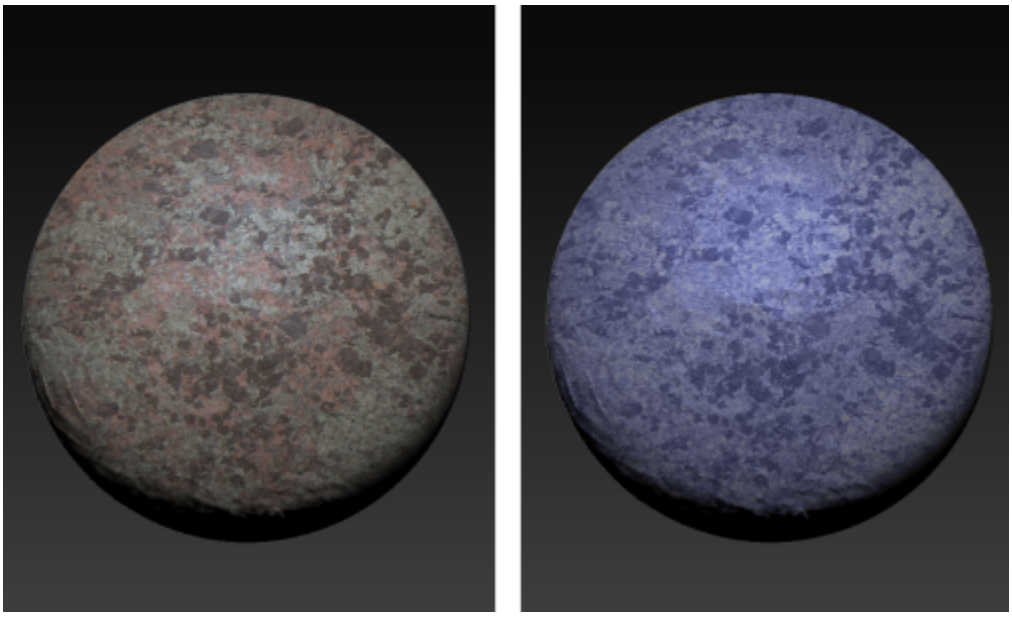
Style associé à une Force de 50 % (à gauche) et à une Force de 100 % (à droite)

Vous pouvez également préciser comment le pinceau à texture doit interagir avec la peinture déjà appliquée sur la zone de travail. Les pinceaux à texture peuvent par exemple recouvrir l'image sous-jacente ou se mélanger à celle-ci pour créer des effets étonnants.



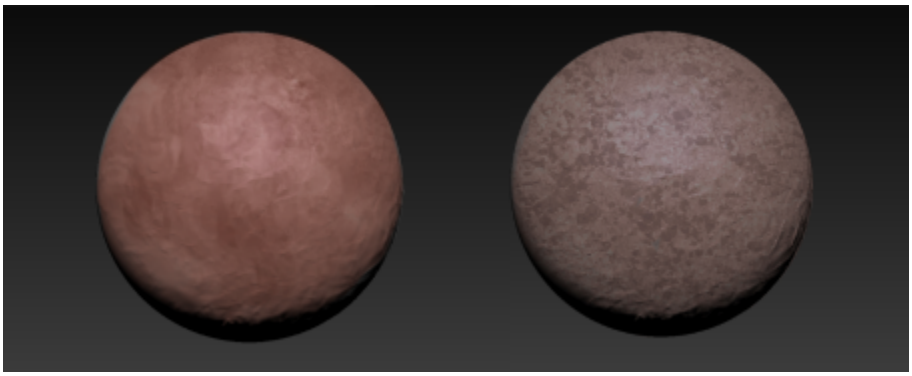
Modèle de rendu 3D (à gauche) ; mélange de la texture avec l'image (à droite). Modèle créé par Mike Thompson.

Les pinceaux à texture peuvent utiliser la couleur de la texture d'origine ou combiner cette couleur à une autre. Par exemple, lorsque la texture souhaitée n'utilise pas la même tonalité et la même couleur que votre composition, il vous suffit de prélever un échantillon de couleur dans votre dessin et de le combiner à la couleur de votre texture. Pour faire varier la quantité de couleur combinée à la texture, vous pouvez choisir une expression (par exemple de pression, d'inclinaison ou de direction). Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Paramètres Expression » à la page 389.



Exemple de pinceau de texture qui utilise la couleur de la texture d'origine (à gauche). La couleur de la texture d'origine est mélangée à la couleur sélectionnée (à droite).

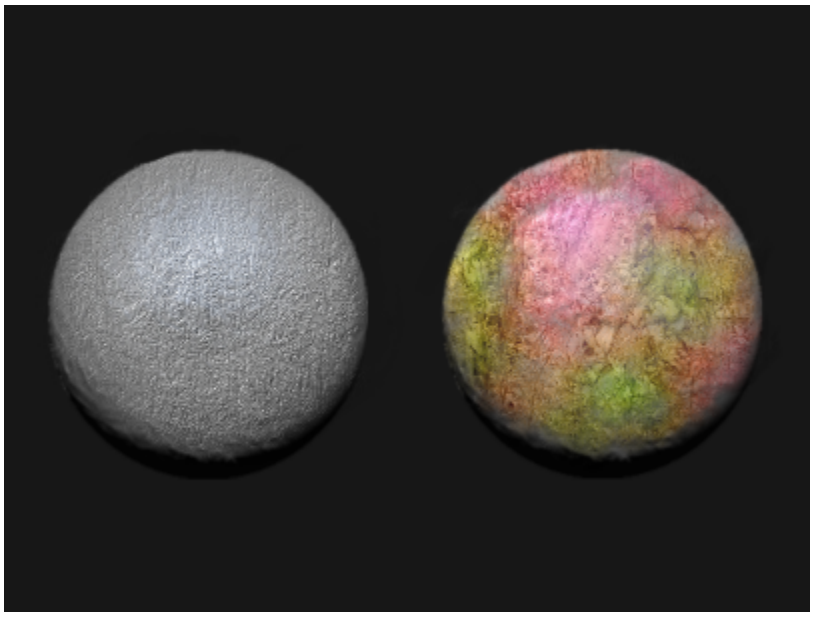
Vous pouvez maculer une texture. Le maculage révèle alors une petite quantité de texture à mesure que vous poussez, tirez et maculez les pixels. Vous pouvez choisir une quantité de maculage fixe ou faire varier l'effet en fonction d'une expression. Par exemple, si vous reliez le maculage à la pression exercée sur le stylet, une légère pression révèle davantage de détails de la texture qu'une forte pression.



Exemple de pinceau à texture avec maculage (à gauche) et sans maculage (à droite)

Pour un résultat encore plus étonnant, vous pouvez vous servir des pochoirs de forme pour définir la forme et modifier l'opacité des pinceaux à texture. Pour plus d'informations sur les pochoirs de forme, voir la rubrique « Options de pochoir de forme » à la page 465.

Les styles Texture peuvent avoir une profondeur et prennent en charge les méthodes de dessin **Profondeur de l'empâtement** et **Couleur et relief**. Corel Painter utilise les informations de luminance (luminosité) de la texture pour définir l'importance du relief appliqué à un trait. Le relief est plus accentué dans les zones claires que dans les zones sombres de la texture. Les zones noires n'ont aucun relief. Pour plus d'informations sur les méthodes d'empâtement, consultez la rubrique « Ajustement et création de styles d'empâtement » à la page 582. Vous pouvez ajouter ou supprimer de la profondeur et contrôlez l'effet en manipulant l'éclairage du résultat peint. Ajoutez de la profondeur aux pinceaux de texture pour créer des pores sur la peau, des écailles sur un lézard, des murs de briques épais ou une surface lisse épineuse.



Exemple de style Texture qui utilise la méthode Profondeur de l'empâtement (à gauche) et méthode Couleur et relief (à droite)

Testez différents réglages de style pour obtenir l'effet désiré. Les paramètres des pinceaux à texture sont enregistrés dans une variante de style ou appliqués au style actif. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Réglage des styles avec les options de style » à la page 387.

Après avoir personnalisé une variante de pinceau à texture, vous pouvez l'associer à une texture et l'enregistrer sous forme de version d'un style pour pouvoir ensuite la réutiliser dans de futurs projets. Lorsque vous enregistrez une telle version, elle s'ajoute au panneau Bibliothèques d'aspects. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Enregistrement d'un aspect » à la page 328.

Pour obtenir une liste d'exemples de styles Texture, consultez la rubrique « Pinceaux de texture » à la page 372.

Pour personnaliser un pinceau à texture

1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Pinceau** .

2 Cliquez sur le Sélecteur de styles dans la barre Sélecteur de styles.

3 Dans le panneau Bibliothèque de styles, sélectionnez une catégorie de style et une variante de style Texture.

4 Dans le panneau **Général** (**Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Général**), choisissez l'une des méthodes suivantes dans la zone de liste **Sous-catégorie** :

- **Texture** : utilise les informations de couleur et de luminance de la texture
- **Texture granuleuse** : fonctionne comme la méthode **Texture** mais en interagissant avec le grain du papier
- **Luminance de la texture** : utilise uniquement les informations de luminance (luminosité) de la texture
- **Luminance de la texture granuleuse** : fonctionne comme la méthode **Luminance de la texture** mais en interagissant également avec le grain du papier
- **Couleurs de la texture** : utilise uniquement les informations de couleur de la texture
- **Couleurs de la texture granuleuse** : fonctionne comme la méthode **Couleurs de la texture** mais en interagissant également avec le grain du papier

5 Cliquez sur le bouton du menu contextuel **Pinceaux de texture**  dans la barre de propriétés, puis cliquez sur **Panneau Pinceaux de texture** .

6 Dans le panneau **Pinceaux à texture**, suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau suivant.

Action	Procédure
Définir la quantité maximale de texture révélée par un coup de pinceau	Déplacez le curseur **Force**.
Mélanger la texture à l'image sous-jacente	Cochez la case **Mélange de la source**.
Contrôler la couleur d'une texture	Cochez la case **Contrôle des couleurs**. Activez l'une des options suivantes : • **Couleur** : permet de combiner la couleur de la texture d'origine et la couleur sélectionnée • **Couleur de la texture** : permet d'utiliser la couleur de la texture d'origine **Conseils** : • Pour contrôler la quantité de couleur appliquée par un coup de pinceau, déplacez le curseur **Quantité**. • Pour faire varier la quantité de couleur combinée à la texture, vous pouvez choisir une expression (par exemple de pression, d'inclinaison ou de direction). **Remarques** : • L'option **Contrôle des couleurs** n'est pas disponible avec les pinceaux qui utilisent les méthodes **Couleurs de la texture** ou **Couleurs de la texture granuleuse**.

Action	Procédure
	• L'option **Contrôle de la texture** est uniquement disponible avec les pinceaux qui utilisent les méthodes **Luminance de la texture** ou **Luminance de la texture granuleuse**.
Maculer une texture	Cochez la case **Maculage de la texture**. Déplacez le curseur **Quantité** pour ajuster la quantité de maculage. **Conseil** : • Pour relier le maculage de la texture à une expression (par exemple de pression, d'inclinaison ou de direction), choisissez une option dans la zone de liste **Expression**.
Vous pouvez également	
Ajouter de la profondeur à un style Texture	Dans le panneau **Empâtement** (**Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Supports de pinceau** ▸ **Empâtement**), choisissez l'un des modes de dessin suivants dans la zone de liste **Mode de dessin** : • **Couleur et relief** • **Profondeur** Dans la zone de liste **Relief d'après**, choisissez **Luminance de la texture** pour utiliser la luminance de la texture en vue de contrôler l'aspect du relief. Faites glisser le curseur **Relief** vers la droite pour augmenter le relief ou vers la gauche pour le diminuer. **Conseils** : • Pour régler l'apparence de la profondeur, cliquez sur **Zone de travail** ▸ **Éclairage de la surface**, puis réglez les curseurs de la zone **Apparence de la profondeur**. • Pour régler l'éclairage ambiant et directionnel, cliquez sur **Zone de travail** ▸ **Éclairage de la surface**, puis testez les commandes des zones **Éclairage ambiant** et **Éclairage directionnel**. Pour plus d'informations sur les commande de profondeur et d'empâtement, reportez-vous à la section « Ajustement et création de styles d'empâtement » à la page 582.



Lorsque vous peignez à l'aide d'un pinceau qui utilise le **Mélange de la source**, des chevauchements peuvent apparaître lorsque vous superposez plusieurs coups de pinceau. Pour éviter ces chevauchements, désactivez l'option **Mélange de la source** dans le panneau **Pinceaux à texture** et définissez la **Force** de la texture sur 100 %. Dans le panneau **Calques**, ajoutez un nouveau calque, puis choisissez la méthode **Incrustation** dans la zone de liste **Mode de fusion**. Déplacez le curseur **Opacité** pour ajuster l'intensité des marques de pinceau. Le résultat de l'opération est très proche de celui obtenu avec le **Mélange de la source**.



Textures

Les textures sont un outil essentiel en peinture numérique. Que vous soyez illustrateur, concepteur de personnages, artiste conceptuel ou photographe amateur, Corel Painter vous aide à intégrer des textures complexes dans vos projets, à ajouter des détails dans vos marques et à donner libre cours à votre créativité. Vous pouvez ajouter des textures au ciel, à la terre, à la mer, et peindre des scènes et des décors naturels. Vous pouvez vous servir des textures pour renforcer le réalisme des pores, des écailles, des plumes et des poils de vos personnages. Qu'il s'agisse de bois, de verre ou de métal, les textures simulent l'aspect des matériaux. Les textures vieillissantes ajoutent des fissures et des craquelures d'aspect naturel à vos peintures.

Vous pouvez utiliser les textures pour la peinture de texture. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Peinture à texture » à la page 503.



Rendu d'un modèle 3D en image bitmap 2D (à gauche) ; ajout d'une texture à l'image dans Corel Painter pour rendre le personnage plus attrayant et plus réaliste (à droite) Œuvre réalisée par Mike Thompson.

Vous pouvez également utiliser les textures pour la peinture de photo. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour utiliser une texture comme source de réplique » à la page 197.



Pour renforcer l'impact de leurs œuvres, les photographes peuvent exploiter les textures dans des collages. Œuvre créée par Mandy McMahan.

Découvrez la collection de textures de Corel Painter pour trouver des textures utiles et intéressantes susceptibles de provoquer l'étincelle de génie pour vos travaux, créez vos propres textures personnalisées ou importez la bibliothèque de contenus que vous avez accumulés au fil du temps.

Que vous choisissiez une texture dans la bibliothèque des textures prédéfinies que propose l'application ou que vous créiez la vôtre, les puissantes options de Corel Painter vous permettent de les synthétiser, manipuler et modifier afin de produire des effets dramatiques et uniques.

Cette section contient les rubriques suivantes :

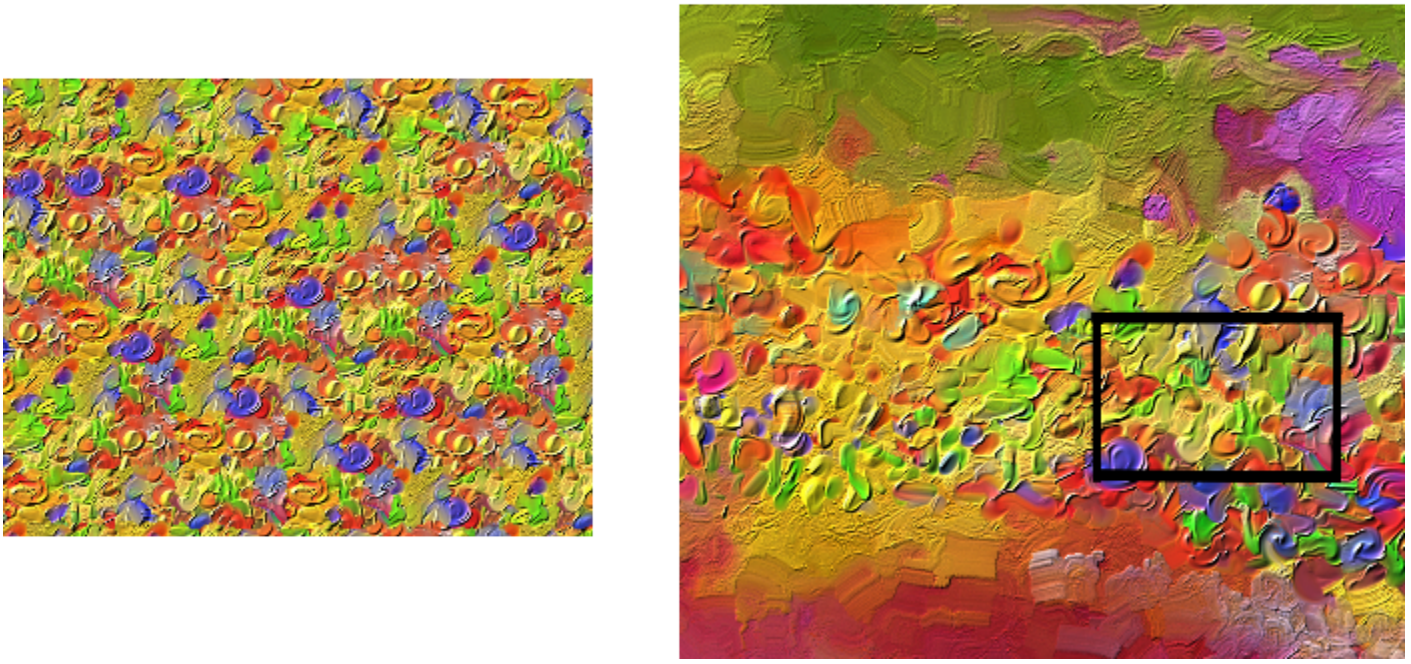
- « Création de textures » (page 514)
- « Transformation et modification des textures » (page 519)
- « Application de textures sous forme de remplissages » (page 520)
- « Utilisation de textures en photopeinture et en composition d'image » (page 522)
- « Utilisation des bibliothèques de textures » (page 522)

Création de textures

Vous pouvez vous servir des textures prédéfinies fournies avec Corel Painter. Vous pouvez par ailleurs importer des textures ou créer des textures personnalisées.

Pour créer une texture, vous pouvez capturer la zone de travail ou un calque. Vous pouvez également créer une texture à partir d'une zone sélectionnée dans une image. Les textures sont enregistrées au format des bibliothèques de textures Corel Painter.

Il vous est également possible de créer une texture à l'aide de la fonctionnalité de synthèse de texture. L'effet obtenu vous permet de générer une nouvelle image basée sur les éléments d'un document ou d'une texture source. Corel Painter reproduit l'image d'origine à une plus grande échelle en utilisant tous les éléments visuels de l'échantillon d'entrée. Utilisez cet effet pour expanser de petites textures et créer de nouvelles textures à partir de traits présent dans votre document.



Corel Painter génère une texture large (à gauche) à partir d'un petit échantillon (à droite) en tenant compte de son contenu structurel. Image (à droite) de Henk Dawson

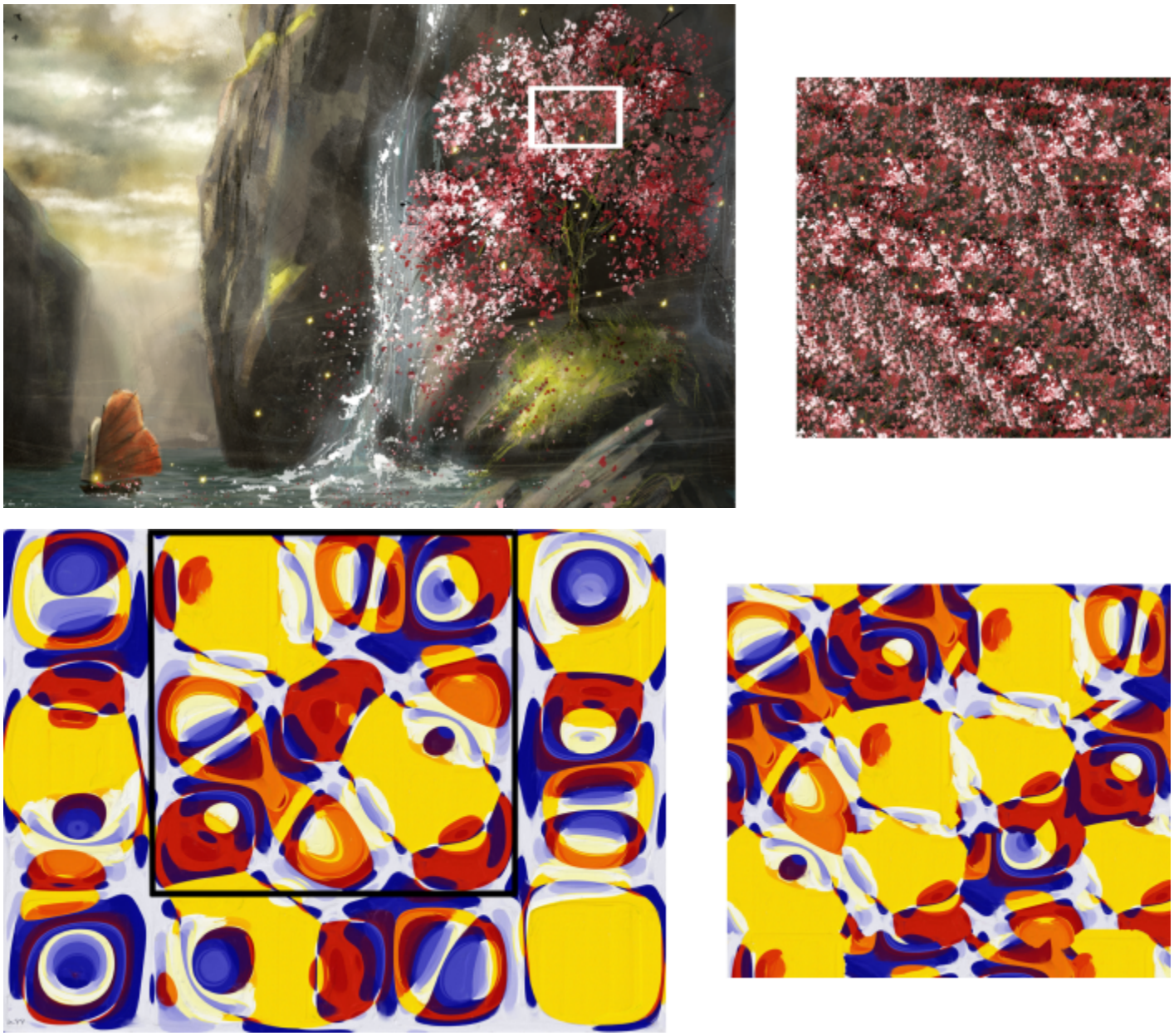
Commencez par choisir une image source. Vous pouvez synthétiser une image à partir d'une texture ou d'un contenu présent dans un document Corel Painter. Les conseils suivants pourront vous être utiles lors du choix d'une image source.

- Une grande variation de la dominante ou la luminosité de l'image source peut laisser un raccord visible dans la texture synthétisée là où la couleur ou la luminosité varie considérablement au niveau du bord des carreaux. Pour de meilleurs résultats, utilisez des images présentant une dominante, luminosité et contraste similaires au niveau de l'image.
- Utilisez des textures source qui ne sont ni régulières (avec des motifs répétitifs précis), ni inégales (aléatoires), mais entre les deux.
- Utilisez des images présentant une certaine similitude récurrente au sein de l'image.
- Évitez les motifs géométriques répétitifs.
- Évitez les images très chaotiques qui ont peu de similitudes ou motifs récurrents.
- Évitez les images qui présentent des vignettes ou d'autres changements d'aspect importants le long des bords, ou effectuez une sélection dans l'image pour exclure les zones non désirées.
- Assurez-vous qu'il y a beaucoup de répétitions des objets ou détails dans une image. Évitez d'avoir des objets ou des détails uniques (par exemple, une seule pomme verte dans un tas de pommes rouges) ou des objets et détails de grande taille occupant plus de 10 % de l'image. Ces objets et détails ne correspondront à aucun autre détail, et l'image obtenue sera fragmentée et répétitive.
- La taille des objets ou détails d'une image doit correspondre à peu près à celle des autres objets similaires de l'image. Par exemple, dans une image représentant des pommes et des oranges, les pommes doivent toutes être à peu près de la même taille ; la taille des oranges peut être différente de celle des pommes, mais doit être à peu près la même pour toutes les oranges.
- Évitez les images en perspective qui donnent aux objets similaires du premier plan et de l'arrière-plan des tailles différentes. Vous pouvez utiliser des images en perspective dès lors que les objets dans l'image sont de taille similaire.

Ensuite, définissez une zone sur l'image source que vous souhaitez utiliser comme échantillon d'entrée. Pour un meilleur résultat, sélectionnez une petite zone.

Après avoir déterminé la zone que vous souhaitez échantillonner, vous devez définir la taille des blocs constituant la synthèse : les carreaux. Le processus de synthèse de texture utilise un échantillon d'entrée (carreau) et le randomise. La taille des carreaux que vous choisissez dépend de l'image source. Sur les images qui contiennent des formes, lignes ou couleurs répétitives,vous obtiendrez les meilleurs résultats avec de

petits carreaux. Sur les images sans motif, de plus grands carreaux vous permettront d'inclure tous les éléments voulus. Commencez par une taille de carreaux correspondant environ à 20 % de la taille de la sélection. Essayez ensuite d'augmenter ou de diminuer la taille des carreaux jusqu'à ce que Corel Painter génère un motif qui vous plaît.



En haut : Petit carreau sélectionné dans une texture avec des éléments répétitifs. Œuvre de Michelle Webb. En bas : Grand carreau sélectionné dans une texture sans motif pour inclure plus de détails. Œuvre de Michael Pierre Price.

Vous pouvez générer une texture à plusieurs reprises. Chaque fois que vous appliquez l'effet, Corel Painter crée une image avec un motif différent et associe une valeur aléatoire (appelée « valeur de germe ») à ce motif. Vous pouvez saisir manuellement des valeurs de germe aléatoires ou laisser Corel Painter les générer automatiquement. L'avantage de la saisie manuelle des valeurs de germe est qu'en testant différentes valeurs, vous avez la possibilité de choisir celle qui produit le résultat attendu et de la réutiliser. Prévisualisez le résultat dans la fenêtre de document et effectuez des tests jusqu'à ce que Corel génère le motif qui vous convient.

Lorsque vous êtes satisfait du résultat, vous pouvez enregistrer l'image obtenue dans la bibliothèque Texture actuellement sélectionnée ou l'envoyer vers un nouveau calque. Vous pouvez spécifier la largeur et la hauteur de l'image obtenue. La taille maximale de document est 16 382 x 16 382 pixels; cependant, au-delà de 2 500 pixels, la synthèse des images peut prendre du temps.

Toutes les textures prédéfinies et personnalisées sont stockées dans des bibliothèques. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Utilisation des bibliothèques de textures » à la page 522.

Pour créer une texture en capturant une zone

1 Ouvrez ou créez une image.

2 Suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau ci-contre.

Pour créer une texture à partir de	Procédure
La zone de travail	Sélectionnez la zone de travail dans le panneau **Calques**.
Un calque	Sélectionnez un calque dans le panneau **Calques**.
Une sélection	Sélectionnez l'outil **Rectangle de sélection** dans la boîte à outils. Déplacez le pointeur de votre souris dans la fenêtre du document pour sélectionner la zone de l'image que vous souhaitez capturer en tant que texture.

3 Dans le panneau **Textures** (**Fenêtre** ▸ **Panneaux de supports** ▸ **Textures**), cliquez sur le bouton **Capturer la texture**.

4 Saisissez un nom dans la zone **Enregistrer sous**.
La texture est alors ajoutée à la bibliothèque actuellement sélectionnée.

Lorsque vous créez une texture à partir d'un calque, Corel Painter préserve les zones transparentes.

Pour créer une texture en utilisant la synthèse de texture

1 Ouvrez ou créez un document.

2 Dans le panneau **Synthèse de texture** (**Fenêtre** ▸ **Panneaux de supports** ▸ **Synthèse de texture**,) choisissez une image source en exécutant l'une des procédures indiquées dans le tableau suivant.

Pour effectuer la synthèse d'une image à partir de	Procédez comme suit
Une texture	Choisissez **Texture** dans la zone de liste **Source**, cliquez sur le sélecteur de texture, puis cliquez sur une texture.
Contenu du document actif	Sélectionnez l'option **Document** dans la zone de liste **Source**. **Remarque** : dans un document multi-calque, tous les calques sont fusionnés et l'image aplatie est utilisée comme base pour la synthèse.

3 Choisissez l'outil **Rectangle de sélection** dans la boîte à outils.

4 Dans la fenêtre de document, faites glisser la souris pour définir la zone d'échantillonnage qui sera utilisée pour synthétiser la nouvelle image.
Remarque : assurez-vous que la taille de votre sélection est de 4 x 4 pixels ou plus.

5 Déplacez le curseur **Longueur du côté** pour ajuster la taille du carreau.

Remarque : les carreaux sont de forme carrée.

6 Générez l'image synthétisée en exécutant l'une des tâches indiquées dans le tableau suivant.

Action	Procédure
Générer une texture avec un motif différent à chaque fois	Cochez la case **Germe aléatoire**. **Remarque :** chaque fois que vous cliquez sur le bouton, Corel Painter crée une image associée à un modèle différent. Recommencez jusqu'à ce que l'image générée vous convienne.
Générer le même motif à chaque fois	Décochez la case **Germe aléatoire**. Saisissez une valeur dans la zone **Germe**. **Remarque :** • chaque fois que vous saisissez une valeur, Corel Painter crée une image associée à un modèle différent. Notez la valeur produisant l'image qui vous convient et réutilisez-la afin d'obtenir le résultat souhaité. **Conseil :** • Cliquez sur le bouton **Générer une texture avec un motif différent** pour générer une valeur de germe différente.

7 Suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau suivant.

Pour envoyer l'image synthétisée vers	Procédez comme suit
Un nouveau calque	Activez l'option **Nouveau calque**.
La bibliothèque Texture active	Activez l'option **Bibliothèque Texture**.

8 Entrez des valeurs dans les zones **Largeur** et **Hauteur** pour spécifier la taille de l'image résultante.
Remarque : la synthèse des images dont la taille dépasse 2 500 pixels prend plus de temps.

9 Cliquez sur le bouton **Démarrer** ▶.

Conseil : Pour arrêter la synthèse à tout moment, cliquez sur le bouton **Arrêter** ■.

Si la synthèse de texture ne démarre pas, essayez l'une des opérations suivantes :

- Assurez-vous de sélectionner **Document** ou **Texture** dans la zone de liste **Source**. Cette option est réinitialisée après chaque synthèse. Il vous faut donc sélectionner de nouveau **Document** ou **Texture** pour effectuer une autre synthèse.
- Supprimez la sélection existante en maintenant les touches **Ctrl** + **D** (Windows) ou **Commande** + **D** (macOS) enfoncées, puis effectuez une nouvelle sélection rectangulaire.

Si la taille de la texture dont vous souhaitez effectuer la synthèse est supérieure à celle de votre document, vous ne pourrez pas visualiser la texture dans son intégralité lors de son envoi vers un nouveau calque.

Pour de meilleurs résultats, utilisez des images présentant une dominante, luminosité et contraste similaires au niveau de l'image. Pour améliorer la variation d'une image, ouvrez l'image dans Corel Painter, cliquez sur **Effets** ▸ **Tonalité** ▸ **Faire correspondre la**

palette, déplacez les curseurs **Variation (Couleur)** et **Variation (Luminosité)** vers la gauche pour réduire la variation des couleurs et de la luminosité, puis cliquez sur **OK**.

Si les couleurs de l'image ne correspondent pas, tentez de créer une version en niveaux de gris de l'image. Cliquez sur **Effets** ▸ **Tonalité** ▸ **Régler les couleurs**. Déplacez le curseur **Saturation** vers la gauche pour une image moins colorée ou choisissez des valeurs plus basses pour obtenir des niveaux de gris purs et cliquez sur **OK**. Cela est également utile pour la synthèse de textures qui ne nécessite pas de couleur, telle que les images pour les papiers et cartes de flux.

Si l'aspect de l'image obtenue est trop répétitif, activez l'option **Brouiller** ou essayez de diminuer la taille des carreaux. Si l'image obtenue manque de détails ou d'objets, ou si des détails sont coupés de l'image source, essayez d'augmenter la taille des carreaux.

Si la synthèse de texture prend beaucoup de temps, essayez tout d'abord de faire une petite sélection (par exemple, 250 pixels par 250 pixels) et de choisir une petite taille de sortie (par exemple, 1 000 pixels par 1 000 pixels).

Pour importer une texture

1 Dans le panneau **Textures** (**Fenêtre** ▸ **Panneaux de supports** ▸ **Textures**), cliquez sur le bouton **Importer une texture** .

2 Dans la boîte de dialogue **Importer une texture**, naviguez jusqu'au dossier contenant la texture.

3 Choisissez une texture et cliquez sur **Ouvrir**.
La texture est alors ajoutée à la bibliothèque actuelle.



Vous pouvez également importer plusieurs textures.

La transparence est prise en charge pour les images PNG uniquement.

La taille de la texture dépend de la taille initiale de l'image importée. Si vous préférez ne pas redimensionner la texture dans Corel Painter, veillez à l'importer à la taille requise. Pour optimiser le résultat, choisissez des images à haute résolution.

La texture importée ne doit pas dépasser la taille maximale (16 382 x 16 382 pixels).

Transformation et modification des textures

Vous pouvez en modifier l'échelle, la faire pivoter, l'incliner ou la déformer de manière interactive dans la fenêtre de l'image.

Vous pouvez également éditer une texture afin d'en modifier l'apparence. Lorsque vous avez fini d'ajuster la texture et que le résultat vous convient, vous pouvez alors l'enregistrer et commencer à peindre avec. Une fois enregistrée, la texture s'ajoute à la bibliothèque de textures active.

Pour appliquer une transformation à une texture

1 Créez ou ouvrez un document.

2 Dans le panneau **Transformer les textures** (**Fenêtre** ▸ **Panneaux de supports** ▸ **Transformer les textures**), cliquez sur l'un des boutons suivants :

- **Déplacer et redimensionner**  : permet de repositionner et de redimensionner la texture
- **Échelle**  : permet de modifier la largeur et la hauteur d'une texture
- **Pivoter**  : permet de faire pivoter une texture autour de son axe central
- **Incliner**  : permet d'incliner les dimensions verticale et horizontale d'une texture sans conserver les proportions
- **Déformer**  : permet de déplacer les angles d'une texture dans diverses directions
- **Distorsion de perspective**  : permet de déplacer l'angle d'une texture pour appliquer une perspective à un point

3 Cliquez sur **Transformation**.

Pour conserver cette texture en tant que nouvel élément d'une bibliothèque, cliquez sur **Enregistrer sous**. La texture est alors ajoutée à la bibliothèque actuellement sélectionnée.



Lorsque vous avez fini de modifier une texture, il est recommandé de l'enregistrer pour pouvoir la réutiliser ultérieurement.



Pour réinitialiser le point de référence initial d'une texture, cliquez sur le bouton **Redéfinir le point de référence** .

Pour annuler les modifications apportées à la texture et continuer à peindre, cliquez sur **Annuler**.

Pour modifier une texture

1. Créez ou ouvrez un document.
2. Dans le panneau **Textures** (**Fenêtre** ▸ **Panneaux de supports** ▸ **Textures**), maintenez la touche **Contrôle** enfoncée et cliquez sur une texture (macOS) ou cliquez avec le bouton droit de la souris sur une texture (Windows) et sélectionnez **Exporter une texture vers le nouveau calque**.

   Un nouveau calque portant le nom de la texture s'affiche au-dessus du calque actif.
3. Apportez les modifications voulues à la texture dans la fenêtre de document.

   Pour ajouter la texture modifiée à la bibliothèque Texture active, cliquez sur le calque de texture dans le panneau **Calques**, puis sur le bouton **Capturer une texture** dans le panneau **Textures**. Saisissez un nom dans la zone **Enregistrer sous**.



La taille du nouveau calque est basée sur celle du document. Si la taille de la texture est inférieure à celle du document, l'espace qui entoure la texture sera transparent. Lorsque vous sélectionnez, déplacez, copiez ou transformez le calque, son contour rétrécit pour s'adapter à la taille de la texture.

Application de textures sous forme de remplissages

Corel Painter vous permet d'appliquer des remplissages de texture aux images.



Exemple de sélection remplie avec une texture

Pour appliquer une texture sous forme de remplissage

1 Créez ou ouvrez un document.

2 Suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau suivant.

Pour remplir	Procédez comme suit
La zone de travail	Sélectionnez la zone de travail dans le panneau **Calques**.
Un calque	Sélectionnez un calque dans le panneau **Calques**.
Une sélection	Choisissez un pinceau de sélection dans le panneau Sélecteur de pinceaux (**Fenêtre** ▸ **Sélecteur de pinceaux** ▸ **Panneau (Affichage intégral)**) ou un outil de sélection dans la boîte à outils. Déplacez le pointeur de votre souris dans la fenêtre du document pour sélectionner la zone de l'image à laquelle appliquer le remplissage.

3 Cliquez sur l'outil **Pot de peinture** dans la boîte à outils.

4 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Remplir l'image** .

5 Dans la zone de liste **Remplir** de la barre de propriétés, choisissez **Texture** :

6 Cliquez sur le Sélecteur **Remplir** dans la barre de propriétés, puis sur une texture.

7 Dans la fenêtre du document, cliquez sur la zone de travail, la sélection ou le plan.

Vous pouvez également

Indiquer la plage de couleurs à remplir	Dans la barre de propriétés, saisissez une valeur dans la zone **Tolérance**, ou réglez le curseur correspondant.
Indiquer l'opacité de la texture pour les pixels en dehors de la plage de tolérance	Dans la barre de propriétés, saisissez une valeur dans la zone **Tolérance**, ou réglez le curseur correspondant.
Adoucir les bords de la texture	Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Lissage** . Cette fonction est à utiliser lorsque la valeur **Contour progressif** est égale à zéro ou est très faible.

Vous pouvez également choisir une texture en cliquant sur **Édition** ▸ **Remplir**. Dans la boîte de dialogue **Remplir**, sélectionnez **Texture** dans la zone de liste **Remplir avec**, puis cliquez sur le sélecteur **Remplir**. Déplacez le curseur **Opacité** pour ajuster l'opacité de la texture et cliquez sur **OK**. La transparence de la texture est préservée.

Utilisation de textures en photopeinture et en composition d'image

Vous pouvez utiliser les textures en photopeinture et création d'images composites. Pour des informations concernant l'utilisation des textures en tant que sources de réplique, consultez la rubrique « Pour utiliser une texture comme source de réplique » à la page 197. Après avoir créé ou modifié une texture, vous pouvez l'imbriquer sous forme de source de réplique. Pour plus d'informations concernant l'utilisation de sources de réplique imbriquées, consultez la rubrique « Utilisation de sources de réplique imbriquées » à la page 199. Stockez vos contenus sous forme de textures dans une bibliothèque de textures et réutilisez-les dans vos projets.

Pour imbriquer une texture comme source de réplique

1 Créez ou ouvrez un document.

2 Dans le panneau **Textures** (**Fenêtre** ▸ **Panneaux de supports** ▸ **Textures**), sélectionnez une texture et cliquez sur le bouton **Imbriquer une texture comme image source dupliquée** .

La texture apparaît dans le panneau **Dupliquer la source** (**Fenêtre** ▸ **Dupliquer la source**) sous forme d'image source dupliquée imbriquée.

La transparence des images PNG est préservée.

Utilisation des bibliothèques de textures

Vous pouvez classer et gérer les textures dans le panneau **Textures**. Le panneau **Textures** affiche la bibliothèque de textures par défaut, les bibliothèques personnalisées que vous créez et celles que vous importez. Lorsque vous créez une nouvelle texture, celle-ci est

automatiquement enregistrée dans la bibliothèque en cours. Vous pouvez toutefois créer une bibliothèque personnalisée et déplacer la texture vers cette bibliothèque. Les bibliothèques de textures sont enregistrées au format **.texturelibrary**. Pour plus d'informations sur la création, l'importation, l'exportation, la suppression et la restauration des bibliothèques, mais aussi sur le déplacement des textures entre diverses bibliothèques, reportez-vous à la rubrique « Bibliothèques » à la page 305.

Pour accéder au panneau Textures

- Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de supports** ▸ **Textures**.



Application et ajustement des cartes de flux

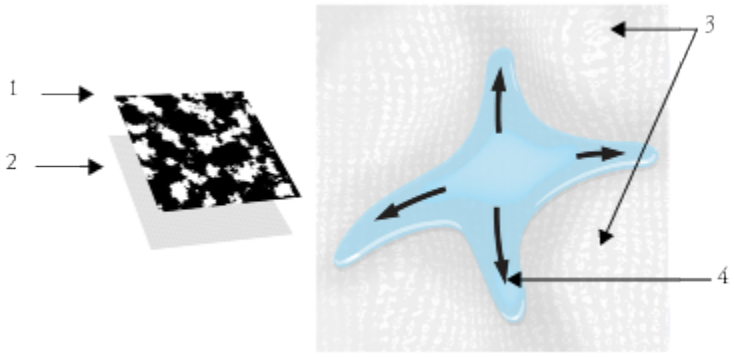
Les cartes de flux sont conçues pour maximiser le potentiel créatif des styles Aquarelle réaliste et Particules en ajoutant une surface dotée d'une texture, qui aide à diriger le flux de peinture.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Introduction aux cartes de flux » (page 525)
- « Sélection de cartes de flux et de variantes de style compatibles » (page 526)
- « Activation de cartes de flux et contrôle de la résistance au débit » (page 527)
- « Personnalisation de cartes de flux » (page 528)

Introduction aux cartes de flux

Vous pouvez utiliser des cartes de flux lorsque vous travaillez avec des styles Aquarelle réaliste et Particules pour créer des surfaces dotées d'une texture aidant à diriger le flux de peinture. Si les cartes de flux sont similaires aux textures de papier, les surfaces qu'elles créent ont cependant des pics et des creux plus marqués qui permettent un meilleur déplacement de l'aquarelle. Le relief de la carte de flux permet à la peinture de se délayer et de se stabiliser dans des motifs uniques et irréguliers. Les cartes de flux peuvent être combinées avec une texture de papier afin de conserver le grain du papier.



Une texture de papier (2) est associée à la carte de flux (1) pour ajouter du relief à l'image et faciliter le déplacement de l'aquarelle. Les zones élevées (3) de la carte de flux aident à diriger le flux de l'aquarelle (4).

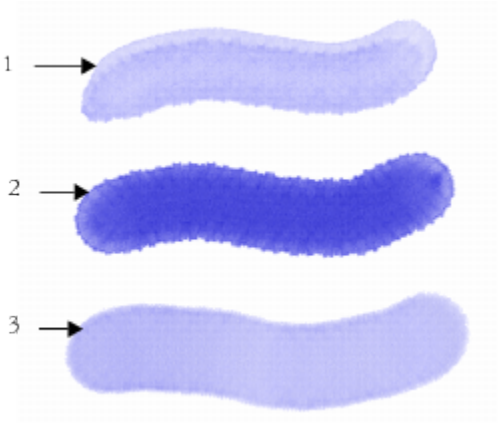


La variante de style Aquarelle réaliste est utilisée avec une texture de papier (1).
Le même trait est utilisé avec une texture de papier et la carte de flux Gravier (2).

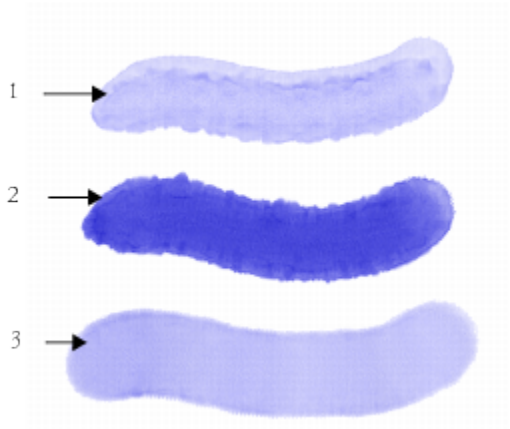
Bien que les cartes de flux soient destinées aux styles Aquarelle réaliste, vous pouvez également les utiliser avec des styles Huile grasse.

Sélection de cartes de flux et de variantes de style compatibles

Pour commencer rapidement avec les cartes de flux, vous pouvez choisir l'une de leurs variantes de style. Elles sont disponibles dans la catégorie de style Aquarelle réaliste. Ces variantes de style activent les cartes de flux par défaut. Vous pouvez cependant expérimenter et choisir une carte de flux différente pour produire l'effet souhaité.



Traits utilisant trois variantes de pinceau Aquarelle réaliste avec la carte de flux Points fins sélectionnée



Traits utilisant trois variantes de pinceau Aquarelle réaliste avec la carte de flux Gravier sélectionnée

Pour choisir la variante de style d'une carte de flux

1 Dans le panneau Bibliothèque de styles, sélectionnez la catégorie de style **Aquarelle réaliste**.

2 Choisissez l'une des variantes de style suivantes :

- **Carte de flux fondue**
- **Frange bruyante de la carte de flux**
- **Frange humide de la carte de flux**
- **Lavis carte de flux mouillé réaliste**

Pour choisir une carte de flux

1 Sélectionnez la variante de style d'une carte de flux.

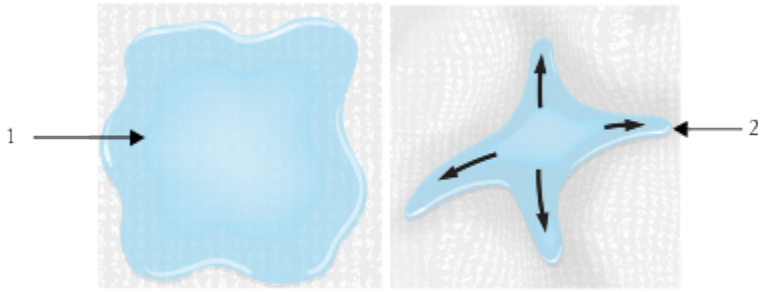
2 Dans la barre de propriétés de l'outil **Pinceau** , cliquez sur le bouton du menu contextuel **Carte de flux** .

3 Cliquez sur un échantillon de carte de flux dans la zone **Textures de carte de flux**.

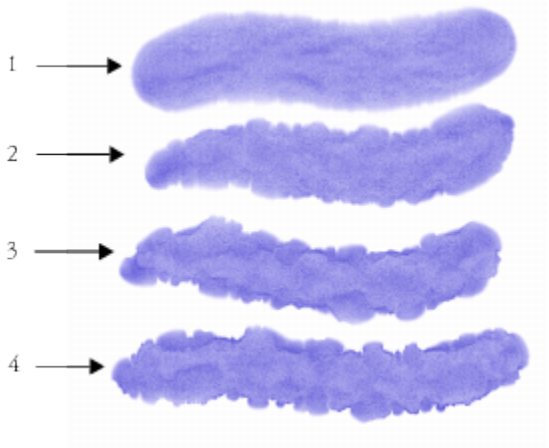
Vous pouvez également choisir une carte de flux dans le panneau **Cartes de flux** (**Fenêtre** ▸ **Panneaux de supports** ▸ **Cartes de flux**).

Activation de cartes de flux et contrôle de la résistance au débit

Vous pouvez choisir une variante de style Aquarelle réaliste existante, puis activer des cartes de flux manuellement. Vous pouvez également ajuster la résistance au débit d'un style pour améliorer l'interaction avec la carte de flux. La résistance au débit vous permet de contrôler le degré auquel la surface de carte de flux (ou la texture du papier) affecte la direction du débit d'aquarelle.



Lorsque la résistance au débit est faible, l'aquarelle s'écoule librement à travers la zone de travail (1) et lorsqu'elle est élevée, le débit est obstrué (2).



Traits utilisant la variante de pinceau Auréole de carte de flux inégale, dont la résistance au débit est définie sur 0 (1), 33 (2), 66 (3) et 100 % (4), associée à la carte de flux Nuages sélectionnée

Pour activer les cartes de flux et le contrôle de la résistance au débit

1 Dans le panneau Bibliothèque de styles, sélectionnez une variante du style Aquarelle réaliste.

2 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Supports de pinceau** ▸ **Aquarelle réaliste**.

3 Dans la zone **Débit**, activez l'option **Carte de débit** pour définir la **source**.

4 Déplacez le curseur **Résistance au débit** pour ajuster la résistance.

Déplacez le curseur vers la droite pour augmenter l'effet.

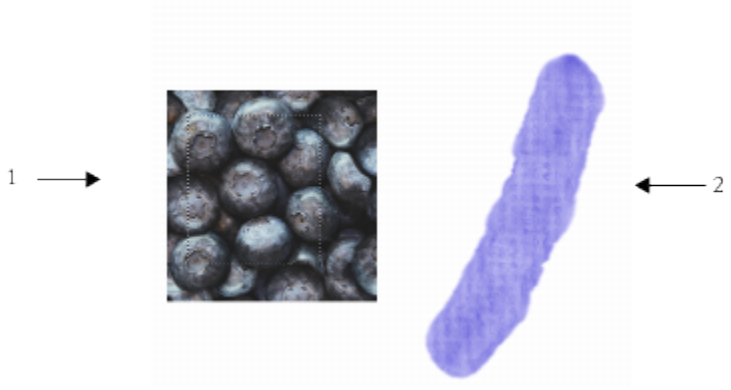
Pour maximiser l'effet des cartes de flux, assurez-vous que l'option **Humidité** est définie sur une valeur supérieure et que l'option **Vitesse d'évaporation** est définie sur une valeur inférieure.

Sélectionnez **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Supports de pinceau** ▸ **Huile grasse réaliste** pour ajuster la résistance au débit des variantes de pinceau Huile grasse réaliste.

Personnalisation de cartes de flux

Il est possible de créer une carte de flux personnalisée en utilisant une texture de papier existante ou en capturant la zone d'une image.

Pour personnaliser une carte de flux existante, vous pouvez la faire pivoter. Vous pouvez également modifier l'échelle, le contraste et plusieurs autres paramètres d'une carte de flux, de la même façon que vous le feriez avec une texture de papier. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Utilisation de la texture et du grain du papier » à la page 171. Notez que les cartes de flux bénéficient d'une échelle et d'un contraste plus élevés. Ainsi, si vous créez une carte de flux à partir d'une texture de papier ou d'une image, vous devez augmenter l'échelle et le contraste.



Une zone de l'image a été sélectionnée (1) pour créer une carte de flux (2).

Pour créer une carte de flux à partir d'une texture de papier

1 Dans le panneau **Papiers** (**Fenêtre** ▸ **Panneaux de supports** ▸ **Papiers**), cliquez sur un échantillon de texture de papier.

2 Dans le panneau **Cartes de flux** (**Fenêtre** ▸ **Panneaux de supports** ▸ **Cartes de flux**), cliquez sur le bouton **Créer à partir du papier actif** .

Si vous souhaitez renommer la carte de flux, cliquez avec le bouton droit de la souris (Windows) ou cliquez en maintenant la touche Ctrl enfoncée (macOS) sur l'échantillon, puis choisissez **Renommer la carte de flux**.

Pour capturer une carte de flux à partir d'une image

1 Ouvrez ou créez une image.

2 Choisissez l'outil **Rectangle de sélection** dans la boîte à outils.

3 Faites glisser le pointeur dans la fenêtre de document pour sélectionner la zone de l'image.

4 Dans le panneau **Cartes de flux** (**Fenêtre** ▸ **Panneaux de supports** ▸ **Cartes de flux**), cliquez sur le bouton **Capturer la carte de flux** .

Si vous souhaitez estomper les contours, faites glisser le curseur **Transition** vers la droite dans la boîte de dialogue **Capturer la carte de flux**.

5 Entrez un nom dans la zone de texte **Enregistrer sous**.

La carte de flux est ajoutée à la bibliothèque sélectionnée.

Pour personnaliser une carte de flux

1 Dans le panneau **Cartes de flux** (**Fenêtre** ▸ **Panneaux de supports** ▸ **Cartes de flux**), cliquez sur un échantillon de carte de flux dans la zone **Textures de carte de flux**.

2 Effectuez une ou plusieurs des actions répertoriées dans le tableau ci-dessous.

Action	Procédure
Faire pivoter une carte de flux	Déplacez le curseur **Angle**.

Action	Procédure
Inverser l'effet de la carte de flux	Cliquez sur le bouton **Inverser** .
Redimensionner le motif de la carte de flux	Déplacez le curseur **Échelle**.
Contrôler le contraste de la carte de flux	Déplacez le curseur **Contraste**. Un paramètre élevé alterne plus rapidement le motif de la carte de flux du haut vers le bas et avec moins de niveaux intermédiaires qu'un paramètre bas.
Contrôler la luminosité de la carte de flux	Déplacez le curseur **Luminosité**.



Lorsque l'outil **Pinceau** est actif, vous pouvez personnaliser la carte de flux actuellement sélectionnée en cliquant sur le bouton du menu contextuel **Carte de flux** dans la barre de propriétés et en réglant les paramètres souhaités.



Support dur

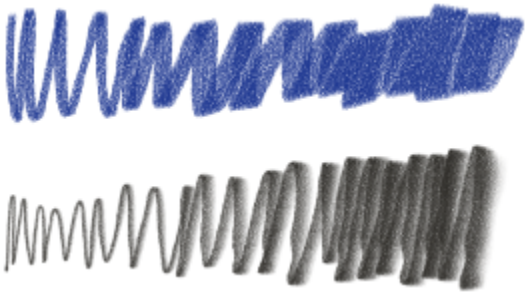
Corel Painter vous permet de simuler plusieurs types de support dur traditionnel, tels que les crayons, les plumes et les marqueurs. Les commandes et les variantes de supports durs vous offrent toute une gamme d'options destinées à la création de dessins, de croquis et de rendus. Vous pouvez utiliser les variantes prédéfinies ou créer votre propre collection de variantes de style de support dur personnalisées.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Sélection d'une variante de support dur » (page 531)
- « Modification des profils de support dur » (page 532)
- « Contrôle du comportement des variantes de support dur » (page 533)
- « Aperçu des formes de support dur » (page 534)

Sélection d'une variante de support dur

Corel Painter inclut une large gamme de variantes de style de support dur prédéfinies. Vous pouvez utiliser les variantes telles quelles ou les personnaliser à l'aide des options **Support dur** afin de créer votre propre trousse à outils de support dur. Pour plus d'informations, voir les rubriques « Contrôle du comportement des variantes de support dur » à la page 533 et « Modification des profils de support dur » à la page 532.



Vous pouvez modifier les variantes de craie (haut) et de crayon (bas) à l'aide des options Support dur.

Vous trouverez les variantes de style Support dur dans plusieurs catégories de style, telles que Plumes et crayons, Gommes, Marqueurs, etc. La barre de recherche est le moyen le plus facile pour localiser les variantes de style Support dur.

Pour une liste d'exemples de traits réalisés avec des variantes issues des catégories Marqueurs, Plumes et crayons, consultez les rubriques « Marqueurs » à la page 357 et « Plumes et crayons » à la page 363.

Pour localiser une variante Support dur

1 Dans la zone de saisie de la barre de recherche, saisissez **support dur**.
La barre de recherche se trouve à droite de la barre de propriétés, dans le coin supérieur droit de la fenêtre du document.

2 Choisissez une variante de style Support dur dans la liste des résultats.

Modification des profils de support dur

Vous pouvez modifier des profils de support dur 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 **Support dur**, vous pouvez modifier la taille et sélectionner l'un des six profils pour modifier la forme.

Profil Support dur	Description
Profil de crayon 	Embout plus fin quand le crayon est perpendiculaire à la tablette et 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.
Pixelisé 	Fournit une densité maximale sur toute la surface et une diminution brutale en direction des bords, ce qui produit un contour lissé d'un pixel.

Lors de la modification de la forme, vous pouvez utiliser les options **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.

Les options Support dur ne fonctionnement qu'avec les types de forme **Circulaire**, **Capturé** et **Gomme**. Pour plus d'informations sur les types de forme, voir la rubrique « Options de la zone Général » à la page 394.

Vous pouvez également enregistrer votre variante de support dur personnalisée. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Réglage des styles avec les options de style » à la page 387.

Pour sélectionner un profil d'embout de support dur

1 Après avoir sélectionné une variante **Support dur**, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Forme de pinceau** ▸ **Support dur**.

2 Cliquez sur le profil d'embout de support dur de votre choix.

Pour définir la taille de l'embout du support dur

1 Après avoir sélectionné une variante **Support dur**, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Forme de pinceau** ▸ **Taille**.

2 Déplacez le curseur **Taille** vers la droite pour augmenter la taille de l'embout ou vers la gauche pour la réduire.

Pour définir la forme de l'embout du support dur

1 Après avoir activé une variante **Support dur**, sélectionnez **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Forme de pinceau** ▸ **Support dur**.

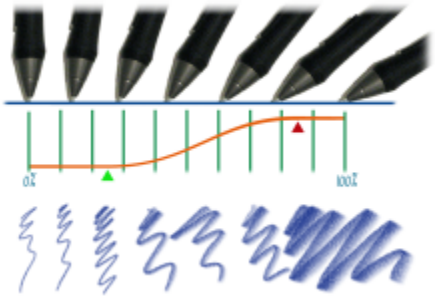
2 Dans la zone **Rondeur**, réglez les curseurs suivants :

- Le curseur **Min V** définit la rondeur appliquée à la forme sur l'axe vertical. Ce paramètre représente la forme dans son plus petit format.
- Le curseur **Max V** définit la rondeur appliquée à la forme sur l'axe vertical. Ce paramètre représente la forme dans son plus grand format.
- Le curseur **Min H** définit la rondeur appliquée à la forme sur l'axe horizontal. Ce paramètre représente la forme dans son plus petit format.
- Le curseur **Max H** définit la rondeur appliquée à la forme sur l'axe horizontal. Ce paramètre représente la forme dans son plus grand format.

Contrôle du comportement des variantes de support 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.

Les options **Support dur** ne fonctionnement qu'avec les types de forme **Circulaire**, **Capturé** et **Gomme**. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Options de la zone Général » à la page 394.

Pour définir le pas du support dur

1. Après avoir activé une variante **Support dur**, sélectionnez **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Forme de pinceau** ▸ **Support dur**.
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.

Pour définir la plage de transition du support dur

1. Après avoir activé une variante **Support dur**, sélectionnez **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Forme de pinceau** ▸ **Support dur**.
2. Déplacez le curseur **Commencer** pour définir l'angle à partir duquel 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 auquel la transition s'arrêtera.

   Déplacer le curseur vers la droite accroît l'angle; le déplacer vers la gauche réduit l'angle.

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 dans le panneau **Profil de la forme**. Vous pouvez passer d'un aperçu d'une forme à l'autre, y compris l'aperçu de support dur. Pour plus d'informations sur ces aperçus, voir la rubrique « Modification des profils de la forme » à la page 419.

Pour choisir une option d'aperçu de la pointe de style

1. Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Forme du pinceau** ▸ **Profil de la forme**.
2. Dans le panneau **Profil de la forme**, cliquez sur **Fenêtre d'aperçu de la pointe de style** jusqu'à obtenir l'aperçu souhaité.



Marqueurs

Corel Painter comprend une catégorie de style intitulée **Marqueurs** qui permet de simuler les marqueurs professionnels qu'utilisent les illustrateurs, les graphistes, les dessinateurs industriels et les architectes pour dessiner et créer des rendus.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Introduction aux marqueurs » (page 535)
- « Personnalisation des marqueurs » (page 536)

Introduction aux marqueurs

Les variantes de style de la catégorie **Marqueurs** reproduisent les effets des marqueurs conventionnels utilisés pour le dessin et la création de rendus.

Vous pouvez choisir l'une des variantes ci-dessous dans la catégorie de style **Marqueurs** :

Artistique

Marqueur ciselé

Sale

Marqueur artistique

Fin

Pointe fine

Taches de marqueur

Marqueurs de rendu pointu

Arrondi

Design

Marqueur ciselé sec

Simple

Marqueur fin

Marqueur de rendu plat

Moyen

Marqueur rond

Marqueur sec abrasif

Marqueur aiguisé

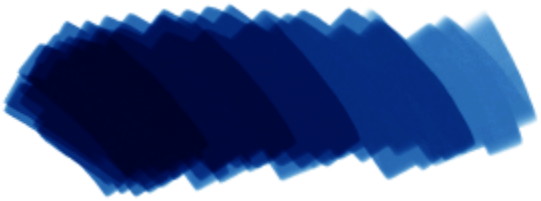
Variable

Marqueur ciselé variable

Tremblement de marqueur usé

Les traits que vous créez à l'aide des variantes Marqueurs sont très similaires à ceux des marqueurs conventionnels 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** de Corel Painter permet l'accumulation et l'écoulement des couleurs. Un seul trait continu tracé à une vitesse constante crée 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 un marqueur traditionnel. Les variantes de marqueurs vous permettent également de superposer des traits et, puisque la couleur appliquée est quelque peu transparente, les couleurs sous-jacentes 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.



Un marqueur permet d'accumuler ou d'écouler une couleur.

Pour obtenir une liste d'exemples de styles créés avec des variantes de styles Marqueur, consultez la rubrique « Marqueurs » à la page 357.

Pour choisir une variante de marqueur

1 Cliquez sur le sélecteur de styles dans la barre **Sélecteur de styles**.

2 Dans le panneau Bibliothèque de styles, cliquez sur la catégorie de style **Marqueurs**, puis sur une variante de style de marqueur.

Personnalisation des marqueurs

Vous pouvez personnaliser une variante de marqueur prédéfinie à l'aide de plusieurs options de style (par exemple, les options des panneaux **Général** ou **Taille**). Vous pouvez également modifier l'aspect des marqueurs plus précisément grâce aux options de **support dur**, spécifiquement conçues pour modifier les supports de dessin comme les marqueurs ou les crayons. Pour plus d'informations sur les options de support dur, voir la rubrique « Support dur » à la page 531. Pour plus d'informations sur la personnification des styles, voir la rubrique « Réglage des styles avec les options de style » à la page 387.

Vous pouvez enregistrer votre variante de marqueur personnalisée. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Enregistrer et supprimer des variantes de style » à la page 322.

Jet d’images

L’outil Jet permet de peindre avec des images au lieu de peindre avec des couleurs. Le flux d’images provenant du jet change au cours du tracé. Vous pouvez modifier l’apparence des éléments de jet par défaut ou créer vos propres images pour peindre avec une série d’images uniques.



L’outil Jet permet de peindre avec des images.

Cette section contient les rubriques suivantes :

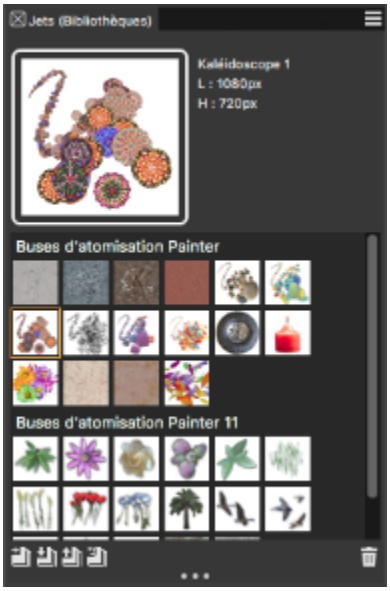
- « Peindre avec l’outil Jet » (page 537)
- « Réglage de l'opacité et de la couleur des éléments de l’image créée avec le jet » (page 539)
- « Réglage de la taille et du pas des éléments de l’image créée avec le jet » (page 540)
- « Indexation des fichiers de jets » (page 541)
- « Présentation des jets, des rangs et de l’indexation » (page 543)
- « Création d’un fichier de jets de rang 1 » (page545)
- « Création d’un fichier de jets de rang 2 » (page546)
- « Création d’un fichier de jets de rang 3 » (page547)
- « Chargement et gestion des fichiers de jets » (page 549)
- « Création d’un fichier de jets à partir d’une animation » (page 550)

Peindre avec l’outil Jet

Pour peindre avec l’outil Jet, choisissez une catégorie **Jet** dans la bibliothèque de styles, sélectionnez une variante de Jet, puis choisissez l’image à appliquer. L’image est alors stockée dans un fichier de jets. Par exemple, vous pouvez charger des images de toutes sortes : feuilles,

écorces, herbes, cailloux, personnes, etc. Ensuite, organisez ces éléments en formes cohérentes, pour obtenir des arbres, des collines, une rue pavée, une foule de gens.

Tout comme pour les autres styles Corel Painter, les Jets offrent plusieurs variantes. Ces variantes intégrées associent les facteurs de contrôle du fichier de jets (règles d'indexation) aux réglages du style afin de créer différents effets.



Panneau Jets (Bibliothèques)

Les variantes sont divisées en deux types, **Vaporisation** et **Linéaire**, selon le placement des images par rapport au trait. La **vaporisation** a pour effet d'éparpiller les images. La variante **linéaire** dispose les images directement sur le chemin du trait. Les variantes diffèrent également dans leur façon d'associer la taille et l'angle des images à des facteurs tels que l'inclinaison, la pression et la position du stylet.

Le nom d'une variante contient des informations importantes. Par exemple, le nom de variante **Linéaire-Taille-P Angle-D** indique qu'il s'agit d'une variante **linéaire** qui associe la taille des images à la pression du stylet (P) et place ces images selon la direction (D) du tracé. Les lettres R, W et B figurant dans le nom d'une variante font référence à Random (Aléatoire), Wheel (Molette) et Bearing (Orientation). Pour plus d'informations, consultez les sections « Options Interactions de couleur » à la page 461 et « Présentation des jets, des rangs et de l'indexation » à la page 543.

Vous pouvez utiliser ces variantes comme point de départ, puis ajuster les réglages de style ou de jet pour obtenir exactement les images que vous avez en tête. Pour plus d'informations, consultez les sections « Réglage de l'opacité et de la couleur des éléments de l'image créée avec le jet » à la page 539 et « Réglage de la taille et du pas des éléments de l'image créée avec le jet » à la page 540..

Vous pouvez également contrôler l'image obtenue en augmentant la pression sur le stylet, et ainsi obtenir des images plus grandes ou plus colorées, ou en modifiant la direction du trait pour changer l'angle des images.

Pour obtenir la liste complète des styles Jet d'images, consultez la rubrique « Jet d'images » à la page 352.

Pour utiliser l'outil Jet

1. Cliquez sur l'outil **Pinceau** dans la boîte à outils.
2. Cliquez sur le Sélecteur de pinceaux dans la barre Sélecteur de pinceaux.
3. Dans le panneau Bibliothèque de styles, cliquez sur la catégorie de style **Jet**, puis sur une variante.
4. Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de supports** ▸ **Jets**.
5. Dans le panneau **Jets**, choisissez un jet dans la zone de liste.

Vous pouvez également utiliser des fichiers de jets que vous avez créés. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Chargement et gestion des fichiers de jets » à la page 549.

6 Tracez un trait dans la zone de travail.

Le jet dépose des images de 24 bits avec un masque de 8 bits qui permet de superposer les images de façon transparente, sans bords aliasés ni artefacts.

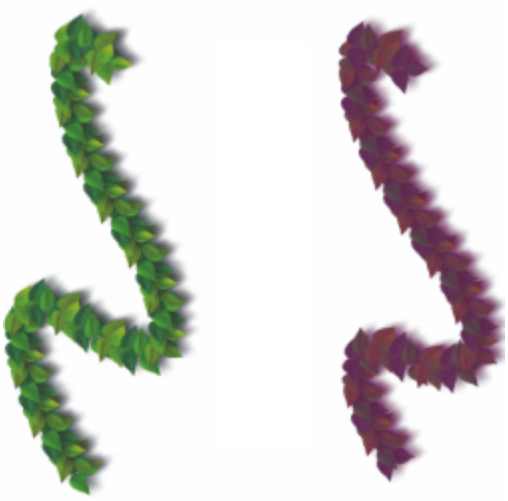
Réglage de l'opacité et de la couleur des éléments de l'image créée avec le jet

Pour modifier l'aspect des éléments de jet, vous pouvez régler l'opacité et la couleur. Par exemple, vous pouvez ajuster l'opacité pour augmenter la transparence des images du jet et faire apparaître les couleurs du fond.



Vous pouvez modifier l'opacité des traits créés à l'aide de l'outil Jet. Ici, les réglages correspondent à une opacité de 100 % (à gauche) et de 20 % (à droite).

Vous pouvez également mélanger la couleur secondaire aux images du jet afin d'ajuster l'ombrage des éléments de l'image. Lorsque le curseur **Couleur secondaire** est réglé sur 100 %, les images restent pures. Déplacez-le vers la gauche pour révéler davantage la couleur secondaire dans les éléments.



Pour ces traits, la Couleur secondaire est réglée sur 100 % (à gauche) et 39 % (à droite).

Pour régler l'opacité des éléments de l'image créée avec le jet

- Dans la barre de propriétés, réglez le curseur **Opacité**.

Vous pouvez également appliquer un effet aléatoire en sélectionnant **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Supports de pinceau** ▸ **Opacité**. Dans le panneau **Opacité**, choisissez **Aléatoire** dans la zone de liste **Expression**.

Pour régler la couleur des éléments de l'image créée avec le jet

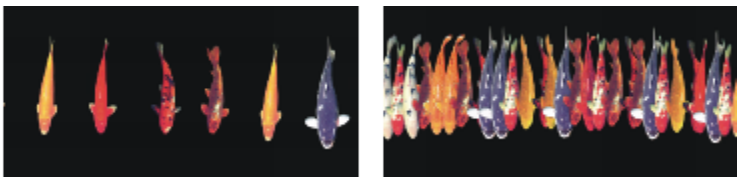
1. Dans le panneau **Couleurs**, cliquez deux fois sur l'échantillon **Couleur secondaire**.
2. Cliquez sur une couleur dans la boîte de dialogue **Couleur**.
3. Dans la barre de propriétés, réglez le curseur **Couleur secondaire**.

Vous pouvez également faire varier la quantité de couleur secondaire qui et mélangée aux images du jet en déplaçant le curseur **Tremblement de couleur secondaire** dans la barre de propriétés.

Réglage de la taille et du pas des éléments de l'image créée avec le jet

Vous pouvez modifier l'échelle des éléments d'image appliqués par le jet. Lorsque ce curseur est réglé sur 100 %, les images projetées ont la même taille que dans le fichier de jets.

Vous pouvez aussi faire varier l'espacement entre les images.



Le curseur Pas contrôle l'espacement entre les images. Ici, le curseur est réglé à 85 % dans l'image de gauche et à 20 % dans l'image de droite.

Dans la mesure où l'espacement dépend du diamètre du pinceau, le paramètre **Taille** influe également sur l'espacement des images. Par exemple, augmenter la largeur du pinceau accroit l'écart entre les images du jet.

Le curseur **Taille min.** influe également sur la taille des images projetées par le jet. Lorsqu'il est lié à la pression ou à la direction du stylet, le paramètre **Taille min.** conditionne les variations de taille perceptibles lors de la projection des images. Pour plus d'informations, consultez les sections « Options de la zone Pas » à la page 418 et « Options Taille » à la page 412.

Vous pouvez aussi randomiser la proximité des images par rapport au chemin du tracé en augmentant le tremblement.

Pour régler l'échelle des éléments de l'image créée avec le jet

1. Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de supports** ▸ **Jets**.
2. Dans le panneau **Jets**, cliquez sur le bouton Options de jets ☰ et sélectionnez **Taille du jet**.
3. Entrez une valeur dans la zone **Nouvelle échelle**.

Pour modifier l'échelle des éléments, vous pouvez également régler le curseur **Taille** dans la barre de propriétés, de la même façon que pour tous les autres styles.

Pour régler le pas entre les éléments de l'image créée avec le jet

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Forme du pinceau** ▸ **Pas**.

2 Déplacez le curseur **Pas**.

3 Déplacez le curseur **Pas minimal**.

Pour randomiser le pas entre les éléments de l'image créée avec le jet

- Dans la barre de propriétés, déplacez le curseur **Tremblement du trait** vers la droite.

Indexation des fichiers de jets

Un fichier de jets peut contenir autant d'images que vous le souhaitez. Ces images sont généralement semblables et forment une suite logique, c'est-à-dire qu'elles sont rangées dans un certain ordre, selon la taille ou l'angle, par exemple. S'il n'est pas indispensable de les ranger de façon logique dans le fichier, le jet est plus efficace lorsque c'est le cas.

L'indexation permet de sélectionner des images spécifiques parmi l'ensemble des images contenues dans un fichier de jets. Pour contrôler l'ordre dans lequel les images du jet sont projetées, vous pouvez appliquer des règles d'indexation. Vous pouvez, par exemple, régler le jet pour qu'il utilise des images plus grandes lorsque vous exercez une pression plus forte sur un stylet sensible à la pression.

Rangs et règles d'indexation

Les fichiers de jets peuvent être créés avec une, deux ou trois progressions logiques appelées « rangs ». Corel Painter propose ces trois rangs, de sorte que chaque fichier peut être identifié comme définissant un jet de rang 1, 2 ou 3. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Création d'un fichier de jets de rang 1 » à la page545.

Sans Corel Painter, les règles d'indexation suivantes sont disponibles pour chaque rang :

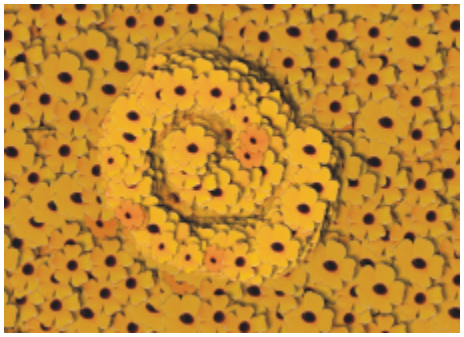
- L'option **Aucune** ne projette qu'un seul élément, le dernier du rang.
- L'option **Vitesse** entraîne une indexation des images du rang en fonction de la vitesse du trait. Un trait plus rapide projette des éléments venant de plus loin dans le rang. Cette méthode est en général utilisée avec la souris pour simuler la pression. La vitesse est toutefois un paramètre difficile à contrôler. C'est pourquoi il vaut mieux l'utiliser avec un rang comprenant peu d'éléments.
- L'option **Direction** entraîne une indexation des images du jet en fonction de la direction du trait. Le premier élément du rang correspond à un trait horizontal allant de la gauche vers la droite. À mesure que la direction du trait progresse dans le sens anti-horaire, le jet projette les images suivantes dans le rang. Le nombre d'éléments (d'images) du rang conditionne le changement de direction requis pour indexer un élément différent. Par exemple, un fichier de jets contenant 72 images projette une image différente chaque fois que vous modifiez de plus de 5° la direction de votre trait (360°/72=5°).



Les images de ce jet de flèches sont indexées en fonction de la direction.

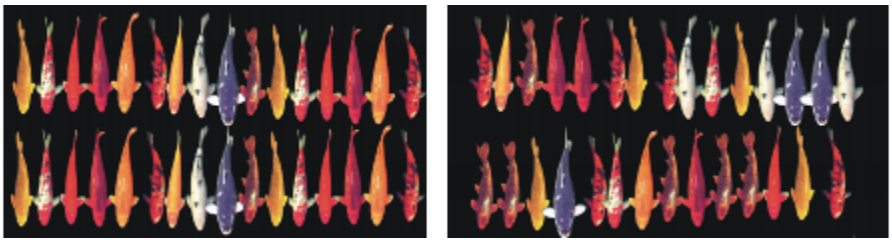
- L'option **Pression** indexe les images en fonction de la pression exercée sur le stylet. Une pression plus forte sélectionne des images venant de plus loin dans le rang. L'indexation **Pression** ne peut être utilisée qu'avec des tablettes sensibles à la pression. Elle constitue une méthode d'indexation des images de jet particulièrement indiquée. Si vous paramétrez votre fichier de jets pour qu'il aille, par exemple, des images les plus petites vers les plus grandes, les traits plus appuyés projettent des images plus grandes.
- L'option **molette** indexe les images en fonction du réglage de la molette d'un stylet aérographe.
- L'option **Inclinaison** entraîne une indexation des images en fonction de l'inclinaison du stylet. Tous les stylets ne transmettent pas cette information. Cette option ne fonctionne pas avec la souris.
- L'option **Orientation** entraîne une indexation des images en fonction de la position du stylet. Tous les stylets ne transmettent pas cette information. Cette option ne fonctionne pas avec la souris.
- L'option **Rotation** indexe les images en fonction de la rotation d'un stylet à bout plat permettant une rotation de 360 degrés.

- L'option **Source** entraîne la projection des images sur la base de la luminance des pixels de la source (ou du motif activé si vous n'avez pas défini d'image source). N'oubliez pas que les pixels du document de travail correspondent directement aux pixels de l'image source. À mesure que la luminance augmente, des images venant de plus loin dans le rang sont projetées. Pour de meilleurs résultats, la source doit avoir les mêmes dimensions que le document dans lequel vous travaillez. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Travail dans la réplique » à la page 191. Selon le fichier de jets que vous utilisez, la fonction **Source** peut se révéler très utile. Si, par exemple, l'image source est noire sur la gauche et progresse en dégradé vers le blanc en allant vers la droite, le jet projette des images du début du rang sur la gauche du document, la zone sombre. À mesure que le pinceau se déplace vers la droite dans la zone plus claire, le jet restitue des images venant de plus loin dans le rang. Pour bien tirer parti de cette fonction, vous pouvez créer une image source spéciale, uniquement faite pour contrôler le jet. L'image source ou le motif utilisé pour contrôler le jet peut très bien être en niveaux de gris. En effet, Corel Painter utilise uniquement les valeurs de luminance.



Indexation en fonction de la source

- La méthode **Aléatoire** entraîne une sélection reposant sur le hasard des images du rang. L'aléation peut ajouter une certaine irrégularité de couleur et de texture aux zones sur lesquelles vous travaillez avec le jet. Ces petites irrégularités contribuent à ajouter une touche naturelle à l'œuvre.
- La méthode **Séquentiel** entraîne l'indexation des images par ordre d'apparition dans le rang, de gauche à droite et de haut en bas, dans le sens de lecture.



À gauche : indexation séquentielle. À droite : indexation aléatoire.

Pour modifier la règle d'indexation

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Supports de pinceau** ▸ **Jet**.

2 Dans la zone de liste, choisissez une règle d'indexation pour chaque rang du fichier de jets.
Si vous choisissez **Direction**, déplacez le curseur **Direction**.

Pour inverser l'effet de la règle d'indexation, cliquez sur le bouton **Inverser rang** . Par exemple, si vous sélectionnez l'option **Pression** pour une règle d'indexation, une pression plus forte du stylet a pour effet de sélectionner des images venant de plus loin dans le rang. L'inversion du rang produit l'effet opposé : une pression plus forte du stylet permet de sélectionner des images venant de plus près dans le rang.

Les règles d'indexation des **Rang 2** et **Rang 3** n'ont aucun effet sur un fichier de jets de **Rang 1**.

Présentation des jets, des rangs et de l'indexation

Vous pouvez créer des fichiers de jets personnalisés en choisissant une série d'images et en appliquant des rangs et des règles d'indexation. Après avoir enregistré le fichier, vous pouvez le charger pour l'utiliser dans une image. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Chargement et gestion des fichiers de jets » à la page 549.

Vous pouvez créer un fichier de jet simple (**Rang 1**) ou, à mesure que votre maîtrise de la fonction Jet d'images s'améliore, créer des fichiers de jets complexes (**Rang 2** ou **Rang 3**) faisant entrer en jeu deux ou trois progressions (contenant par exemple des images qui s'agrandissent tout en changeant d'orientation). Dans ce cas, vous utiliserez un paramètre d'entrée pour conditionner la taille de l'image et un autre paramètre pour conditionner l'angle de l'image.

Présentation du système d'indexation des rangs

Un système d'indexation de **Rang 1** est une simple suite d'éléments numérotés. Vous pouvez situer tout élément de la séquence par son numéro, par exemple « Élément 3 ».

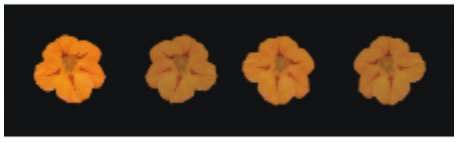
Un système d'indexation de **Rang 2** recourt à deux index perpendiculaires. Le premier rang est horizontal et le second vertical. Ici aussi, un élément de l'un ou l'autre des rangs est projeté en fonction de paramètres variables. Vous pouvez penser à l'indexation sur deux rangs comme à la sélection d'une colonne et à la sélection d'une ligne. Le jet projette l'image du fichier qui se trouve à l'endroit où la colonne et la ligne sélectionnées se croisent. Pour que cela puisse fonctionner correctement, vous devez utiliser des règles d'indexation distinctes (paramètres de commande) pour les deux rangs.

Un système d'indexation de **Rang 3** correspond à une extension du modèle de **Rang 2** : vous le créez en répétant l'ensemble constitué par les 2 premiers rangs. Dans l'ensemble sélectionné, les indexations de **Rang 1** et de **Rang 2** sont effectuées comme décrit ci-dessus. Vous devez utiliser des règles d'indexation distinctes pour chaque rang.

Pour faire une analogie, un système d'indexation de **Rang 3** permet par exemple de préciser une date. N'importe quel jour (passé, présent ou futur) peut être situé en indiquant le jour, le mois et l'année. Par exemple, 25 février 1962 (25/02/1962).

Création de fichiers de jets : 1, 2 ou 3 rangs

Un fichier de jets contient une série d'images disposées sur une grille régulière. Les images sont en général rangées par taille, par forme, par orientation ou par couleur. Ce type de progression n'est pas indispensable mais tire mieux parti des fonctionnalités du jet. Ainsi, un fichier de jets avec des images rangées par taille peut être configuré pour que la taille des images projetées augmente quand la pression sur le stylet s'accentue.



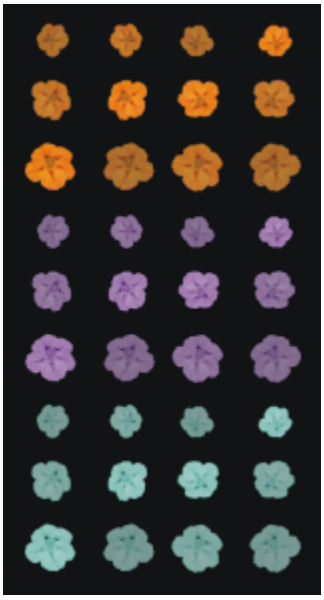
Un fichier de jets de Rang 1 progresse dans une seule dimension. Dans cet exemple, le changement d'angle est le premier rang.

Pour obtenir une progression bidimensionnelle, par exemple des images dont la taille augmente et dont l'angle est variable, vous devez configurer vos images en tant que fichier de jets de **Rang 2**. En travaillant avec un fichier de jets de **Rang 2**, vous pouvez contrôler la provenance de votre image en tenant compte des deux progressions. Pour ce faire, vous affectez un paramètre de commande différent à chaque rang.



Un fichier de jets de Rang 2 progresse sur deux dimensions. Dans cet exemple, la modification de l'angle correspond au rang 1 et la modification de la taille au rang 2.

Vous pouvez ajouter au fichier une troisième progression, pour créer un fichier de jets de **Rang 3**. Vous devez de nouveau utiliser une règle d'indexation (paramètre de commande) distincte pour contrôler la position dans chaque rang. Si vous utilisez la même règle d'indexation pour agir sur deux rangs, certaines images deviennent inaccessibles. Dans l'image suivante, le **Rang 3** est une progression de couleur. Vous pouvez commander ce dernier rang via les paramètres Aléatoire, Vitesse ou Source, selon ce que vous souhaitez obtenir comme image.



La couleur est le troisième rang de ce fichier de jets de Rang 3.

Avant de créer un fichier de jets, il est conseillé de réfléchir à la manière dont vous contrôlerez chaque rang. La façon dont vous disposez les images peut limiter vos possibilités d'indexation. Avant de créer un fichier de jets, vous devez décider du niveau de rangs dont vous avez besoin et du nombre d'éléments de chaque progression. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour modifier la règle d'indexation » à la page 542.

Préparation des images

Quel que soit le nombre de rangs du fichier que vous créez ou la méthode utilisée pour le créer, les conseils suivants vous aideront à préparer les images du futur fichier.

Vous devez sélectionner chaque élément d'un fichier de jets. La sélection permet de travailler avec des images de formes irrégulières. Seul le contenu de la sélection est restitué par le Jet.

Vous pouvez commencer à travailler en créant une silhouette de l'image comme sélection, puis en la remplissant de couleur par la suite. Si vous associez des bords doux à la sélection, vos images sont automatiquement lissées lorsqu'elles sont créées, ce qui améliore la continuité des images sur une zone particulière.

Vous pouvez créer des fichiers de jets à partir de calques. À mesure que vous créez les images, transformez-les en calques. Si le calque est d'un bel effet une fois déposé sur des fonds différents, l'image rendra bien comme élément de jet. La création d'un fichier de jets à partir de calques offre également d'autres aspects pratiques.

Il est possible de placer le calque sur un fond noir et d'ajouter une ombre portée. La superposition des calques au moment de la projection augmente le relief des éléments des images projetées. Si tous les éléments ont leur ombre dans la même position, la source lumineuse semble être la même sur toute la zone. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Calques » à la page 591.

Création d'un fichier de jets de rang 1

Pour créer un fichier de jets de **Rang 1**, vous devez d'abord créer les images à y inclure. Chaque image doit être créée dans un calque distinct. Vous pouvez ensuite sélectionner et regrouper les différents calques, puis enregistrer le fichier de jets au format RIFF. Pour utiliser le nouveau fichier de jets de **Rang 1**, vous devez le charger dans la bibliothèque de jets. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Chargement et gestion des fichiers de jets » à la page 549.

Dans un fichier de jets de **Rang 1**, il n'est pas obligatoire de disposer les images sur une seule ligne. Corel Painter les place sur plusieurs lignes afin de créer un document de forme raisonnable. De la même façon, Corel Painter suit une règle mathématique pour distinguer un rang d'un autre. Cette règle se trouve dans la définition du fichier de jets. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour créer un fichier de jets de rang 2 » à la page547.



Les fichiers de jets s'avèrent particulièrement utiles lorsqu'ils contiennent des images similaires comportant des irrégularités, comme dans l'exemple de cette illustration.

Pour créer un fichier de jets de rang 1 à partir de calques

1. Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Calques**.
2. Cliquez sur le bouton **Nouveau calque** .
3. Créez un élément d'image à utiliser comme fichier de jets.
   L'alignement de ces calques dans le document n'influe en rien sur la création du fichier de jets.
4. Reprenez les étapes 2 et 3 pour créer d'autres éléments d'image.
   Réorganisez les calques si nécessaire pour obtenir la progression souhaitée. Le premier calque de la liste constitue le premier élément du fichier de jets. Plus vous descendez dans la liste, plus vous avancez dans la progression.
5. Maintenez la touche **Maj** enfoncée et sélectionnez les calques que vous souhaitez ajouter au fichier de jets.
6. Cliquez sur le bouton **Commandes** , puis sur **Associer les calques**.

Tous les éléments font maintenant partie du même groupe.

7 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de supports** ▸ **Jets**.

8 Dans le panneau **Jets**, cliquez sur le bouton Options de jets ☰ et sélectionnez **Créer à partir d'un groupe**.

Corel Painter crée une nouvelle image sans titre. Il s'agit de votre fichier de jets.

9 Dans la barre de menus, cliquez sur **Fichier** ▸ **Enregistrer**.

Enregistrez le fichier au format RIFF.



Création d'un fichier de jets à partir de calques

Création d'un fichier de jets de rang 2

Pour créer un fichier de jets de **Rang 2**, par exemple un fichier de jets avec une progression bidimensionnelle, vous devez configurer les images du jet en conséquence. Contrairement aux fichiers de jets de **Rang 1**, les jets de rang deux ou trois ne peuvent pas être créés à partir d'un groupe de calques. Vous devez les créer manuellement. Le système d'indexation exige que les images du fichier soient rangées sur une grille. Vous pouvez créer un fichier de jets en définissant une grille et en disposant un élément au centre de chaque cellule.

La taille d'une cellule est équivalente au plus petit rectangle pouvant contenir le plus grand élément d'image (masque inclus). Pour que les images puissent toutes figurer sur la grille, copiez votre élément d'image le plus grand dans un calque. Une fois la grille définie, vous pouvez créer le fichier de jets. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Création et suppression de calques » à la page 596.

Pour calculer la taille des cellules de la grille et les dimensions du jet

1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Ajusteur de calque**, cochez la case **Sélection automatique de calque** dans la barre de propriétés, puis, dans la fenêtre du document, cliquez sur le calque comportant l'élément d'image le plus grand à inclure dans le fichier de jets.

Corel Painter indique la largeur et la hauteur, en pixels, du contenu du calque dans le panneau **Navigation**. Pour afficher le panneau **Navigateur**, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Navigateur**.

Vous aurez probablement intérêt à augmenter la taille des cellules de la grille.

Déterminez le nombre d'éléments que vous désirez dans chaque rang.

2 Multipliez le nombre d'éléments du **rang 1** par la largeur de cellule.

La valeur obtenue correspond à la largeur du jet.

3 Multipliez le nombre d'éléments du **rang 2** par la hauteur de cellule.

La valeur obtenue correspond à la hauteur du jet.

Pour créer la grille

1 Dans la barre de menus, sélectionnez **Fichier** ▸ **Nouveau**, puis entrez la largeur et la hauteur du jet dans les zones **Largeur** et **Hauteur**.

Vous devez entrer la largeur et la hauteur calculées au cours des étapes 3 et 4 de la section « Pour calculer la taille des cellules de la grille et les dimensions du jet » à la page 546.

2 Dans la barre de menus, cliquez sur **Zone de travail** ▸ **Grille virtuelle** ▸ **Options de la grille virtuelle**.

3 Dans la boîte de dialogue **Options de grille**, indiquez les options **Pas horizontal** et **Pas vertical** avec les valeurs de largeur et de hauteur de cellule, puis cliquez sur **OK**.

Vous devez entrer la largeur et la hauteur de cellule calculées au cours de l'étape 1 de la section« Pour calculer la taille des cellules de la grille et les dimensions du jet » à la page 546.

4 Pour afficher la grille, cliquez sur **Zone de travail** ▸ **Grille virtuelle** ▸ **Afficher la grille virtuelle**.

La grille doit comporter le nombre de cellules voulu dans chaque rang (le **rang 1** est horizontal et le **rang 2** est vertical).

Pour créer un fichier de jets de rang 2

1 Placez un élément d'image au centre de chaque cellule de la grille.

Suivez une progression correspondant au résultat que vous voulez obtenir.

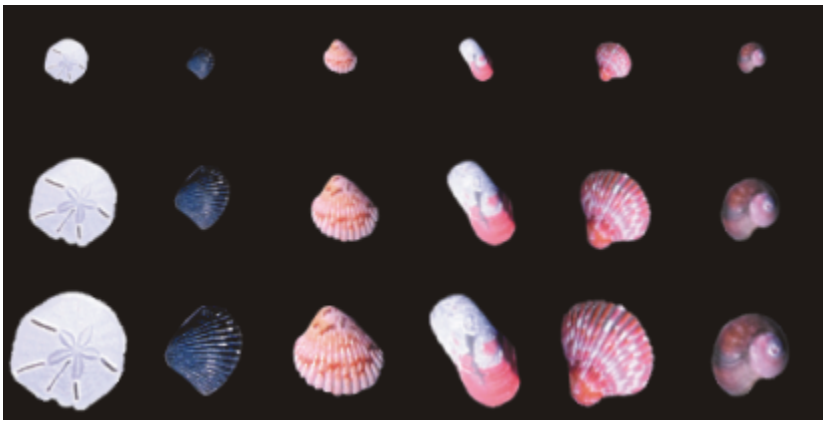
Cette opération est plus simple avec des calques. Si vous placez des images dans la grille sous forme de calques, leurs masques de calque sont également importés. Si les éléments d'image sont des calques de différents fichiers, il est plus simple d'ouvrir chaque fichier séparément.

2 Dans la barre de menus, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Calques**.

3 Dans le panneau **Calques**, sélectionnez tous les calques.

4 Cliquez sur le bouton Options de calque et sélectionnez **Déposer et sélectionner**.

5 Dans la barre de menus, cliquez sur **Fichier** ▸ **Enregistrer sous** et enregistrez le fichier au format RIFF.

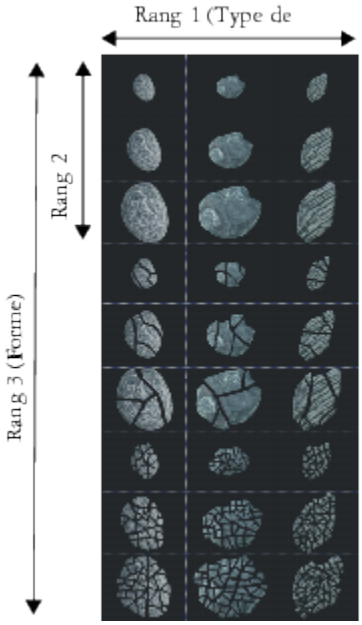


Dans ce fichier de jets de rang 2 terminé, le type est le premier rang et la taille le second rang.

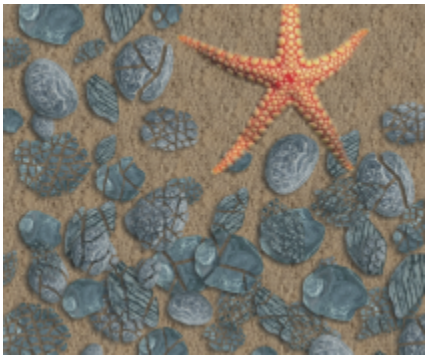
Pour utiliser votre nouveau fichier de jets, vous devez d'abord le charger. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour charger un fichier de jets de rang 1 » à la page549.

Création d'un fichier de jets de rang 3

Vous pouvez créer un fichier de jets de **Rang 3** en suivant la méthode de la grille.



Ce fichier de jets comprend trois éléments dans le Rang 1, trois dans le Rang 2 et trois dans le Rang 3.



Utilisation du fichier de jets de Rang 3 « Coquillages cassés »

Pour créer un fichier de jets de rang 3

1. Créez ou ouvrez un fichier de jets de **rang 2**.
2. Déterminez le nombre d'éléments désiré dans le troisième rang.
3. Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Navigateur** pour afficher le panneau **Navigateur**, puis consultez la hauteur du fichier de jets actif.
4. Multipliez le nombre d'éléments du troisième rang par la hauteur du fichier.
   Le résultat obtenu est la hauteur de votre nouveau fichier de jets de **rang 3**.
5. Cliquez sur **Sélection** ▸ **Resélectionner**.
6. Cliquez sur **Sélection** ▸ **Objet flottant**.
7. Cliquez sur **Édition** ▸ **Copier**.
   Vous devez maintenant agrandir le fichier verticalement pour faire de la place aux éléments du troisième rang.
8. Dans le panneau **Calques**, sélectionnez la zone de travail.
9. Dans la barre de menus, cliquez sur **Zone de travail** ▸ **Taille de la zone de travail**.
10. Pour que la hauteur de la zone de travail corresponde à celle de votre fichier de jets de **rang 3**, ajoutez le nombre correct de pixels dans la zone **Ajouter des pixels en bas**.

La valeur requise correspond à la différence entre la hauteur du fichier de jets de **rang 3** calculée au cours de l'étape 4 et la hauteur du fichier de **rang 2**.

Vous pouvez maintenant dessiner des images pour chaque élément (chaque ensemble d'images) du troisième rang.

11 Cliquez sur **Édition** ▸ **Coller**, puis placez le calque collé dans la zone que vous avez ajoutée.

Les images doivent être centrées dans les cellules.

Au besoin, modifiez les images qui figurent sur ce calque.

12 Sélectionnez les deux calques dans le panneau **Calques**.

13 Cliquez sur le bouton Options de calque et sélectionnez **Déposer et sélectionner**.

14 Cliquez sur **Fichier** ▸ **Enregistrer** et enregistrez le fichier au format RIFF.

Si vous avez déjà défini ce fichier comme fichier de jets, vous devez modifier sa définition pour décrire les trois rangs créés.

15 Cliquez sur **Fichier** ▸ **Informations**, puis modifiez la définition du jet dans la boîte de dialogue **Informations sur le fichier**.

Par exemple, la définition « jet 3 par 3 » désigne un ficher de jets de **rang 2** comportant trois éléments d'image dans le **rang 1** et trois éléments d'image dans le **rang 2**. Supposons que le fichier de jets contienne trois éléments d'image dans le **rang 3**. Pour peindre avec des images issues des trois rangs, vous devez modifier la définition du fichier de jets par « jet 3 par 3 par 3 ».



Pour peindre avec votre nouveau fichier de jets, vous devez d'abord le charger. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour charger un fichier de jets de rang 1 » à la page549.

Chargement et gestion des fichiers de jets

Pour utiliser un fichier de jets personnalisé, c'est-à-dire non disponible dans la bibliothèque de jets, vous devez le charger dans l'application. Vous pouvez aussi stocker les fichiers de jets personnalisés en les ajoutant à une bibliothèque de jets. Pour plus d'informations sur l'utilisation des fichiers de jets à l'aide d'une variante Jet, reportez-vous à la rubrique « Peindre avec l'outil Jet » à la page 537.

Pour charger un fichier de jets de rang 1

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de supports** ▸ **Jets**.

2 Dans le panneau **Jets**, cliquez sur le bouton Options de jets et sélectionnez **Charger**.

3 Dans la boîte de dialogue **Ouvrir**, choisissez un fichier de jets, puis cliquez sur **Ouvrir**.

4 Vous pouvez maintenant peindre avec le fichier de jets.

Pour charger un fichier de jets de rang 2 ou 3

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de supports** ▸ **Jets**.

2 Dans le panneau **Jets**, cliquez sur le bouton Options de jets et sélectionnez **Charger**.

3 Dans la boîte de dialogue **Ouvrir**, choisissez un fichier de jets, puis cliquez sur **Ouvrir**.

4 Dans les zones **Largeur de l'élément** et **Hauteur de l'élément** de la boîte de dialogue **Définition du jet**, entrez les valeurs définies dans le fichier de jets. Ces valeurs définissent la taille des cellules de la grille.

Si vous ne connaissez pas ces valeurs, ouvrez le fichier de jets, puis cliquez sur **Fichier** ▸ **Informations**. La boîte de dialogue **Informations sur le fichier** affiche toutes les informations requises. Par exemple, la mention « jet de 3 éléments par 2 éléments (hauteur 100, largeur 100) » indique qu'il s'agit d'un fichier de jets de **rang 2** contenant trois éléments d'image dans le **rang 1** (ordre horizontal) et deux éléments d'image dans le **rang 2** (ordre vertical). La hauteur et la largeur des éléments est de 100 pixels (la taille des cellules de la grille est égale à 100 par 100 pixels).

5 Dans la zone **Indice**, entrez 2 pour un fichier de jets de **rang 2** et 3 pour un fichier de jets de **rang 3**.

6 Dans les colonnes **Rang**, entrez le nombre d'éléments d'image utilisés dans chaque rang du fichier de jets.

S'il s'agit d'un fichier de jets de **rang 2**, entrez 1 dans la colonne **rang 3**.

Si les valeurs que vous saisissez ne correspondent pas au contenu du fichier, Corel Painter ne les accepte pas. En d'autres termes, le nombre d'éléments du **rang 1** (ordre horizontal) multiplié par la largeur de l'élément doit correspondre à la largeur du fichier de jets. De même, le nombre d'éléments du **rang 2** (ordre vertical) multiplié par la hauteur de l'élément doit correspondre à la hauteur du fichier de jets.

N'oubliez pas qu'il vous reste à définir la règle d'indexation de chaque rang.



Corel Painter a besoin des informations saisies dans la boîte de dialogue **Définition de jet** pour indexer correctement les images.

Pour ajouter un fichier de jets à une bibliothèque

1. Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de supports** ▸ **Jets**.
2. Dans le panneau **Jets**, cliquez sur le bouton Options de jets ☰ et sélectionnez **Charger**.
3. Localisez votre fichier de jets dans la boîte de dialogue et cliquez sur **Ouvrir**.
   Si nécessaire, précisez le nombre d'éléments, leur taille et leur rang.
4. Dans le panneau **Jets**, cliquez sur le bouton Options de jets ☰ et sélectionnez **Ajouter à la bibliothèque**.
5. Dans la boîte de dialogue **Enregistrer le jet**, attribuez un nom au fichier de jets.

Pour récupérer et modifier un fichier de jets

1. Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de supports** ▸ **Jets**.
2. Dans le panneau **Jets**, cliquez sur le bouton Options de jets ☰ et sélectionnez **Voir le jet**.
3. Dans la boîte de dialogue **Voir le jet**, entrez une valeur dans la zone **Échelle**.
   Corel Painter ouvre le fichier de jets dans une fenêtre d'image.
4. Cliquez sur **Sélection** ▸ **Resélectionner**.
5. Au besoin, modifiez le fichier.
   Assurez-vous de conserver les sélections.
6. Cliquez sur **Fichier** ▸ **Enregistrer sous**, puis enregistrez le fichier dans le dossier souhaité.
   Pour protéger le fichier de jets d'origine, enregistrez-le sous un autre nom.
7. Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de supports** ▸ **Jets**.
8. Dans le panneau **Jets**, cliquez sur le bouton Options de jets ☰, puis sur **Charger** et sélectionnez le jet précédemment enregistré.
9. Pour réintégrer le jet à la bibliothèque, cliquez sur le bouton Options de jets ☰, puis sur **Ajouter à la bibliothèque**.

Création d'un fichier de jets à partir d'une animation

(Windows uniquement)

Sous le système d'exploitation Windows, Corel Painter vous permet de créer un fichier de jets à partir d'une animation. Vous pouvez ainsi transformer chaque image d'une animation Corel Painter en image de jet. La taille de l'image définit la taille de l'élément dans le jet. Si vous ne créez une animation que pour la transformer ensuite en fichier de jets, choisissez une taille d'image juste assez grande pour contenir votre plus grand élément. Vous pouvez utiliser la sélection sur chaque image afin de contrôler la forme des images du jet.

La commande **Créer à partir d'un film** crée automatiquement un fichier de **rang 1**. Si vous le désirez, vous pouvez utiliser cette technique pour créer un jet de **rang 2**

Pour créer un fichier de jets à partir d'une animation

1 Ouvrez le film que vous souhaitez transformer en fichier de jets.

2 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de supports** ▸ **Jets**.

3 Dans le panneau **Jets**, cliquez sur le bouton Options de jets et sélectionnez **Créer à partir d'un film**.

Un fichier image sans titre contenant chaque image du film apparaît.

4 Si vous n'avez pas créé de sélection pour une ou plusieurs images de la séquence, vous pouvez les créer maintenant.

Souvenez-vous que tous les éléments doivent être inclus dans la sélection.

5 Enregistrez le fichier au format RIFF.

Vous pouvez maintenant charger le fichier et l'utiliser comme tout fichier de jets de **rang 1**.

Pour créer un fichier de jets de rang 2 à partir d'une animation

1 Cliquez sur **Animation** ▸ **Nouvelle animation**, puis lancez un film.

La taille de l'image (largeur et hauteur de la zone de travail) doit être juste assez grande pour contenir le plus grand élément.

Le nombre total de séquences doit être égal au nombre d'éléments du **rang 1** multiplié par le nombre d'éléments du **rang 2**. Par exemple, pour un fichier de jets de rang 2 contenant trois éléments de **rang 1** et trois éléments de **rang 2**, l'animation doit contenir neuf séquences.

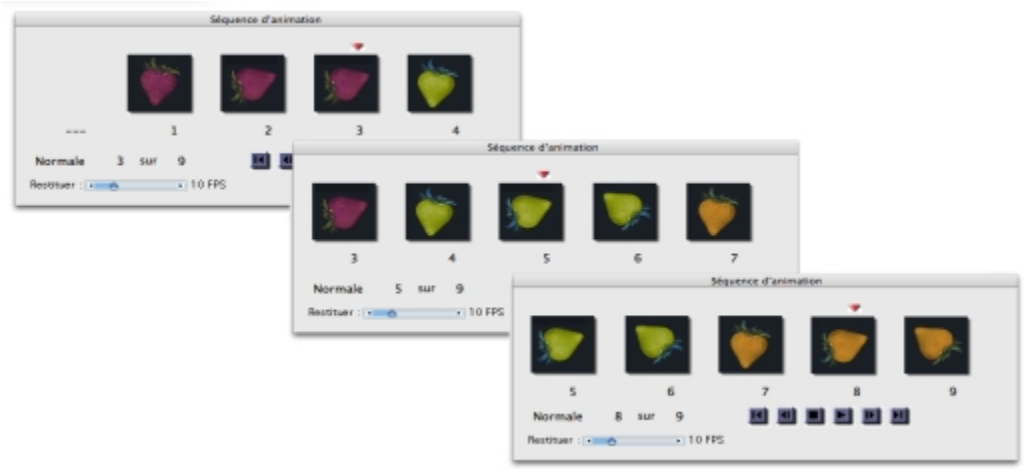
2 Ajoutez un élément d'image à la première image. Pour ce faire, utilisez des sélections ou des calques.

3 Dans le panneau **Calques**, cliquez sur le bouton Options de calque et sélectionnez **Déposer et sélectionner**.

4 Ajoutez ensuite un élément à la seconde image. Modifiez l'élément d'image, si nécessaire, puis répétez l'étape 3 avant de passer à l'image suivante.

5 Continuez d'ajouter des éléments aux autres images. Assurez-vous d'appliquer la commande **Déposer et sélectionner** avant de passer à une nouvelle image.

Vous devez disposer les éléments d'image dans des ensembles selon le second rang. Dans l'exemple suivant, la progression du second rang du nouveau jet change de couleur. L'animation est organisée en trois ensembles de couleurs. Les images 1 à 3 forment l'ensemble rouge ; les images 4 à 6, l'ensemble vert et les images 7 à 9, l'ensemble jaune. Chaque ensemble correspond à la progression du premier rang (changement d'angle) du nouveau jet et contient des images qui ont la même couleur mais sont placées à un angle différent.



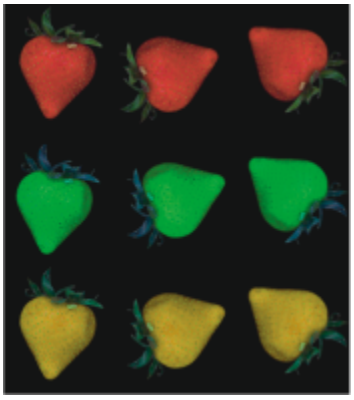
Les éléments d'image de cette animation sont disposés dans des ensembles de couleurs selon le second rang.

6 Dans le panneau **Séquence d'animation**, cliquez sur le bouton **Rembobiner** pour revenir à la première image de l'animation.

7 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de supports** ▸ **Jets**.

8 Dans le panneau **Jets**, cliquez sur le bouton Options de jets et sélectionnez **Créer à partir d'un film**.

Un nouveau fichier apparaît.



Fichier de jets issu de l'animation de l'exemple précédent

9 Dans la barre de menus, cliquez sur **Fichier** ▸ **Informations**.

La boîte de dialogue **Informations sur le fichier** affiche la méthode utilisée par Corel Painter pour indexer les images dans ce fichier.

10 Faites les modifications correspondant à l'index du fichier que vous avez créé.

Par exemple, la mention « jet de 9 éléments » décrit un fichier de jets de **rang 1** comportant neuf éléments d'image. Pour décrire un fichier de jets de **rang 2** avec trois éléments dans le **rang 1** et trois dans le **rang 2**, vous devez changer cette information par « jet de 3 éléments par 3 éléments ».

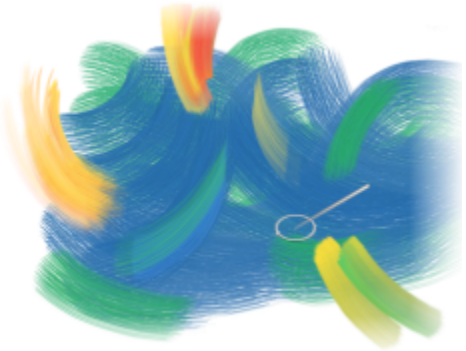
11 Enregistrez le fichier.

Pour peindre avec le nouveau fichier de jets, vous devez d'abord le charger. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour charger un fichier de jets de rang 2 ou 3 » à la page 549.

Ne laissez pas d'images vides à la fin de l'animation.

Pinceaux de soies réalistes

Les pinceaux de soies réalistes augmentent le réalisme des peintures numériques en simulant le mouvement naturel d'un pinceau d'artiste. En d'autres termes, les traits qui en résultent de même que leur interaction sont précisément ceux d'un pinceau classique.



Système de peinture Soies réalistes
Œuvre de Cher Threinen-Pendarvis

Les variantes de style Soies réalistes font appel aux variantes de style des différentes catégories de style telles que les **acryliques**, les **peintures à l'huile** et **l'aquarelle**.

Lorsque vous travaillez avec des pinceaux de soies réalistes, l'activation de l'option **Pinceau fantôme amélioré** permet d'obtenir des renseignements plus visuels à propos de votre pinceau. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Configuration du pointeur de dessin » à la page 158.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Introduction aux pinceaux de soies réalistes » (page 553)
- « Modification des options de pinceau de soies réalistes » (page 554)
- « Utilisation des pinceaux de soies réalistes avec les taches dynamiques » (page 556)

Introduction aux pinceaux de soies réalistes

Les pinceaux de soies réalistes sont rangés dans plusieurs catégories de style. Ils offrent un vaste choix de styles de type soie qui permettent de tracer des traits sur la toile ou le plan.

Pour choisir une variante de style Soies réalistes

1 Cliquez sur le Sélecteur de styles dans la barre Sélecteur de styles.

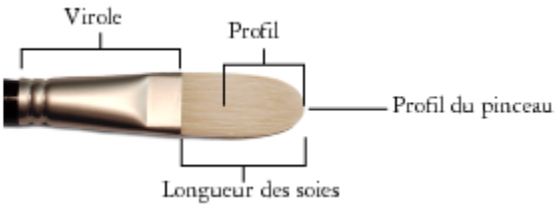
2 Dans le panneau **Bibliothèque de styles**, sélectionnez une catégorie de style contenant une variante **Soies réalistes** et cliquez sur une variante de style **Soies réalistes**.

Vous trouverez des variantes de style **Soies réalistes** dans les catégories de style **Acryliques**, **Peintures à l'huile** et **Aquarelle**. Elles se nomment par exemple « Brosse courte » ou « Pinceau fin humide ».

Modification des options de pinceau de 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. Le panneau **Soies réalistes** permet d'accéder facilement aux réglages et permet 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.



Panneau Soies réalistes

Le panneau **Soies réalistes** propose les réglages suivants :

Rondeur : permet de contrôler l'arrondi créé par la largeur et la forme générale du pinceau. 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 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 définie sur 1%;le trait de droite est similaire à celui créé par un pinceau rond dont la rondeur serait définie sur 100 %.

Expression : permet de choisir une expression, telle que la direction ou la vitesse, en vue de faire pivoter le pinceau. Pour plus d'informations sur les paramètres d'expression, reportez-vous à la section « Paramètres Expression » à la page 389.

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 définie sur 20 et que le paramètre **Longueur des soies** est défini sur 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 définie sur 1.
Le trait de droite est similaire à celui d'un pinceau dont la longueur des soies serait définie sur 2.

Taille du profil : permet de contrôler la longueur du profil sous forme de pourcentage de la longueur totale des soies.



Bien que de formes tout à fait différentes, ces 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. En revanche, plus les valeurs sont élevées, plus le pinceau est rigide et semblable à un pinceau en soies de porc.



Le pinceau de gauche a une rigidité des soies définie sur 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. En revanche, plus les valeurs sont élevées, plus les soies s'écartent.



Le pinceau de gauche correspond à un étalement défini sur 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 paramétrage va de pair avec celui de la **rigidité**. Plus les valeurs sont faibles, plus les traits sont lisses. En revanche, des valeurs élevées donnent un trait plus évasé à la texture plus marquée.

Hauteur : permet de régler la distance minimale entre la virole et la toile. Les valeurs élevées ne permettent de peindre qu'avec le bout du pinceau. Les valeurs faibles permettent de presser les soies sur la toile, ce qui les déploie dans différentes directions.



Le pinceau de gauche correspond à une hauteur de 100 %. Celui de droite correspond à une hauteur de 50 %.

Pour ouvrir le panneau Soies réalistes

- Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Forme du pinceau** ▸ **Soies réalistes**.

Pour personnaliser une variante de style Soies réalistes

1. Cliquez sur le Sélecteur de styles dans la barre Sélecteur de styles.
2. Dans le panneau Bibliothèque de styles, sélectionnez une catégorie de style contenant une variante **Soies réalistes** (par exemple, **Acryliques**, **Peintures à l'huile** ou **Aquarelle**), puis cliquez sur une variante de style **Soies réalistes**.
3. Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Forme du pinceau** ▸ **Soies réalistes**.
   Si la variante de style sélectionnée est bien un pinceau **Soies réalistes**, les options du panneau **Soies réalistes** sont disponibles.
4. Dans le panneau **Soies réalistes**, cochez la case **Activer les soies réalistes**.
5. Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Forme du pinceau** ▸ **Profil de la forme**.
6. Dans le panneau **Profil de la forme**, cliquez sur le profil que vous souhaitez utiliser.
7. Dans le panneau **Soies réalistes**, réglez les curseurs **Style** de votre choix.
8. Dans le panneau **Soies réalistes**, réglez les curseurs **Surface** de votre choix.

En cochant la case **Activer les soies réalistes**, vous pouvez créer des pinceaux de **soies réalistes** à partir de n'importe quelle variante de style utilisant les **types de forme** suivants :**Chameau**, **Plat**, **Couteau** ou **Soies**.

Utilisation des pinceaux de soies réalistes avec les taches dynamiques

Vous pouvez utiliser certains des pinceaux de soies réalistes avec des taches dynamiques pour créer des traits plus épais et plus prononcés. Pour utiliser des taches dynamiques avec un pinceau de soies réalistes, commencez par choisir le type de forme **Soie - Taches dynamiques** dans le panneau de commandes de styles **Général**. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Options de taches dynamiques » à la page 463.



Peinture épaisse

Les pinceaux Peinture épaisse offrent une expérience naturelle avec la sensation de peinture épaisse et d'empâtement traditionnel. Ils peuvent vous aider à peindre de splendides images en ajoutant de la profondeur, de la texture ou du mouvement, que ce soit pour l'art traditionnel, la photo d'art ou l'illustration.



Les styles Peinture épaisse créent des marques de brosse et de couteau dans la peinture. Œuvre réalisée par Cher Pendarvis.

Les pinceaux Peinture épaisse appliquent de la peinture que vous pouvez mélanger, entasser, pousser, tirer et gratter. Vous pouvez utiliser ces styles pour créer des traits secs et semi-transparents, révéler ou masquer la texture de papier et mélanger naturellement les traits. De plus, vous pouvez déplacer et sculpter la peinture, en créant du relief au niveau des traits.

Les styles Peinture épaisse peuvent être réglés à l'aide des préréglages et des commandes spéciales associées à la fonction Peinture épaisse. Vous pouvez utiliser la pression, l'inclinaison et même la rotation de votre stylet pour contrôler et faire varier facilement vos traits.

Les traits Peinture épaisse sont appliqués sur des calques spéciaux. Vous pouvez ajuster les propriétés de ces calques afin d'obtenir un effet de peinture épaisse plus ou moins prononcé.

Les traits appliqués à l'aide des styles Peinture épaisse reflètent la lumière de façon particulière. Vous pouvez régler l'éclairage et les ombres des traits pour peaufiner l'aspect des traits et définir l'éclairage de votre image.

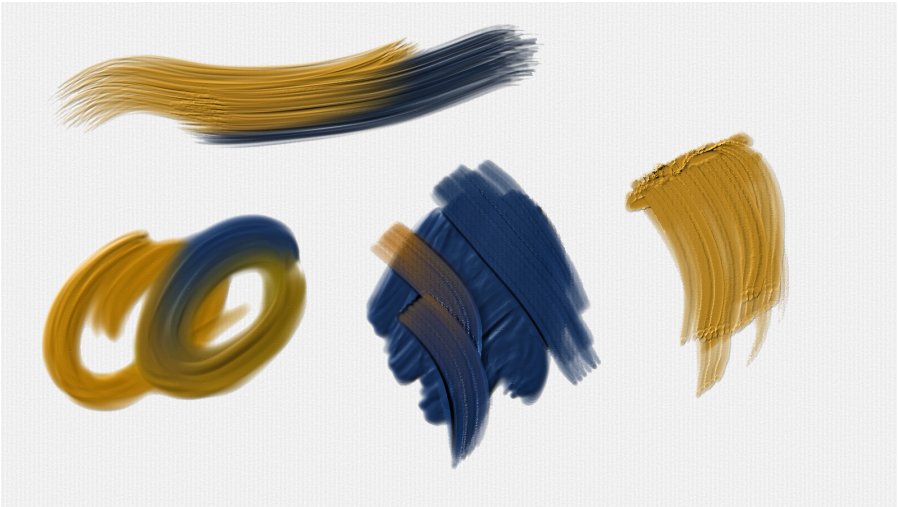
Les styles Peinture épaisse créent des traits similaires aux traits Empâtement, mais offre un aspect plus réaliste. Pour plus d'informations sur l'empâtement, consultez la rubrique « Empâtement » à la page 581..

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Peindre avec la peinture épaisse » (page 558)
- « Commandes Peinture épaisse - Support » (page 562)
- « Commandes Peinture épaisse - Pinceau » (page 566)
- « Réglage des calques Peinture épaisse » (page 570)
- « Réglage de l'éclairage de la peinture épaisse » (page 571)
- « Duplication avec des pinceaux Peinture épaisse » (page 573)

Peindre avec la peinture épaisse

Il existe deux types de pinceaux Peinture épaisse : des brosses en soie et des couteaux. Les styles de soies vous permettent d'appliquer de la peinture épaisse tout en simulant le mouvement du pinceau de l'artiste traditionnel. Avec les couteaux, vous pouvez gratter, pousser et faire glisser les couleurs de l'image.



Exemples de traits : Brin de peinture épaisse (à gauche) et Couteau de peinture épaisse (au centre et à droite)

Pour trouver un pinceau présentant une forme spécifique ou une marque dont vous avez besoin, recherchez les variantes de pinceaux épais accessibles à partir du Sélecteur de pinceaux. Si vous recherchez un style de brin de peinture épaisse, vous pouvez effectuer votre choix

parmi différentes formes, comme pinceau d'angle, fin, éventail, plat, langue de chat et arrondi. Tous les styles Couteau de peinture épaisse présentent la même forme de barre.

Lorsque vous avez trouvé le style voulu, vous pouvez commencer à peindre. Vous pouvez également ajuster rapidement l'aspect des traits en accédant aux préréglages et aux autres commandes de la barre de propriétés.

Présélections techniques

En fonction de la technique que vous souhaitez utiliser, vous pouvez choisir l'une des présélections suivantes :

L'option **Épais** vous permet d'ajouter des traits épais et riches dont l'effet d'empâtement est très prononcé.



Épais

L'option **Souple** vous permet d'appliquer des traits lisses, plats et fluides qui sont parfaits pour ajouter des détails à une image ou remplir de grandes zones.



Souple

L'option **Fin** vous permet d'appliquer des traits fins qui recouvrent légèrement les coups de pinceau existants et peuvent révéler de la texture de papier.

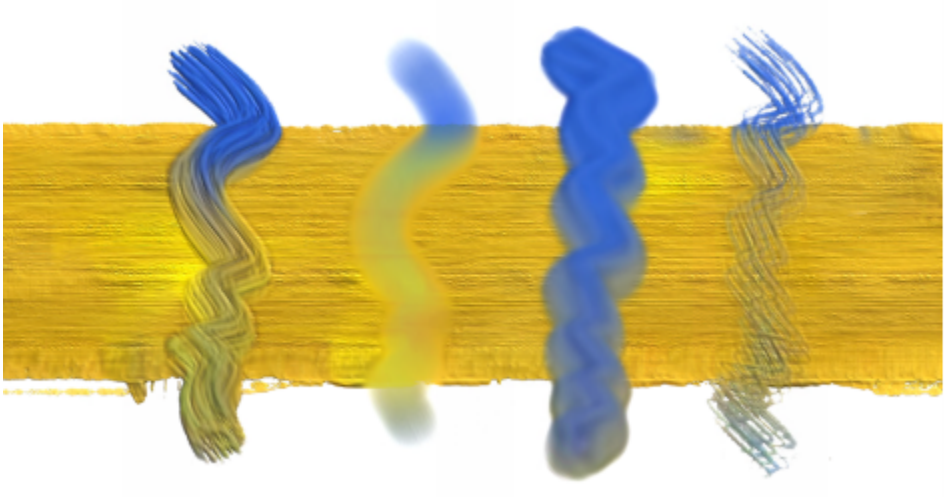


Fin

L'option **Sec** vous permet de peindre de longs traits cassants, avec des marques visibles de brins. Avec cette présélection, vous pouvez utiliser la brosse pour effleurer la surface, en appliquant une touche légère afin de créer des traits entièrement opaque. Vous pouvez également utiliser l'option **Sec** pour les traits qui tirent sur la peinture existante.



Sec



Traits réalisés avec le même style, mais avec l'application de présélections de technique différentes : Épais, Souple, Fin et Sec.

Chargement de peinture

La plupart des styles Peinture épaisse sont chargés avec une certaine quantité de peinture. Vus pouvez ajuster la quantité de peinture chargée pour le style Peinture épaisse avant de commencer à peindre. En procédant ainsi, vous n'avez pas à interrompre votre travail pour recharger de la peinture.

Commandes associées aux styles Peinture épaisse

Les commandes spéciales associées aux styles Peinture épaisse vous permettent de personnaliser vos traits et de créer vos propres styles Peinture épaisse. Ces commandes sont regroupées dans deux panneaux : Peinture épaisse - Support et Peinture épaisse - Pinceau. Les commandes Support vous permettent de personnaliser la peinture appliquée par le style Peinture épaisse. Les commandes de style vous permettent de personnaliser le comportement du style. La plupart des commandes sont communes aux styles Brin de peinture épaisse et Couteau de peinture épaisse. Pour plus d'informations, consultez les sections « Commandes Peinture épaisse - Support » à la page 562 et « Commandes Peinture épaisse - Pinceau » à la page 566..

De plus, vous pouvez ajouter des fonctions de soies réalistes à vos styles Brin de peinture épaisse. Pour plus d'informations sur les fonctions Soies réalistes, voir la rubrique « Modification des options de pinceau de soies réalistes » à la page 554.

Vous pouvez également améliorer les performances des pinceaux Peinture épaisse.

Pour peindre avec un style Peinture épaisse

1. Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Pinceau** .
2. Cliquez sur le Sélecteur de styles dans la barre Sélecteur de styles.
3. Dans le panneau Bibliothèque de pinceaux, cliquez sur la catégorie de pinceau **Peinture épaisse**, puis sur une variante de pinceau.
4. Peignez dans la fenêtre du document.

Pour choisir une technique Peinture épaisse

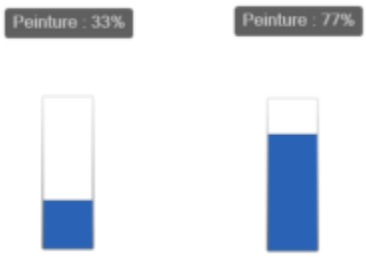
1. Sélectionnez un style Peinture épaisse.
2. Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Technique** et choisissez une présélection de technique.

Pour approvisionner un pinceau Peinture épaisse en peinture

1. Sélectionnez une variante de style Peinture épaisse.

2 Cliquez sur le bouton **Chargement de la peinture** de la barre de propriétés.

3 Faites glisser le pointeur de la souris dans la fenêtre de document pour charger le pinceau de la quantité de peinture souhaitée. La commande **Chargement de la peinture** qui s'affiche indique la quantité de peinture chargée sur le pinceau.



Vous pouvez créer un raccourci personnalisé pour accéder à la commande **Chargement de la peinture**. Cliquez sur le menu **Corel Painter 2020** ▸ **Préférences** ▸ **Personnaliser les touches** (macOS) ou **Édition** ▸ **Préférences** ▸ **Personnaliser les touches**. Dans la zone de liste **Raccourcis** (Windows) ou **Raccourcis pour** (macOS), sélectionnez **Autre**. Dans la liste **Commandes de l'application**, faites défiler vers le bas jusqu'à la commande **Charger Peinture épaisse (à l'écran)**. Dans la colonne **Raccourci** figurant à côté de la commande, entrez le raccourci clavier que vous souhaitez utiliser. Cliquez sur **OK**. Si le raccourci choisi est déjà utilisé, un message s'affiche sous la liste **Commandes de l'application**. Pour continuer, cliquez sur l'une des commandes suivantes :

- **Accepter** : pour affecter le raccourci à la commande **Charger Peinture épaisse (à l'écran)** et le supprimer de la commande conflictuelle
- **Accepter et Aller au conflit** (Windows) ou **Appliquer et réaffecter** (macOS) : pour affecter le raccourci à la commande **Charger Peinture épaisse (à l'écran)** et attribuer un autre raccourci clavier à la commande conflictuelle

Vous pouvez également charger la peinture à l'écran en utilisant des raccourcis clavier, comme vous pouvez le faire pour modifier les attributs de pinceau, tels que la taille, l'opacité, la rondeur et l'angle. Commencez par maintenir enfoncées les touches **Commande** + **Option** (macOS) ou **Ctrl** + **Alt** (Windows), puis faites glisser le pointeur de la souris dans la fenêtre du document pour redimensionner le pinceau. Relâchez les touches sans relâcher le bouton de la souris ou relever le stylet, puis appuyez sur **Commande** (macOS) ou **Ctrl** (Windows) à plusieurs reprises pour parcourir les valeurs d'opacité, rondeur et angle, jusqu'à l'affichage de la commande **Chargement de peinture**. Ensuite, faites glisser le pointeur dans la fenêtre du document pour charger le pinceau.

Pour améliorer les performances des pinceaux Peinture épaisse

- Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Main**. Cliquez sur le bouton **Affichage haute qualité** dans la barre de propriétés pour le désactiver.
  - Si le panneau **Navigateur** s'affiche, masquez-le en cliquant sur **Fenêtre** ▸ **Navigateur**, **Cmd** + **7** (macOS) ou **Ctrl** + **7** (Windows).
  - Utilisez de la peinture épaisse sans éclairage ambiant. Voir la rubrique « Pour désactiver l'éclairage ambiant » à la page 572.
  - Augmentez l'espacement entre les gouttes de peinture. Sélectionnez une variante de style Peinture épaisse. Cliquez sur le bouton de menu contextuel **Peinture épaisse - Support** dans la barre de propriétés, puis cliquez sur **Panneau Peinture épaisse - Support**. Réglez le curseur **Pas**. Des valeurs plus élevées permettent d'améliorer les performances du pinceau.

- Diminuez la densité du pinceau. Sélectionnez une variante de style Peinture épaisse. Cliquez sur le bouton de menu contextuel **Peinture épaisse - Pinceau** dans la barre de propriétés, puis cliquez sur **Panneau Peinture épaisse - Pinceau** . Déplacez doucement le curseur **Densité du pinceau** vers la gauche (par exemple, en diminuant la valeur de 2 %) pour réduire le nombre de brins du pinceau.

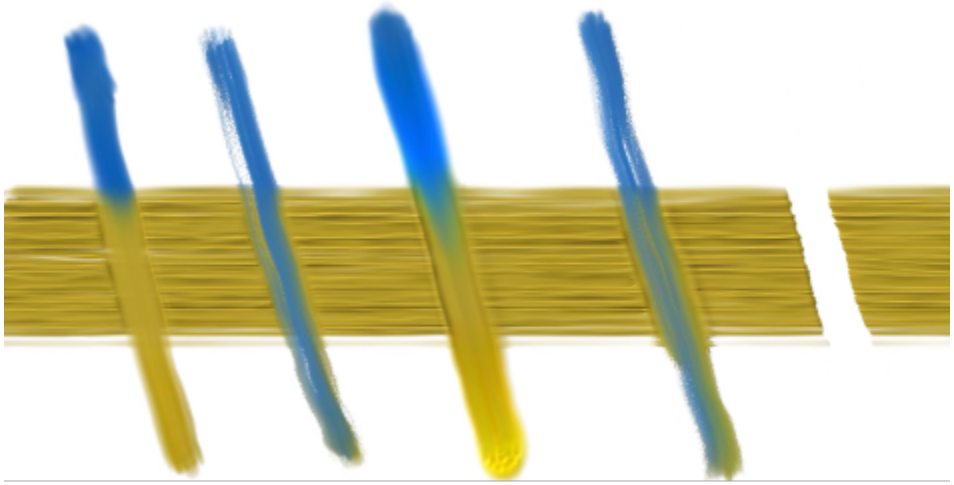
Commandes Peinture épaisse - Support

Pour personnaliser les pinceaux Peinture épaisse, vous pouvez ajuster la peinture et la surface peinte à partir du panneau **Peinture épaisse - Support** (**Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Supports de pinceau** ▸ **Peinture épaisse - Support**). Toutes les commandes de ce panneau sont accessibles pour les styles Brin de peinture épaisse et Couteau de peinture épaisse.

Type

Vous pouvez configurer le style pour que le pinceau applique, laboure ou écrase la peinture, avec ou sans ajout de grain. Les types de peinture suivants sont disponibles :

- **Peinture** : vous permet d'appliquer la peinture épaisse avec le pinceau.
- **Peinture avec grain** : vous permet d'appliquer la peinture épaisse et d'ajouter en même temps du grain à la surface peinte.
- **Peinture de labourage** : vous permet de pousser la peinture vers l'avant et sur les côtés.
- **Peinture de labourage avec grain** : vous permet de pousser la peinture vers l'avant et sur les côtés, et ajoute en même temps du grain de papier.
- **Effacer** : permet d'effacer la peinture existante.



Types de peinture de gauche à droite : Peinture, Peinture avec grain, Peinture de labourage, Peinture de labourage avec grain, Effacement

Dépôt

Les commandes de dépôt vous permet de définir la façon dont la peinture est déposée sur le calque.

Fréquence vous aide à régler la vitesse de dépôt de la peinture. Plus la vitesse est rapide, plus la peinture est déposée le long du pinceau et plus vite le pinceau s'épuise en peinture. Des valeurs Fréquence élevées produisent des traits plus épais et courts, tandis que des valeurs basses créent des traits plus longs et fins.



Valeurs de fréquence : basse (à gauche), élevée (à droite)



Traits réalisés avec une fréquence basse (à gauche) et une fréquence maximale (à droite)

Lorsque vous utilisez une expression, telle que la vitesse ou la pression, vous pouvez faire varier la fréquence de dépôt à l'aide de votre stylet. La commande **Fréquence minimale** vous permet de définir la fréquence minimale de dépôt de la peinture pour l'expression associée. Pour plus d'informations sur les paramètres d'expression, reportez-vous à la section « Paramètres Expression » à la page 389.

Tremblement de la fréquence vous permet de faire varier la fréquence de dépôt d'un coup de pinceau. Les valeurs basses produisent des traits plus lisses et uniformes, tandis que les valeurs plus élevées créent des traits plus variés et d'aspect plus organique. Pour un meilleur résultat, spécifiez une valeur proche de la valeur **Tremblement du rayon**.

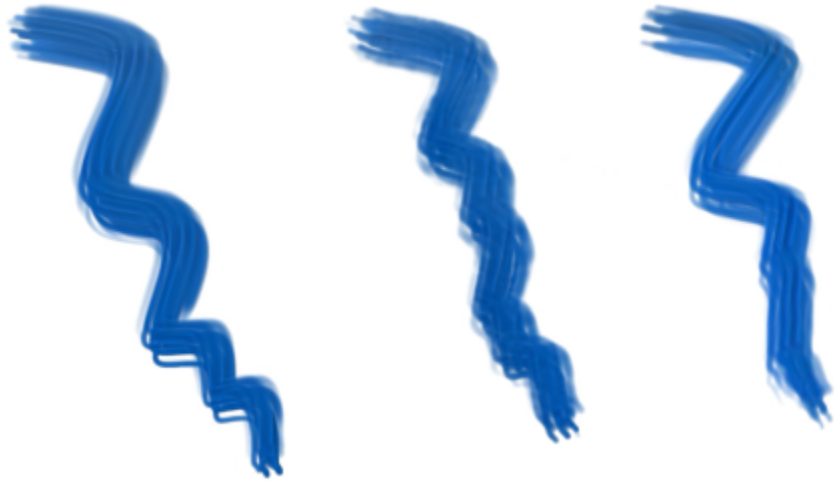


Valeurs Tremblement de la fréquence : basse (à gauche), élevée (à droite)

Lissage vous permet de lisser le tremblement de la fréquence de dépôt d'un coup de pinceau.



Valeurs Lissage : basse (à gauche), élevée (à droite)



Traits de gauche à droite : sans Tremblement du dépôt, avec Tremblement du dépôt et avec Tremblement du dépôt et Lissage

Zone de travail

La commande **Zone de travail** affecte la façon dont le le pinceau courant interagit avec la peinture existante.

Humidité détermine l'humidité de la peinture sur la toile et permet d'ajuster la quantité de peinture prélevée par le pinceau. Des valeurs Humidité élevées augmentent la quantité de peinture prélevée par le pinceau.



Valeurs Humidité basse (à gauche), moyenne (au centre) et élevée (à droite)

Expression vous permet de faire varier l'humidité en utilisant votre stylet. **Humidité minimale** permet de spécifier la valeur d'humidité minimale de la peinture sur la toile.

Par exemple, si vous choisissez la pression comme expression, plus la force exercée sur le stylet est importante, plus la peinture est prélevée par le pinceau. Vous pouvez inverser l'effet de l'expression à l'aide du bouton **Inverser** pour qu'une pression légère augmente l'humidité au lieu de la diminuer.

Hauteur du grain vous permet de définir la hauteur du grain. Les valeurs élevées révèlent davantage de grain du papier.



Valeurs Hauteur du grain : basse (à gauche), élevée (à droite)

Gouttes

Les commandes de la zone **Gouttes** vous permettent de contrôler la taille des gouttes de peinture que le pinceau dépose sur la toile.

Rayon vous permet d'ajuster le rayon des gouttes de peinture appliquées par le pinceau.



Valeurs Rayon : basse (à gauche), élevée (à droite)

Expression vous permet de choisir un facteur d'entrée en temps réel, tel que la pression ou la direction de votre stylet pour faire varier la taille des gouttes. Si vous préférez que les gouttes de peinture ne soient pas trop petites, vous pouvez définir une valeur de rayon minimale en utilisant la commande **Rayon minimal**. Vous pouvez également inverser l'effet de l'expression associée sur le rayon des gouttes en utilisant le bouton **Inverser** .

Tremblement du rayon vous permet de faire varier le rayon des gouttes de peinture. Pour un meilleur résultat, spécifiez une valeur proche de la valeur **Tremblement de la fréquence**.

Lissage vous permet de lisser le tremblement du rayon.



Exemples de traits de gauche à droite : sans Tremblement du rayon, avec Tremblement du rayon et avec Tremblement du rayon et Lissage

Pas contrôle la distance entre les gouttes de peinture.



Valeurs Espacement : basse (à gauche), élevée (à droite)

Dureté contrôle la façon dont les gouttes de peinture se rejoignent. Des valeurs élevées créent des crêtes sur les traits, ce qui les rend plus grossiers. Des valeurs basses adoucissent les traits et crée des transitions plus progressives en termes de hauteur.



Valeurs Dureté : basse (à gauche), élevée (à droite)

Pour régler le support d'un style Peinture épaisse

1. Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Pinceau** .
2. Cliquez sur le Sélecteur de styles dans la barre Sélecteur de styles.
3. Dans le panneau Bibliothèque de pinceaux, cliquez sur la catégorie de pinceau **Peinture épaisse**, puis sur une variante de pinceau.
4. Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton de menu contextuel **Peinture épaisse - Support** , puis cliquez sur **Panneau Peinture épaisse - Support** .
5. Dans le panneau **Peinture épaisse - Support**, réglez les paramètres souhaités.

Commandes Peinture épaisse - Pinceau

Vous pouvez régler le comportement des pinceaux Peinture épaisse à l'aide des commandes du panneau Peinture épaisse - Pinceau (**Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Forme de pinceau** ▸ **Peinture épaisse - Pinceau**).

Chargement de la peinture

Peinture infinie vous permet de vous assurer que le pinceau sélectionné n'est jamais à court de peinture.



Option Peinture infinie désactivée (à gauche) et option Peinture infinie activée (à droite)

Lorsque vous décochez la case **Peinture infinie**, vous pouvez utiliser le curseur **Chargement de la peinture** pour spécifier la quantité de peinture à charger sur le pinceau. Il peut arriver, dans certains cas, que vous ne souhaitiez pas charger de peinture au niveau du pinceau. Par exemple, si vous souhaitez gratter ou faire glisser la peinture existante à l'aide du style Couteau de peinture épaisse, spécifiez 0 comme valeur.



Valeurs Chargement de la peinture : basse (à gauche), élevée (à droite)

Densité du pinceau vous permet d'ajuster le nombre de brins du pinceau. Les valeurs élevées de densité créent des traits plus épais.



Valeurs Densité du pinceau : basse (à gauche), élevée (à droite)

Mélange

Débit contrôle la quantité de couleur sélectionnée réapprovisionnée à chaque coup de pinceau. Une valeur de débit basse atténue délicatement le trait.



Valeurs Débit : basse (à gauche), élevée (à droite)

Expression vous permet de choisir un facteur d'entrée en temps réel, tel que la pression de votre stylet pour faire varier le débit. **Débit minimal** vous permet de spécifier la quantité minimal et de la couleur sélectionnée qui est réapprovisionnée à chaque trait pour l'expression associée. Pour plus d'informations sur les paramètres d'expression, reportez-vous à la section « Paramètres Expression » à la page 389.

L'option **Mélange** contrôle la quantité de traits mélangés à la peinture existante. Avec des valeurs basses de mélange, les traits ont tendance à recouvrir les couleurs existantes. Avec des valeurs élevées de mélange, les traits ont tendance à mieux se mélanger avec les couleurs existantes.



Mélange : basse (à gauche) et élevée (à droite)

Vous pouvez choisir une expression dans la zone de liste **Expression** pour varier le mélange à l'aide du stylet. Le curseur **Débit minimal** vous permet de spécifier le débit minimal pour l'expression associée.

Vous pouvez inverser l'effet d'une expression sur le débit et le mélange en utilisant les boutons **Inverser** .

Variation

L'option Variation permet de gérer la façon dont les soies se collent les unes aux autres. L'application d'une variation aléatoire à l'épaisseur de chaque soie donne l'impression que certaines soies se sont collées. Les commandes de cette zone vous permettent de varier le rayon, la longueur et l'épaisseur des brins du pinceau.

Montage de soies vous permet de varier le rayon des brins du pinceau.



Valeurs Montage de soies : basse (à gauche), élevée (à droite)

Peinture fait varier la longueur et l'épaisseur des brins pour un coup de pinceau plus naturel.



Valeurs Peinture : basse (à gauche), élevée (à droite)

Couleur fait varier la façon dont les brins individuels du pinceau mélangent la couleur.



Valeurs Couleur : basse (à gauche), élevée (à droite)

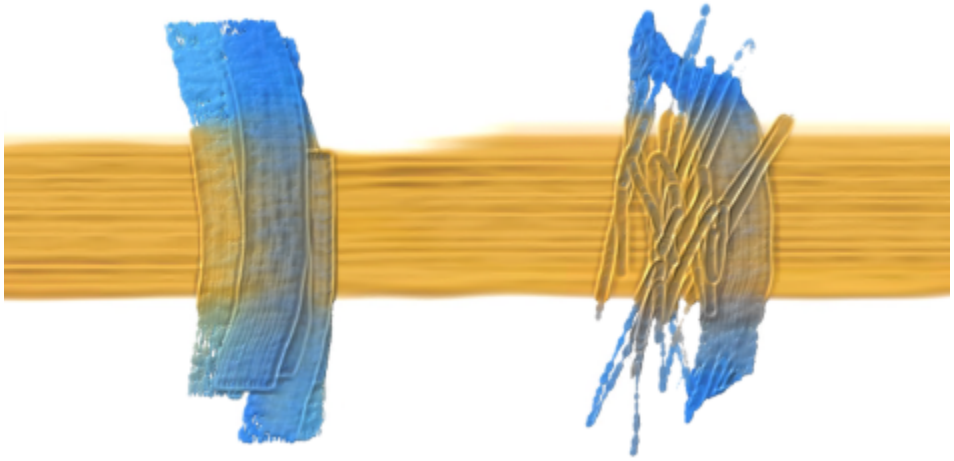
Couteau de la palette

Les commandes de cette zone affectent uniquement les styles Couteau de peinture épaisse.

Inclinaison de l'angle vous permet d'utiliser l'inclinaison du stylet pour faire varier l'angle du couteau. Lorsque vous décochez la case **Inclinaison de l'angle**, l'angle du couteau ne change pas : le couteau reste plat et la forme de la marque du pinceau reste la même.



Option Inclinaison de l'angle désactivée (à gauche) et option Inclinaison de l'angle activée (à droite)



De gauche à droite : traits avec et sans inclinaison de l'angle

Début vous permet de définir l'inclinaison de l'angle de votre stylet à laquelle le couteau commence à passer de la position inclinée à plate.

Fin vous permet de définir l'inclinaison de l'angle de votre stylet à laquelle le couteau devient plat. L'angle et la marque du pinceau du couteau changent uniquement lorsque vous inclinez le stylet dans la plage définie par les angles de début et de fin.



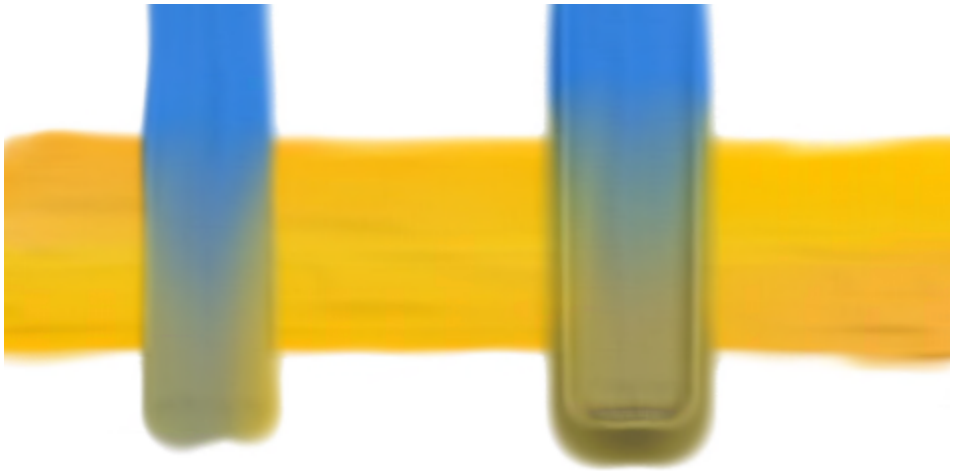
Angle d'inclinaison de début du stylet (à gauche) et angle d'inclinaison de fin du stylet (à droite)

Labourage

Puissance vous permet de régler la quantité de peinture déplacée par le pinceau.



Valeurs Force : basse (à gauche), élevée (à droite)



Traits réalisés avec une puissance de labourage faible (à gauche) et avec une puissance de labourage élevée (à droite)

Expression vous permet de faire varier la puissance du labourage. Le curseur **Force min** vous permet de spécifier la quantité minimale de peinture déplacée avec l'expression associée. Le bouton **Inverser** vous permet d'inverser l'effet de l'expression sur la puissance de labourage.

Rayon vous permet de spécifier l'ampleur de la répartition de la peinture déplacée.



Valeurs Rayon : basse (à gauche), élevée (à droite)

Pour régler les attributs d'un style Peinture épaisse

1 Dans le panneau Bibliothèque de pinceaux, sélectionnez un pinceau Peinture épaisse dans la catégorie de pinceau **Peinture épaisse**.

2 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton de menu contextuel **Peinture épaisse - Pinceau**, puis cliquez sur **Panneau Peinture épaisse - Pinceau**.

3 Dans le panneau **Peinture épaisse - Pinceau**, réglez les paramètres souhaités.

Pour utiliser l'inclinaison de votre stylet pour faire varier l'angle d'un couteau de peinture épaisse

1 Dans le panneau Bibliothèque de pinceaux, sélectionnez un couteau de peinture épaisse dans la catégorie de pinceau **Peinture épaisse**.

2 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton de menu contextuel **Peinture épaisse - Pinceau**, puis cliquez sur **Panneau Peinture épaisse - Pinceau**.

3 Dans la zone **Couteau** du panneau **Peinture épaisse - Couteau**, cochez la case **Inclinaison de l'angle**.

4 Dans la zone **Début**, saisissez une valeur pour définir l'inclinaison de l'angle de votre stylet à laquelle le bord du couteau commence à passer de la position inclinée à plate.

5 Dans la zone **Fin**, spécifiez une valeur pour définir l'inclinaison de l'angle de votre stylet à laquelle le bord du couteau devient plat.

6 Peignez dans le document en utilisant l'inclinaison de votre stylet pour faire passer le couteau de la position inclinée à plate et inversement.

Réglage des calques Peinture épaisse

Les styles Peinture épaisse s'utilisent sur des calques Peinture épaisse. Vous pouvez tester les paramètres de calque **Peinture épaisse** pour ajuster l'aspect de la peinture épaisse sur le calque. Augmentez la quantité de peinture épaisse pour augmenter la hauteur des zones élevées des traits et créer ainsi un effet de peinture épaisse plus prononcé. Vous pouvez également diminuer la quantité pour obtenir un effet de peinture épaisse plus atténué.



Valeurs Quantité de peinture épaisse : basse (à gauche), élevée (à droite)

Vous pouvez définir la quantité de peinture épaisse sur 0 pour créer des traits plats. Cela peut vous aider à tirer parti de la puissance supérieure de dégradé des styles Peinture épaisse en les utilisant comme styles normaux.

Si vous préférez personnaliser la quantité de peinture épaisse et utiliser cette quantité comme nouvelle valeur par défaut pour votre image, vous pouvez la définir comme préférence de calque Peinture épaisse.

Pour régler les attributs du calque Peinture épaisse

1. Dans le panneau **Calques**, cliquez deux fois sur le calque **Peinture épaisse** que vous souhaitez modifier.
2. Dans la boîte de dialogue **Attributs de calque Peinture épaisse**, déplacez le curseur **Quantité** pour augmenter ou diminuer la hauteur des traits.

Vous pouvez également

Nommer le calque	Tapez un nom dans la zone **Nom**.
Régler la position du calque	Tapez les valeurs dans les zones **Haut** et **Gauche**.
Ajouter des commentaires sur un calque	Tapez les informations sur le calque dans la zone **Note**.

Pour indiquer la quantité par défaut pour les calques Peinture épaisse

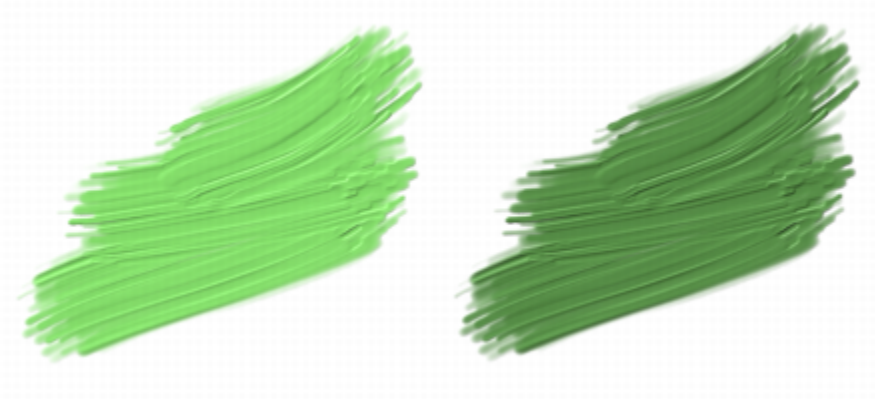
1. Effectuez l'une des opérations suivantes :
   - (macOS) Cliquez sur le menu **Corel Painter 2020** ▸ **Préférences** ▸ **Général**.
   - (Windows) Sélectionnez **Édition** ▸ **Préférences** ▸ **Général**.
2. Dans la zone **Calque Peinture épaisse**, déplacez le curseur **Montant par défaut**.

Réglage de l'éclairage de la peinture épaisse

Corel Painter vous permet de manipuler l'éclairage général des traits Peinture épaisse en utilisant l'éclairage ambiant, le réglage des ombres et l'ajout d'éclairage directionnel. Ces options ont un effet global, ce qui signifie qu'elles s'appliquent à tous les traits Peinture épaisse de tous les calques.

Éclairage ambiant et ombres

Une source d'éclairage ambiant est disponible pour les traits Peinture épaisse. Vous pouvez régler la luminosité de l'éclairage ambiant pour éclaircir ou assombrir les couleurs des zones éclairées. Vous pouvez également désactiver la source de l'éclairage ambiant.



Trait avec (à gauche) et sans (à droite) éclairage ambiant

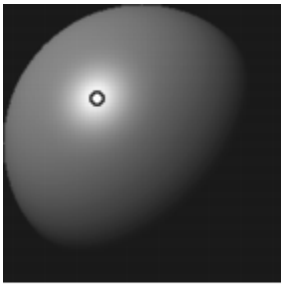
Vous pouvez définir dans quelle mesure les ombres des coups de pinceau sont sombres. Lorsque vous augmenter l'intensité de l'ombre, les couleurs qui se trouvent dans les zones en retrait non éclairées du trait s'assombrissent.



Valeurs Puissance de l'ombre : basse (à gauche), élevée (à droite)

Définition de la position et de la couleur des lumières directionnelles

Pour régler la luminosité de la surface, vous pouvez utiliser un éclairage prédéfini (simple) ou un éclairage personnalisé. Dans le cas d'un éclairage simple, vous avez le choix entre huit éclairages prédéfinis. Dans le cas d'un éclairage personnalisé, vous pouvez ajouter d'autres sources de lumière, et déplacer et supprimer les sources de lumière existantes. La sphère de la lumière présente tous les angles possibles et la façon dont la lumière sera dirigée. Les indicateurs présents sur la sphère indiquent la position de toutes les sources de lumière.



Lorsque vous désactivez l'option Éclairage simple, la sphère de lumière ne présente qu'un seul indicateur de lumière. Vous pouvez alors ajouter d'autres sources de lumière et en modifier la position.

De plus, vous avez la possibilité de modifier la couleur d'une source de lumière. Par exemple, plusieurs lumières colorées peuvent interagir avec le relief pour produire différents effets de texture. N'oubliez pas que chacune d'elles influence l'ensemble des traits Couleur épaisse ; veillez donc à ce que les lumières colorées que vous ajoutez ne jurent pas avec les teintes de votre composition. Veillez également à ce que les sources de lumière sélectionnées ne créent pas d'ombres indésirables.



Les traits Peinture épaisse ci-dessus utilisent des sources d'éclairage avec différentes couleurs;

Pour régler l'éclairage ambiant

1 Cliquez sur **Zone de travail** ▸ **Éclairage de la surface**.

2 Dans la zone **Éclairage ambiant**, assurez-vous que la case **Éclairage ambiant** est cochée.

3 Déplacez le curseur **Luminosité**.

Pour désactiver l'éclairage ambiant

- Dans la boîte de dialogue **Éclairage de la surface** (**Zone de travail** ▸ **Éclairage de la surface**), décochez la case **Éclairage ambiant**.

Pour régler les ombres

- Dans la boîte de dialogue **Éclairage de la surface** (**Zone de travail** ▸ **Éclairage de la surface**), déplacez le curseur **Puissance de l'ombre**.

Pour ajouter, supprimer ou modifier une source de lumière directionnelle

1 Cliquez sur **Zone de travail** ▸ **Éclairage de la surface**.

2 Dans la zone **Éclairage directionnel**, effectuez l'une des actions suivantes :

Action	Procédure
Ajouter une source de lumière prédéfinie	Cochez la case **Éclairage simple**, puis cliquez sur un indicateur dans la sphère de lumière.
Ajouter une source de lumière personnalisée	Désactivez la case **Éclairage simple**, puis cliquez dans la sphère de lumière, à l'endroit où vous souhaitez ajouter une nouvelle source lumineuse. Un nouvel indicateur apparaît sous la forme d'un petit cercle.
Supprimer des sources de lumière personnalisées	Déplacez le curseur **Éclairage(s)** vers la gauche.
Ajouter des éclairages personnalisés le long d'un tracé circulaire	Décochez la case **Éclairage simple** et déplacez le curseur **Éclairage(s)** vers la droite.
Modifier la position d'une source de lumière personnalisée	Faites glisser l'indicateur de lumière vers sa nouvelle position sur la sphère.
Modifier la couleur de la lumière	Cliquez sur un indicateur de lumière, puis sur le bouton **Lumière** et choisissez une couleur.

Pour régler l'intensité et la luminosité d'un éclairage directionnel

1 Cliquez sur **Zone de travail** ▸ **Éclairage de la surface**.

2 Dans la zone **Éclairage directionnel**, réglez les curseurs suivants :
- **Luminosité** : définit la contribution de la lumière dans la couleur globale de l'éclairage.
- **Concentration** : règle la propagation de la lumière sur la surface.
- **Exposition** : définit la luminosité générale, d'un niveau très sombre à un niveau très lumineux.

Duplication avec des pinceaux Peinture épaisse

Transformez un pinceau Peinture épaisse en duplicateur en cliquant sur le bouton **Couleur de la duplication** du panneau **Couleur** (**Fenêtre** ▸ **Panneaux de couleurs** ▸ **Couleur**), puis commencez à peindre. Pour plus d'informations sur la duplication, reportez-vous à la rubrique « Duplication et échantillonnage d'image » à la page 187. Si vous n'êtes pas satisfait de l'aspect des traits, essayez la procédure suivante :

- Augmentez la taille du pinceau.
- Augmentez le rayon des gouttes. Sélectionnez une variante de style Peinture épaisse. Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton de menu contextuel **Peinture épaisse - Support**, puis cliquez sur **Panneau Peinture épaisse - Support**. Dans la zone **Gouttes** du panneau, déplacez le curseur **Rayon** vers la droite pour augmenter la taille des gouttes de peinture.
- Diminuez la densité du pinceau. Sélectionnez une variante de style Peinture épaisse. Cliquez sur le bouton de menu contextuel **Peinture épaisse - Pinceau** dans la barre de propriétés, puis cliquez sur **Panneau Peinture épaisse - Pinceau**. Déplacez doucement le curseur **Densité du pinceau** vers la gauche (moins 2 %, par exemple) pour réduire le nombre de brins du pinceau.
- Appliquez un effet Flou à la source dupliquée en peignant à l'aide de pinceaux de la catégorie **Mélangeurs** ou en appliquant un effet Mise au point (**Effets** ▸ **Mise au point**), tel que **Profondeur de champ**, **Sous-verre**, **Flou de mouvement**, **Flou de zoom** ou **Pyrogravure** (cliquez sur **Effets** ▸ **Surface** ▸ **Pyrogravure**. Décochez la case **Noir de sortie**. Déplacez le curseur **Bord couleur** vers la droite). Pour appliquer un effet Flou à la source dupliquée, dans le panneau **Dupliquer la source**, cochez la case **Afficher l'image source**. Cliquez dans la fenêtre **Image de la source**, puis sur OK. Appliquez un effet Flou à l'image source en utilisant un mélangeur ou

un effet. Une fois que vous avez terminé, cliquez sur le document dupliqué, puis activez l'option **Nouveau** dans la boîte de dialogue qui s'ouvre.



Encre liquide

Les styles Encre liquide de Corel Painter permettent de créer des effets de peinture liquide simulant les matières à base d'encre traditionnelles.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Utilisation des styles Encre liquide » (page 575)
- « Réglage des attributs du calque Encre liquide » (page 576)
- « Utilisation des options Encre liquide » (page 576)
- « Réglage de l'éclairage des styles Encre liquide » (page 577)

Utilisation des styles Encre liquide

Pour pouvoir utiliser les styles Encre liquide, vous devez créer un calque **Encre liquide**. Les calques **Encre liquide** se trouvent dans le panneau **Calques**.

Pour obtenir la liste complète des styles Encre liquide, consultez la rubrique « Encre liquide » à la page 355.

Pour créer un nouveau calque Encre liquide

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Calques** pour afficher le panneau **Calques**.
Si le panneau **Calques** n'est pas ouvert, cliquez deux fois sur son onglet.

2 Dans le panneau **Calques**, cliquez sur le bouton **Options de calque** et sélectionnez **Nouveau calque encre liquide**.

Un calque **Encre liquide** se crée automatiquement lorsque vous appliquez un trait dans la fenêtre de document avec un style **Encre liquide**.

Pour choisir une variante de style Encre liquide

1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Pinceau** .

2 Cliquez sur le Sélecteur de styles dans la barre Sélecteur de styles.

3 Dans le panneau **Bibliothèque de styles**, cliquez sur la catégorie de style **Encre liquide**, puis sur une variante.

Réglage des attributs du calque Encre liquide

Faites quelques essais en réglant les paramètres du calque **Encre liquide** pour observer l'aspect du relief et ajuster le seuil appliqué aux bords de l'encre.

Pour régler les attributs du calque Encre liquide

1 Dans le panneau **Calques**, cliquez deux fois sur le calque**Encre liquide** que vous souhaitez modifier.

2 Cliquez sur le bouton Options de calque et sélectionnez **Options de calque**.

3 Dans la boîte de dialogue **Attributs du calque encre liquide**, suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau suivant :

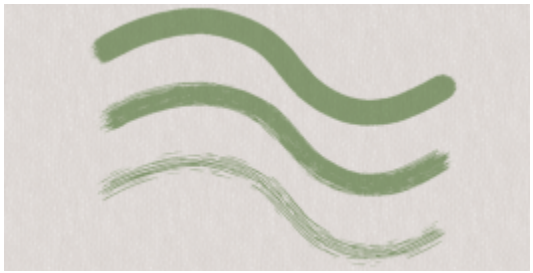
Action	Procédure
Nommer le calque	Tapez un nom dans la zone **Nom**.
Régler la position du calque	Tapez les valeurs dans les zones **Haut** et **Gauche**.
Ajouter des commentaires sur un calque	Tapez les informations sur le calque dans la zone **Note**.
Augmenter ou diminuer la largeur du trait	Réglez le curseur **Seuil**.
Augmenter ou diminuer la hauteur ou l'aspect 3D du trait	Réglez le curseur **Intensité**.

Utilisation des options Encre liquide

Vous pouvez régler les options **Encre liquide**. Par exemple, vous pouvez sélectionner le type, l'épaisseur, le lissage et le volume du trait du style **Encre liquide**. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Options de style Encre liquide » à la page 445.

Épaisseur

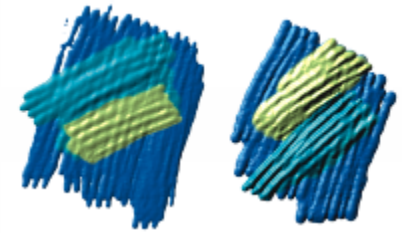
Le curseur **Détails** vous permet de définir l'espace présent entre les soies. Pour expérimenter, vous pouvez ajuster le curseur **Détails** et observer ses effets sur les différents styles **Encre liquide**. Plus l'indice est élevé, plus les soies sont écartées les unes des autres. Optez pour un indice bas pour obtenir des traits plus solides. Avec les styles **Encre liquide**, l'aspect des différentes soies est minimisé par leur adhésion.



Effet du curseur Détails sur les traits de type Encre liquide

Expression

Les paramètres **Expression** vous permettent de faire varier les effets Encre liquide. Vous pouvez ainsi agir sur le volume d'un trait grâce au réglage d'options telles que **Direction** ou **Vitesse**. Vous pouvez également utiliser l'option **Pression** pour créer des traits d'encre liquide à plusieurs couches. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Paramètres Expression » à la page 389.



Une pression légère permet d'appliquer des traits l'un sur l'autre (à gauche).
Une pression plus forte produit un effet de superposition plus intense (à droite).

Pour personnaliser une variante de style Encre liquide

- Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Supports de pinceau** ▸ **Encre liquide**.

  Pour plus d'informations sur chacune des options **Encre liquide**, voir « Options de style Encre liquide » à la page 445.

Réglage de l'éclairage des styles Encre liquide

Vous pouvez utiliser les contrôles **Éclairage de la surface** pour donner l'impression de profondeur aux traits tracés avec le style Encre liquide. Ces options ont un effet global, ce qui signifie qu'elles s'appliquent à tous les traits Encre liquide de tous les calques.

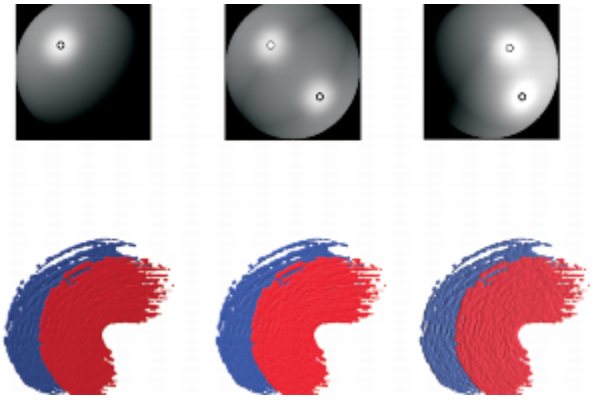
L'éclairage de la surface peut inclure l'éclairage ambiant et l'éclairage directionnel.

Réglage de l'éclairage ambiant

Vous pouvez augmenter ou diminuer l'éclairage ambiant de l'image. L'angle d'éclairage ne change pas, seule la luminosité est modifiée. L'éclairage ambiant peut être utilisé conjointement à des sources d'éclairage directionnel.

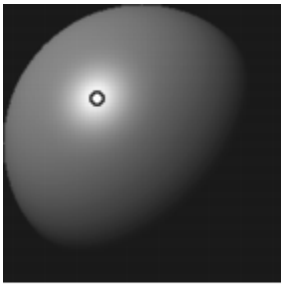
Définition des sources d'éclairage directionnel

Vous pouvez régler l'éclairage de la surface à l'aide des sources d'éclairage directionnel, qui éclairent le trait à partir d'un angle spécifique. Vous pouvez utiliser un éclairage prédéfini (simple) ou personnalisé. Dans le cas d'un éclairage simple, vous avez le choix entre huit éclairages prédéfinis. Dans le cas d'un éclairage personnalisé, vous pouvez ajouter d'autres sources de lumière, et déplacer et supprimer les sources de lumière existantes.



Il est possible de donner l'impression de profondeur aux traits d'encre liquide en réglant l'angle d'éclairage et en ajoutant plusieurs sources lumineuses.

La sphère de la lumière présente tous les angles possibles et la façon dont la lumière sera dirigée. Les indicateurs présents sur la sphère indiquent la position de toutes les sources de lumière.



Lorsque vous désactivez l'option Éclairage simple, la sphère de lumière ne présente qu'un seul indicateur de lumière. Vous pouvez alors ajouter d'autres sources de lumière et en modifier la position.

De plus, vous avez la possibilité de modifier la couleur d'une source de lumière. Par exemple, plusieurs lumières colorées peuvent interagir avec le relief pour produire différents effets visuels. Vous pouvez également régler l'intensité et la luminosité de l'éclairage directionnel.

Pour régler l'éclairage ambiant

1 Cliquez sur **Zone de travail** ▸ **Éclairage de la surface**.

2 Dans la zone **Éclairage ambiant**, assurez-vous que la case **Éclairage ambiant** est cochée.

3 Déplacez le curseur **Luminosité**.

Pour supprimer l'éclairage ambiant, désélectionnez la case **Éclairage ambiant**.

Pour ajouter, supprimer ou modifier une source de lumière directionnelle

1 Cliquez sur **Zone de travail** ▸ **Éclairage de la surface**.

2 Dans la zone **Éclairage directionnel**, effectuez l'une des actions décrites dans le tableau suivant.

Action	Procédure
Ajouter une source de lumière prédéfinie	Cochez la case **Éclairage simple**, puis cliquez sur un indicateur dans la sphère de lumière.
Ajouter une source de lumière personnalisée	Désactivez la case **Éclairage simple**, puis cliquez dans la sphère de lumière, à l'endroit où vous souhaitez ajouter une nouvelle source lumineuse. Un nouvel indicateur apparaît sous la forme d'un petit cercle.
Supprimer des sources de lumière personnalisées	Déplacez le curseur **Éclairages** vers la gauche.
Ajouter des éclairages personnalisés le long d'un tracé circulaire	Désactivez la case **Éclairage simple** et déplacez le curseur **Éclairages**.
Modifier la position d'une source de lumière personnalisée	Faites glisser un indicateur de lumière vers sa nouvelle position sur la sphère.

Action	Procédure
Modifier la couleur de la lumière	Cliquez sur un indicateur de lumière, puis sur le bouton **Lumière** et choisissez une couleur.



Si le trait n'est pas épais, les effets d'éclairage ne sont pas visibles. Pour augmenter l'épaisseur du trait, double-cliquez sur le calque **Encre liquide** dans le panneau **Calques** et dans la boîte de dialogue **Attributs de calque encre liquide**, réglez le curseur **Intensité**.

Pour régler l'intensité et la luminosité d'un éclairage directionnel

1 Cliquez sur **Zone de travail** ▸ **Éclairage de la surface**.

2 Dans la zone **Éclairage directionnel**, réglez les curseurs suivants :

- **Luminosité** : définit la contribution de la lumière dans la couleur globale de l'éclairage.
- **Concentration** : règle la propagation de la lumière sur la surface.
- **Exposition** : définit la luminosité générale, d'un niveau très sombre à un niveau très lumineux.



Si le trait n'est pas épais, les effets d'éclairage ne sont pas visibles. Pour augmenter l'épaisseur du trait, double-cliquez sur le calque **Encre liquide** dans le panneau **Calques** et dans la boîte de dialogue **Attributs de calque encre liquide**, réglez le curseur **Intensité**.

Empâtement

L'empâtement est une technique de peinture qui consiste à utiliser un pinceau ou un couteau pour appliquer une peinture épaisse sur la zone de travail, et conserver les marques visibles du pinceau ou du couteau. Cette méthode permet d'ajouter une texture, une dimension et du mouvement à une peinture. Dans Corel Painter, les styles **Empâtement** simulent l'aspect et la texture d'un empâtement classique. Pour contrôler l'effet d'empâtement, vous pouvez modifier l'éclairage de la surface de manière à augmenter ou réduire le relief des traits obtenus.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Application, affichage et effacement de l'empâtement » (page 581)
- « Ajustement et création de styles d'empâtement » (page 582)
- « Ajustement de l'éclairage et de la profondeur de l'empâtement » (page 586)
- « Fondu des traits Empâtement avec d'autres calques » (page 588)

Application, affichage et effacement de l'empâtement

Avant d'appliquer des traits Empâtement, définissez la zone de travail de manière à afficher les informations du relief et de l'éclairage de l'empâtement. La zone de travail stocke les informations d'empâtement de l'ensemble de image, ce qui inclut les traits Empâtement que vous appliquez aux différents calques. Lorsque les informations d'empâtement sont masquées, les traits apparaissent lisses et sans relief.



Image dont les informations d'empâtement sont masquées (à gauche) et affichées (à droite)

Vous pouvez choisir l'une des variantes de styles d'empâtement disponibles dans la catégorie de style **Empâtement**. Vous avez également la possibilité de transformer d'autres variantes de style en styles Empâtement. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Ajustement et création de styles d'empâtement » à la page 582.

Vous pouvez à tout moment effacer les informations d'empâtement de la zone de travail. Vous pouvez aussi masquer les informations d'empâtement avant de les effacer afin d'obtenir un aperçu du résultat final.

Pour afficher ou masquer les informations d'empâtement

1 Sélectionnez **Fenêtre** ▸ **Navigateur**.

2 Dans le panneau **Navigation**, cliquez sur le bouton **Ouvrir les paramètres du navigateur** et sélectionnez **Afficher l'empâtement**.

Si vous souhaitez désactiver l'affichage **Empâtement**, cliquez sur le bouton **Ouvrir les paramètres du navigateur** dans le panneau **Navigation**, puis cliquez sur **Masquer l'empâtement**.

Vous pouvez aussi activer l'affichage de l'empâtement en cliquant sur **Zone de travail** ▸ **Éclairage de la surface**, puis en cochant la case **Activer l'empâtement**.

Pour appliquer rapidement un trait Empâtement

1 Sélectionnez **Fenêtre** ▸ **Navigateur**.

2 Dans le panneau **Navigation**, cliquez sur le bouton **Ouvrir les paramètres du navigateur** et sélectionnez **Afficher l'empâtement**.

3 Cliquez sur le **Sélecteur de styles** dans la barre **Sélecteur de styles**.

4 Dans le panneau **Bibliothèque de styles**, cliquez sur la catégorie de style **Empâtement**, puis sur une variante de style **Empâtement**.

5 Vous pouvez maintenant peindre sur la zone de travail ou sur un calque.

Si vous enregistrez un fichier comportant des traits Empâtement sur plusieurs calques au format Adobe Photoshop (PSD), ne déposez pas les calques dans la zone de travail avant l'enregistrement. Sinon, vous risquez de perdre certaines informations sur l'empâtement.

Pour effacer les informations sur l'empâtement

- Cliquez sur **Zone de travail** ▸ **Effacer l'empâtement**.

Ajustement et création de styles d'empâtement

Les options des styles **Empâtement** vous permettent de modifier les variantes de style Empâtement ou de transformer d'autres variantes de style en styles Empâtement. Vous pouvez définir les méthodes de dessin et de profondeur, l'importance de la profondeur, ainsi que l'interaction du style. Les options d'empâtement se comportent de la même façon que celles des autres styles. En effet, il est possible de les enregistrer dans une variante ou de les appliquer à n'importe quel style actif. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Réglage des styles avec les options de style » à la page 387.

Définition de la méthode de dessin pour l'empâtement

Les méthodes de dessin Empâtement contrôlent la quantité de couleur et de profondeur que le style applique à la zone de travail. Le changement de méthode a une incidence sur le prochain trait appliqué à la zone de travail.

Définition de la méthode de relief pour l'empâtement

La **méthode de relief** pour l'empâtement vous permet de choisir les conditions d'application du relief. Corel Painter utilise les informations de luminance (luminosité) pour définir l'importance du relief appliqué à un trait. Le relief est plus accentué dans les zones claires que dans les zones sombres. Les zones noires n'ont aucun relief.

Par exemple, si vous utilisez l'option **Relief d'après Papier**, ce sont les zones claires et foncées du papier qui définissent où apparaissent les creux et les bosses dans le trait.



Trait Empâtement obtenu lorsque le relief est créé d'après l'option Relief d'après Papier

Vous pouvez configurer la méthode Profondeur de l'empâtement pour utiliser la texture sélectionnée. La peinture de texture, ainsi que les styles de texture, sont traités à la rubrique « Peinture à texture » à la page 503 et à la rubrique « Personnalisation des pinceaux à texture » à la page 507.

Certains types de style ne prennent pas en charge l'option Méthode de relief pour l'empâtement.

Contrôle de l'interaction du relief d'une matière

Lorsque la variante de style choisie autorise la sélection de l'option **Méthode de relief**, vous avez également la possibilité d'ajuster les différents paramètres d'interaction du trait avec la zone de travail et les autres traits.

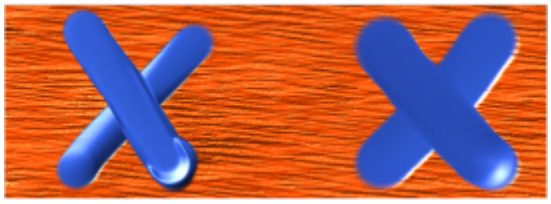
Vous pouvez inverser la méthode de relief afin d'appliquer au trait le négatif de la source. Par exemple, lorsque vous utilisez la **Luminance du tissu** pour inverser le relief, les zones claires deviennent sombres et inversement.

Vous pouvez aussi appliquer une profondeur négative, ce qui vous permet d'utiliser le trait pour créer des creux ou des crêtes dans la peinture.



La profondeur négative crée des creux (à gauche). L'empâtement produit des crêtes et des bosses (à droite).

Vous pouvez par ailleurs indiquer comment l'empâtement doit interagir avec les traits déjà appliqués. Par exemple, vous pouvez ajuster le paramètre **Labourage** de sorte que la profondeur du trait existant soit déplacée lorsqu'un trait présentant une valeur de **Labourage** élevée rencontre un autre trait Empâtement. Autrement dit, le nouveau trait « laboure » les traits déjà tracés. Cette technique crée des effets très réalistes.



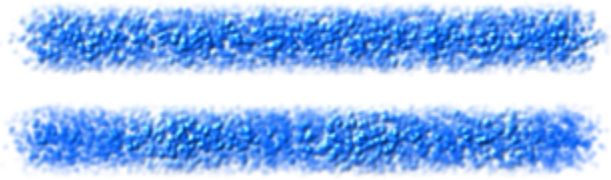
Effets du paramètre Labourage défini sur une valeur élevée (à gauche) et une valeur faible (à droite)

Utilisez l'un des neuf paramètres **Expression** pour gérer le débit du relief en fonction de la pression, de la vitesse ou de l'orientation du stylet. Vous pouvez également inverser le paramètre **Expression** du relief pour obtenir un effet différent. Par exemple, 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, reportez-vous à la section « Paramètres Expression » à la page 389.

Vous pouvez également régler le paramètre **Min** pour définir l'écart de variation que vous souhaitez voir appliqué par l'expression. Le paramètre **Relief min.** correspond à un pourcentage du paramètre **Relief** et doit être lié à une expression pour produire un effet. Par

exemple, lorsque vous choisissez l'expression **Pression** dans le panneau **Empâtement** et que vous réglez le curseur **Relief** sur 20 % et le curseur **Relief min.** sur 50 %, le relief varie de 10 % à 20 % à chaque pression du stylet.

Pour augmenter la variation de relief appliquée, vous pouvez ajuster le **Tremblement du relief**. Vous pouvez aussi utiliser le curseur **Lissage** pour lisser le tremblement du relief d'un trait afin d'obtenir un aspect plus organique.



Application du Tremblement du relief à un trait sans lissage (en haut) et avec lissage (en bas)

Pour obtenir la liste d'exemples de styles Empâtement, consultez la rubrique « Empâtement » à la page 353.

Pour choisir la méthode de dessin pour l'empâtement

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Supports de pinceau** ▸ **Empâtement**.

2 Dans la zone de liste **Mode de dessin**, sélectionnez l'une des options suivantes :

- **Couleur et relief** : applique des traits avec couleur et relief.
- **Couleur** : applique des traits avec couleur uniquement, le relief étant désactivé.
- **Relief** : applique des traits en niveaux de gris pour générer les zones de lumière et d'ombre induites par le relief ; la couleur est désactivée.

Pour contrôler l'aspect du relief

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Supports de pinceau** ▸ **Empâtement**.

2 Dans la zone de liste **Méthode de relief**, sélectionnez l'une des options suivantes :

- **Régulier** : applique des traits au relief régulier et peu de texture.
- **Effacement** : supprime tout relief lors de l'application d'une couleur, ce qui vous permet de supprimer les traits **Empâtement** non souhaités. Pour effacer le relief, vous devez sélectionner l'option **Couleur et relief** dans la zone de liste **Mode de dessin**. La quantité de relief supprimée varie selon la valeur de l'option **Relief**. Pour supprimer tout relief, réglez le curseur **Relief** sur 0.
- **Papier** : permet d'utiliser le grain de papier sélectionné pour définir l'aspect du relief.
- **Luminance de la texture** : permet d'utiliser la luminance de la texture pour définir l'aspect de la profondeur. Pour plus d'informations sur la peinture de texture, voir la rubrique « Peinture à texture » à la page 503.
- **Luminance de la source** : utilise la luminance de la source d'une réplique pour définir le relief. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Création d'une texture à l'aide de la luminance d'une source de la réplique ou d'un motif » à la page 707.
- **Luminance du tissu** : permet d'utiliser le motif de tissu sélectionné pour définir l'aspect du relief.

3 Faites glisser le curseur **Relief** vers la droite pour augmenter le relief ou vers la gauche pour le diminuer.

Le choix d'une valeur élevée produit des creux plus profonds.

Certains types de style ne prennent pas en charge l'option Méthode de relief pour l'empâtement.

Vous pouvez créer des variantes de style Empâtement en utilisant uniquement des styles basés sur la forme, tels que les styles **Circulaire**, **Soies statiques** et **Circulaire calculée**.

Lorsqu'un trait ayant une valeur **Labourage** élevée rejoint un autre trait **Empâtement**, il déplace la profondeur du trait existant. Autrement dit, le nouveau trait « laboure » les traits déjà tracés.



Pour créer un effet réaliste, inversez le réglage du **Relief** en fonction de la **Pression**. Définissez la zone de liste **Expression** sur **Pression** et activez l'option **Inverser**. Lorsque cette option est activée, la peinture est appliquée en couches épaisses lorsque vous appuyez légèrement et en couches plus fines lorsque vous appuyez plus fort.

Pour définir l'interaction du relief

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Supports de pinceau** ▸ **Empâtement**.

2 Choisissez l'une des tâches détaillées dans le tableau suivant :

Vous pouvez également	
Inverser l'aspect de la profondeur de l'empâtement	Cochez la case **Inverser**.
Modifier la direction de la profondeur de l'empâtement pour pouvoir créer des sillons dans la peinture	Cochez la case **Profondeur négative**.
Associer les paramètres de relief à un stylet, une souris ou un mouvement spécifique	Choisissez une option dans la liste **Expression**.
Définir le pourcentage de variation que vous souhaitez voir appliqué par l'expression	Réglez le curseur **Relief min.**.
Inverser l'aspect de l'expression du relief	Cliquez sur le bouton **Inverser direction**.
Ajuster l'intensité de la variation appliquée au **Relief**	Réglez le curseur **Tremblement du relief**.
Lisser la variation de relief	Déplacez le curseur **Lissage**.
Définir les transitions dans la texture du trait	Déplacez le curseur **Lissage** vers la droite pour augmenter l'effet de lissage ou vers la gauche pour le réduire. Un indice de lissage élevé crée des traits plus uniformes (texture atténuée).
Définir l'intensité du déplacement du trait lors des interactions avec d'autres traits	Déplacez le curseur **Labourage** vers la droite pour augmenter l'effet ou vers la gauche pour le réduire.



Lorsqu'un trait ayant une valeur **Labourage** élevée rejoint un autre trait Empâtement, il déplace le relief du trait existant. Autrement dit, le nouveau trait « laboure » les traits déjà tracés.

Pour créer un effet réaliste, inversez le réglage du **Relief** en fonction de la **Pression**. Définissez la zone de liste **Expression** sur **Pression** et activez l'option **Inverser**. Lorsque cette option est activée, la peinture est appliquée en couches épaisses lorsque vous appuyez légèrement et en couches plus fines lorsque vous appuyez plus fort.

Lorsque vous définissez le **Tremblement du relief**, assurez-vous de ne pas régler le curseur **Relief min.** sur 100 %. En effet, un **Relief min.** de 100 % interrompt le**Tremblement du relief**.

Ajustement de l'éclairage et de la profondeur de l'empâtement

Les options d'éclairage de la surface de Corel Painter gèrent l'aspect général du relief créé par l'empâtement. Les modifications que vous apportez à l'éclairage de la surface renforcent ou atténuent le relief ou la perception de l'épaisseur du trait. Ces options ont un effet global, ce qui signifie qu'elles s'appliquent à tous les traits Empâtement de tous les calques.

De plus, vous pouvez utiliser l'éclairage ambiant ou l'éclairage directionnel.



Pour modifier l'effet de l'empâtement, vous pouvez augmenter l'effet de profondeur.

Réglage de l'aspect de profondeur

Vous pouvez utiliser l'éclairage de la surface pour régler l'aspect de la profondeur des traits. Les ajustements apportés à l'éclairage de la surface s'appliquent à tous les traits Empâtement.

Pour modifier la profondeur des traits individuels, vous pouvez modifier les paramètres du stylet ou accumuler des matières. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Fondu des traits Empâtement avec d'autres calques » à la page 588.

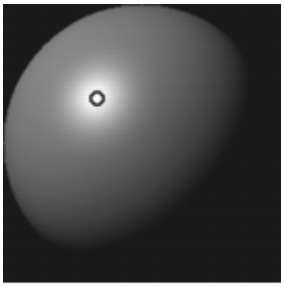
Réglage de l'éclairage ambiant

Vous pouvez augmenter ou diminuer l'éclairage ambiant de l'image. L'angle d'éclairage ne change pas, seule la luminosité est modifiée. L'éclairage ambiant peut être utilisé conjointement à des sources d'éclairage directionnel.

Définition des sources d'éclairage directionnel

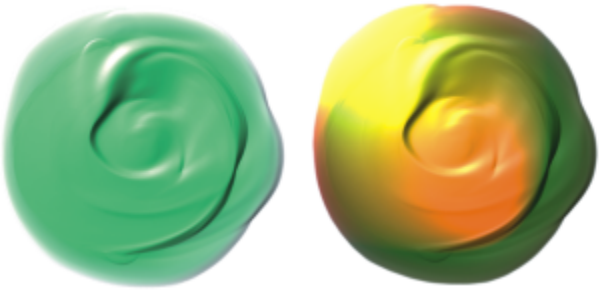
Vous pouvez régler l'éclairage de la surface à l'aide des sources d'éclairage directionnel, qui éclairent le trait à partir d'un angle spécifique. Vous pouvez utiliser un éclairage prédéfini (simple) ou personnalisé. Dans le cas d'un éclairage simple, vous avez le choix entre huit éclairages prédéfinis. Dans le cas d'un éclairage personnalisé, vous pouvez ajouter d'autres sources de lumière, et déplacer et supprimer les sources de lumière existantes.

La sphère de la lumière présente tous les angles possibles et la façon dont la lumière sera dirigée. Les indicateurs présents sur la sphère indiquent la position de toutes les sources de lumière.



Lorsque vous désactivez l'option Éclairage simple, la sphère de lumière ne présente qu'un seul indicateur de lumière. Vous pouvez alors ajouter d'autres sources de lumière et en modifier la position.

Vous avez la possibilité de modifier la couleur d'une source de lumière. Par exemple, plusieurs lumières colorées peuvent interagir avec le relief pour produire différents effets visuels. N'oubliez pas que chacune d'elles influence l'ensemble des traits Empâtement ; veillez donc à ce que les lumières colorées que vous ajoutez ne jurent pas avec les teintes de votre composition. Veillez également à ce que les sources de lumière sélectionnées ne créent pas d'ombres indésirables.



L'image ci-dessus utilise deux sources de lumières colorées différentes.

Vous pouvez également régler l'intensité et la luminosité de l'éclairage directionnel.

Pour modifier l'éclairage de la surface afin de régler la profondeur

1 Cliquez sur **Zone de travail** ▸ **Éclairage de la surface**.

2 Dans la boîte de dialogue **Effet de profondeur**, vous pouvez régler les curseurs suivants :

- **Intensité** : permet d'augmenter ou de réduire la visibilité des stries dans les traits. Une valeur élevée augmente le nombre de stries pour créer un aspect texturé et un effet de profondeur, tandis que la valeur la plus faible réduit le nombre de stries pour créer un aspect peu texturé et sans profondeur.
- **Normale** : permet de définir la quantité de couleur qui apparaît dans l'image. Lorsque le curseur est placé sur la valeur la plus faible, toutes les couleurs s'effacent ; seules les zones de lumière restent.
- **Brillant** : permet de définir la brillance sur la surface des traits. Des valeurs élevées lui donnent un aspect métallique.
- **Réflexion** : permet d'appliquer une image source ou un motif à la texture, en fonction d'un pourcentage variable. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Création de placages de réflexion » à la page 709.

Pour régler l'éclairage ambiant

1 Cliquez sur **Zone de travail** ▸ **Éclairage de la surface**.

2 Dans la zone **Éclairage ambiant**, assurez-vous que la case **Éclairage ambiant** est cochée.

3 Déplacez le curseur **Luminosité**.

Pour supprimer l'éclairage ambiant, désélectionnez la case **Éclairage ambiant**.

Pour ajouter, supprimer ou modifier une source de lumière directionnelle

1 Cliquez sur **Zone de travail** ▸ **Éclairage de la surface**.

2 Cochez la case **Activer l'empâtement**.

3 Dans la zone **Éclairage directionnel**, effectuez l'une des actions décrites dans le tableau suivant.

Action	Procédure
Ajouter une source de lumière prédéfinie	Cochez la case **Éclairage simple**, puis cliquez sur un indicateur dans la sphère de lumière.
Ajouter une source de lumière personnalisée	Désactivez la case **Éclairage simple**, puis cliquez dans la sphère de lumière, à l'endroit où vous souhaitez ajouter une nouvelle source lumineuse. Un nouvel indicateur apparaît sous la forme d'un petit cercle.
Supprimer des sources de lumière personnalisées	Déplacez le curseur **Éclairages** vers la gauche.
Ajouter des éclairages personnalisés le long d'un tracé circulaire	Désactivez la case **Éclairage simple** et déplacez le curseur **Éclairages**.
Modifier la position d'une source de lumière personnalisée	Faites glisser un indicateur de lumière vers sa nouvelle position sur la sphère.
Modifier la couleur de la lumière	Cliquez sur un indicateur de lumière, puis sur le bouton **Lumière** et choisissez une couleur.

Pour régler l'intensité et la luminosité d'un éclairage directionnel

1 Cliquez sur **Zone de travail** ▸ **Éclairage de la surface**.

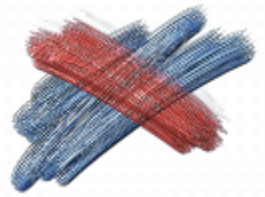
2 Dans la zone **Éclairage directionnel**, réglez les curseurs suivants :
- **Luminosité** : définit la contribution de la lumière dans la couleur globale de l'éclairage.
- **Concentration** : règle la propagation de la lumière sur la surface.
- **Exposition** : définit la luminosité générale, d'un niveau très sombre à un niveau très lumineux.

Fondu des traits Empâtement avec d'autres calques

Vous pouvez contrôler le mode de mélange des traits Empâtement avec les images situées sur d'autres calques en sélectionnant un mode de **Profondeur de fusion** dans le panneau **Calques**.

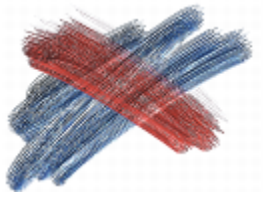
Le menu **Profondeur de fusion** propose les options suivantes pour combiner des traits **Empâtement** :

- Le mode **Ajouter**, qui constitue la **profondeur de fusion** par défaut, associe les informations de relief des différents calques. Les traits situés sur différents calques et qui se chevauchent s'accumulent à leurs intersections. Si vous peignez avec une variante Empâtement sur un calque alors que vous avez sélectionné la Profondeur de fusion **Ajouter**, le mode de Profondeur de fusion ne change pas.



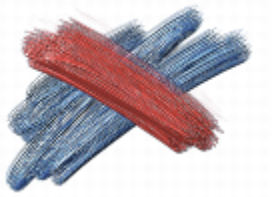
Exemple du mode de profondeur de fusion Ajouter

- Le mode **Soustraire** permet de supprimer les informations de relief des divers calques. Les traits Empâtement des calques du dessus produisent des creux dans les dessins sous-jacents. Si vous peignez avec une variante Empâtement sur un calque alors que vous avez sélectionné la méthode de profondeur de fusion **Soustraire**, le mode de profondeur de fusion ne change pas.



Exemple du mode de profondeur de fusion Soustraire

- Le mode **Remplacer** permet aux masques de calque de remplacer les informations de relief des calques inférieurs par celles des calques supérieurs. Lorsque les traits se chevauchent, seuls ceux du dessus sont visibles. Les autres sont complètement recouverts. Si vous peignez avec une variante Empâtement sur un calque alors que vous avez sélectionné la méthode de profondeur de fusion **Remplacer**, le mode de profondeur de fusion ne change pas.



Exemple du mode de profondeur de fusion Remplacer

- Le mode **Ignorer** permet aux traits Empâtement de ne pas réagir aux données d'image des autres calques. En mode **Ignorer**, l'affichage du relief sur le calque est désactivé. Ce mode permet donc de désactiver l'affichage du relief pour un ou plusieurs calques. Si vous peignez avec une variante Empâtement sur un calque alors que vous avez sélectionné la méthode de profondeur de fusion **Ignorer**, vous revenez automatiquement en mode **Ajouter**.

Vous pouvez utiliser un mode de profondeur de fusion différent pour chaque calque d'un document. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Fondu des calques à l'aide de modes de fusion » à la page 616.



Calques

Les calques 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 de changement irrémédiable. Le format de fichier de Corel Painter conserve les calques lors de l'enregistrement du document, ce qui permet de les modifier ultérieurement.

Cette section contient les rubriques suivantes :

Création de calques
- « Initiation aux calques » (page 592)
- « Affichage du panneau Calques » (page 594)
- « Création et suppression de calques » (page 596)
- « Conversion de sélections en calques ou en objets flottants » (page 597)
- « Attribution d'un nom aux calques et ajout de commentaires » (page 599)

Sélection, transformation et manipulation des calques
- « Sélection des calques » (page 599)
- « Copie et duplication des calques » (page 601)
- « Déplacement de calques » (page 603)
- « Transformation de calques » (page 604)
- « Alignement des calques » (page 607)
- « Verrouillage des calques » (page 608)
- « Affichage ou masquage des calques » (page 608)
- « Modification de l'ordre des calques » (page 608)
- « Affichage de la position d'un calque » (page 610)
- « Regroupement de calques » (page 610)
- « Dépôt de calques sur la zone de travail » (page 612)

Utilisation du contenu du calque
- « Peinture sur des calques » (page 613)
- « Préservation de la transparence » (page 614)
- « Réglage de l'opacité d'un calque » (page 616)
- « Ajout d'ombres portées dans les calques » (page 616)
- « Fondu des calques à l'aide de modes de fusion » (page 616)

Utilisation des masques de calque
- « Création et suppression de masques de calque » (page 623)

- « Application de masques de calque » (page 624)
- « Chargement de masques de calque dans des sélections » (page 625)
- « Sélection et affichage de masques de calque » (page 625)
- « Activation et désactivation des masques de calque » (page 626)
- « Copie de masques de calque » (page 626)
- « Inversion des masques de calque » (page 627)
- « Modification de masques de calque » (page 627)

Enregistrement, stockage et partage de calques

- « Importation et exportation de calques » (page 627)
- « Utilisation des calques de référence » (page 628)
- « Stockage des calques sous forme d'images dans le portfolio d'images » (page 629)

Initiation aux calques

Un calque est un objet qui sert de conteneur aux données graphiques. Vous pouvez utiliser les calques pour créer une image, élément par élément. Cela vous permet de modifier et de manipuler le contenu d'un calque indépendamment des autres calques et de la zone de travail De même, vous travaillez sur la zone de travail sans interférer avec les autres calques. Par exemple, si vous avez utilisé un calque pour ajouter un élément à une image et que le résultat ne vous convient pas, il n'est pas nécessaire d'effacer toute la zone de travail. Il vous suffit de modifier ou de retirer le calque concerné.

Lorsque vous ajoutez du contenu, par exemple lorsque vous appliquez quelques touches à un calque, les zones vides du calque sont transparentes. Cette approche vous permet de voir le contenu des calques sous-jacents, ainsi que la zone de travail. Corel Painter vous permet de contrôler le comportement de la transparence des calques. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Préservation de la transparence » à la page 614.



Les calques sont comme des feuillets quasi transparents. En appliquant de la peinture sur un calque, vous foncez l'image sous-jacente. Les zones d'un calque qui ne contiennent aucune image restent transparentes.

Présentation des calques et de la zone de travail

Pour bien comprendre le rôle des calques dans Corel Painter, il est essentiel de connaître celui de la zone de travail. Lorsque vous créez une nouvelle image Corel Painter, la zone de travail vide qui s'affiche dans la fenêtre du document joue le rôle de calque de base ou de calque d'arrière-plan de l'image. Bien que la zone de travail s'affiche dans le panneau Calques, vous ne pouvez pas la modifier comme les autres calques. Par exemple, vous ne pouvez pas supprimer, réorganiser, déverrouiller, transformer ni regrouper la zone de travail. De même, à l'inverse des calques, la zone de travail n'est pas transparente puisqu'elle stocke la couleur du papier. Par conséquent, si vous la convertissez en calque, même les zones qui semblent transparentes conservent la couleur du papier. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour convertir la zone de travail en calque » à la page 598.

Catégories et types de calques

Corel Painter propose divers types de calques : basés sur un support, bitmap ou vectoriels. Il propose également des calques dynamiques et de référence. Le type lui-même dépend des données présentes dans le calque.

Le calque par défaut de Corel Painter est un calque bitmap. Ces calques bitmap vous permettent d'utiliser la plupart des variantes de style, à l'exception des styles Aquarelle et Encre liquide, qui nécessitent des calques basés sur un support. Les calques bitmap jouent également un rôle prédominant dans des fonctions plus spécialisées, comme la création d'une peinture au jet, l'incorporation d'une adresse URL dans une image ou la création d'une animation.

Les calques vectoriels contiennent des formes ou du texte. Lorsque vous créez une forme à l'aide des outils de forme (**Plume**, **Main libre**, **Forme rectangulaire** ou **Forme ovale**) ou du texte à l'aide de l'outil **Texte**, Corel Painter ajoute automatiquement un nouveau calque au document. Chaque nouvelle forme ou nouveau bloc de texte devient un calque individuel. Vous pouvez regrouper des formes ou les fusionner en une seule forme.

Certaines fonctions de Corel Painter ne s'appliquent qu'aux calques bitmap par défaut. Si vous souhaitez utiliser ces fonctions sur des formes, des calques dynamiques, Aquarelle, Encre liquide, etc., vous devez les convertir en calques par défaut.

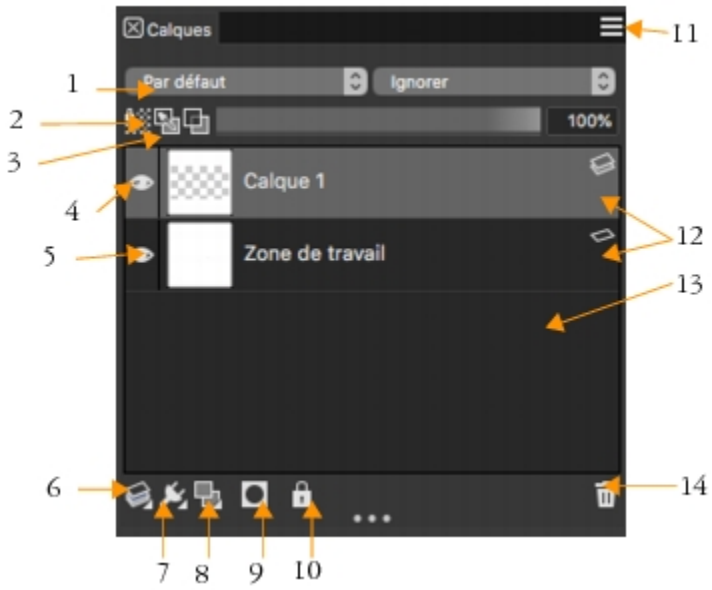
Le tableau suivant présente les différents types de calques potentiels.

Type de calque	Description
Par défaut	Contient la peinture appliquée par la plupart des variantes de style. Vous pouvez également appliquer des effets aux calques bitmap par défaut.
Objet flottant	Contient les sélections de calque, de sorte que vous pouvez modifier le contenu des calques. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Conversion de sélections en calques ou en objets flottants » à la page 597.
Aquarelle	Contient la peinture appliquée par les styles Aquarelle et Aquarelle réaliste, que vous pouvez mélanger et fusionner. Lorsque vous appliquez un style Aquarelle à la zone de travail ou à un calque standard, un nouveau calque Aquarelle est automatiquement créé. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Utilisation du calque Aquarelle » à la page 482.
Encre liquide	Contient les touches appliquées par les styles Encre liquide. Lorsque vous appliquez l'un des styles Encre liquide à la zone de travail ou à un calque d'image, un nouveau calque Encre liquide est automatiquement créé. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Utilisation des styles Encre liquide » à la page 575.
Référence	Stocke les représentations des autres calques en basse résolution, ce qui simplifie la manipulation des calques standard. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Utilisation des calques de référence » à la page 628.
Dynamique	Permet d'appliquer des effets à l'image sous-jacente. Certains calques dynamiques, comme les calques **Sous-verre** et Égaliser, interagissent avec les images sous-jacentes d'une zone spécifique afin de produire des effets. D'autres calques dynamiques, comme le calque **Métal liquide**, interagissent avec les images sous-jacentes lorsque vous tracez des traits. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Extensions dynamiques » à la page 729.

Type de calque	Description
Forme	Contient les formes créées à l'aide de l'un des outils de forme. Lorsque vous créez une forme, un nouveau calque de forme vectoriel est automatiquement créé. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Initiation à l'art des formes » à la page 814.
Texte	Contient les différents blocs de texte insérés à l'aide de l'outil **Texte**. Lorsque vous ajoutez du texte, un calque de texte vectoriel est automatiquement créé. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Alignement de texte » à la page 838.

Affichage du panneau Calques

Tous les calques d'un document sont répertoriés dans le panneau **Calques**. Le panneau **Calques** vous permet de gérer l'ordre des calques. Les commandes qu'il contient vous permettent également de sélectionner, masquer, verrouiller, supprimer, renommer et regrouper les calques. Pour accéder aux commandes des différents calques, vous pouvez utiliser les boutons situés au bas du panneau.



Composants du panneau Calques

1. Zone de liste **Mode de fusion**
2. Bouton **Incorp. la couleur sous-jacente**
3. Bouton **Préserver la transparence**
8. Bouton **Nouveau calque**
9. Bouton **Nouveau masque de calque**
10. Bouton **Verrouiller le calque**

Composants du panneau Calques

4. Icône **Afficher les calques**

5. Icône **Masquer les calques**

6. **Commandes du calque**

7. **Extensions dynamiques**

11. Bouton Options de calque

12. Liste des **calques**

13. **Zone de travail**

14. Bouton **Supprimer calque**

Le panneau **Calques** contient des icônes correspondant aux types de calques et à leurs caractéristiques. Le tableau ci-dessous répertorie les icônes qui s'affichent dans le panneau **Calques**.

Icône	Description
	Zone de travail
	Calque bitmap
	Calque de forme
	Calque de référence
	Calque dynamique
	Calque Aquarelle
	Calque Encre liquide
	Calque de texte
	Calque Peinture épaisse
	Groupe de calques

Icône	Description
	Groupe développé
	Calque visible
	Calque masqué
	Calque verrouillé

Dans le panneau **Calques**, vous pouvez définir l'opacité d'un calque et choisir un mode de fusion. Pour plus d'informations, voir les rubriques « Réglage de l'opacité d'un calque » à la page 616 et « Fondu des calques à l'aide de modes de fusion » à la page 616.

Le panneau **Navigation** contient des informations sur les dimensions et la position du contenu du calque. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Navigation dans les images et affichage des informations sur les images » à la page 106.

Pour afficher le panneau Calques

- Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Calques**.

  Si le panneau n'est pas ouvert, cliquez deux fois sur l'onglet du panneau **Calques**.

Pour convertir un calque en calque par défaut

- Dans le panneau **Calques**, sélectionnez un calque, cliquez sur le bouton Options de calque et sélectionnez **Convertir en calque par défaut**

  Vous pouvez convertir les calques Forme, Aquarelle, Encre liquide et dynamiques en calques par défaut.



Vous pouvez également convertir un calque en calque par défaut en cliquant avec le bouton droit de la souris sur le calque et en choisissant **Convertir en calque par défaut**.

Création et suppression de calques

Vous pouvez à tout moment ajouter un calque par défaut dans une image. Lorsque vous appliquez un trait à l'aide des styles Aquarelle et Encre liquide, le calque approprié est généré automatiquement. Au besoin, vous pouvez aussi ajouter d'autres calques Aquarelle ou Encre liquide. Vous pouvez supprimer des calques, mais pas la zone de travail.

Lorsque vous créez un calque, celui-ci est placé directement au-dessus du calque sélectionné dans le panneau **Calques**. Si le calque sélectionné appartient à un groupe, le nouveau calque est ajouté au groupe. Si le groupe entier est sélectionné, le calque est placé au-dessus du groupe. Vous avez également la possibilité de modifier l'ordre d'affichage des calques. Pour plus d'informations, consultez les sections « Modification de l'ordre des calques » à la page 608 et « Regroupement de calques » à la page 610..

Pour créer un calque

- Suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau ci-contre.

Action	Procédure
Créer un calque	Dans le panneau **Calques**, cliquez sur le bouton **Nouveau calque** .
Créer un calque Aquarelle	Dans le panneau **Calques**, cliquez sur le bouton Options de calque , puis sélectionnez **Nouveau calque Aquarelle**.
Créer un calque Encre liquide	Dans le panneau **Calques**, cliquez sur le bouton Options de calque , puis sélectionnez **Nouveau calque encre liquide**.

Si vous sélectionnez un style Aquarelle, Aquarelle réaliste ou Encre liquide, un nouveau calque correspondant à ce style est généré automatiquement lorsque vous appliquez un trait dans la fenêtre du document.

Pour supprimer un calque

1 Dans le panneau **Calques**, sélectionnez un ou plusieurs calques.

2 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Cliquez sur le bouton **Supprimer calque** qui se trouve au bas du panneau **Calques**.
- Cliquez sur le bouton Options de calque , puis sélectionnez **Supprimer calque**.
- Cliquez sur un calque à l'aide du bouton droit, puis sélectionnez **Supprimer calque**.

Pour supprimer un calque de forme, vous pouvez également le sélectionner, puis appuyer sur **Arrière** (macOS) ou sur **Retour arrière** (Windows).

Il est impossible de supprimer le calque de la zone de travail.

Conversion de sélections en calques ou en objets flottants

Corel Painter vous permet de convertir une sélection créée dans la zone de travail en calque ou une sélection créée sur un calque en objet flottant. Vous pouvez convertir les sélections créées à l'aide des outils **Rectangle de sélection**, **Ellipse de sélection**, **Lasso** ou **Baguette magique**. Vous pouvez également dupliquer une sélection pour la convertir en calque ou en objet flottant.

Convertir une sélection en calque se révèle également très pratique pour convertir l'ensemble de la zone de travail en calque. Par exemple, vous pouvez convertir une photo en calque, puis lui appliquer des effets.

La sélection de calque fonctionne de la même manière que sur la zone de travail. Utilisez-la pour limiter des traits ou définir la zone du calque à laquelle sera affecté un effet spécial ou une zone que vous souhaitez couper ou copier. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Sélections et transformations » à la page 641.

Lorsque vous convertissez une sélection basée sur la zone de travail en calque, un nouveau calque s'affiche dans le panneau **Calques**. Toutefois, lorsque vous convertissez une sélection basée sur un calque, un **Calque flottant** apparaît sous forme d'élément au-dessus du calque parent dans le panneau **Calques**.

Déplacez les objets flottants des calques pour créer de nouvelles compositions. Chaque calque 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 calque, mais la plupart des opérations déposent (ou fusionnent) automatiquement l'objet flottant sur son calque parent.

Les objets flottants sont les sélections créées sur un calque bitmap. Les formes ne peuvent pas être des objets flottants car elles sont vectorielles. Cependant, il est possible de convertir une forme en calque bitmap. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour convertir une forme en calque bitmap pour la peinture » à la page 829.

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 calque parent.

Pour convertir une sélection en calque ou en objet flottant

1 Créez une sélection sur la zone de travail ou un calque à l'aide d'un outil de sélection.

2 Choisissez l'une des opérations détaillées dans le tableau suivant.

Action	Procédure
Convertir une sélection en calque ou en objet flottant	Cliquez sur **Sélection** ▸ **Objet flottant** ou sur la sélection à l'aide de l'outil **Ajusteur de calque** .
Dupliquer la sélection en tant que calque ou objet flottant	Maintenez enfoncée la touche **Option** (macOS) ou **Alt** (Windows), puis cliquez sur la sélection à l'aide de l'outil **Ajusteur de calque** .

Lorsque vous utilisez l'outil **Transformation** pour faire pivoter, mettre à l'échelle, déformer ou appliquer une symétrie à une sélection, celle-ci est automatiquement convertie en calque. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Préparation des sélections en vue des transformations » à la page 665.

Pour convertir la zone de travail en calque

1 Dans le panneau **Calques**, sélectionnez la zone de travail.

2 Cliquez sur **Sélectionner** ▸ **Tout**.

3 Cliquez sur **Sélection** ▸ **Objet flottant**.

Pour repositionner ou déposer un objet flottant

1 Dans le panneau **Calques**, sélectionnez l'objet flottant.

2 Choisissez l'une des opérations détaillées dans le tableau suivant.

Action	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 calque** . Utilisez ensuite les touches fléchées pour déplacer l'objet flottant un pixel à la fois.
Déposer un objet flottant	Cliquez sur le bouton **Commandes de calque** et sélectionnez **Déposer**.

Attribution d'un nom aux calques et ajout de commentaires

Plus vous ajoutez de calques et de groupes dans un document, plus vous aurez de difficultés à vous rappeler ce à quoi correspond chaque calque. Il est donc conseillé de donner aux calques et groupes des appellations représentatives, voire mnémotechniques. Vous pouvez aussi ajouter des informations plus descriptives en ajoutant des commentaires au calque.

Corel Painter affecte un nom par défaut à chaque calque (ou groupe) créé. Ce nom indique le type de l'objet et la chronologie de sa création. Par exemple, les calques bitmap s'intitulent Calque 1, Calque 2 et ainsi de suite. Le titre donné à une forme dépend de l'outil qui a servi à la créer : Rect [1] pour l'outil **Forme rectangulaire**, Ovale [1] pour l'outil **Forme ovale** et Forme [1] pour les outils Plume et Main libre.

Pour donner un nom à un calque ou à un groupe

1 Dans le panneau **Calques**, cliquez deux fois sur un calque ou un groupe.

2 Tapez un nom dans la zone de texte.



Vous pouvez également renommer un calque en cliquant sur le bouton Options de calque , en choisissant **Attributs du calque** et en saisissant un nom dans la zone **Nom**.

Lorsque vous regroupez des calques, le nom du calque inférieur est utilisé comme nom du nouveau calque fusionné.

Il est impossible de renommer le calque **Zone de travail**.

Pour ajouter une description du calque

1 Dans le panneau **Calques**, cliquez sur le bouton Options de calque  et sélectionnez **Attributs du calque**.

2 Entrez un commentaire dans la zone **N.B**.



Vous ne pouvez pas ajouter de commentaires dans un calque si vous cochez la case **Zone liée à une adresse Web (URL)** pour les zones interactives.



Vous pouvez également ajouter une description de calque en cliquant avec le bouton droit de la souris sur un calque ou un groupe dans le panneau **Calques**, en choisissant **Attributs de calque** et en saisissant votre description dans la zone **Note**.

Vous pouvez également ajouter une description de calque en sélectionnant un calque ou un groupe, en choisissant **Calques** ▸ **Attributs de calque** et en saisissant votre description dans la zone **Note**.

Sélection des calques

Les différentes options de Corel Painter vous permettent de sélectionner des calques individuels ou plusieurs calques. Pour apporter des modifications, par exemple déplacer ou aligner des calques ou encore peindre dans un calque, vous devez sélectionner les calques concernés. Si vous ne sélectionnez pas de calque, toutes les modifications effectuées s'appliquent à la zone de travail.

Outil Ajusteur de calque et option Sélection automatique de calque

Vous pouvez sélectionner des calques à l'aide de l'outil **Ajusteur de calque** lorsque l'option **Sélection automatique de calque** est activée.

Lorsque vous sélectionnez l'outil **Ajusteur de calque** dans la boîte à outils, la barre de propriétés affiche les options associées aux calques, et notamment la case à cocher **Sélection automatique de calque**. Activer cette option vous permet de sélectionner des calques automatiquement avec l'outil **Ajusteur de calque** en cliquant sur le contenu d'un calque dans la fenêtre du document.

Par défaut, l'option **Sélection automatique de calque** est désactivée. Cela signifie que le calque sélectionné est verrouillé : l'outil **Ajusteur de calque** n'affecte que le ou les calques sélectionnés. Autrement dit, si l'option **Sélection automatique de calque** n'est pas activée, vous ne pouvez pas sélectionner un calque en cliquant sur son entrée dans la fenêtre du document. Vous devez cliquer sur ce calque dans le panneau **Calques**.

Panneau Calques

Dans le panneau **Calques**, vous pouvez sélectionner un calque, plusieurs calques ou un groupe de calques. Comme le panneau **Calques** répertorie tous les calques d'image, il se révèle très pratique pour parcourir et sélectionner des calques. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Affichage du panneau Calques » à la page 594.

Affichage des indicateurs de calque

Vous pouvez aussi afficher des indicateurs de calque, c'est-à-dire des poignées qui apparaissent aux angles du contenu d'un calque lorsqu'il est sélectionné. Les indicateurs de calque offrent une représentation visuelle de la boîte de contour du calque. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Déplacement de calques » à la page 603.



Affichage des indicateurs de calque pour marquer les angles d'un calque sélectionné

Pour sélectionner un calque

Action	Procédure
Sélectionner un seul calque	Effectuez l'une des opérations suivantes : • Sélectionnez un calque dans le panneau **Calques**. • Cliquez sur l'outil **Ajusteur de calque** dans la boîte à outils, cochez la case **Sélection automatique de calque** dans la barre de propriétés, puis cliquez sur un endroit quelconque dans le contenu du calque.
Sélectionner plusieurs calques	Effectuez l'une des opérations suivantes : • Dans le panneau **Calques**, maintenez enfoncées les touches **Commande** (macOS) ou **Ctrl** (Windows) et cliquez sur chaque calque à sélectionner. • Cliquez sur l'outil **Ajusteur de calque** dans la boîte à outils, cochez la case **Sélection automatique de calque** dans la barre de propriétés, puis maintenez enfoncée la touche **Maj** et cliquez sur les calques à sélectionner dans la fenêtre du document. **Conseil** : Pour sélectionner des calques contigus dans le panneau **Calques**, cliquez sur un calque, maintenez enfoncée la touche **Maj**, puis cliquez sur le dernier calque à sélectionner.
Pour sélectionner tous les calques d'un document	Effectuez l'une des opérations suivantes :

Action	Procédure
	• Dans le panneau **Calques**, cliquez sur le bouton Options de calque , puis sur **Sélectionner tous les calques**. • Appuyez sur **Ctrl** + **Maj** + **1** (Windows) ou **Commande** + **Maj** + **1** (macOS).



Vous pouvez également appuyer sur la touche **F** pour activer l'outil **Ajusteur de calque**.

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 calque**.

Pour annuler la sélection de calques

- Dans le panneau **Calques**, cliquez sur **Zone de travail**.



Vous pouvez également désélectionner un calque individuel en cliquant sur le bouton Options de calque dans le panneau **Calques** et en choisissant **Désélectionner le calque**.

Pour afficher les indicateurs de calque

1. Dans le panneau **Calques**, sélectionnez un calque.
2. Cliquez sur le bouton Options de calque et sélectionnez **Afficher les indicateurs de calque**.



Pour masquer les indicateurs de calque, cliquez sur le bouton Options de calque , puis choisissez **Masquer les indicateurs de calque**.

Copie et duplication des calques

Vous pouvez copier des calques individuels dans la même image ou d'une image à l'autre. Vous avez également la possibilité de dupliquer des calques pour reproduire rapidement des éléments d'image. Vous pouvez en outre copier simultanément le contenu de plusieurs calques en utilisant une sélection.

Pour copier et coller un calque

1. Cliquez sur l'outil **Ajusteur de calque** dans la boîte à outils.
2. Dans la barre de propriétés, cochez la case **Sélection automatique de calque** .
3. Dans la fenêtre du document, cliquez sur le calque que vous souhaitez copier.
4. Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Copier** et effectuez une action du tableau suivant :

Pour coller un calque	Procédez comme suit
Directement au-dessus du calque copié	Cliquez sur le bouton **Coller sur place** .

Pour coller un calque	Procédez comme suit
Au-dessus d'un autre calque	Cliquez sur le calque dans le panneau **Calques**, puis cliquez sur le bouton **Coller sur place** .
Au-dessus de la zone de travail	Cliquez sur la zone de travail dans le panneau **Calques**, puis cliquez sur le bouton **Coller sur place** .



Vous pouvez également copier un calque sélectionné en appuyant sur **Ctrl** + **C** (Windows) ou **Commande** + **C** (macOS), puis le coller en appuyant sur **Ctrl** + **V** (Windows) ou **Commande** + **V** (macOS).

Vous pouvez également copier un calque sélectionné en choisissant **Edition** ▸ **Copier**, puis le coller en choisissant **Edition** ▸ **Coller sur place**.

Pour dupliquer un calque

1 Cliquez sur l'outil **Ajusteur de calque** dans la boîte à outils.

2 Dans la barre de propriétés, cochez la case **Sélection automatique de calque** .

3 Maintenez enfoncée la touche **Option** (macOS) ou **Alt** (Windows), puis cliquez sur un calque.

Une réplique du calque est créée au-dessus du calque d'origine. Faites glisser le nouveau calque pour faire apparaître l'original dans la fenêtre du document.



Vous pouvez également dupliquer un calque en cliquant avec le bouton droit sur le calque dans le panneau **Calques** et en choisissant **Dupliquer le calque**.

Vous pouvez également dupliquer un calque sélectionné en cliquant sur le bouton Options de calque dans le panneau **Calques** et en choisissant **Dupliquer le calque**.

Vous pouvez également dupliquer un calque en le sélectionnant dans le panneau **Calques**, puis en choisissant **Calques** ▸ **Dupliquer le calque** .

Pour copier un calque dans un autre document

1 Cliquez sur l'outil **Ajusteur de calque** dans la boîte à outils.

2 Dans la barre de propriétés, cochez la case **Sélection automatique de calque** .

3 Dans la fenêtre du document, cliquez sur le calque que vous souhaitez copier.

4 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Copier** .

5 Ouvrez ou créez un document.

6 Cliquez sur **Édition** ▸ **Coller dans une nouvelle image**.



Vous pouvez aussi copier un calque en ouvrant le document dans lequel vous souhaitez copier le calque, en cochant la case **Sélection automatique de calque** dans la barre de propriétés, puis en faisant glisser le calque vers l'autre document.

Pour copier une sélection issue de plusieurs calques

1 Effectuez une sélection.
La sélection doit comprendre des éléments issus de plusieurs calques.

2 Cliquez sur **Édition** ▸ **Copie fusionnée**.

Vous pouvez également effectuer une copie à partir de plusieurs calques en appuyant sur les touches **Commande** + **Option** + **C** (macOS) ou **Ctrl** + **Alt** + **C** (Windows).

Déplacement de calques

Quand un calque est sélectionné, vous pouvez déplacer son contenu n'importe où dans le document pour réorganiser l'image.



La rose de couleur rose a été ajoutée à un calque individuel. Le calque de la rose (à gauche) a été repositionné au-dessus des roses blanches (à droite).

Pensez au contenu d'un calque 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 calque. Lorsque vous déplacez ou alignez un calque, vous intervenez sur les dimensions et la position de cette boîte et non sur le calque intégral. Ceci permet de positionner facilement le contenu d'un calque par rapport à la zone de travail.



Ce calque 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 calque constituent une représentation visuelle de cette boîte de contour. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Sélection des calques » à la page 599.

Pour déplacer légèrement un calque

1 Dans le panneau **Calques**, sélectionnez le calque ou le groupe à déplacer.

2 Choisissez l'une des opérations détaillées dans le tableau suivant.

Action	Procédure
Déplacer un calque	Cliquez sur l'outil **Ajusteur de calque** dans la boîte à outils, puis faites glisser le calque sélectionné dans la fenêtre du document.
Déplacer un calque pixel par pixel	Cliquez sur l'outil **Ajusteur de calque** dans la boîte à outils, puis sur le calque dans la fenêtre du document et appuyez sur les touches **fléchées** pour déplacer le calque sélectionné d'un pixel à la fois.
Déplacer un calque dans une nouvelle fenêtre de document	Lorsque deux documents ou plus sont ouverts dans la fenêtre de l'application, cliquez sur l'outil **Ajusteur de calque** dans la boîte à outils, puis faites glisser le calque sélectionné vers une autre fenêtre de document.

Pour placer un calque à un endroit spécifique

1 Dans le panneau **Calques**, sélectionnez un calque ou un groupe.

2 Cliquez sur le bouton Options de calque et sélectionnez **Attributs du calque**.

3 Dans la zone **Position**, saisissez les valeurs des zones suivantes :

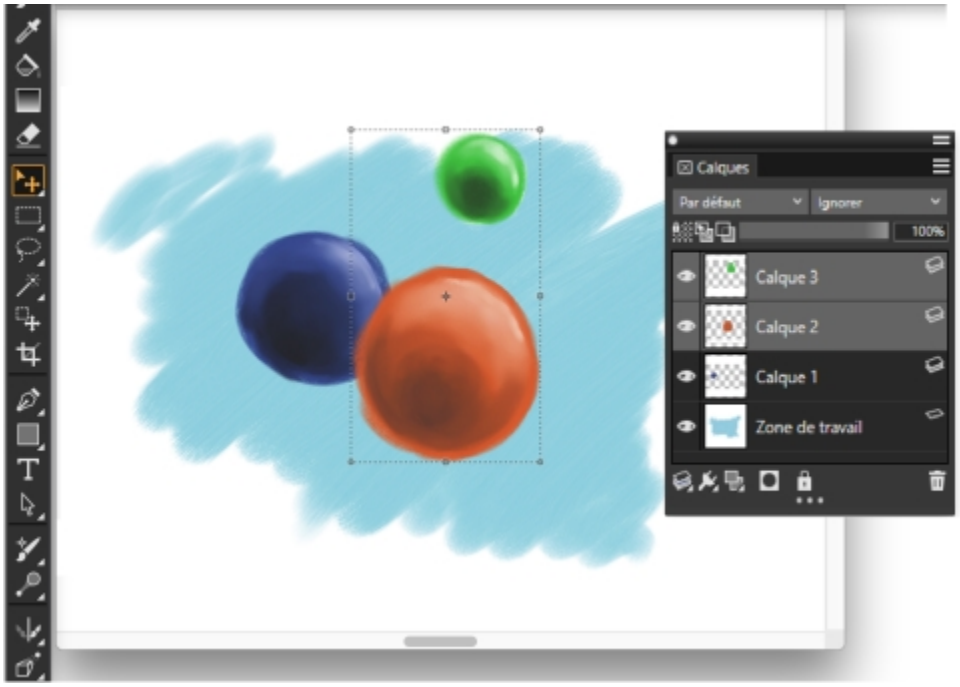
- **Haut** : distance en pixels entre le bord supérieur de la zone de travail et le bord supérieur du contenu du calque. Augmentez cette valeur pour faire descendre le calque ou réduisez-la pour le remonter.
- **Gauche** : distance en pixels entre le bord gauche de la zone de travail et le bord gauche du contenu du calque. Augmentez cette valeur pour déplacer le calque 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 calque ou le calque entier dépasse la zone de travail.

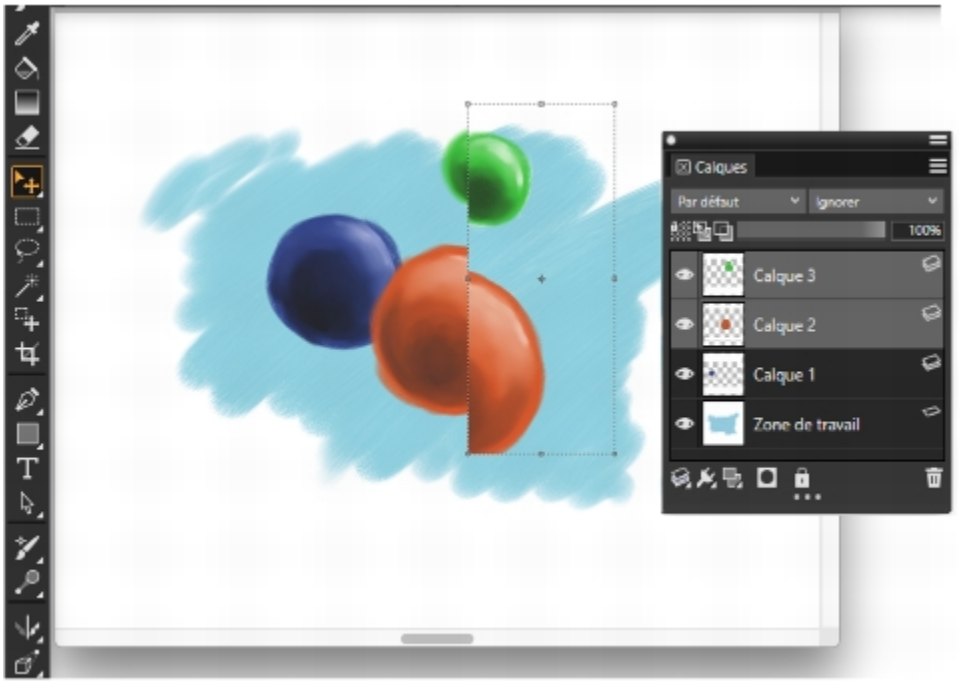
Vous pouvez également ouvrir la boîte de dialogue **Attributs de calque** en cliquant avec le bouton droit de la souris sur un calque ou un groupe dans le panneau **Calques**, puis en choisissant **Attributs de calque**.

Transformation de calques

Vous pouvez appliquer des transformations à un calque individuel ou simultanément à plusieurs calques (ce qui comprend également la transformation de groupes de calques). Pour plus d'informations sur les diverses méthodes de transformation, voir la rubrique « Sélections et transformations » à la page 641.

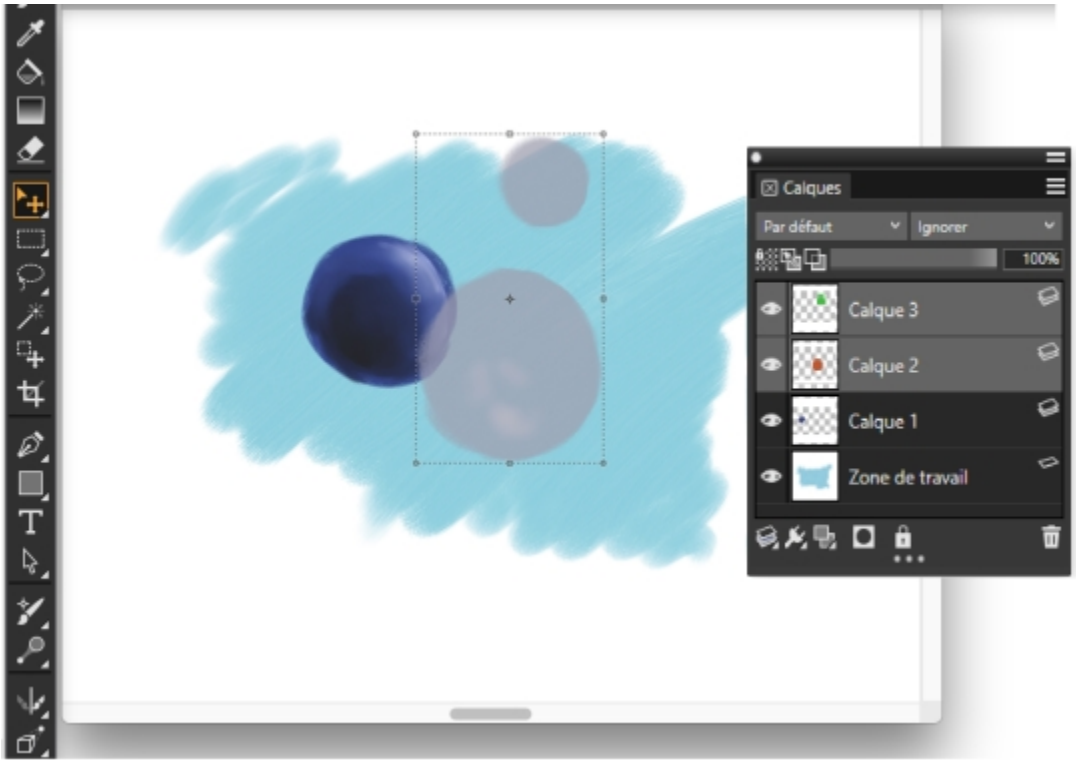


Exemple de sélection de plusieurs calques en vue d'une transformation



Exemple d'application d'une transformation aux différents calques sélectionnés

Afin d'accélérer l'application des transformations à plusieurs calques ou à un groupe de calques, vous pouvez activer l'option **Mode Aperçu rapide**. Pendant la transformation, seul le rendu en niveau de gris des calques apparaît dans la fenêtre du document. Les détails des couleurs ne s'affichent pas. Pour révéler le résultat en couleurs, vous pouvez désactiver le **Mode Aperçu rapide**. Par exemple, vous pouvez afficher les calques transformés en couleurs avant de valider la transformation.



Le Mode Aperçu rapide présente les calques sélectionnés en niveaux de gris pour accélérer la transformation.

Par ailleurs, vous pouvez appliquer une transformation à une sélection sur plusieurs calques. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Création de sélections tracées » à la page 650.

Notez que vous ne pouvez pas transformer des calques masqués ou verrouillés.

Pour transformer un ou plusieurs calques

1 Dans le panneau **Calques** (**Fenêtre** ▸ **Calques**), effectuez l'une des opérations suivantes :
- Cliquez sur un calque.
- Cliquez sur un groupe de calques.
- Maintenez enfoncée la touche **Commande** (macOS) ou **Ctrl** (Windows) et cliquez sur chaque calque à sélectionner.

2 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Transformation** .

Si l'outil **Transformation** ne s'affiche pas dans la boîte à outils, cliquez sur **Ajusteur de calque** et maintenez le bouton de la souris enfoncé pour ouvrir le menu contextuel, puis cliquez sur l'outil **Transformation** .

3 Dans la barre de propriétés, cliquez sur l'un des boutons suivants :
- Bouton **Déplacer**
- Bouton **Échelle**
- Bouton **Pivoter**
- Bouton **Incliner**
- Bouton **Déformer**
- Bouton **Distorsion perspective**

4 Effectuez la transformation.

5 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Finaliser la transformation** .

Lorsqu'une transformation est appliquée à un groupe de calques, elle s'applique à tous les calques du groupe, y compris à ceux qui sont masqués ou qui ne semblent pas sélectionnés.

Vous ne pouvez pas appliquer de transformations à des calques verrouillés ou masqués.

Pour activer ou désactiver l'aperçu rapide des transformations

1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Transformation** .

2 Dans la barre de propriétés, cochez ou décochez la case **Mode Aperçu rapide**.

Alignement des calques

Vous pouvez aligner des calques horizontalement ou verticalement. Lorsque vous alignez des calques, Corel Painter calcule le point de « destination » de l'alignement. Par exemple, si vous alignez les calques à gauche, la destination représente le point le plus à gauche de tous les calques 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 calques sélectionnés.

Ensuite, Corel Painter aligne le bord correspondant de la boîte de contour de chaque calque sélectionné sur le point de destination. Par exemple, si vous alignez des calques à gauche, chaque calque est déplacé de sorte que le bord gauche de sa boîte de contour soit aligné sur le point de destination. Si vous alignez des calques horizontalement sur le centre, chaque calque 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 calques (image de gauche).
Les calques sont alignés horizontalement sur la gauche, sur le point le plus à gauche (image de droite).

Pour aligner des calques

1 Sélectionnez les calques ou les groupes à aligner.

2 Cliquez sur l'outil **Ajusteur de calque** dans la boîte à outils.

3 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton du menu contextuel **Aligner** et choisissez l'une des options suivantes :

- **Bords à gauche** : aligne les bords gauches du contenu des calques.
- **Centres horizontaux** : aligne horizontalement les points centraux du contenu des calques.
- **Bords à droite** : aligne les bords droits du contenu des calques.
- **Bords supérieurs** : aligne les bords supérieurs du contenu des calques.
- **Centres verticaux** : aligne verticalement les points centraux du contenu des calques.
- **Bords inférieurs** : aligne les bords inférieurs du contenu des calques.

Verrouillage des calques

Vous pouvez verrouiller les calques et la zone de travail pour éviter de les modifier accidentellement. À la suite de ce verrouillage, il n'est plus possible de sélectionner la zone de travail ou le calque à l'aide de l'outil **Ajusteur de calque** dans la fenêtre du document. Vous pouvez toutefois déplacer légèrement un calque ou une forme verrouillée.

Pour verrouiller ou déverrouiller un calque ou la zone de travail

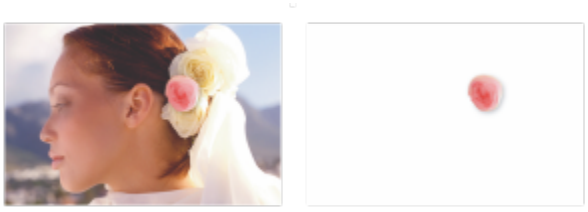
1 Sélectionnez le calque ou la zone de travail dans le panneau **Calques**.
2 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Dans le panneau **Calques**, cliquez sur le bouton **Verrouiller** .
- Cliquez sur le bouton Options de calque et sélectionnez **Verrouiller** ou **Déverrouiller**.

L'icône **Verrouillé** s'affiche en regard du calque ou de la zone de travail verrouillée dans le panneau **Calques**.

Affichage ou masquage des calques

Vous pouvez changer la vue d'une image dans la fenêtre du document en modifiant les réglages de visibilité des calques. Cette fonction est très utile, tant pour la composition d'une image que pour l'application d'effets spéciaux. Par exemple, vous pouvez masquer un calque pour mieux voir celui qui se trouve en dessous.



À droite, le calque du fond est masqué, à gauche, il est affiché.

Les réglages de visibilité des calques restent actifs lorsque vous imprimez ou enregistrez les documents dans certains formats de fichier. Autrement dit, le contenu des calques masqués n'est pas imprimé ni enregistré. Toutefois, lorsque vous enregistrez un document au format RIFF ou PSD, celui-ci conserve ses calques masqués. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Importation et exportation de calques » à la page 627.

Pour afficher ou masquer un calque sur la zone de travail

- Dans le panneau **Calques**, cliquez sur l'icône œil située en regard du nom du calque ou de la zone de travail.

Lorsque l'œil est fermé , le calque est invisible dans la fenêtre du document. S'il est ouvert , le calque est visible.

Vous ne pouvez pas peindre sur un calque masqué ou une zone de travail masquée.

Modification de l'ordre des calques

L'ordre des calques détermine les interactions entre les calques au sein d'un document. Lorsque vous créez un calque bitmap, il apparaît sur la zone de travail (lorsque la zone de travail est sélectionnée) ou sur le calque sélectionné. Les nouveaux calques Aquarelle, Encre liquide et

dynamiques sont toujours créés au-dessus des calques existants. Selon ses caractéristiques de transparence, de masquage et de fusion, le nouveau calque masque ou modifie les calques sous-jacents.

L'ordre des calques d'un document est indiqué dans le panneau **Calques**. Le dernier calque est toujours la zone de travail.



Dans cet exemple, l'image du pinceau est contenue dans un calque. Le calque du pinceau est affiché au premier plan (à gauche) et à l'arrière-plan (à droite).

Pour modifier l'ordre des calques

1 Cliquez sur l'outil **Ajusteur de calque** dans la boîte à outils.

2 Dans le panneau **Calques**, faites glisser un calque vers une nouvelle position.

Vous pouvez également

Déplacer un calque à l'arrière-plan	Effectuez l'une des opérations suivantes : • Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton de menu contextuel **Ordre**, puis choisissez **Déplacer à l'arrière-plan**. • Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le calque dans le panneau **Calques**, puis choisissez **Déplacer à l'arrière-plan**.
Déplacer un calque au premier plan	Effectuez l'une des opérations suivantes : • Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton de menu contextuel **Ordre**, puis choisissez **Déplacer au premier plan**. • Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le calque dans le panneau **Calques**, puis choisissez **Déplacer au premier plan**.
Déplacer un calque en dessous d'un autre	Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton de menu contextuel **Ordre**, puis choisissez **Déplacer d'un calque vers le bas**.
Déplacer un calque au-dessus d'un autre	Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton de menu contextuel **Ordre**, puis choisissez **Déplacer d'un calque vers le haut**.

Lorsqu'un document contient des calques qui ne se chevauchent pas, il est possible que les commandes **Déplacer d'un calque vers le haut** et **Déplacer d'un calque vers le bas** déplacent le calque sélectionné de plusieurs calques. Cela est dû au fait que les calques qui ne se chevauchent pas sont considérés comme étant au même niveau. Les commandes **Déplacer d'un calque vers le haut** et **Déplacer d'un calque vers le bas** déplacent le ou les calques sélectionnés au-dessus ou en dessous du niveau suivant. Pour placer un calque entre des calques qui ne se chevauchent pas, faites-le glisser dans le panneau **Calques**.

Affichage de la position d'un calque

Dans le panneau **Navigation**, vous pouvez afficher des informations sur la taille et la position du contenu d'un calque sur la zone de travail. Voyez la zone du calque qui contient des dessins comme étant comprise dans une boîte de contour. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Sélection des calques » à la page 599. Le panneau **Navigation** indique les dimensions et la position de la boîte de contour et non de l'intégralité du calque. Ceci facilite le repérage et la définition de la taille du contenu d'un calque dans le document.

Le tableau suivant répertorie les informations fournies dans le panneau **Navigation** :

Indicateur de position (en pixels)	Description
X	Coordonnée x du pointeur sur la zone de travail
Y	Coordonnée y du pointeur sur la zone de travail
W	Largeur du contenu du calque
H	Hauteur du contenu du calque

Dans la fenêtre du document, vous pouvez également faire apparaître des indicateurs qui marquent les coins du contenu du calque sélectionné. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour afficher les indicateurs de calque » à la page 601.

Pour afficher des informations sur la position d'un calque

- Sélectionnez **Fenêtre** ▸ **Navigateur**.

  Si le panneau n'est pas ouvert, cliquez deux fois sur l'onglet du panneau **Navigation**.

Regroupement de calques

Une fois que vous avez associé des calques, vous pouvez les manipuler comme une seule et même entité. Un groupe peut recevoir n'importe quelle combinaison de calques : calques bitmap, calques Aquarelle, calques Encre liquide, calques vectoriels et calques dynamiques.

Vous pouvez déplacer, renommer, masquer, afficher, verrouiller et définir des options pour un groupe tout comme vous procéderiez pour un calque. En revanche, il est impossible de peindre à travers les calques d'un groupe ou de changer le mode de fusion d'un groupe ; vous devez unifier le groupe en un seul calque pour pouvoir peindre sur celui-ci.

Pour travailler sur les calques 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 calque.

Si, dans le panneau **Calques**, vous sélectionnez un calque dans un groupe et que vous créez ensuite un nouveau calque, ce dernier est ajouté à ce groupe. Si le groupe entier est sélectionné, le calque est placé au-dessus du groupe.

Pour créer un groupe

1 Dans le panneau **Calques**, sélectionnez les calques à associer.
Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Sélection des calques » à la page 599.

2 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Cliquez sur l'outil **Ajusteur de calque** dans la boîte à outils, puis sur le bouton **Associer les calques** dans la barre de propriétés.
- Cliquez sur **Calques** ▸ **Associer les calques**.
- Cliquez avec le bouton droit de la souris sur les calques sélectionnés dans le panneau **Calques**, puis choisissez l'option **Associer les calques**.

Les calques sont rassemblés en un groupe figurant dans le panneau **Calques**.

Si vous sélectionnez plusieurs calques qui ne se suivent pas (non séquentiels), Corel Painter crée le groupe au niveau du calque supérieur. Pour sélectionner des calques non séquentiels, appuyez sur la touche **Ctrl** (Windows) ou **Commande** (macOS) tout en cliquant sur chacun des calques à sélectionner dans le panneau **Calques**.

Vous pouvez également associer des calques à l'aide des raccourcis clavier. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Commandes du menu Calques » à la page 137.

Pour ouvrir ou fermer un groupe

- Dans le panneau **Calques**, cliquez sur la flèche à 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 un calque à un groupe ou l'en retirer

1 Dans le panneau **Calques**, ouvrez le groupe de destination.

2 Choisissez l'une des opérations détaillées dans le tableau suivant.

Action	Procédure
Ajouter un calque au groupe	Faites glisser un calque vers le groupe.
Retirer un calque d'un groupe	Faites glisser le calque hors du groupe.

Vous pouvez créer un groupe imbriqué en faisant glisser un groupe fermé vers le groupe de destination ouvert.

Pour dissocier des calques

1 Dans le panneau **Calques**, sélectionnez le groupe.
Si le groupe est ouvert, fermez-le.

2 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Cliquez sur l'outil **Ajusteur de calque** dans la boîte à outils, puis sur le bouton **Dissocier les calques** dans la barre de propriétés.
- Cliquez sur **Calques** ▸ **Dissocier les calques**.
- Cliquez avec le bouton droit de la souris sur les calques sélectionnés dans le panneau **Calques**, puis choisissez l'option **Dissocier les calques**.

Vous pouvez également dissocier des calques à l'aide des raccourcis clavier. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Commandes du menu Calques » à la page 137.

Pour unifier un groupe

1 Dans le panneau **Calques**, sélectionnez le groupe.
2 Effectuez l'une des opérations suivantes :
   - Cliquez sur le bouton **Commandes**, puis sur **Regrouper les calques**.
   - Choisissez l'outil **Ajusteur de calques** dans la boîte à outils, cliquez sur le bouton du menu contextuel **Fusionner** de la barre de propriétés et choisissez **Regrouper les calques**.

Si le groupe contient des formes, des calques **Encre liquide** ou des calques dynamiques, la boîte de dialogue **Transformation** s'affiche. Cliquez sur **Tout transformer** pour convertir les éléments en calques bitmap avant d'unifier la totalité du groupe.

Lorsque vous regroupez des calques, le nom du calque inférieur est utilisé comme nom du nouveau calque fusionné.

Pour unifier un groupe contenant un calque Aquarelle, vous devez le convertir en calque par défaut. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Fondu des calques à l'aide de modes de fusion » à la page 616.

Vous pouvez également regrouper des calques en cliquant avec le bouton droit de la souris sur les calques sélectionnés dans le panneau **Calques** et en choisissant **Regrouper les calques**.

Vous pouvez également regrouper des calques en cliquant sur le bouton Options de calque dans le panneau **Calques** et en choisissant **Regrouper les calques**.

Si vous avez coché la case **Transformer et ne plus redemander** dans la boîte de dialogue **Transformation**, vous pouvez rétablir l'affichage de cette boîte de dialogue lors de l'unification des calques en cliquant sur le menu **Corel Painter 2020** ▸ **Préférences** (macOS) ou **Édition** ▸ **Préférences** (Windows), puis sur **Général** dans la liste de catégories **Préférences** et en cochant la case **Demander confirmation lors d'une conversion en calque**.

Dépôt de calques sur la zone de travail

Vous pouvez déposer un calque ou un groupe de calques pour fusionner son contenu avec la zone de travail. Le dépôt d'un calque est une modification définitive. Il est ensuite impossible d'accéder à son contenu indépendamment du contenu de la zone de travail. Vous pouvez déposer des calques spécifiques ou déposer tous les calques en une seule fois (opération également appelée aplatissement d'image).

Lorsque vous déposez un calque, vous pouvez créer une sélection s'inspirant du contenu de ce calque. Si le calque comporte un masque, ce dernier permet d'effectuer la sélection. Pour plus d'informations, consultez les sections « Création et suppression de masques de calque » à la page 623 et « Sélections et transformations » à la page 641..

Pour déposer un calque

Action	Procédure
Déposer des calques spécifiques	Dans le panneau **Calques**, sélectionnez les calques (ou groupes) à déposer et effectuez l'une des opérations suivantes : • Cliquez sur le bouton **Commandes de calque** et sélectionnez **Déposer**. • Cliquez sur le bouton Options de calque, puis sélectionnez **Déposer**.
Déposer tous les calques	Dans le panneau **Calques**, cliquez sur le bouton Options de calque et sélectionnez **Tout déposer**.
Pour sélectionner un calque tout en le déposant	Dans le panneau **Calques**, cliquez sur le bouton Options de calque et sélectionnez **Déposer et sélectionner**.

Lorsque l'outil **Ajusteur de calque** est sélectionné dans la boîte à outils, vous pouvez également déposer des calques en cliquant sur le bouton du menu contextuel **Fusionner** de la barre de propriétés et en choisissant la commande souhaitée.

Peinture sur des calques

Peindre sur des calques et non pas directement sur la zone de travail vous permet de créer une image progressivement avec davantage de contrôle. Par exemple, si vous ajoutez une série de traits à un calque et que le résultat ne vous convient pas, vous pouvez supprimer le calque et recommencer. Pour peindre sur un calque, vous pouvez utiliser n'importe quel style Corel Painter. L'objet de cette section est de vous présenter quelques astuces et techniques à exploiter pour peindre sur un calque.

Prélèvement de couleurs dans les calques sous-jacents

Lorsque vous utilisez des variantes de styles qui étalent la peinture au lieu d'utiliser des styles qui l'appliquent, vous pouvez prélever des couleurs dans les calques sous-jacents. Par exemple, si le premier calque contient de la peinture rouge et le dernier de la bleue, vous pouvez mélanger la peinture rouge à la bleue. Dans la plupart des cas, les variantes de style permettant de mélanger des couleurs dans un calque individuel prennent également en charge le prélèvement des couleurs sur les calques sous-jacents.

Modes des styles et peinture sur calques

L'environnement Natural-Media autorise des interactions entre les traits de différents calques. Toutefois, le mélange de traits faisant appel aux modes **Recouvrement** et **Accumulation** sur le même calque risque de produire des résultats inattendus. En effet, il y a alors conflit entre le mode du style et le mode de fusion du calque.

- Les styles qui font appel au mode **Accumulation**, comme ceux de la catégorie **Feutres** ou **Crayons**, produisent de meilleurs résultats sur des calques qui utilisent le mode de fusion **Gélatine**. En fait, lorsque vous utilisez le mode **Accumulation** pour peindre sur un calque vierge, Corel Painter choisit automatiquement le mode de fusion **Gélatine** pour ce calque.
- Les styles qui font appel à la méthode **Recouvrement** produisent de meilleurs résultats sur les calques utilisant le mode de fusion par **défaut**.

Pour plus d'informations, consultez les sections « Fondu des calques à l'aide de modes de fusion » à la page 616 et « Options de la zone Général : Méthodes et sous-catégories » à la page400.

Astuces générales pour peindre sur calques

Voici quelques astuces à exploiter lorsque vous peignez sur des calques :

- Vous ne pouvez utiliser les styles Aquarelle que sur les calques Aquarelle.
- Vous ne pouvez utiliser les styles Encre liquide que sur les calques Encre liquide.
- Unifiez le groupe de calques avant de peindre, car vous ne pouvez pas peindre sur des calques associés. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Regroupement de calques » à la page 610.
- Vous pouvez protéger des zones d'un calque et faire en sorte qu'elles ne puissent être peintes en créant une sélection ou en préservant leur transparence. Pour plus d'informations, consultez les sections « Sélections et transformations » à la page 641 et « Préservation de la transparence » à la page 614..
- Vous pouvez identifier les parties visibles et invisibles d'un calque en créant un masque de calque. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Création et suppression de masques de calque » à la page 623.
- Vous ne pouvez pas peindre sur des calques masqués ou verrouillés.

Pour peindre sur un calque

1. Dans le panneau **Calques**, sélectionnez un calque.
2. Cliquez sur le Sélecteur de styles dans la barre Sélecteur de styles.
3. Dans le panneau Bibliothèque de styles, cliquez sur une catégorie de style et sur une variante de style.
4. Peignez sur le calque dans la fenêtre du document.

   Le bouton **Préserver la transparence** du panneau **Calques** détermine les zones du calque susceptibles d'être peintes. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Préservation de la transparence » à la page 614.

Pour prélever une couleur dans les calques sous-jacents

- Dans le panneau **Calques**, cliquez sur le bouton **Dupliquer la couleur sous-jacente** .



Vous pouvez également choisir la couleur à partir des calques sous-jacents en choisissant **Calques** ▸ **Dupliquer la couleur sous-jacente** ou en cliquant sur le bouton Options de calque dans le panneau **Calques**, puis en choisissant **Dupliquer la couleur sous-jacente**.

Préservation de la transparence

Les zones d'un calque qui ne contiennent aucune image sont transparentes. Dans Corel Painter, vous pouvez préserver ces zones transparentes d'un calque. L'utilisation de cette option détermine les zones d'un calque sur lesquelles vous pouvez créer des images. Cette option influence également les résultats de l'effacement ou de la suppression d'images sur un calque.

Par défaut, l'option **Préserver la transparence** n'est pas activée, ce qui vous permet de peindre n'importe où dans le calque. Lorsque cette option est activée, les zones transparentes sont préservées et vous ne pouvez peindre que sur les zones du calque qui contiennent déjà des images.



Résultats obtenus après avoir peint sur un calque lorsque l'option Préserver la transparence 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 calque bitmap. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Conversion de formes en calques d'image » à la page 828.

Considérez l'option Préserver la transparence comme un masque de calque. Comme le décrit la rubrique « Création et suppression de masques de calque » à la page 623, un masque de calque définit les zones visibles d'un calque.

L'option Préserver la transparence 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'option Préserver la transparence affecte le résultat obtenu lorsque vous coupez ou gommez un élément sur un calque.

- Lorsque l'option **Préserver la transparence** 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.
- Lorsque l'option **Préserver la transparence** est activée, le gommage ou la suppression révèle la couleur du papier utilisé dans le document. En réalité, lorsque l'option **Préserver la transparence** est activée, gommer ou supprimer revient à peindre ou à remplir le calque avec la couleur du papier.



Si vous gommez une partie du calque (les cheveux de la femme) et que la case Préserver la transparence est désactivée, vous rétablissez la transparence (image de gauche). Lorsque cette option est activée, le gommage révèle la couleur du papier (image de droite).

Vous pouvez créer un masque de calque à partir de la transparence du calque. Un masque de calque définit les zones visibles d'un calque dans la fenêtre du document. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Création et suppression de masques de calque » à la page 623.

Pour conserver la transparence d'un calque

- Dans le panneau **Calques**, cliquez sur le bouton **Appliquer une réserve** .

Vous pouvez également conserver la transparence d'un calque en choisissant **Calques** ▸ **Préserver la transparence** ou en cliquant sur le bouton Options de calque dans le panneau **Calques**, puis en choisissant **Préserver la transparence**.

Vous pouvez charger la transparence d'un calque dans une sélection. Dans le panneau **Calques**, cliquez avec le bouton droit de la souris sur un calque et choisissez **Sélectionner le contenu du calque**. Cliquez sur le bouton Options de calque dans le panneau **Calques**, puis choisissez **Masque de calque à partir d'une transparence**. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Sélections et transformations » à la page 641.

Réglage de l'opacité d'un calque

Vous pouvez changer l'opacité d'un calque 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 calque

1 Sélectionnez le calque à modifier.

2 Dans le panneau **Calques**, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Déplacez le curseur **Opacité** .
- Saisissez un pourcentage dans la zone **Opacité** et appuyez sur **Retour** (macOS) ou **Entrée** (Windows).



L'image de gauche montre les calques du fond à 100 % d'opacité. L'image de droite utilise une opacité à 50 %.

Ajout d'ombres portées dans les calques

Pour améliorer l'aspect d'une image, vous pouvez ajouter une ombre portée indifféremment à un calque individuel ou à un groupe de calques. Les ombres portées permettent également de développer des fichiers de jets.

Lorsque vous ajoutez une ombre portée, Corel Painter crée alors un nouveau calque pour cette ombre et l'associe à l'original. Vous pouvez ainsi sélectionner et modifier le calque de l'ombre portée indépendamment du calque original.

Pour ajouter une ombre portée

1 Sélectionnez un calque ou un groupe.

2 Cliquez sur **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 entre le centre de l'image du calque et l'ombre.
- **Opacité** : degré de recouvrement de l'image sous-jacente par l'ombre. Une valeur d'**opacité** de 100 % obscurcit les images sous-jacentes ; les 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 réglez le paramètre **Rayon** sur 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 calque de l'ombre portée avec le calque de l'image, cochez la case **Regrouper sur un même calque**.

Fondu des calques à l'aide de modes de fusion

Le mode de fusion détermine l'interaction des calques 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 calque avec les informations de profondeur des autres calques et de la zone de travail.

Par exemple, si la zone de travail contient des traits Empâtement, le réglage **Profondeur de fusion** détermine le résultat obtenu lorsque ces traits forment une intersection avec les traits du calque. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Fondu des traits Empâtement avec d'autres calques » à la page 588.

Vous pouvez utiliser un mode de fusion différent pour chaque calque 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. Testez-en plusieurs sur un calque et comparez les résultats. Pour une comparaison des modes de fusion de Corel Painter et des modes de fondu d'Adobe Photoshop, voir la rubrique « Importation et exportation de calques » à la page 627.

Les modes de fusion disponibles sont répertoriés dans le tableau suivant :

Mode de fusion	Exemple
Défaut Permet au calque de recouvrir et de masquer l'image sous-jacente	
Gélatine Permet de teindre l'image sous-jacente à l'aide de la couleur du calque. Par exemple, un calque de couleur jaune donne un aspect jaunâtre à l'image sous-jacente. Corel Painter applique automatiquement le mode de fusion **Gélatine** à un calque lorsque vous utilisez un style qui fait appel au mode **Accumulation**.	
RecouvrementGel Combine les modes **Défaut** et **Gélatine**. Les bords du contenu du calque teintent l'image sous-jacente de leur couleur (mode **Gélatine**). Le reste du calque recouvre l'image sous-jacente (mode par **défaut**). Si vous enregistrez un fichier qui utilise le mode de fusion **Recouvrement Gélatine** au format de fichier PSD, les informations du Recouvrement Gélatine seront perdues.	

Mode de fusion	Exemple
Colorisé Remplace la teinte et la saturation des pixels de la zone de travail par la teinte et la saturation des pixels du calque. Cette fonctionnalité sert à transformer une image en couleurs en image en niveaux de gris et inversement. Un calque noir transforme l'image colorée sous-jacente en image en niveaux de gris. Un calque coloré ajoute de la couleur à l'image en niveaux de gris sous-jacente.	
Inversé Permet au calque d'inverser les couleurs sous-jacentes. Ce mode est une bonne manière de supprimer du texte. Insérez un calque sur du texte noir pour le faire devenir blanc. L'inverse d'une couleur, aussi appelé couleur complémentaire, est la couleur qui se trouve à l'opposé sur le spectre des couleurs. Avec l'option **Inversé**, les couleurs du calque sont ignorées ; le contenu du calque devient transparent et fait apparaître les couleurs complémentaires des couleurs sous-jacentes.	
Texture d'ombrage Bloque la lumière et vous permet de créer des ombres sans modifier l'image	
Magique Associe le calque à l'image sous-jacente en fonction de la luminance. Les zones du calque qui sont plus claires que l'image sous-jacente sont visibles. Les parties qui sont plus foncées sont remplacées par la zone plus claire de l'image sous-jacente. Ce mode peut notamment être utilisé pour remplir du texte. Avec une photo comme premier calque et du texte noir comme image sous-jacente, le fait de choisir l'option **Magique** remplit le texte avec l'image.	

Mode de fusion	Exemple
Pseudo-couleurs Transforme la luminance du calque en teinte. Ce mode permet de transformer un calque en niveau de gris en calque en couleurs.	
Normal Fonctionne comme le mode **Défaut** : le calque recouvre l'image sous-jacente. Le mode **Normal** est le mode par défaut dans Photoshop.	
Dissous Associe la couleur de l'image à celle du calque en fonction de l'opacité	
Produit Associe les couleurs pour créer une couleur plus foncée.	

Mode de fusion	Exemple
Superposition Associe les couleurs pour créer une couleur plus claire.	
Incrustation Associe les couleurs tout en préservant les zones de lumière et d'ombre de la couleur de l'image.	
Lumière tamisée Assombrit ou éclaircit les couleurs en fonction de la luminance de la couleur sous-jacente	
Lumière crue Multiplie ou filtre les couleurs en fonction de la luminance de la couleur du calque	

Mode de fusion	Exemple
Assombrir Assombrit les couleurs de l'image ou du calque, en fonction du plus foncé des deux	
Éclaircir Éclaircit les couleurs de l'image ou du calque, en fonction du plus clair des deux	
Différencier Soustrait une couleur d'une autre, en fonction de la couleur qui a la luminosité la plus élevée.	
Teinte Crée une couleur en associant la luminance et la saturation de la couleur de l'image à la teinte de la couleur du calque	

Mode de fusion	Exemple
Saturation Crée une couleur en associant la luminance et la teinte de la couleur de l'image à la saturation de la couleur du calque.	
Couleur Crée une nouvelle couleur en associant la luminance de la couleur de l'image à la teinte et la saturation de la couleur du calque. Ce mode est le contraire du mode **Luminosité**.	
Luminosité Crée une nouvelle couleur à partir de la teinte et de la saturation de la couleur de l'image et de la luminance de la couleur du calque. Ce mode est le contraire du mode **Couleur**.	

Pour changer le mode de fusion d'un calque

1 Sélectionnez un calque.

2 Dans le panneau **Calques**, choisissez un mode de fusion dans la zone de liste **Mode de fusion**.

Vous pouvez également choisir une profondeur de fusion dans la zone de liste **Profondeur de fusion**. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Fondu des traits Empâtement avec d'autres calques » à la page 588.

Création et suppression de masques de calque

Vous pouvez créer un nouveau masque de calque vide ou créer un masque s'inspirant de la transparence du calque. Un masque de calque basé sur la transparence est blanc lorsque le calque comporte un contenu et noir dans les autres zones. Les niveaux intermédiaires de gris sont partiellement transparents. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Préservation de la transparence » à la page 614.

Vous pouvez supprimer les masques dont vous n'avez plus besoin. Vous pouvez également effacer un masque de calque sans le supprimer ; il en résulte un masque vide.

Un masque de calque vous permet de définir les zones visibles d'un calque dans la fenêtre du document. À l'origine, les masques étaient utilisés pour la séparation des couleurs. Des feuillets étaient découpés à la main pour définir les zones colorées d'une image. Dans l'environnement numérique de Corel Painter, le masque est un outil efficace pour la gestion de la composition d'une image et des effets appliqués.

Masques de calque et canaux

Un masque de calque est semblable à un canal alpha. Dans les deux cas, il s'agit d'images en niveaux de gris que vous créez et modifiez. Bien que le panneau **Canaux** permette d'accéder aux canaux et aux masques de calque, leurs caractéristiques et fonctions sont différentes :

- Un masque de calque est associé à un calque, alors qu'un canal alpha est indépendant.
- La zone de travail peut comporter jusqu'à 32 canaux alpha, alors que chaque calque peut comporter au maximum un masque de calque.
- Les canaux n'ont aucune influence sur l'affichage de l'image de la zone de travail, alors qu'un masque de calque définit les zones de l'image d'un calque à afficher.
- Lorsqu'il est chargé, un canal alpha protège des zones désignées d'une image, alors qu'un masque de calque n'offre aucune protection.
- Vous activez un canal en le chargeant dans une sélection alors qu'un masque de calque peut être activé et désactivé à tout moment.

Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Création et copie de canaux » à la page 631.



Masque de calque pour le calque papillon créé en fonction de sa transparence. Les zones noires sont transparentes et les zones blanches révèlent l'image.

Pour créer un masque de calque vide

1 Sélectionnez un calque.

2 Dans le panneau **Calques**, cliquez sur le bouton **Nouveau masque de calque** .

L'icône du masque de calque vide apparaît en regard du nom du calque dans le panneau **Calques**.

L'apparence de l'icône du masque de calque varie selon le mode d'affichage des calques. Si vous choisissez l'affichage **Sans vignette**, l'icône est la même que celle du bouton **Nouveau masque de calque** . Si les calques sont affichés sous forme de vignettes (quelle qu'en soit la taille), l'icône prend l'apparence d'une représentation à petite échelle du masque.

Vous pouvez également créer un masque de calque en cliquant sur **Calques** ▸ **Créer un masque de calque**.

Pour créer un masque de calque à partir d'une transparence

- Dans le panneau **Calques**, cliquez avec le bouton droit de la souris sur un calque et choisissez **Masque de calque à partir d'une transparence**.

  L'icône du masque de calque apparaît en regard du nom du calque dans le panneau **Calques**.



Vous pouvez créer des masques de calque à partir d'une transparence pour les calques bitmap uniquement. Convertissez d'abord les autres calques en calques par défaut en cliquant avec le bouton droit de la souris dans le panneau **Calques**, puis en choisissant **Convertir en calque par défaut**.

Les versions précédentes de Corel Painter faisaient appel à des masques de visibilité des calques. Si votre fichier contient un masque de visibilité des calques créé avec une version antérieure de Corel Painter, la procédure suivante doit vous permettre de charger le masque de visibilité dans un masque de calque.



Vous pouvez également créer un masque de calque basé sur une transparence en sélectionnant un calque et en choisissant **Calques** ▸ **Masque de calque à partir d'une transparence**.

Pour supprimer ou effacer un masque de calque

- Choisissez l'une des opérations détaillées dans le tableau suivant.

Action	Procédure
Supprimer un masque de calque	Effectuez l'une des opérations suivantes : • Dans le panneau **Calques**, cliquez avec le bouton droit de la souris sur le masque de calque et choisissez **Supprimer le masque de calque**. • Cliquez sur **Calques** ▸ **Supprimer le masque de calque**. • Dans le panneau **Calques**, sélectionnez le masque de calque et cliquez sur le bouton **Supprimer** . • Dans le panneau **Calques**, sélectionnez le masque de calque, cliquez sur le bouton d'options de canal , puis sélectionnez **Supprimer le masque de calque**. • Dans le panneau **Canaux**, cliquez sur le bouton d'options de canal et sélectionnez **Supprimer**. • Cliquez sur le bouton **Supprimer** qui se trouve au bas du panneau **Canaux**.
Effacer un masque de calque	Dans le panneau **Canaux**, cliquez sur le bouton d'options de canal et sélectionnez **Effacer**.

Application de masques de calque

Lorsque vous êtes satisfait du résultat obtenu, vous pouvez l'appliquer. Cette application du masque de calque supprime définitivement les zones masquées du calque et supprime le masque du calque.

Pour appliquer un masque de calque

- Dans le panneau **Calques**, cliquez avec le bouton droit de la souris sur un masque de calque et choisissez **Appliquer le masque de calque**.



Vous pouvez également appliquer un masque de calque en sélectionnant le masque de calque et en choisissant **Calques** ▸ **Appliquer le masque de calque**.

Chargement de masques de calque dans des sélections

Bien qu'un masque de calque n'empêche pas la modification des zones d'un calque, vous pouvez charger un masque de calque dans une sélection. Vous protégez ainsi les zones masquées du calque. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Sélections et transformations » à la page 641.

Pour charger un masque de calque dans une sélection

1. Dans le panneau **Calques**, sélectionnez un calque qui comporte un masque.
2. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'icône du masque de calque et choisissez **Convertir un masque de calque en sélection**.

Sélection et affichage de masques de calque

Avant de pouvoir utiliser un masque de calque, vous devez le sélectionner. Vous pouvez également afficher un masque de calque dans une image en niveaux de gris. La sélection d'un masque de calque et son affichage sont deux opérations distinctes ; vous pouvez sélectionner un masque sans l'afficher. Vous pouvez aussi masquer un masque de calque.

Pour sélectionner un masque de calque

1. Dans le panneau **Calques**, choisissez un calque qui comporte un masque.
   Le masque de calque s'affiche dans le panneau **Canaux**.
2. Effectuez l'une des opérations suivantes :
   - Dans le panneau **Canaux** cliquez sur le masque de calque.
   - Dans le panneau **Calques**, cliquez sur l'icône du masque du calque en regard du nom du calque.

Pour sélectionner un masque de transparence dans le panneau Calques

- Dans le panneau **Calques**, effectuez l'une des actions suivantes :

Action	Procédure
Sélectionner le masque de transparence d'un calque	Appuyez sur la touche **Commande** (macOS) ou **Ctrl** (Windows), et cliquez sur le titre ou l'icône d'aperçu d'un calque ou d'un groupe de calques.
Ajouter un masque de transparence d'un calque à un autre calque	Appuyez sur les touches **Maj.** + **Commande** (macOS) ou **Maj.** + **CTRL** (Windows) et cliquez sur le titre ou l'icône d'aperçu d'un calque ou d'un groupe de calques.

Pour afficher un masque de calque

1 Sélectionnez un calque comportant un masque.

2 Dans le panneau **Canaux** cliquez sur le masque de calque.

Dans ce mode, l'image RVB est masquée.

Pour masquer un masque de calque

- Dans le panneau **Canaux**, cliquez sur l'icône en forme d'œil en regard du masque concerné afin de fermer l'œil.

Activation et désactivation des masques de calque

Vous pouvez désactiver un masque de calque pour afficher le calque dans son intégralité, puis le réactiver à tout moment.

Pour activer ou désactiver un masque de calque

- Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un masque de calque dans le panneau **Calques**, puis cliquez sur **Activer le masque de calque** ou **Désactiver le masque de calque**.

Vous pouvez également activer un masque de calque en sélectionnant le masque et en choisissant **Calques** ▸ **Activer le masque de calque**.

Vous pouvez également désactiver un masque de calque en sélectionnant le masque et en choisissant **Calques** ▸ **Désactiver le masque de calque**. Une croix rouge (X) apparaît sur l'icône du masque de calque.

Copie de masques de calque

Vous pouvez copier un masque de calque dans un canal alpha ou copier un canal dans un masque de calque. Dans le panneau **Canaux**, le nom d'un masque de calque reflète le nom du calque ([*Nom du calque]* [Masque du calque]). Bien que vous ne puissiez pas modifier le nom d'un masque de calque, il est automatiquement mis à jour dès que vous modifiez le nom du calque.

Pour copier un masque de calque dans un canal

1 Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un masque de calque dans le panneau **Canaux**, puis choisissez **Dupliquer**.

2 Dans la boîte de dialogue **Copie de canal**, activez l'option **Nouveau canal alpha**.

Vous pouvez aussi copier un canal sur un canal existant, ce qui revient à le remplacer. Pour ce faire, activez l'option **Remplacer le canal alpha existant** et choisissez le canal existant dans la zone de liste.

Pour copier un canal dans un masque de calque

1 Sélectionnez un calque dans le panneau **Calques**.

2 Cliquez sur le bouton **Nouveau masque de calque**.

Un masque de calque vide est généré.

3 Dans le panneau **Canaux**, cliquez avec le bouton droit de la souris sur le canal que vous souhaitez copier, puis sélectionnez **Dupliquer**.

4 Dans la boîte de dialogue **Copie de canal**, activez l'option **Remplacer le canal alpha existant**.

Corel Painter copie dans le masque de calque la portion du canal qui coïncide avec le contenu du calque.

Inversion des masques de calque

Vous pouvez inverser un masque de calque pour transformer les pixels foncés en pixels clairs et vice versa.

Pour inverser un masque de calque

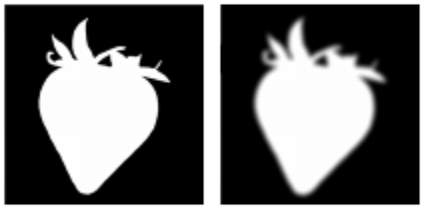
1 Dans le panneau **Canaux**, sélectionnez un masque de calque.

2 Cliquez sur le bouton Options de canal , puis sur **Inverser**.

Vous pouvez également inverser un masque de calque en cliquant avec le bouton droit de la souris sur le masque de calque et en choisissant **Inverser**.

Modification de masques de calque

Lorsque vous sélectionnez un masque de calque, vous pouvez le modifier comme vous procéderiez pour un canal. Vous pouvez peindre dans un masque de calque, y appliquer des effets, le remplir d'une couleur, d'un motif, d'un dégradé ou d'un tissu, et le lisser. Il n'est pas nécessaire d'afficher un masque de calque pour le modifier ; vous pouvez le sélectionner, le modifier et afficher immédiatement l'image produite.



Masque de calque avant (à gauche) et après (à droite) application de contours progressifs

Lorsque vous modifiez un masque de calque, vous modifiez le masque et non l'image du calque. Seuls les niveaux de gris sont disponibles et non les couleurs. Ceci est dû au fait que le masque de calque est une image en niveaux de gris distincte de l'image RVB.

La peinture et les effets appliqués à un masque de calque sont reflétés comme suit :

- Un pixel blanc sur le masque supprime une zone du masque et révèle une zone supplémentaire du calque.
- Un pixel noir sur le masque rend invisible une zone supplémentaire du calque.
- Une valeur intermédiaire entre le noir et le blanc rend le masque semi-transparent.

Importation et exportation de calques

Corel Painter permet d'enregistrer vos documents au format RIFF avec leurs calques : vous les retrouvez lorsque vous ouvrez à nouveau le fichier. Le format RIFF est le seul qui préserve les calques tels quels.

Lorsque vous exportez un document Corel Painter au format PSD (Photoshop), tous les calques sont convertis en calques transparents standard de Photoshop. Photoshop ne préserve pas les groupes, mais chaque calque d'un groupe devient un calque dans Photoshop. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Regroupement de calques » à la page 610.

Le tableau suivant explique comment les modes de fusion de calques de Corel Painter sont convertis en mode de fondu dans Photoshop :

Mode de fusion Corel Painter	Mode de fusion Photoshop	Mode de fusion Corel Painter	Mode de fusion Photoshop
Gélatine	Assombrir	Recouvrement	Recouvrement
RecouvrementGélatine	Non converti	Lumière tamisée	Lumière tamisée
Coloré	Couleur	Lumière crue	Lumière crue
Inversé	Normal	Assombrir	Assombrir
Texture d'ombrage	Multiplier	Eclaircir	Eclaircir
Magique	Eclaircir	Différencier	Différencier
Pseudo-couleurs	Normal	Teinte	Teinte
Normal	Normal	Saturation	Saturation
Fondu	Fondu	Couleur	Couleur
Multiplier	Multiplier	Luminosité	Luminosité
Filtre	Filtre		

Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Fondu des calques à l'aide de modes de fusion » à la page 616.

Si vous enregistrez un fichier dans un autre format que RIFF ou PSD, les calques se déposent (ou fusionnent) pour former une seule image de fond.

Utilisation des calques de référence

Les calques de référence tirent leur contenu (image) d'une source externe (soit d'un calque bitmap du document actif, soit d'un autre fichier). Ils offrent une représentation en basse résolution de l'image d'origine, que vous pouvez ainsi manipuler plus rapidement. Un calque de référence permet de redimensionner, de faire pivoter ou d'incliner un calque à l'écran en faisant glisser ses poignées. Les modifications s'affichent immédiatement dans la fenêtre du document. Une fois les modifications effectuées, convertissez de nouveau le calque de référence en calque standard. Corel Painter examine alors l'image source pour lui rendre sa résolution d'origine.

Dans un calque 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 calque de référence, Corel Painter vous invite à le reconvertir en calque bitmap.

Vous pouvez créer un calque de référence à partir d'un calque existant ou en insérant une image. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Ouverture et insertion des fichiers » à la page 103.

Pour créer un calque de référence

1 Sélectionnez un calque.

2 Cliquez sur le bouton Options de calque dans le panneau **Calques**, puis sur **Convertir en calque de référence**.

Dans le panneau **Calques**, l'icône du calque devient une forme à huit poignées, et un cadre à huit poignées entoure le contenu du calque dans la fenêtre du document.

Vous pouvez également créer un calque de référence en cliquant avec le bouton droit de la souris sur un calque dans le panneau **Calques**, puis en choisissant **Convertir en calque de référence**.

Vous pouvez également créer un calque de référence en sélectionnant le calque, puis en choisissant **Calques** ▸ **Convertir en calque de référence**.

Pour modifier un calque de référence

- Sélectionnez un calque de référence.

Action	Procédure
Redimensionner un calque de référence dans une seule direction	Faites glisser une poignée latérale.
Redimensionner un calque de référence dans plusieurs directions	Faites glisser une poignée d'angle. Si vous souhaitez conserver les proportions du calque, maintenez la touche **Maj.** enfoncée tout en faisant glisser la souris. Le pointeur change de forme quand il est placé sur la poignée d'un angle .
Faire pivoter un calque de référence	Maintenez la touche **Commande** (macOS) ou **Ctrl** (Windows) enfoncée et faites glisser la poignée d'un angle. Le pointeur change de forme quand il est placé sur la poignée d'un angle .
Incliner un calque de référence	Maintenez enfoncée la touche **Commande** (macOS) 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 calque de référence

- Dans le panneau **Calques**, cliquez avec le bouton droit sur un calque de référence et choisissez **Convertir en calque par défaut**.

  Ce processus de conversion peut prendre quelques secondes, selon la taille et la qualité du calque.

Stockage des calques sous forme d'images dans le portfolio d'images

Le **Portfolio d'images** est pratique pour stocker les images que vous souhaitez réutiliser.

Vous pouvez créer vos propres bibliothèques de **Portfolio d'images** pour classer vos images dans des catégories. Lorsque vous créez une bibliothèque, n'oubliez pas que plus elle est limitée en taille, plus vous retrouverez facilement l'élément que vous recherchez.

Vous pouvez également transférer des éléments entre les bibliothèques de **Portfolio d'images**. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Utilisation des bibliothèques » à la page 91.

Pour afficher le panneau Portfolio d'images

- Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de supports** ▸ **Images**.
  Si le panneau **Portfolio d'images** n'est pas ouvert, cliquez deux fois sur l'onglet du panneau **Portfolio d'images**.

Pour ajouter un calque au portfolio d'images

1 Sélectionnez un calque.

2 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Ajusteur de calque** .

3 Dans le panneau **Portfolio d'images**, cliquez sur le bouton Options de portfolio d'images et sélectionnez **Ajouter une image au portfolio**.
Le calque est ajouté au portfolio.

4 Saisissez un nom dans la zone **Enregistrer sous** de la boîte de dialogue **Enregistrer Image**.

Le **Portfolio d'images** ne contient que des calques bitmap. Pour pouvoir ajouter un calque de forme, Aquarelle, Encre liquide ou dynamique au **Portfolio d'images**, vous devez d'abord le convertir en calque par défaut. Dans le panneau **Calques**, cliquez avec le bouton droit sur le calque et choisissez **Convertir en calque par défaut**.

Pour utiliser une image du Portfolio d'images

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de supports** ▸ **Images**.

2 Cliquez deux fois sur un élément du panneau **Portfolio d'images** pour l'ajouter dans la fenêtre du document.



Corel Painter place l'élément du Portfolio d'images sur un nouveau plan.



Canaux alpha

Les canaux alpha (ou plus simplement canaux), vous permettent de stocker et de modifier des sélections tracées et bitmap dans un document actif. Par défaut, Corel Painter ne stocke que la sélection active. En conséquence, une nouvelle sélection entraîne automatiquement la perte de la sélection précédente. L'enregistrement de la sélection sous forme de canal alpha vous permet cependant de conserver les informations de cette sélection et de les charger ensuite dans l'image lorsque vous en avez besoin.

Le canal alpha est une image en niveaux de gris qui stocke 8 bits d'informations par pixel. Chaque pixel peut donc se voir attribuer l'un des 256 niveaux de gris, compris entre 0 (noir) et 255 (blanc). Les zones blanches du canal sont sélectionnées et les zones noires sont protégées. Les niveaux de gris intermédiaires sont partiellement protégés. Par exemple, les zones grisées à 50 % laissent passer par le canal 50 % du trait ou de l'effet jusqu'à l'image.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Création et copie de canaux » (page 631)
- « Génération automatique de canaux » (page 633)
- « Importation et exportation de canaux alpha » (page 634)
- « Sélection et affichage de canaux » (page 634)
- « Définition des attributs d'un canal » (page 636)
- « Suppression et effacement de canaux » (page 637)
- « Modification de canaux » (page 637)

Création et copie de canaux

Vous pouvez créer un canal à partir d'une sélection, créer un canal vide ou créer un nouveau canal en copiant un canal existant. Les canaux sont enregistrés en même temps que l'image et constituent une partie du fichier. Tant que vous ne les chargez pas dans l'image sous forme de sélections, les canaux sont inactifs (sur la zone de travail). Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour charger une sélection à partir d'un canal alpha » à la page 659.

Corel Painter vous permet de créer jusqu'à 32 canaux alpha. Ces canaux sont répertoriés dans le panneau **Canaux** et peuvent être sélectionnés, affichés ou modifiés.



Le panneau Canaux présente l'ensemble des canaux alpha stockés dans le document en cours.

Pour créer un canal à partir d'une sélection

1 Cliquez sur un outil de sélection de la boîte à outils pour faire une sélection.

2 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Canaux**.

3 Dans le panneau **Canaux**, cliquez sur le bouton **Enregistrer comme canal** .

4 Tapez un nom dans la zone **Nom**.

Pour appliquer un canal alpha sous forme de sélection, vous devez le charger en tant que sélection dans la fenêtre du document. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour charger une sélection à partir d'un canal alpha » à la page 659.

Vous pouvez également ouvrir le panneau **Canaux** en appuyant sur les touches **Commande** +**5** (macOS) ou **Ctrl** +**5** (Windows).

Pour créer un canal vide

- Dans le panneau **Canaux**, effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Cliquez sur le bouton Options de canal , puis sur **Nouveau**.
  - Cliquez sur le bouton **Nouveau canal** .

Pour copier un canal

1 Dans le panneau **Canaux**, choisissez un canal dans la liste.

2 Cliquez sur le bouton Options de canal , puis sur **Dupliquer**.

3 Dans la boîte de dialogue **Copie de canal**, activez l'option **Nouveau canal alpha**.

Vous pouvez aussi copier un canal sur un canal existant, ce qui revient à le remplacer. Pour ce faire, activez l'option **Remplacer le canal alpha existant** et choisissez le canal existant dans la zone de liste.

Génération automatique de canaux

Corel Painter vous permet de générer automatiquement un canal en fonction des zones claires et foncées de plusieurs sources, qu'elles soient de type papier, motif ou réplique. Vous pouvez par exemple créer un canal basé sur les valeurs de luminance d'une réplique. Vous pouvez également créer un canal en fonction d'une plage de couleurs. Ces méthodes sont similaires à la génération automatique de sélections bitmap. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Création de sélections bitmap » à la page 653.

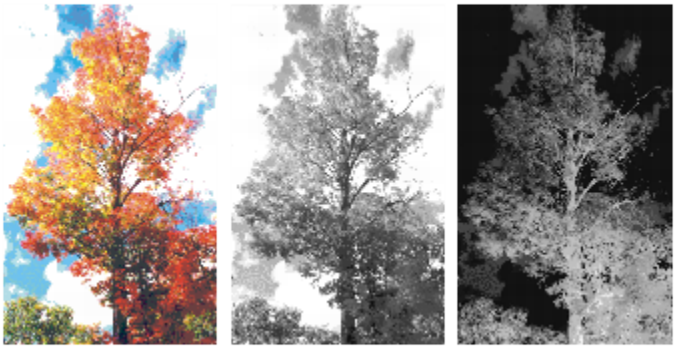


Image (à gauche) dont les canaux ont été créés avec la luminance de l'image (au centre) et dont la luminance a été inversée (à droite)

Pour générer un canal en fonction de la luminance

1 Dans le panneau **Canaux**, effectuez l'une des opérations suivantes :
   - Pour générer un nouveau canal, choisissez le canal RVB dans la liste.
   - Pour remplacer un canal, choisissez-le dans la liste.

2 Cliquez sur le bouton Options de canal, puis sur **Nouveau à partir de**.

3 Dans la boîte de dialogue **Nouveau à partir de**, sélectionnez une des options suivantes dans la zone de liste :
   - L'option **Papier** crée le canal à partir de la texture de papier active.
   - L'option **Trait 3D** crée un canal en fonction de la différence entre l'image active et la source. Lorsqu'aucune source n'est sélectionnée, Corel Painter utilise le motif actif.
   - L'option **Sélection de la source** ne fonctionne que lors d'un échantillonnage du décalage entre des documents. Cette option vous permet de créer un canal dans le document de destination de l'échantillonnage à partir de la sélection effectuée dans le document source de l'échantillonnage. Pour que les résultats soient optimaux, les documents source et cible doivent avoir les mêmes dimensions. Pour que cette option soit disponible, vous devez établir un lien entre les documents source et cible de l'échantillonnage. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Clonage de parties d'une image » à la page 209.
   - L'option **Luminance de l'image** crée un canal en fonction des zones claires et foncées de l'image active. Pour que l'option **Luminance de l'image** soit efficace, le contraste de l'image doit être élevé. Les images à faible contraste engendrent un canal semi-opaque dans lequel il est difficile de distinguer les zones sélectionnées des zones protégées.
   - L'option **Luminance de la source** produit un canal en fonction des zones claires et foncées de la source. Elle permet également d'importer une image dans le canal. Lorsqu'aucune source n'est sélectionnée, Corel Painter utilise le motif actif.
   - L'option **Couleur** crée un canal basé sur les pixels de la couleur primaire active. Les zones des couleurs actives sont protégées et le reste de l'image est sélectionné. L'outil **Pipette** permet de prélever une couleur dans l'image avant d'utiliser l'option **Couleur**.

   Pour inverser le canal, cochez la case **Inverser**.

À l'instar d'une image en niveaux de gris, un canal peut avoir jusqu'à 256 valeurs. L'inversion d'un canal revient à créer le négatif d'une image en niveaux de gris. Ainsi, un pixel ayant une luminance de 80 % aura une luminance de 20 % une fois inversé. Un pixel ayant une luminance de 30 % aura une luminance de 70 % une fois inversé.

Pour générer un canal en fonction de la couleur

1 Dans le panneau **Canaux**, effectuez l'une des opérations suivantes :
   - Pour générer un nouveau canal, choisissez le canal RVB dans la liste.
   - Pour remplacer un canal, choisissez-le dans la liste.

2 Cliquez sur le bouton Options de canal ☰, puis sur **Nouveau à partir de la gamme de couleurs**.

3 À l'ouverture de la boîte de dialogue **Nouveau canal à partir de la gamme de couleurs**, cliquez dans la fenêtre de document pour sélectionner une couleur.

4 La couleur choisie se situe au milieu de la gamme des couleurs utilisées pour créer le canal.

5 Dans la boîte de dialogue **Nouveau canal à partir de la gamme de couleurs**, réglez le curseur **Gamme** dans les zones **Teinte**, **Saturation** et **Valeur**.

   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 cette plage.

6 Dans la boîte de dialogue **Nouveau canal à partir de la gamme de couleurs**, réglez le curseur **Contour progressif** dans les zones **Teinte**, **Saturation** et **Valeur**.

   et parallèlement adoucir les bords du canal.

   Si vous désirez inverser le canal, cochez la case **Inverser**.



Le canal s'affiche dans l'image sous la forme d'une surcouche rouge dans la fenêtre **Aperçu** de la boîte de dialogue **Nouveau canal à partir de la gamme de couleurs**. Vous pouvez faire glisser des éléments dans la fenêtre d'**aperçu** pour voir d'autres parties de l'image.

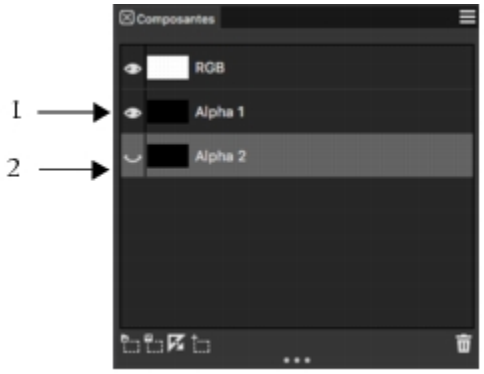
Importation et exportation de canaux alpha

Lorsque vous enregistrez un fichier au format Corel Painter (RIFF), les canaux alpha sont stockés dans ce fichier et conservés. Ils sont également conservés si vous exportez des fichiers Corel Painter au format Adobe Photoshop (PSD). Par ailleurs, lorsque vous importez dans Corel Painter un fichier Adobe Photoshop qui contient des canaux alpha, ces derniers sont pris en charge.

Il est important de noter que, lorsque vous ouvrez des fichiers Adobe Photoshop de type RVB dans Corel Painter, tout ce qui se trouve dans les canaux alpha (n°4 et suivants) apparaît sous la forme d'un canal dans Corel Painter. À l'inverse, lorsque vous exportez un fichier Corel Painter au format Photoshop, tous les canaux sont placés dans les canaux n°4 et suivants.

Sélection et affichage de canaux

À partir du panneau **Canaux**, vous pouvez sélectionner et afficher tous les canaux alpha stockés dans le document actif. La sélection et l'affichage d'un canal sont deux opérations distinctes. En effet, vous pouvez afficher un canal sans le sélectionner et sélectionner un canal sans l'afficher. En revanche, si vous voulez modifier un canal particulier, vous devez le sélectionner.



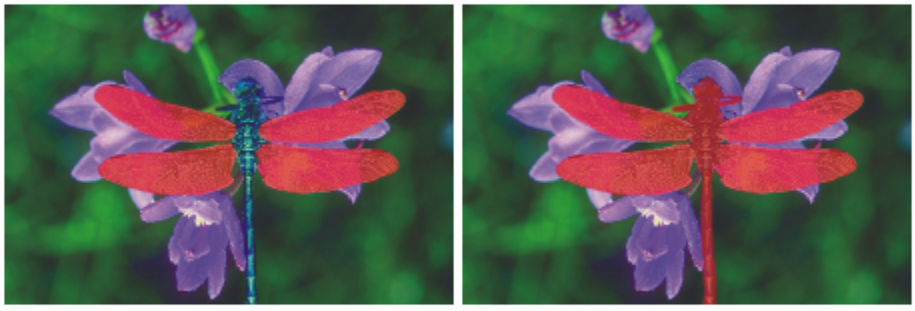
Vous pouvez afficher ou masquer un canal en cliquant sur l'icône œil située en regard de la vignette correspondant au canal dans le panneau Canaux. Si l'œil est ouvert (1), le canal apparaît dans la fenêtre du document. Si l'œil est fermé (2), le canal est masqué.

Le panneau Canaux répertorie aussi l'image en couleur RVB. Par ailleurs, si le calque sélectionné contient un masque, le panneau Canaux répertorie également le masque de ce calque. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Création et suppression de masques de calque » à la page 623.



Le panneau Canaux présente l'image en couleur RVB (1) et le Masque de calque des calques sélectionnés (2).

Vous pouvez afficher l'image RVB et plusieurs canaux, mais vous ne pouvez modifier qu'un seul élément, à savoir l'image RVB ou le canal sélectionné dans le panneau **Canaux**.



À gauche : le canal « ailes » et l'image RVB sont affichés. À droite : les canaux « ailes » et « corps » apparaissent sous forme de surcouches rouges sur l'image RVB. L'icône œil correspondant à chacun des deux canaux et à l'image RVB est ouvert.

Corel Painter propose deux modes pour l'affichage d'un canal : sous forme de surcouche colorée placée sur l'image ou sous forme d'objet en niveaux de gris. Par défaut, les surcouches colorées sont rouges, mais cette couleur peut être modifiée. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour définir les attributs d'un canal » à la page 637.

Pour afficher le panneau Canaux

- Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Canaux**.

  Si le panneau n'est pas ouvert, cliquez deux fois sur l'onglet du panneau.

Pour sélectionner un canal

- Dans le panneau **Canaux**, choisissez un canal dans la liste.

Si vous voulez retravailler l'image, sélectionnez RVB dans la liste.

Pour afficher ou masquer un canal

Action	Procédure
Afficher un canal sous forme de surcouche colorée	Dans le panneau **Canaux**, cliquez sur l'icône œil figurant en regard de la vignette correspondant au canal. Dans ce mode, l'image RVB est également affichée.
Afficher un canal sous forme d'image en niveaux de gris	Dans le panneau **Canaux**, assurez-vous que le canal est masqué (œil fermé) et non sélectionné, puis cliquez sur son nom. Dans ce mode, l'image RVB est masquée.
Masquer un canal	Cliquez sur l'icône en forme d'œil en regard du canal pour fermer l'œil.



Un canal protégeant les ailes et le corps apparaît en niveaux de gris. L'image RVB est masquée.

Définition des attributs d'un canal

Pour modifier l'aspect des canaux, vous pouvez modifier leurs attributs d'affichage, qui permettent de les distinguer les uns des autres. Ces attributs n'affectent pas la fonction du canal, mais uniquement son apparence lorsque vous l'affichez dans la fenêtre du document.

Corel Painter nomme les nouveaux canaux de manière séquentielle : Alpha 1, Alpha 2 et ainsi de suite. Cette approche facilite l'identification d'un canal donné, surtout lorsque votre document en comporte plusieurs.

Pour définir les attributs d'un canal

1 Dans le panneau **Canaux**, choisissez un canal dans la liste.

2 Cliquez sur le bouton Options de canal, puis sur **Attributs de canal**.

3 Dans la boîte de dialogue **Attributs de canal**, déplacez le curseur **Opacité** pour définir l'intensité d'affichage du canal.

4 Cliquez sur la case **Couleur** et choisissez une couleur d'affichage dans la boîte de dialogue **Couleur**.

Si vous voulez voir la surcouche en niveaux de gris, choisissez noir.

Un canal est plus facile à utiliser sous forme de surcouche lorsque sa couleur affiche un contraste prononcé par rapport à la teinte prédominante de l'image RVB. Utilisez, si vous le souhaitez, une couleur différente pour chaque canal.

5 Cliquez sur **OK**.

6 Activez l'une des options suivantes pour indiquer l'endroit où apparaît la surcouche colorée :

- **les zones masquées** ;
- **les zones sélectionnées**.

Si vous souhaitez renommer le canal, tapez un nom dans la zone **Nom**.



Si vous souhaitez afficher le canal à son intensité maximale, réglez le curseur **Opacité** à 100 %. Choisissez une valeur inférieure pour afficher le canal de façon plus transparente de sorte à pouvoir suivre l'image RVB sous-jacente à mesure que vous modifiez le canal.

Suppression et effacement de canaux

Lorsque vous avez terminé d'utiliser un canal, vous pouvez le supprimer. Vous pouvez également effacer un canal sans le supprimer afin de conserver un canal vide.

Pour supprimer un canal

1 Dans le panneau **Canaux**, choisissez un canal dans la liste.

2 Cliquez sur le bouton **Supprimer** qui se trouve au bas du panneau **Canaux**.



Vous pouvez également supprimer un canal en cliquant sur le bouton Options de canal et en choisissant **Supprimer**.

Pour effacer un canal

1 Dans le panneau **Canaux**, choisissez un canal dans la liste.

2 Cliquez sur le bouton Options de canal et choisissez **Effacer**.

Modification de canaux

Pour modifier un canal, vous pouvez modifier la taille, la forme ou l'opacité de sa zone protégée, qui devient pour finir la zone protégée de la sélection. Les modifications que vous apportez au canal n'affectent pas directement l'image tant que vous ne le chargez pas en tant que sélection. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour charger une sélection à partir d'un canal alpha » à la page 659.

Le canal alpha étant une image en niveaux de gris, vous ne pouvez le modifier qu'en appliquant du blanc (pour retirer des zones protégées), du noir (pour ajouter des zones protégées) et des niveaux de gris (pour créer des zones partiellement protégées), mais vous ne pouvez pas ajouter de couleur.

Pour appliquer des modifications, sélectionnez un style et modifiez le canal.



Dans cet exemple, le canal contient quelques zones éparses non protégées (à gauche). Ces zones ont été converties en zones protégées via l'application de touches noires (à droite).

Vous avez par ailleurs la possibilité d'appliquer des effets, par exemple un contour progressif pour adoucir les transitions entre les zones claires et foncées. L'opération génère une certaine opacité dans le canal.



Un canal avant et après application de contours progressifs

Vous pouvez également inverser un canal pour convertir une zone protégée en zone non protégée.



Un canal avant et après inversion

Vous pouvez en outre obtenir des effets étonnants en remplissant un canal avec un motif, un dégradé ou un tissu. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Utilisation des remplissages de couleur » à la page 270.

Pour peindre dans un canal

1. Dans le panneau **Canaux**, affichez et sélectionnez le canal que vous souhaitez utiliser.
   Si vous voulez peindre sur une zone précise, sélectionnez-la.
2. Cliquez sur l'outil **Pinceau** dans la boîte à outils.
3. Cliquez sur le Sélecteur de pinceaux dans la barre Sélecteur de pinceaux.
4. Dans le panneau Bibliothèque de styles, cliquez sur une catégorie de style et sur une variante de style.
   Les catégories de style **Plume** et **Aérographe** sont recommandées.
5. Dans le panneau **Couleurs**, effectuez l'une des opérations suivantes :
   - L'option **Noir** permet d'ajouter des zones à la zone protégée.

- L'option **Blanc** permet de retirer des zones de la zone protégée.
- L'option **Gris** permet de créer des zones semi-protégées.

Lorsque vous peignez dans un canal, la teinte n'a aucune importance. Le canal contient 8 bits d'informations et vous devez définir une valeur comprise dans cette plage. La gamme de luminosité va du noir au blanc.

6 Peignez dans la fenêtre du document.

7 Dans le panneau **Canaux**, cliquez sur l'icône en forme d'œil en regard de la miniature correspondant au canal RVB pour afficher ce dernier en niveau de gris.

Vous pouvez également

Modifier l'opacité du style	Réglez le curseur **Opacité** dans la barre de propriétés.
Modifier la taille du style	Entrez une valeur dans la zone **Taille** ou réglez le curseur correspondant.

Pour appliquer un effet à un canal

1 Dans le panneau **Canaux**, affichez et sélectionnez le canal que vous souhaitez utiliser.
Délimitez la zone du canal à laquelle vous souhaitez appliquer l'effet.

2 Choisissez un effet dans le menu **Effets**.

Pour appliquer des contours progressifs à un canal

1 Dans le panneau **Canaux**, affichez et sélectionnez le canal que vous souhaitez utiliser.

2 Cliquez sur le bouton Options de canal et choisissez **Contour progressif**.

3 Dans la boîte de dialogue **Contour progressif**, indiquez le nombre de pixels.

Pour inverser un canal

1 Dans le panneau **Canaux**, choisissez un canal dans la liste.

2 Cliquez sur le bouton **Inverser le canal**.

Pour remplir un canal avec un motif

1 Dans le panneau **Canaux**, affichez et sélectionnez le canal que vous souhaitez utiliser.

Si vous souhaitez remplir une zone précise du canal, sélectionnez-la.

2 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de supports** ▸ **Motifs**.

3 Dans le panneau **Motifs**, cliquez sur un échantillon de motif.

4 Sélectionnez **Édition** ▸ **Remplir**.

5 Dans la boîte de dialogue **Remplir**, sélectionnez **Luminance de la source** dans la zone de liste **Remplir avec**.

Pour modifier l'opacité, réglez le curseur **Opacité**.

Pour remplir un canal

1 Dans le panneau **Canaux**, affichez et sélectionnez le canal que vous souhaitez utiliser.

2 Sélectionnez l'outil **Pot de peinture** dans la boîte à outils.

3 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Remplir l'image** .

4 Dans la zone de liste **Remplir**, choisissez l'une des options suivantes :

- L'option **Couleur** remplit la zone avec la couleur active (un ton de gris). Pour en savoir plus, reportez-vous à la rubrique « Utilisation des remplissages de couleur » à la page 270.
- L'option **Dégradés** remplit la zone avec le dégradé sélectionné. Pour en savoir plus, reportez-vous à la rubrique « Application de dégradés » à la page 765.
- L'option **Image de la source** remplit 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. Pour plus d'informations, voir la rubrique« Remplissage d'une zone avec un échantillon d'image » à la page 220.
- L'option **Tissu** remplit la zone avec le tissu sélectionné. Pour en savoir plus, reportez-vous à la rubrique « Application de tissus » à la page 795.

5 Ouvrez le sélecteur **Remplir** et sélectionnez un échantillon dans le panneau de la bibliothèque de supports.

6 Cliquez dans la zone du canal à remplir.

Si le résultat ne vous satisfait pas, recommencez après avoir annulé le remplissage et modifié les réglages.

Vous pouvez également

Indiquer la plage de gris à remplir	Dans la barre de propriétés, saisissez une valeur dans la case **Tolérance**, ou réglez le curseur correspondant.
Indiquer l'opacité du remplissage pour les pixels hors de la plage de tolérance	Dans la barre de propriétés, saisissez une valeur dans la case **Contour progressif**, ou réglez le curseur correspondant.
Adoucir les bords du remplissage	Activez le bouton **Lissé**  dans la barre de propriétés. Il est recommandé d'utiliser cette fonction lorsque la valeur **Contour progressif** est égale à zéro ou très faible.



L'outil **Pot de peinture** applique un remplissage uniquement à un canal visible. Assurez-vous que l'icône en forme d'œil  correspondant au canal est active avant d'utiliser l'outil **Pot de peinture**.



Pour rétablir les réglages par défaut de l'outil **Pot de peinture**, cliquez sur le bouton **Rétablir l'outil Pot de peinture**  dans la barre de propriétés.



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. Vous avez la possibilité de sélectionner une zone à modifier, de protéger une zone contre toute modification ou d'appliquer une transformation.

Cette section contient les rubriques suivantes :

Création et enregistrement de sélections

- « Initiation aux sélections » (page 642)
- « Sélectionner des zones en peignant » (page 644)
- « Création de sélections tracées » (page 650)
- « Création de sélections bitmap » (page 653)
- « Création de sélections à partir de calques » (page 655)
- « Choix de la zone protégée d'une sélection » (page 656)
- « Enregistrement des sélections sous forme de canaux alpha » (page 656)

Affichage et modification des sélections

- « Utilisation du Portfolio de sélection » (page 659)
- « Affichage des sélections » (page 660)
- « Inversion des sélections » (page 660)
- « Adoucissement des bords des sélections » (page 661)
- « Application de traits à des sélections » (page 662)
- « Modification du cadre des sélections » (page 663)
- « Élargissement ou rétrécissement des sélections » (page 663)
- « Ajout ou retrait depuis des sélections » (page 664)

Transformation des sélections

- « Préparation des sélections en vue des transformations » (page 665)
- « Déplacement des sélections » (page 666)
- « Transformation d'une réplique de sélection » (page 667)
- « Mise à l'échelle et rotation des sélections tracées » (page 667)
- « Inclinaison et déformation des sélections tracées » (page 669)
- « Annulation des transformations » (page 671)

Initiation aux sélections

Les sélections vous permettent d'isoler une partie donnée de la zone de travail afin d'appliquer des effets ou des transformations tout en protégeant les zones non sélectionnées contre les modifications.

Types de sélection

Corel Painter reconnaît deux types de sélection : les sélections bitmap et les sélections à base de tracé. Le mode de création d'une sélection en détermine le type.

- Les sélections à base de tracé sont définies par un tracé fermé, par exemple un cercle ou un carré. Pour créer des sélections à base de tracé, servez-vous de l'outil **Rectangle de sélection**, **Ellipse de sélection** ou **Lasso**, ou convertissez une forme. Les sélections tracées supportent bon nombre de transformations auxquelles les sélections bitmap sont réfractaires. C'est par ailleurs le seul type de sélection que vous pouvez stocker dans le **Portfolio de sélection**.
- Les sélections bitmap sont définies au niveau du pixel. Pour créer une sélection bitmap, servez-vous de l'outil **Baguette magique**. Corel Painter propose également des options de génération automatique de sélections basées sur les diverses caractéristiques de l'image ou de la réplique.

Une sélection bitmap peut être convertie en sélection tracée. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour convertir une sélection bitmap en sélection tracée » à la page 652.

Méthodes de sélection

Le tableau suivant présente les différents modes d'utilisation des sélections.

Action	Description
Contraindre les traits	Permet de protéger la zone située à l'intérieur ou à l'extérieur de la sélection.
Transformer	Permet de déplacer, redimensionner, faire pivoter, incliner ou déformer une zone.
Appliquer un effet d'image	Permet d'appliquer un effet à une zone isolée uniquement. Vous pouvez aussi définir différents niveaux de protection dans la sélection pour appliquer à l'effet un facteur d'intensité partielle.
Couper ou copier	Permet de supprimer, déplacer ou dupliquer une zone.
Copier sur un nouveau calque	Permet de copier ou déplacer une zone vers un nouveau calque.
Tracer le contour de la sélection	Permet d'appliquer un trait sur le périmètre de la sélection.
Créer un canal	Permet d'enregistrer une sélection dans un canal.

Outils de sélection

Le tableau suivant présente l'ensemble des outils de sélection disponibles.

Outil	Description

Rectangle de sélection		Permet de créer des carrés et des rectangles de sélection (sélection tracée) Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour créer un rectangle ou un carré de sélection » à la page 651.
Ellipse de sélection		Permet de créer des ellipses de sélection (sélection tracée). Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour effectuer une ellipse de sélection ou une sélection circulaire » à la page 651.
Outil Lasso		Permet de créer des sélections à main levée (sélection tracée). Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Créer une sélection à main levée » à la page 652.
Outil Sélection polygonale		Permet de sélectionner une zone en fonction des différents points d'ancrage définis dans une image et reliés par des segments de ligne (sélection tracée). Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Créer une sélection à main levée avec des segments à bord droit » à la page 652.
Outil Baguette magique		Permet de sélectionner des pixels de couleur similaire en cliquant ou en faisant glisser le pointeur dans une image (sélection tracée). Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour sélectionner une zone avec la baguette magique » à la page 653.
Outil Pinceau de sélection		Permet de créer une sélection à main levée en peignant. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour créer une sélection à main levée en peignant » à la page 647.
outil Transformation		Permet de modifier les sélections tracées à l'aide des divers modes de transformation.
outil Ajusteur de sélection		Permet de se sélectionner, déplacer et manipuler les sélections tracées.

Pinceaux de sélection

Les pinceaux de sélection vous permettent de créer une sélection à main levée en peignant. Découvrez la collection de variantes de styles de sélection dans Corel Painter pour trouver des styles utiles ou créer vos propres variantes personnalisées. Pour plus d'informations, consultez les sections « Sélectionner des zones en peignant » à la page 644 et « Pinceaux de sélection » à la page 368..

Stockage des sélections

Dans Corel Painter, chaque nouvelle sélection remplace automatiquement la sélection en cours. Vous devez donc stocker une sélection pour pouvoir la réutiliser. Corel Painter inclut deux options qui vous permettent de stocker les sélections que vous souhaitez réutiliser.

Option	Description
Canaux alpha	Permet de stocker les sélections tracées et bitmap du document actif. Vous pouvez modifier les canaux alpha en les combinant à la sélection active.
Portfolio de sélections	Permet de stocker les sélections tracées dans une bibliothèque pour pouvoir ensuite y accéder depuis n'importe quel document.

Sélectionner des zones en peignant

Vous pouvez créer une sélection à main levée en peignant à l'aide de l'outil **Pinceau de sélection** ou de toute variante de style qui utilise la méthode **Sélection**. Utilisez les formes de styles dynamiques et interactives de Corel Painter pour créer rapidement de nouvelles sélections additives ou soustractives.





Exemples de sélections créées avec les variantes de style Sélection à l'aide de différents types de pointe

Vous pouvez choisir un style de sélection à partir des présélections de styles de sélection disponibles dans Corel Painter ou créer vos propres styles personnalisés à partir de tout style qui utilise les types de pointe suivants : Circulaire, Circulaire calculée, Capturé, Pixel unique, Soies statiques, Soie - Taches dynamiques et Types de particules - Taches dynamiques types de particules (de flux, de gravité, à ressort). Les styles de sélection prennent en charge le grain et l'opacité et fonctionnent avec tous les autres outils de sélection.

Vous pouvez personnaliser les styles de sélection l'aide des contrôles de style. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Réglage des styles avec les options de style » à la page 387.

Lorsque vous appliquez un pinceau sur une image pour effectuer une sélection, une surcouche colorée apparaît pour vous aider à distinguer les zones sélectionnées des zones protégées. Par défaut, la surcouche est une feuille transparente de couleur rouge. Néanmoins, si les traits sous-jacents sont rouges, vous avez la possibilité de changer la couleur de la surcouche pour qu'elle puisse être clairement visible par rapport aux couleurs de l'image. Vous pouvez régler l'opacité de la surcouche et également choisir de l'afficher au-dessus des zones sélectionnées ou protégées.



Vous pouvez afficher la surcouche au-dessus des zones sélectionnées (à gauche) ou protégées (à droite). Œuvre réalisée par Jeremy Sutton

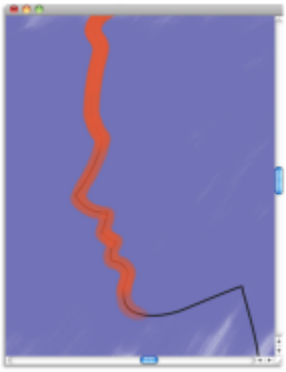
Par défaut, la surcouche n'est plus visible dès lors qu'une sélection a été effectuée. En revanche, un contour en pointillé (appelé « zone de sélection ») apparaît autour de la sélection pour marquer la bordure séparant la zone sélectionnée de la zone protégée. Si vous jugez utile que la surcouche colorée soit visible en toute occasion, vous pouvez l'afficher facilement.





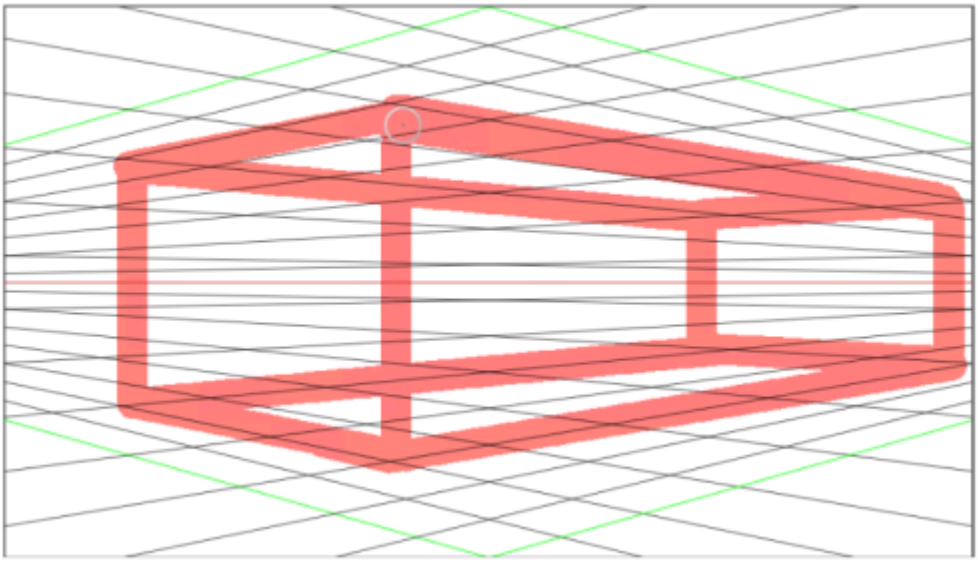
La surcouche qui s'affiche pendant que vous peignez (en haut) et la zone de sélection qui apparaît une fois la sélection effectuée (en bas) vous aident à distinguer les zones protégées des zones modifiables.

Lorsque vous peignez avec un pinceau de sélection, vous pouvez aligner automatiquement les traits sur une courbe. Pour plus d'informations sur l'alignement de traits sur des tracés et formes, reportez-vous à la rubrique « Alignement des traits sur des tracés et des formes » à la page 166.



Exemple de sélection alignée sur une courbe

Lorsque vous peignez avec un pinceau de sélection, vous pouvez aligner les traits sur des guides de perspective. Pour plus d'informations sur les guides de perspective, reportez-vous à la rubrique « Utilisation des guides de perspective » à la page 230.



Exemple de sélection alignée sur des guides de perspective

Pour créer une sélection à main levée en peignant

1 Suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau suivant.

Action	Procédure
Sélectionner une zone à l'aide de l'outil **Pinceau de sélection**	Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Pinceau de sélection** .
Sélectionner une zone à l'aide de l'outil Pinceau de sélection	Cliquez sur le Sélecteur de styles dans la barre Sélecteur de styles. Dans le panneau Bibliothèque de styles, cliquez sur une catégorie de styles, puis sur une variante de style qui utilise la méthode **Sélection**.

2 Peignez dans le document pour sélectionner la zone voulue.

Vous pouvez également

Choisir un profil d'embout	Cliquez sur le bouton **Options de la pointe** de la barre de propriétés, puis choisissez un profil de pointe. Pour plus d'informations sur les profils de pointe, consultez la rubrique « Modification des profils de la forme » à la page 419.
Définir l'opacité de la pointe	Déplacez le curseur **Opacité** dans la barre de propriétés. Plus l'opacité est basse, plus le nombre de pixels sélectionnés est réduit. **Remarque** : si vous peignez à l'aide d'un pinceau qui utilise la méthode **Ajouter à la sélection (glacis)**, les traits associés à une opacité inférieure à 50 % ne laissent aucune trace.

Vous pouvez également

	Pour plus d'informations sur l'opacité, consultez la rubrique « Réglage de l'opacité » à la page 405.
Définir le grain	Déplacez le curseur **Grain** dans la barre de propriétés. Pour plus d'informations sur le grain, consultez la rubrique « Options de grain » à la page 407.



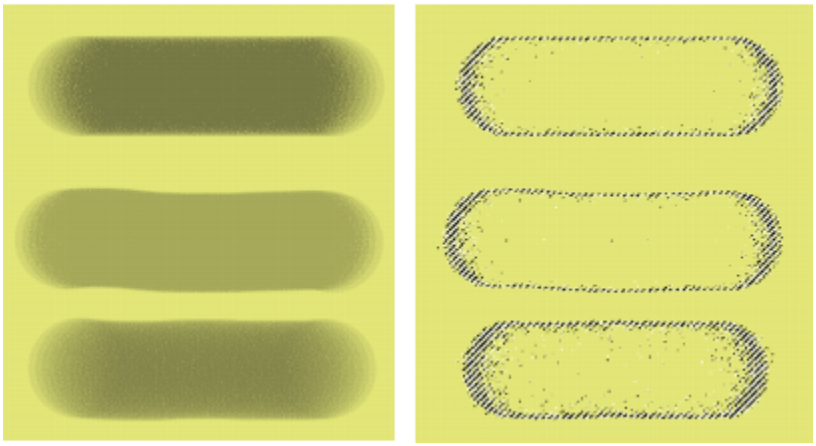
Pour enregistrer une sélection, cliquez sur le bouton **Enregistrer la sélection** dans la barre de propriétés. Pour plus d'informations sur l'enregistrement des sélections, consultez la rubrique « Enregistrement des sélections sous forme de canaux alpha » à la page 656.

Pour remplacer la sélection active, cliquez sur le bouton **Nouvelle sélection** dans la barre de propriétés.

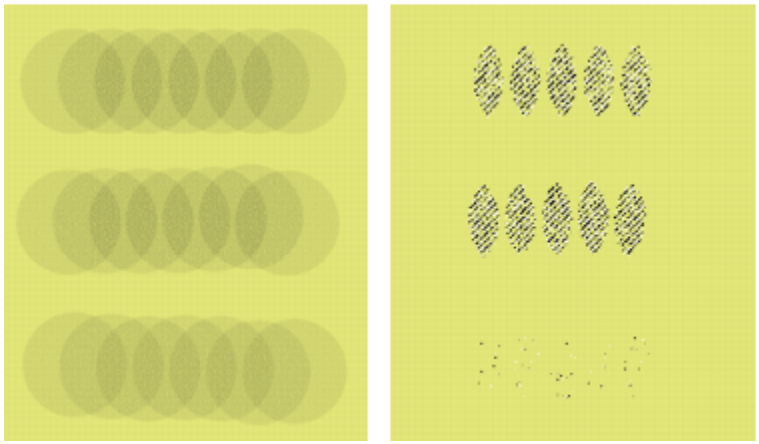
Vous pouvez également ajouter ou enlever une zone à la sélection. Pour plus d'informations, consultez la rubrique « Ajout ou retrait depuis des sélections » à la page 664.

Pour personnaliser un pinceau de sélection

1. Dans le panneau **Sélecteur de pinceaux** (**Fenêtre** ▸ **Sélecteur de pinceaux** ▸ **Panneau (Affichage intégral)**), choisissez un pinceau avec l'un des types de forme suivants : Circulaire, Circulaire calculée, Capturé, Pixel unique, Soies statiques, Soie - Taches dynamiques et Types de particules - Taches dynamiques types de particules (de flux, de gravité, à ressort).
2. Dans le panneau **Général** (**Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Général**), cliquez sur **Sélection** dans la zone de liste **Méthode**.
3. Dans la zone de liste **Sous-catégorie**, choisissez l'une des catégories suivantes :
   - **Nouvelle sélection** : permet de créer une sélection.
   - **Ajouter** : comme l'opacité de la pointe s'accumule rapidement, les pixels sont ajoutés rapidement à la sélection.
   - **Ajouter à la sélection (glacis)** : l'opacité de la forme ne dépasse jamais la valeur maximum que vous avez spécifiée, quel que soit le nombre de passages sur la même zone compris dans un seul coup de pinceau ou le nombre de coups de pinceau que vous appliquez à la même zone. Si l'opacité est inférieure à 50 %, aucun pixel n'est sélectionné.
   - **Ajouter à la sélection (dégradé alpha)** : l'opacité s'accumule lentement lorsque vous peignez sur la même zone avec un seul coup de pinceau.
   - **Supprimer de la sélection** : supprime un élément de la sélection existante.



Les coups de pinceau (à gauche) et les sélections résultantes (à droite) créées à l'aide d'un style de sélection utilisent les méthodes suivantes : Ajouter à la sélection (en haut), Ajouter à la sélection (glacis) (au centre), Ajouter à la sélection (dégradé alpha) (en bas). L'opacité est réglée sur 55 %, l'espacement sur 14 % et le grain est de 100 %.



Lorsque les pointes sont espacées, les pixels sont sélectionnées uniquement dans les zones de chevauchement des pointes. Les coups de pinceau (à gauche) et les sélections résultantes (à droite) créées à l'aide d'un style de sélection utilisent les méthodes suivantes : Ajouter à la sélection (en haut), Ajouter à la sélection (glacis) (au centre), Ajouter à la sélection (dégradé alpha) (en bas). L'opacité est réglée sur 55 %, l'espacement sur 70% et le grain est de 100 %.

Pour configurer les options d'affichage de sélection

1 Cliquez sur le bouton **Options d'affichage de la sélection** de la barre de propriétés.

2 Suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau suivant.

Action	Procédure
Définir la couleur de la surcouche	Cliquez sur le sélecteur de couleur, puis sélectionnez une couleur.
Régler l'opacité de la surcouche	Déplacez le curseur **Opacité**.
Recouvrir une zone sélectionnée d'une surcouche	Choisissez **Zone sélectionnée** dans la zone de liste **Surcouche**.
Recouvrir une zone protégée d'une surcouche	Cliquez sur **Zone masquée** dans la zone de liste **Surcouche**.

Action	Procédure
Afficher la surcouche après avoir effectué une sélection	Décochez la case **Masquer la surcouche**.

Pour aligner un coup de pinceau de sélection sur une courbe

1 Ouvrez ou créez un document.

2 Cliquez sur l'outil **Main libre** dans la boîte à outils et faites glisser pour créer une courbe.

Si vous le souhaitez, vous pouvez accéder à l'outil **Main libre** en appuyant sur **Q**.

3 Dans le panneau **Sélecteur de pinceaux** (**Fenêtre** ▸ **Sélecteur de pinceaux** ▸ **Panneau (Vue intégrale)**), choisissez un pinceau de sélection.

4 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Aligner sur le tracé** .

5 Peignez près de la courbe.

Si les coups de pinceau se trouvent dans la zone de tolérance, ils suivent la courbe ; s'ils sont à l'extérieur de la zone de tolérance, aucun coup de pinceau n'est appliqué.

Pour aligner un coup de pinceau de sélection sur des guides de perspective

1 Ouvrez ou créez un document.

2 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Guides de perspective** .

Si vous le souhaitez, vous pouvez accéder à l'outil **Guides de perspective** en appuyant sur la touche point.

3 Cochez la case **Guides de perspective** dans la barre de propriétés.

4 Sélectionnez un élément prédéfini dans la liste déroulante **Présélection**.

5 Dans le panneau **Sélecteur de pinceaux** (**Fenêtre** ▸ **Sélecteur de pinceaux** ▸ **Panneau (Vue intégrale)**), cliquez sur un pinceau de sélection.

6 Peignez dans la fenêtre du document.

Pour désactiver l'alignement sur les guides de perspective, maintenez la touche **Maj** enfoncée lorsque vous peignez.

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 des outils **Sélection polygonale**. L'outil **Lasso** vous permet de créer des sélections basées sur des segments à main levée. L'outil **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.

Vous ne pouvez appliquer des transformations qu'aux sélections tracées. Vous pouvez cependant convertir les sélections bitmap en sélections tracées afin d'effectuer des transformations. Il est important de noter qu'après une telle conversion, la sélection modifiée ne comporte que deux niveaux de protection : seule la partie située à l'intérieur ou à l'extérieur de la sélection est protégée. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Choix de la zone protégée d'une sélection » à la page 656.

De plus, lorsque vous sélectionnez plusieurs calques avant d'appliquer une transformation à une sélection tracée, cette transformation s'applique à la zone sélectionnée sur tous les calques actuellement sélectionnés. Par exemple, si vous sélectionnez un groupe de calques, la sélection et la transformation s'appliquent à tous les calques de ce groupe. Par conséquent, assurez-vous de ne sélectionner que les calques souhaités avant d'appliquer la transformation.

Vous pouvez également sélectionner l'ensemble de la zone de travail ou créer des sélections tracées en convertissant des formes ou des sélections bitmap. La conversion d'une forme en sélection tracée se révèle utile lorsque vous devez sélectionner une zone identique à une forme ou un texte existant.

Pour effectuer une ellipse de sélection ou une sélection circulaire

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Calques**.

2 Dans le panneau **Calques**, effectuez l'une des opérations suivantes :
- Cliquez sur un calque.
- Cliquez sur un groupe de calques.
- Maintenez enfoncées les touches **Commande** +**Maj.** (macOS) ou **Ctrl** +**Maj.** (Windows) et cliquez sur chaque calque à sélectionner.

3 Suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau suivant.

Pour sélectionner	Procédure
Une zone ovale	Sélectionnez l'outil **Ellipse de sélection** dans la boîte à outils. Faites glisser le pointeur dans la fenêtre de document pour sélectionner une zone.
Une zone circulaire	Sélectionnez l'outil **Ellipse de sélection** dans la boîte à outils. Maintenez la touche **Maj.** enfoncée tout en faisant glisser la sélection dans la fenêtre du document.

Dès que vous créez une sélection, Corel Painter désactive la sélection précédente.

Pour créer un rectangle ou un carré de sélection

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Calques**.

2 Dans le panneau **Calques**, effectuez l'une des opérations suivantes :
- Cliquez sur un calque.
- Cliquez sur un groupe de calques.
- Maintenez enfoncées les touches **Commande** +**Maj.** (macOS) ou **Ctrl** +**Maj.** (Windows) et cliquez sur chaque calque à sélectionner.

3 Suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau suivant.

Pour sélectionner	Procédure
Une zone rectangulaire	Sélectionnez l'outil **Rectangle de sélection** dans la boîte à outils. Faites glisser le pointeur dans la fenêtre de document pour sélectionner une zone.
Une zone carrée	Sélectionnez l'outil **Rectangle de sélection** dans la boîte à outils. Maintenez la touche **Maj.** enfoncée tout en faisant glisser la sélection dans la fenêtre du document.

Pour créer une sélection à main levée

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Calques**.

2 Dans le panneau **Calques**, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Cliquez sur un calque.
- Cliquez sur un groupe de calques.
- Maintenez enfoncées les touches **Commande** + **Maj.** (macOS) ou **Ctrl** + **Maj.** (Windows) et cliquez sur chaque calque à sélectionner.

3 Suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau suivant.

Action	Procédure
Créer une sélection à main levée	Sélectionnez l'outil **Lasso** dans la boîte à outils. Tracez à main levée le contour de la zone à sélectionner.
Créer 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.

Pour sélectionner la totalité de la zone de travail

- Cliquez sur **Sélectionner** ▸ **Tout**.

Pour convertir une forme en sélection

1 Sélectionnez la forme à convertir.
Celle-ci doit être fermée.

2 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **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 forme. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour convertir une sélection en forme » à la page 829.

Pour convertir une sélection bitmap en sélection tracée

1 Créez une sélection bitmap.
Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Création de sélections bitmap » à la page 653.

2 Cliquez sur **Sélectionner** ▸ **Convertir la sélection**.

Corel Painter génère des tracés à partir des contours de la sélection bitmap. Pour convertir la sélection, utilisez l'outil **Transformation**.

Création de sélections bitmap

Corel Painter propose plusieurs méthodes de création de sélections bitmap. L'outil **Baguette magique** permet de sélectionner des groupes de pixels en fonction d'une 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).

Par ailleurs, d'autres méthodes permettent de générer automatiquement des sélections bitmap à l'aide des diverses caractéristiques d'image, de réplique et de couleur. Vous pouvez par exemple créer une sélection basée sur les valeurs de luminance d'une réplique.

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.

Vous pouvez déplacer une sélection bitmap, mais pas la redimensionner ni la faire pivoter. Pour appliquer des transformations aux sélections bitmap, convertissez-les en sélections tracées. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour convertir une sélection bitmap en sélection tracée » à la page 652.

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, réglez le curseur **Tolérance** afin de définir le degré de variation autorisé à partir de la couleur sélectionnée. Les valeurs élevées créent une plus grande plage de couleurs.
3. Dans la fenêtre de document, effectuez l'une des opérations suivantes :
   - Sélectionnez la couleur intermédiaire de la plage de couleurs que vous souhaitez utiliser pour effectuer la sélection.
   - Faites glisser le pointeur sur une zone pour définir la plage de couleurs à utiliser pour la sélection.

   Le calcul et le chargement de la sélection peuvent prendre un certain temps.

Vous pouvez également

Créer une sélection avec des pixels contigus	Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Adjacents**.
Créer une nouvelle sélection	Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Nouvelle sélection** , puis dans la fenêtre du document.
Ajouter une zone à la sélection active	Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Ajouter à la sélection** , puis cliquez sur les zones à ajouter.
Retirer une zone de la sélection active	Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Supprimer de la sélection** , puis cliquez sur les zones à retirer.

La tolérance par défaut des sélections s'établit à 32, mais peut être comprise entre 1 et 255.

Si vous ajoutez une zone 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.** (macOS) 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 **Outil de réinitialisation** dans la barre de propriétés.



Ajout à une sélection à l'aide de l'outil Baguette magique

Pour générer automatiquement une sélection en fonction des caractéristiques de l'image

1. Cliquez sur **Sélection** ▸ **Sélection automatique**.
2. Dans la zone de liste **Mode**, choisissez l'une des options suivantes :
   - L'option **Papier** crée une sélection à partir de la texture de papier active.
   - L'option **Luminance de l'image** crée une sélection en fonction des zones claires et foncées de l'image active.
   - L'option **Couleur** crée une sélection de pixels en fonction de la couleur primaire active. Avant d'utiliser cette option, vous pouvez prélever une couleur dans l'image à l'aide de l'outil **Pipette**.

   Pour inverser la sélection, activez la case à cocher **Inverser**.

Pour générer automatiquement une sélection en fonction des caractéristiques de la réplique

1. Ouvrez ou créez une image.
2. Dans le panneau **Dupliquer la source** (**Fenêtre** ▸ **Dupliquer la source**), cliquez sur **Image imbriquée** dans la zone de liste **Source**. Dans la boîte de dialogue **Imbriquer l'image source**, effectuez l'une des opérations suivantes :
   - Pour consulter un fichier, activez l'option **Parcourir**.
   - Pour dupliquer un document actuellement ouvert, activez l'option **Document en cours** et choisissez un document dans la zone de liste.
   - Pour imbriquer la texture active, activez l'option **Texture actuelle**.
3. Cliquez sur **Sélection** ▸ **Sélection automatique**.
4. Dans la zone de liste **Mode**, choisissez l'une des options suivantes :
   - L'option **Trait 3D** crée une sélection en fonction de la différence entre l'image active et la source de la réplique. Si aucune source n'est sélectionnée, le motif en vigueur est utilisé.

- L'option **Luminance de la source** produit dans le document actif une sélection basée sur les zones claires et foncées de la source. Si aucune source n'est sélectionnée, le motif en vigueur est utilisé.

Pour inverser la sélection, activez la case à cocher **Inverser**.

Pour générer automatiquement une sélection axée sur la couleur

1. Cliquez sur **Sélection** ▸ **Sélection de couleurs**.
2. Cliquez dans la fenêtre du document pour prélever une couleur.
3. Dans la boîte de dialogue **Sélection par la couleur**, réglez les curseurs **Gamme** dans les zones **Teinte**, **Saturation** et **Valeur**.
   Ces curseurs déterminent la plage de couleurs sélectionnée.
4. Déplacez les curseurs **Contour progressif** dans les zones **Teinte**, **Saturation** et **Valeur**.
   Le lissage permet d'adoucir les bords de la sélection.
5. La fenêtre **Aperçu** affiche la sélection sous la forme d'une surcouche rouge. Déplacez la souris dans la fenêtre **Aperçu** pour voir d'autres parties du document.

Création de sélections à partir de calques

Il est possible de créer une sélection à partir d'un calque, de plusieurs calques ou d'un groupe de calques. Vous pouvez également ajouter le masque de transparence d'un calque ou d'un groupe de calques à une précédente sélection. Pour modifier une sélection basée sur un calque, vous pouvez retirer ou croiser le masque de transparence d'un calque ou d'un groupe de calques avec une précédente sélection. Le croisement comprend uniquement les parties communes à tous les calques sélectionnés. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Initiation aux calques » à la page 592.

Pour créer une sélection à partir d'un calque

- Lorsque le panneau Calques est ouvert, effectuez l'une des actions suivantes :

Action	Procédure
Sélectionner le contenu d'un calque	Cliquez sur **Sélection** ▸ **Sélectionner le contenu du calque**. Vous pouvez également sélectionner le contenu d'un calque dans le panneau **Calques**, en maintenant enfoncée la touche **Commande** (macOS) ou **Ctrl** (Windows) et en cliquant sur le titre du calque à sélectionner.
Sélectionner le contenu d'un groupe de calques	Cliquez sur **Sélection** ▸ **Sélectionner le contenu du groupe**. Vous pouvez également sélectionner le contenu d'un groupe de calques dans le panneau **Calques**, en cliquant sur le groupe puis en maintenant enfoncée la touche **Commande** (macOS) ou **Ctrl** (Windows) et en cliquant sur le titre du groupe de calques à sélectionner.
Ajouter le masque de transparence d'un calque ou d'un groupe de calques à la précédente sélection	Dans le panneau **Calques**, maintenez enfoncées les touches **Maj.** + **Commande** (macOS) ou **Maj.** + **Ctrl** (Windows) et cliquez sur les titres des calques à ajouter.

Action	Procédure
Retirer le masque de transparence d'un calque ou d'un groupe de calques de la précédente sélection	Dans le panneau **Calques**, maintenez enfoncées les touches **Option** + **Commande** (macOS) ou **Alt** + **Ctrl** (Windows) et cliquez sur le titre du calque à supprimer.
Croiser le masque de transparence d'un calque ou d'un groupe de calques avec la précédente sélection	Dans le panneau **Calques**, maintenez enfoncées les touches **Maj.** + **Option** + **Commande** (macOS) ou **Maj.** + **Alt** + **Ctrl** (Windows) et cliquez sur le titre du calque à croiser.
Créer une sélection à partir d'un calque dynamique ou d'un calque de forme ou de texte	Dans le panneau **Calques**, cliquez sur le bouton Options de calque et sélectionnez **Convertir en calque par défaut**. Cliquez sur **Sélection** **Ouvrir la sélection**. Dans la boîte de dialogue **Ouvrir la sélection**, choisissez la transparence du calque sélectionné dans le menu déroulant **Ouvrir** et activez l'option **Remplacer**.



Il est également possible de créer une sélection à partir d'un calque en choisissant **Ouvrir la sélection** dans le menu **Sélection**. Dans la boîte de dialogue **Ouvrir la sélection**, choisissez la transparence du calque sélectionné dans le menu déroulant **Ouvrir** et activez l'option **Remplacer**.

Choix de la zone protégée d'une sélection

Le mode de dessin permet de savoir si l'intérieur ou l'extérieur de la sélection est protégé lorsque vous dessinez.

Pour désigner la zone protégée d'une sélection

1. Sélectionnez **Fenêtre** ▸ **Navigateur**.
2. Cliquez sur le bouton **Ouvrir les paramètres du navigateur**, sélectionnez **Mode dessin** puis choisissez l'une des options suivantes :
   - Le mode **Dessiner n'importe où** 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 sous forme de canaux alpha

La création de canaux alpha vous permet de stocker plusieurs sélections dans un même document. Un canal alpha est une zone qui stocke temporairement des sélections tracées et bitmap. Pour réutiliser une sélection dans d'autres documents, vous pouvez la stocker dans le **Portfolio de sélection**. Il est important de noter que le **Portfolio de sélection** ne stocke que les sélections tracées. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Utilisation du Portfolio de sélection » à la page 659.

Vous pouvez créer un canal alpha à partir de la sélection active afin d'en copier les zones modifiables et protégées. Vous pouvez également combiner une nouvelle sélection avec une sélection stockée précédemment dans un canal alpha. Pour réactiver une sélection précédemment enregistrée en tant que canal alpha, il vous suffit de la charger dans l'image. Le chargement d'une sélection permet de la réactiver dans la zone de travail, où vos effets de peinture et d'image sont contrôlés.

Combinaison de sélections lors de l'enregistrement ou du chargement de canaux alpha

Lorsque vous enregistrez ou chargez des canaux alpha, vous avez la possibilité de combiner la sélection active à un canal alpha existant par le biais d'un ajout, d'une suppression ou d'un croisement avec la sélection. L'ajout à une sélection permet de l'associer au canal existant. Le retrait d'une sélection permet de l'ôter du canal existant. Quant à l'intersection d'une sélection, elle permet d'inclure uniquement les parties communes à la sélection et au canal existant.

Dans l'image de la chouette ci-après, l'artiste a créé et enregistré une sélection pour chaque zone qu'elle souhaitait affiner séparément, à savoir les yeux, le bec et le contour. Or, pour que les sélections soient distinctes dans les images ci-après, il fallait les enregistrer, c'est-à-dire créer des canaux, puis les recharger et les afficher sous forme de surcouches rouges. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour afficher ou masquer un canal » à la page 636.

Les images suivantes montrent la création étape par étape d'une sélection de face précise qui exclut le bec et les yeux. L'objectif de cette sélection précise est de contrôler les traits et de contraindre les effets.

L'image



Chargement et ajout des canaux des yeux et du bec (sélections enregistrées). La sélection associée est enregistrée dans le canal « yeux-bec ».



Chargement du canal « contour ».



Le canal « yeux-bec » est chargé et retiré du canal « contour ». La sélection obtenue est enregistrée dans le canal « tête ».



Une sélection de la « face » est dessinée grossièrement à l'aide de l'outil **Lasso**. Les yeux, le bec et une partie de l'arrière-plan sont inclus.



Chargement du canal « tête » (contour moins les yeux et le bec) et intersection avec la sélection grossière de la « face ». Les yeux, le bec et la partie de l'arrière-plan sont ainsi supprimés. Enregistrement de la sélection obtenue dans le canal « face ».



Pour enregistrer une sélection dans un nouveau canal alpha

1 Créez une sélection.

2 Cliquez sur **Sélection** **Enregistrer la sélection**.

3 Sélectionnez **Nouveau** dans la zone de liste **Enregistrer vers**.

Pour nommer la sélection, tapez un nom dans la zone **Nom**.

Les canaux alpha étant de type bitmap, les sélections tracées sont enregistrées sous forme de sélection bitmap.

En l'absence de nom, le nouveau canal est nommé séquentiellement par rapport au canal précédent : Alpha 1, Alpha 2 et ainsi de suite.

Vous avez également la possibilité d'enregistrer une sélection dans un canal en cliquant sur le bouton **Enregistrer comme canal** dans le panneau **Canaux**.

Pour combiner une sélection avec un canal alpha existant

1. Créez une sélection.
2. Cliquez sur **Sélection** **Enregistrer la sélection**.
3. Sélectionnez un canal dans la zone de liste **Enregistrer vers**.
4. Dans la zone **Opération**, activez l'une des options suivantes :
   - L'option **Remplacer** remplace le canal par la sélection active.
   - L'option **Ajouter au masque** associe la sélection active au canal choisi.
   - L'option **Soustraire** retire 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.

Vous avez également la possibilité d'enregistrer une sélection dans un canal en cliquant sur le bouton **Enregistrer comme canal** dans le panneau **Canaux**.

Pour charger une sélection à partir d'un canal alpha

1. Cliquez sur **Sélection** **Ouvrir la sélection**.
2. Sélectionnez un canal dans la zone de liste **Ouvrir**.
3. Dans la zone **Opération**, activez l'une des options suivantes :
   - L'option **Remplacer** remplace la sélection active par le canal choisi.
   - L'option **Ajouter à la sélection** ajoute le canal à la sélection active.
   - L'option **Supprimer de la sélection** retire le canal de la sélection active. En d'autres termes, le canal s'efface de la sélection.
   - L'option **Intersection** calcule la zone d'intersection du canal et de la sélection active. Cette zone d'intersection devient la nouvelle sélection.

Vous avez également la possibilité de charger une sélection à partir d'un canal alpha en cliquant sur le bouton **Ouvrir le canal comme sélection** dans le panneau **Canaux**.

Utilisation du Portfolio de sélection

Vous pouvez stocker les sélections tracées que vous souhaitez réutiliser dans le **Portfolio de sélection**, bibliothèque de stockage des sélections. Vous pouvez ajouter vos sélections dans la bibliothèque par défaut ou dans votre propre bibliothèque. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Utilisation des bibliothèques » à la page 91. Vous pouvez également parcourir et utiliser les exemples de sélections à votre disposition dans le **Portfolio de sélection**.

Pour stocker une sélection dans le portfolio

1. Créez la sélection tracée que vous voulez conserver.
2. Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de supports** ▸ **Sélections**.
3. Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Ajusteur de sélection** .

4 Dans le panneau **Portfolio de sélection**, cliquez sur le bouton Portfolio de sélection , puis sélectionnez **Ajouter une sélection au portfolio**.

5 Dans la boîte de dialogue **Enregistrer la sélection**, donnez un nom à la sélection.

Pour utiliser une sélection du portfolio

- Cliquez deux fois sur une sélection dans le panneau **Portfolio de sélection**.

  La sélection remplace la précédente dans la zone de travail, à sa position d'origine, si les dimensions du document sont les mêmes que celles du document d'origine.

Affichage des sélections

Vous pouvez désactiver une sélection et la réactiver par la suite. Par ailleurs, des options vous permettent de contrôler l'affichage du contour de la sélection, c'est-à-dire sa bordure visible.

Pour désactiver une sélection

- Cliquez sur **Sélection** ▸ **Aucune**.



Vous pouvez aussi désactiver une sélection en cliquant à l'extérieur de celle-ci à l'aide de l'outil **Ellipse de sélection** , **Rectangle de sélection** ou **Lasso** .

Pour réactiver une sélection

- Cliquez sur **Sélection** ▸ **Resélectionner**.



Cette commande n'est disponible que si vous avez précédemment désactivé une sélection.

Pour masquer ou afficher le contour d'une sélection

- Dans la barre de menus, choisissez une des options suivantes :
  - **Sélection** ▸ **Masquer le contour**.
  - **Sélection** ▸ **Afficher le contour**.



Le mode de dessin reste actif même si le contour est masqué. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Choix de la zone protégée d'une sélection » à la page 656.

Inversion des sélections

Inversez une sélection pour désélectionner la zone précédemment sélectionnée et sélectionnez la zone non sélectionnée.



Le contour montre que la fleur est sélectionnée (à gauche). Une fois la sélection inversée, les contours, qui entourent à la fois la zone de travail et la fleur, montrent que tout est sélectionné à l'exception de la fleur (à droite).

Chaque sélection bitmap peut comporter 256 valeurs, à l'instar d'une image en niveaux de gris. Inversée, une sélection bitmap correspond 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 à outils, cliquez sur l'outil **Ajusteur de sélection** , puis sur une sélection.

2 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Inverser la sélection** .

Pour obtenir un effet unique, vous pouvez déplacer la sélection de quelques pixels a l'aide de l'outil **Ajusteur de sélection** en cliquant sur la sélection et en appuyant ensuite à plusieurs reprises sur une touche de direction de votre clavier. Cette technique fonctionne uniquement si la sélection est directement liée à la zone de travail, elle ne fonctionne pas si la sélection se trouve sur un calque.

Adoucissement des bords des 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, cliquez sur le bouton **Lissé** .

Pour appliquer un contour progressif à une sélection

1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Ajusteur de sélection** , puis sur une sélection.

2 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Contour progressif** .

3 Dans la boîte de dialogue **Contour progressif**, indiquez le nombre de pixels à adoucir.

Vous pouvez appliquer un contour progressif pour un nombre maximum de 50 pixels.

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, puis que vous en affichez le canal. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour afficher ou masquer un canal » à la page 636.

Application de traits à des sélections

Vous pouvez appliquer un trait à une sélection tracée. 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 aux sélections est un excellent moyen pour faire en sorte que les traits suivent des contours précis.

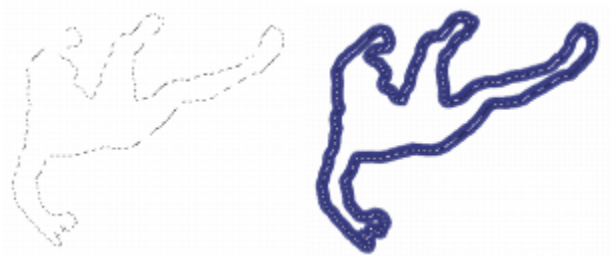
La définition du mode de dessin précise si les traits se trouvent à l'intérieur, à l'extérieur ou des deux côtés du périmètre de la sélection. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Choix de la zone protégée d'une sélection » à la page 656.

Pour appliquer un trait à une sélection

1. Créez une sélection tracée.
2. Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Pinceau** .
3. Cliquez sur le Sélecteur de styles dans la barre Sélecteur de styles.
4. Dans le panneau Bibliothèque de styles, cliquez sur une catégorie de style, puis sur une variante de style.
5. Sélectionnez une couleur dans le panneau **Couleurs**.
6. Dans la barre de propriétés, tapez une valeur dans la zone **Taille** ou réglez le curseur correspondant.
7. Dans le panneau **Navigation**, cliquez sur le bouton **Ouvrir les paramètres du navigateur** , choisissez **Mode dessin**, puis une option de mode de dessin.
8. Dans la barre de menus, cliquez sur **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 a l'aide de l'outil **Ajusteur de sélection** en cliquant sur la sélection et en appuyant ensuite à plusieurs reprises sur une touche de direction de votre clavier. Cette technique fonctionne uniquement si la sélection est directement liée à la zone de travail, elle ne fonctionne pas si la sélection se trouve sur un calque.



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 la sélection.

Modification du cadre des sélections

Vous pouvez modifier la largeur du cadre des sélections tracées. Vous pouvez aussi lisser une sélection en supprimant les bords anguleux, en arrondissant les angles et en corrigeant les irrégularités du contour du tracé.

Pour modifier le cadre d'une sélection

1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Ajusteur de sélection** , puis sur une sélection.

2 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton du menu contextuel **Modifier**, puis cliquez sur **Bordure** .

3 Dans la boîte de dialogue **Encadrer**, précisez la largeur du périmètre en indiquant le nombre de pixels.



Encadrer avec application de traits d'aérographe

Pour lisser une sélection

1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Ajusteur de sélection** , puis sur une sélection.

2 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton du menu contextuel **Modifier**, puis cliquez sur **Lisse** .

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.

Pour élargir ou rétrécir une sélection

- Choisissez l'une des opérations détaillées dans le tableau suivant.

Action	Procédure
Élargir une sélection	Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton du menu contextuel **Modifier**, puis cliquez sur **Élargir** . Dans la boîte de dialogue **Élargir**, précisez le nombre de pixels.
Rétrécir une sélection	Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton du menu contextuel **Modifier**, puis cliquez sur **Rétrécir** . Dans la boîte de dialogue **Rétrécir**, précisez le nombre de pixels.

Ajout ou retrait 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 une zone 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 **Ellipse de sélection** ou l'outil **Rectangle de sélection** , vous pouvez sélectionner une zone circulaire ou carrée en maintenant la touche **Maj.** enfoncée tout en déplaçant votre curseur.

Vous pouvez également ajouter une zone à une sélection en maintenant la touche **Maj.** enfoncée tout en sélectionnant la zone à ajouter. Si vous utilisez l'outil **Ellipse de sélection** ou l'outil **Rectangle de sélection** pour sélectionner une zone circulaire ou carrée, vous devez relâcher la touche **Maj.** pendant un instant, puis réappuyer sur la touche **Maj.** tout en déplaçant votre curseur.

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 653.



Ajout à une sélection tracée

Pour retirer une zone 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 **Ellipse de sélection** ou l'outil **Rectangle de sélection** , vous pouvez sélectionner une zone circulaire ou carrée en maintenant la touche **Maj.** enfoncée tout en déplaçant votre curseur.

Vous pouvez également supprimer une zone de la sélection en maintenant enfoncée la touche **Option** (macOS) ou **Alt** (Windows), puis en sélectionnant la zone à supprimer. Si vous utilisez l'outil **Ellipse de sélection** ou l'outil **Rectangle de sélection** pour sélectionner une zone circulaire ou carrée, vous devez maintenir enfoncées les touches **Option** + **Maj.** (macOS) ou **Alt** + **Maj.** (Windows) tout en déplaçant votre curseur.



Retrait d'une sélection tracée

Vous pouvez aussi charger des sélections depuis la palette **Portfolio de sélection**, bibliothèque de sélections prêtes à l'emploi. En outre, vous pouvez invoquer des opérations booléennes pour associer des sélections existantes aux canaux alpha.

Préparation des sélections en vue des transformations

Avant de tenter de transformer une sélection, il est important de déterminer s'il s'agit d'une sélection tracée ou bitmap, car les transformations possibles dépendent du type de sélection. Par exemple, les sélections tracées supportent bon nombre de transformations auxquelles les sélections bitmap sont réfractaires, bien qu'il suffise de convertir une sélection bitmap en sélection tracée pour lui appliquer des transformations. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour convertir une sélection bitmap en sélection tracée » à la page 652.

Pour préparer une sélection en vue de sa transformation, vous pouvez définir le point de référence autour duquel la transformation est effectuée. Le point de référence se trouve au centre de la sélection par défaut.

Vous pouvez aussi appliquer une transformation à plusieurs calques simultanément. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Transformation de calques » à la page 604.

Pour identifier le type de sélection

- Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Ajusteur de sélection** , puis sur une sélection.
  - Si des poignées s'affichent, il s'agit d'une sélection tracée.
  - Sinon, il s'agit d'une sélection bitmap.

Pour définir le point de référence d'une transformation

1 Si la sélection a été effectuée à l'aide de l'outil **Ajusteur de sélection** , cliquez sur l'outil **Transformation** dans la boîte à outils.

Si l'outil **Transformation** ne s'affiche pas dans la boîte à outils, cliquez sur **Ajusteur de calque** et maintenez le bouton de la souris enfoncé pour ouvrir le menu contextuel, puis cliquez sur l'outil **Transformation**.

2 Déplacez le curseur vers le centre de la boîte de contour de la sélection.

3 Faites glisser le **point de référence** vers le nouvel emplacement dans 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 bouton **Redéfinir le point de référence** dans la barre de propriétés ou en cliquant sur **Édition** ▸ **Transformation** ▸ **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 Si la sélection a été effectuée à l'aide de l'outil **Ajusteur de sélection**, cliquez sur l'outil **Transformation** dans la boîte à outils.

Si l'outil **Transformation** ne s'affiche pas dans la boîte à outils, cliquez sur **Ajusteur de calque** et maintenez le bouton de la souris enfoncé pour ouvrir le menu contextuel, puis cliquez sur l'outil **Transformation**.

2 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Déplacer**.

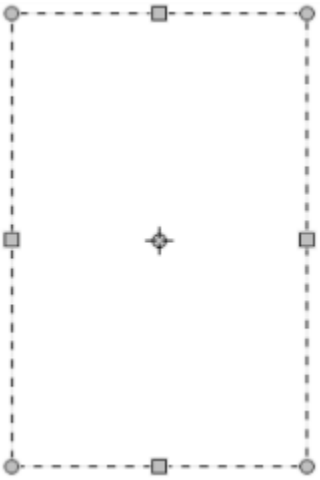
3 Une fois dans la boîte de contour, cliquez sur la sélection, puis faites la glisser vers un nouvel emplacement de la zone de travail.
Pour afficher les calques en couleurs avant de finaliser la transformation, décochez la case **Mode Aperçu rapide** dans la barre de propriétés.

4 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Finaliser la transformation**.

Si vous préférez, vous pouvez appliquer la transformation en appuyant sur la touche **Entrée**.



Vous pouvez déplacer une sélection bitmap avec l'outil **Transformation**. Toutefois, si une partie déborde de la zone de travail, elle sera retirée de la sélection.



Pour remettre une sélection en position, utilisez l'outil Déplacer, puis faites glisser la sélection vers sa nouvelle position. Une zone de sélection rectangulaire s'affiche pendant que vous faites glisser la sélection.

Transformation d'une réplique de sélection

Vous pouvez transformer une copie d'une sélection ou le contenu d'une couche active.

Pour transformer une réplique

1 Maintenez enfoncée la touche **Option** (macOS) ou **Alt** (Windows), puis sélectionnez l'outil **Transformation** dans la boîte à outils.

Si l'outil **Transformation** ne s'affiche pas dans la boîte à outils, cliquez sur **Ajusteur de calque** et maintenez le bouton de la souris enfoncé pour ouvrir le menu contextuel, puis cliquez sur l'outil **Transformation** .

2 Dans la barre de propriétés, cliquez sur un mode de transformation.
La transformation est appliquée au contenu copié.

Vous pouvez aussi transformer une duplication en appuyant sur les touches **Commande** + **Maj.** + **Option** + **T** (macOS) ou **Ctrl** + **Maj.** + **Alt** + **T** (Windows).

Mise à l'échelle et rotation des sélections tracées

Vous pouvez également redimensionner ou pivoter des sélections tracées. 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 une sélection à l'échelle

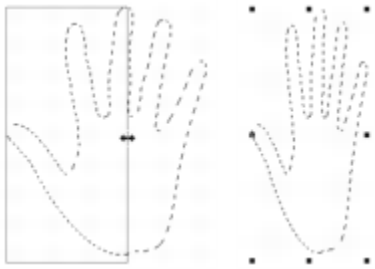
1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Transformation** .

Si l'outil **Transformation** ne s'affiche pas dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Ajusteur de calque** et maintenez le bouton de la souris enfoncé pour ouvrir le menu contextuel, puis cliquez sur l'outil **Transformation** .

2 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Échelle** .

3 Suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau suivant.

Action	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 le bouton **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 le bouton **Finaliser la transformation** .
Redimensionner tout en conservant la forme ou les proportions de la sélection	Maintenez la touche **Maj.** enfoncée tout en faisant glisser la poignée d'un angle. Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Finaliser la transformation** .
Redimensionner autour du point de référence tout en conservant la forme ou les proportions de la sélection	Maintenez enfoncées les touches **Alt** + **Maj.** (Windows) ou **Option** + **Maj.** (macOS), puis faites glisser la poignée d'un angle. Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Finaliser la transformation** .
Mettre à l'échelle autour du point de référence	Maintenez enfoncée la touche **Alt** (Windows) ou **Option** (macOS), puis faites glisser la poignée d'un angle. Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Finaliser la transformation** .



Faites glisser une poignée latérale pour redimensionner horizontalement.

Pour redimensionner une sélection, vous pouvez aussi cliquer sur **Édition** ▸ **Transformation** ▸ **Échelle** et préciser les pourcentages de l'échelle verticale et de l'échelle horizontale dans la boîte de dialogue.

Pour faire pivoter une sélection

1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Transformation** .

Si l'outil **Transformation** ne s'affiche pas dans la boîte à outils, cliquez sur **Ajusteur de calque** et maintenez le bouton de la souris enfoncé pour ouvrir le menu contextuel, puis cliquez sur l'outil **Transformation** .

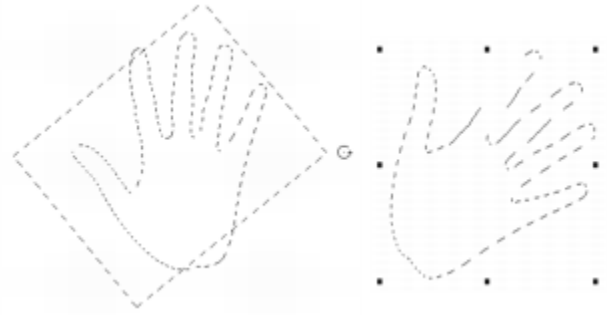
2 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Pivoter** .

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 déplaçant votre curseur.

5 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Finaliser la transformation** .

Pour faire **pivoter** une sélection, vous pouvez aussi cliquer sur **Édition** ▸ **Transformation** ▸ **Pivoter** et préciser l'angle de rotation en degrés dans la boîte de dialogue. Une valeur positive applique une rotation dans le sens horaire, tandis qu'une valeur négative génère une rotation dans le sens anti-horaire.



Rotation d'une sélection

Inclinaison et déformation des sélections tracées

Vous pouvez incliner et déformer des sélections tracées. L'inclinaison oriente 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** .

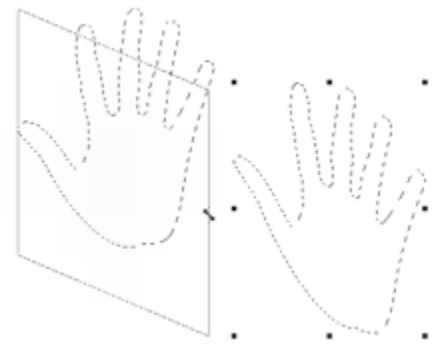
Si l'outil **Transformation** ne s'affiche pas dans la boîte à outils, cliquez sur **Ajusteur de calque** et maintenez le bouton de la souris enfoncé pour ouvrir le menu contextuel, puis cliquez sur l'outil **Transformation** .

2 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Incliner** .

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** (macOS) enfoncée tout en faisant glisser la poignée latérale.

5 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Finaliser la transformation** .



Inclinaison d'une sélection

Pour déformer une sélection

1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Transformation** .

Si l'outil **Transformation** ne s'affiche pas dans la boîte à outils, cliquez sur **Ajusteur de calque** et maintenez le bouton de la souris enfoncé pour ouvrir le menu contextuel, puis cliquez sur l'outil **Transformation** .

2 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Déformer** .

3 Faites glisser une poignée d'angle.

Si vous voulez conserver la déformation sur l'axe horizontal ou vertical, maintenez la touche **Maj.** enfoncée tout en faisant glisser la poignée d'un angle.

Pour déformer une sélection par rapport au **point de référence**, maintenez enfoncée la touche **Alt** (Windows) ou **Option** (macOS) tout en déplaçant la poignée d'un angle.

4 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Finaliser la transformation** .



Sélection avant (à gauche) et après (à droite) la distorsion

Pour déformer la perspective d'une sélection

1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Transformation** .

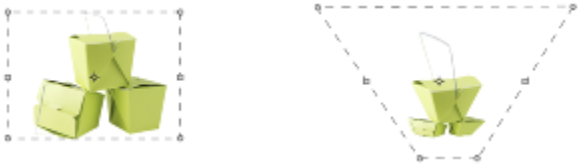
Si l'outil **Transformation** ne s'affiche pas dans la boîte à outils, cliquez sur **Ajusteur de calque** et maintenez le bouton de la souris enfoncé pour ouvrir le menu contextuel, puis cliquez sur l'outil **Transformation** .

2 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Distorsion perspective** .

3 Faites glisser une poignée d'angle.

Si vous voulez conserver la déformation sur l'axe horizontal ou vertical, maintenez la touche **Maj.** enfoncée tout en faisant glisser la poignée d'un angle.

4 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Finaliser la transformation** .



Sélection avant (à gauche) et après (à droite) la distorsion 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

- Cliquez sur le bouton **Annuler la transformation** dans la barre de propriétés, ou appuyez sur la touche **Echap**.

Options fréquentes pour les effets

Corel Painter inclut de nombreux effets que vous pouvez utiliser pour modifier des images. Ces effets sont organisés en quatre catégories principales :

- Tonalité
- Surface
- Mise au point
- Divers

Pour contrôler chacun de ces effets, vous devez modifier les paramètres qui leur sont propres. Cependant, certaines options sont communes à tous ces effets.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Effets d'atténuation » (page 673)
- « Application des derniers effets utilisés » (page 674)
- « Modification d'effets à l'aide de panneaux ouverts » (page 674)
- « Application d'effets à l'aide de la luminance d'une source » (page 674)

Effets d'atténuation

La commande **Atténuer** permet d'annuler en partie le dernier effet appliqué à l'image, afin de contrôler son intensité.



La commande Atténuer a été appliquée à l'image (à droite) pour annuler une partie du dernier effet (à gauche).

Pour atténuer un effet

1 Sélectionnez **Édition** ▸ **Atténuer**.
L'utilisation de la commande **Atténuer** nécessite l'application préalable d'effet à l'image.

2 Dans la boîte de dialogue **Atténuer**, réglez le curseur.

Si vous changez d'avis, cliquez sur **Édition** ▸ **Annuler**.

Application des derniers effets utilisés

Dans la partie supérieure du menu **Effets**, Corel Painter affiche les deux derniers effets appliqués, ce qui vous permet le cas échéant de les réappliquer rapidement. Vous pouvez également utiliser des raccourcis clavier.

Pour réappliquer les derniers effets utilisés

- Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Sélectionnez **Effets**, puis choisissez l'une des options situées dans la partie supérieure du menu.
  - Appuyez sur la touche **Commande** + / (macOS) ou **Ctrl** +/ (Windows).



Cliquez sur **Édition** ▸ **Préférences** ▸ **Personnaliser les touches** pour appliquer un raccourci clavier à la commande **Avant dernier effet**. Cliquez sur la catégorie **Effets** de la liste **Commandes de l'application**, puis sur la commande **Avant dernier effet** pour la sélectionner. Enfin, entrez la touche de raccourci dans la colonne **Raccourci**.

Modification d'effets à l'aide de panneaux ouverts

Pour ce faire, vous devez afficher tous les panneaux nécessaires avant de choisir l'effet. Prenons l'exemple de l'effet **Surcouche colorée** : cet effet combine la texture de papier et la couleur primaire sélectionnées pour définir la surcouche. Si les panneaux **Papiers** et **Couleurs** sont ouverts lorsque vous choisissez l'effet, vous avez la possibilité de changer le grain et les couleurs du papier afin de créer différentes surcouches avant d'appliquer l'effet à l'image. Tout changement de papier ou de couleur est reporté dans la fenêtre **Aperçu** de la boîte de dialogue **Surcouche colorée**. Le cas échéant, vous pouvez déplacer la boîte de dialogue d'un effet sur l'écran afin d'accéder plus facilement aux autres panneaux.

Application d'effets à l'aide de la luminance d'une source

Corel Painter vous permet d'appliquer certains effets à une image à l'aide des valeurs de luminance d'une source spécifiée, qui peut inclure une source externe ou la luminance même de l'image. L'intensité de l'effet sur l'image dépend des valeurs claires et sombres de la source. Le changement appliqué est plus marqué dans les zones claires de la source et moins marqué dans les zones sombres. Par exemple, lorsque vous sélectionnez **Papier** comme source, l'effet est appliqué en fonction des zones claires et des zones sombres du papier sélectionné dans le panneau **Papiers**. Vous pouvez choisir un motif ou une image externe (source de la réplique) en tant que source de luminance.

Les options relatives à la source de luminance sont répertoriées dans la zone de liste **Mode** et diffèrent en fonction des effets. Les options de luminance incluent notamment :

- **Papier**
- **Luminance de l'image**
- **Luminance de la source (source du motif ou de la réplique)**
- **Trait 3D**
- **Canal alpha** ou **Masque de calque** (Remarque : cette option n'est disponible que si votre document comporte un canal ou un calque avec un masque de calque.)

Ces options sont détaillées dans l'aide accompagnant chaque effet. Le meilleur moyen reste cependant de les essayer directement sur l'image.



Utilisation des effets Mise au point et Divers

Corel Painter comprend des effets de **Mise au point** qui permettent de durcir, d'adoucir et de déformer l'image, ou de lui appliquer un flou directionnel. De la même façon, ses effets **Divers** vous permettent de transformer les images par diverses méthodes.

Cette section contient les rubriques suivantes :

effets Mise au point

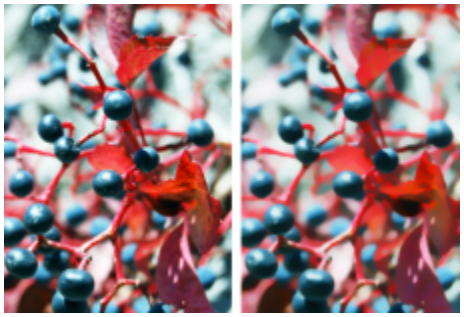
- « Application d'un flou artistique » (page 677)
- « Application d'un flou de mouvement » (page 678)
- « Application d'une profondeur de champ » (page 679)
- « Application de l'effet Sous-verre » (page 681)
- « Application d'un flou directionnel » (page 684)
- « Durcissement de la mise au point » (page 685)
- « Adoucissement de la mise au point » (page 685)
- « Application de l'effet Flou de zoom » (page 686)

effets Divers

- « Application de marbrures » (page 687)
- « Duplication automatique d'une image » (page 688)
- « Application de l'effet Van Gogh automatique » (page 690)
- « Application de taches » (page 691)
- « Création de carreaux personnalisés » (page 692)
- « Application de papier millimétré » (page 695)
- « Application de l'effet Arbuste » (page 695)
- « Application du filtre passe-haut » (page 697)
- « Application d'un effet Labyrinthe » (page 697)
- « Effet Placer les éléments » (page 698)
- « Application de l'effet Pop Art » (page 700)

Application d'un flou artistique

L'effet **Flou artistique** permet d'adoucir l'aspect d'une image en lissant les couleurs et les détails trop nets. Il produit un résultat semblable à l'application de traits doux. Utilisez le **Flou artistique** pour appliquer rapidement un effet pictural à une image.



Avant (à gauche) et après (à droite) l'application d'un flou artistique

Pour appliquer un flou artistique

1 Pour appliquer l'effet à :
   - La zone de travail : cliquez sur **Zone de travail** dans le panneau **Calques**.
   - Une sélection : cliquez sur un outil de sélection dans la boîte à outils et faites-le glisser dans la fenêtre de document pour sélectionner une zone.
   - Un calque : cliquez sur un calque dans le panneau **Calques**.
2 Cliquez sur **Effets** ▸ **Mise au point** ▸ **Flou artistique**.
3 Dans la boîte de dialogue **Flou artistique**, réglez le curseur **Intensité**.

Application d'un flou de mouvement

L'effet **Flou de mouvement** crée un flou analogue à celui que vous obtenez sur une photographie prise en mouvement pendant une longue exposition. Il est particulièrement efficace avec une image comportant des zones éclairées sur fond sombre.



Avant (à gauche) et après (à droite) l'application d'un flou de mouvement

Pour appliquer un flou de mouvement

1 Pour appliquer l'effet à :
   - La zone de travail : cliquez sur **Zone de travail** dans le panneau **Calques**.
   - Une sélection : cliquez sur un outil de sélection dans la boîte à outils et faites-le glisser dans la fenêtre de document pour sélectionner une zone.
   - Un calque : cliquez sur un calque dans le panneau **Calques**.
2 Cliquez sur **Effets** ▸ **Mise au point** ▸ **Flou de mouvement**.
3 Dans la fenêtre du document, faites glisser le pointeur pour créer le flou.

La direction et l'intensité du flou sont déterminées par le mouvement de votre curseur. Par exemple, un mouvement rapide et un mouvement lent produiront un flou différent. Un déplacement plus long augmente la quantité de flou. Des mouvements droits, courbes et en zigzag produisent également des effets différents.

4 Dans la boîte de dialogue **Flou de mouvement**, réglez le curseur **Intensité** pour déplacer le début du mouvement le long du tracé du pointeur.

Application d'une profondeur de champ

Cet effet crée un flou analogue à celui que vous obtenez en photographie en fonction de la distance à partir du plan de mise au point de l'appareil. Vous pouvez définir le rayon de l'effet de flou dans l'image.



Le « M » est une forme flottante. Le flou sur son ombre a été créé à l'aide de l'effet Profondeur de champ.

Cinq méthodes distinctes permettent d'appliquer une **Profondeur de champ** :

- Le mode **Couleurs uniformes** applique l'effet à l'image de manière uniforme.
- Le mode **Papier** applique l'effet en prenant la luminance (luminosité) de la texture du papier pour modèle. Les zones sombres du grain du papier sont plus affectées que les zones claires. Pour expérimenter cet effet, laissez le panneau **Papiers** ouvert pendant que vous l'appliquez. Vous pourrez ainsi passer d'un papier à un autre et modifier les options de papier.
- Le mode **Luminance de l'image** utilise la luminance de l'image comme modèle pour l'effet. Les zones sombres de l'image sont plus affectées que les zones claires.
- Le mode **Luminance de la source** utilise la luminance de la source (ou d'un motif) comme modèle pour l'effet. Les zones sombres de la source (ou du motif) sont plus affectées que les zones claires.
- Le mode **Canal alpha ou Masque de calque** utilise les valeurs du canal alpha ou du masque de calque comme modèle pour l'effet. Les zones sombres du masque de calque ou du canal sont plus affectées que les zones claires. Vous ne pouvez utiliser ce mode que si l'image comporte un canal alpha ou un masque de calque enregistré.

Pour appliquer une profondeur de champ de manière uniforme

1 Pour appliquer l'effet à :
   - La zone de travail : cliquez sur **Zone de travail** dans le panneau **Calques**.
   - Une sélection : cliquez sur un outil de sélection dans la boîte à outils et faites-le glisser dans la fenêtre de document pour sélectionner une zone.
   - Un calque : cliquez sur un calque dans le panneau **Calques**.
2 Cliquez sur **Effets** ▸ **Mise au point** ▸ **Profondeur de champ**.
3 Sélectionnez **Couleurs uniformes** dans la zone de liste **Avec**.
4 Réglez les curseurs de **Profondeur de champ**. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Options de profondeur de champ » à la page 681.

Pour appliquer une profondeur de champ en utilisant la luminance du papier

1 Effectuez l'une des opérations suivantes :
   - Dans la barre de propriétés de l'outil **Pinceau** , cliquez sur le bouton du menu contextuel **Grain** .
   - Choisissez **Fenêtre** ▸ **Panneaux de support** ▸ **Papiers** pour ouvrir le panneau **Papiers**.
2 Cliquez sur un échantillon de texture de papier dans la zone **Textures de papier**.

3 Pour appliquer l'effet à :
   - La zone de travail : cliquez sur **Zone de travail** dans le panneau **Calques**.
   - Une sélection : cliquez sur un outil de sélection dans la boîte à outils et faites-le glisser dans la fenêtre de document pour sélectionner une zone.
   - Un calque : cliquez sur un calque dans le panneau **Calques**.
4 Cliquez sur **Effets** ▸ **Mise au point** ▸ **Profondeur de champ**.
5 Sélectionnez **Papier** dans la zone de liste **Avec**.
   L'effet de flou agit davantage sur les zones plus sombres de la source.
6 Réglez les curseurs de **Profondeur de champ**. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Options de profondeur de champ » à la page 681.

Pour appliquer une profondeur de champ en utilisant la luminance de l'image

1 Pour appliquer l'effet à :
   - La zone de travail : cliquez sur **Zone de travail** dans le panneau **Calques**.
   - Une sélection : cliquez sur un outil de sélection dans la boîte à outils et faites-le glisser dans la fenêtre de document pour sélectionner une zone.
   - Un calque : cliquez sur un calque dans le panneau **Calques**.
2 Cliquez sur **Effets** ▸ **Mise au point** ▸ **Profondeur de champ**.
3 Sélectionnez **Luminance de l'image** dans la zone de liste **Utilisation**.
   L'effet de flou agit davantage sur les zones plus sombres de la source.
4 Réglez les curseurs de **Profondeur de champ**. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Options de profondeur de champ » à la page 681.

Pour appliquer une profondeur de champ en utilisant la luminance d'une réplique ou d'un motif

1 Suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau suivant.

Action	Procédure
Utiliser une source	Dans le panneau **Dupliquer la source** (**Fenêtre** ▸ **Dupliquer la source**), cliquez sur **Image imbriquée** dans la zone de liste **Source**. Dans la boîte de dialogue **Imbriquer l'image source**, effectuez l'une des opérations suivantes : • Pour consulter un fichier, activez l'option **Parcourir**. • Pour dupliquer un document actuellement ouvert, activez l'option **Document en cours** et choisissez un document dans la zone de liste. • Pour imbriquer la texture active, activez l'option **Texture actuelle**. Cliquez sur OK.
Utiliser un motif	Choisissez **Fenêtre** ▸ **Panneaux de support** ▸ **Motifs** et cliquez sur un échantillon de motif dans la zone **Motifs Painter**.

2 Pour appliquer l'effet à :
   - La zone de travail : cliquez sur **Zone de travail** dans le panneau **Calques**.
   - Une sélection : cliquez sur un outil de sélection dans la boîte à outils et faites-le glisser dans la fenêtre de document pour sélectionner une zone.
   - Un calque : cliquez sur un calque dans le panneau **Calques**.

3 Cliquez sur **Effets** ▸ **Mise au point** ▸ **Profondeur de champ**.

4 Réglez les curseurs de **Profondeur de champ**. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Options de profondeur de champ » à la page 681.

Pour appliquer une profondeur de champ en utilisant la luminance d'un masque de calque ou d'un canal

1 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pour utiliser un masque de calque, sélectionnez **Fenêtre** ▸ **Calques**, puis cliquez sur le calque contenant un masque de calque dans le panneau **Calques**.
- Pour utiliser un canal alpha, sélectionnez **Fenêtre** ▸ **Canaux**, puis cliquez sur le canal alpha dans le panneau **Canaux**.

2 Pour appliquer l'effet à :

- La zone de travail : cliquez sur **Zone de travail** dans le panneau **Calques**.
- Une sélection : cliquez sur un outil de sélection dans la boîte à outils et faites-le glisser dans la fenêtre de document pour sélectionner une zone.
- Un calque : cliquez sur un calque dans le panneau **Calques**.

3 Cliquez sur **Effets** ▸ **Mise au point** ▸ **Profondeur de champ**.

4 Sélectionnez **Luminance de la source** dans la zone de liste **Utilisation**.

L'effet de flou agit davantage sur les zones plus sombres de la source.

5 Réglez les curseurs de **Profondeur de champ**. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Options de profondeur de champ » à la page 681.

Options de profondeur de champ

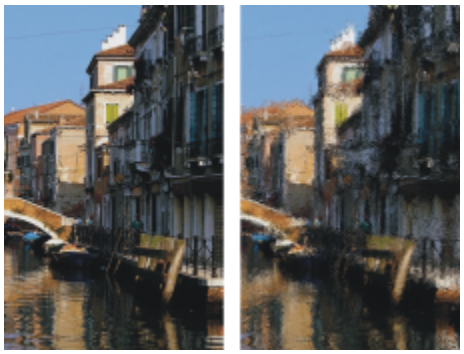
- L'option **Taille min** définit le rayon minimal des zones floues.
- L'option **Taille max** définit le rayon maximal des zones floues.

La taille maximale doit être supérieure à la taille minimale.

Application de l'effet Sous-verre

L'effet **Sous-verre** crée le type de déformation que l'on peut observer en regardant une image à travers une plaque de verre. Utilisez-le pour simuler le verre granité d'une porte de douche posé sur l'image ou pour déformer l'image au point de la rendre méconnaissable.

L'effet **Sous-verre** repositionne les pixels de l'image d'après une carte des déplacements. Cette carte combine les informations de déplacement d'une source dotée d'un type de carte prédéfini.



Avant (à gauche) et après (à droite) l'application de l'effet Sous-verre

Il existe cinq sources de données de déplacement :

- **Papier** utilise les données d'une texture de papier pour déplacer les pixels. Les zones claires de la texture subissent plus de déplacement que les zones sombres. Le mode Textures de papier fonctionne bien pour créer un effet de verre granité. À moins que vous ne souhaitiez obtenir un effet de verre dépoli, vous pouvez augmenter l'échelle du papier.
- **Trait 3D** utilise la différence de luminance entre les traits appliqués à la réplique et au document actif.
- **Luminance de l'image** utilise les zones claires et foncées du document actif pour déterminer l'intensité des déformations.
- Le mode **Luminance de la source** utilise la luminance de la source de la réplique. Les tesselles utilisées comme source produisent un effet de verre bosselé.
- **[Canal alpha]** ou **[Masque de calque]** utilise la luminance d'un canal ou d'un masque de calque. Dans les zones claires du canal, les déformations seront plus prononcées. Pour utiliser cette option, vous devez disposer d'un canal alpha ou d'un masque de calque enregistré.

  Pour contrôler avec précision le profil de la déformation, sélectionnez un canal alpha ou un masque de calque comme source. Ainsi, les progressions du canal aboutissent à une déformation progressive. Les formes du canal produisent des déformations aux contours nets.

Pour appliquer un effet Sous-verre en utilisant la luminance du papier

1 Effectuez l'une des opérations suivantes :
   - Dans la barre de propriétés de l'outil **Pinceau** , cliquez sur le bouton du menu contextuel **Grain** .
   - Choisissez **Fenêtre** ▸ **Panneaux de support** ▸ **Papiers** pour ouvrir le panneau **Papiers**.
2 Cliquez sur un échantillon de texture de papier dans la zone **Textures de papier**.
3 Pour appliquer l'effet à :
   - La zone de travail : cliquez sur **Zone de travail** dans le panneau **Calques**.
   - Une sélection : cliquez sur un outil de sélection dans la boîte à outils et faites-le glisser dans la fenêtre de document pour sélectionner une zone.
   - Un calque : cliquez sur un calque dans le panneau **Calques**.
4 Cliquez sur **Effets** ▸ **Mise au point** ▸ **Sous-verre**.
5 Sélectionnez **Papier** dans la zone de liste **Avec**.
6 Réglez les différentes options de **Sous-verre**. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Options de l'effet Sous-verre » à la page 684.

Pour appliquer un effet Sous-verre en utilisant des traits 3D

1 Ouvrez une image.
2 Sélectionnez **Fichier** ▸ **Dupliquer**.
3 Appliquez des traits à la réplique.
4 Pour appliquer l'effet à :
   - La zone de travail : cliquez sur **Zone de travail** dans le panneau **Calques**.
   - Une sélection : cliquez sur un outil de sélection dans la boîte à outils et faites-le glisser dans la fenêtre de document pour sélectionner une zone.
   - Un calque : cliquez sur un calque dans le panneau **Calques**.
5 Cliquez sur **Effets** **Mise au point** **Sous-verre**.
6 Sélectionnez **Trait 3D** dans la zone de liste **Mode**.
7 Réglez les différentes options de **Sous-verre**. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Options de l'effet Sous-verre » à la page 684.

Pour appliquer un effet Sous-verre en utilisant la luminance de l'image

1 Pour appliquer l'effet à :
   - La zone de travail : cliquez sur **Zone de travail** dans le panneau **Calques**.
   - Une sélection : cliquez sur un outil de sélection dans la boîte à outils et faites-le glisser dans la fenêtre de document pour sélectionner une zone.
   - Un calque : cliquez sur un calque dans le panneau **Calques**.

2 Cliquez sur **Effets** ▸ **Mise au point** ▸ **Sous-verre**.

3 Sélectionnez **Luminance de l'image** dans la zone de liste **Utilisation**.

4 Réglez les différentes options de **Sous-verre**. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Options de l'effet Sous-verre » à la page 684.

Pour appliquer un effet Sous-verre en utilisant la luminance d'une réplique ou d'un motif

1 Suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau suivant.

Action	Procédure
Utiliser une source	Dans le panneau **Dupliquer la source** (**Fenêtre** ▸ **Dupliquer la source**), cliquez sur **Image imbriquée** dans la zone de liste **Source**. Dans la boîte de dialogue **Imbriquer l'image source**, effectuez l'une des opérations suivantes : • Pour consulter un fichier, activez l'option **Parcourir**. • Pour dupliquer un document actuellement ouvert, activez l'option **Document en cours** et choisissez un document dans la zone de liste. • Pour imbriquer la texture active, activez l'option **Texture actuelle**. Cliquez sur OK.
Utiliser un motif	Choisissez **Fenêtre** ▸ **Panneaux de support** ▸ **Motifs** et cliquez sur un échantillon de motif dans la zone **Motifs Painter**.

2 Pour appliquer l'effet à :
- La zone de travail : cliquez sur **Zone de travail** dans le panneau **Calques**.
- Une sélection : cliquez sur un outil de sélection dans la boîte à outils et faites-le glisser dans la fenêtre de document pour sélectionner une zone.
- Un calque : cliquez sur un calque dans le panneau **Calques**.

3 Cliquez sur **Effets** ▸ **Mise au point** ▸ **Sous-verre**.

4 Sélectionnez **Luminance de la source** dans la zone de liste **Utilisation**.

5 Réglez les différentes options de **Sous-verre**. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Options de l'effet Sous-verre » à la page 684.

Pour appliquer un effet Sous-verre en utilisant la luminance d'un masque de calque ou d'un canal

1 Effectuez l'une des opérations suivantes :
- Pour utiliser un masque de calque, sélectionnez **Fenêtre** ▸ **Calques**, puis cliquez sur le calque contenant un masque de calque dans le panneau **Calques**.
- Pour utiliser un canal alpha, sélectionnez **Fenêtre** ▸ **Canaux**, puis cliquez sur le canal alpha dans le panneau **Canaux**.

2 Pour appliquer l'effet à :
- La zone de travail : cliquez sur **Zone de travail** dans le panneau **Calques**.
- Une sélection : cliquez sur un outil de sélection dans la boîte à outils et faites-le glisser dans la fenêtre de document pour sélectionner une zone.
- Un calque : cliquez sur un calque dans le panneau **Calques**.

3 Cliquez sur **Effets** ▸ **Mise au point** ▸ **Sous-verre**.

4 Sélectionnez **Luminance de la source** dans la zone de liste **Utilisation**.

5 Réglez les différentes options de **Sous-verre**. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Options de l'effet Sous-verre » à la page 684.

Options de l'effet Sous-verre

- L'option **Lissage** contrôle les transitions entre les couleurs déplacées lors de la déformation.

  Augmentez le paramètre **Lissage** pour créer davantage d'étapes intermédiaires et produire une déformation plus régulière. Si vous trouvez qu'une déformation est trop affectée par des effets d'escalier, tentez d'augmenter le **Lissage**.
- **Réfraction** (type **Déplacement**) déplace les pixels de la même manière qu'une lentille optique dévie les rayons de lumière. C'est le meilleur choix pour créer des déformations similaires à celles que vous pourriez voir à travers du verre.
- **Déplacement vectoriel** (type **Déplacement**) déplace les pixels dans une direction spécifique.
- **Déplacement angulaire** (type **Déplacement**) déplace les pixels dans des directions différentes. Avec ce type de déplacement, une toute petite augmentation de la valeur **Lissage** (de 0 à 0,1) modifie radicalement l'effet Sous-verre.
- L'option **Intensité** contrôle le degré de déplacement des pixels. Déplacez le curseur vers la droite pour augmenter la déformation.
- L'option **Variation** crée de multiples variations à proximité des pixels déplacés. Le résultat dépend du type d'image et des autres réglages.
- L'option **Direction** définit la direction du déplacement. La position 3 heures correspond à 0°. Le type de déplacement Réfraction ne dépend pas de la direction.
- L'option **Inversé** inverse la source sélectionnée.
- L'option **Qualité** modifie la qualité de la déformation.

Application d'un flou directionnel

Cet effet fait apparaître l'image comme floue suite à un mouvement. Vous pouvez définir l'angle, le rayon et la direction de l'effet.



Effet Flou de mouvement

Pour appliquer un flou directionnel

1 Pour appliquer l'effet à :
   - La zone de travail : cliquez sur **Zone de travail** dans le panneau **Calques**.
   - Une sélection : cliquez sur un outil de sélection dans la boîte à outils et faites-le glisser dans la fenêtre de document pour sélectionner une zone.
   - Un calque : cliquez sur un calque dans le panneau **Calques**.

2 Cliquez sur **Effets** ▸ **Mise au point** ▸ **Flou de mouvement**.

   Dans la boîte de dialogue **Flou directionnel**, réglez les curseurs suivants :
   - Le curseur **Rayon** permet de définir la quantité de flou. Déplacez-le vers la droite pour donner l'impression que l'image bouge plus vite.

- Le curseur **Angle** permet de préciser la direction dans laquelle l'image semble bouger. Une valeur de 0° crée un flou dans la direction de 3 heures.
- Le curseur **Finesse** crée un flou de l'image dans une direction perpendiculaire à l'angle que vous choisissez avec le curseur **Angle**.

Durcissement de la mise au point

L'effet **Durcir** augmente le contraste en intensifiant les zones de lumière et d'ombre. Vous pouvez créer des images plus nettes avec un type d'ouverture **Gaussien** ou **Circulaire**. L'ouverture de type **Gaussien** accentue les composantes rouge, verte et bleue de la couleur, tandis que le type **Circulaire** accentue l'image d'après sa luminance.



Avant (à gauche) et après (à droite) l'application de l'effet Durcir

Pour durcir la mise au point

1 Pour appliquer l'effet à :
   - La zone de travail : cliquez sur **Zone de travail** dans le panneau **Calques**.
   - Une sélection : cliquez sur un outil de sélection dans la boîte à outils et faites-le glisser dans la fenêtre de document pour sélectionner une zone.
   - Un calque : cliquez sur un calque dans le panneau **Calques**.
2 Cliquez sur **Effets** ▸ **Mise au point** ▸ **Durcir**.
3 Dans la boîte de dialogue **Durcir**, activez un type d'ouverture.
4 Suivez les instructions suivantes pour régler les curseurs :
   - Le curseur **Intensité** permet de déterminer dans quelle mesure le bord d'un élément est affecté.
   - Le curseur **Clair** permet de définir l'intensité des zones claires. Déplacez le curseur vers la droite pour éclaircir les zones claires.
   - Le curseur **Foncé** permet de définir la profondeur des zones sombres. Plus le pourcentage est élevé, plus les ombres sont foncées.

   Si vous choisissez le type d'ouverture **Gaussien** et que vous souhaitez accentuer uniquement des couleurs sélectionnées, cochez les cases **Rouge**, **Vert** ou **Bleu**, selon vos besoins.

Adoucissement de la mise au point

Les effets **Adoucir** et **Flou gaussien** augmentent la transition entre une zone de l'image et une autre en améliorant le lissage des traits. Pour appliquer l'effet **Adoucir** aux images, vous pouvez utiliser un type d'ouverture **Gaussien** ou **Circulaire**. Le type **Gaussien** produit des flous optiques doux ou des effets de défocalisation. Le type **Circulaire**, en revanche, crée des textures d'ombrage projetées par une source lumineuse circulaire (le soleil, par exemple).

L'effet **Flou gaussien** vous permet d'adoucir les images en définissant le rayon des pixels à adoucir.

Pour adoucir la mise au point

1 Pour appliquer l'effet à :
   - La zone de travail : cliquez sur **Zone de travail** dans le panneau **Calques**.
   - Une sélection : cliquez sur un outil de sélection dans la boîte à outils et faites-le glisser dans la fenêtre de document pour sélectionner une zone.
   - Un calque : cliquez sur un calque dans le panneau **Calques**.

2 Cliquez sur **Effets** ▸ **Mise au point** ▸ **Adoucir**.
3 Dans la zone **Type d'ouverture**, activez l'une des options suivantes :
   - **Gaussien**
   - **Circulaire**
4 Réglez le curseur **Intensité**.

   Plus ce curseur est à droite, plus il y aura d'étapes entre les éléments de l'image, d'où un flou plus prononcé.

Pour adoucir en définissant des valeurs en pixels

1 Pour appliquer l'effet à :
   - La zone de travail : cliquez sur **Zone de travail** dans le panneau **Calques**.
   - Une sélection : cliquez sur un outil de sélection dans la boîte à outils et faites-le glisser dans la fenêtre de document pour sélectionner une zone.
   - Un calque : cliquez sur un calque dans le panneau **Calques**.
2 Cliquez sur **Effets** ▸ **Mise au point** ▸ **Flou gaussien**.
3 Tapez une valeur dans la case **Adoucir**.

   Cette valeur détermine le rayon des pixels adoucis. Plus la valeur est faible, plus l'effet est subtil.

Vous pouvez également

Propager l'effet	Cochez la case **Propagation**.
Obtenir un aperçu de l'effet	Cochez la case **Aperçu**.
Effacer l'effet	Cliquez sur **Rétablir**.

Application de l'effet Flou de zoom

Cet effet crée un flou en faisant un zoom avant ou arrière sur une zone. Plus les éléments sont éloignés de l'effet, plus l'image est floue. Cet effet permet d'attirer l'attention sur une zone particulière de l'image.



Avant (à gauche) et après (à droite) l'application de l'effet Flou de zoom

Pour appliquer un coup de zoom

1 Pour appliquer l'effet à :
   - La zone de travail : cliquez sur **Zone de travail** dans le panneau **Calques**.
   - Une sélection : cliquez sur un outil de sélection dans la boîte à outils et faites-le glisser dans la fenêtre de document pour sélectionner une zone.
   - Un calque : cliquez sur un calque dans le panneau **Calques**.

2 Cliquez sur **Effets** ▸ **Mise au point** ▸ **Flou de zoom**.

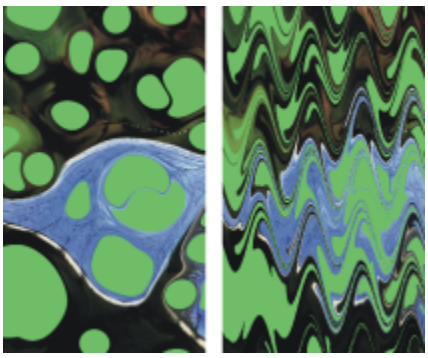
3 Dans la fenêtre du document, cliquez dans l'image pour définir le point de départ du zoom.

4 Déplacez le curseur **Intensité** afin de définir l'intensité du flou.

Pour créer le flou avec un zoom avant, activez la case **Agrandir**. Pour le créer avec un zoom arrière, désactivez la case **Agrandir**.

Application de marbrures

L'effet **Marbrures** crée des déformations très élaborées sur une image, en suivant une technique qui remonte au XIIe siècle. Cet effet est créé par une fourchette qu'on fait passer sur l'image pour créer un effet similaire à celui qu'elle produirait si on la trempait dans un mélange de sirop de chocolat et de glace fondue.



Avant (à gauche) et après (à droite) l'application de l'effet Marbrures

Chaque passage d'un râteau dans une image crée une veine. Vous pouvez créer des procédés de marbrures avec plusieurs veines, chacune utilisant un râteau, une direction et une ondulation spécifiques, et enregistrer ces procédés en vue de les réutiliser.

Cet effet convient bien à des motifs ou des textures. L'effet **Taches** est une bonne manière de créer la matière première des marbrures ; le remplissage avec un motif en est une autre. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Application de taches » à la page 691.

Pour créer un procédé de marbrures

1 Pour appliquer l'effet à :

- La zone de travail : cliquez sur **Zone de travail** dans le panneau **Calques**.
- Une sélection : cliquez sur un outil de sélection dans la boîte à outils et faites-le glisser dans la fenêtre de document pour sélectionner une zone.
- Un calque : cliquez sur un calque dans le panneau **Calques**.

2 Cliquez sur **Effets** ▸ **Divers** ▸ **Marbrures**.

3 Déplacez un ou plusieurs des curseurs suivants :

- Le curseur **Pas** définit la distance entre les dents du râteau, ce qui détermine le nombre de dents. S'il est tout à fait à droite, le râteau n'a qu'une seule dent.
- Le curseur **Décalage** déplace le râteau perpendiculairement à la direction du tracé, ce qui définit la position des traits du râteau.
- Le curseur **Amplitude** permet de modifier l'amplitude (hauteur) des ondulations. Lorsqu'il est réglé sur 0, le tracé est droit.
- Le curseur **Longueur d'onde** permet de déterminer la distance entre les sommets des ondulations.
- Le curseur **Phase** permet de déplacer l'ondulation dans la direction du râteau. Cela permet de définir à quel endroit de la courbe (sommet, descente, creux ou montée) le râteau commence dans l'image.
- Le curseur **Absorption** permet de définir dans quelle mesure le râteau déforme l'image. Des valeurs faibles produisent des déformations fines et courtes. Des valeurs plus élevées produisent des déformations plus accentuées.
- Le curseur **Qualité** permet de contrôler le lissage dans l'image marbrée. Une valeur faible produit des effets d'escaliers. Les marbrures sont grossières, avec des pixels dispersés. Augmentez le paramètre **Qualité** pour améliorer le lissage et adoucir les distorsions de couleur.

À mesure que vous changez les valeurs, les lignes en pointillés se réactualisent dans la fenêtre d'aperçu.

4 Dans la zone **Direction**, choisissez une option pour la direction des veines.

5 Cliquez sur le bouton **Ajouter l'étape** +.

6 Répétez les étapes 3 à 5 pour chaque veine à créer.

La boîte de dialogue **Marbrures** affiche le nombre actuel de veines et le nombre total de veines prévu dans le procédé. Vous pouvez passer d'une veine à l'autre en cliquant sur les boutons fléchés.



Les sélections peuvent vous aider à contrôler les marbrures si vous avez une idée précise de ce que vous voulez faire. Les veines, par exemple, débutent généralement au bord de l'image. Pour qu'elles partent du centre d'une tache, sélectionnez une zone partant du centre de cette tache.

Les veines sont ajoutées dans l'ordre, de sorte que les nouvelles sont basées sur le résultat des précédentes.

L'aspect final des marbrures est fortement influencé par la manière dont vous commencez : horizontalement, verticalement, avec un peigne fin ou un râteau grossier.

Chaque veine ajoutée augmente le temps d'application du procédé.

Pour enregistrer ou charger un procédé

- Choisissez l'une des tâches détaillées dans le tableau suivant :

Action	Procédure
Supprimer un procédé	Dans la boîte de dialogue **Marbrures**, cliquez sur **Rétablir**. Le procédé en cours est alors supprimé.
Enregistrer un procédé	Dans la boîte de dialogue **Marbrures**, cliquez sur **Enregistrer toutes les étapes**. Dans la boîte de dialogue **Enregistrer la marbrure**, tapez un nom.
Charger un procédé	Dans la boîte de dialogue **Marbrures**, cliquez sur **Charger les étapes de marbrures**. Dans la boîte de dialogue **Procédés de marbrures**, choisissez un procédé.

Duplication automatique d'une image

L'effet **Réplique automatique** applique automatiquement des coups de pinceau à votre place dans l'image. Le type de touche de peinture utilisé varie selon le style sélectionné. La couleur est prélevée dans la source de la réplique. Contrairement à la plupart des autres effets, aucune boîte de dialogue n'est associée à l'effet **Réplique automatique**. Il utilise les paramètres du style actif et la couleur de la source.

Le meilleur moyen de produire une version de votre image avec un aspect plus naturel est de la dupliquer, puis de choisir un style créant des formes artistiques. La variante **Pluie battante** de la catégorie de style **Duplicateurs** est idéale pour créer un dessin qui semble fait à la main. La variante **Seurat** de la catégorie de style **Artistes** convient très bien aussi.



Dans cet exemple, un style Artistes a été utilisé avec la fonction Réplique automatique.

Si vous appliquez l'effet **Réplique automatique** à une grande surface, la peinture risque de remplir successivement plusieurs zones rectangulaires plus petites. Si vous cliquez pour interrompre la **réplique automatique**, le dernier rectangle de la zone ne sera pas terminé. Pour remplir des zones non rectangulaires, vous pouvez utiliser la **réplique automatique** avec une sélection. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Initiation aux sélections » à la page 642.

Lorsque vous utilisez la fonction **Réplique automatique** avec la variante **Feutres** ou d'autres outils qui noircissent la surface à mesure que vous répétez les traits, les zones s'assombrissent rapidement. Lorsque vous utilisez l'effet **Réplique automatique**, vous pouvez ralentir l'accumulation de couleur en obscurcissant l'image d'origine.

Vous pouvez aussi réaliser une réplique automatique en enregistrant et en répétant des traits individuels, une fonction surtout utile pour remplir des fonds. Pour plus d'informations, consultez les sections « Mémorisation et répétition des traits » à la page 168 et « Duplication et échantillonnage d'image » à la page 187..

Pour remplir automatiquement une zone avec des traits dupliqués

1. Ouvrez une image à utiliser comme source.
2. Sélectionnez **Fichier** ▸ **Dupliquer**.

   Si vous souhaitez appliquer un effet à une seule partie de votre image, cliquez sur un outil de **Sélection** dans la boîte à outils et faites votre choix.
3. Cliquez sur le Sélecteur de styles dans la barre Sélecteur de styles.
4. Dans le panneau Bibliothèque de styles, cliquez sur la catégorie de style **Duplicateurs** et choisissez une variante de style telle que **Pluie battante** ou **Impressionniste**.

   Notez que certains **Duplicateurs** ne sont pas compatibles avec l'effet **Réplique automatique**. Lorsque vous choisissez une variante non compatible, l'effet **Réplique automatique** est désactivé.
5. Cliquez sur **Effets** ▸ **Divers** ▸ **Réplique automatique**.

   Des touches de peinture sont automatiquement appliquées à la zone sélectionnée.
6. Cliquez n'importe où dans l'image pour désactiver la **Réplique automatique**.

Si la **réplique automatique** est effectuée sur une zone importante, il est probable que la peinture sera appliquée de manière sporadique. Lorsque vous cliquez pour désactiver la fonction **Réplique automatique**, son effet s'interrompt immédiatement. Le

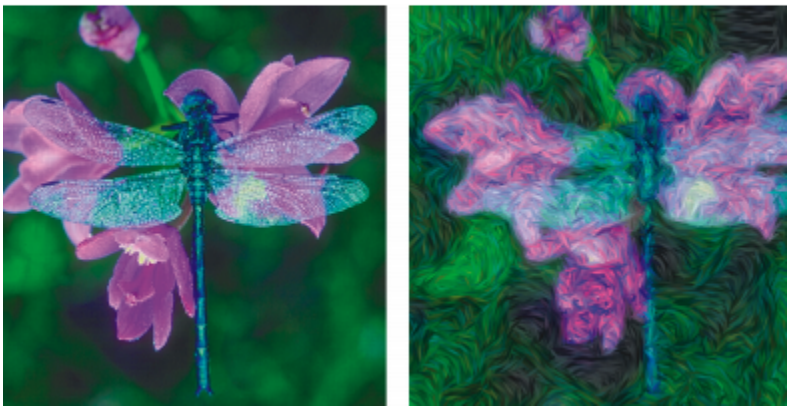
remplissage de la zone sélectionnée est interrompu. Si vous voulez remplir entièrement une zone sélectionnée, vous devez laisser la fonction **Réplique automatique** activée.

Pour transformer une variante en duplicateur afin de pouvoir ensuite l'utiliser avec l'effet **Réplique automatique**, vous pouvez cliquer sur le bouton **Couleur source** dans le panneau **Couleurs**.

Pour accroître la variation de couleur dans les touches de matière, vous pouvez régler sur **15%** chacun des curseurs **±H**, **±S** et **±V** dans le panneau **Var. couleur**. Pour ouvrir le panneau **Variabilité des couleurs**, sélectionnez **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Supports de pinceau** ▸ **Variabilité des couleurs**.

Application de l'effet Van Gogh automatique

L'effet **Van Gogh automatique** crée un rendu d'image de style Van Gogh. Pour appliquer l'effet **Van Gogh automatique**, commencez par dupliquer l'image, puis sélectionnez la variante **Van Gogh automatique** dans la catégorie de style **Artistes**, disponible dans la bibliothèque de styles de Painter 2015.



Effet Van Gogh automatique

Cet effet requiert deux passages. Lors du premier passage, il détermine les angles des touches de peinture. Lors du deuxième, il les applique. L'image est ensuite restituée dans un jeu de traits directionnels.

Pour appliquer un effet Van Gogh automatique à une image

1. Sélectionnez l'image que vous souhaitez dupliquer.
2. Cliquez sur **Fichier** ▸ **Duplication rapide**.
3. Cliquez sur le Sélecteur de pinceaux dans la barre Sélecteur de pinceaux et choisissez **Styles de Painter 2015** dans la zone de liste **Bibliothèque de pinceaux**.
4. Dans le panneau Bibliothèque de styles, cliquez sur la catégorie de style **Artistes**, puis sur la variante **Van Gogh automatique**.
5. Cliquez sur **Effets** ▸ **Divers** ▸ **Van Gogh automatique**.

Pour accroître la variation de couleur dans les touches de matière, vous pouvez régler sur **15%** chacun des curseurs **±H**, **±S** et **±V** dans le panneau **Var. couleur**. Pour ouvrir le panneau **Variabilité des couleurs**, sélectionnez **Fenêtre** **Panneaux de commandes de pinceaux** **Supports de pinceau** ▸ **Variabilité des couleurs**.

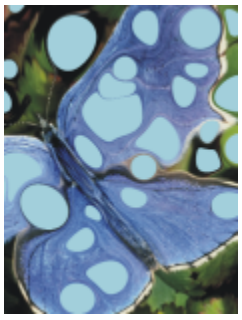
Application de taches

L'effet **Taches** crée un motif qui ressemble à de l'huile flottant sur de l'eau. Cet effet déforme l'image sous-jacente comme s'il s'agissait d'un liquide et ajoute des taches sur l'image en fonction de la couleur, du contenu du Presse-papiers ou d'un motif.

L'effet Taches peut utiliser trois types de source pour remplir les taches : Vous pouvez produire des taches qui ressemblent à des bulles en créant une sélection circulaire dont l'ombrage est celui d'une sphère et en la copiant dans le Presse-papiers.



Avant (à gauche) et après (à droite) l'application d'un effet Taches créé avec le contenu du Presse-papiers



Effet Taches créé avec la source de couleur active

L'effet **Taches** crée une bonne base pour l'effet **Marbrures**, car elle produit des motifs de couleur intéressants. Utilisez-le sur l'image d'origine avant d'appliquer l'effet **Marbrures**. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Application de marbrures » à la page 687.

Pour appliquer un effet Taches

1 Choisissez l'une des tâches détaillées dans le tableau suivant :

Action	Procédure
Remplir les taches avec le contenu du Presse-papiers	Copiez une image dans le Presse-papiers. Vous pouvez copier des images à l'extérieur de Corel Painter.
Remplir les taches avec la couleur active	Choisissez une couleur dans le panneau **Couleurs**.
Remplir les taches avec un motif	Choisissez un motif dans le panneau **Motifs**.

2 Ouvrez l'image.

3 Pour appliquer l'effet à :

- La zone de travail : cliquez sur **Zone de travail** dans le panneau **Calques**.
- Une sélection : cliquez sur un outil de sélection dans la boîte à outils et faites-le glisser dans la fenêtre de document pour sélectionner une zone.
- Un calque : cliquez sur un calque dans le panneau **Calques**.

4 Cliquez sur **Effets** ▸ **Divers** ▸ **Taches**.

5 Sélectionnez l'une des options suivantes dans la zone de liste **Avec** :
- L'option **Mémoire tampon** utilise le contenu du Presse-papiers pour remplir les taches.
- L'option **Couleur** remplit les tâches en utilisant la couleur sélectionnée dans le panneau **Couleurs**.
- L'option **Motif** remplit les tâches en utilisant le motif sélectionné dans le panneau **Motifs**.

Chaque fois que vous appliquez l'effet, une valeur de germe différente est utilisée dans la case **Germe**.

6 Entrez une valeur dans la case **Nombre de taches**.

7 Indiquez la taille minimale et maximale des taches.

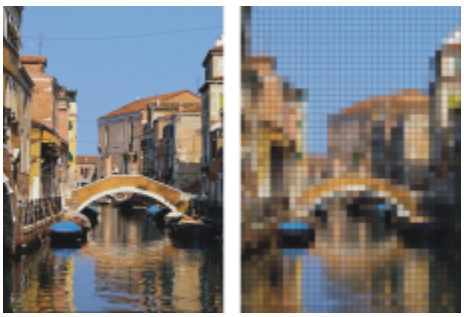
Vous pouvez également

Définir le nombre d'étapes de lissage	Tapez une valeur dans la case **Lissage**.
Créer des motifs répétitifs	Désactivez la case à cocher **Germe aléatoire** et entrez une valeur dans la zone **Germe**.
Modifier le motif aléatoire des germes	Une fois la case à cocher **Germe aléatoire** activée, cliquez sur le bouton **Actualiser** en regard de la zone **Germe**.

Création de carreaux personnalisés

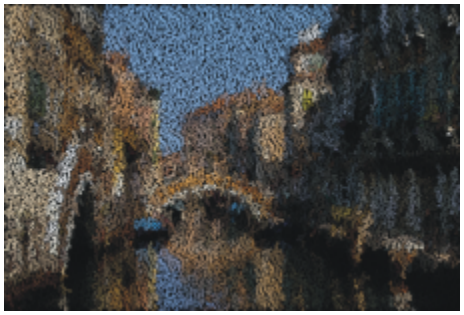
Corel Painter convertit l'image en carreaux d'après un motif prédéfini, comme des briques ou des hexagones, ou encore d'après un motif de papier, une source ou un canal. Si vous utilisez un motif prédéfini, des carreaux de taille uniforme recouvrent uniformément toute l'image.

La couleur de chaque carreau est déterminée par l'application de la couleur moyenne des pixels de l'image sous-jacente.



Avant (à gauche) et après (à droite) l'application de carreaux créés en utilisant un motif prédéfini

Lorsque vous créez des carreaux à partir d'un motif de papier, d'une source ou d'un canal, ce sont les zones claires et foncées de la source sélectionnée qui déterminent le type des carreaux. Dans ce cas, la forme des carreaux est variable et ils risquent de ne pas recouvrir l'image uniformément.

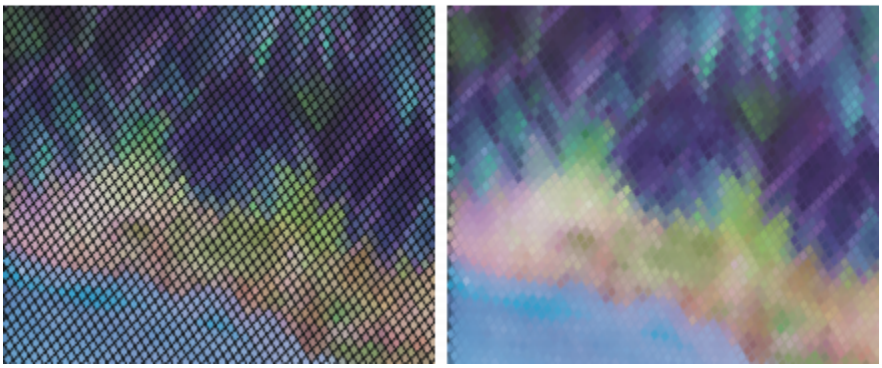


Carreaux créés en utilisant un motif de papier

L'effet **Carreaux personnalisés** ne fonctionne pas comme les effets **Créer une mosaïque** et **Créer des tesselles**. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Création d'une mosaïque » à la page 780.

Pour appliquer des carreaux personnalisés

1 Pour appliquer l'effet à :
   - La zone de travail : cliquez sur **Zone de travail** dans le panneau **Calques**.
   - Une sélection : cliquez sur un outil de sélection dans la boîte à outils et faites-le glisser dans la fenêtre de document pour sélectionner une zone.
   - Un calque : cliquez sur un calque dans le panneau **Calques**.
2 Cliquez sur **Effets** ▸ **Divers** ▸ **Carreaux personnalisés**.
3 Choisissez l'un des motifs suivants dans la liste **Mode** :
   - **Brique**
   - **Hexa**
   - **Carré**
   - **Triangle**
   - **Croix**
   - **12-6-4**
   - **12-6-4 V2**
4 Réglez les différentes options de **Carreaux personnalisés**. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Options de l'effet Carreaux personnalisés » à la page 695.



Le flou (à gauche) permet de changer l'aspect d'origine du ciment (à droite).

Pour appliquer un effet Carreaux personnalisés en utilisant la luminance d'une réplique ou d'un motif

1 Suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau suivant.

Action	Procédure
Utiliser une source	Dans le panneau **Dupliquer la source** (**Fenêtre** ▸ **Dupliquer la source**), cliquez sur **Image imbriquée** dans la zone de liste **Source**. Dans la boîte de dialogue **Imbriquer l'image source**, effectuez l'une des opérations suivantes : • Pour consulter un fichier, activez l'option **Parcourir**. • Pour dupliquer un document actuellement ouvert, activez l'option **Document en cours** et choisissez un document dans la zone de liste. • Pour imbriquer la texture active, activez l'option **Texture actuelle**. Cliquez sur OK.
Utiliser un motif	Choisissez **Fenêtre** ▸ **Panneaux de support** ▸ **Motifs** et cliquez sur un échantillon de motif dans la zone **Motifs Painter**.

2 Pour appliquer l'effet à :
   - La zone de travail : cliquez sur **Zone de travail** dans le panneau **Calques**.
   - Une sélection : cliquez sur un outil de sélection dans la boîte à outils et faites-le glisser dans la fenêtre de document pour sélectionner une zone.
   - Un calque : cliquez sur un calque dans le panneau **Calques**.
3 Cliquez sur **Effets** ▸ **Divers** ▸ **Carreaux personnalisés**.
4 Sélectionnez **Luminance de la source** dans la zone de liste **Utilisation**.
5 Réglez les différentes options de **Carreaux personnalisés**. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Options de l'effet Carreaux personnalisés » à la page 695.

Pour appliquer un effet Carreaux personnalisés en utilisant la luminance du papier

1 Sélectionnez **Fenêtre** ▸ **Panneaux de supports** ▸ **Papiers**.
2 Choisissez un échantillon de papier dans la zone **Textures de papier**.
3 Pour appliquer l'effet à :
   - La zone de travail : cliquez sur **Zone de travail** dans le panneau **Calques**.
   - Une sélection : cliquez sur un outil de sélection dans la boîte à outils et faites-le glisser dans la fenêtre de document pour sélectionner une zone.
   - Un calque : cliquez sur un calque dans le panneau **Calques**.
4 Cliquez sur **Effets** ▸ **Divers** ▸ **Carreaux personnalisés**.
5 Sélectionnez **Papier** dans la zone de liste **Avec**.
6 Réglez les différentes options de **Carreaux personnalisés**. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Options de l'effet Carreaux personnalisés » à la page 695.

Pour appliquer un effet Carreaux personnalisés en utilisant la luminance d'un masque de calque ou d'un canal

1 Effectuez l'une des opérations suivantes :
   - Pour utiliser un masque de calque, sélectionnez **Fenêtre** ▸ **Calques**, puis cliquez sur le calque contenant un masque de calque dans le panneau **Calques**.
   - Pour utiliser un canal alpha, sélectionnez **Fenêtre** ▸ **Canaux**, puis cliquez sur le canal alpha dans le panneau **Canaux**.
2 Pour appliquer l'effet à :
   - La zone de travail : cliquez sur **Zone de travail** dans le panneau **Calques**.

- Une sélection : cliquez sur un outil de sélection dans la boîte à outils et faites-le glisser dans la fenêtre de document pour sélectionner une zone.
- Un calque : cliquez sur un calque dans le panneau **Calques**.

3 Cliquez sur **Effets** ▸ **Divers** ▸ **Carreaux personnalisés**.

4 Sélectionnez le canal ou masque de calque dans la zone de liste **Utilisation**.

5 Réglez les différentes options de **Carreaux personnalisés**. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Options de l'effet Carreaux personnalisés » à la page 695.

Options de l'effet Carreaux personnalisés

- Les curseurs **Largeur** et **Hauteur** permettent de définir la taille des briques.
- Les curseurs **Angle** et **Échelle** permettent de définir l'orientation des carreaux et la taille des formes intégrées.
- Le curseur **Rayon** permet de définir le rayon d'échantillonnage afin d'appliquer un flou sur le joint ou la couleur du ciment. Augmentez la valeur du curseur **Rayon** pour ajouter davantage de couleurs avoisinantes aux pixels des joints lors de chaque passage.
- Le curseur **Flou** permet de définir le nombre de fois où les pixels des joints sont estompés. Plus il y a de passages, plus la couleur des carreaux est mélangée dans les joints. Le flou n'intervient que si la valeur **Flou** est supérieure à zéro.
- Le curseur **Seuil** permet de définir une frontière entre les zones claires et sombres. Tout ce qui se trouve au-dessus de la valeur de seuil devient des carreaux, tout ce qui se trouve en dessous constitue le ciment.
- Le curseur **Utiliser ciment** permet d'ajouter du ciment entre les carreaux.
- Le curseur **Couleur du ciment** définit la couleur du ciment.
- Le curseur **Épaisseur** contrôle l'épaisseur des joints entre les carreaux ou les lignes de ciment (lorsque le ciment est activé).

Application de papier millimétré

L'effet **Papier millimétré** ajoute des lignes horizontales ou verticales, une grille rectangulaire ou une grille de points à l'image.

Contrairement à la surcouche de grille, qui est un calque transparent flottant au-dessus de l'image pour servir de repère, le **papier millimétré** fait partie de l'image. Il est préférable d'appliquer le **Papier millimétré** à une zone de travail vide, puis d'appliquer une couleur à la zone de travail ou aux calques.

Pour appliquer un effet Papier millimétré

1 Cliquez sur **Effets** ▸ **Divers** ▸ **Papier millimétré**.

2 Choisissez une option dans la liste **Type de grille**.

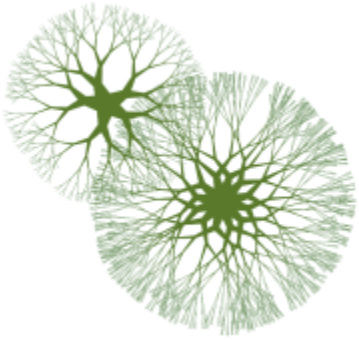
3 Pour régler les dimensions de la grille, entrez des valeurs dans les zones suivantes :
- L'option **Pas horizontal** détermine l'espace entre les lignes horizontales.
- L'option **Pas vertical** détermine l'espace entre les lignes verticales.
- L'option **Largeur** détermine la largeur des lignes de la grille.

4 Pour définir la couleur de la grille, cliquez sur le cadre **Couleur de grille** et choisissez une couleur dans le sélecteur de couleurs.

5 Pour définir la couleur de fond, cliquez sur le cadre **Fond** et choisissez une couleur dans le sélecteur de couleurs.

Application de l'effet Arbuste

L'effet **Arbuste** produit des motifs arborescents partant d'un point central et les ajoute à l'image. Le motif produit ressemble aux arbres des dessins d'architecture.



Exemples de motifs d'arbuste

Les motifs d'arbuste sont créés avec la couleur primaire en vigueur. Lorsque la boîte de dialogue **Arbuste** est ouverte, vous pouvez accéder au panneau **Couleurs** et, par conséquent, modifier la couleur primaire à tout moment.

Pour créer des motifs d'arbuste

1 Dans le panneau **Couleur**, choisissez une couleur.

2 Cliquez sur **Effets** ▸ **Divers** ▸ **Arbuste**.

3 Cochez l'une ou l'autre des cases suivantes :

- L'option **Bords rigides** permet de créer des motifs d'arbuste aux bords nets ; désactivez-la pour créer des motifs d'arbuste aux bords adoucis et duveteux.
- L'option **Fractale** permet de créer des motifs ouverts aux extrémités (motifs fractals). Désactivez-la pour créer des motifs non fractals fermés à l'extérieur par un anneau.

4 Réglez un ou plusieurs des curseurs suivants :

- Le curseur **Convexité** permet de modifier la forme du motif avec un effet de lentille. Déplacez le curseur vers la gauche pour créer un effet de lentille concave et vers la droite pour créer un effet d'objectif très grand angle.
- Le curseur **Effilement** permet de définir la répartition de la taille du motif entre le centre et les bords. À plus de 100 %, les bords extérieurs deviennent plus épais, tandis qu'à moins de 100 %, ils sont plus fins et délicats.
- Le curseur **Aléatoire** modifie la symétrie des motifs. Les valeurs inférieures produisent des motifs géométriques à lignes droites ; les valeurs supérieures des motifs déformés et tortueux.
- Le curseur **Épaisseur** permet d'ajuster l'épaisseur des lignes uniformément à l'intérieur de l'arbuste. Déplacez le curseur vers la gauche pour obtenir des lignes plus fines et vers la droite pour des lignes plus épaisses. Le motif ne peut pas faire moins d'un pixel d'épaisseur.
- Le curseur **Branches** permet de déterminer le nombre de branches partant du centre et allant vers les bords. Les valeurs vont de 1 à 20.
- Le curseur **Niveaux max.** permet de définir le nombre de niveaux ou de sous-niveaux de l'arbuste. Le curseur **Niveaux max.** détermine notamment la manière dont les branches se séparent vers les bords.
- Le curseur **Fourches** permet de régler l'enchevêtrement général des branches extérieures.
- Le curseur **Extrémités** fonctionne comme le curseur **Fourches**, mais agit seulement sur les extrémités des branches extérieures.

5 Sans fermer la boîte de dialogue **Arbuste**, faites glisser le pointeur dans la fenêtre de document pour créer un motif d'arbuste.

6 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pour appliquer le motif, cliquez sur **OK**.
- Pour supprimer tous les motifs, cliquez sur **Annuler**.

Les curseurs de la boîte de dialogue **Arbuste** agissent à la fois sur les motifs fractals et non fractals, à l'exception des curseurs **Fourches** et **Extrémités** qui concernent uniquement les motifs fractals.

Application du filtre passe-haut

L'effet **Filtre passe-haut** supprime les zones de basse fréquence contenant des transitions progressives ou lisses de niveaux de luminosité. Il ne laisse que les zones de haute fréquence, ou uniquement les bords de l'image, avec des transitions nettes entre les niveaux de luminosité.

L'effet **Filtre passe-haut** utilise un type d'ouverture **Gaussien** ou **Circulaire**. Le type d'ouverture **Gaussien** agit sur les composantes rouge, verte et bleue de la couleur, tandis que le type d'ouverture **Circulaire** utilise la luminance de l'image. Vous pouvez encore renforcer le filtre passe-haut en utilisant l'effet **Égaliser**.



L'effet Filtre passe-haut introduit des transitions marquées entre les niveaux de luminosité.

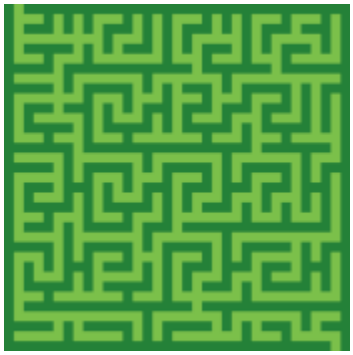
Pour appliquer l'effet Filtre passe-haut

1 Pour appliquer l'effet à :
   - La zone de travail : cliquez sur **Zone de travail** dans le panneau **Calques**.
   - Une sélection : cliquez sur un outil de sélection dans la boîte à outils et faites-le glisser dans la fenêtre de document pour sélectionner une zone.
   - Un calque : cliquez sur un calque dans le panneau **Calques**.
2 Cliquez sur **Effets** ▸ **Divers** ▸ **Filtre passe-haut**.
3 Dans la boîte de dialogue **Filtre passe-haut**, choisissez un type d'ouverture.
4 Utilisez le curseur **Intensité** pour définir le degré de suppression des zones de basse fréquence.

   Cette valeur définit un rayon, en pixels, autour de chaque pixel de la zone sélectionnée dans l'image. Déplacez le curseur vers la gauche pour supprimer davantage de données de basse fréquence. Déplacez le curseur vers la droite pour supprimer moins de données de basse fréquence.

Application d'un effet Labyrinthe

L'effet **Labyrinthe** produit l'image d'un labyrinthe. Vous l'utiliserez généralement dans une nouvelle image vide. Chaque labyrinthe comporte une solution, c'est-à-dire un chemin conduisant de l'entrée à la sortie.



L'effet Labyrinthe produit des motifs intéressants.

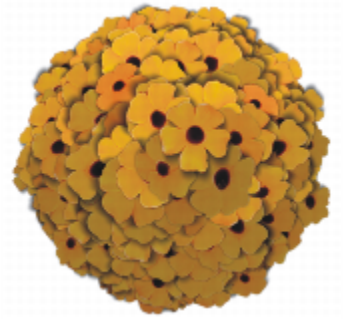
Vous pouvez capturer une partie du labyrinthe pour créer un motif ou une texture de papier, ou bien l'utiliser comme base pour d'autres effets. Les labyrinthes doivent être rectangulaires ; ils ne peuvent pas être appliqués à des sélections non rectangulaires.

Pour appliquer un effet de labyrinthe

1. Cliquez sur **Effets** ▸ **Divers** ▸ **Labyrinthe**.
2. Cliquez sur la case **Couleurs du labyrinthe** et choisissez une couleur.
3. Cliquez sur la case **Fond** et choisissez une couleur.
4. Cochez l'une ou l'autre des cases suivantes :
   - L'option **Avec motif** contraint les murs à être horizontaux.
   - L'option **Afficher la solution** fait apparaître un chemin qui conduit de l'entrée à la sortie.
5. Entrez une valeur dans la zone **Germe** pour créer un motif aléatoire de labyrinthe.
6. Entrez une valeur dans la zone **Épaisseur** pour définir l'épaisseur des murs et des chemins.

Effet Placer les éléments

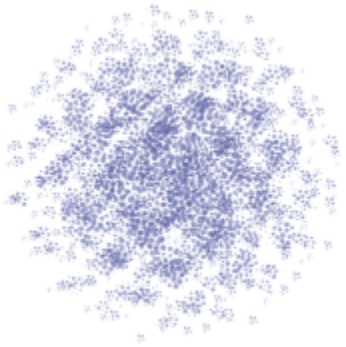
L'effet **Placer les éléments** est conçu pour automatiser l'application de coups de pinceau. Il se révèle particulièrement utile lorsqu'il est appliqué à une variante de style Jet. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Peindre avec l'outil Jet » à la page 537.



Exemple de l'effet Placer les éléments avec le style Jet

L'effet **Placer les éléments** crée une sphère virtuelle à l'intérieur d'un rectangle de sélection. Une sélection carrée produit une sphère parfaitement ronde, tandis qu'une sélection rectangulaire donne une sphère allongée ou aplatie.

Un certain nombre de points sont créés aléatoirement sur cette sphère. Ces points sont ensuite éloignés les uns des autres et une touche de peinture est placée sur chacun d'eux. L'aspect de chaque touche de peinture dépend de son emplacement sur la sphère.



Exemple de l'effet Éléments avec un pinceau

Pour placer des éléments

1 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pour utiliser un jet, sélectionnez une variante de style Jet dans la bibliothèque de styles, puis un jet dans le sélecteur **Jet** du **Sélecteur de supports**.
- Pour appliquer des touches de peinture, sélectionnez un style dans la bibliothèque de styles. Certaines variantes de style ne sont pas prises en charge par l'effet **Placer les éléments**.

2 Sélectionnez **Fenêtre** ▸ **Panneaux de couleurs** ▸ **Couleur**.

3 Dans le panneau **Couleurs**, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Si vous utilisez une variante de style Jet, définissez le noir comme couleur secondaire.
- Si vous utilisez une autre variante de style, définissez la couleur primaire.

Lorsque vous utilisez la variante de style Jet, l'effet détermine automatiquement le mélange de la couleur secondaire avec les éléments du jet pour produire les ombres de profondeur. Les ombres sont généralement proches du noir, c'est pourquoi cette couleur est recommandée.

4 Choisissez l'outil **Rectangle de sélection** dans la boîte à outils.

5 Faites glisser le pointeur pour créer une sélection.

Cette sélection détermine l'emplacement et la taille de l'effet.

6 Cliquez sur **Effets** ▸ **Divers** ▸ **Éléments**.

7 Réglez un ou plusieurs des curseurs suivants :

- Le curseur **Itérations** définit le pas du déplacement. À chaque itération, les points s'éloignent les uns des autres sur la surface de la sphère virtuelle. Ils se positionnent aléatoirement. Par conséquent, si vous entrez 0 dans la zone Nombre d'itérations, l'emplacement des points est totalement aléatoire. Un nombre plus élevé augmente la régularité de leur positionnement.
- Le curseur **Points** permet de définir le nombre de points à créer sur la sphère virtuelle. Chaque point créé détermine un élément d'image.
- Le curseur **Rayons** détermine la taille de la sphère virtuelle créée aux deuxième et troisième niveaux. Le rayon du premier niveau est multiplié par la valeur de la fraction pour déterminer le rayon des sphères du deuxième niveau.

La fraction est de nouveau utilisée entre le deuxième et le troisième niveau. Des valeurs élevées (supérieures à 1) augmentent le chevauchement des sphères. Des valeurs plus faibles (inférieures à 1) préviennent le chevauchement (lorsqu'il y a assez d'itérations pour répartir les points).

- Le curseur **Taille/Sélec** définit le diamètre de la sphère virtuelle du premier niveau par rapport au rectangle de sélection. À 2,5, la sphère tient dans la sélection. Des valeurs plus élevées la rétrécissent et des valeurs inférieures l'agrandissent au-delà de la sélection.
- Le curseur **Ambiance** régit l'utilisation de la couleur secondaire dans les éléments de la sphère virtuelle qui se trouvent le plus loin de la source de lumière. C'est ainsi que le bloc d'éléments placés présente un ombrage 3D cohérent lorsque le noir est utilisé comme couleur secondaire. La valeur par défaut est fixée à 0,7, ce qui donne de bons résultats. Une valeur plus élevée augmente la proportion de couleur secondaire, tandis qu'une valeur plus faible la réduit.

8 Dans la zone **Niveaux**, activez l'une des options suivantes :

- Avec l'option **1**, chaque point reçoit un seul élément

- Avec l'option **2**, chaque point reçoit un élément et est ensuite utilisé comme centre d'une autre sphère virtuelle sur laquelle l'itération et le positionnement des points se répètent.
- L'option **3** étend une fois de plus la création de la sphère et le positionnement des éléments.

Avec plusieurs niveaux, le nombre d'éléments s'accroît rapidement. Par exemple, si vous choisissez 12 points et trois niveaux, vous allez créer 12 + (12 × 12) + (12 × 12 ×12) = 1 884 éléments. Beaucoup d'entre eux seront certainement recouverts par la suite.

Si vous avez opté pour deux ou trois niveaux, vous pouvez empêcher le chevauchement d'éléments en cochant la case **Éliminer les points non apparents**. Cette option supprime les points qui se trouvent à l'intérieur des autres sphères avant l'insertion des éléments. Le temps de traitement de l'effet s'en trouve augmenté.

Application de l'effet Pop Art

Cet effet permet de recouvrir une image de points en pseudo demi-teintes pour créer une image de style Pop Art.



Avant (à gauche) et après (à droite) l'application de l'effet Pop Art

Pour appliquer un effet Pop Art

1 Pour appliquer l'effet à :
   - La zone de travail : cliquez sur **Zone de travail** dans le panneau **Calques**.
   - Une sélection : cliquez sur un outil de sélection dans la boîte à outils et faites-le glisser dans la fenêtre de document pour sélectionner une zone.
   - Un calque : cliquez sur un calque dans le panneau **Calques**.
2 Cliquez sur **Effets** ▸ **Divers** ▸ **Pop Art**.
3 Sélectionnez **Luminance de l'image** dans la zone de liste **Utilisation**.
   Vous pouvez inverser la source en cochant la case **Inverser les couleurs**.
4 Réglez le curseur **Échelle** pour définir la taille des points.
5 Réglez le curseur **Contraste** pour incorporer la luminance dans le mode de contrôle choisi.
6 Cliquez sur la case **Couleur de forme** et choisissez une couleur.
7 Cliquez sur la case **Fond** et choisissez une couleur.



Utilisation des effets d'éclairage et de texture

Corel Painter inclut une collection d'effets permettant de contrôler l'éclairage et la texture des images.

Pour des informations d'ordre général sur l'utilisation des effets, reportez-vous à la rubrique « Options fréquentes pour les effets » à la page 673.

Cette section contient les rubriques suivantes :

Effets d'éclairage

- « Application d'éclairages prédéfinis » (page 702)
- « Ajout, suppression et repositionnement des éclairages » (page 702)
- « Réglage des propriétés d'éclairage » (page 703)

Effets de texture

- « Création d'une texture à l'aide d'un papier » (page 704)
- « Création d'une texture à l'aide de traits 3D » (page705)
- « Création d'une texture à l'aide de la luminance de l'image » (page 706)
- « Création d'une texture à l'aide de la luminance d'une source de la réplique ou d'un motif » (page 707)
- « Création d'effets de style repoussés » (page 708)
- « Création d'une texture à l'aide de canaux ou de masques de plans » (page 708)

Définition de la texture à l'aide des effets d'éclairage

- « Création de placages de réflexion » (page 709)
- « Réglage de l'éclairage de la texture » (page 711)

Autres effets de surface

- « Application d'un effet Filtre trichrome » (page 712)
- « Application d'un effet Surcouche colorée » (page 713)
- « Application d'un effet Concentration des encres » (page 715)
- « Application de l'effet Texture contrastée » (page 717)
- « Application d'un effet Torsion » (page 719)
- « Application de l'effet Pyrogravure » (page 721)
- « Application de l'effet Perturbation » (page 723)
- « Application de l'effet Sérigraphie » (page 725)
- « Application de l'effet Croquis » (page 726)

Application d'éclairages prédéfinis

Corel Painter inclut une série d'effets d'éclairage prédéfinis à appliquer aux images. Les effets d'éclairage permettent de changer rapidement l'intensité ou la direction de l'éclairage d'image. Vous pouvez appliquer un environnement d'éclairage prédéfini sans effectuer la moindre modification ou l'utiliser comme point de départ pour un éclairage personnalisé. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Ajout, suppression et repositionnement des éclairages » à la page 702 ou « Réglage des propriétés d'éclairage » à la page 703.



Avant (à gauche) et après (à droite) l'application d'un effet d'éclairage prédéfini

Pour appliquer un effet d'éclairage prédéfini

1 Pour appliquer l'effet à :
   - La zone de travail : cliquez sur **Zone de travail** dans le panneau **Calques**.
   - Une sélection : cliquez sur un outil de sélection dans la boîte à outils et faites-le glisser dans la fenêtre de document pour sélectionner une zone.
   - Un calque : cliquez sur un calque dans le panneau **Calques**.
2 Sélectionnez **Effets** ▸ **Surface** ▸ **Éclairage**.
3 Dans la boîte de dialogue **Appliquer éclairage**, sélectionnez un élément prédéfini dans la liste **Élément prédéfini**.

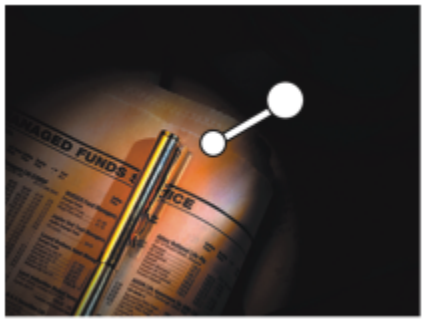
   L'effet d'éclairage choisi s'affiche dans la fenêtre d'aperçu.

Pour appliquer un effet à une forme, à un plan dynamique, à un plan de texte ou à un plan de référence, vous devez d'abord convertir le plan correspondant en plan d'image.

Ajout, suppression et repositionnement des éclairages

Vous pouvez ajouter une ou plusieurs sources de lumière à une image pour créer des effets d'éclairage uniques. L'ajout d'une source de lumière peut être comparé au réglage des spots de lumière éclairant des œuvres exposées dans une galerie. Par ailleurs, il vous est aussi possible de supprimer ou de repositionner les éclairages.

Lorsque vous ajoutez un éclairage, un nouvel indicateur s'affiche dans la fenêtre d'aperçu de la boîte de dialogue **Éclairage**. La fenêtre d'aperçu indique la position de chaque éclairage et son angle de projection. Les indicateurs de lumière permettent de déplacer et d'orienter les éclairages. La grande extrémité de l'indicateur de lumière contrôle la source de lumière. La petite extrémité de l'indicateur de lumière contrôle la direction de la lumière, c'est-à-dire le point vers lequel la lumière est braquée.



Le petit cercle (à gauche) contrôle la direction de la lumière. Le grand cercle (à droite) contrôle la source de la lumière.

En outre, il est possible de modifier les propriétés de la lumière (par exemple, son intensité ou son ouverture). Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Réglage des propriétés d'éclairage » à la page 703.

Pour ajouter, supprimer ou repositionner un éclairage

1 Pour appliquer l'effet à :
- La zone de travail : cliquez sur **Zone de travail** dans le panneau **Calques**.
- Une sélection : cliquez sur un outil de sélection dans la boîte à outils et faites-le glisser dans la fenêtre de document pour sélectionner une zone.
- Un calque : cliquez sur un calque dans le panneau **Calques**.

2 Sélectionnez **Effets** ▸ **Surface** ▸ **Éclairage**.

3 Suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau ci-contre.

Action	Procédure
Ajouter un éclairage	Cliquez n'importe où dans la fenêtre d'aperçu.
Supprimer un éclairage	Cliquez sur un indicateur, puis appuyez sur la touche **Supprimer** (macOS) ou **Retour arrière** (Windows).
Déplacer un éclairage	Faites glisser la grande extrémité de l'indicateur vers le point d'origine de la lumière que vous avez choisi.
Modifier la direction d'une lumière	Faites glisser la petite extrémité de l'indicateur jusqu'à ce que la lumière soit braquée dans la direction voulue.

Réglage des propriétés d'éclairage

Vous pouvez régler les propriétés de luminosité, distance, hauteur et couleur. Les propriétés d'éclairage ont un effet cumulatif. Par exemple, si vous augmentez la luminosité, vous devrez sans doute régler l'exposition en conséquence.

Pour régler les propriétés d'éclairage

1 Pour appliquer l'effet à :
- La zone de travail : cliquez sur **Zone de travail** dans le panneau **Calques**.
- Une sélection : cliquez sur un outil de sélection dans la boîte à outils et faites-le glisser dans la fenêtre de document pour sélectionner une zone.

- Un calque : cliquez sur un calque dans le panneau **Calques**.

2 Sélectionnez **Effets** ▸ **Surface** ▸ **Éclairage**.

3 Dans la fenêtre d'aperçu, cliquez sur un indicateur pour le sélectionner.

4 Dans la zone **Éclairage directionnel**, réglez les curseurs suivants :

- **Luminosité** : pour contrôler l'intensité de la lumière.
- **Distance** : pour déterminer la distance entre la lumière et l'image. Si vous rapprochez la source de lumière, vous pouvez compenser l'afflux de lumière en réglant le curseur **Exposition**.
- **Hauteur** : pour régler l'angle de la lumière par rapport à la zone de travail. À 90°, la lumière est verticale, alors qu'à 1°, elle est quasiment à l'horizontale.
- **Ouverture** : pour définir l'angle du cône de lumière.

Pour modifier la couleur de l'éclairage, cliquez sur la case **Couleur** et choisissez une couleur.

5 Dans la zone **Éclairage ambiant**, réglez les curseurs suivants :

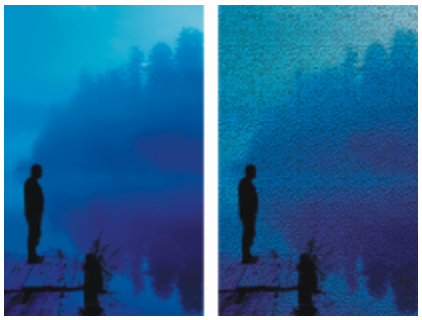
- **Exposition** : pour contrôler la luminosité de l'image, comme en photographie. Déplacez le curseur vers la gauche pour réduire l'exposition et assombrir l'image. Déplacez-le vers la droite pour augmenter l'exposition et éclaircir l'image.
- **Ambiance** : pour régler la lumière environnante de l'image. Si aucun indicateur de lumière de s'affiche dans la fenêtre d'aperçu, l'éclairage d'ambiance détermine sa luminosité globale. Déplacez le curseur vers la gauche pour réduire la lumière globale ou vers la droite pour l'augmenter.

Pour modifier la couleur de l'éclairage ambiant, cliquez sur la case **Couleur** et choisissez une couleur.

Création d'une texture à l'aide d'un papier

Il est possible d'ajouter une texture à une image en incorporant une texture de papier pour donner une impression de relief aux traits. Corel Painter utilise la surface et le grain du papier pour produire cet effet. Vous pouvez choisir une texture de papier spécifique ou laisser Corel Painter appliquer la texture de papier actuellement sélectionnée à l'image par défaut.

Pour expérimenter cet effet, laissez le panneau **Papiers** ouvert pendant que vous l'appliquez. Vous pourrez ainsi passer d'un papier à un autre et modifier les options de papier.



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 **Fenêtre** ▸ **Panneaux de supports** ▸ **Papiers**.

2 Choisissez un échantillon de papier dans la zone **Textures de papier**.

3 Pour appliquer l'effet à :

- La zone de travail : cliquez sur **Zone de travail** dans le panneau **Calques**.
- Une sélection : cliquez sur un outil de sélection dans la boîte à outils et faites-le glisser dans la fenêtre de document pour sélectionner une zone.
- Un calque : cliquez sur un calque dans le panneau **Calques**.

4 Cliquez sur **Effets** ▸ **Surface** ▸ **Appliquer une texture**.

5 Sélectionnez **Papier** dans la zone de liste **Avec**.

Cochez la case **Inverser** pour appliquer une texture de papier inversée.

6 Définissez les options **Appliquer une texture**. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Application des options de texture » à la page 712.

Création d'une texture à l'aide de traits 3D

Pour créer l'illusion de traits texturés, appliquez l'effet Traits 3D à une image. Pour utiliser cet effet, vous devez répliquer l'image, appliquer des traits à la réplique à l'aide de duplicateurs, puis appliquer l'effet à l'image. Corel Painter utilise la différence de luminance entre la source de la réplique et l'image pour produire la texture.



Exemple d'image avant (à gauche) et après (à droite) que la méthode Traits 3D ne soit appliquée à l'image

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 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. L'option **Soies individuelles**, par exemple, permet de déplacer les couleurs sous-jacentes tout en dessinant. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Utilisation de l'option Soies individuelles » à la page 207. D'autres options, comme le **mélange** ou le réglage de l'épaisseur du pinceau, permettent de créer des traits complexes. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Réglage des styles avec les options de style » à la page 387.



Exemple de traits 3D utilisant les options Soies individuelles (à gauche) et Mélange (à droite)

Pour appliquer des traits 3D à une image

1 Ouvrez une image.

2 Cliquez sur **Fichier** ▸ **Duplication rapide**.

3 Appliquez des traits à la réplique.

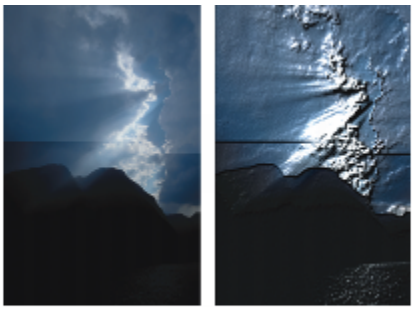
4 Cliquez sur **Effets** ▸ **Surface** ▸ **Appliquer une texture**.

5 Sélectionnez **Traits 3D** dans la zone de liste **Utilisation**.

6 Définissez les options **Appliquer une texture**. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Application des options de texture » à la page 712.

Création d'une texture à l'aide de la luminance de l'image

La luminance ou luminosité de l'image sélectionnée permet de produire de la texture. Les zones claires produisent des creux tandis que les zones foncées produisent des reliefs. Cette option donne l'illusion d'un style repoussé à l'image.



Avant (à gauche) et après (à droite) l'ajout d'une texture en mode Luminance de l'image

Pour créer une texture à l'aide de la luminance de l'image

1 Pour appliquer l'effet à :

- La zone de travail : cliquez sur **Zone de travail** dans le panneau **Calques**.
- Une sélection : cliquez sur un outil de sélection dans la boîte à outils et faites-le glisser dans la fenêtre de document pour sélectionner une zone.
- Un calque : cliquez sur un calque dans le panneau **Calques**.

2 Cliquez sur **Effets** ▸ **Surface** ▸ **Appliquer une texture**.

3 Sélectionnez **Luminance de l'image** dans la zone de liste **Utilisation**.

4 Définissez les options **Appliquer une texture**. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Application des options de texture » à la page 712.

Création d'une texture à l'aide de la luminance d'une source de la réplique ou d'un motif

Il est possible d'ajouter une texture à une image à l'aide de la luminance d'une source de la réplique ou d'un motif. Cette méthode utilise les zones claires et sombres de la source de la réplique ou du motif pour créer l'illusion de creux et de bosses. Pour expérimenter différents aspects, modifiez la source de la réplique ou le motif.



La luminance de la source de la réplique aide à créer un effet texturé.

Les effets ou les traits que vous appliquez à la source de la réplique 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'un motif ou d'une source de réplique

1 Ouvrez une image.

2 Suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau suivant.

Action	Procédure
Utiliser une source	Dans le panneau **Dupliquer la source** (**Fenêtre** ▸ **Dupliquer la source**), cliquez sur **Image imbriquée** dans la zone de liste **Source**. Dans la boîte de dialogue **Imbriquer l'image source**, effectuez l'une des opérations suivantes : • Pour consulter un fichier, activez l'option **Parcourir**. • Pour dupliquer un document actuellement ouvert, activez l'option **Document en cours** et choisissez un document dans la zone de liste. • Pour imbriquer la texture active, activez l'option **Texture actuelle**. Cliquez sur OK.
Utiliser un motif	Choisissez **Fenêtre** ▸ **Panneaux de support** ▸ **Motifs** et cliquez sur un échantillon de motif dans la zone **Motifs Painter**.

3 Pour appliquer l'effet à :
- La zone de travail : cliquez sur **Zone de travail** dans le panneau **Calques**.
- Une sélection : cliquez sur un outil de sélection dans la boîte à outils et faites-le glisser dans la fenêtre de document pour sélectionner une zone.
- Un calque : cliquez sur un calque dans le panneau **Calques**.

4 Cliquez sur **Effets** ▸ **Surface** ▸ **Appliquer une texture**.

5 Sélectionnez **Luminance de la source** dans la zone de liste **Utilisation**.

6 Définissez les options **Appliquer une texture**. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Application des options de texture » à la page 712.

Création d'effets de style repoussés

Vous pouvez générer une image à l'aspect repoussé en répliquant l'image et en utilisant la luminance de la source de la réplique pour produire l'effet de style. Vous pouvez contrôler la hauteur de la texture, l'éclairage, la couleur et la matière du repoussage.



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 Sélectionnez **Fichier** ▸ **Dupliquer**.

3 Choisissez une couleur autre que le noir dans le panneau **Couleurs** ou **Nuanciers**.

Pour que l'image avec un style repoussé soit blanche, sélectionnez tout et appuyez sur la touche **Arrière** (macOS) ou **Retour arrière** (Windows).

4 Sélectionnez **Édition** ▸ **Remplir**.

5 Dans la boîte de dialogue **Remplir**, sélectionnez **Couleur** dans la zone de liste **Remplir avec**.

6 Réglez le curseur **Opacité** pour définir l'opacité du remplissage.

7 Cliquez sur OK pour remplir la réplique avec la couleur sélectionnée.

8 Cliquez sur **Effets** ▸ **Surface** ▸ **Appliquer une texture**.

9 Sélectionnez **Luminance de la source** dans la zone de liste **Utilisation**.

La fenêtre d'aperçu permet de prévisualiser l'image finale.

10 Dans la zone **Réglages de lumière**, réglez les curseurs suivants :

- **Luminosité** : pour contrôler l'intensité de la lumière.
- **Concentration** : règle la propagation de la lumière sur la surface.
- **Exposition** : définit la luminosité générale, d'un niveau très sombre à un niveau très lumineux.

11 Cochez la case **Éclairage simple**, puis cliquez sur un indicateur de lumière sur la sphère pour modifier l'emplacement des zones d'ombre et de lumière.

Pour changer la couleur de la lumière, cliquez sur le cadre **Lumière** et sélectionnez une couleur dans le sélecteur de couleurs.

Création d'une texture à l'aide de canaux ou de masques de plans

Corel Painter permet de produire des textures d'après un canal alpha ou un masque de plan. Cette méthode ne peut être utilisée que si l'image comporte un canal alpha ou un plan avec masque.

Lorsque vous appliquez la texture à un canal, la zone autour des bords du canal semble surélevée. Lorsque vous appliquez une texture à un masque de plan, ce masque sert de limite à la texture, et cette dernière apparaît près des bords. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Création et suppression de masques de calque » à la page 623.



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 calque

Pour créer une texture d'après un canal ou un masque de plan

1 Dans le panneau **Plans**, sélectionnez un plan ou une 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.

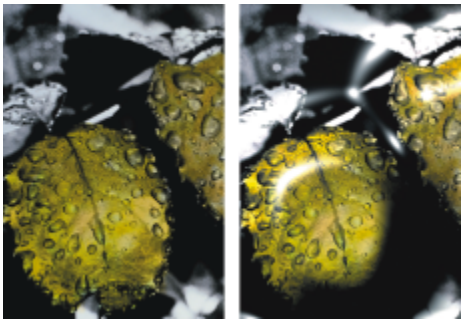
2 Cliquez sur **Effets** ▸ **Surface** ▸ **Appliquer une texture**.

3 Sélectionnez le canal ou masque de calque dans la zone de liste **Utilisation**.

4 Définissez les options **Appliquer une texture**. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Application des options de texture » à la page 712.

Création de placages de réflexion

Un placage de réflexion est une image appliquée à une texture pour créer l'illusion qu'elle reflète la lumière environnante. Vous pouvez utiliser une image source ou un motif comme placage de réflexion. Choisir un motif permet d'appliquer rapidement une réflexion réaliste. Les placages de réflexion sont utiles pour donner l'apparence d'un métal chromé ou poli.



Avant (à gauche) et après (à droite) l'application d'un placage de réflexion classique

Vous pouvez définir dans quelle mesure l'image apparaît dans la texture. Si vous ajoutez un placage de réflexion à une réplique, la source de cette réplique est appliquée à la texture. Sinon, Corel Painter utilise le motif en vigueur comme placage de réflexion.

Vous pouvez utiliser l'effet **Torsion** pour simuler le reflet depuis une surface incurvée. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Application d'un effet Torsion » à la page 719.

Pour créer un placage de réflexion à partir d'une source de réplique

1 Ouvrez une image ou créez-en une nouvelle pour l'utiliser comme reflet.

L'effet **Torsion** permet de simuler le reflet depuis une surface incurvée.

2 Sélectionnez **Fichier** ▸ **Dupliquer**.

3 Choisissez un outil de sélection dans la boîte à outils, puis sélectionnez la zone de l'image que vous souhaitez rendre apte à recevoir un reflet.

4 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Ajusteur de sélection** .

5 Cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur la sélection et sélectionnez **Plan par copie**.

Un nouveau calque est créé.

6 Dans le panneau **Plans**, cliquez sur la **zone de travail**, puis sélectionnez le plan que vous venez de créer.

7 Cliquez sur le bouton **Nouveau masque de calque** .

L'utilisation d'un masque de plan simplifie la procédure, car ce masque correspond exactement à la forme de la zone de réflexion. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Création et suppression de masques de calque » à la page 623.



Zone d'image sélectionnée et prête à recevoir un reflet

8 Cliquez sur **Effets** ▸ **Surface** ▸ **Appliquer une texture**.

9 Sélectionnez le masque de plan dans la zone de liste **Utilisation**.

10 Déplacez le curseur **Réflexion** pour ajuster le degré de réflexion désiré.

11 Déplacez le curseur **Lissage** pour ajuster le placage à partir des bords de l'image du plan.

Un lissage plus important donne à la surface un aspect arrondi, voisin d'un effet 3D.



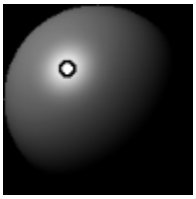
Papillon avec effet chromé

Réglage de l'éclairage de la 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 utiliser un éclairage prédéfini (simple) ou personnalisé. Dans le cas d'un éclairage simple, vous avez le choix entre huit éclairages prédéfinis. Dans le cas d'un éclairage personnalisé, vous pouvez ajouter d'autres sources de lumière, et déplacer et supprimer les sources de lumière existantes.

La sphère de la lumière présente tous les angles possibles et la façon dont la lumière sera dirigée. Les indicateurs présents sur la sphère indiquent la position de toutes les sources de lumière.



Sphère de la lumière, avec un indicateur de lumière

Il est également possible de modifier les propriétés de la lumière (luminosité, concentration et exposition). Par ailleurs, la couleur de la lumière peut être modifiée.

Pour régler l'éclairage d'une texture

1 Pour appliquer l'effet à :
   - La zone de travail : cliquez sur **Zone de travail** dans le panneau **Calques**.
   - Une sélection : cliquez sur un outil de sélection dans la boîte à outils et faites-le glisser dans la fenêtre de document pour sélectionner une zone.
   - Un calque : cliquez sur un calque dans le panneau **Calques**.
2 Cliquez sur **Effets** ▸ **Surface** ▸ **Appliquer une texture**.
3 Effectuez l'une des opérations suivantes :
   - Dans le cas d'un éclairage prédéfini, cochez la case **Éclairage simple**, puis cliquez sur un indicateur dans la sphère de lumière.
   - Dans le cas d'un éclairage personnalisé, désactivez la case à cocher **Éclairage simple**, puis choisissez l'une des tâches détaillées dans le tableau suivant.

Action	Procédure
Ajouter un éclairage personnalisé	Cliquez sur la sphère de lumière, à l'endroit où vous souhaitez ajouter une nouvelle source de lumière. Un nouvel indicateur apparaît sous la forme d'un petit cercle.
Supprimer un éclairage personnalisé	Cliquez sur un indicateur de lumière, puis appuyez sur la touche **Supprimer** (macOS) ou **Retour arrière** (Windows).
Ajouter des éclairages personnalisés le long d'un tracé circulaire	Déplacez le curseur **Éclairages**.
Déplacer un éclairage personnalisé	Faites glisser un indicateur de lumière vers sa nouvelle position sur la sphère.

Action	Procédure
Modifier la couleur de la lumière	Cliquez sur un indicateur de lumière, puis sur le bouton **Lumière** et choisissez une couleur.

4 Définissez les options **Appliquer une texture**. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Application des options de texture » à la page 712.

Application des options de texture

- **Avec** : permet de choisir une méthode d'application de la texture. Les méthodes suivantes sont disponibles : Papier, Trait 3D, Luminance de l'image et Luminance de la source.
- **Lissage** : permet de définir le degré de déformation créé par la texture. Augmentez le lissage pour créer davantage d'étapes intermédiaires et produire une déformation plus régulière.
- **Inversé** : permet d'appliquer une texture inversée

Apparence de la profondeur

- **Intensité** : pour définir la quantité de texture appliquée à l'image. Déplacez le curseur complètement à droite pour appliquer la quantité maximale.
- **Normale** : pour définir la quantité de couleur de l'image originale appliquée à la texture. À 100 %, toute la couleur de l'image transparaît. Déplacez le curseur vers la gauche pour afficher plus de noir et ne laisser que le brillant.
- **Brillant** : pour définir la brillance de la surface de la texture. Des valeurs élevées lui donnent un aspect métallique.
- **Réflexion** : pour appliquer une image source ou un motif à la texture, en fonction d'un pourcentage variable.

Réglages de lumière

- **Luminosité** : pour contrôler l'intensité de la lumière.
- **Concentration** : règle la propagation de la lumière sur la surface.
- **Exposition** : définit la luminosité générale, d'un niveau très sombre à un niveau très lumineux.
- **Lumière** : permet de modifier la couleur de la lumière.
- **Éclairage simple** : permet de sélectionner l'un des huit éclairages prédéfinis.
- **Sphère de lumière** : permet d'ajouter, de déplacer et de supprimer des éclairages personnalisés lorsque l'option **Éclairage simple** est désactivée.

Application d'un effet Filtre trichrome

L'effet **Filtre trichrome** permet de simuler l'aspect des sérigraphies. Cet effet produit une restitution multicolore de l'image en vous permettant de combiner la luminance de l'image et les trois couleurs sélectionnées. Lorsque vous utilisez cet effet, la fonction de lissage est automatiquement appliquée à l'image.



Avant (à gauche) et après (à droite) l'application d'un filtre trichrome en mode Luminance de l'image

Pour appliquer un filtre trichrome

1 Ouvrez une image.

2 Sélectionnez **Effets** ▸ **Surface** ▸ **Filtre trichrome**.

3 Sélectionnez **Luminance de l'image** dans la zone de liste **Utilisation**.

4 Choisissez trois couleurs en cliquant sur les cases de couleur et en sélectionnant une couleur dans le sélecteur de couleurs.

5 Réglez un ou plusieurs des curseurs suivants :

- **Seuil 1** : détermine l'intensité des deux couleurs situées sous le curseur dans l'image.

Lorsqu'il se déplace, le curseur augmente l'intensité d'une couleur tout en réduisant celle de l'autre couleur.

- **Seuil 2** : détermine l'intensité de la couleur située sous le curseur dans l'image.

Déplacez le curseur vers la gauche pour réduire l'intensité de la couleur. Déplacez le curseur vers la droite pour augmenter l'intensité de la couleur.



Vous pouvez également appliquer un filtre à partir d'une texture de papier en sélectionnant **Papier** dans la zone de liste **Avec**, puis en cliquant sur la case **Textures de papier** et en choisissant une texture.

Application d'un effet Surcouche colorée

La couleur et la texture peuvent être ajoutées simultanément à une image grâce à l'effet à **couche colorée**. Cet effet permet d'enduire une image de couleur. Vous pouvez contrôler l'opacité et l'intensité de la couleur. Pour utiliser l'effet à **couche colorée**, vous devez choisir quelle couleur appliquer et par quelle méthode appliquer cet effet.

Cinq méthodes permettent d'appliquer une couleur :

- **Couleurs uniformes** : pour ajouter une teinte uniforme à l'image.
- **Papier** : pour créer une surcouche de couleur avec la texture de papier comme modèle. Les zones claires du papier reçoivent plus de couleur que les zones sombres. Pour expérimenter cet effet, laissez le panneau **Papiers** ouvert pendant que vous l'appliquez. Vous pourrez ainsi passer d'un papier à un autre et modifier les options de papier.
- **Luminance de l'image** : pour utiliser la luminosité de l'image comme modèle pour la surcouche colorée. Les zones claires du papier sont plus affectées que les zones sombres.
- **Luminance de la source** : pour utiliser la luminance de la source comme modèle pour la surcouche colorée. Les zones claires de la source produisent davantage de couleur dans l'image.
- **Canal alpha** ou **Masque de plan** : pour utiliser les valeurs du canal ou du masque de plan comme modèle pour la surcouche colorée. Les zones claires du canal ou du masque reçoivent plus de couleur que les zones sombres. Vous ne pouvez utiliser ce mode que si l'image comporte un canal alpha ou un masque de calque enregistré.



Avant (à gauche) et après (à droite) l'application de l'effet Surcouche colorée en mode Papier

Pour appliquer une teinte uniforme à une image

1 Pour appliquer l'effet à :
   - La zone de travail : cliquez sur **Zone de travail** dans le panneau **Calques**.
   - Une sélection : cliquez sur un outil de sélection dans la boîte à outils et faites-le glisser dans la fenêtre de document pour sélectionner une zone.
   - Un calque : cliquez sur un calque dans le panneau **Calques**.
2 Sélectionnez **Effets** ▸ **Surface** ▸ **Surcouche colorée**.
3 Choisissez une couleur dans le cadre **Utiliser la couleur**.
4 Sélectionnez **Couleurs uniformes** dans la zone de liste **Avec**.
5 Définissez les options **Surcouche colorée**. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Options de surcouche colorée » à la page 715.

Pour utiliser la luminance de l'image pour appliquer une surcouche colorée

1 Pour appliquer l'effet à :
   - La zone de travail : cliquez sur **Zone de travail** dans le panneau **Calques**.
   - Une sélection : cliquez sur un outil de sélection dans la boîte à outils et faites-le glisser dans la fenêtre de document pour sélectionner une zone.
   - Un calque : cliquez sur un calque dans le panneau **Calques**.
2 Sélectionnez **Effets** ▸ **Surface** ▸ **Surcouche colorée**.
3 Choisissez une couleur dans le cadre **Utiliser la couleur**.
4 Sélectionnez **Luminance de l'image** dans la zone de liste **Utilisation**.
5 Définissez les options **Surcouche colorée**. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Options de surcouche colorée » à la page 715.

Pour utiliser une texture de papier afin d'appliquer une surcouche colorée

1 Sélectionnez **Fenêtre** ▸ **Panneaux de supports** ▸ **Papiers**.
2 Choisissez un échantillon de papier dans la zone **Textures de papier**.
3 Pour appliquer l'effet à :
   - La zone de travail : cliquez sur **Zone de travail** dans le panneau **Calques**.
   - Une sélection : cliquez sur un outil de sélection dans la boîte à outils et faites-le glisser dans la fenêtre de document pour sélectionner une zone.
   - Un calque : cliquez sur un calque dans le panneau **Calques**.
4 Sélectionnez **Effets** ▸ **Surface** ▸ **Surcouche colorée**.
5 Cliquez sur la case **Utiliser la couleur** et choisissez une couleur.
6 Sélectionnez **Papier** dans la zone de liste **Avec**.
7 Définissez les options **Surcouche colorée**. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Options de surcouche colorée » à la page 715.

Pour utiliser la luminance d'une source de réplique ou d'un motif afin d'appliquer une surcouche colorée

1 Ouvrez une image.
2 Suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau suivant.

Action	Procédure
Utiliser une source	Dans le panneau **Dupliquer la source** (**Fenêtre** ▸ **Dupliquer la source**), cliquez sur **Image imbriquée** dans la zone de liste **Source**.

Action	Procédure
	Dans la boîte de dialogue **Imbriquer l'image source**, effectuez l'une des opérations suivantes : • Pour consulter un fichier, activez l'option **Parcourir**. • Pour dupliquer un document actuellement ouvert, activez l'option **Document en cours** et choisissez un document dans la zone de liste. • Pour imbriquer la texture active, activez l'option **Texture actuelle**. Cliquez sur OK.
Utiliser un motif	Choisissez **Fenêtre** ▸ **Panneaux de support** ▸ **Motifs** et cliquez sur un échantillon de motif dans la zone **Motifs Painter**.

3 Sélectionnez **Effets** ▸ **Surface** ▸ **Surcouche colorée**.

4 Choisissez une couleur dans le cadre **Utiliser la couleur**.

5 Sélectionnez **Luminance de la source** dans la zone de liste **Utilisation**.

6 Voir la rubrique « Options de surcouche colorée » à la page 715.

Pour utiliser un masque de plan ou un canal afin d'appliquer une surcouche colorée

1 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pour utiliser un masque de calque, sélectionnez **Fenêtre** ▸ **Calques**, puis cliquez sur le calque contenant un masque de calque dans le panneau **Calques**.
- Pour utiliser un canal alpha, sélectionnez **Fenêtre** ▸ **Canaux**, puis cliquez sur le canal alpha dans le panneau **Canaux**.

2 Sélectionnez **Fenêtre** ▸ **Panneaux de couleurs** ▸ **Couleur**.

3 Choisissez une couleur dans le panneau **Couleurs**.

4 Sélectionnez **Effets** ▸ **Surface** ▸ **Surcouche colorée**.

5 Sélectionnez le canal alpha ou le masque de plan dans la zone de liste **Utilisation**.

6 Définissez les options **Surcouche colorée**. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Options de surcouche colorée » à la page 715.

Options de surcouche colorée

- **Utiliser la couleur** : permet de modifier la couleur de recouvrement.
- **Opacité** : permet de contrôler la transparence de l'effet.
- **Concentration des encres** : permet au papier d'absorber la couleur.
- **Masquage** : permet à la couleur de couvrir les éléments sous-jacents.

Application d'un effet Concentration des encres

Vous pouvez régler la concentration des encres sur une image pour contrôler l'intensité des couleurs et jouer avec la texture. Utilisez-la, par exemple, pour éclaircir une photo sous-exposée ou en assombrir une surexposée. Vous devez choisir une méthode pour appliquer l'effet. Ce genre de méthode (par exemple, le mode **Papier**) génère plus de texture que d'autres (par exemple, le mode **Couleurs uniformes**). Cinq méthodes permettent d'appliquer la concentration des encres :

- **Couleurs uniformes** : pour ajuster uniquement la densité des couleurs.
- **Papier** : pour ajuster les couleurs en prenant la texture de papier pour modèle. Pour expérimenter cet effet, laissez le panneau **Papiers** ouvert pendant que vous l'appliquez. Vous pourrez ainsi passer d'un papier à un autre et modifier les options de papier.
- **Luminance de l'image** : pour utiliser la luminosité de l'image comme modèle pour la correction des couleurs.

- **Luminance de la source** : pour utiliser la luminance de la source du motif sélectionné ou de la réplique comme modèle pour la correction.
- **Canal alpha ou masque de plan** : pour utiliser les valeurs du canal alpha ou du masque de plan comme modèle pour régler la concentration des encres. Vous ne pouvez utiliser cette méthode que si l'image comporte un canal ou un masque de plan enregistré.

Pour régler uniformément la concentration des encres

1. Pour appliquer l'effet à :
   - La zone de travail : cliquez sur **Zone de travail** dans le panneau **Calques**.
   - Une sélection : cliquez sur un outil de sélection dans la boîte à outils et faites-le glisser dans la fenêtre de document pour sélectionner une zone.
   - Un calque : cliquez sur un calque dans le panneau **Calques**.
2. Sélectionnez **Effets** ▸ **Surface** ▸ **Concentration des encres**.
3. Sélectionnez **Couleurs uniformes** dans la zone de liste **Avec**.
4. Définissez les options **Concentration des encres**. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Options de concentration des encres » à la page 717.

Pour régler la concentration des encres à l'aide de la luminance d'image

1. Pour appliquer l'effet à :
   - La zone de travail : cliquez sur **Zone de travail** dans le panneau **Calques**.
   - Une sélection : cliquez sur un outil de sélection dans la boîte à outils et faites-le glisser dans la fenêtre de document pour sélectionner une zone.
   - Un calque : cliquez sur un calque dans le panneau **Calques**.
2. Sélectionnez **Effets** ▸ **Surface** ▸ **Concentration des encres**.
3. Sélectionnez **Luminance de l'image** dans la zone de liste **Utilisation**.
4. Définissez les options **Concentration des encres**. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Options de concentration des encres » à la page 717.

Pour régler la concentration des encres à l'aide de la luminance de papier

1. Sélectionnez **Fenêtre** ▸ **Panneaux de supports** ▸ **Papiers**.
2. Choisissez un échantillon de papier dans la zone **Textures de papier**.
3. Pour appliquer l'effet à :
   - La zone de travail : cliquez sur **Zone de travail** dans le panneau **Calques**.
   - Une sélection : cliquez sur un outil de sélection dans la boîte à outils et faites-le glisser dans la fenêtre de document pour sélectionner une zone.
   - Un calque : cliquez sur un calque dans le panneau **Calques**.
4. Sélectionnez **Effets** ▸ **Surface** ▸ **Concentration des encres**.
5. Sélectionnez **Papier** dans la zone de liste **Avec**.
6. Définissez les options **Concentration des encres**. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Options de concentration des encres » à la page 717.

Pour régler la concentration des encres à l'aide de la luminance d'une source de réplique ou d'un motif

1. Ouvrez une image.
2. Suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau suivant.

Action	Procédure
Utiliser une source	Dans le panneau **Dupliquer la source** (**Fenêtre** ▸ **Dupliquer la source**), cliquez sur **Image imbriquée** dans la zone de liste **Source**. Dans la boîte de dialogue **Imbriquer l'image source**, effectuez l'une des opérations suivantes : • Pour consulter un fichier, activez l'option **Parcourir**. • Pour dupliquer un document actuellement ouvert, activez l'option **Document en cours** et choisissez un document dans la zone de liste. • Pour imbriquer la texture active, activez l'option **Texture actuelle**. Cliquez sur OK.
Utiliser un motif	Choisissez **Fenêtre** ▸ **Panneaux de support** ▸ **Motifs** et cliquez sur un échantillon de motif dans la zone **Motifs Painter**.

3 Sélectionnez **Effets** ▸ **Surface** ▸ **Concentration des encres**.

4 Sélectionnez **Luminance de la source** dans la zone de liste **Avec**.

5 Définissez les options **Concentration des encres**. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Options de concentration des encres » à la page 717.

Pour régler la concentration des encres à l'aide d'un canal alpha ou d'un masque de plan

1 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pour utiliser un masque de calque, sélectionnez **Fenêtre** ▸ **Calques**, puis cliquez sur le calque contenant un masque de calque dans le panneau **Calques**.
- Pour utiliser un canal alpha, sélectionnez **Fenêtre** ▸ **Canaux**, puis cliquez sur le canal alpha dans le panneau **Canaux**.

2 Sélectionnez **Effets** ▸ **Surface** ▸ **Concentration des encres**.

3 Sélectionnez le canal alpha ou le masque de plan dans la zone de liste **Utilisation**.

4 Définissez les options **Concentration des encres**. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Options de concentration des encres » à la page 717.

Options de concentration des encres

- **Éléments prédéfinis** : les options de cette zone vous permettent de choisir un effet prédéfini, d'enregistrer les réglages en cours sous forme de présélection et de supprimer une présélection.
- **Maximum** : pour contrôler la quantité d'encre sur les pics de la texture.

  Si l'on considère la texture comme un ensemble de pics et de creux, les curseurs **Maximum** et **Minimum** permettent respectivement de contrôler la quantité d'encre utilisée sur les pics et dans les creux.
- **Minimum** : pour contrôler le relief de la texture. Plus la valeur du curseur est faible, plus le contraste est important entre les pics et les creux. À l'inverse, plus la valeur est élevée, plus l'image semble plate.
- Cochez la case **Aperçu** pour prévisualiser l'effet dans la fenêtre du document.
- L'option **Rétablir** permet de rétablir les curseurs à leurs paramètres par défaut.

Application de l'effet Texture contrastée

L'effet **Texture contrastée** permet de générer la version très contrastée d'une image en niveaux de gris, ce qui crée un effet visuel semblable à un filtre demi-teintes personnalisé (un mezzo-tino, par exemple). Lorsque vous utilisez cet effet, la fonction de lissage est automatiquement appliquée à l'image.

Vous devez choisir une méthode pour appliquer l'effet. Cinq méthodes permettent d'appliquer une **Texture contrastée** :

- **Papier** : pour régler l'intensité de la lumière en prenant la texture de papier pour modèle. Pour expérimenter cet effet, laissez le panneau **Papiers** ouvert pendant que vous l'appliquez. Vous pourrez ainsi passer d'un papier à un autre et modifier les options de papier.
- **Luminance de l'image** : pour utiliser la luminosité de l'image comme modèle pour la correction.
- **Luminance de la source** : pour utiliser la luminance de la source comme modèle pour la correction.
- **Canal alpha** or **Masque de plan** : pour utiliser les valeurs du canal alpha ou du masque de plan comme modèle pour la correction. Vous ne pouvez utiliser cette méthode que si l'image comporte un canal ou un masque de plan enregistré.



Image avec effet Texture contrastée

Pour appliquer une texture contrastée à l'aide de la luminance d'image

1. Pour appliquer l'effet à :
   - La zone de travail : cliquez sur **Zone de travail** dans le panneau **Calques**.
   - Une sélection : cliquez sur un outil de sélection dans la boîte à outils et faites-le glisser dans la fenêtre de document pour sélectionner une zone.
   - Un calque : cliquez sur un calque dans le panneau **Calques**.
2. Cliquez sur **Effets** ▸ **Surface** ▸ **Texture contrastée**.
3. Sélectionnez **Luminance de l'image** dans la zone de liste **Utilisation**.
4. Définissez les options **Texture contrastée**. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Options de texture contrastée » à la page 719.

Pour appliquer une texture contrastée à l'aide de la texture de papier

1. Sélectionnez **Fenêtre** ▸ **Panneaux de supports** ▸ **Papiers**.
2. Choisissez un échantillon de papier dans la zone **Textures de papier**.
3. Pour appliquer l'effet à :
   - La zone de travail : cliquez sur **Zone de travail** dans le panneau **Calques**.
   - Une sélection : cliquez sur un outil de sélection dans la boîte à outils et faites-le glisser dans la fenêtre de document pour sélectionner une zone.
   - Un calque : cliquez sur un calque dans le panneau **Calques**.
4. Cliquez sur **Effets** ▸ **Surface** ▸ **Texture contrastée**.
5. Sélectionnez **Papier** dans la zone de liste **Avec**.
6. Définissez les options **Texture contrastée**. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Options de texture contrastée » à la page 719.

Pour appliquer une texture contrastée à l'aide de la luminance d'une source de réplique ou d'un motif

1. Ouvrez une image.
2. Suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau suivant.

Action	Procédure
Utiliser une source	Dans le panneau **Dupliquer la source** (**Fenêtre** ▸ **Dupliquer la source**), cliquez sur **Image imbriquée** dans la zone de liste **Source**. Dans la boîte de dialogue **Imbriquer l'image source**, effectuez l'une des opérations suivantes : • Pour consulter un fichier, activez l'option **Parcourir**. • Pour dupliquer un document actuellement ouvert, activez l'option **Document en cours** et choisissez un document dans la zone de liste. • Pour imbriquer la texture active, activez l'option **Texture actuelle**. Cliquez sur OK.
Utiliser un motif	Choisissez **Fenêtre** ▸ **Panneaux de support** ▸ **Motifs** et cliquez sur un échantillon de motif dans la zone **Motifs Painter**.

3 Cliquez sur **Effets** ▸ **Surface** ▸ **Texture contrastée**.

4 Sélectionnez **Luminance de la source** dans la zone de liste **Utilisation**.

5 Définissez les options **Texture contrastée**. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Options de texture contrastée » à la page 719.

Pour appliquer une texture contrastée à l'aide d'un canal alpha ou d'un masque de plan

1 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pour utiliser un masque de calque, sélectionnez **Fenêtre** ▸ **Calques**, puis cliquez sur le calque contenant un masque de calque dans le panneau **Calques**.
- Pour utiliser un canal alpha, sélectionnez **Fenêtre** ▸ **Canaux**, puis cliquez sur le canal alpha dans le panneau **Canaux**.

2 Cliquez sur **Effets** ▸ **Surface** ▸ **Texture contrastée**.

3 Sélectionnez le canal alpha ou le masque de plan dans la zone de liste **Utilisation**.

4 Définissez les options **Texture contrastée**. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Options de texture contrastée » à la page 719.

Options de texture contrastée

- Le curseur **Seuil gris** permet de déterminer où se trouve le seuil, entre noir pur et blanc pur.
- Le curseur **Grain** permet de déterminer la pénétration de la texture par rapport à la surface.
- Le curseur **Contraste** permet de déterminer le nombre de niveaux de noir et de blanc. Par exemple, un contraste peu élevé produit un gris pur, un contraste moyen produit des niveaux de gris et un contraste élevé produit un écran noir et blanc.

Application d'un effet Torsion

Corel Painter propose plusieurs options pour la torsion d'images. L'effet **Torsion** permet de déformer la surface de l'image comme s'il s'agissait d'un film plastique. Les images semblent alors se refléter dans un miroir déformant.

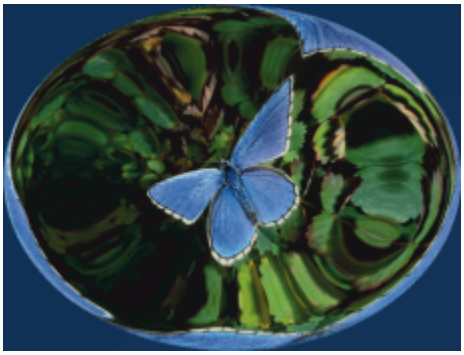


Avant (à gauche) et après (à droite) l'application de l'effet Torsion

Vous pouvez également utiliser l'effet **Torsion rapide** pour créer des déformations simples, telles qu'un étirement ou un renflement. Ces déformations sont utiles lors de la préparation d'images pour un placage de réflexion lorsqu'une texture est appliquée. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Création de placages de réflexion » à la page 709.

L'effet **Torsion rapide** permet de créer cinq types de déformation :

- **Sphérique** : pour donner un effet sphérique à l'image, comme un reflet sur une boule en argent poli.



Exemple d'effet Torsion rapide à l'aide d'une déformation Sphérique

- **Bosse** : pour déformer le centre de l'image en l'approchant de vous, ce qui lui donne un aspect convexe.



Exemple d'effet Torsion rapide à l'aide d'une déformation Bosse

- **Creux** : pour déformer le centre de l'image en l'éloignant de vous, ce qui lui donne un aspect concave.
- **Tourbillon** : pour déformer l'image dans une spirale.
- **Rides** : pour déformer l'image par anneaux concentriques, similaires aux cercles que forme une pierre jetée à l'eau.

Les effets **Torsion** et **Torsion rapide** peuvent être appliqués à la zone de travail, aux sélections et aux plans. Toutefois, l'effet **Torsion** permet de mieux cibler les zones à déformer, ce qui peut s'avérer utile lorsque vous ne souhaitez déformer qu'une petite partie de l'image.

Pour déformer une image à l'aide de l'effet Torsion

1 Pour appliquer l'effet à :
   - La zone de travail : cliquez sur **Zone de travail** dans le panneau **Calques**.
   - Une sélection : cliquez sur un outil de sélection dans la boîte à outils et faites-le glisser dans la fenêtre de document pour sélectionner une zone.
   - Un calque : cliquez sur un calque dans le panneau **Calques**.
2 Cliquez sur **Effets** ▸ **Surface** ▸ **Torsion**.
3 Dans la boîte de dialogue **Torsion**, activez l'une des options suivantes :
   - **Linéaire** : pour tirer sur la zone sélectionnée comme si vous tiriez le haut d'un cône.
   - **Cubique** : pour étirer une surface plate vers l'extérieur.
   - **Sphérique** : pour déformer une surface comme sous l'effet d'une loupe.
4 Réglez le curseur **Taille**.
   Il définit la taille de la zone affectée par le glissement du curseur. Plus la valeur est élevée, plus cette zone est petite.
5 Faites glisser le curseur dans la fenêtre du document pour déformer l'image.

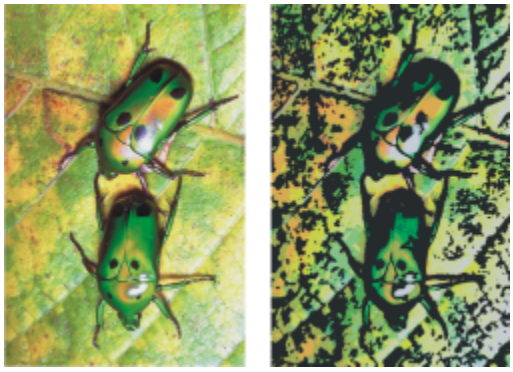
   Un cercle s'affiche pour indiquer la zone touchée.

Pour déformer une image à l'aide de l'effet Torsion rapide

1 Pour appliquer l'effet à :
   - La zone de travail : cliquez sur **Zone de travail** dans le panneau **Calques**.
   - Une sélection : cliquez sur un outil de sélection dans la boîte à outils et faites-le glisser dans la fenêtre de document pour sélectionner une zone.
   - Un calque : cliquez sur un calque dans le panneau **Calques**.
2 Cliquez sur **Effets** ▸ **Surface** ▸ **Torsion rapide**.
3 Dans la boîte de dialogue **Torsion rapide**, activez l'une des options suivantes :
   - **Sphérique** : pour donner un effet sphérique à l'image, comme un reflet sur une boule en argent poli.
   - **Bosse** : pour déformer le centre de l'image en l'approchant de vous, ce qui lui donne un aspect convexe.
   - **Creux** : pour déformer le centre de l'image en l'éloignant de vous, ce qui lui donne un aspect concave.
   - **Tourbillon** : pour déformer l'image dans une spirale.
   - **Rides** : pour déformer l'image par anneaux concentriques, similaires aux cercles que forme une pierre jetée à l'eau.
4 Réglez un ou plusieurs des curseurs suivants :
   - **Grossissement** : pour contrôler l'intensité des effets **Sphérique** et **Rides**.
   - **Angle** : pour contrôler l'aspect des torsions et tourbillons dans tous les effets.

Application de l'effet Pyrogravure

L'effet **Pyrogravure** permet de créer une image évoquant la gravure sur bois ou sur linoléum. Vous pouvez spécifier des effets **Pyrogravure** blancs, noirs ou colorés. Vous pouvez également enregistrer des effets **Pyrogravure** prédéfinis pour les appliquer à d'autres images.



Avant (à gauche) et après (à droite) l'application de l'effet Pyrogravure

Pour appliquer un effet Pyrogravure noir et blanc

1 Pour appliquer l'effet à :
   - La zone de travail : cliquez sur **Zone de travail** dans le panneau **Calques**.
   - Une sélection : cliquez sur un outil de sélection dans la boîte à outils et faites-le glisser dans la fenêtre de document pour sélectionner une zone.
   - Un calque : cliquez sur un calque dans le panneau **Calques**.
2 Cliquez sur **Effets** ▸ **Surface** ▸ **Pyrogravure**.
3 L'option **Noir de sortie** permet d'utiliser la partie noire de l'effet dans l'image finale.
4 Décochez la case **Couleur de sortie** pour que l'effet soit restitué en noir et blanc uniquement dans l'image finale.
5 Réglez un ou plusieurs des curseurs suivants :
   - **Bord noir** : pour déterminer le niveau de détail du bord noir. Des valeurs élevées produisent des bords noirs épais autour des objets, tandis que des valeurs moins élevées produisent des bords plus fins.
   - **Temps d'érosion** : pour déterminer le nombre d'érosions effectuées sur le bord noir. Plus la valeur de ce curseur est élevée, plus le bord est simple.
   - **Bord d'érosion** : pour contrôler l'importance du lissage sur le bord noir. Des valeurs élevées donnent un aspect arrondi au bord noir.
   - **Lourdeur** : pour contrôler la quantité de noir que contiendra l'image finale.

Pour appliquer un effet Pyrogravure coloré

1 Pour appliquer l'effet à :
   - La zone de travail : cliquez sur **Zone de travail** dans le panneau **Calques**.
   - Une sélection : cliquez sur un outil de sélection dans la boîte à outils et faites-le glisser dans la fenêtre de document pour sélectionner une zone.
   - Un calque : cliquez sur un calque dans le panneau **Calques**.
2 Cliquez sur **Effets** ▸ **Surface** ▸ **Pyrogravure**.
3 L'option **Couleur de sortie** permet d'utiliser la partie colorée de l'effet dans l'image finale.
4 Désactivez la case **Couleur de sortie** pour que l'effet soit restitué en couleur uniquement.
5 Activez l'une des options suivantes :
   - **Couleur automatique** : pour calculer automatiquement le nuancier d'après les couleurs de l'image d'origine.
   - **Utiliser le nuancier actuel** : pour utiliser un nuancier prédéfini. Cliquez ensuite sur une couleur dans la zone **Nuancier**.
6 Réglez un ou plusieurs des curseurs suivants :
   - **Nombre de couleurs** : pour déterminer le nombre de couleurs utilisées dans l'effet (de 2 à 256). Cette option n'est disponible qu'avec l'option **Couleur auto**.
   - **Bord couleur** : pour déterminer l'épaisseur du bord coloré appliqué aux limites de l'image. Déplacez le curseur vers la droite pour augmenter l'épaisseur du bord, exprimée en pixels. Pour choisir un bord couleur, sélectionnez un échantillon sous la fenêtre d'aperçu.

Pour changer les couleurs d'un nuancier, cliquez sur une couleur, puis sélectionnez-en une autre dans le cadre **Couleur à modifier**.

Pour enregistrer un effet Pyrogravure en tant qu'élément prédéfini

1. Cliquez sur **Effets** ▸ **Surface** ▸ **Pyrogravure**.
2. Dans la boîte de dialogue **Pyrogravure**, modifiez les paramètres de votre choix.
3. Cliquez sur le bouton **Ajouter** +.
4. Dans la boîte de dialogue **Ajouter un élément prédéfini**, entrez un nom dans la zone **Nom de l'élément prédéfini**.

   Vous pouvez choisir la présélection enregistrée dans la zone de liste **Élément prédéfini** :

Les options de couleur ne peuvent pas être enregistrées avec une présélection.

Application de l'effet Perturbation

L'effet **Perturbation** permet de générer un rendu d'image très contrasté en noir et blanc. Vous pouvez contrôler les bords, le lissage, la variation et le seuil de l'effet. L'effet interagit avec le grain de papier, le motif, la source de réplique, le masque de plan ou le canal actuellement sélectionné(e).



Avant (à gauche) et après (à droite) l'application de l'effet Perturbation

Pour appliquer l'effet Perturbation à l'aide de la luminance de papier

1. Sélectionnez **Fenêtre** ▸ **Panneaux de supports** ▸ **Papiers**.
2. Choisissez un échantillon de papier dans la zone **Textures de papier**.

   Pour expérimenter cet effet, laissez le panneau **Papiers** ouvert pendant que vous l'appliquez. Vous pourrez ainsi passer d'un papier à un autre et modifier les options de papier.
3. Pour appliquer l'effet à :
   - La zone de travail : cliquez sur **Zone de travail** dans le panneau **Calques**.
   - Une sélection : cliquez sur un outil de sélection dans la boîte à outils et faites-le glisser dans la fenêtre de document pour sélectionner une zone.
   - Un calque : cliquez sur un calque dans le panneau **Calques**.
4. Cliquez sur **Effets** ▸ **Surface** ▸ **Perturbation**.
5. Sélectionnez **Papier** dans la zone de liste **Avec**.
6. Définissez les options **Perturbation**. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Options de perturbation » à la page 724.

Pour appliquer l'effet Perturbation à l'aide de la luminance d'une source de réplique ou d'un motif

1 Ouvrez une image.

2 Suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau suivant.

Action	Procédure
Utiliser une source	Dans le panneau **Dupliquer la source** (**Fenêtre** ▸ **Dupliquer la source**), cliquez sur **Image imbriquée** dans la zone de liste **Source**. Dans la boîte de dialogue **Imbriquer l'image source**, effectuez l'une des opérations suivantes : • Pour consulter un fichier, activez l'option **Parcourir**. • Pour dupliquer un document actuellement ouvert, activez l'option **Document en cours** et choisissez un document dans la zone de liste. • Pour imbriquer la texture active, activez l'option **Texture actuelle**. Cliquez sur OK.
Utiliser un motif	Choisissez **Fenêtre** ▸ **Panneaux de support** ▸ **Motifs** et cliquez sur un échantillon de motif dans la zone **Motifs Painter**.

3 Pour appliquer l'effet à :
- La zone de travail : cliquez sur **Zone de travail** dans le panneau **Calques**.
- Une sélection : cliquez sur un outil de sélection dans la boîte à outils et faites-le glisser dans la fenêtre de document pour sélectionner une zone.
- Un calque : cliquez sur un calque dans le panneau **Calques**.

4 Cliquez sur **Effets** ▸ **Surface** ▸ **Perturbation**.

5 Sélectionnez **Luminance de la source** dans la zone de liste **Utilisation**.

6 Définissez les options **Perturbation**. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Options de perturbation » à la page 724.

Pour appliquer l'effet Perturbation à l'aide d'un canal alpha ou d'un masque de plan

1 Effectuez l'une des opérations suivantes :
- Pour utiliser un masque de calque, sélectionnez **Fenêtre** ▸ **Calques**, puis cliquez sur le calque contenant un masque de calque dans le panneau **Calques**.
- Pour utiliser un canal alpha, sélectionnez **Fenêtre** ▸ **Canaux**, puis cliquez sur le canal alpha dans le panneau **Canaux**.

2 Pour appliquer l'effet à :
- La zone de travail : cliquez sur **Zone de travail** dans le panneau **Calques**.
- Une sélection : cliquez sur un outil de sélection dans la boîte à outils et faites-le glisser dans la fenêtre de document pour sélectionner une zone.
- Un calque : cliquez sur un calque dans le panneau **Calques**.

3 Cliquez sur **Effets** ▸ **Surface** ▸ **Perturbation**.

4 Sélectionnez le canal ou le masque de plan dans la zone de liste **Utilisation**.

5 Définissez les options **Perturbation**. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Options de perturbation » à la page 724.

Options de perturbation

- Le curseur **Taille du bord** permet de définir la taille de l'amélioration du bord.
- Le curseur **Valeur bordure** permet de définir la proportion d'amélioration du bord.

- Le curseur **Lissage** permet de définir l'aspect arrondi du bord délimitant le noir et le blanc.
- Le curseur **Variation** permet de définir la quantité de grain ajoutée au bord.
- Le curseur **Seuil** permet de définir la quantité de noir contenue dans l'image.
- Cochez la case **Aperçu** pour prévisualiser l'effet dans la fenêtre du document.

Application de l'effet Sérigraphie

L'effet **Sérigraphie** produit, à partir de photographies, des images simulant des sérigraphies ou des gravures sur bois. Lorsque l'effet est appliqué, Corel Painter enregistre chaque réduction de couleur sur un plan séparé, ce qui permet d'éditer chaque plan individuellement.



Avant (à gauche) et après (à droite) l'application de l'effet Sérigraphie

Pour appliquer un effet Sérigraphie

1 Pour appliquer l'effet à :
   - La zone de travail : cliquez sur **Zone de travail** dans le panneau **Calques**.
   - Une sélection : cliquez sur un outil de sélection dans la boîte à outils et faites-le glisser dans la fenêtre de document pour sélectionner une zone.
   - Un calque : cliquez sur un calque dans le panneau **Calques**.

2 Sélectionnez **Effets** ▸ **Surface** ▸ **Sérigraphie**.

3 Cliquez sur la case de couleur **Faire correspondre à** et choisissez une couleur dans le sélecteur de couleurs.
Il s'agit de la couleur de référence, celle qui servira de base à l'effet.

4 Cliquez sur la case de couleur **Remplir avec** et choisissez une couleur dans le sélecteur de couleurs.
Cette couleur sera utilisée sur le nouveau plan.

5 Dans la boîte de dialogue **Sérigraphie**, vous pouvez régler les curseurs suivants :
   - **Lissage** : pour définir l'importance du lissage effectué sur le bord noir.
   - **Seuil** : pour définir la différence des couleurs par rapport à la couleur de référence.
   - **Pondération de distance** : pour définir la distance des couleurs par rapport à la couleur de référence.
   - **Pondér. teinte** : pour définir dans quelle proportion la teinte contribue à l'effet obtenu.
   - **Pondération sat.** : pour définir dans quelle proportion la saturation contribue à l'effet obtenu.
   - **Pondération lum** : pour définir dans quelle proportion la luminance contribue à l'effet obtenu.

6 Cliquez sur **Créer un plan sérigraphie**.

7 Cliquez sur **OK**.

Vous pouvez également définir les couleurs **Faire correspondre à** et **Rempli avec** en cliquant sur une couleur de l'image.

Application de l’effet Croquis

L’effet **Croquis** permet de générer le contour au crayon en noir et blanc d’une photographie. Ce contour peut ensuite servir de guide pour l’application de la couleur. Cette technique permet de commencer une peinture en toute facilité. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Choix d’un flux de travail pour la peinture » à la page 149.

Pour enregistrer les paramètres de l’effet, créez un élément prédéfini. Ainsi, il sera plus rapide d’appliquer ces paramètres à une autre image.



Avant (à gauche) et après (à droite) l’application de l’effet Croquis

Pour appliquer l’effet Croquis

1 Pour appliquer l’effet à :
   - La zone de travail : cliquez sur **Zone de travail** dans le panneau **Calques**.
   - Une sélection : cliquez sur un outil de sélection dans la boîte à outils et faites-le glisser dans la fenêtre de document pour sélectionner une zone.
   - Un calque : cliquez sur un calque dans le panneau **Calques**.
2 Sélectionnez **Effets** ▸ **Surface** ▸ **Croquis**.
3 Dans la boîte de dialogue **Croquis**, réglez les curseurs suivants :
   - **Sensibilité** : pour définir la fidélité des détails. Les valeurs peu élevées ne détectent que les bords principaux, tandis que les valeurs élevées permettent de représenter les bords principaux et les traits fins, comme les rides autour des yeux d’une personne.
   - **Lissage** : pour définir la quantité de bruit éliminée par filtrage. Des valeurs élevées donnent des lignes plus larges, plus claires et plus floues.
   - **Grain** : pour définir la quantité de grain du papier révélée dans les marques du croquis. Déplacez ce curseur vers la droite pour faire apparaître plus de grain.
   - **Seuil supérieur** et **Seuil inférieur** : suppriment le bruit après la détection du bord. Le curseur **Seuil supérieur** sert à repérer les pixels clairs qui peuvent n’être que du bruit dans l’image. Le curseur **Seuil inférieur** sert à tester les pixels environnants.

Vous pouvez aussi appliquer un effet de croquis prédéfini en choisissant une présélection dans la zone de liste **Élément prédéfini**.

Pour enregistrer un effet Croquis en tant qu’élément prédéfini

1 Sélectionnez **Effets** ▸ **Surface** ▸ **Croquis**.
2 Dans la boîte de dialogue **Croquis**, modifiez les paramètres de votre choix.
3 Cliquez sur le bouton **Ajouter** +.
4 Dans la boîte de dialogue **Ajouter un élément prédéfini**, entrez un nom dans la zone **Nom de l’élément prédéfini**.

Pour supprimer un effet de croquis prédéfini, sélectionnez-le dans la zone de liste **Élément prédéfini**, puis cliquez sur le bouton **Supprimer**.



Extensions dynamiques

Les extensions dynamiques sont une catégorie de calques flottants qui permettent de manipuler, de transformer et d'ajuster les images sous-jacentes sans les altérer. En d'autres termes, vous pouvez appliquer et modifier les effets d'extension dynamique autant que vous voulez sans modifier l'image source.



L'extension dynamique Métal liquide vous permet de projeter des gouttes métalliques dans une image en utilisant un calque dynamique.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Initiation à l'art des extensions dynamiques » (page 730)
- « Modification et suppression des calques dynamiques » (page 730)
- « Conversion des calques dynamiques » (page 731)
- « Application de l'extension dynamique Luminosité et contraste » (page 731)
- « Application de l'extension dynamique Brûlure » (page 732)
- « Application de l'extension dynamique Déchirure » (page 733)
- « Application de l'extension dynamique Biseautage » (page 734)
- « Application de l'extension dynamique Égaliser » (page 736)
- « Application de l'extension dynamique Sous-verre » (page 737)
- « Application de l'extension dynamique Kaléidoscope » (page 738)
- « Application de l'extension dynamique Lentille liquide » (page 739)
- « Application de l'extension dynamique Métal liquide » (page 743)
- « Application de l'extension dynamique Postériser » (page 749)

Initiation à l'art des extensions dynamiques

Les extensions dynamiques vous permettent d'appliquer des effets aux images sans modifier l'image d'origine. Par exemple, vous pouvez ajouter un effet de brûlure à la bordure d'une image ou augmenter la luminosité de l'image. Ces extensions sont disponibles dans le panneau **Calques**.

Lorsque vous utilisez une extension dynamique pour appliquer un effet, un calque dynamique est automatiquement créé dans le document. Comme tous les objets flottants, les calques dynamiques figurent dans la liste du panneau **Calques**, où ils sont identifiés par une icône en forme de prise électrique . Vous pouvez également sélectionner, déplacer, regrouper, masquer, afficher et verrouiller les calques dynamiques, ou encore modifier leur ordre d'affichage, leur opacité et leur mode de fusion, comme vous le faites pour les autres calques. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Calques » à la page 591.

Le mode d'application des extensions dynamiques varie légèrement selon l'extension sélectionnée. Vous pouvez appliquer l'effet de la plupart des extensions dynamiques à :

- une zone restreinte en créant une sélection dans la fenêtre du document ;
- un calque sélectionné ;
- au contenu de l'ensemble de la zone de travail.

Lorsque vous appliquez l'effet à une sélection, le calque dynamique épouse les dimensions et l'emplacement de la sélection. Lorsque vous appliquez l'effet à la zone de travail, la taille du calque dynamique est la même que celle de la zone de travail. Pour certaines extensions dynamiques, par exemple l'extension **Kaléidoscope**, vous pouvez définir la taille du nouveau calque avant de le créer. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Application de l'extension dynamique Kaléidoscope » à la page 738.

Lorsque vous enregistrez le fichier au format RIFF, le calque dynamique conserve sa nature dynamique. Par conséquent, si vous prévoyez de modifier ensuite le calque dynamique, enregistrez le fichier au format RIFF.

Pour accéder aux extensions dynamiques

1. Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Calques**.
2. Dans le panneau **Calques**, cliquez sur le bouton **Extensions dynamiques** pour afficher la liste des extensions dynamiques.

Modification et suppression des calques dynamiques

Vous pouvez modifier les options d'un calque dynamique après sa création. Vous pouvez aussi supprimer un calque dynamique à tout moment.

Pour modifier les options d'un calque dynamique

1. Sélectionnez le calque dynamique dans la fenêtre de document ou dans le panneau **Calques**.
2. Cliquez deux fois sur le calque dynamique dans le panneau **Calques**.
3. Dans la boîte de dialogue, effectuez les modifications nécessaires.

Pour supprimer un calque dynamique

- Sélectionnez le calque dynamique dans le panneau **Calques** et cliquez sur le bouton **Supprimer** .

Vous pouvez également supprimer une superposition de calques dynamiques en cliquant sur **Édition** ▸ **Annuler**.

Conversion des calques dynamiques

Lorsque vous êtes entièrement satisfait de l'effet obtenu grâce à l'effet d'extension dynamique, vous pouvez le finaliser, c'est-à-dire le transformer en calque par défaut. Cette opération vous permet alors d'effectuer des manipulations qui ne sont autrement pas applicables lorsque l'effet se trouve dans un calque dynamique.

La conversion d'un calque dynamique consiste à transférer son aspect actuel dans un calque bitmap. Lorsqu'un calque dynamique est converti, vous ne pouvez plus modifier son effet. Les opérations suivantes entraînent la génération automatique d'un message vous invitant à convertir un calque dynamique :

- Peinture sur un calque dynamique
- Application d'un autre effet ou d'une autre extension dynamique
- Dépôt d'un calque dynamique
- Unification d'un groupe contenant un calque dynamique
- Enregistrement dans un format autre que RIFF

Pour finaliser un calque dynamique en le transformant en calque par défaut

1 Choisissez un calque dynamique dans le panneau **Calques**.

2 Cliquez sur le bouton Options de calque et sélectionnez **Convertir en calque par défaut**.

Application de l'extension dynamique Luminosité et contraste

L'extension dynamique **Luminosité et contraste** crée un calque qui vous permet de régler la luminosité et le contraste des images sous-jacentes.



Le calque dynamique Luminosité et contraste affecte toutes les images sous-jacentes.

Pour créer un calque dynamique Luminosité et contraste

1 Effectuez l'une des opérations suivantes :
   - Dans le panneau **Calques**, cliquez sur **Zone de travail**.
   - Cliquez sur l'outil **Rectangle de sélection** dans la boîte à outils, puis faites glisser votre curseur dans la fenêtre du document pour sélectionner une zone.

2 Dans le panneau **Calques**, cliquez sur le bouton **Extensions dynamiques** et sélectionnez **Luminosité et contraste**.

3 Dans la boîte de dialogue **Luminosité/Contraste**, déplacez les curseurs pour régler le contraste et la luminosité de l'image.

   Corel Painter crée automatiquement un nouveau calque lorsque vous appliquez l'extension dynamique.

Si vous n'êtes pas satisfait du résultat, cliquez sur **Annuler** ou sur **Rétablir** pour restaurer les réglages par défaut.

Vous pouvez aussi utiliser le curseur **Opacité** du panneau **Calques** pour régler l'effet.

Application de l'extension dynamique Brûlure

L'extension dynamique **Brûlure** vous permet d'appliquer un effet de brûlure aux bords d'une sélection ou d'un calque. Vous pouvez régler l'intensité et le caractère de la brûlure.



Les différents réglages de l'effet Brûlure donnent des résultats distincts.

Pour appliquer un effet de brûlure à un calque ou une sélection

1 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Dans le panneau **Calques**, cliquez sur **Zone de travail**, puis sur **Sélectionner** ▸ **Tout**.
- Sélectionnez un calque dans le panneau **Calques**.
- Cliquez sur l'outil **Rectangle de sélection** dans la boîte à outils, puis faites glisser votre curseur dans la fenêtre du document pour sélectionner une zone.

2 Dans le panneau **Calques**, cliquez sur le bouton **Extensions dynamiques** et sélectionnez **Brûlure**.

3 Dans la boîte de dialogue **Options de brûlure**, réglez les curseurs et commandes ci-après :

- L'option **Brûler la marge** définit la largeur sur laquelle s'applique l'effet de brûlure par rapport à la taille du calque.
- L'option **Larg. de flamme** définit la largeur de la zone réellement brûlée. C'est dans cette zone qu'apparaît la couleur de brûlure.
- L'option **Forc. de flamme** définit la portion du calque consumée par la flamme. Pour réduire la portion préservée du calque, augmentez la valeur du paramètre **Forc. de flamme**.
- L'option **Direction de l'effet de souffle** modifie l'étendue de la brûlure des différents côtés du calque.
- L'option **Forc. de vent** définit l'impact de la valeur **Direction de l'effet de souffle**.
- L'option **Irrégularité** définit le taux d'irrégularité des bords brûlés.

Si vous appliquez cet effet à une sélection, Corel Painter 2020 crée automatiquement un nouveau calque lorsque vous appliquez l'extension dynamique.

Si vous appliquez cet effet à un calque existant, Corel Painter le convertit en calque dynamique.

Vous pouvez également

Utiliser le papier actif pour faire varier la concentration des encres dans la zone brûlée	Cochez la case **Utiliser textures de papier**.
Brûler les bords intérieurs et extérieurs de la sélection	Cochez la case **Brûler les bords internes**. Désactivez cette case à cocher pour protéger les bords intérieurs.

Vous pouvez également

Modifier la couleur de la zone brûlée	Cliquez sur la case **Couleur** et choisissez une couleur dans le sélecteur de couleurs.
Restaurer les réglages par défaut	Cliquez sur le bouton **Rétablir**.

Pour afficher uniquement le calque dynamique, vous pouvez masquer la zone de travail dans le panneau **Calques**.

Pour appliquer l'effet de **Brûlure** à une zone spécifique de la zone de travail, sélectionnez cette zone, cliquez avec le bouton droit sur la sélection, choisissez **Calque par copie**, puis appliquez l'effet au nouveau calque.

Vous pouvez utiliser la commande **Rétablir** dans le menu du panneau **Calques** pour restaurer la version d'origine d'une image source. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Modification et suppression des calques dynamiques » à la page 730.

Application de l'extension dynamique Déchirure

L'extension dynamique **Déchirure** vous permet d'appliquer un effet de papier déchiré au bord d'un calque ou d'une zone sélectionnée. Vous avez également la possibilité de contrôler l'intensité de la déchirure produite par cet effet.



La déchirure peut être légère (à gauche) ou importante (à droite).

Pour appliquer l'extension dynamique Déchirure

1 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Dans le panneau **Calques**, cliquez sur **Zone de travail**, puis sur **Sélectionner** ▸ **Tout**.
- Sélectionnez un calque dans le panneau **Calques**.
- Cliquez sur l'outil **Rectangle de sélection** dans la boîte à outils, puis faites glisser votre curseur dans la fenêtre du document pour sélectionner une zone.

2 Dans le panneau **Calques**, cliquez sur le bouton **Extensions dynamiques** et sélectionnez **Déchirure**.

3 Dans la boîte de dialogue **Options de déchirure**, réglez les curseurs et commandes ci-après pour définir l'effet de déchirure souhaité :

- L'option **Marge** définit la largeur de la déchirure à partir du bord du calque.
- L'option **Force** définit l'intensité de la déchirure du calque.
- L'option **Irrégularité** définit le taux d'irrégularité des bords déchirés.

Si vous appliquez cet effet à une sélection, Corel Painter crée automatiquement un nouveau calque lorsque vous appliquez l'extension dynamique.

Si vous appliquez cet effet à un calque existant, Corel Painter le convertit en calque dynamique.

Vous pouvez également

Déchirer les bords intérieurs et extérieurs	Cochez la case **Déchirer les bords intérieurs**. Désactivez cette case à cocher pour protéger les bords intérieurs.
Modifier la couleur de la déchirure	Cliquez sur la case **Couleur** et choisissez une couleur dans le sélecteur de couleurs.
Restaurer les réglages par défaut	Cliquez sur le bouton **Rétablir**.

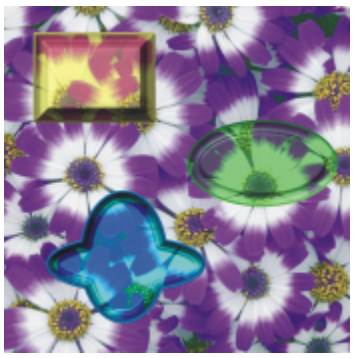
Pour afficher uniquement le calque dynamique, vous pouvez masquer la zone de travail dans le panneau **Calques**.

Choisissez un papier rugueux pour créer un meilleur effet. Pour ce faire, cliquez sur le Sélecteur de papier dans la boîte à outils et choisissez une texture de papier dans la liste.

Vous pouvez utiliser la commande **Rétablir** dans le menu du panneau **Calques** pour restaurer la version d'origine d'une image source. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Modification et suppression des calques dynamiques » à la page 730.

Application de l'extension dynamique Biseautage

L'extension dynamique **Biseautage** vous permet de créer des objets en trois dimensions (3D) en appliquant des effets de relief biseauté (ou bords inclinés) aux calques ou aux zones sélectionnées. Vous pouvez contrôler la forme et l'éclairage du biseau afin d'obtenir des effets uniques.



Exemples de différents profils en biseau

Vous pouvez par exemple utiliser l'effet **Biseautage** pour créer un bouton en relief contenant du texte. Commencez par créer le bouton, puis ajoutez le texte qui doit flotter à sa surface. Vous pouvez ensuite regrouper le texte et le bouton, et unifier le groupe de calques.

Vous pouvez aussi modifier l'aspect 3D du biseau en ajustant l'éclairage.

Pour appliquer un effet Biseautage

1 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Sélectionnez un calque dans le panneau **Calques**.
- Cliquez sur un outil de sélection dans la boîte à outils, puis faites glisser votre curseur dans la fenêtre du document pour sélectionner une zone.

2 Dans le panneau **Calques**, cliquez sur le bouton **Extensions dynamiques** et sélectionnez **Biseautage**.

3 Dans la zone **Biseau**, vous pouvez régler les curseurs suivants :

- L'option **Largeur** définit la largeur du biseau par rapport au diamètre du calque.
- L'option **Part. ext.** définit la partie du biseau qui apparaît en dehors du périmètre du calque.
- L'option **Pente** définit l'angle d'inclinaison du bord (la partie la plus interne) du biseau.
- L'option **Falaise** définit la distance horizontale séparant la base de la bordure.
- L'option **Hauteur falaise** définit la distance verticale séparant la base de la bordure.
- L'option **Pente falaise** définit l'angle de la falaise (partie médiane) du biseau.
- L'option **Pente base** définit l'angle de la partie la plus externe (base) du biseau.
- L'option **Lissage** permet de contrôler l'arrondi des transitions entre la base, la falaise et la bordure, ainsi que le contraste des crêtes obtenues.

4 Dans la zone **Léger**, vous pouvez régler les curseurs suivants :

- Le curseur **Direction** permet de définir l'angle de la source de lumière.
- Le curseur **Intensité** permet de définir l'angle de la lumière par rapport à la zone de travail. À 90°, la lumière est verticale, alors qu'à 1°, elle est quasiment à l'horizontale. Lorsque l'**intensité** est définie sur 90 %, l'option **Direction** n'a pas d'effet. Lorsqu'elle est définie sur 90 % ou sur une valeur inférieure, la lumière tourne autour de l'axe central.
- Le curseur **Luminosité** contrôle l'intensité de la lumière.
- Le curseur **Diffusion** règle la propagation de la lumière sur la surface.
- Le curseur **Brillant** définit l'importance des zones de lumière.
- Le curseur **Réflexion** permet de définir le pourcentage de l'image source visible sur le biseau. Si vous utilisez une réplique, la couleur de l'image source est appliquée sur la surface selon un pourcentage variable.

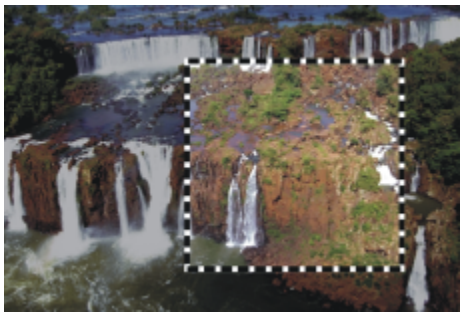
Vous pouvez également

Ajouter un effet Biseautage aux bords intérieurs de la zone du biseau	Cochez la case **Biseauter les bords intérieurs**.
Modifier la couleur de la partie externe	Cliquez sur la case **Couleur extérieure** et choisissez une couleur dans le sélecteur de couleurs. Ce paramètre s'applique uniquement lorsque la valeur du paramètre **Part. ext.** est supérieure à zéro.
Modifier la couleur de la lumière	Cliquez sur la case **Lumière** et choisissez une couleur dans le sélecteur de couleurs.
Ajouter une source de lumière prédéfinie	Dans la zone **Léger**, cochez la case **Éclairage simple**, puis cliquez sur un indicateur dans la sphère de lumière.
Ajouter une source de lumière personnalisée	Dans la zone **Léger**, désactivez la case à cocher **Éclairage simple** puis cliquez dans la sphère de lumière, à l'endroit où vous souhaitez ajouter une nouvelle source lumineuse. Un nouvel indicateur apparaît sous la forme d'un petit cercle.
Supprimer une source de lumière personnalisée	Cliquez sur un indicateur de lumière, puis appuyez sur **Supprimer**.
Restaurer les réglages par défaut	Cliquez sur le bouton **Rétablir**.

Vous pouvez utiliser la commande **Rétablir** dans le menu du panneau **Calques** pour restaurer la version d'origine d'une image source. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Modification et suppression des calques dynamiques » à la page 730.

Application de l'extension dynamique Égaliser

L'extension dynamique **Égaliser** crée un calque qui vous permet de définir le contraste des images sous-jacentes grâce à un réglage des points noirs et blancs et à une répartition des niveaux de luminosité sur toute la plage des niveaux disponibles.



Le calque dynamique Égaliser s'applique à une sélection rectangulaire.

L'extension dynamique **Égaliser** crée un histogramme indiquant le nombre de pixels pour chaque valeur de niveau de luminosité. L'option **Égaliser** permet d'effectuer une correction gamma afin d'éclaircir ou d'assombrir une image sans modifier les zones d'ombre et de lumière.

Pour créer un calque dynamique Égaliser

1 Effectuez l'une des opérations suivantes :
   - Dans le panneau **Calques**, cliquez sur **Zone de travail**.
   - Cliquez sur l'outil **Rectangle de sélection** dans la boîte à outils, puis faites glisser votre curseur dans la fenêtre du document pour sélectionner une zone.

2 Dans le panneau **Calques**, cliquez sur le bouton **Extensions dynamiques** et sélectionnez **Égaliser**.

3 Dans la boîte de dialogue **Égaliser**, réglez le contraste en faisant glisser les repères noirs et blancs situés sous l'histogramme.
   Toute valeur de l'image située à droite du repère blanc devient blanche, toute valeur de l'image située à gauche du repère noir devient noire.

4 Vous pouvez faire glisser le curseur **Gamma** pour régler uniquement les nuances intermédiaires d'une image sans modifier les zones blanches et noires.

Corel Painter crée automatiquement un nouveau calque lorsque vous appliquez l'extension dynamique.

Si vous n'êtes pas satisfait du résultat, cliquez sur **Rétablir** pour restaurer les réglages par défaut.

Vous pouvez aussi utiliser le curseur **Opacité** dans le panneau **Calques** pour régler l'effet.

Application de l'extension dynamique Sous-verre

L'extension dynamique **Sous-verre** crée un calque qui donne l'impression que l'image est vue à travers un verre texturé. Vous pouvez déplacer le calque dans le document pour voir l'effet obtenu sur les différentes parties d'une image.



Section d'image après application de l'extension Sous-verre

Pour créer un calque dynamique Sous-verre

1 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Dans le panneau **Calques**, cliquez sur **Zone de travail**.
- Cliquez sur un outil de sélection dans la boîte à outils, puis faites glisser votre curseur dans la fenêtre du document pour sélectionner une zone.

2 Dans le panneau **Calques**, cliquez sur le bouton **Extensions dynamiques** et sélectionnez **Sous-verre**.

3 Dans la boîte de dialogue **Options de sous-verre**, sélectionnez l'une des sources de déplacement suivantes dans la zone de liste **Mode** :

- Le mode **Papier** utilise la texture du papier sélectionné. La texture **Papier** fonctionne bien pour créer un effet de verre granité. À moins que vous ne souhaitiez obtenir un effet de verre dépoli, vous pouvez augmenter l'échelle du papier.
- Le mode **Sélection active** utilise la zone actuellement sélectionnée dans la fenêtre du document.
- Le mode **Luminance de l'image** utilise la luminance du document actif.
- Le mode **Luminance de la source** utilise la luminance de la source de la réplique.

Les pixels de l'image sont déplacés suivant les zones claires et foncées de la source.

4 Pour modifier l'effet Sous-verre, réglez les curseurs suivants :

- L'option **Lissage** contrôle les transitions entre les couleurs déplacées lors de la déformation. Augmentez le lissage pour créer davantage d'étapes intermédiaires et produire une déformation plus régulière. Si vous trouvez qu'une déformation est trop affectée par des effets d'escalier, tentez d'augmenter le lissage.
- L'option **Intensité** contrôle le degré de déplacement des pixels. Une intensité supérieure produit davantage de déformation.
- L'option **Variation** crée de multiples variations à proximité des pixels déplacés. Le résultat dépend du type d'image et des autres réglages.

Corel Painter crée automatiquement un nouveau calque lorsque vous appliquez l'extension dynamique.

Vous pouvez également

Inverser la source sélectionnée	Cochez la case **Inversé**.
Afficher les modifications avant de les appliquer à l'image	Cochez la case **Aperçu**.

Vous pouvez également

Restaurer les réglages par défaut	Cliquez sur le bouton **Rétablir**.

Vous pouvez aussi utiliser le curseur **Opacité** dans le panneau **Calques** pour régler l'effet.

Vous pouvez faire glisser le calque ou la sélection **Sous-verre** dans la fenêtre du document afin de déformer d'autres parties de l'image.



Calque dynamique Sous-verre utilisant les sources de déplacement Papier (à gauche) et Luminance de l'image (à droite)

Application de l'extension dynamique Kaléidoscope

L'extension dynamique **Kaléidoscope** crée un calque carré qui produit des effets de kaléidoscope à partir des images sous-jacentes. Un kaléidoscope classique est un tube creux composé d'un jeu de miroirs et d'éclats de couleur à une extrémité. En regardant à travers l'autre extrémité, vous voyez les motifs symétriques créés par les miroirs à partir des éclats de couleur. Pour ajouter un calque dynamique **Kaléidoscope**, vous devez d'abord définir sa taille. Pour obtenir des effets différents, vous pouvez déplacer le calque sur d'autres parties de l'image.

Pour créer un calque dynamique Kaléidoscope

1. Dans le panneau **Calques**, cliquez sur le bouton **Extensions dynamiques** et sélectionnez **Kaléidoscope**.
2. Dans la boîte de dialogue **Kaléidoscope**, renseignez la taille du calque dynamique.
   Les kaléidoscopes doivent être carrés et ne pas dépasser la plus petite dimension du document (largeur ou hauteur).
3. Faites glisser le calque **Kaléidoscope** dans une autre partie de l'image pour modifier l'effet.



Déplacez le calque Kaléidoscope pour obtenir des effets différents.

Pour préserver le calque **Kaléidoscope**, vous devez enregistrer l'image au format RIFF.

Pour créer et capturer un motif Kaléidoscope

1 Faites glisser le calque **Kaléidoscope** dans la zone de travail jusqu'à obtenir l'image désirée.

2 Dans le panneau **Calques**, sélectionnez le calque **Kaléidoscope**.

3 Cliquez sur la flèche du menu du panneau **Calques** et choisissez **Déposer et sélectionner** pour finaliser le calque.

4 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de supports** ▸ **Motifs**.

5 Dans le panneau **Motifs**, cliquez sur le bouton **Capturer un motif**.

Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Motifs » à la page 751.

Lorsque vous créez un motif à partir d'un calque **Kaléidoscope**, la sélection est déposée dans la zone de travail et supprimée. Pour préserver l'image d'origine et le calque **Kaléidoscope** en continuant à modifier l'effet, enregistrez l'image au format RIFF avant de choisir **Déposer et sélectionner**. Vous pouvez également définir un nombre de niveaux d'**annulation** suffisamment élevé de manière à avoir la possibilité d'annuler les étapes précédentes et de rétablir l'image d'origine.

Application de l'extension dynamique Lentille liquide

L'extension dynamique **Lentille liquide** crée un calque grâce auquel vous pouvez déformer et diluer l'image sous-jacente. Vous pouvez créer des effets de miroirs déformants, de fondu d'images, et bien d'autres effets encore. Vous avez également la possibilité d'effacer les modifications apportées.

Outils Lentille liquide

Vous pouvez appliquer différents effets de déformation à l'aide des outils suivants :

Outil Lentille liquide	Exemple
L'outil Distorsion circulaire crée des déformations circulaires. Faites glisser la souris dans la direction de déplacement de la déformation souhaitée. Les curseurs **Taille** et **Pas** n'affectent pas l'outil **Distorsion circulaire**.	

Outil Lentille liquide	Exemple
L'outil Tourbillon vers la gauche crée une déformation en spirales dirigées dans le sens anti-horaire.	
L'outil Tourbillon vers la droite crée une déformation en spirales dirigées dans le sens horaire.	
L'outil Gonflement applique une déformation vers l'extérieur, en repoussant la partie de l'image sur laquelle la zone de déformation a été définie.	
L'outil Pincement attire l'image vers l'intérieur.	

Outil Lentille liquide	Exemple
L'outil Pinceau déforme l'image dans la direction dans laquelle vous le faites glisser.	

Pour créer un calque dynamique Lentille liquide

1 Dans le panneau **Calques**, cliquez sur **Zone de travail**.

2 Cliquez sur le bouton **Extensions dynamiques** puis choisissez **Lentille liquide**.

3 Dans la boîte de dialogue **Lentille liquide**, choisissez un outil Lentille liquide.

4 Réglez un ou plusieurs des curseurs suivants :

- Le curseur **Taille** modifie le diamètre de l'outil de distorsion et la taille des gouttes de déformation (gouttes de pluie) projetées dans le calque.



Exemples de déformations provoquées par le curseur Taille

- Le curseur **Pas** modifie la distance entre les points de déformation.



Un réglage faible correspond à un trait lisse et continu (à gauche), tandis qu'un réglage élevé permet de distinguer chaque touche de pinceau (à droite).

- Le curseur **Intensité** contrôle le degré de déformation appliqué.
- Le curseur **Lisser** modifie l'effet de fondu entre le trait de déformation et l'image non touchée.



Les valeurs élevées produisent une déformation lisse et continue (à droite), tandis que des valeurs plus faibles créent des zones de déformation isolées (à gauche).

5 Faites glisser le pointeur dans la fenêtre du document pour créer la déformation.
Si vous n'aimez pas le résultat obtenu, cliquez sur **Effacer**.

Vous pouvez également

Simuler un fondu d'image en projetant des gouttes de déformation vers le bas dans le calque	Dans la boîte de dialogue **Lentille liquide**, cliquez sur **Pluie**, puis n'importe où dans l'image pour arrêter la pluie. Si les curseurs **Lisser** et **Taille** ont des valeurs élevées, il est possible que l'effet de pluie se prolonge après que vous avez cliqué.
Restaurer les réglages par défaut	Cliquez sur le bouton **Rétablir**.

Vous ne pouvez pas utiliser l'option **Annuler** pour restaurer la version précédente de l'image, mais vous pouvez néanmoins utiliser l'outil **Gomme** de la boîte de dialogue **Lentille liquide**.

Vous pouvez déplacer le calque **Lentille liquide** dans d'autres parties du document afin de déformer d'autres images.



L'image s'estompe sous la pluie.

Pour effacer une déformation Lentille liquide

1 Dans la boîte de dialogue **Lentille liquide**, sélectionnez l'outil Gomme.

2 Déplacez les curseurs **Taille**, **Pas** et **Lisser** pour modifier les réglages de l'outil **Gomme**.
L'augmentation des valeurs du curseur **Lisser** crée des transitions plus douces entre la partie gommée et le reste de la déformation.

3 Faites glisser le pointeur dans la fenêtre du document.

L'image sous-jacente d'origine réapparaît.



Suppression d'une déformation à l'aide de l'outil Gomme

Application de l'extension dynamique Métal liquide

L'extension dynamique **Métal liquide** permet de peindre dans un calque avec du liquide et du métal. Dans notre contexte, le terme « métal » fait référence à la matière appliquée, même si les réglages produisent un effet se rapprochant plus de celui de l'eau.

Vous pouvez ainsi appliquer des gouttelettes de liquide pour déformer l'image sous-jacente par réfraction. Vous pouvez aussi créer des sphères de métal brillant, qui se rejoignent et se déplacent telles des billes de mercure. Le curseur **Réfraction** permet de définir la proportion eau/métal afin d'obtenir des effets intermédiaires entre eau et métal. Les valeurs négatives permettent de créer des trous dans le métal.



L'extension dynamique Métal liquide permet de créer un effet métal liquide ou liquide translucide et réfringent.

Un trait de métal est constitué d'une série de gouttes. Vous pouvez sélectionner une ou plusieurs gouttes et les déplacer ou modifier leurs propriétés.

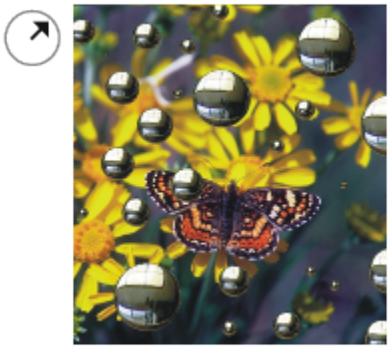
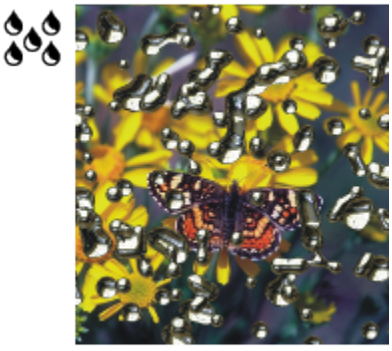
Les poignées permettent de visualiser le cercle et le point central de chaque goutte. Bien qu'il ne soit pas indispensable d'afficher les poignées des gouttes pour les sélectionner, elles vous facilitent la tâche. Les gouttes appliquées avec le dernier trait sont automatiquement sélectionnées. Chaque nouveau trait désélectionne les gouttes du précédent.

Les fonctions d'**annulation** ne sont pas disponibles lorsque vous travaillez avec du métal ; toutefois, vous pouvez retirer le métal sélectionné, le dernier métal appliqué ou tout le métal d'un calque.

Le métal est très réfléchissant. Vous pouvez personnaliser son aspect en utilisant une image dupliquée ou un motif en tant que placage de réflexion. Pour plus d'informations, consultez les sections « Duplication et échantillonnage d'image » à la page 187 et « Motifs » à la page 751..

Outils Métal liquide

Vous pouvez appliquer du métal à l'aide des outils Pinceau ou Goutte circulaire, ou de la fonction Pluie. La taille du pinceau ou des gouttes de pluie est personnalisable. Le pinceau est l'applicateur de métal par défaut. Utilisez l'outil Pinceau pour peindre avec du métal. L'outil Goutte circulaire permet de créer des gouttes de métal. La fonction Pluie projette des gouttes métalliques sur le calque.

Outil Métal liquide	Exemple
Vous pouvez créer des traits de métal à l'aide de l'outil Pinceau.	
Vous pouvez créer des gouttes de métal à l'aide de l'outil Goutte circulaire.	
Vous pouvez créer des gouttes de métal tombant de façon aléatoire à l'aide de la fonction Pluie.	

Pour créer un calque dynamique Métal liquide

1. Dans le panneau **Calques**, cliquez sur **Zone de travail**.
2. Cliquez sur le bouton **Extensions dynamiques** puis choisissez **Métal liquide**.
3. Dans la boîte de dialogue **Métal liquide**, choisissez l'un des outils suivants :
   - Outil Goutte circulaire

- Outil Pinceau

4 Dans la zone **Paramètres**, déplacez les curseurs suivants :

- Le curseur **Taille** permet de modifier le diamètre des gouttes sélectionnées que vous appliquez à l'aide de l'outil Pinceau ou de la fonction Pluie. Ce curseur n'a aucun effet sur l'outil Goutte circulaire.
- Le curseur **Pas** permet de modifier l'espacement des gouttes dans les traits créés avec le pinceau.



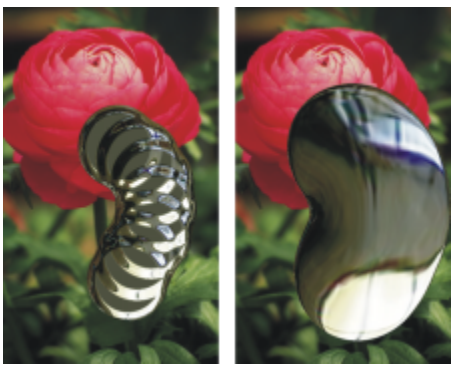
Trait créé avec une valeur de pas faible (à gauche) : les gouttes fusionnent.
Trait créé avec une valeur de pas élevée (à droite) : les gouttes sont distinctes.

- Le curseur **Volume** permet de régler la visibilité par rapport au périmètre.



Un volume inférieur à 100 % contracte la partie visible de la goutte jusqu'à ce qu'elle soit totalement « asséchée » (à gauche).
Un volume supérieur à 100 % étend la visibilité de chaque goutte à tout ou partie de son périmètre d'application (à droite).

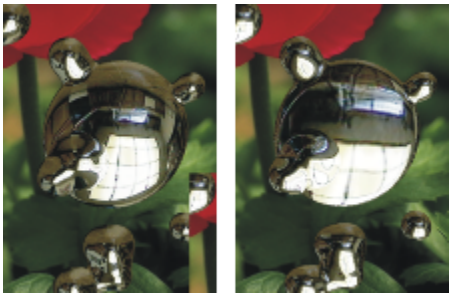
- Le curseur **Lisser** permet de modifier le périmètre d'application, ce qui détermine si les gouttes de métal se rejoignent au moment de l'application.



Un lissage faible permet de séparer les gouttes les unes des autres (à gauche),
tandis qu'un lissage plus élevé accroît leur tendance à fusionner (à droite).

5 Dans la zone **Rendu**, choisissez l'un des types de métal suivants dans la zone de liste **Carte** :
   - **Métal Standard**
   - **Chrome 1**
   - **Chrome 2**
   - **Intérieur**
   - **Source de la réplique**

6 Déplacez un ou plusieurs des curseurs suivants :
   - Le curseur **Intensité** contrôle la force de l'effet métal appliqué à l'ensemble des gouttes du calque, en fonction du réglage du curseur **Réfraction**. Pour créer des effets d'eau, réglez l'**Intensité** sur – 0,5 pour appliquer un effet grossissant aux gouttes sur les images sous-jacentes.



Les effets de réflexion et de réfraction s'inversent lorsque vous déplacez le curseur Intensité vers l'autre extrémité.

   - Le curseur **Réfraction** modifie l'apparence des gouttes. Le curseur correspond à une échelle allant de la réflexion totale (toute la lumière est réfléchie par la matière) à la réfraction totale (toute la lumière pénètre dans la matière et est déviée par elle).



Une réfraction faible correspond à une réflexion élevée (à gauche), tandis qu'une réfraction élevée crée un liquide translucide et réfringent, c'est-à-dire un liquide qui dévie la lumière. À mesure que la valeur du curseur Réfraction s'approche de 100 %, le métal devient transparent. Les gouttes ressemblent alors à un simple liquide, huile ou eau (à droite).

7 Faites glisser le pointeur dans la fenêtre de document pour appliquer le métal choisi.

Pour annuler l'effet et recommencer, cliquez sur **Effacer**.

Vous pouvez également

Donner aux gouttes une apparence plus ronde et tridimensionnelle	Cochez la case **Tension de surface**.
Projeter des gouttes de métal sur le calque	Dans la boîte de dialogue **Métal liquide**, cliquez sur **Pluie**, puis n'importe où dans l'image pour arrêter la pluie. Si les curseurs **Lisser** et **Taille** ont des valeurs élevées, il est possible que l'effet de pluie se prolonge après que vous avez cliqué.
Restaurer les réglages par défaut	Cliquez sur le bouton **Rétablir**.

Le type de **déplacement** choisi s'applique à l'ensemble du calque. Vous pouvez modifier ce type à tout moment.

Pour créer du métal négatif

- Appuyez sur **Option** (macOS) ou sur **Alt** (Windows) et faites glisser l'outil Goutte circulaire ou Pinceau sur les gouttes de métal.

  Ce faisant, vous créez des trous dans le métal existant. À mesure que vous faites glisser le pointeur sur du métal déjà déposé, ce dernier est aspiré et disparaît.

Pour supprimer du métal

Action	Procédure
Supprimer le dernier métal appliqué	Appuyez sur **Arrière** (macOS) ou sur **Retour arrière** (Windows).
Supprimer les gouttes de métal sélectionnées	Dans la boîte de dialogue **Métal liquide**, cliquez sur l'outil **Sélectionner des gouttes** , sélectionnez le métal, puis appuyez sur la touche **Arrière** (macOS) ou **Retour arrière** (Windows).
Supprimer tout le métal du calque	Dans la boîte de dialogue **Métal liquide**, cliquez sur **Effacer**.

Pour afficher les poignées des gouttes de métal

- Dans la boîte de dialogue **Métal liquide**, cochez la case **Afficher les poignées**.



L'activation de l'option Afficher les poignées (à droite) vous permet de voir le cercle et le point central de chaque goutte.

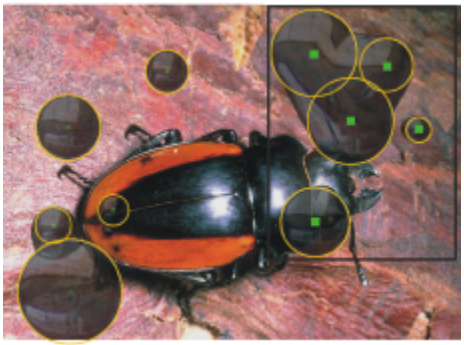
Pour sélectionner des gouttes de métal

1. Dans la boîte de dialogue **Métal liquide**, choisissez l'outil **Sélectionner des gouttes** .
2. Choisissez l'une des opérations détaillées dans le tableau suivant.

Action	Procédure
Sélectionner une goutte	Si la case **Afficher les poignées** est cochée, cliquez sur la poignée du point central d'une goutte. Si les poignées ne sont pas affichées, cliquez n'importe où sur une goutte.
Sélectionner un groupe de gouttes	Faites glisser le curseur sur les gouttes à sélectionner.

Action	Procédure
Ajouter des gouttes à une sélection	Maintenez la touche **Maj.** enfoncée et cliquez pour ajouter des gouttes à la sélection.
Retirer des gouttes d'une sélection	Maintenez la touche **Maj.** enfoncée et cliquez pour retirer des gouttes à la sélection.

Lorsqu'une goutte est sélectionnée, la poignée du point central est unie.



Faites glisser le pointeur sur les gouttes à sélectionner.

Pour déplacer des gouttes de métal

1. Dans la boîte de dialogue **Métal liquide**, choisissez l'outil **Sélectionner des gouttes** , puis sélectionnez les gouttes à déplacer.
2. Choisissez l'outil **Déplacer une goutte**, puis faites glisser les gouttes à un autre emplacement.

   Vous remarquerez que les gouttes ont tendance à se joindre à celles qu'elles rencontrent. Vous pouvez modifier cette tendance en déplaçant le curseur **Lisser**.



Faites glisser le centre de l'une des gouttes pour déplacer le groupe sélectionné.

Pour régler la taille du pinceau Métal liquide

1. Dans la boîte de dialogue **Métal liquide**, choisissez l'outil **Sélectionner des gouttes** , puis cliquez hors des gouttes pour tout désélectionner.
2. Déplacez le curseur **Taille** sur la valeur requise.
3. Cliquez sur l'outil **Pinceau** et peignez, ou cliquez sur **Pluie**.

Vous pouvez aussi ajuster la taille du métal existant en sélectionnant les gouttes et en déplaçant le curseur **Taille**.

Pour appliquer une source de réplique ou un motif à la réflexion Métal liquide

1 Effectuez l'une des opérations suivantes :
   - Pour sélectionner un motif, cliquez sur le sélecteur de motifs dans le **Sélecteur de supports**, puis faites votre choix dans la liste.
   - Définissez une source.
2 Dans le panneau **Calques**, cliquez sur **Zone de travail**.
3 Dans le panneau **Calques**, cliquez sur le bouton **Extensions dynamiques**, puis sélectionnez **Métal liquide**.
4 Dans la boîte de dialogue **Métal liquide**, sélectionnez **Source de la réplique** dans la zone de liste **Déplacement**.
5 Modifiez les réglages s'il y a lieu.
6 Sélectionnez l'outil Goutte circulaire ou Pinceau, puis faites glisser la souris dans la fenêtre du document pour appliquer le métal.

   Pour annuler l'effet et recommencer, cliquez sur **Effacer**.

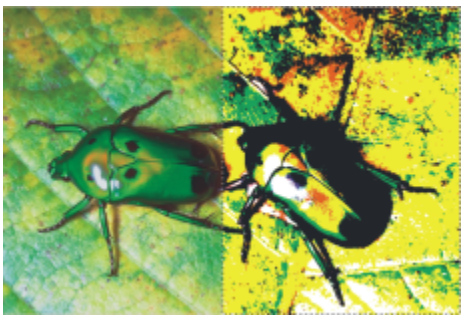
Si aucune source de réplique n'a été spécifiée, Corel Painter utilise le motif actif comme placage de réflexion.



Une pièce de métal change d'apparence lorsqu'un motif est utilisé comme placage de réflexion.

Application de l'extension dynamique Postériser

L'extension dynamique **Postériser** crée un calque qui réduit le nombre de niveaux de couleur dans les images sous-jacentes.



Le calque dynamique Postériser modifie la partie droite de cette image.

Pour créer un calque dynamique Postériser

1 Effectuez l'une des opérations suivantes :
   - Dans le panneau **Calques**, cliquez sur **Zone de travail**.
   - Cliquez sur l'outil **Rectangle de sélection** dans la boîte à outils, puis faites glisser votre curseur dans la fenêtre du document pour sélectionner une zone.

2 Dans le panneau **Calques**, cliquez sur le bouton **Extensions dynamiques** et sélectionnez **Postériser**.

3 Dans la boîte de dialogue **Postériser**, indiquez le nombre de niveaux de couleur souhaité.
Le nombre maximal de niveaux de couleurs est de 128. Cette valeur s'applique aux 3 canaux de couleurs (rouge, vert et bleu).

Corel Painter crée automatiquement un nouveau calque lorsque vous appliquez l'extension dynamique.

Motifs

Les outils de remplissage et de peinture de Corel Painter permettent d'appliquer des motifs à une image. Par ailleurs, vous pouvez personnaliser ces derniers en modifiant les échantillons de motifs ou en créant de nouveaux.

Tous les motifs, y compris les échantillons et les motifs personnalisés, sont stockés dans des bibliothèques. Vous trouverez de nouvelles bibliothèques, ainsi que d'autres ressources, sur le site Web de Corel. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Utilisation des bibliothèques » à la page 91.

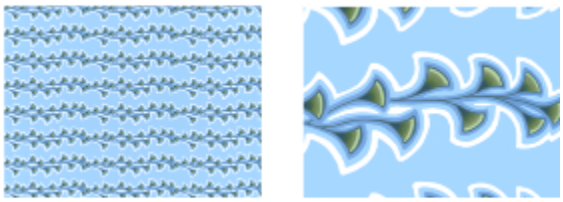
Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Application de motifs de remplissage » (page 751)
- « Peinture avec motifs » (page 753)
- « Création et édition de motifs » (page 754)
- « Création de motifs sans raccord » (page 757)
- « Création de motifs fractals » (page 759)

Application de motifs de remplissage

Avec Corel Painter, vous pouvez appliquer des motifs de remplissage prédéfinis aux images. Un motif est un dessin répétitif dont la plus petite unité s'appelle un carreau. Lorsque vous remplissez une zone avec un motif, le carreau, qui est rectangulaire, est reproduit plusieurs fois dans la zone sélectionnée.

L'apparence d'un motif peut être ajustée de nombreuses façons. Vous pouvez, par exemple, modifier la taille des carreaux (aussi appelée échelle) et décaler les carreaux d'un remplissage. Lorsque vous décalez les carreaux, vous réglez la position horizontale ou verticale du premier carreau par rapport à la partie supérieure de l'objet. Cette opération affecte le reste du motif de remplissage.



À gauche : Motif affiché à une échelle de 20 %. À droite : Le même motif affiché à une échelle de 100 %.



À gauche : Le décalage du motif (défini sur 50 %) permet d'obtenir un motif sans raccord. À droite : Le décalage du motif (défini sur 100 %) augmente la visibilité du carreau du motif. De plus, les carreaux ne sont pas alignés.

Pour appliquer un motif de remplissage

1 Suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau suivant.

Pour appliquer un motif à	Procédez comme suit
La zone de travail	Cliquez sur **Zone de travail** dans le panneau **Plans**.
Une sélection	Cliquez sur un outil de sélection dans la boîte à outils et faites glisser votre pointeur dans la fenêtre de document pour sélectionner une zone.
Un calque	Sélectionnez un calque dans le panneau **Calques**.

2 Sélectionnez l'outil **Pot de peinture** dans la boîte à outils.

3 Sélectionnez **Source de la réplique** dans la zone de liste **Remplir avec** de la barre de propriétés, cliquez sur le bouton du menu contextuel **Source de la réplique** et sélectionnez **Motif actif** dans la zone de liste **Source**.

4 Cliquez sur un échantillon de motif dans la zone **Motifs Painter**.

5 Dans la fenêtre du document, cliquez sur la zone de travail, la sélection ou le plan.

Vous pouvez également	
Indiquer la plage de couleurs à remplir	Dans la barre de propriétés, saisissez une valeur dans la zone **Tolérance**, ou réglez le curseur correspondant.
Indiquer l'opacité du motif pour les pixels en dehors de la plage de tolérance	Dans la barre de propriétés, saisissez une valeur dans la zone **Tolérance**, ou réglez le curseur correspondant.
Adoucir les bords du motif	Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Lissage** . Cette fonction est recommandée lorsque la valeur **Contour progressif** est égale à zéro ou est très faible.

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

Vous pouvez également sélectionner un motif dans le Sélecteur de motifs de la boîte à outils (**Fenêtre** ▸ **Sélecteur de supports**) ou en sélectionnant **Édition** ▸ **Remplir**. Dans la boîte de dialogue **Remplir**, sélectionnez **Motif** dans la zone de liste **Remplir avec**, puis cliquez sur le sélecteur de motifs.

Pour ajuster l'aspect d'un motif

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de supports** ▸ **Motifs**.

2 Cliquez sur un échantillon de motif dans la zone **Motifs Painter**.

3 Cliquez sur l'un des boutons suivants :

- **Rectangulaire** : les carreaux sont disposés sur une grille régulière pour les remplissages. Cette option désactive le curseur **Décalage**.
- **Horizontal** : les carreaux sont décalés dans les lignes suivantes
- **Vertical** : les carreaux sont décalés dans les colonnes suivantes

Le cas échéant, réglez le curseur **Décalage** pour contrôler l'ampleur du décalage.

4 Déplacez le curseur **Échelle** pour définir la taille de chaque carreau du motif.

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

Peinture avec motifs

Corel Painter permet d'appliquer directement des motifs à une image à l'aide d'un style qui utilise le type de forme calculé. Lorsque vous peignez avec un motif, vous pouvez l'appliquer tel quel ou modifier son apparence. Par exemple, vous pouvez peindre un motif avec un masque et obtenir ainsi un motif avec un fond transparent. Vous pouvez aussi régler l'opacité pour peindre des motifs discrets et obtenir un effet translucide.

Type de motif peint	Exemple
Motif	
Motif avec masque	
Motif avec opacité	

Pour peindre avec un motif

1 Dans le sélecteur de styles, choisissez une variante de style prenant en charge les motifs.

Par exemple, la catégorie de style **Plumes à motif** prend en charge les motifs. Si un style ne prend pas en charge les motifs, la zone de liste **Source** du panneau de commande **Général** (**Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de styles** ▸ **Général**) est désactivée (apparaît en gris).

2 Dans le panneau de commandes **Général**, sélectionnez un type de forme dans la zone de liste **Type de forme**.

Par exemple, les types de forme **Projection** et **Calculé** prennent en charge les motifs. Si un type de forme ne prend pas en charge les motifs, la zone de liste **Source** du panneau de commandes **Général** est désactivée.

3 Dans la zone de liste **Source** du panneau de commandes **Général**, choisissez l'une des options suivantes :

- L'option **Motif** permet de peindre avec un motif vide de toute donnée sur le masque.
- L'option **Motif avec masque** permet de peindre en utilisant les données du masque contenues dans le motif (les motifs ne contiennent pas tous des données de masque).

Pour modifier la taille du motif peint, redimensionnez le pinceau au lieu du motif. Pour obtenir des résultats optimaux, définissez l'**Échelle** sur 100 % dans le panneau **Motifs**.

4 Cliquez sur le bouton du menu contextuel **Motifs**  dans la barre de propriétés, puis sur un motif.

5 Peignez dans l'image.



Vous pouvez également peindre à l'aide d'un motif en sélectionnant une variante de style dans la catégorie **Plumes à motif**.



Si vous n'avez pas encore défini de source, Corel Painter utilise le motif actif pour toute opération visant à dupliquer des couleurs ou des niveaux de luminance. Autrement dit, vous pouvez peindre avec un motif en utilisant un style **Duplicateur**.

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

Pour utiliser l'opacité d'un motif

1 Dans le sélecteur de styles, choisissez une variante de style prenant en charge les motifs.

Par exemple, la catégorie de style **Plumes à motif** prend en charge les motifs. Si un style ne prend pas en charge les motifs, la zone de liste **Source** du panneau de commande **Général** (**Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de styles** ▸ **Général**) est désactivée (apparaît en gris).

2 Dans le panneau de commandes **Général**, sélectionnez un type de forme dans la zone de liste **Type de forme**.

Par exemple, les types de forme **Projection** et **Calculé** prennent en charge les motifs. Si un type de forme ne prend pas en charge les motifs, la zone de liste **Source** du panneau de commandes **Général** est désactivée.

3 Dans le panneau de commandes **Général**, sélectionnez **Motif comme opacité** dans la zone de liste **Source**.

Le type de forme calculé **Motif comme opacité** est le seul qui soit sensible aux méthodes (**Recouvrement** et **Accumulation**), donc au **grain**.

4 Cliquez sur le bouton du menu contextuel **Motifs**  dans la barre de propriétés, puis sur un motif.

5 Appliquez un trait sur l'image.



Vous pouvez également peindre à l'aide d'un motif en sélectionnant une variante de style dans la catégorie **Plumes à motif**.

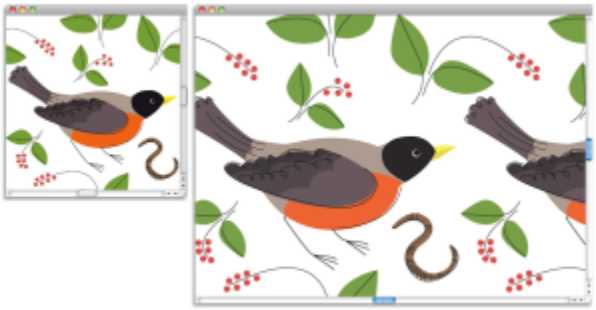


Corel Painter applique la couleur active, en exploitant la luminance du motif afin de contrôler l'opacité. Les couleurs claires deviennent transparentes (opacité très faible) et les couleurs foncées très sombres (opacité très élevée).

Création et édition de motifs

Vous pouvez créer un motif de A à Z ou à partir d'une image existante. Lors de la création d'un motif à partir d'une image existante, il est possible de baser le motif sur l'ensemble de l'image ou sur une zone sélectionnée. Vous pouvez également créer un motif à partir d'un

masque pour obtenir un motif avec un fond transparent. L'image ou la sélection choisie devient un carreau qui, lorsqu'il est répété, produit un motif.



Motif de carreau créé à l'aide de traits sur la zone de travail

Si vous souhaitez modifier un motif existant ou si l'aperçu d'un motif n'est pas assez détaillé, ouvrez le carreau de motif dans sa propre fenêtre pour l'observer de près et le modifier. Par exemple, vous pouvez le transformer en motif en quinconce, à la manière des papiers peints.

Une fois le carreau du motif créé, vous pouvez le retoucher de façon à ce qu'il se répète sans raccord. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Création de motifs sans raccord » à la page 757.

Les images que vous convertissez en motifs sont enregistrées au format RIFF et conservent leurs caractéristiques d'origine même après avoir été enregistrées et rouvertes. Vous pouvez alterner entre plusieurs bibliothèques pour accéder au jeu de motifs de votre choix. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Utilisation des bibliothèques » à la page 91.

Création de motifs sur des plans

Pour créer des motifs sur des plans, 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, contrairement à la zone de travail, les plans n'ont pas de bords et ne sont pas limités en taille. Si vous décalez un motif sur un plan, il ne réapparaît pas de l'autre côté.

Pour créer un motif entièrement nouveau

1 Sélectionnez **Fichier** ▸ **Nouveau**.

2 Saisissez les valeurs souhaitées dans les zones **Largeur** et **Hauteur**.
Pour créer un motif, choisissez une zone de travail de petite taille, comme 400 x 300 pixels à 300 ppp.

3 Dans le panneau **Motifs** (**Fenêtre** ▸ **Panneaux de supports** ▸ **Motifs**), cliquez sur le bouton Options de motif ☰, puis sélectionnez **Utiliser comme motif**.

4 Appliquez des traits à la zone de travail.
Si vous appliquez un trait sur le bord de la zone de travail, vous activez la propagation des couleurs qui vous permet de prolonger un trait au-delà d'un bord de l'image tout en appliquant simultanément le trait sur l'autre côté de l'image.

5 Cliquez sur le bouton Options de motif ☰ et sélectionnez **Ajouter une image à la bibliothèque**.

6 Dans la boîte de dialogue **Enregistrer l'image**, donnez un nom au motif.

Vous pouvez également créer un motif en sélectionnant un motif existant, en le modifiant et en choisissant **Utiliser comme motif**.

Pour créer un motif à partir d'une image

1 Ouvrez le fichier image dont vous souhaitez vous inspirer.

2 Dans le panneau **Motifs** (**Fenêtre** ▸ **Panneaux de supports** ▸ **Motifs**), cliquez sur le bouton Options de motif, puis sélectionnez **Utiliser comme motif**.

3 Cliquez sur le bouton Options de motif et sélectionnez **Ajouter une image à la bibliothèque**.

4 Dans la boîte de dialogue **Enregistrer l'image**, donnez un nom au motif.

Pour créer un motif à partir d'une sélection

1 Ouvrez ou créez une image.

2 Choisissez l'outil **Rectangle de sélection** dans la boîte à outils.

3 Déplacez le pointeur de votre souris dans la fenêtre de document pour sélectionner la zone que vous souhaitez enregistrer en tant que carreau de motif.

4 Dans le panneau **Motifs** (**Fenêtre** ▸ **Panneaux de supports** ▸ **Motifs**), cliquez sur le bouton **Capturer un motif**.

5 Dans la boîte de dialogue **Capturer un motif**, activez l'une des options suivantes :
- **Rectangulaire** : le carreau est disposé sur une grille régulière pour les remplissages. Cette option désactive le curseur **Intensité**.
- **Décalage horizontal** : les carreaux sont décalés dans les lignes suivantes
- **Décalage vertical** : les carreaux sont décalés dans les colonnes suivantes

Le cas échéant, déplacez le curseur **Intensité** pour régler l'ampleur du décalage.

6 Saisissez un nom dans la zone de texte **Nom**.

7 Cliquez sur **OK** pour enregistrer le carreau du motif dans la bibliothèque active.

Vous pouvez également créer un motif à partir d'une source de réplique basée sur quatre points de référence, comme les modes Perspective ou Bilinéaire. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Application de transformations pendant l'échantillonnage » à la page 211.

Pour créer un motif avec masque

1 Ouvrez le fichier image dont vous souhaitez vous inspirer.

2 Sélectionnez l'outil **Lasso** dans la boîte à outils.

3 Tracez à main levée le contour de la zone à convertir en motif avec masque dans la fenêtre de document.

4 Dans le panneau **Motifs** (**Fenêtre** ▸ **Panneaux de supports** ▸ **Motifs**), cliquez sur le bouton **Capturer un motif**.

5 Dans la boîte de dialogue **Capturer un motif**, activez l'une des options suivantes :
- **Rectangulaire** : le carreau est disposé sur une grille régulière pour les remplissages. Cette option désactive le curseur **Intensité**.
- **Décalage horizontal** : les carreaux sont décalés dans les lignes suivantes
- **Décalage vertical** : les carreaux sont décalés dans les colonnes suivantes

Le cas échéant, déplacez le curseur **Intensité** pour régler l'ampleur du décalage.

6 Saisissez un nom dans la zone de texte **Nom**.

7 Cliquez sur **OK** pour enregistrer le motif avec masque dans la bibliothèque active.

Pour appliquer rapidement un masque de motif, cliquez sur le sélecteur de styles. Dans le panneau Bibliothèque de styles, sélectionnez la catégorie **Plumes à motif**, puis la variante **Motif découpé du masque**.

Vous pouvez appliquer des masques de motif en utilisant n'importe quelle variante de style compatible. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Peinture avec motifs » à la page 753.

Pour modifier un motif

1. Dans le panneau **Motifs** (**Fenêtre** ▸ **Panneaux de supports** ▸ **Motifs**), cliquez sur un échantillon de motif dans la zone **Motifs Painter**.
2. Cliquez sur le bouton Options de motif et sélectionnez **Voir le motif**.

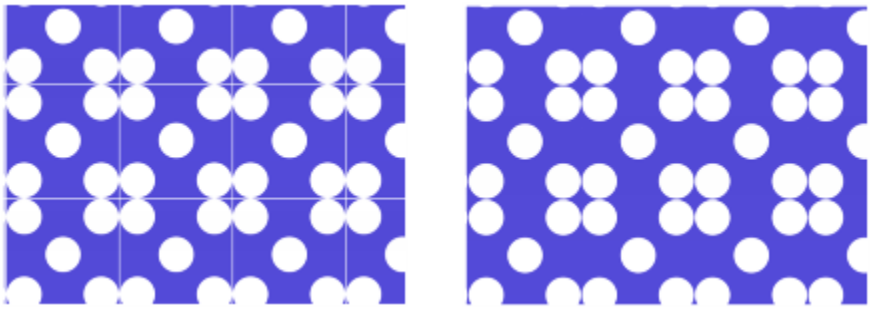
   Le carreau du motif apparaît dans une fenêtre de document distincte.
3. Dans la zone de travail, modifiez l'image du motif du carreau.
4. Cliquez sur le bouton Options de motif et sélectionnez **Ajouter une image à la bibliothèque**.
5. Dans la boîte de dialogue **Enregistrer l'image**, cliquez sur **OK** pour enregistrer le motif dans la bibliothèque.

   Pour renommer le motif, saisissez un nouveau nom dans la zone de texte **Enregistrer sous**. Par exemple, vous pouvez modifier un motif par défaut tout en conservant une copie intacte du motif par défaut.

Le mode **Voir le motif** prend en charge la propagation des couleurs. Lorsque vous prolongez un trait au-delà d'un bord d'une image, les traits sont simultanément appliqués sur l'autre côté de l'image. Cela vous permet de modifier rapidement les bords d'un carreau de motif individuel.

Création de motifs sans raccord

Les motifs se créent par la répétition d'une image rectangulaire sur une surface. Dans l'idéal, les carreaux d'un motif s'assemblent les uns aux autres sans raccord, de sorte que les bords des carreaux ne soient pas visibles. Corel Painter permet de créer des motifs sans raccord en modifiant les bords d'un carreau de motif avant d'appliquer le motif. Toutefois, vous pouvez également supprimer les raccords d'un motif en modifiant directement le motif de remplissage.

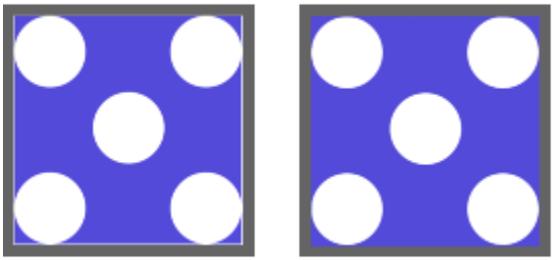


À gauche : Le carreau du motif inclut un bord blanc visible qui délimite chaque carreau. À droite : Le bord blanc a été rempli avec la couleur de fond pour produire un motif sans raccord.

Pour obtenir des carreaux sans raccord, Corel Painter attribue deux caractéristiques spéciales aux documents définis comme carreaux de motif : la propagation des couleurs et la propagation des raccords.

- La fonction de propagation des couleurs permet de prolonger un trait au-delà du bord d'une image tout en appliquant simultanément le trait sur l'autre côté de l'image. Cela vous permet de modifier rapidement les bords d'un carreau de motif individuel.

- La propagation des raccords permet de déplacer les bords des carreaux du motif vers le centre de l'image où les différences de ton sont plus évidentes, donc plus faciles à corriger. Cela permet de modifier un motif avant de l'appliquer comme remplissage.



À gauche : Carreau de motif avant la modification des bords. À droite : Le même carreau de motif après la peinture des bords à l'aide du style Duplicateur droit et de la fonction de propagation des couleurs.

Pour obtenir un motif sans raccord, vous pouvez également appliquer un effet (par exemple, les effets **Sous-verre** et **Flou gaussien** (la case **Propagation** doit être activée) et la plupart des effets **Tonalité**. Certains effets, comme ceux obtenus suite à la commande **Appliquer une texture**, peuvent laisser un raccord perceptible. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Application de l'effet Sous-verre » à la page 681.

Pour créer un motif sans raccord à partir d'un carreau de motif

1. Dans le panneau **Motifs** (**Fenêtre** ▸ **Panneaux de supports** ▸ **Motifs**), choisissez le motif dont vous souhaitez réparer le carreau.
2. Cliquez sur le bouton Options de motif et sélectionnez **Voir le motif**.

   Le carreau du motif apparaît dans une fenêtre de document distincte.
3. Utilisez n'importe quelle couleur pour recouvrir les traits de contour ou utilisez un style **Aquarelle** ou **Délavage** pour les étaler.
4. Cliquez sur le bouton **Capturer un motif**.
5. Dans la boîte de dialogue **Capturer un motif**, saisissez un nom dans la case **Nom**.

Pour préserver les détails de l'image, utilisez le style **Duplicateur droit**, conçu pour dupliquer une partie de l'image. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Travail dans la réplique » à la page 191.

Vous pouvez aussi copier une sélection sur un plan et la placer sur les bords. Pour obtenir des transitions nettes, lissez le plan et réduisez son opacité. Déposez le plan lorsque vous êtes satisfait du résultat. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Calques » à la page 591.

Pour créer un motif sans raccord à partir d'un motif de remplissage

1. Créez un document vierge.
2. Dans le panneau **Motifs** (**Fenêtre** ▸ **Panneaux de supports** ▸ **Motifs**), choisissez le motif dont vous souhaitez modifier les raccords.
3. Cliquez sur **Zone de travail** dans le panneau **Plans**.
4. Dans la boîte à outils, sélectionnez l'outil **Pot de peinture**, puis cliquez sur la zone de travail dans la fenêtre du document.
5. Dans le panneau **Motifs**, cliquez sur le bouton Options de motif et sélectionnez **Utiliser comme motif**.
6. Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Main**.
7. Maintenez enfoncée la touche **Maj** et faites glisser l'image pour afficher le point d'intersection des bords horizontal et vertical du carreau.
8. Effectuez l'une des opérations suivantes :
   - Utilisez n'importe quelle couleur pour recouvrir les traits de contour ou utilisez un style **Aquarelle** ou **Délavage** pour les étaler.
   - Utilisez le style **Duplicateur droit** pour recouvrir les lignes de contour et préserver les détails de l'image. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Travail dans la réplique » à la page 191.

Vous pouvez aussi copier une sélection sur un plan et la placer sur les bords. Pour obtenir des transitions nettes, lissez le plan et réduisez son opacité. Déposez le plan lorsque vous êtes satisfait du résultat. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Calques » à la page 591.

Les modifications que vous apportez à un motif de remplissage ne sont pas répercutées dans le motif de remplissage d'origine.

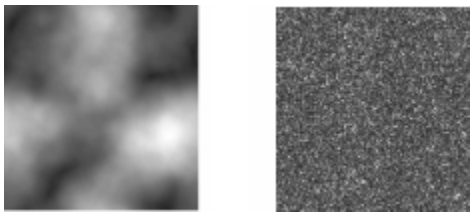
Création de motifs fractals

Les motifs fractals permettent de créer des paysages intéressants. En outre, il est possible de convertir un motif fractal en texture de papier et de l'enregistrer dans la **bibliothèque de papiers**. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Utilisation de la texture et du grain du papier » à la page 171.

Utilisation des réglages des motifs fractals

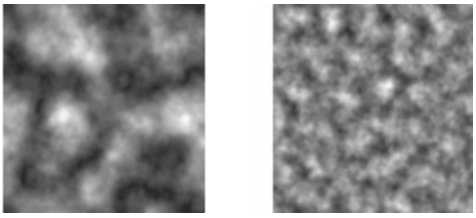
Les options suivantes vous permettent de perfectionner vos motifs fractals :

- L'option **Grossissement** permet de définir la complexité du motif, comme si vous faisiez des zooms avant et arrière avec un microscope sur une surface dotée d'une texture.



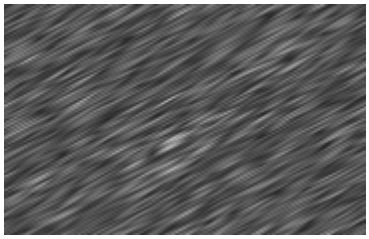
Le curseur Grossissement détermine le niveau de précision. L'image de gauche est définie sur -200 % et l'image de droite sur 0 %.

- L'option **Détails** définit le nombre de détails saillants dans le carreau.



Le curseur Détails détermine le nombre de répétitions par carreau. L'image de gauche est définie sur 90% et l'image de droite sur 20%.

- L'option **Lissage** règle le lissage des bords du motif.
- L'option **Angle** change le point de vue à partir duquel la fractale est visualisée.
- L'option **Finesse** accentue la direction suggérée par les lignes du motif fractal. Plus les lignes sont fines, plus l'aspect est linéaire.
- L'option **Taille** définit les dimensions du carreau que vous créez. Si votre ordinateur dispose d'une mémoire importante, vous pouvez créer un fichier volumineux de haute résolution. Dans le cas contraire, il se peut que certaines options de taille soient indisponibles.



Si l'option finesse est définie sur une valeur faible, la fractale apparaît sous forme de stries. Faites glisser le curseur Angle pour changer la direction de ces stries.

Corel Painter utilise quatre canaux pour stocker les données graphiques : rouge, vert, bleu et alpha. Lorsque vous créez des motifs fractals, les canaux peuvent contenir d'autres données que les valeurs colorimétriques. Vous pouvez ainsi visualiser les données de diverses manières.

Pour créer des motifs fractals

1 Dans le panneau **Motifs** (**Fenêtre** ▸ **Panneaux de supports** ▸ **Motifs**), cliquez sur le bouton **Créer un motif fractal** .

2 Dans la boîte de dialogue **Créer un motif fractal**, suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau suivant :

Action	Procédure
Définir la complexité du motif	Déplacez le curseur **Grossissement** vers la droite pour faire un zoom arrière et afficher de nombreux petits motifs ou vers la gauche pour faire un zoom avant et afficher un nombre réduit de motifs plus gros.
Modifier le nombre de détails saillants dans le carreau	Déplacez le curseur **Détails** vers la droite pour réduire le nombre de répétitions par carreau ou vers la gauche pour l'augmenter.
Régler le lissage des bords du motif	Déplacez le curseur **Lissage** vers la gauche pour réduire le lissage ou vers la gauche pour l'augmenter.
Changer le point de vue à partir duquel la fractale est visualisée	Déplacez le curseur **Angle** vers la gauche pour réduire l'angle ou vers la droite pour l'augmenter.
Créer un motif plus linéaire en accentuant la direction suggérée par les lignes du motif fractal	Déplacez le curseur **Finesse** vers la gauche pour augmenter l'apparence des lignes ou vers la droite pour la réduire.

3 Dans la zone **Taille**, activez l'option correspondant à la taille du carreau que vous souhaitez créer.

4 Dans la zone de liste **Canal**, choisissez l'une des options suivantes :

- **Hauteur comme luminance** : affiche les informations de pseudo-hauteur sous forme de luminance. Les zones blanches sont représentées par des pics et les zones sombres par des creux. Les images ainsi générées peuvent s'utiliser avec l'effet **Appliquer une texture**.
- **Dégradé** : utilise le canal rouge pour représenter la direction de l'angle inférieur d'un champ de hauteur.
- **Normale de surface** : utilise les canaux vert et bleu pour représenter les composantes X et Y de la normale de surface (angle perpendiculaire à la surface en un point donné) du champ de hauteur (vert = X, bleu = Y).

5 Cliquez sur **OK**.

La création du nouveau motif peut prendre quelques instants. Lorsque le motif de remplissage est prêt, il apparaît dans une nouvelle fenêtre de document.

6 Dans le panneau **Motifs**, cliquez sur le bouton **Capturer un motif** .

7 Dans la boîte de dialogue **Capturer un motif**, saisissez un nom dans la case **Nom**.



Les options **Dégradé** et **Normale de surface**, qui permettent de visualiser une texture fractale, sont proposées à des fins purement esthétiques. Mettez-les à profit en créant, par exemple, des variations de couleur dans la texture à l'aide de la fonction **Correction des couleurs**.



Pour colorer un motif fractal, remplacez les niveaux de gris par des couleurs issues d'un motif de remplissage à l'aide de la fonction **Appliquer à l'image**. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Pour remplacer les couleurs d'une image par celles d'un dégradé » à la page 777.

Pour convertir un motif fractal en texture de papier

1 Dans le panneau **Motifs** (**Fenêtre** ▸ **Panneaux de supports** ▸ **Motifs**), choisissez un motif.

2 Cliquez sur le bouton Options de motif  et sélectionnez **Voir le motif**.

Le motif fractal s'affiche dans une nouvelle fenêtre d'image.

3 Sélectionnez **Effets** ▸ **Tonalité**, puis réglez les éléments d'image tels que la luminosité, le contraste et la luminance.
Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Égalisation des images » à la page 300.

4 Cliquez sur **Sélectionner** ▸ **Tout**.

5 Dans le panneau **Papiers** (**Fenêtre** ▸ **Panneaux de supports** ▸ **Papiers**), cliquez sur le bouton **Capturer un papier** .

6 Dans la boîte de dialogue **Capturer un papier**, réglez la transition sur 0.

7 Tapez un nom dans la zone de texte **Enregistrer sous**.

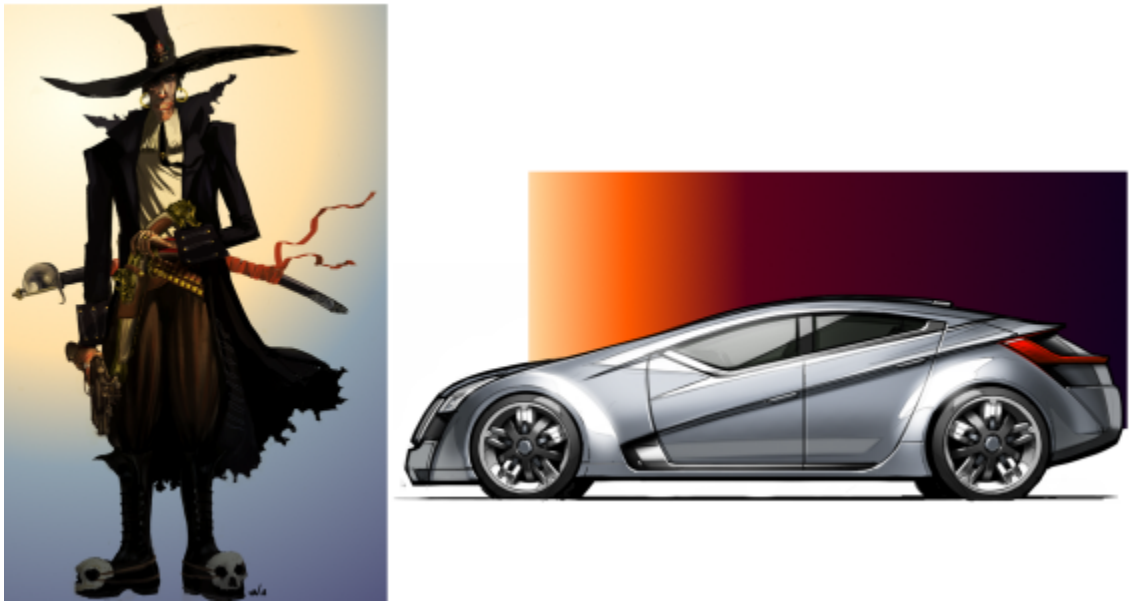
Dégradés

Un dégradé est un type de remplissage qui progresse graduellement d'une couleur à la suivante le long d'un tracé linéaire, radial, circulaire ou en spirale. Les dégradés de remplissage sont également appelés mélanges ou fondus.



Les dégradés ont été utilisés par Aaron Rutten pour réaliser cette œuvre.

Les dégradés vous permettent de donner du relief, de la texture et du réalisme à vos peintures et illustrations.



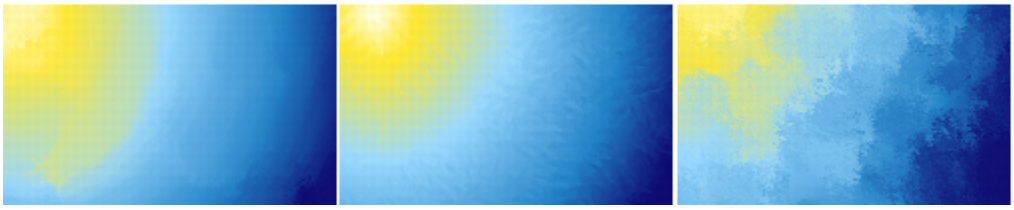
Un dégradé est utilisé pour ajouter une profondeur d'arrière-plan et de l'éclairage à cette œuvre de Manuel Sanz (à gauche) et pour ajouter une vignette dans cette œuvre d'Eric Holmen (à droite).

Dans les bandes dessinées ou les mangas, les dégradés permettent aux dessinateurs de rapidement colorer les croquis et de renforcer l'impact visuel.



L'application d'un dégradé permet de colorer rapidement la chevelure de la fillette. Œuvre réalisée par Tricia Flohr.

Corel Painter vous permet d'appliquer un large éventail de styles de peinture aux dégradés pour obtenir des effets artistiques et picturaux intéressants.



Pour commencer votre dessin, appliquez un dégradé à l'arrière-plan et testez les différents styles prédéfinis.

Corel Painter propose une large gamme de dégradés prédéfinis et vous permet également d'en créer.

Cette section contient les rubriques suivantes :

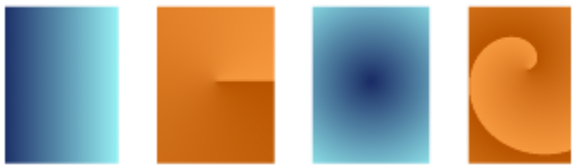
- « Application de dégradés » (page 765)

- « Modification des dégradés » (page 768)
- « Application d'effets de peinture aux dégradés » (page 772)
- « Création de dégradés » (page 774)
- « Remplacement des couleurs d'une image par des couleurs de dégradé » (page 777)

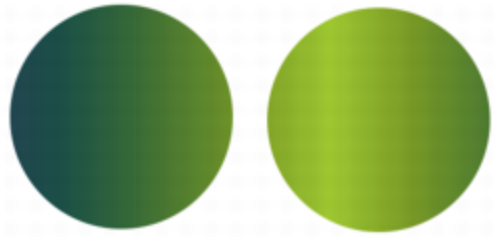
Application de dégradés

Corel Painter permet d'appliquer un dégradé à une image à travers le remplissage d'une zone, telle que la zone de travail, une sélection, un plan ou un canal. Pour plus d'informations, voir les rubriques « Sélections et transformations » à la page 641, « Calques » à la page 591 et « Canaux alpha » à la page 631.

Avant d'appliquer le dégradé, vous pouvez spécifier le type, le remplissage, l'opacité, la taille et le sens du mélange de couleurs à l'aide des options de la barre de propriétés.



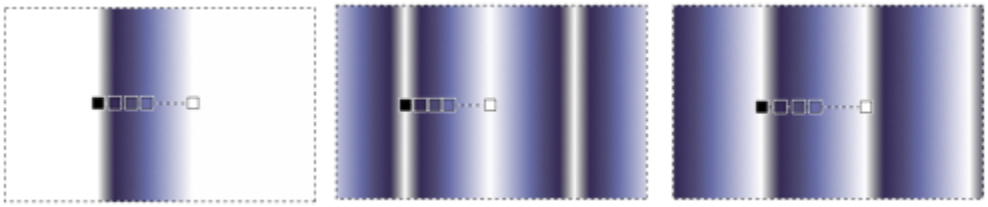
Types de dégradé : (de gauche à droite) linéaire, conique, circulaire et en spirale



Sens du dégradé allant de gauche à droite (à gauche) et de droite à gauche (à droite).



Dégradé selon un angle vertical (à gauche) et un angle horizontal (à droite).



Options de remplissage : Le dégradé (de gauche à droite) s'étend, est symétrique, ou se répète de chaque côté des points nodaux de début et de fin.

Vous pouvez également utiliser les modes fusion pour multiplier les effets de couleur. Les modes fusion vous permettent de préciser comment le dégradé doit se mélanger à l'image sous-jacente. Pour plus d'informations sur les modes de fusion, voir la rubrique « Fondu des calques à l'aide de modes de fusion » à la page 616..

Après avoir appliqué un dégradé, vous pouvez modifier son aspect de manière interactive dans la fenêtre de l'image. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Modification des dégradés » à la page 768.

Vous pouvez modifier un dégradé prédéfini avant de l'appliquer. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour modifier un dégradé prédéfini » à la page 770.

Vous pouvez également peindre avec un dégradé à l'aide d'un style et d'un type de forme qui prennent en charge ces dégradés. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Options de la zone Général : Types de formes » à la page394. La peinture avec dégradés ne prend pas en charge la transparence des points nodaux du dégradé.

Pour appliquer un dégradé

1 Cliquez sur l'outil **Dégradé interactif** dans la boîte à outils.

2 Cliquez sur le bouton du menu contextuel **Élément prédéfini** dans la barre de propriétés, puis cliquez sur une vignette de dégradé de remplissage dans la zone **Dégradés Painter**.

Conseil : Vous pouvez charger d'autres bibliothèques de dégradés pour élargir votre choix. Pour plus d'informations sur l'utilisation des bibliothèques, voir la rubrique « Utilisation des bibliothèques » à la page 91.

3 Choisissez des paramètres dans la barre de propriétés. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour définir les options du dégradé » à la page 767.

4 Pour effectuer une tâche, suivez les procédures indiquées dans le tableau suivant:

Pour appliquer un dégradé à	Pour définir l'échelle et le sens du dégradé
La zone de travail	Cliquez et faites glisser la souris sur la zone de travail.
Une sélection	Cliquez et faites glisser la souris dans la sélection.
Un calque	Sélectionnez un calque dans le panneau **Calques**. Cliquez et faites glisser la souris sur le calque.
Un canal	Sélectionnez un canal dans le panneau **Canaux**. Cliquez et faites glisser la souris sur le canal.

Conseil : Pour aligner le dégradé sur l'axe horizontal, vertical ou diagonal, maintenez la touche**Maj** enfoncée tout en faisant glisser le pointeur.

5 Cliquez à deux reprises à l'extérieur du dégradé.

Si l'option **Modifier les points nodaux** n'est pas activée dans la barre de propriétés, le dégradé est automatiquement appliqué lorsque vous levez le stylet ou relâchez le bouton de la souris.

Si l'option **Modifier les points nodaux** est activée dans la barre de propriétés, le dégradé est uniquement appliqué lorsque vous cliquez à deux reprises à l'extérieur du dégradé ou lorsque vous cliquez sur le bouton **Finaliser le dégradé** dans la barre de propriétés.

Une fois finalisé, le dégradé n'est plus modifiable.

Pour abandonner un dégradé avant de l'avoir validé, cliquez sur le bouton **Supprimer le dégradé** dans la barre de propriétés.

Pour supprimer un dégradé déjà finalisé dans votre document, cliquez sur **Édition** ▸ **Annuler la surface dégradée**.

Vous pouvez également choisir un dégradé en sélectionnant **Fenêtre** ▸ **Panneaux de supports** ▸ **Dégradés** et en cliquant sur un dégradé dans la zone **Dégradés Painter**.

Vous pouvez également appliquer un dégradé en cliquant sur l'outil **Pot de peinture** dans la boîte à outils, puis sur **Dégradé** dans la zone de liste **Remplir** de la barre de propriétés, puis sur la zone, le calque ou le canal sélectionné.

Pour définir les options du dégradé

- Suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau ci-contre.

Action	Procédure
Choisir un type de dégradé	Cliquez sur l'un des boutons suivants dans la barre de propriétés : • **Linéaire** • **Radial** • **Circulaire** • **En spirale** Conseil : Pour définir le type de dégradé, vous pouvez également sélectionner **Fenêtre** ▸ **Panneaux de supports** ▸ **Dégradés**, cliquer sur la zone **Dégradés Painter**, et choisir un type de dégradé.
Définir le remplissage du dégradé	Cliquez sur le bouton du menu contextuel **Remplissage** dans la barre de propriétés, puis sélectionnez l'une des options suivantes : • **Étendre** : permet de remplir le document ou la sélection en propageant la couleur des points nodaux de début et de fin • **Miroir** : permet de remplir le document ou la sélection en appliquant le dégradé en miroir de chaque côté des points nodaux de début et de fin (dégradés linéaires uniquement) • **Répéter** : permet de remplir le document ou la sélection en répétant le dégradé de chaque côté des points nodaux de début et de fin
Définir l'opacité du dégradé	Dans la barre de propriétés, déplacez le curseur **Opacité** ou saisissez un pourcentage dans la zone **Opacité**.
Définir le sens d'un dégradé	Cliquez sur le bouton du menu contextuel **Élément prédéfini** dans la barre de propriétés, puis cliquez sur **Dégradés**. Cliquez sur l'un des boutons de choix du sens du dégradé : • **Gauche à droite** • **Droite à gauche**

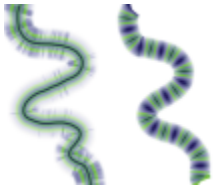
Action	Procédure
	Conseil : Vous pouvez également inverser l'ordre des couleurs dans le dégradé en cliquant sur le bouton **Inverser le sens du dégradé** dans la barre de propriétés.
Préciser comment le dégradé doit se mélanger à l'image sous-jacente	Choisissez un mode de fusion dans la zone de liste **Mode fusion** de la barre de propriétés. Une description détaillée des différents modes de fusion est disponible à la rubrique « Fondu des calques à l'aide de modes de fusion » à la page 616.

Pour peindre avec un dégradé

1. Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de supports** ▸ **Dégradés**.
2. Dans la zone **Dégradés Painter**, cliquez sur une vignette de dégradé de remplissage.
3. Cliquez sur le **Sélecteur de styles** dans la barre **Sélecteur de styles**.
4. Dans le panneau Bibliothèque de styles, cliquez sur une catégorie de style et sur une variante de style qui prend en charge les dégradés.

   Si le menu déroulant **Source** du panneau de commandes **Général** (**Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Général**) n'est pas disponible (grisé), cela signifie que la catégorie ou la variante de pinceau sélectionnée ne prend pas les dégradés en charge. Par exemple, la catégorie de style **Plumes à motif** prend les dégradés en charge.
5. Dans le panneau de commandes **Général** (**Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Général**), choisissez un type de forme dans le menu déroulant **Type de forme**.

   Si le menu déroulant **Source** du panneau de commandes **Général** n'est pas disponible (grisé), cela signifie que le type de forme sélectionné ne prend pas en charge les dégradés. Par exemple, les types de forme **Aérographe ligne**, **Projection** et **Calculé** prennent en charge les dégradés.
6. Dans le menu déroulant **Source** du panneau de commandes **Général**, choisissez l'une des options suivantes :
   - L'option **Dégradé** applique le dégradé actif sur la largeur du trait
   - L'option **Dégradé répété** répète le dégradé actif sur la longueur du trait
7. Peignez dans la fenêtre du document.



Peinture avec un dégradé à l'aide des options Dégradé (à gauche) et Dégradé répété (à droite)

Les styles qui utilisent des dégradés ignorent la transparence des points nodaux de dégradé.

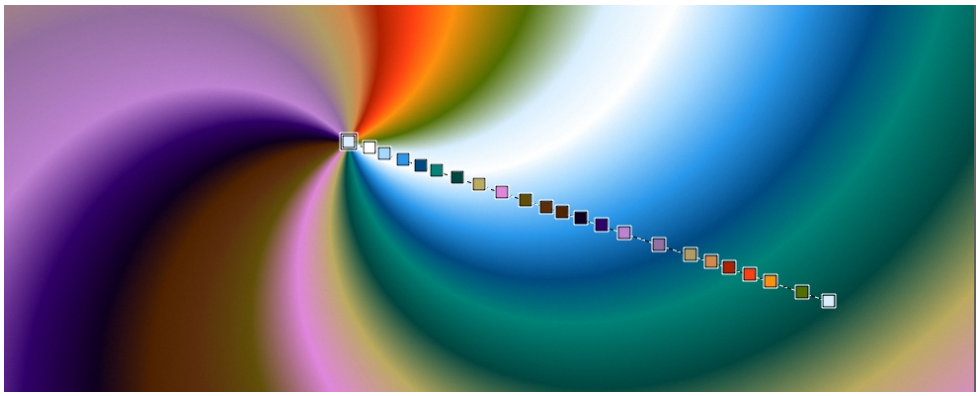
Lorsque vous peignez avec un dégradé, seul le type de dégradé **Linéaire** est pris en charge.

La direction du dégradé est importante lorsque vous peignez. Corel Painter retourne le dégradé lorsque vous changez de direction. Tracez vos traits dans le même sens pour obtenir un résultat uniforme.

Modification des dégradés

Après avoir appliqué un dégradé à l'aide de l'outil **Dégradé interactif**, vous pouvez le modifier dans la fenêtre de document. L'option de dégradé interactif qui s'affiche marque la transition entre deux couleurs. La direction et la taille du dégradé dépendent de la position de votre premier clic dans la fenêtre du document, du sens dans lequel vous faites glisser la souris et de la distance parcourue par cette

dernière. Chaque couleur du dégradé est représentée par un point nodal carré sur l'option de dégradé interactif. Pour modifier l'aspect du dégradé, vous pouvez repositionner les différents points nodaux, en ajouter ou en supprimer, et modifier leur couleur.



Pour modifier une couleur, en ajouter une nouvelle ou ajuster la position et le sens du dégradé, modifiez les points nodaux de manière interactive.

Vous pouvez modifier les attributs du dégradé, par exemple la taille, la direction du mélange de couleurs, les couleurs et l'angle du dégradé.

Vous pouvez aussi modifier les dégradés prédéfinis existants ou personnaliser des dégradés avant de les appliquer ou les enregistrer en vue d'une réutilisation ultérieure.

Pour modifier un dégradé de manière interactive

1 Cliquez sur l'outil **Dégradé interactif** dans la boîte à outils.

2 Cliquez sur le bouton du menu contextuel **Élément prédéfini** dans la barre de propriétés, puis sur une vignette de dégradé de remplissage.
Vérifiez que l'option **Modifier les points nodaux** est activée dans la barre de propriétés.

3 Tracez un dégradé.

4 Suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau ci-contre.

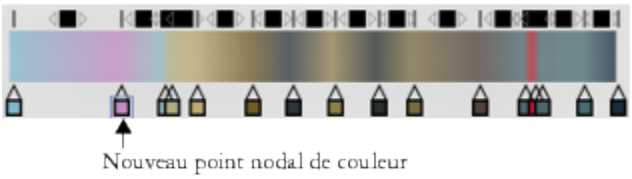
Action	Procédure
Ajuster la taille d'un dégradé	Faites glisser le point nodal de début ou de fin sur l'option de dégradé interactif.
Ajuster la position d'un dégradé	Pour définir la position de départ du dégradé, faites glisser la poignée de départ. Pour définir la position de fin du dégradé, faites glisser la poignée de fin. Conseil : Pour aligner le dégradé sur l'axe horizontal, vertical ou diagonal, maintenez la touche **Maj** enfoncée tout en faisant glisser le pointeur.
Modifier le sens de remplissage d'un dégradé	Faites glisser le point nodal de fin dans la direction opposée. Conseil : Vous pouvez également inverser l'ordre des couleurs dans le dégradé en cliquant sur le bouton **Inverser le sens du dégradé** dans la barre de propriétés.

Action	Procédure
Ajuster l'angle d'un dégradé	Faites glisser le point nodal de fin.
Modifier une couleur	Cliquez sur un point nodal, puis sur la case **Couleur** et choisissez une couleur dans le sélecteur de couleurs. Conseil : Pour modifier la couleur, vous pouvez également cliquer sur un point nodal, puis sur le bouton bascule du panneau **Point nodal de dégradé** dans la barre de propriétés, avant de sélectionner le Sélecteur **Couleur** dans le panneau **Point nodal de dégradé** et de choisir une couleur.
Ajouter une couleur	Cliquez n'importe où le long de l'option de dégradé interactif, puis sur la case **Couleur** et choisissez une couleur dans le sélecteur de couleurs. Conseil : Pour ajouter une couleur, vous pouvez également cliquer n'importe où le long de l'option de dégradé interactif, puis sur le bouton bascule du panneau **Point nodal de dégradé** dans la barre de propriétés, avant de sélectionner le Sélecteur **Couleur** dans le panneau **Point nodal de dégradé** et de choisir une couleur.
Supprimer une couleur	Cliquez sur un point nodal. Cliquez sur le bouton bascule du panneau **Point nodal de dégradé** dans la barre de propriétés. Dans le panneau **Point nodal de dégradé**, cliquez sur **Supprimer le point nodal**. Remarque : Vous ne pouvez pas supprimer le point nodal de fin.
Définir la transparence d'une couleur	Cliquez sur un point nodal. Cliquez sur le bouton bascule du panneau **Point nodal de dégradé** dans la barre de propriétés. Dans le panneau **Point nodal de dégradé**, déplacez le curseur **Opacité** ou saisissez une valeur dans la zone correspondante.
Spécifier la position d'un point nodal intermédiaire par rapport aux points nodaux de début et de fin	Cliquez sur un point nodal. Cliquez sur le bouton bascule du panneau **Point nodal de dégradé** dans la barre de propriétés. Dans le panneau **Point nodal de dégradé**, déplacez le curseur **Position** ou saisissez une valeur dans la zone correspondante.

Pour modifier un dégradé prédéfini

1. Dans le panneau **Bibliothèques de dégradés** (**Fenêtre** ▸ **Panneaux de supports** ▸ **Dégradés**), choisissez un élément prédéfini.
2. Cliquez sur le bouton **Modifier le dégradé** .
3. Dans la boîte de dialogue **Modifier le dégradé**, suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau suivant.

Action	Procédure
Ajouter une couleur	Cliquez dans la barre des couleurs à l'endroit où vous souhaitez ajouter une couleur, puis sur la case **Couleur** et choisissez une couleur dans le sélecteur de couleurs.

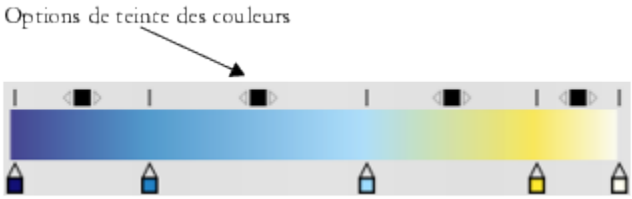


Une nouvelle couleur a été introduite dans le dégradé via l'ajout d'un point nodal dans la barre des couleurs.

Supprimer une couleur	Cliquez sur un point nodal dans la barre des couleurs, puis sur **Supprimer le point nodal**.



Modifier la transition des couleurs	Faites glisser un point nodal dans la barre des couleurs.
Définir la transparence d'une couleur	Cliquez sur un point nodal dans la barre des couleurs, puis déplacez le curseur **Opacité**.
Mélanger les couleurs du dégradé	Désactivez la case à cocher **Linéaire**, puis faites glisser le curseur **Couleur** pour régler le lissage des couleurs au niveau de chaque point nodal.
Définir la manière dont les couleurs se mélangent entre deux points nodaux	Cliquez sur l'une des cases au-dessus de la barre des couleurs.



Les options Teinte des couleurs permettent de modifier la teinte du mélange pour un segment donné.

Sélectionnez l'une des options suivantes dans la zone **Méthode de fusion des couleurs** :

- L'option **RVB** mélange les composantes rouge, verte et bleue des deux couleurs.

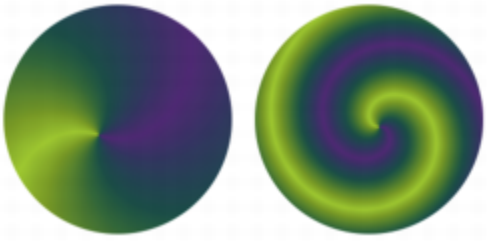
Action	Procédure
	• **Autour de la roue chromatique (sens horaire)** : mélange les couleurs du point nodal de fin le long d'une trajectoire allant dans le sens horaire dans la roue chromatique • **Autour de la roue chromatique (sens anti-horaire)** : mélange les couleurs du point nodal de fin le long d'une trajectoire allant dans le sens anti-horaire dans la roue chromatique Conseil : Pour mieux comprendre ce concept, ouvrez le panneau **Couleurs** standard (**Teinte** et **Triangle Saturation/Luminosité**) et observez l'ordre des couleurs dans la **Teinte**.
Créer un point nodal défini sur la couleur actuelle	Appuyez sur **Option** et cliquez (macOS) ou appuyez sur la touche **Alt** et cliquez (Windows) dans la barre des couleurs.

4 Dans le panneau **Dégradés** (**Fenêtre** ▸ **Panneaux de supports** ▸ **Dégradés**), cliquez sur le bouton Options de dégradés, puis sélectionnez **Enregistrer le dégradé**.

5 Dans la boîte de dialogue **Enregistrer un dégradé**, saisissez un nom pour le dégradé.

Vous pouvez également

Modifier l'aspect d'un dégradé en spirale	Cliquez sur le bouton du menu contextuel **Élément prédéfini** dans la barre de propriétés, puis cliquez sur **Panneau Dégradés** pour afficher le panneau **Dégradés**. Cliquez sur le bouton **Spirale** dans la zone **Type**, puis effectuez l'une des opérations suivantes : • Faites glisser le curseur **Vitesse de la spirale** vers la droite ou la gauche pour augmenter ou réduire la tension de la spirale. • Cochez la case **Inverser la spirale**.
Ajuster l'angle d'un dégradé	Faites glisser le curseur **Angle d'enchaînement** ou saisissez un angle dans la zone de valeur numérique correspondante.



Dégradé avec une faible tension de spirale (à gauche) et une tension de spirale élevée (à droite)

Application d'effets de peinture aux dégradés

Il est possible d'appliquer différents styles de peinture aux dégradés créés à l'aide de l'outil **Dégradé interactif**.



Des styles de peinture différents ont été appliqués aux dégradés utilisés sur ces images. (En haut) Œuvre réalisée par Fiona Sansom. (En bas) Œuvre réalisée par Greg Newman.

Il est également possible de prévisualiser un effet de peinture avant de finaliser un dégradé. Si vous avez déjà essayé les styles de peinture automatique des dégradés prédéfinis et si vous connaissez le style à appliquer, vous pouvez rapidement tracer et finaliser le dégradé sans prévisualiser l'effet de peinture au préalable.

Pour appliquer un effet de peinture à un dégradé

1 Cliquez sur l'outil **Dégradé interactif** dans la boîte à outils.

2 Cliquez sur le bouton **Élément prédéfini** de la barre de propriétés, puis choisissez un dégradé.

3 Choisissez des paramètres dans la barre de propriétés.
Vérifiez que l'option **Modifier les points nodaux** est activée dans la barre de propriétés.

4 Pour effectuer une tâche, suivez les procédures indiquées dans le tableau suivant:

Pour appliquer un dégradé à	Pour définir l'échelle et le sens du dégradé
La zone de travail	Cliquez et faites glisser la souris sur la zone de travail.
Une sélection	Cliquez et faites glisser la souris dans la sélection.
Un calque	Sélectionnez un calque dans le panneau **Calques**. Cliquez et faites glisser la souris sur le calque.
Un canal	Sélectionnez un canal dans le panneau **Canaux**. Cliquez et faites glisser la souris sur le canal.

5 Cliquez sur le bouton **Peinture expresse** dans la barre de propriétés, puis choisissez un style de peinture automatique.
Pour obtenir un aperçu de l'effet de peinture dans la fenêtre de l'image, activez l'option **Prévisualiser l'effet**.
Pour modifier la taille des touches appliquées par l'effet de peinture, déplacez le curseur **Taille**.
Pour définir le nombre de touches appliquées par l'effet de peinture, déplacez le curseur **Quantité**. Plus la taille est petite, plus le nombre de touches nécessaires pour restituer l'intégralité du dégradé est important.

6 Cliquez sur le bouton **Finaliser le dégradé** dans la barre de propriétés.

Si vous choisissez une taille et une quantité très faibles, les coups de pinceau peuvent ne recouvrir qu'une partie du dégradé, surtout dans les très grandes zones de travail.

Lorsque vous appliquez un effet de peinture à une petite sélection, la réduction de la taille et du nombre de traits pourra s'avérer nécessaire pour obtenir le résultat souhaité.

Plus la taille des touches est petite, plus l'application de l'effet de peinture prend du temps.

Les effets de peinture s'appliquent exclusivement aux dégradés créés à l'aide de l'outil **Dégradé interactif**.

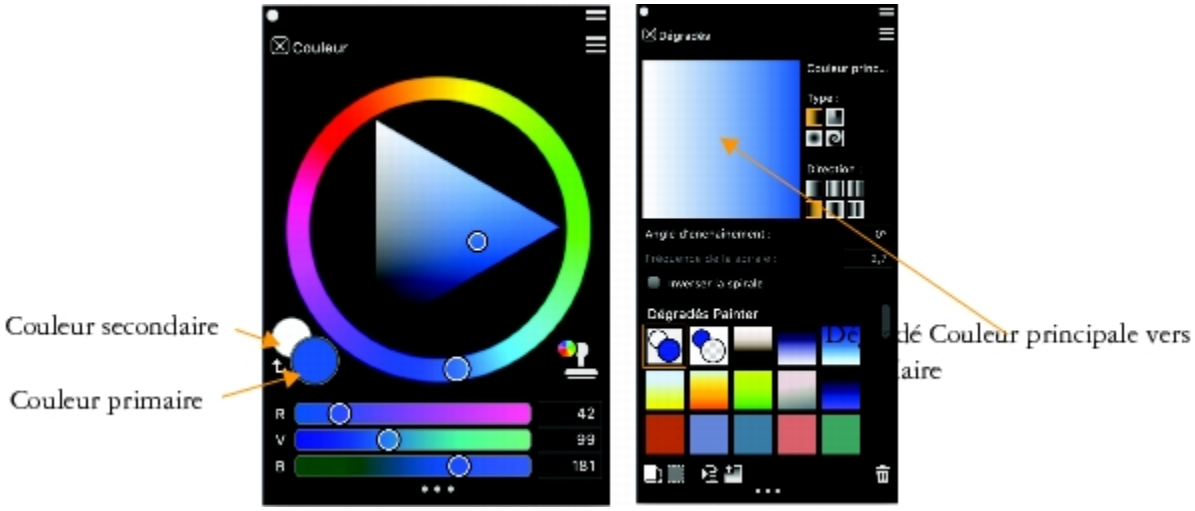
Pour arrêter la peinture automatique à tout moment, cliquez dans la fenêtre du document.

Pour tracer et finaliser rapidement un dégradé sans prévisualiser l'effet de peinture, sélectionnez l'outil **Dégradé interactif** dans la boîte à outils, cliquez sur le bouton de menu contextuel **Élément prédéfini** dans la barre de propriétés, puis choisissez un dégradé. Désactivez l'option **Modifier les points nodaux** dans la barre de propriétés, cliquez sur **Peinture expresse** dans cette même barre, puis choisissez un style de peinture automatique et tracez le dégradé. L'effet de peinture s'applique alors automatiquement lorsque vous levez le stylet pour finaliser le dégradé.

Création de dégradés

Corel Painter fournit des dégradés prédéfinis mais permet également de créer des dégradés personnalisés.

Vous pouvez créer des dégradés du plus simple au plus complexe. Pour un dégradé simple en deux points, choisissez une couleur primaire et une couleur secondaire, puis laissez Corel Painter créer les couleurs du dégradé.



Dégradé en deux points (à droite) créé à partir des couleurs primaire et secondaire (à gauche)

Vous pouvez aussi créer un nouveau dégradé en modifiant un dégradé existant. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Pour modifier un dégradé prédéfini » à la page 770.

Vous pouvez créer de nouveaux dégradés à partir d'images existantes, par exemple en utilisant les couleurs d'une photo d'un coucher de soleil, ou créer votre propre gamme de couleurs.



Pour créer un mélange parfait dans une série de couleurs, utilisez une rangée de pixels plutôt qu'une grande zone d'image.

Pour pouvoir ensuite les réutiliser dans d'autres projets, vous pouvez enregistrer vos dégradés personnalisés dans la Bibliothèque de dégradés. Lorsque vous enregistrez un dégradé, celui-ci est stocké dans une bibliothèque. Pour plus d'informations sur l'utilisation des bibliothèques, voir la rubrique « Utilisation des bibliothèques » à la page 91.



Tous les dégradés sont stockés dans la bibliothèque Dégradés Painter qui est accessible depuis la barre Sélecteur de supports.

Pour créer un dégradé en deux points

1 Dans le panneau **Couleur** (**Fenêtre** ▸ **Panneaux de couleurs** ▸ **Couleur**), cliquez sur l'échantillon **Couleur primaire** (au premier plan) , puis choisissez une couleur primaire.

2 Cliquez sur l'échantillon **Couleur secondaire** (en arrière-plan)  et choisissez une couleur secondaire.

3 Dans le panneau **Dégradés** (**Fenêtre** ▸ **Panneaux de supports** ▸ **Dégradés**), sélectionnez **Couleur principale vers secondaire**  dans la zone **Dégradés Painter**.

4 Cliquez sur le bouton Options de dégradé , puis sur **Enregistrer un dégradé**.

5 Saisissez un nom pour le dégradé dans la case **Enregistrer sous** de la boîte de dialogue **Enregistrer un dégradé**.

Pour créer un dégradé à partir d'une image

1 Cliquez sur l'outil **Rectangle de sélection**  dans la boîte à outils.

2 Faites-le glisser dans la fenêtre de document pour sélectionner une zone horizontale ou verticale aussi étroite que possible.
En cas de sélection horizontale, Corel Painter utilise la première rangée de pixels à partir du coin supérieur gauche pour créer le dégradé.
En cas de sélection verticale, Corel Painter utilise la première colonne de pixels à partir du coin supérieur gauche pour créer le dégradé.

3 Dans le panneau **Dégradés** (**Fenêtre** ▸ **Panneaux de supports** ▸ **Dégradés**), cliquez sur le bouton Options de dégradés , puis sélectionnez **Capturer un dégradé**.

4 Saisissez le nom du dégradé dans la zone **Enregistrer sous** de la boîte de dialogue **Capturer un dégradé**.

Ce nouveau dégradé est enregistré dans la bibliothèque en cours. Vous pourrez ensuite le sélectionner par son nom dans le panneau **Dégradés**.

Une fois que vous avez capturé un dégradé, vous ne pouvez plus le modifier. Vous devez pour cela modifier l'image source et capturer à nouveau le dégradé.

Remplacement des couleurs d'une image par des couleurs de dégradé

Vous pouvez remplacer les couleurs d'une image par celles d'un dégradé. Les couleurs du dégradé sont appliquées aux pixels de l'image, en fonction de leur luminance. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Création d'une texture à l'aide de la luminance de l'image » à la page 706.



Choisissez une image (à gauche) et remplacez ses couleurs par celles du dégradé sélectionné (à droite).

Pour remplacer les couleurs d'une image par celles d'un dégradé

1. Ouvrez l'image qui vous intéresse.
   Sélectionnez une portion de l'image ou utilisez-la en entier.
2. Dans le panneau **Dégradés** (**Fenêtre** ▸ **Panneaux de supports** ▸ **Dégradés**), choisissez un dégradé dans la zone **Dégradés Painter**.
3. Cliquez sur le bouton Options de dégradé , puis sur **Appliquer à l'image**.
4. Dans la boîte de dialogue **Appliquer à l'image**, réglez le curseur **Intensité** pour définir comment appliquer le dégradé.

   Corel Painter remplace les couleurs de l'image par celles du dégradé, en fonction de leur luminance.

Mosaïques et tesselles

La mosaïque est une technique d'art décoratif qui consiste à créer des images en assemblant des carreaux de couleur et en les plaçant sur une surface à l'aide de ciment. La tesselle est une autre forme de mosaïque qui consiste à reproduire une même forme géométrique, sans chevauchement, pour créer une image Corel Painter vous permet de créer des images à l'aide des effets mosaïque ou tesselle.

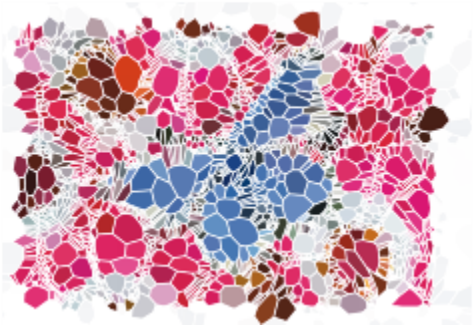
Dans Corel Painter, la création d'une mosaïque est similaire à l'application d'une couleur à l'aide de traits, mais au lieu d'appliquer de la peinture sur la zone de travail, vous déposez des carreaux. Vous pouvez créer une mosaïque entièrement nouvelle ou partir d'une photo existante en utilisant une source de réplique. Vous pouvez aussi intégrer des effets mosaïques dans une image existante.

Pour peaufiner votre mosaïque, vous pouvez effacer des carreaux ou en modifier la forme.



Vous pouvez appliquer des carreaux dans la zone de travail pour créer une mosaïque.

La technique des tesselles vous permet de créer une mosaïque qui ressemble à des vitraux. Cette technique divise d'abord votre image en formes polygonales, avant de transformer ces formes en carreaux.



La technique des tesselles vous permet d'obtenir un effet de type vitraux.

Différentes méthodes vous permettent de modifier l'aspect des mosaïques et des tesselles. Vous pouvez par exemple donner un aspect 3D aux mosaïques ou ajouter des points aux tesselles pour augmenter le nombre de formes.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Création d'une mosaïque » (page 780)
- « Sélection et suppression des carreaux » (page 782)
- « Définition de la couleur des carreaux et du ciment » (page 783)
- « Réglage des dimensions et du caractère aléatoire des carreaux de la mosaïque » (page 785)
- « Remplissage d'une zone avec des carreaux » (page 787)
- « Création de carreaux 3D » (page 788)
- « Nouveau rendu de la mosaïque » (page 789)
- « Application de traits et de remplissage à une sélection avec des carreaux de mosaïque » (page 790)
- « Ajout d'effets de mosaïque à une image » (page 791)
- « Création de tesselles » (page 791)

Création d'une mosaïque

Vous pouvez créer une mosaïque entièrement nouvelle ou à partir d'une source de réplique. Lorsque vous créez une mosaïque, celle-ci s'applique directement à la zone de travail. Il n'est pas possible d'appliquer des mosaïques à l'intérieur d'un calque.

Lorsque vous refermez la boîte de dialogue **Créer une mosaïque et des tesselles**, vous pouvez traiter l'image obtenue de la même façon que toute autre photo ou illustration. Vous pouvez peindre dessus, lui appliquer des effets spéciaux, sélectionner des zones ou accroître la taille de la zone de travail. Vous pouvez aussi intégrer des effets mosaïques dans une image existante. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Ajout d'effets de mosaïque à une image » à la page 791.

Après avoir appliqué des carreaux à une mosaïque, il est possible de les sélectionner, de les désélectionner ou de les supprimer pour en changer la couleur ou leur appliquer des effets. Pour plus d'informations, voir les rubriques « Sélection et suppression des carreaux » à la page 782 et « Définition de la couleur des carreaux et du ciment » à la page 783.

Les instructions suivantes vous aideront à créer des mosaïques originales :

- 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.
- Chaque carreau de mosaïque est enregistré dans la base de données des images de Corel Painter en tant qu'objet indépendant de la résolution. Cela signifie, entre autres, que si vous redimensionnez une image formée de carreaux de mosaïque, elle conserve la même qualité que si vous l'aviez créée à une résolution plus élevée.
- Lorsque vous utilisez une réplique, le papier calque, activé par défaut, vous permet de suivre l'image source.



Vous pouvez créer une mosaïque à partir d'une réplique en désactivant le papier calque pour masquer l'image source.

- Si vous souhaitez pouvoir réutiliser la mosaïque par la suite, enregistrez-la au format RIFF. 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 pourrez pas reprendre la création de la mosaïque. Les autres formats de fichier enregistrent le rendu de la mosaïque à une résolution donnée. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Enregistrement et sauvegarde de fichiers » à la page 118.

Pour créer une mosaïque originale

1. Ouvrez un nouveau document en cliquant sur **Fichier** ▸ **Nouveau**.
2. Cliquez sur **Effets** ▸ **Divers** ▸ **Créer une mosaïque et des tesselles**.
3. Cliquez sur le bouton **Couleur du ciment** et choisissez une couleur.
4. Cliquez sur le bouton **Couleurs des carreaux** et choisissez une couleur.

5 Faites glisser le pointeur dans la fenêtre du document pour appliquer les carreaux choisis.

6 Si vous souhaitez continuer à travailler sur la mosaïque, laissez la boîte de dialogue **Créer une mosaïque et des tesselles** ouverte.



Pour plus d'informations sur la modification de la couleur du ciment et des carreaux, voir la rubrique « Définition de la couleur des carreaux et du ciment » à la page 783..



Vous pouvez également modifier les dimensions et la forme des carreaux. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Réglage des dimensions et du caractère aléatoire des carreaux de la mosaïque » à la page 785.

Vous pouvez aussi demander à Corel Painter de remplir automatiquement une zone avec des carreaux en sélectionnant **Trait/remplir la sélection** dans la zone de liste **Action** de la boîte de dialogue **Créer une mosaïque et des tesselles**. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Application de traits et de remplissage à une sélection avec des carreaux de mosaïque » à la page 790.

Pour créer une mosaïque à partir d'une source

1 Cliquez sur **Fichier** ▶ **Ouvrir** et localisez le fichier à dupliquer.

2 Cliquez sur **Fichier** ▶ **Duplication rapide**.

3 Cliquez sur **Effets** ▶ **Divers** ▶ **Créer une mosaïque et des tesselles**.

4 Dans la boîte de dialogue **Mosaïque et tesselles**, cliquez sur **Appliquer des carreaux** dans la zone de liste **Action**.
Si vous n'avez pas besoin du papier calque, désactivez la case à cocher **Utiliser le papier calque**.

5 Cochez la case **Couleur source**.

6 Faites glisser le pointeur dans la fenêtre du document pour appliquer les carreaux choisis.

Si vous souhaitez continuer à travailler sur la mosaïque, laissez la boîte de dialogue **Créer une mosaïque et des tesselles** ouverte.



Pour surveiller le processus de création de la mosaïque à partir d'une réplique, activez le papier calque en cochant la case **Utiliser le papier calque**. Vous obtenez alors une version estompée de la source.

Sélection et suppression des carreaux

Vous pouvez sélectionner et désélectionner des carreaux pour en ajouter ou pour les modifier. Vous pouvez également retirer des carreaux individuels, une sélection de carreaux ou tous les carreaux du document. Lorsque vous retirez tous les carreaux présents dans le document, Corel Painter efface l'intégralité du contenu de la zone de travail. Seul l'arrière-plan garde la couleur du ciment.

Comme dans le cas des vrais carreaux en céramique, il est impossible de fusionner ou de faire se chevaucher des carreaux de mosaïque Corel Painter. Vous pouvez les rapprocher au maximum les uns des autres, mais vous ne pouvez pas leur faire occuper le même espace. Corel Painter ajuste la forme des carreaux de sorte qu'ils s'agencent harmonieusement, tout en préservant les interstices (lignes de ciment). 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 sélectionner des carreaux

1 Dans la boîte de dialogue **Mosaïque et tesselles**, cliquez sur **Sélectionner des carreaux** dans la zone de liste **Action**.

2 Suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau ci-contre.

Action	Procédure
Sélectionner des carreaux	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)	Maintenez les touches **Commande** +**Contrôle** (macOS) 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.
Sélectionner tous les carreaux	Cliquez sur **Sélectionner tous les carreaux** ou appuyez sur la touche **A**.

Pour désélectionner des carreaux

1 Dans la boîte de dialogue **Mosaïque et tesselles**, cliquez sur **Sélectionner des carreaux** dans la zone de liste **Action**.

2 Suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau ci-contre.

Action	Procédure
Désélectionner un carreau individuel	Pour désélectionner un carreau, il suffit de cliquer dessus.
Désélectionner tous les carreaux	Cliquez sur **Désélectionner tous les carreaux** ou appuyez sur la touche **D**.

Pour supprimer des carreaux

Action	Procédure
Supprimer des carreaux spécifiques	Dans la boîte de dialogue **Créer une mosaïque et des tesselles**, cliquez sur **Supprimer des carreaux** dans la zone de liste **Action**. Cliquez ou faites glisser la souris sur les carreaux à supprimer.
Supprimer tous les carreaux	Dans la boîte de dialogue **Créer une mosaïque et des tesselles**, cliquez sur **Effacer**.

Définition de la couleur des carreaux et du ciment

Lorsque vous créez une mosaïque entièrement nouvelle, vous pouvez ajuster la couleur des carreaux en modifiant la luminosité, la teinte ou les variations de couleur afin d'améliorer la qualité visuelle. Vous pouvez modifier la couleur de carreaux individuels ou de toute une zone de la mosaïque. La couleur de chaque carreau est déterminée par la couleur primaire sélectionnée dans le panneau **Couleurs**.

Lorsque vous créez une mosaïque à partir d'une source de réplique, les couleurs de carreaux dépendent de celles de la source. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour créer une mosaïque à partir d'une source » à la page 782.

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, reportez-vous à la section « Création de carreaux 3D » à la page 788.

Dans une mosaïque, les zones qui ne sont pas recouvertes de carreaux sont considérées comme étant du ciment. Une couleur de ciment par défaut est attribuée au fond de la mosaïque lorsque vous commencez votre travail, mais vous pouvez la modifier.

Pour modifier la couleur des carreaux sélectionnés

1. Cliquez sur **Effets** ▸ **Divers** ▸ **Créer une mosaïque et des tesselles**.
2. Dans la boîte de dialogue **Créer une mosaïque et des tesselles**, cliquez sur **Sélectionner des carreaux** dans la zone de liste **Action**.
3. Cliquez ou faites glisser la souris sur les carreaux à sélectionner.
4. Les carreaux sélectionnés sont entourés de bordures rouges.
5. Choisissez une couleur dans le panneau **Couleurs**.
6. Appuyez sur l'une des touches suivantes pour apporter aux carreaux sélectionnés les modifications indiquées :
   - Le mode **C (Couleur)** donne aux carreaux la couleur primaire active.
   - Le mode **T (Teinte)** applique une petite quantité (10 %) de la couleur primaire active. Appuyez plusieurs fois sur cette touche pour accentuer l'effet.
   - **V (Varier)** : fait varier la couleur selon les paramètres définis dans **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Variabilité des couleurs**

Pour modifier individuellement la couleur des carreaux

1. Dans la boîte de dialogue **Mosaïque et tesselles**, cliquez sur **Modifier la couleur des carreaux** dans la zone de liste **Action**.
2. Activez l'une des options d'ajustement des couleurs suivantes :
   - Le mode **Couleur** permet de donner aux carreaux la couleur principale en cours. Vous pouvez cliquer sur la case Couleur et choisir une autre couleur.
   - Le mode **Assombrir** permet d'ajouter un peu de noir à la couleur du carreau.
   - Le mode **Éclaircir** permet d'ajouter un peu de blanc à la couleur du carreau.
   - Le mode **Teinte** applique une petite quantité (10 %) de la couleur principale en cours.
   - **Varier** : fait varier la couleur selon les paramètres définis dans **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Variabilité des couleurs**.
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 appliquer des variations de couleur aux carreaux

1. Dans la boîte de dialogue **Mosaïque et tesselles**, cliquez sur **Modifier la couleur des carreaux** dans la zone de liste **Action**.
2. Dans la zone **Ajustements des couleurs**, activez l'option **V (Variable)**.
3. Cliquez sur **Var. couleur** pour afficher le panneau **Var. couleur**.
4. Dans le panneau **Var. couleur**, déplacez les curseurs ou entrez des valeurs dans les zones prévues pour ajuster les réglages de variation de couleur.

Pour modifier la couleur du ciment

1. Dans la boîte de dialogue **Mosaïque et tesselles**, cliquez sur **Appliquer des carreaux** dans la zone de liste **Action**.
2. Cliquez sur la case **Couleur du ciment**.
3. Choisissez une couleur dans le panneau **Couleurs** ou dans le panneau **Couleurs Painter** qui s'affiche.



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.

Réglage des dimensions et du caractère aléatoire des carreaux de la mosaïque

Pour modifier la forme des carreaux de mosaïque, réglez leur dimension et leur pas. Vous pouvez aussi contrôler la variation des formes de carreaux en définissant un certain niveau d'aléation. 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 définie 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 des carreaux

1 Cliquez sur **Effets** ▸ **Divers** ▸ **Créer une mosaïque et des tesselles**.

2 Sélectionnez l'option **Dimensions** dans la zone de liste **Réglages**.

3 Réglez les curseurs de dimension suivants :

Réglage des dimensions	Description
Largeur	Permet de définir la largeur des carreaux, en pixels. Dans cet exemple, la largeur est définie sur 3,5 pixels (haut) et 30,4 pixels (bas). 
Longueur	Permet de définir la longueur des carreaux, en pixels. Dans cet exemple, la longueur est définie sur 4,1 pixels (haut) et 24,2 pixels (bas). 
Pression	Permet de définir l'impact de la pression du stylet sur les dimensions des carreaux. Lorsque le curseur **Pression** est réglé sur zéro, un trait léger produit des carreaux étroits tandis qu'un trait plus appuyé crée des carreaux plus larges. En d'autres termes, plus la valeur du curseur **Pression** est élevée, plus la pression du stylet affecte la largeur des carreaux et empêche la création de carreaux étroits par une pression légère du stylet. Lorsque le curseur **Pression** est réglé sur 100 %, les carreaux sont d'une largeur uniforme, quelle que soit la pression exercée sur le stylet.

Réglage des dimensions	Description
	Dans cet exemple, le curseur **Pression** est réglé sur 0 % (en haut) et 100 % (en bas). 
Ciment	Permet de définir l'espacement entre les carreaux, en pixels. Dans cet exemple, l'espacement entre les carreaux est réglé sur 0 % (en haut) et 15 % (en bas). 

Pour ajuster les variations de carreaux

1 Cliquez sur **Effets** ▸ **Divers** ▸ **Créer une mosaïque et des tesselles**.

2 Sélectionnez l'option **Aléation** dans la zone de liste **Réglages**.

3 Réglez les options de dimension suivantes :

Réglage du caractère aléatoire	Description
Largeur	Permet de faire varier la largeur des carreaux selon un pourcentage défini. La valeur la plus faible (0 %) ne génère aucune variation, tandis que la valeur la plus élevée (100 %) génère le plus de variations possible. Dans cet exemple, le curseur **Largeur** du mode Aléation est réglé sur 92 %. 

Réglage du caractère aléatoire	Description
Longueur	Permet de faire varier la longueur des carreaux selon un pourcentage défini. La valeur la plus faible (0 %) ne génère aucune variation, tandis que la valeur la plus élevée (100 %) génère le plus de variations possible. Dans cet exemple, le curseur **Longueur** est réglé sur 98 %. 
Coupe à pression	Permet de faire varier l'angle de coupe des bords des carreaux. La valeur la plus faible (0 %) ne génère aucune variation, tandis que la valeur la plus élevée (100 %) génère le plus de variations possible. Dans cet exemple, le curseur **Couper** est réglé sur 90 %. 
Ciment	Permet de faire varier la longueur de l'espace qui sépare les carreaux. La valeur la plus faible (0 %) ne génère aucune variation, tandis que la valeur la plus élevée (100 %) génère le plus de variations possible. Dans cet exemple, le curseur **Ciment** est réglé sur 100 %. 

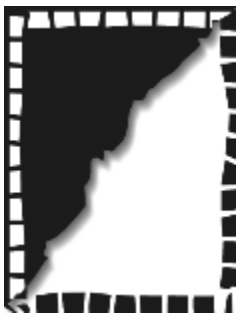
Remplissage d'une zone avec des carreaux

Plusieurs modes vous permettent de remplir une zone de mosaïque avec des carreaux. Le mode **Commencer par un triangle** permet de remplir une zone en éventail en appliquant un trait qui commence par un carreau de forme triangulaire.



Le mode Commencer par un triangle permet de caler parfaitement le carreau dans l'angle en V.

Vous pouvez utiliser le mode **Respecter les bords de l'image** pour insérer automatiquement un espace autour de l'image, de sorte que les carreaux insérés au bord ne dépassent pas.



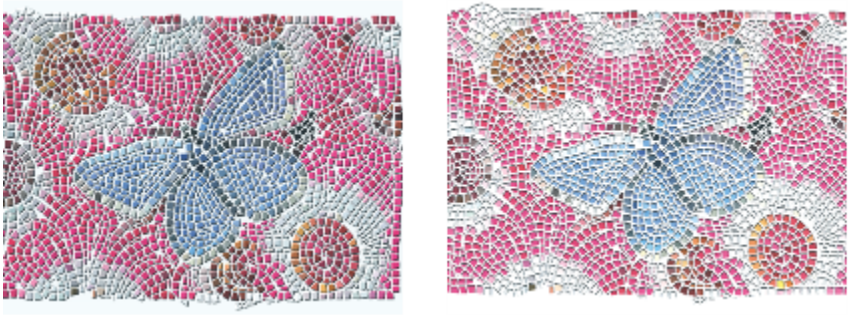
Contrairement aux carreaux noirs, les carreaux blancs qui entourent l'image ne dépassent pas.

Pour choisir la méthode de remplissage d'une zone avec des carreaux

1. Cliquez sur **Effets** ▸ **Divers** ▸ **Créer une mosaïque et des tesselles**.
2. Dans la zone **Options**, cochez l'une des cases suivantes ou les deux :
   - **Commencer par un triangle**
   - **Respecter les bords de l'image**
3. Faites glisser le pointeur dans la fenêtre du document pour appliquer les carreaux choisis.

Création de carreaux 3D

Pour donner un aspect 3D aux mosaïques que vous créez, intégrez les carreaux dans un masque. Cette technique place les carreaux dans un nouveau canal nommé **Masque de mosaïque** (dans le panneau **Canaux**), ce qui vous permet de leur donner du relief et d'obtenir un aspect 3D grâce à la texture.



Donnez un aspect 3D à vos carreaux en les intégrant dans un masque.

Lorsque les carreaux sont dans un canal, vous pouvez également 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. Cliquez sur **Effets** ▸ **Divers** ▸ **Créer une mosaïque et des tesselles**.
2. Faites glisser le pointeur dans la fenêtre du document pour appliquer les carreaux choisis.
   Lorsque la mosaïque est terminée, vous pouvez passer à l'étape 3.
3. Cliquez sur **Intégrer au masque** dans la zone de liste **Action**.
4. Cliquez sur **Intégrer au masque**, puis sur **OK**.
   Cette action utilise les données de carreau pour créer un nouveau canal dans le panneau **Canaux** (**Fenêtre** ▸ **Canaux**).
5. Cliquez sur **Effets** ▸ **Surface** ▸ **Appliquer une texture**.
6. Dans la boîte de dialogue **Appliquer une texture**, cliquez sur **Masque de mosaïque** dans la zone de liste **Mode**.
7. Modifiez les réglages des curseurs **Intensité** et **Lissage** jusqu'à obtenir le niveau de relief recherché.
   Dans la plupart des cas, c'est en réglant le curseur **Normale** sur 100 % que l'on obtient les meilleurs résultats. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Création d'une texture à l'aide de traits 3D » à la page705.

   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

Si vous augmentez les dimensions d'un document qui contient une mosaïque, vous devez générer un nouveau rendu de cette mosaïque pour être sûr que sa résolution corresponde à celle du document. Cette commande recrée la mosaïque à partir de la couleur du ciment et des données relatives aux carreaux. Corel Painter 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. Il est important de noter que la création du nouveau rendu efface toutes les images qui ne correspondent pas à un carreau ou à du ciment.

Pour générer un nouveau rendu

1. Ouvrez une image de la taille souhaitée.
2. Cliquez sur **Effets** ▸ **Divers** ▸ **Créer une mosaïque et des tesselles**.
3. Créez une mosaïque, puis cliquez sur **OK**.
4. Cliquez sur **Zone de travail** ▸ **Redimensionner**.
5. Dans la boîte de dialogue **Redimensionner**, désactivez la case à cocher **Conserver la taille de fichier**, puis entrez une valeur supérieure dans la zone **Largeur** ou **Hauteur**.
   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.
6. Cliquez sur **Effets** ▸ **Divers** ▸ **Créer une mosaïque et des tesselles**.
7. Cliquez sur **Recréer**.
8. Cliquez sur **OK**.

   Corel Painter remplace les carreaux flous redimensionnés par des carreaux rendus en fonction de la nouvelle résolution.

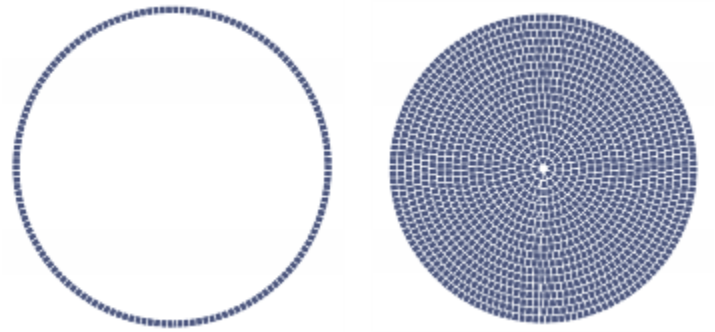


Lorsque vous cliquez sur **Recréer**, Corel Painter efface de l'image tout ce qui n'est ni carreau, ni ciment.

Application de traits et de remplissage à une sélection avec des carreaux de mosaïque

Vous pouvez appliquer des traits ou un remplissage de carreaux de mosaïque aux sélections tracées créées avec les outils **Rectangle de sélection**, **Ellipse de sélection** et **Lasso**. Pour appliquer des traits ou un remplissage de carreaux de mosaïque à une sélection basée sur un canal, vous devez utiliser la commande **Convertir la sélection** pour convertir cette sélection en sélection tracée. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Initiation aux sélections » à la page 642.

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 **Contour de la sélection** 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 **Lasso**. Pour remplir une sélection ovale ou rectangulaire, vous devez d'abord utiliser la commande **Contour de la sélection** pour appliquer des carreaux au tracé de sélection, puis la commande **Remplir la sélection** pour remplir le reste de la sélection.



Pour remplir une sélection ovale ou rectangulaire, vous devez d'abord utiliser la commande Contour de la sélection pour appliquer des carreaux au tracé de sélection (à gauche), puis la commande Remplir la sélection 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. Cliquez sur **Effets** ▸ **Divers** ▸ **Créer une mosaïque et des tesselles**.
3. Dans la boîte de dialogue **Créer une mosaïque et des tesselles**, cliquez sur **Dimensions** ou sur **Aléation** dans la zone de liste **Paramètres**.
4. Choisissez une couleur de carreau et une couleur de ciment.
5. Dans la zone de liste **Action**, choisissez **Trait/remplir la sélection**.
6. Cliquez sur l'un des boutons suivants :
   - La commande **Contour de la sélection** permet de créer une seule rangée de carreaux sur chaque tracé de sélection.
   - La commande **Fond de carreaux** permet d'appliquer 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 **Remplir la sélection** fonctionne pour les sélections effectuées à l'aide de l'outil **Lasso**. Pour remplir une sélection ovale ou rectangulaire, vous devez d'abord choisir la commande **Contour de la sélection**, puis la commande **Remplir la sélection**.

Il peut arriver que Corel Painter laisse des blancs. Vous pouvez les remplir vous-même avec l'outil **Appliquer des carreaux** de la zone de liste **Action**.

Si vous voulez modifier les carreaux d'une zone, vous pouvez utiliser l'action **Supprimer des carreaux** pour effacer la zone avant de recommencer l'application des carreaux.

Ajout d’effets de mosaïque à une image

Vous pouvez ajouter des effets de mosaïque à une image qui contient déjà des traits, des calques ou des objets. Les mosaïques s’appliquant toutefois directement à la zone de travail, procédez avec soin lors de l’intégration de cet effet, sinon vous risquez de perdre une partie du contenu existant.

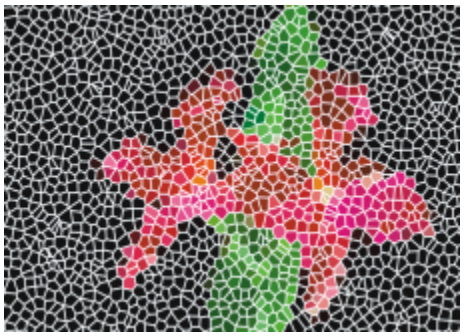
Lorsque vous créez une mosaïque, la couleur du ciment recouvre automatiquement l’ensemble de la zone de travail. L’ensemble des images qui se trouvent sur la zone de travail disparaissent, tandis que les objets flottants, comme les calques et les formes, sont conservés. Ces objets ne sont pas supprimés, mais ils couvrent la mosaïque sur laquelle vous travaillez.

Pour intégrer une mosaïque à une autre image, plusieurs approches s’offrent à vous :

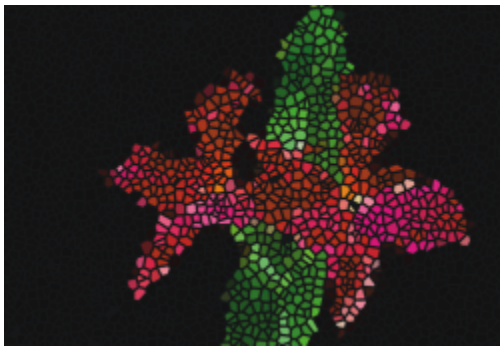
- Utilisation de sélections : vous pouvez ajouter l’effet de mosaïque à une partie de l’image en remplissant une sélection avec cet effet. Pour en savoir plus, reportez-vous à la rubrique « Application de traits et de remplissage à une sélection avec des carreaux de mosaïque » à la page 790.
- Utilisation de documents multiples : vous pouvez créer la mosaïque dans son propre document. Lorsque vous êtes satisfait du résultat, convertissez la mosaïque en objet flottant et copiez-la dans le document final. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Conversion de sélections en calques ou en objets flottants » à la page 597.
- Utilisation de calques : vous ne pouvez pas ajouter une mosaïque dans un calque, mais vous pouvez cependant convertir la partie non mosaïque de l’image en objet flottant en utilisant un calque. Créez la mosaïque dans la zone de travail, puis déposez les calques lorsque le résultat vous convient.

Création de tesselles

Une mosaïque à tesselles est une mosaïque faite de carreaux non rectangulaires. Corel Painter vous permet de créer une mosaïque à tesselles entièrement nouvelle ou à partir d’une source de réplique. La création de tesselles à partir d’une source est une option intéressante. Les points des tesselles sont distribués selon la luminance de la source. Les zones plus claires ont une densité de points plus forte, ce qui donne des formes plus petites.

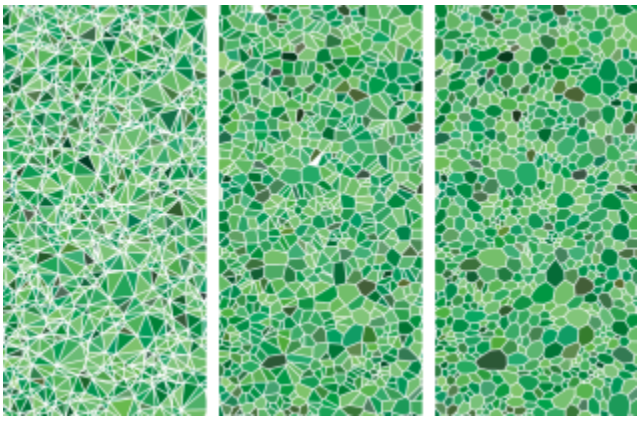


Vous pouvez créer une mosaïque à tesselles à partir d’une source de réplique.



Terminée, une mosaïque à tesselles ressemble à un vitrail.

Lors de la création d'une mosaïque à tesselles, Corel Painter divise la zone de travail en formes, par exemple en triangles, en éclats ou en fragments, qui deviennent alors les carreaux de la mosaïque. Ces formes sont faites de points reliés par des segments de ligne. Vous pouvez contrôler le type de forme, le nombre de points utilisés et leur distribution.



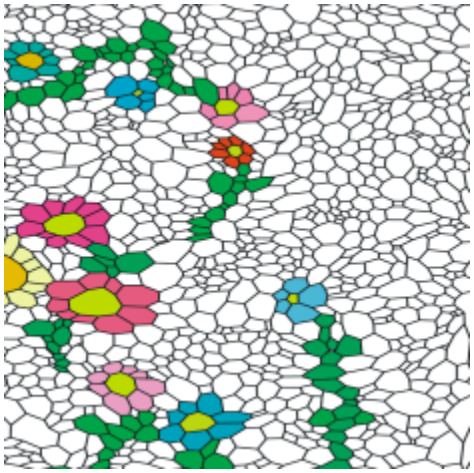
Trois types d'affichage des tesselles : sous forme de triangles, d'éclats ou de fragments.

Vous avez également la possibilité d'ajouter des points à une zone définie pour obtenir un effet différent.



Ajout de points pour former une lettre. Les lettres que vous avez tracées apparaissent sous forme de paquets de polygones plus petits.

Une fois la mosaïque à tesselles créée, les formes apparaissent sous forme de carreaux de mosaïque auxquels la couleur primaire a été attribuée et sont entourées par des lignes de ciment. Vous pouvez modifier la couleur des carreaux.



Vous pouvez définir la couleur des carreaux sur le blanc, la couleur du ciment sur le noir, puis remplir les tesselles avec une couleur.

Pour créer des tesselles

1 Cliquez sur **Effets** ▸ **Divers** ▸ **Créer une mosaïque et des tesselles**.

2 Sélectionnez **Dimensions** dans la zone de liste **Réglages**.

3 Déplacez le curseur **Ciment** pour définir l'épaisseur des lignes de ciment.

4 Cliquez sur la case **Couleur du ciment** et choisissez une couleur.

5 Cliquez sur **Créer des tesselles** dans la zone de liste **Action**.

6 Choisissez l'une des formes de carreaux suivantes dans la zone de liste **Forme de carreau** :

- **Triangles**
- **Éclats**
- **Fragments**

7 Choisissez l'une des options suivantes dans la zone de liste **Pas** :

- L'option **Même** génère une mosaïque à tesselles en répartissant les points de manière uniforme.
- L'option **Aléatoire** génère une mosaïque à tesselles en utilisant des points aléatoires.

Corel Painter crée les polygones en reliant les points en fonction du type de pas.

8 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Cliquez sur **Ajouter 500 points**, et répétez au besoin l'opération.
- Cliquez ou faites glisser le pointeur dans l'image.

9 Cliquez sur **Appliquer**.

Si vous voulez modifier la mosaïque à tesselles, choisissez une action dans la zone de liste **Action**.

Pour effacer tous les points des tesselles, cliquez sur **Effacer**.

Pour créer des tesselles à partir d'une source

1 Cliquez sur **Fichier** ▸ **Ouvrir** et localisez le fichier à dupliquer.

2 Cliquez sur **Fichier** ▸ **Duplication rapide**.

3 Cliquez sur le bouton **Couleur source** dans le panneau **Couleurs**.

Activer l'option **Couleur source** entraîne la désactivation du panneau **Couleurs**. Cela vous rappelle que les données de couleur proviennent de la source de la réplique.

4 Cliquez sur **Effets** ▸ **Divers** ▸ **Créer une mosaïque et des tesselles**.

5 Cliquez sur **Créer des tesselles** dans la zone de liste **Action**.

6 Choisissez l'une des formes de carreaux suivantes dans la zone de liste **Forme de carreau** :

- **Triangles**
- **Éclats**
- **Fragments**

7 Choisissez l'une des options suivantes dans la zone de liste **Pas** :

- L'option **Créer une réplique** génère une mosaïque à tesselles à l'aide de la source de la réplique. Les points sont plus denses dans les zones sombres de l'image.
- L'option **Clone inversé** génère une mosaïque à tesselles à l'aide de la source de la réplique. Les points sont plus denses dans les zones claires de l'image.

8 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Cliquez sur **Ajouter 500 points**, et répétez au besoin l'opération. Les points s'accumulent et le nombre total de points s'affiche au-dessous de la zone de liste **Action**.
- Cliquez ou faites glisser le pointeur dans l'image. Vous pouvez intensifier la concentration des polygones dans certaines zones pour créer des motifs ou des formes particulières.



Si vous voulez spécifier l'épaisseur du ciment, faites-le avant de créer la mosaïque à tesselles. Commencez par sélectionner **Appliquer des carreaux** dans la zone de liste **Action** , puis déplacez le curseur **Ciment**.



Il est possible de créer un très grand nombre de points. Plus vous avez de points, plus vous avez de polygones et plus le temps de conversion en mosaïque est long. Ne l'oubliez pas pour éviter de surcharger votre système.

Pour colorier des tesselles

1 Dans la boîte de dialogue **Mosaïque et tesselles**, cliquez sur **Modifier la couleur des carreaux** dans la zone de liste **Action**.

2 Dans la zone **Ajustements des couleurs**, activez l'option **Couleur**.

3 Cliquez sur la case de la couleur et choisissez une couleur vive comme couleur principale.

4 Faites glisser la souris pour tracer un trait dans le document ou cliquez sur des carreaux choisis.

Des carreaux à tesselles de couleur vive apparaissent sous votre trait.



Vous pouvez également baser la couleur sur celle d'un document source en activant l'option **Couleur de la réplique** dans le panneau **Couleurs**.



Tissus

Corel Painter propose un assortiment d'échantillons de tissu que vous pouvez appliquer en tant que remplissages. Sous Windows, vous pouvez également éditer un échantillon de tissu pour vous l'approprier. Par ailleurs, Corel Painter inclut un puissant langage de programmation permettant de créer des motifs de tissu personnalisés de A à Z.

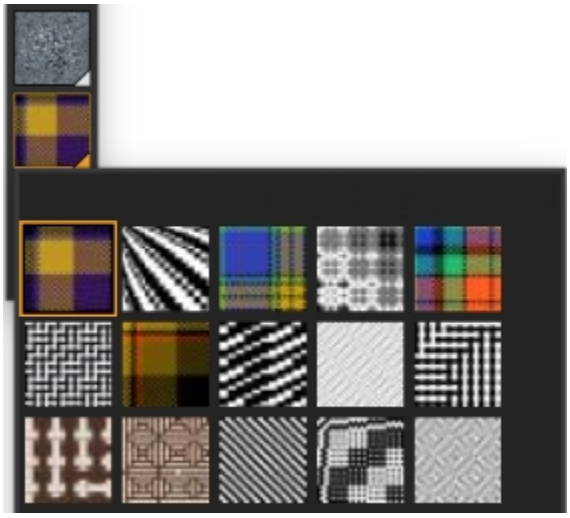
Les tissus se trouvent dans les bibliothèques par défaut. Vous trouverez des bibliothèques supplémentaires et d'autres matières sur le DVD de Corel Painter et sur le site Web de Corel. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Utilisation des bibliothèques » à la page 91.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Application de tissus » (page 795)
- « Édition et enregistrement de tissus » (page 796)
- « Création de motifs de tissu » (page 798)
- « Utilisation de la boîte de dialogue Éditeur de tissu » (page 798)
- « Définition des expressions de la chaîne et de la trame » (page 799)
- « Définition des expressions de couleur de la chaîne et de la trame » (page 801)
- « Conception de l'armure » (page 802)
- « Référence : Opérateurs des expressions » (page804)

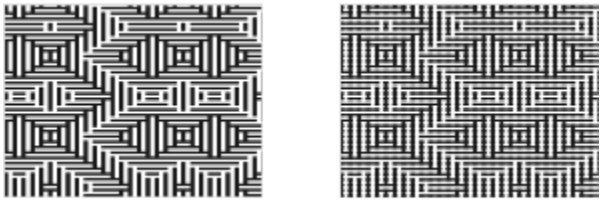
Application de tissus

Vous pouvez choisir un tissu dans le panneau **Tissus** ou dans l'une des bibliothèques de **tissus** comprises dans Corel Painter, et l'appliquer comme remplissage. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Utilisation des bibliothèques » à la page 91.



La bibliothèque de tissus est accessible à partir de la barre Sélecteur de supports.

Vous pouvez également afficher l'entrecroisement des fils d'un tissu en deux ou trois dimensions, ombres comprises.



À gauche : affichage d'un tissu en deux dimensions. À droite : l'affichage du même tissu en trois dimensions produit un effet plus irrégulier.

Pour appliquer un tissu comme remplissage

1. Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de supports** ▸ **Panneaux de commande des tissus**.
2. Cliquez sur le **sélecteur de tissu**, puis sur un tissu dans le panneau **Bibliothèque de tissus Painter**.
3. Cliquez sur l'un des boutons suivants :
   - **Trame bidimensionnelle** : produit un tissu dont l'aspect ressemble à des blocs.
   - **Trame tridimensionnelle** : produit un tissu dont l'aspect est texturé.
4. Pour appliquer un tissu à :
   - La zone de travail : cliquez sur **Zone de travail** dans le panneau **Calques**.
   - Une sélection : cliquez sur un outil de sélection dans la boîte à outils et faites-le glisser dans la fenêtre de document pour sélectionner une zone.
   - Un calque : cliquez sur un calque dans le panneau **Calques**.
5. Sélectionnez l'outil **Pot de peinture** dans la boîte à outils.
6. Dans la fenêtre du document, cliquez sur la zone de travail, la sélection ou le plan.

Édition et enregistrement de tissus

Pour vous approprier un tissu, éditez-le dans le panneau **Tissus**. Par exemple, vous pouvez redimensionner le tissu ou modifier l'épaisseur de ses fils.

Après avoir modifié l'échelle, l'épaisseur ou la couleur d'un tissu, vous pouvez enregistrer le tissu obtenu dans la bibliothèque de **tissus** pour pouvoir l'utiliser ultérieurement. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Utilisation des bibliothèques » à la page 91.

Pour régler l'échelle et l'épaisseur des tissus

1. Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de supports** ▸ **Panneaux de commande des tissus**.
2. Cliquez sur le **sélecteur de tissu**, puis sur un tissu dans le panneau **Bibliothèque de tissus Painter**.
   Le tissu s'affiche dans la **fenêtre d'aperçu du tissu**.
3. Cliquez sur le bouton **Trame tridimensionnelle** .
   Pour la plupart des tissus, l'aperçu ne change pas tant que vous ne réglez pas les valeurs d'échelle et d'épaisseur.
4. Déplacez les curseurs **Échelle de l'horizontale**  et **Échelle de la verticale**  vers la droite pour augmenter l'échelle ou vers la gauche pour la réduire.
5. Déplacez les curseurs **Épaisseur horizontale**  et **Épaisseur verticale**  vers la droite pour augmenter l'épaisseur ou vers la gauche pour la réduire.



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 éditer les couleurs d'un tissu

1. Sélectionnez **Fenêtre** ▸ **Panneaux de couleurs** ▸ **Nuanciers**.
2. Dans le panneau **Tissus** (**Fenêtre** ▸ **Panneaux de supports** ▸ **Panneau de commande des tissus**), cliquez sur le sélecteur de **Tissus**, puis sur un tissu dans le panneau de la bibliothèque **Tissus Painter**.
3. Cliquez sur le bouton **Options de tissu** et sélectionnez **Ouvrir le nuancier**.
   Le nuancier correspondant au tissu sélectionné apparaît dans le panneau **Bibliothèques de nuanciers**.
4. Sélectionnez une couleur dans le panneau **Couleurs**.
5. Maintenez enfoncée la touche **Commande** (macOS) ou **Ctrl** (Windows), puis cliquez sur l'échantillon de couleur à remplacer dans le panneau **Bibliothèques de nuanciers**.
6. Dans le panneau **Tissus**, cliquez sur le bouton **Options de tissu** , puis sélectionnez **Appliquer le nuancier**.
   Si vous remplissez une image avec les couleurs du tissu modifié, Corel Painter applique le nouveau nuancier.

Pour enregistrer un tissu

1. Dans le panneau **Tissus** (**Fenêtre** ▸ **Panneaux de supports** ▸ **Panneau de commande de tissus**), cliquez sur le bouton Options de tissus , puis sélectionnez **Enregistrer le tissu**.
2. Dans la boîte de dialogue **Enregistrer un tissu**, saisissez le nom à attribuer au tissu.



Si vous souhaitez préserver le tissu par défaut, saisissez un nouveau nom pour le tissu modifié. Si vous ne précisez pas de nom, Corel Painter enregistre le tissu modifié en utilisant le nom du tissu par défaut.



Le nouveau motif de tissu apparaît dans la bibliothèque **Tissus Painter** active.

Création de motifs de tissu

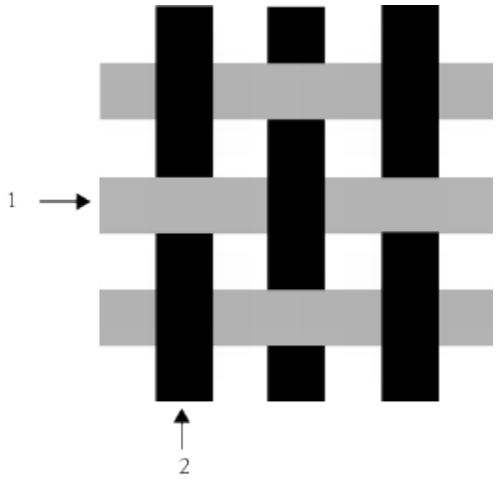
(Windows uniquement)

Corel Painter vous permet de créer des motifs de tissu afin de simuler des tissus (papier peint, tapis, vêtements ou meubles) à l'aide de la boîte de dialogue **Éditeur de tissu** et du langage de tissage de Corel Painter.

Cette section reprend la terminologie propre au véritable tissage pour que les tisseurs se familiarisent plus facilement avec ces techniques.

Introduction au tissage

Un tissu est composé de fils verticaux (fils de chaîne) et horizontaux (fils de trame) entrecroisés à l'aide d'un métier à tisser. Chaque fil de chaîne est relié à une lice du métier à tisser. Les lices sont reliées à des pédales. La pression exercée sur une pédale soulève un ensemble de lices et, par conséquent, les fils de chaîne qui y sont associés. Un fil de trame est alors enfilé horizontalement à travers le métier à tisser. L'ensemble spécifique de lices soulevées détermine quels fils de chaîne se trouvent au-dessus du fil de trame et quels fils se trouvent derrière. Pour le fil de trame suivant, une autre pédale est actionnée, ce qui permet de soulever un autre ensemble de lices et, par conséquent, un autre ensemble de fils de chaîne.



Exemple de tissu simple utilisant 1) des fils de trame horizontaux gris et 2) des fils de chaîne verticaux noirs

Dans le tissage traditionnel, vous devez suivre une esquisse pour créer un tissu. Cette esquisse contient un ensemble d'instructions expliquant comment préparer le métier à tisser pour créer un tissu. Elle contient les informations suivantes :

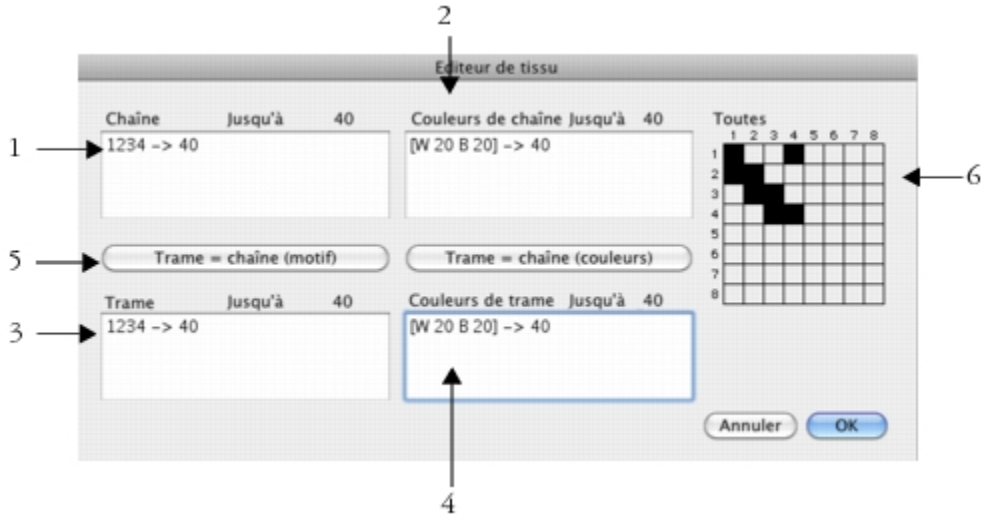
- Définition de l'enfilage de la chaîne : description de la configuration du métier à tisser nécessaire au tissage des fils verticaux (nombre de fils, séquence, couleur)
- Définition de l'enfilage de la trame : description de la configuration du métier à tisser pour le pédalage des fils horizontaux (nombre de fils, séquence, couleur)
- Armure : indique au tisseur les rangées de fils de chaîne à utiliser lors du tissage d'un fil de trame donné

La boîte de dialogue **Éditeur de tissu** de Corel Painter permet de créer une esquisse pour un motif de tissu. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Utilisation de la boîte de dialogue Éditeur de tissu » à la page 798.

Utilisation de la boîte de dialogue Éditeur de tissu

(Windows uniquement)

Pour créer l'esquisse d'un tissu, utilisez la boîte de dialogue **Éditeur de tissu**, qui correspond à un métier à tisser à 8 lices et 8 pédales.



Boîte de dialogue Éditeur de tissu : Les numéros ci-dessus représentent les éléments énumérés ci-après qui décrivent les principaux composants de la boîte de dialogue.

Composant	Description
1. **Chaîne**	Les valeurs affichées dans la zone **Chaîne** indiquent la séquence d'enfilage des fils verticaux du tissu.
2. **Couleurs de chaîne**	Les valeurs affichées dans la zone **Couleurs de chaîne** déterminent la couleur et le nombre des fils verticaux du tissu.
3. **Trame**	Les valeurs affichées dans la zone **Trame** indiquent la séquence de pédalage des fils horizontaux du tissu.
4. **Couleurs de trame**	Les valeurs affichées dans la zone **Couleurs de trame** déterminent la couleur et le nombre des fils horizontaux du tissu.
5. **Trame = chaîne**	Le bouton **Trame = chaîne** permet de copier les valeurs de chaîne et de les appliquer aux fils de trame.
6. **Armure**	La zone **Armure** permet de contrôler l'entrecroisement des fils en déterminant les rangées de fils de chaîne à utiliser lors du tissage d'un fil de trame.

Pour accéder à la boîte de dialogue Éditeur de tissu

- Dans le panneau **Tissus** (**Fenêtre** ▸ **Panneaux de supports** ▸ **Panneau de commande des tissus**), cliquez sur le bouton Options de tissus, puis sélectionnez **Éditeur de tissu**.

Définition des expressions de la chaîne et de la trame

(Windows uniquement)

Les expressions de la chaîne et de la trame utilisent les informations de l'armure pour étendre et développer le tissu en motifs plus larges et plus complexes. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Conception de l'armure » à la page 802.

Expressions de la chaîne et de la trame dans le tissage traditionnel

Dans le tissage traditionnel, l'expression de la chaîne représente la séquence d'enfilage. En d'autres termes, elle détermine quels fils sont reliés à quelles lices. L'expression de la trame correspond à la séquence de pédalage qui détermine quelle pédale est actionnée (et par conséquent, quelles lices sont soulevées) pour chaque fil de trame successif.

Le tableau suivant décrit quels fils de chaîne sont liés à quelles lices pour la séquence de chaîne 234123 :

Connecter le fil de chaîne	À la lice
N° 1	N° 2
N° 2	N° 3
N° 3	N° 4
N° 4	N° 1
N° 5	N° 2
N° 6	N° 3

La séquence se répète pour les fils suivants.

N° 7	N° 2
N° 8	N° 3
N° 9	N° 4

La séquence d'enfilage ci-dessus (234123) comporte 6 chiffres, ce qui signifie que le motif se répète tous les 6 fils.

Le tableau ci-contre détermine quelle pédale est actionnée (et par conséquent, quelles lices sont soulevées) pour chaque fil de trame successif de la séquence de trame 654 :

Appuyer sur la pédale	Pour le fil de trame
N° 6	N° 1
N° 5	N° 2
N° 4	N° 3

La séquence se répète pour les fils suivants.

Appuyer sur la pédale	Pour le fil de trame
N° 6	N° 4
N° 5	N° 5
N° 4	N° 6

Expressions de la chaîne et de la trame dans Corel Painter

Dans Corel Painter, vous devez utiliser le langage des expressions des motifs de tissu pour créer un tissu. L'utilisation du langage des expressions des motifs peut se révéler plus logique que celle de séquences étendues extrêmement complexes. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Référence : Opérateurs des expressions » à la page804.

Le tableau ci-contre inclut un exemple d'expression de motif traditionnelle traduite dans le langage des motifs de Corel Painter.

Expression traditionnelle	Expression du langage des motifs
1223334444333221	(1-4-1)[](1-4-1)

Pour définir une expression de la chaîne ou de la trame

- Dans la boîte de dialogue **Éditeur de tissu**, saisissez une expression dans la zone **Chaîne**.
  Lorsque vous saisissez une séquence de chaîne ou de trame, le message « Jusqu'à n » situé au dessus du panneau affiche la longueur n (nombre de chiffres) de l'expression. Il indique le nombre de fils de la séquence.

  Si Corel Painter ne parvient pas résoudre l'expression, le message relatif à la longueur de l'expansion affiche un point d'exclamation « ! » (erreur).



Pour copier l'expression de la **chaîne** vers l'expression de la **trame**, cliquez sur le bouton **Trame = chaîne (motif)**

Définition des expressions de couleur de la chaîne et de la trame

(Windows uniquement)

Vous pouvez utiliser une couleur pour tous les fils de chaîne et une autre pour tous les fils de trame, ou vous pouvez définir une séquence de couleurs pour chacun.

Lorsque vous définissez des séquences de couleurs de fil à l'aide du langage des expressions des motifs, vous devez identifier les couleurs par ordre alphabétique. Par conséquent, vous êtes limité à 26 couleurs de fil dans le tissage.

Les panneaux de couleurs de la chaîne et de la trame permettent de créer des expressions décrivant les séquences de couleurs souhaitées. Vous pouvez utiliser la lettre de votre choix et modifier la couleur correspondante ultérieurement en modifiant le nuancier. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour éditer les couleurs d'un tissu » à la page 797.

Le tableau ci-contre indique un exemple de séquence de couleurs simple traduite dans le langage des motifs de Corel Painter.

Séquence de couleurs des fils	Description
[B 8 D 4]	Utiliser la couleur B pour 8 fils, utiliser la couleur D pour 4 fils

Pour définir une expression de couleur de la chaîne ou de la trame

- Dans la boîte de dialogue **Éditeur de tissu**, saisissez une expression dans la zone **Couleurs de chaîne**.

Pour afficher le nuancier du tissu

- Dans le panneau **Tissus**, cliquez sur le bouton Options de tissu , puis sélectionnez **Ouvrir le nuancier**.

  Le nuancier qui correspond au tissu sélectionné apparaît dans le panneau **Bibliothèques de nuanciers**, dans sa propre bibliothèque de nuanciers.

Pour afficher la lettre associée à une couleur de nuancier

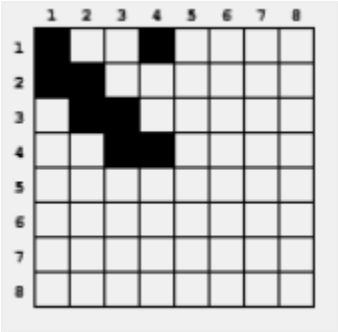
1. Dans le panneau **Tissus**, cliquez sur le bouton Options de tissu , puis sélectionnez **Ouvrir le nuancier**.
2. Dans le panneau **Nuanciers (Bibliothèques)**, cliquez sur le bouton Options des nuanciers , puis sélectionnez **Affichage de nuanciers (Bibliothèques)** ▸ **Liste**.

   Naviguez jusqu'au tout nouveau nuancier pour afficher les lettres associées aux couleurs de tissu.

Conception de l'armure

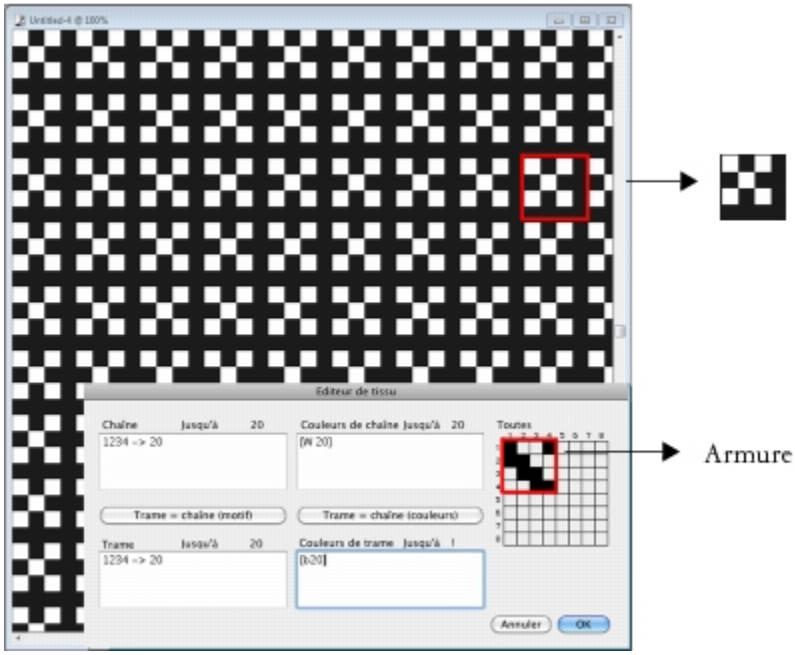
(Windows uniquement)

L'armure permet de décrire les lignes de chaîne à utiliser pour le tissage d'un fil de trame donné. Elle fonctionne de pair avec les expressions de la chaîne et de la trame pour produire le motif du tissu.

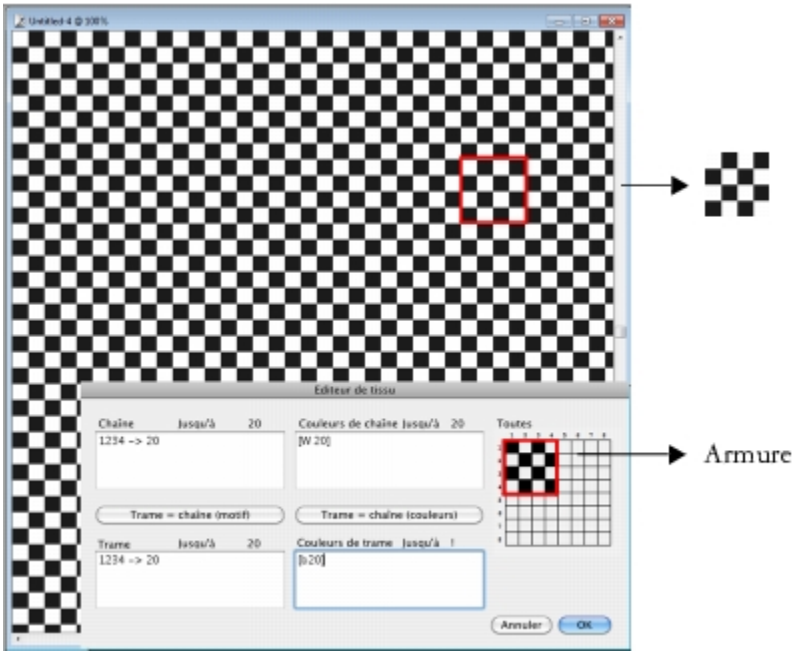


L'armure détermine quels fils se trouvent au premier plan à un point particulier du processus de tissage.

Dans la boîte de dialogue **Éditeur de tissu**, l'armure représente une grille de 8 fils de largeur et de 8 fils de hauteur. Une cellule noire indique que le fil de chaîne doit être placé devant le fil de trame. Une cellule blanche indique que le fil de trame doit être placé devant le fil de chaîne.



Dans cette armure, les cellules blanches indiquent que le fil de trame (noir) doit être placé devant le fil de chaîne (blanc) dans le motif du tissu. Notez que les cellules blanches des quatrièmes rangée et colonne font ressortir le fil de trame (noir) du motif du tissu.



Dans cette armure, les cellules noires alternées des quatrièmes rangée et colonne indiquent que le fil de chaîne (blanc) doit être placé devant le fil de trame (noir). Notez que l'ajout des cellules noires dans les quatrièmes rangée et colonne produit un effet de damier.

Pour modifier l'armure

- Dans la boîte de dialogue **Éditeur de tissu**, cliquez sur une cellule dans la grille.
  Si vous cliquez sur une cellule blanche, elle devient noire et le fil de chaîne se placera devant le fil de trame.

  Si vous cliquez sur une cellule noire, elle devient blanche et le fil de trame se place devant le fil de chaîne.

Référence : Opérateurs des expressions

Vous devez apprendre à utiliser les opérateurs du langage des expressions de tissage pour créer efficacement un motif de tissu.

Le langage des expressions de motif de tissage est conçu à partir d'un groupe de valeurs appelé domaine du motif. Pour les séquences de chaîne et de trame, le domaine est composé de chiffres compris entre 1 et 8 correspondant aux lices et aux pédales de l'armure.

Les motifs appliquent une répétition en boucle de leur domaine, de sorte que le chiffre supérieur à 8 est 1 et celui inférieur à 1 est 8. Il s'agit d'arithmétique modulaire. C'est par exemple le cas dans les séquences 5678123 ou 3218765.

Le tableau ci-après définit quelques termes fréquemment utilisés.

Terme	Définition
Opérandes	Dans tous les exemples, les opérandes utilisés pour les opérateurs sont des séquences numériques. Toutefois, les opérandes peuvent être d'autres motifs créés à partir d'autres opérateurs. Le cas échéant, utilisez des parenthèses pour distinguer les opérandes.
Expansion	Fait référence à la véritable séquence numérique de chaîne ou de trame créée au cours de la traduction de l'expression à partir du langage abrégé des motifs.
Longueur	Décrit le nombre d'éléments dans la séquence étendue. Par exemple, l'expansion de (1-4-1)[](1-4-1) est 1223334444333221, qui comporte 16 chiffres.

BLOC

Utilisation de l'opérateur	Forme abrégée
<motif> bloc <nombre>	[]

L'opérande de gauche est une séquence d'une longueur quelconque. L'opérande de droite est un motif composé de chiffres de 0 à 9 et permettant d'indiquer les longueurs des blocs.

Si l'un des opérandes est plus court que l'autre, il est étendu (par le biais de la répétition) à la longueur exacte de l'autre opérande.

Lorsque les opérandes sont de même longueur, chaque élément de l'opérande de gauche est ensuite répété individuellement selon la valeur du chiffre correspondant dans l'opérande de droite.

La longueur de l'expansion correspond à la somme des chiffres de l'opérande de droite (éventuellement sous une forme étendue).

Les éléments individuels de l'opérande de droite (longueurs) peuvent être remplacés par un {nombre} compris entre 1 et 127.

Exemple	Expansion
1234 [] 2	11223344
34512 [] 23	334445511122

Exemple	Expansion
12345678 [] 87654321	1111111122222223333334444455556667778
12 [] 123494321	12211122221111111112222111221
123 [] 1{12}3	1222222222222333

Expressions de bloc

Les expressions de bloc peuvent être utilisées dans un format intercalé. C'est particulièrement utile pour les séquences de couleurs comme celles utilisées dans les plaids Scottish tartans. Par exemple, l'une des séquences de couleurs du modèle Drummond s'exprime comme suit :

[G 8 R 2 G 2 R 56 G 16 B 2 G 2 B 2 G 36 R 2 G 2 R 8|].

RÉPÉTER

Utilisation de l'opérateur	Forme abrégée
<motif> répéter <nombre>	rep, *

L'opérande de gauche est un motif d'une longueur quelconque. L'opérande de droite est un nombre entier. L'expansion correspond au <motif> répété <nombre> fois.

Exemple	Expansion
1234567 répéter 3	123456712345671234567

ÉTENDRE

Utilisation de l'opérateur	Forme abrégée
<motif> étendre <nombre>	ext, ->

L'opérande de gauche est un motif d'une longueur quelconque. L'opérande de droite est un nombre entier interprété comme une longueur. L'opérande de gauche est redimensionné pour avoir la longueur indiquée par l'opérande de droite. Si l'opérande de gauche est plus court que la longueur souhaitée, il est répété jusqu'à obtenir la bonne longueur. Si l'opérande de gauche est plus long, il est simplement raccourci.

Exemple	Expansion
123 -> 8	12312312
123456787654321 -> 10	1234567876

CONCATÉNER

Utilisation de l'opérateur	Forme abrégée
<motif> concaténer <motif>	,

Les opérandes de gauche et de droite sont tous les deux des motifs d'une longueur quelconque. L'opérateur de gauche est donc enchaîné à l'opérateur de droite. Notez que lorsqu'un motif est énoncé (par exemple, 1234), l'opération de concaténation est implicite entre chacun de ses éléments (ce qui signifie que 1234 équivaut à 1, 2, 3, 4). L'opérateur de concaténation est utilisé uniquement en cas de besoin (par exemple, pour séparer des opérandes entre parenthèses).

Exemple	Expansion
(1-4|),(4-1|)	1234321
1-8,(1-8 [] 2)	12345678112233445566778

INTERCALAGE

Utilisation de l'opérateur	Forme abrégée
<motif> intercalage <motif>	int, ~

Les opérandes de gauche et de droite sont tous les deux des motifs d'une longueur quelconque. Si l'un des opérandes est plus court que l'autre, il est étendu (par le biais de la répétition) à la longueur exacte de l'autre opérande. Les opérandes sont ensuite intercalés. Cet intercalage consiste en une alternance entre les éléments de l'opérande de gauche et ceux de l'opérande de droite (comme lorsque vous entrelacez vos doigts). L'expansion contient le premier élément de l'opérande de gauche, le premier élément de l'opérande de droite, le deuxième élément de l'opérande de gauche, le deuxième élément de l'opérande de droite, et ainsi de suite.

Exemple	Expansion
123 intercalage 76	172637
12345678 ~ 4321	1423324154637281
123456787654321 ~ 121221222	11223142526172827261524132211

JUSQU'À (1)

Utilisation de l'opérateur	Forme abrégée
<motif> jusqu'à (1) <motif>	<, -

Le signe « - » peut servir d'opérateur « jusqu'à » (1) uniquement lorsque le dernier élément de l'opérande de gauche est strictement inférieur au premier élément de l'opérande de droite.

Les opérandes de gauche et de droite sont tous les deux des motifs d'une longueur quelconque.

L'expansion se présente comme suit : l'opérande de gauche est enchaîné à la séquence comprise entre le dernier élément de l'opérande de gauche et le premier élément de l'opérande de droite, quant à elle enchaînée au reste de l'opérande de droite.

L'opérateur « jusqu'à » (1) réalise une répétition en boucle du domaine. Par exemple, l'expansion de 7 jusqu'à 2 est 7812.

L'opérateur « jusqu'à » (1) peut être immédiatement suivi (sans caractères intermédiaires) par un nombre quelconque de graduations (’). Une graduation indique qu'il faut revenir au début du domaine avant de remonter jusqu'à l'opérande de droite. Le nombre de graduations définit le nombre de cycles.

Exemple	Expansion
1-8	12345678
1-’’5	123456781234567812345
123-765	123456765
2<1	23456781
13 jusqu’à’’ 5812	13456781234567812345812

JUSQU’À (2)

Utilisation de l’opérateur	Forme abrégée
<motif> étendre <nombre>	ext, ->

Utilisation de l’opérateur <motif> jusqu’à <motif> Forme abrégée : >, -

Le signe « - » peut servir d’opérateur « jusqu’à » (2) uniquement lorsque le dernier élément de l’opérande de gauche est strictement supérieur au premier élément de l’opérande de droite.

Les opérandes de gauche et de droite sont tous les deux des motifs d’une longueur quelconque.

L’expansion se présente comme suit : l’opérande de gauche est enchaîné à la séquence décroissante comprise entre le dernier élément de l’opérande de gauche et le premier élément de l’opérande de droite, quant à elle enchaînée au reste de l’opérande de droite.

L’opérateur « jusqu’à » (2) réalise une répétition en boucle du domaine. Par exemple, l’expansion de 2 jusqu’à 7 est 2187.

L’opérateur « jusqu’à » (2) peut être immédiatement suivi (sans caractères intermédiaires) par un nombre quelconque de graduations (’). Une graduation indique qu’il faut revenir au début du domaine avant de descendre jusqu’à l’opérande de droite. Le nombre de graduations définit le nombre de cycles.

Exemple	Expansion
8-1	87654321
1-8-1	123456787654321
5-’’1	543218765432187654321
567-321	567654321
2>1	21
13 jusqu’à’’ 5812	132187654321876543218765812

MODÈLE

Utilisation de l'opérateur	Forme abrégée
<motif> modèle <motif>	temp, :

Les opérandes de droite et de gauche sont des motifs d'une longueur quelconque.

L'opérateur Modèle permet la texturation (sous-articulation) d'un motif principal (l'opérande de gauche) avec un motif de texture (l'opérande de droite).

Le premier élément du modèle est considéré comme la racine. Tous les autres éléments de la séquence du modèle sont pris en compte selon leur différence par rapport à la racine. Par exemple, si 342 est le motif du modèle, le premier élément (3) est la racine (r). Le second élément (4) est r+1, et le troisième élément (2) est r-1. Le modèle est alors r, r+1, r-1.

Ce modèle est ensuite appliqué à chaque élément de l'opérande de gauche, en remplaçant la racine par la valeur de l'élément.

N'oubliez pas que les valeurs réalisent une répétition en boucle du domaine.

Exemple	Expansion
1-8 temp 121	12123234345456567678781 8
1-8 : 12121	1212123232343434545456565676767878781818
12321 temp 878	878181212181878
12321 : 3	34543

PALINDROME

Utilisation de l'opérateur	Forme abrégée
<motif> palindrome	pal, |

Cet opérateur ne prend en compte qu'un seul opérande, celui de gauche. Cet opérande peut être un motif d'une longueur quelconque. L'expansion se présente comme suit : l'opérande de gauche est enchaîné à lui-même, mais dans le sens inverse.

Cependant, l'élément central n'est pas répété et le dernier élément du résultat est automatiquement omis. Ce détail est crucial lorsque la séquence faisant l'objet d'un palindrome est répétée et permet d'éliminer les défauts d'une esquisse de tissu.

Un palindrome est un mot qui se lit de la même façon dans les deux sens (par exemple, « kayak »).

Exemple	Expansion
1-8|	12345678765432
1223334444555|	122333444455555444433322

PERMUTER

Utilisation de l'opérateur	Forme abrégée
<motif> permuter <permutation>	perm

L'opérande de gauche est un motif d'une longueur quelconque. L'opérande de droite est un vecteur de permutation.

L'opérande de gauche est étendu jusqu'à une longueur équivalant à un nombre entier qui soit un multiple de la longueur de l'opérande de droite.

L'opérande de gauche est ensuite permuté par portions de même longueur que l'opérande de droite. L'organisation du motif de permutation est utilisée pour réorganiser les éléments de chaque portion du motif.

Par exemple, une permutation de 312 met « le troisième élément à la première place, le premier élément à la deuxième place et le deuxième élément à la troisième place ».

Exemple	Expansion
123456787654321 permuter 312	312645778465132
1-8 perm 1324	13245768

PBOX

Utilisation de l'opérateur	Forme abrégée
<motif> pbox <permutation>	Aucune

L'opérande de gauche est un motif d'une longueur quelconque. L'opérande de droite est un vecteur de permutation. Si nécessaire, sa longueur est ajustée (par le biais de la répétition ou du raccourcissement) pour atteindre celle de l'opérande de gauche.

L'organisation du motif de permutation est ensuite utilisée pour réorganiser les éléments du motif.

L'opérateur Pbox conserve la longueur du motif de l'opérande de gauche.

Exemple	Expansion
123456787654321 pbox 21436587	214365878563412
1-'8 pbox 4-18-5	4321876543218765

HAUT VERS LE BAS

Utilisation de l'opérateur	Forme abrégée
<motif> haut vers le bas <motif>	<>

Les opérandes de gauche et de droite sont tous les deux des motifs d'une longueur quelconque. Si l'un des opérandes est plus court que l'autre, il est étendu (par le biais de la répétition) à la longueur exacte de l'autre opérande.

L'opérateur HAUT VERS LE BAS génère ensuite des séquences alternativement croissantes et décroissantes. Un nombre impair de séquences est toujours généré. L'expansion contient la séquence croissante allant du premier élément de l'opérande de gauche au premier élément de

l'opérande de droite, suivie par la séquence décroissante allant de ce point au deuxième élément du premier opérande, etc. L'opération se termine par la séquence croissante allant du dernier élément de l'opérande de gauche au dernier élément de l'opérande de droite.

L'opérateur Haut vers le bas peut être immédiatement suivi (sans caractères intermédiaires) par un nombre quelconque de graduations (’). Une graduation indique qu'il faut revenir au début du domaine avant la fin des cycles croissant et décroissant. Le nombre de graduations définit le nombre de cycles.

Exemple	Expansion
1234 haut vers le bas 5678	12345432345654345676545678
12 <>’ 567	123456781234543218765432345678123456543218765432123456781234

BAS VERS LE HAUT

Utilisation de l'opérateur	Forme abrégée
<motif> bas vers le haut <motif>	><

Les opérandes de gauche et de droite sont tous les deux des motifs d'une longueur quelconque. Si l'un des opérandes est plus court que l'autre, il est étendu (par le biais de la répétition) à la longueur exacte de l'autre opérande.

L'opérateur BAS VERS LE HAUT génère ensuite des séquences alternativement décroissantes et croissantes. Un nombre impair de séquences est toujours généré. L'expansion contient la séquence décroissante allant du premier élément de l'opérande de gauche au premier élément de l'opérande de droite, suivie par la séquence croissante allant de ce point au deuxième élément du premier opérande, etc. L'opération se termine par la séquence décroissante allant du dernier élément de l'opérande de gauche au dernier élément de l'opérande de droite.

L'opérateur Bas vers le haut peut être immédiatement suivi (sans caractères intermédiaires) par un nombre quelconque de graduations (’). Une graduation indique qu'il faut revenir au début du domaine avant la fin des cycles croissant et décroissant. Le nombre de graduations définit le nombre de cycles.

Exemple	Expansion
1234 bas vers le haut 5678	18765678121876781232187812343218
12 ><’ 567	1876543218765678123456781218765432187678123456781876543218

PIVOTER

Utilisation de l'opérateur	Forme abrégée
<motif> pivoter <nombre>	rot, #

L'opérande de gauche est un motif d'une longueur quelconque. L'opérande de droite est un nombre entier (qui peut être négatif) interprété comme une longueur. L'opérateur Pivoter prend le groupe d'éléments indiqué par le <nombre> au début du motif et le déplace vers la fin. Un nombre négatif prend un groupe d'éléments à la fin du motif et le déplace vers le début.

Exemple	Expansion
12345678 pivoter 3	45678123

Exemple	Expansion
1-4-1 pivoter -3	3211234

INVERSER

Utilisation de l'opérateur	Forme abrégée
<inverser> motif	rev, `

Cet opérateur ne prend en compte qu'un seul opérande, celui de gauche. Cet opérande peut être un motif d'une longueur quelconque. L'expansion résultante correspond à l'opérande de gauche écrit dans le sens inverse.

Exemple	Expansion
1-8 inverser	87654321
1223334444555`	5554444333221

Ordre de priorité

Lorsqu'une expression utilise plusieurs opérateurs, ils sont évalués selon un ordre de priorité. Cela signifie que certaines opérations sont effectuées avant les autres. Les niveaux de priorité pour le langage des motifs sont les suivants :

- jusqu'à (1), jusqu'à (2), concaténer
- bas vers le haut, haut vers le bas
- répéter, étendre, modèle, intercalage
- permuter, pbox
- palindrome

Lorsque deux opérateurs ont le même niveau de priorité, l'ordre appliqué est de la gauche vers la droite.

Exemple	Interprété comme
1-4-2	((1 jusqu'à 4) jusqu'à 2)
1234[]4321|	((1234 bloc 4321) palindrome)
1-4 bloc 4-1	((1 jusqu'à 4) bloc (4 jusqu'à 1))
(1-4|),(4-1|)|	((((1 jusqu'à 4) palindrome) concaténer ((4 jusqu'à 1) palindrome)) palindrome)

- Si la priorité n'est pas appropriée ou si ce n'est pas clair, utilisez des parenthèses pour mettre en évidence l'ordre prévu de l'évaluation.

Formes

Les formes sont des objets vectoriels que vous dessinez, modifiez et remplissez. Il peut s'agir de formes ouvertes, telles que des lignes et des courbes, ou de formes fermées comme les cercles et les carrés. 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.

Pour plus d'informations sur l'impression de formes, reportez-vous à la rubrique « Impression de formes » à la page 875.



Image créée à partir de formes

Cette section contient les rubriques suivantes :

Création de formes

- « Initiation à l'art des formes » (page 814)
- « Dessin de formes » (page 814)
- « Dessin de lignes et de courbes » (page 816)
- « Configuration des préférences pour dessiner des formes » (page 819)

Sélection et modification des formes

- « Sélection d'une forme » (page 821)
- « Modification du contour et du remplissage des formes » (page 822)
- « Ajout, suppression et déplacement de points d'ancrage » (page 824)
- « Réglage de la courbure » (page 826)
- « Coupure et jonction des segments de forme » (page 827)

Conversion des formes

- « Conversion de formes en calques d'image » (page 828)
- « Conversion de sélections en formes » (page 829)

Transformation des formes

- « Redimensionnement, rotation, inclinaison et application d'une symétrie aux formes » (page 830)
- « Duplication de formes » (page 831)
- « Combinaison de formes » (page 832)
- « Fondu de formes » (page 833)
- « Enregistrement du contour d'une forme en tant que sélection » (page 834)

Partage des formes

- « Exportation de formes depuis Adobe Illustrator » (page 835)

Initiation à l'art des formes

Pour l'essentiel, Corel Painter vous permet de travailler avec des images bitmap (également appelées images pixellisées). Les formes sont elles des objets vectoriels. Vous pouvez les utiliser dans Corel Painter de la même manière que dans des programmes de dessin tels que CorelDRAW® et Adobe Illustrator. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Exportation de formes depuis Adobe Illustrator » à la page 835. 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 objets clipart 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 logiciel 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.

Lorsque vous créez une forme dans Corel Painter, elle apparaît sur un calque spécial, réservé aux formes. Pour conserver toutes les propriétés d'édition d'une forme, cette dernière doit demeurer sur le calque des formes. Toutefois, vous pouvez convertir la forme en calque bitmap par défaut, afin de pouvoir lui appliquer des effets et des transformations, ou utiliser les outils de peinture. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Conversion de formes en calques d'image » à la page 828.

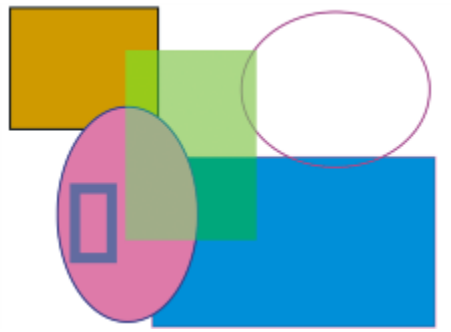
Il est également possible de convertir des formes en sélections et vice versa. Les outils d'ajustement permettent un contrôle précis du tracé du contour. Pensez donc à exploiter les formes pour créer certains de vos tracés de sélection. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Conversion de sélections en formes » à la page 829.

Lorsque vous enregistrez un fichier contenant une forme au format RIFF, Corel Painter conserve les formes sous forme d'objets vectoriels dans des calques distincts. Dans les autres formats, les formes fusionnent avec la zone de travail. Dans le format Photoshop (PSD), les formes sont converties en images bitmap et attribuées aux calques appropriés.

Dessin de formes

Vous pouvez créer des formes avec l'outil **Forme rectangulaire** ou **Forme ovale**.

Lorsque vous créez des formes, Corel Painter leur donne des attributs de trait et de remplissage par défaut, mais vous pouvez les modifier. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Configuration des préférences pour dessiner des formes » à la page 819.



Formes créées avec les outils Forme rectangulaire et Forme ovale

Pour dessiner un rectangle ou un carré

1 Choisissez l'outil **Forme rectangulaire** dans la boîte à outils.

2 Dans la barre de propriétés, cochez la case **Trait**, cliquez sur le bouton du menu contextuel **Couleur du trait** et choisissez une couleur de contour.

3 Dans la barre de propriétés, cochez la case **Remplir**, cliquez sur le bouton du menu contextuel **Couleur du fond** et choisissez une couleur de fond.

4 Suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau suivant.

Pour tracer	Procédure
Un rectangle	Faites glisser le pointeur dans la fenêtre du document pour tracer la forme.
Un carré	Maintenez la touche **Maj.** enfoncée tout en faisant glisser votre pointeur dans la fenêtre du document.

La barre de propriétés et le panneau **Navigation** affichent des informations sur la forme. Pour afficher le panneau **Navigateur**, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Navigateur**.

Vous pouvez passer de l'outil **Sélection de forme** à n'importe lequel des outils de création et de modification disponibles pour les formes. Pour ce faire, maintenez la touche **Commande** (macOS) ou **Ctrl** (Windows) enfoncée. Cette fonctionnalité permet de sélectionner rapidement une poignée de demi-tangente ou un point d'ancrage pour la ou le modifier.

Pour tracer un ovale ou un cercle

1 Sélectionnez l'outil **Forme ovale** dans la boîte à outils.

2 Dans la barre de propriétés, cochez la case **Trait**, cliquez sur le bouton du menu contextuel **Couleur du trait** et choisissez une couleur de contour.

3 Dans la barre de propriétés, cochez la case **Remplir**, cliquez sur le bouton du menu contextuel **Couleur du fond** et choisissez une couleur de fond.

4 Suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau suivant.

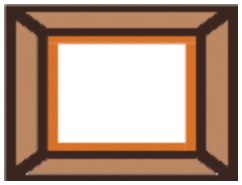
Pour tracer	Procédure
Un ovale	Faites glisser le pointeur dans la fenêtre du document pour tracer la forme.
Un cercle	Maintenez la touche **Maj.** enfoncée tout en faisant glisser votre pointeur dans la fenêtre du document.

La barre de propriétés et le panneau **Navigation** affichent des informations sur la forme. Pour afficher le panneau **Navigateur**, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Navigateur**.

Vous pouvez passer de l'outil **Sélection de forme** à n'importe lequel des outils de création et de modification disponibles pour les formes. Pour ce faire, maintenez la touche **Commande** (macOS) ou **Ctrl** (Windows) enfoncée. Cette fonctionnalité permet de sélectionner rapidement une poignée de demi-tangente ou un point d'ancrage pour la ou le modifier.

Dessin de lignes et de courbes

Vous pouvez tracer des lignes droites ou des courbes régulières en dessinant à main levée. Pour créer des formes, combinez les lignes et les courbes. Les lignes et les courbes que vous tracez sont appelées lignes de Bézier.



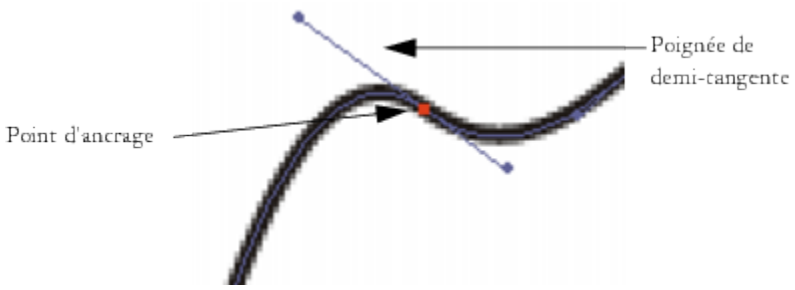
Formes créées avec des segments de ligne droite



Formes créées avec des segments de ligne courbe

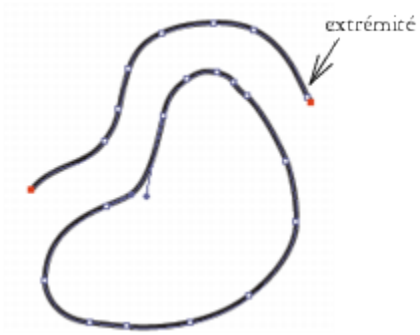
Utilisation des lignes de Bézier

Les lignes de Bézier peuvent être droites ou courbes, et sont composées de points d'ancrage reliés par des segments de ligne (ou tracés). 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.



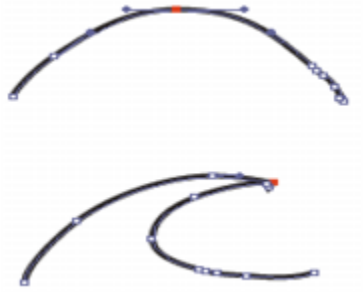
Modification de tracés à l'aide des points d'ancrage et des poignées de demi-tangente

Les formes peuvent être ouvertes (c'est-à-dire avoir des extrémités) ou fermées (sans extrémités).



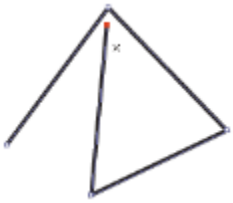
Les tracés ouverts présentent des extrémités, à la différence des tracés fermés.

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. Vous pouvez également convertir des points de courbe en points d'angle et inversement. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour convertir un point d'angle ou de courbe » à la page 827.



Un point d'ancrage peut être un point de courbe (en haut) ou d'angle (en bas).

Une fois créées, ces formes sont facilement modifiables par la suite. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Ajout, suppression et déplacement de points d'ancrage » à la page 824.



Cliquez pour créer des points d'ancrage reliés par des segments de ligne droite.



Faites glisser le curseur pour courber les segments entre les points.

Pour tracer un segment de ligne

1 Cliquez sur l'outil **Plume** dans la boîte à outils.

2 Dans la barre de propriétés, cochez la case **Trait**, cliquez sur le bouton du menu contextuel **Couleur du trait** et choisissez une couleur.

3 Choisissez l'une des tâches détaillées dans le tableau suivant :

Action	Procédure
Tracer un segment de ligne droite	Cliquez à l'endroit où doit commencer le segment de ligne, puis à l'endroit où il doit se terminer. Corel Painter trace une ligne droite entre ces deux points.
Tracer un segment de ligne courbe	Tracez un segment de ligne droite, puis faites glisser la première extrémité pour créer une courbe. 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.

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 du menu contextuel **Édition** de la barre de propriétés et en choisissant **Fermer la forme** .
- Maintenez la touche **Commande** (macOS) 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 l'emplacement des points en utilisant la fonction de magnétisation à la grille. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Utilisation de la grille » à la page 242.

Chaque clic ou glissement ajoute un point au tracé. Si, par mégarde, vous ajoutez des points à une forme, appuyez sur la touche **Arrière** (macOS) 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** (macOS) ou **Ctrl** (Windows) enfoncée en cliquant sur cette extrémité ou faites glisser un rectangle de sélection autour de l'extrémité.

Pour dessiner une forme à main levée

1. Sélectionnez l'outil **Main libre** dans la boîte à outils.
2. Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton du menu contextuel **Couleur du trait** et choisissez une couleur.
3. 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 cessez de déplacer le curseur, la forme **Main libre** apparaît.

   Pour obtenir une forme fermée, vous devez terminer votre tracé au point même où vous avez commencé et choisir **Fermer la forme**.

Pour ajouter des points à l'une des deux extrémités d'une forme **Main libre**, sélectionnez l'extrémité, puis faites glisser le pointeur vers l'extérieur. Pour sélectionner une extrémité, maintenez la touche **Commande** (macOS) ou **Ctrl** (Windows) enfoncée, puis tracez un contour autour de l'extrémité ou cliquez sur cette dernière.



Tracé de formes à main levée avec l'outil Main libre

Configuration des préférences pour dessiner des formes

Pour configurer l'apparence par défaut de toutes les nouvelles formes que vous tracez, modifiez les préférences des formes. Vous pouvez par exemple définir la couleur du contour et du remplissage des formes. Afin de faciliter le dessin, il vous est également possible de modifier l'aspect des poignées de Bézier et de divers éléments, tels que les contours et les demi-tangentes.

Pour définir les préférences des contours des formes dessinées

1. Choisissez un outil de forme dans la boîte à outils.
2. Dans la barre de propriétés, effectuez l'une des actions suivantes :

Action	Procédure
Appliquer un contour à la forme	Cochez la case **Trait**.
Supprimer le contour d'une forme	Désactivez la case à cocher **Trait**.
Modifier la couleur du contour	Cliquez sur le bouton du menu contextuel **Couleur du trait** et choisissez une couleur dans le sélecteur de couleurs.
Ajuster l'opacité du contour	Cliquez sur le bouton du menu contextuel **Attributs de forme** et déplacez le curseur **Opacité** dans la zone **Trait**.

Action	Procédure
Ajuster la largeur du contour	Déplacez le curseur **Largeur du trait**.
Modifier l'aspect des extrémités des formes ouvertes	Cliquez sur le bouton du menu contextuel **Attributs de forme**, puis sur l'un des boutons **Bouchon** suivants : **Projection**, **Arrondie** ou **Carrée**.
Modifier l'aspect des angles de jonction de deux segments de ligne	Cliquez sur le bouton du menu contextuel **Attributs de forme**, puis sur l'un des boutons **Onglet** suivants : **Onglet**, **Arrondi** ou **Biseau**.
Définir la limite d'onglet afin de lisser la pointe des lignes qui forment un angle aigu	Cliquez sur le bouton du menu contextuel **Attributs de forme** et déplacez le curseur **Limite d'onglet**.

Vous pouvez également définir des préférences pour les contours de forme dessinées dans le panneau **Attributs de forme** (**Fenêtre** ▸ **Attributs de forme**).

Pour définir les préférences du remplissage des formes

1 Choisissez un outil de forme dans la boîte à outils.

2 Dans la barre de propriétés, effectuez l'une des actions suivantes :

Action	Procédure
Appliquer un remplissage	Cochez la case **Remplir**.
Supprimer un remplissage	Désactivez la case cocher **Remplir**.
Modifier la couleur du remplissage	Cliquez sur le bouton du menu contextuel **Couleur du fond** et choisissez une couleur dans le sélecteur de couleurs.
Remplir les zones de chevauchement de plusieurs formes	Cliquez sur le bouton du menu contextuel **Attributs de forme**, puis cliquez sur le bouton **Remplir les chevauchements**.
Ne pas remplir les zones de chevauchement	Cliquez sur le bouton du menu contextuel **Attributs de forme**, puis cliquez sur le bouton **Ne pas remplir les chevauchements**. Les chevauchements multiples sont remplis une fois sur deux.

Action	Procédure
Ajuster l'opacité du remplissage	Cliquez sur le bouton du menu contextuel **Attributs de forme** et déplacez le curseur **Opacité** dans la zone **Remplir**.

Vous pouvez également définir les préférences du remplissage des formes dans le panneau **Attributs de forme** (**Fenêtre** ▸ **Attributs de forme**).

Vous pouvez également régler la convexité d'une forme en déplaçant le curseur **Convexité**.

Pour définir les préférences des outils de forme

1 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- (macOS) Cliquez sur le menu **Corel Painter 2020** ▸ **Préférences** ▸ **Formes**.
- (Windows) Sélectionnez **Édition** ▸ **Préférences** ▸ **Formes**.

2 Suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau ci-contre.

Action	Procédure
Définir la taille des points d'ancrage et le sens des poignées des demi-tangentes	Dans la boîte de dialogue **Options de tracé**, cochez la case **Agrandir les poignées**. Cette option les rend plus faciles à attraper et à faire glisser. Si vous voulez de grands points et poignées, activez cette option.
Définir la couleur des demi-tangentes, des lignes de Bézier et des poignées	Dans la zone **Couleurs**, cliquez sur **Manipulation de demi-tangente / Bézier** et choisissez une couleur.
Définir la couleur des points d'ancrage sélectionnés	Dans la zone **Couleurs**, cliquez sur **Point / Ancrage sélectionné** et choisissez une couleur. Les points d'ancrage non sélectionnés semblent « évidés ».

Sélection d'une forme

Sélectionnez une forme avant de la déplacer ou de la modifier. Lorsqu'une forme est sélectionnée, le tracé de son contour et ses points d'ancrage apparaissent. Vous pouvez également sélectionner un calque de forme pour le modifier. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Sélection des calques » à la page 599.

Pour sélectionner des formes

Action	Procédure
Sélectionner une forme	Sélectionnez l'outil **Sélection de forme** dans la boîte à outils, puis cliquez sur une forme.

Action	Procédure
Sélectionner plusieurs formes	Maintenez la touche **Maj** enfoncée et cliquez sur les formes à l'aide de l'outil **Sélection de forme** .



Si vous utilisez l'outil **Ajusteur de calque**, vous pouvez passer à l'outil **Sélection de forme** en cliquant deux fois sur une forme.

Modification du contour et du remplissage des formes

Vous avez la possibilité de choisir la couleur, l'opacité et la largeur du contour du tracé de la forme, également appelé trait. Vous pouvez aussi définir la façon dont les lignes sont dessinées et jointes. Vous pouvez en outre appliquer un remplissage en choisissant sa couleur et son opacité.

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 d'informations, voir la rubrique « Configuration des préférences pour dessiner des formes » à la page 819. De même, vous pouvez peindre une forme après l'avoir convertie en calque bitmap. Pour en savoir plus, reportez-vous à la rubrique « Conversion de formes en calques d'image » à la page 828.

Pour modifier les attributs du contour d'une forme

1 Sélectionnez l'outil **Sélection de forme** dans la boîte à outils, puis cliquez sur une forme.

Pour sélectionner plusieurs formes, maintenez la touche **Maj**. enfoncée tout en cliquant sur chacune d'elles.

2 Dans la barre de propriétés, effectuez l'une des actions suivantes :

Action	Procédure
Appliquer un contour à la forme	Cochez la case **Trait**.
Supprimer le contour d'une forme	Désactivez la case à cocher **Trait**.
Modifier la couleur du contour	Cliquez sur le bouton du menu contextuel **Couleur du trait** et choisissez une couleur dans le sélecteur de couleurs.
Ajuster l'opacité du contour	Cliquez sur le bouton du menu contextuel **Attributs de forme** et déplacez le curseur **Opacité** dans la zone **Trait**.
Ajuster la largeur du contour	Déplacez le curseur **Largeur du trait**.

Action	Procédure
Modifier l'aspect des extrémités des formes ouvertes	Cliquez sur le bouton du menu contextuel **Attributs de forme** , puis sur l'un des boutons **Bouchon** suivants : **Projection** , **Arrondie** ou **Carrée** .
Modifier l'aspect des angles de jonction de deux segments de ligne	Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton du menu contextuel **Attributs de forme** , puis sur l'un des boutons **Onglet** suivants : **Onglet** , **Arrondi** ou **Biseau** .
Définir la limite d'onglet afin de lisser la pointe des lignes qui forment un angle aigu	Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton du menu contextuel **Attributs de forme** et déplacez le curseur **Limite d'onglet**.

Vous pouvez également définir les attributs du contour d'une forme dans le panneau **Attributs de forme** (**Fenêtre** ▸ **Attributs de forme**).

Pour définir les attributs du remplissage des formes

1 Sélectionnez l'outil **Sélection de forme** dans la boîte à outils, puis cliquez sur une forme.

Pour sélectionner plusieurs formes, maintenez la touche **Maj.** enfoncée tout en cliquant sur chacune d'elles.

2 Dans la barre de propriétés, effectuez l'une des actions suivantes :

Action	Procédure
Appliquer un remplissage	Cochez la case **Remplir**.
Supprimer un remplissage	Désactivez la case cocher **Remplir**.
Modifier la couleur du remplissage	Cliquez sur le bouton du menu contextuel **Couleur du fond** et choisissez une couleur dans le sélecteur de couleurs.
Ajuster l'opacité du remplissage	Cliquez sur le bouton du menu contextuel **Attributs de forme** et déplacez le curseur **Opacité** dans la zone **Remplir**.
Remplir les zones de chevauchement de plusieurs formes	Cliquez sur le bouton du menu contextuel **Attributs de forme** , puis cliquez sur le bouton **Remplir les chevauchements** ★.
Ne pas remplir les zones de chevauchement	Cliquez sur le bouton du menu contextuel **Attributs de forme** , puis cliquez sur le bouton **Ne pas remplir les**

Action	Procédure
	chevauchements ☆. Les chevauchements multiples sont remplis une fois sur deux.

Vous pouvez aussi remplir une forme en sélectionnant la commande **Édition** ▸ **Remplir** ou l'outil **Pot de peinture**. Ces méthodes appliquent des données bitmap à la zone : Corel Painter doit donc d'abord convertir la forme en calque bitmap. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Application d'une couleur de remplissage » à la page 270. Lorsqu'une forme a été finalisée, vous ne pouvez plus accéder à ses options.

Vous pouvez également définir les attributs du remplissage des formes dans le panneau **Attributs de forme** (**Fenêtre** ▸ **Attributs de forme**).

Pour définir la convexité d'une forme

1 Sélectionnez l'outil **Sélection de forme** dans la boîte à outils, puis cliquez sur une forme.

Pour sélectionner plusieurs formes, maintenez la touche **Maj.** enfoncée tout en cliquant sur chacune d'elles.

2 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton du menu contextuel **Attributs de forme** et réglez le curseur **Convexité**.

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 de convexité particulier.

Toute modification de la convexité est visible uniquement sur la copie imprimée.

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 lorsque vous créez une forme à partir d'une sélection.



Utilisez l'outil Ajouter un point pour ajouter des points d'ancrage au tracé.



Utilisez l'outil Supprimer un point pour retirer des points d'ancrage.

Vous pouvez également déplacer un ou plusieurs points en fonction d'une moyenne, ce qui a pour effet de déplacer 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 en*un point unique* 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 relie à l'aide d'un*segment*.

Pour ajouter ou supprimer un point d'ancrage

- Sélectionnez une forme avec l'outil **Sélection de forme** .

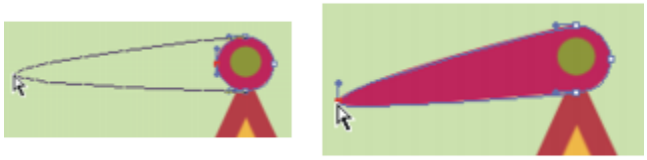
Action	Procédure
Ajouter un point d'ancrage	Choisissez l'outil **Ajouter un point** dans la barre de propriétés, puis cliquez à l'endroit où vous voulez insérer le point.
Supprimer un point d'ancrage	Choisissez l'outil **Supprimer un point** dans la barre de propriétés, puis cliquez sur le point d'ancrage à supprimer. Le point d'ancrage disparaît, mais le tracé n'est pas coupé pour autant.

Vous pouvez accéder rapidement à l'outil **Sélection de forme** en maintenant enfoncée la touche **Commande** (macOS) ou **Ctrl** (Windows).

Pour déplacer des points d'ancrage

1. Cliquez sur 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 Cliquez sur **Formes** ▸ **Moyenne des points**.

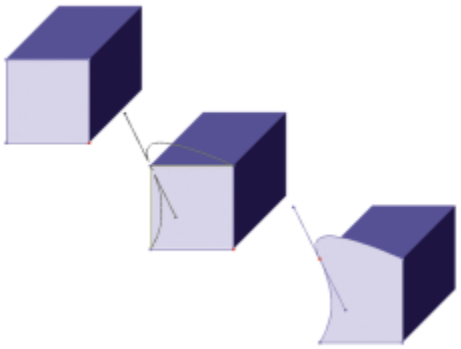
3 Dans la boîte de dialogue **Moyenne des points**, activez une option afin de déterminer l'axe recherché.

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 sont transformées des deux côtés du point. 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. Avec un point d'angle, vous pouvez ajuster indépendamment l'angle des demi-tangentes.

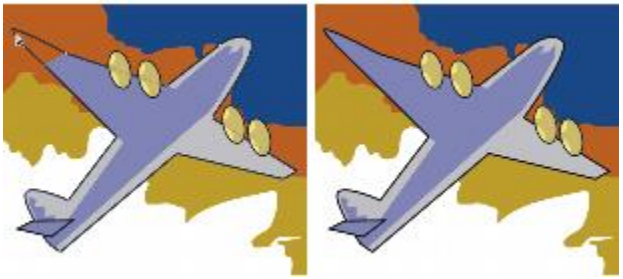
Pour ajuster une courbe

1 Cliquez sur 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 Cliquez sur l'outil **Convertir un point** dans la barre de propriétés.

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 tentez d'ajuster un point d'ancrage avec l'outil **Convertir un point** , il sera de nouveau converti.

Coupure et jonction des segments de forme

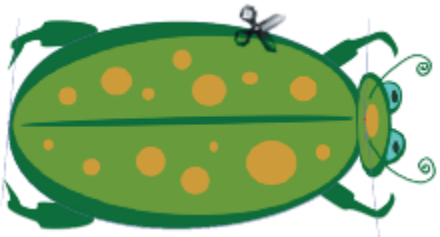
Lorsque vous souhaitez ouvrir une forme pour y ajouter de nouvelles courbes ou pour y connecter une autre forme ouverte, vous pouvez le faire avec l'outil **Ciseaux**. Vous pouvez aussi connecter deux extrémités, d'une même forme ou de formes différentes, afin de fermer une forme ouverte ou de relier une forme à une autre.

Pour couper une forme

1 Cliquez sur 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 de l'outil **Ciseaux** se trouve à l'intersection des lames. Placez la croix sur la ligne.

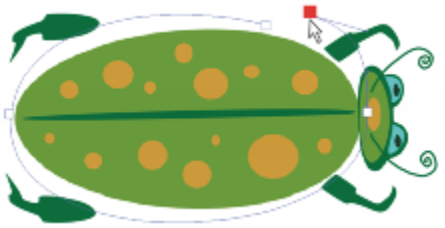
Les ciseaux se ferment momentanément et deux nouveaux points d'ancrage se créent.



Les ciseaux s'ouvrent et se ferment pour couper le tracé.

3 Cliquez sur l'outil **Sélection de forme** dans la barre de propriétés 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

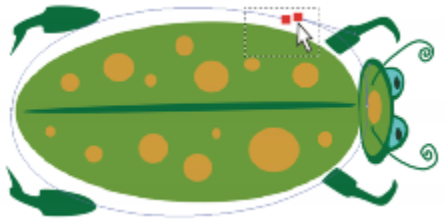
1 Cliquez sur l'outil **Sélection de forme** dans la boîte à outils.

2 Sélectionnez les deux points d'ancrage que vous voulez joindre.

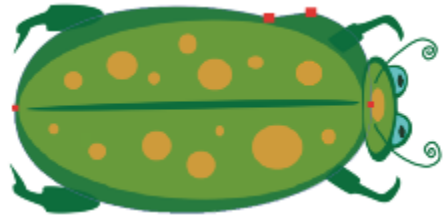
Vous pouvez effectuer la sélection en délimitant une zone autour des deux points ou en cliquant sur le premier, puis sur le deuxième en maintenant la touche **Maj.** enfoncée.

3 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton de menu contextuel **Édition** , puis choisissez **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 relier deux extrémités.

Conversion de formes en calques d'image

Dans Corel Painter, les formes que vous créez sont ajoutées dans des calques de forme. Il est possible de peindre sur une forme, de lui appliquer des effets et de la transformer, mais vous devez d'abord la convertir en un calque d'image bitmap. La conversion peut s'appliquer à une forme individuelle ou à un groupe de formes.

Comparaison des calques de forme et des calques d'image

Bon nombre des options et des commandes qui permettent de manipuler les calques d'image bitmap s'appliquent aussi aux formes. Par exemple, vous pouvez déplacer des formes de la même façon que les calques d'image, 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 calques d'image bitmap, ce qui permet de les manipuler de façon similaire. Elles se distinguent toutefois des calques d'image bitmap par le type de données qu'elles contiennent. Les formes sont des objets vectoriels, tandis que les calques d'image bitmap se composent de pixels. Pour appliquer des traits, des transformations (à l'aide de l'outil **Transformation**) ou des effets à une forme, vous devez commencer par la convertir en calque bitmap. Par ailleurs, si vous tentez de réaliser l'une de ces actions avec une forme sélectionnée, Corel Painter affiche automatiquement un message d'avertissement vous enjoignant à convertir cette forme en calque d'image. Une fois cette conversion effectuée, vous ne pouvez plus accéder aux options de cette forme.

Pour plus d'informations, voir la rubrique « Calques » à la page 591.

Pour convertir une forme en calque bitmap pour la peinture

- Cliquez avec le bouton droit de la souris (Windows) ou cliquez en maintenant la touche Ctrl enfoncée (macOS) sur une forme dans le panneau **Calques**, puis choisissez **Convertir en calque par défaut**.

  Pour limiter la peinture à cette seule forme, activez le bouton **Préserver la transparence** dans le panneau **Calques**.

Vous ne pouvez pas peindre une forme à l'aide des styles **Aquarelle** ou **Encre liquide**, car ces styles génèrent automatiquement leurs propres calques.

Dans certains cas, Corel Painter vous invite à convertir une forme. Par exemple, lorsque vous tentez d'appliquer un effet à une forme, Corel Painter vous invite à la convertir en calque d'image.

Vous pouvez également convertir une forme en calque bitmap en cliquant sur la forme dans le panneau **Calques**, en cliquant sur le bouton Options de calque et en choisissant **Convertir en calque par défaut**.

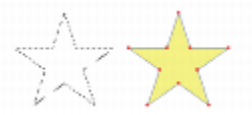
Pour convertir une forme en calque d'image, vous pouvez aussi cliquer sur **Formes** ▸ **Convertir en calque**.

Conversion de sélections en formes

Vous pouvez convertir une sélection en forme pour en modifier le contour. Lorsque vous êtes satisfait du contour, vous pouvez le convertir à nouveau en sélection. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour convertir une forme en sélection » à la page 652.

Lorsque vous voulez 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 Choisissez un outil de sélection dans la boîte à outils, puis créez une sélection dans l'image.

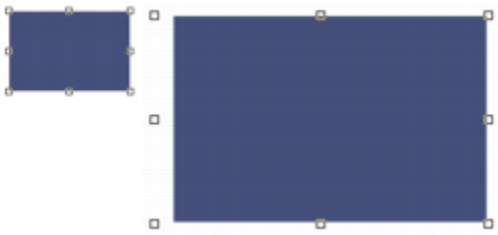
2 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Convertir en forme**.

Corel Painter convertit la sélection en forme et lui donne les attributs par défaut. La nouvelle forme apparaît dans le panneau **Calques**.

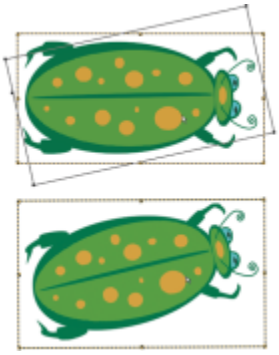
Une sélection tracée permet d'obtenir de meilleurs résultats. Si la sélection est de type bitmap, cliquez sur **Sélection** ▸ **Convertir la sélection** pour la transformer en sélection tracée.

Redimensionnement, rotation, inclinaison et application d'une symétrie aux formes

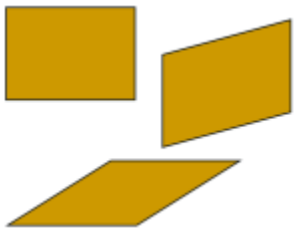
Corel Painter vous permet de redimensionner, de faire pivoter, d'appliquer une symétrie ou d'incliner une forme individuelle ou un groupe de formes. Avant de pouvoir utiliser une forme, vous devez la sélectionner.



Redimensionnement d'une forme



Rotation d'un groupe de formes



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).

Pour redimensionner une forme

1 Cliquez sur l'outil **Ajusteur de calque** 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 d'angle.



Vous pouvez préserver les proportions de la forme en maintenant la touche **Maj.** enfoncée pendant l'opération.

Pour faire pivoter une forme

1 Cliquez sur l'outil **Ajusteur de calque** 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 la touche **Commande** (macOS) ou **Ctrl** (Windows) enfoncée et faites glisser une poignée d'angle.

Cette commande s'applique aussi bien aux formes qu'aux calques bitmap.

Pour incliner une forme

1 Cliquez sur l'outil **Ajusteur de calque** dans la boîte à outils.

2 Sélectionnez la forme ou le groupe que vous voulez incliner.

3 Maintenez la touche **Commande** (macOS) ou **Ctrl** (Windows) enfoncée et faites glisser une poignée médiane.

Pour appliquer une symétrie à une forme

1 Sélectionnez l'outil **Sélection de forme** dans la boîte à outils, puis cliquez sur une forme.

2 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton du menu contextuel **Édition** et choisissez l'une des options suivantes :

- **Horizontalement**
- **Verticalement**



Vous pouvez également appliquer une symétrie à une forme en la sélectionnant d'abord à l'aide de l'outil **Ajusteur de calque** . 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 en créer une copie identique. 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 Sélectionnez l'outil **Sélection de forme** dans la boîte à outils, puis cliquez sur une forme.

2 Cliquez sur **Formes** ▸ **Dupliquer**.

Pour modifier les paramètres de duplication

1 Cliquez sur **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 sur 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.
- **Conserver les proportions** : préserve 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.
- **Rotation** : permet de préciser la rotation des copies en degrés. Les valeurs positives font pivoter la copie dans le sens anti-horaire, tandis que les valeurs négatives la font pivoter dans le sens horaire.
- **Inclinaison** : contrôle le degré d'inclinaison appliqué à la copie. 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.

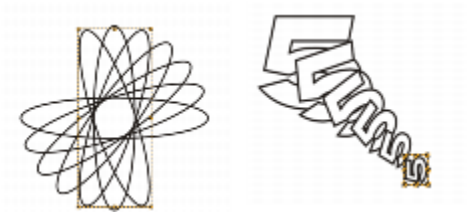
Pour créer une copie transformée

1 Sélectionnez la forme à transformer.

2 Cliquez sur **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** +] (macOS) ou **Ctrl** +] (Windows) pour répéter la transformation sur la copie.



La forme ovale a été dupliquée à l'aide d'une seule rotation (à gauche). La forme numéro 5 a été dupliquée et transformée à l'aide des paramètres de traduction, d'échelle et de rotation (à droite).

Combinaison de formes

Les formes peuvent se combiner de diverses manières selon les résultats souhaités. Vous pouvez aussi en fusionner plusieurs pour créer une forme unique. La forme qui en résulte adopte les attributs de la forme située sur le calque supérieur. Si la forme est remplie, les zones de chevauchement ne le sont pas. Les formes composites peuvent être utilisées pour couper un vide dans une forme à l'aide d'une autre forme. Lorsque vous décomposez une forme composite, les formes d'origine sont rétablies.



Lorsqu'ils sont combinés, le rectangle et l'ovale constituent une forme composite.

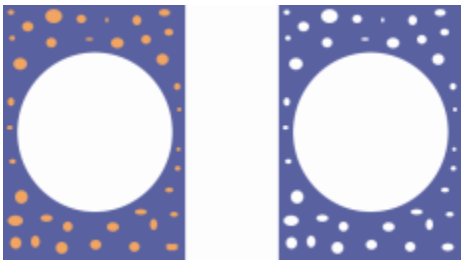
Vous avez aussi la possibilité de combiner plusieurs formes pour créer un groupe de formes afin de les manipuler comme une seule entité.

Pour créer une forme composite

1 Cliquez sur l'outil **Sélection de forme** et maintenez la touche **Maj.** enfoncée pour sélectionner les deux formes. Vous pouvez également faire glisser un rectangle de sélection autour d'elles pour les sélectionner.

2 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton de menu contextuel **Édition**, puis choisissez **Créer forme composite**.

Vous pouvez combiner une forme avec une forme composite pour créer une forme composite imbriquée.



Une forme composite peut à son tour servir à créer une autre forme composite.

Pour dissocier une forme composite

1 Sélectionnez une forme composite.

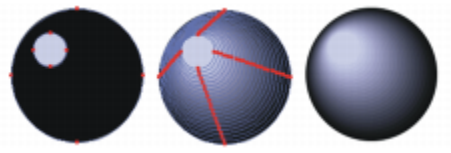
2 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton de menu contextuel **Édition**, puis choisissez **Dissocier forme composite**.

Fondu de formes

Vous pouvez appliquer un fondu à des formes autonomes ou groupées pour créer un effet de morphing (une forme unique en état de transformation constant). L'opération de fondu crée des formes intermédiaires entre les différentes formes sélectionnées. Elle sert également à simuler un effet ombré sur des formes irrégulières. Le fondu s'applique aux attributs du trait et du remplissage, ainsi qu'à la taille de la forme.

Vous pouvez effectuer un fondu entre deux groupes de formes, mais pas entre une forme seule et un groupe de formes.

Le fondu entre groupes donne des effets intéressants, surtout si les groupes sont eux-mêmes des groupes de fondus de formes.



Le petit cercle se fond avec le grand cercle pour créer un effet d'ombrage.

Pour effectuer un fondu de formes

1 Positionnez les formes que vous voulez faire fondre.
Vous pouvez réorganiser les calques de forme dans le panneau **Calques**. Le fondu se fait du calque le plus éloigné jusqu'au premier calque.

2 Cliquez sur l'outil **Sélection de forme** dans la boîte à outils.

3 En maintenant la touche **Maj.** enfoncée, sélectionnez les formes auxquelles vous souhaitez appliquer le fondu.

4 Cliquez sur **Formes** ▸ **Mélange**.

5 Dans la boîte de dialogue **Fondu**, renseignez la case **Intermédiaires** pour déterminer le nombre de formes intermédiaires souhaité.

6 Dans la zone **Pas**, activez l'une des options suivantes :

- **Égaliser** : les formes du fondu sont disposées à intervalle régulier.
- **Réduire vers la fin** : l'espacement, important au début, diminue vers la fin du fondu.
- **Augmenter vers la fin** : l'espacement, faible au début, augmente vers la fin du fondu.
- **Augmenter vers ou depuis le milieu** : l'espacement est large au milieu et diminue vers les deux extrémités.

7 Dans la zone **Couleur**, activez l'une des options suivantes :

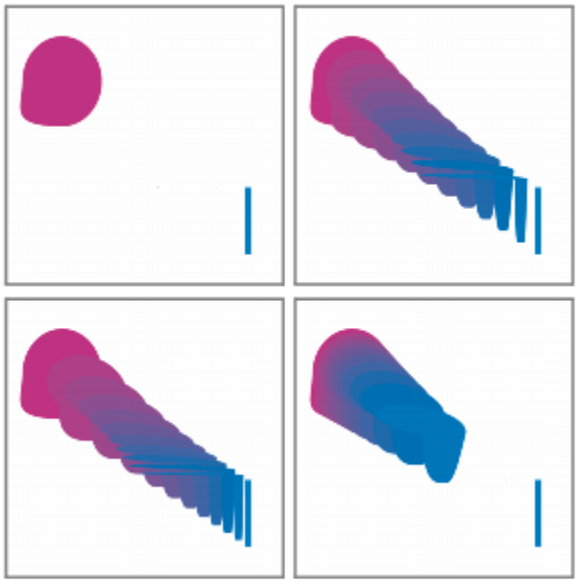
- **RVB** : la couleur progresse directement au cours du fondu.
- **Teintes SAM** : la couleur progresse dans le sens horaire sur la roue chromatique pour atteindre la couleur cible.
- **Teintes SCAM** : la couleur progresse dans le sens anti-horaire sur la roue chromatique pour atteindre la couleur cible.

8 Tapez une valeur comprise entre 0,01 et 100 dans la case **Facteur de perspective** pour définir l'espacement des formes intermédiaires.

Avec une valeur **Facteur de perspective** de 1, les formes sont espacées à un intervalle régulier. Lorsque la valeur **Facteur de perspective** est inférieure à 1, les formes sont plus rapprochées au début du fondu et plus écartées à la fin du fondu. Lorsque la valeur **Facteur de perspective** est supérieure à 1, les formes sont plus écartées au début du fondu et plus rapprochées à la fin du fondu.

9 Cochez l'une ou l'autre des cases suivantes :

- **Alignement sur longueur d'arc** : permet d'effectuer un fondu de formes composées d'un nombre différent de points d'ancrage.
- **Alignement sur point de départ** : permet de baser l'orientation des formes intermédiaires sur celle des formes de départ et de destination. Si cette option est désactivée, Corel Painter fonde l'orientation des formes intermédiaires sur le point de départ (premier point d'ancrage) des formes de départ et d'arrivée. Cela donne un aspect de cascade aux formes intermédiaires.



Dans le sens horaire en partant de l'image supérieure gauche : deux formes non fondues ; deux formes fondues avec un facteur de perspective de 1,0, de 4,0 et de 0,1.

Enregistrement du contour d'une forme en tant que sélection

Vous pouvez enregistrer le contour d'une forme en tant que sélection. Corel Painter ne possède pas de bibliothèque de formes. Cependant, grâce au lien étroit qui existe entre les contours de forme et les tracés de sélection, vous pouvez enregistrer des contours de forme en tant que sélection dans le portfolio de sélection, puis reconvertir la sélection en forme. Pour plus d'informations, voir « Utilisation du Portfolio de sélection » à la page 659. Pour plus d'informations sur la conversion des sélections en formes, voir « Pour convertir une sélection en forme » à la page 829.

Pour enregistrer le contour d'une forme en tant que sélection

1. Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de supports** ▸ **Sélections**.
2. Sélectionnez l'outil **Sélection de forme** dans la boîte à outils, puis cliquez sur une forme.
3. Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Convertir en sélection**.
4. Dans le panneau **Portfolio de sélection**, cliquez sur le bouton Options de portfolio de sélection et sélectionnez **Ajouter une sélection au portfolio**.
5. Saisissez un nom dans la zone **Enregistrer sous** de la boîte de dialogue **Enregistrer la sélection**.

Exportation de formes depuis Adobe Illustrator

Corel Painter vous permet d'exporter des données de forme au format Adobe Illustrator (AI). Lorsque vous exportez des documents au format Illustrator, seules les formes sont conservées, pas la zone de travail ni les autres calques du document. Les données de transparence et de mode de fusion sont perdues au moment de l'exportation au format AI.

Si votre ordinateur exécute simultanément Corel Painter et Adobe Illustrator, vous pouvez copier du contenu dans Adobe Illustrator, puis le coller dans Corel Painter.

Pour exporter des formes dans Adobe Illustrator

1. Cliquez sur **Fichier** ▸ **Exporter** ▸ **Fichier Adobe Illustrator**.
2. Dans la boîte de dialogue **Exporter comme fichier Illustrator**, indiquez un emplacement et un nom de fichier, puis cliquez sur Enregistrer.



Ajout de texte

Corel Painter permet d'insérer et de manipuler du texte sur une image et de le modifier à votre convenance.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Ajout de texte aux images » (page 837)
- « Alignement de texte » (page 838)
- « Ajustement du crénage et de l'interlignage » (page 839)
- « Étirement, rotation et inclinaison du texte » (page 839)
- « Ajout d'ombres portées dans le texte » (page 840)
- « Application d'effets au texte » (page 841)
- « Application de courbes au texte » (page 842)
- « Conversion des calques de texte » (page 843)
- « Dépôt de texte » (page 844)

Ajout de texte aux images

Vous pouvez ajouter du texte dans une image à l'aide de l'outil **Texte** . Le texte ajouté est alors stocké dans un calque de texte créé automatiquement dès que vous placez le curseur dans la zone de texte. Chaque calque de texte contient un seul bloc de texte. Le calque de texte apparaît dans le panneau **Calques** avec une icône T .

Le calque de texte vous permet de travailler sur l'image sans modifier les attributs du texte. Vous pouvez toutefois sélectionner le calque de texte et le modifier à tout moment. Tant que vous ne l'avez pas déposé sur la zone de travail, le texte reste modifiable. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Dépôt de texte » à la page 844.

Pour ajouter du texte à une image

1 Cliquez sur l'outil **Texte** dans la boîte à outils.

2 Cliquez n'importe où dans la fenêtre du document et tapez votre texte.

Les options de la barre de propriétés vous permettent également de mettre le texte en forme.

Vous pouvez également formater le texte en cliquant sur le bouton **Afficher ou masquer le panneau Texte** dans la barre de propriétés et en choisissant des options dans le panneau **Texte**.

Mise en forme du texte

Pour mettre le texte en forme, vous pouvez modifier la police, le corps et la couleur. Vous pouvez aussi effectuer ces opérations à partir de la barre de propriétés ou du panneau **Texte** (**Fenêtre** ▸ **Texte**), qui proposent d'autres commandes. Les modifications apportées s'appliquent à l'ensemble du texte du calque de texte.

Pour modifier la police, le corps et la couleur du texte

1. Cliquez sur l'outil **Texte** dans la boîte à outils.
2. Dans le panneau **Calques**, sélectionnez un calque de texte.

Action	Procédure
Choisir une police	Dans la barre de propriétés, choisissez une police dans la zone de liste **Police**.
Choisir un corps	Dans la barre de propriétés, choisissez ou entrez une valeur dans la zone **Corps**.
Choisir une couleur	Dans la barre de propriétés, cliquez sur le sélectionneur **Couleur** et choisissez une couleur.

Vous pouvez également formater le texte en cliquant sur le bouton **Afficher ou masquer le panneau Texte** dans la barre de propriétés et en choisissant des options dans le panneau **Texte**.

Alignement de texte

Vous pouvez aligner un bloc de texte à gauche, à droite ou au centre. L'origine de la ligne de base sert de point de référence pour l'alignement du texte.

Pour aligner du texte

1. Cliquez sur l'outil **Texte** dans la boîte à outils.
2. Dans le panneau **Calques**, sélectionnez un calque de texte.
3. Dans la barre de propriétés, activez l'un des boutons suivants :
   - **Alignement Gauche**

- Alignement Centre
- Alignement Droite

Vous pouvez également aligner le texte en cliquant sur le bouton **Afficher ou masquer le panneau Texte** dans la barre de propriétés et en cliquant sur l'un des boutons d'alignement dans le panneau **Texte**.

Ajustement du crénage et de l'interlignage

Vous pouvez définir l'espacement entre les lettres en réglant le crénage. De la même façon, vous pouvez définir l'espacement des lignes de texte en ajustant l'interlignage, par exemple en modifiant l'interlignage défini par défaut sur 100 %.

Pour régler le crénage du texte

1. Cliquez sur l'outil **Texte** dans la boîte à outils.
2. Dans le panneau **Calques**, sélectionnez un calque de texte.
3. Cliquez sur le bouton **Afficher ou masquer le panneau Texte** dans la barre de propriétés, puis réglez le curseur **Crénage** dans le panneau **Texte**.

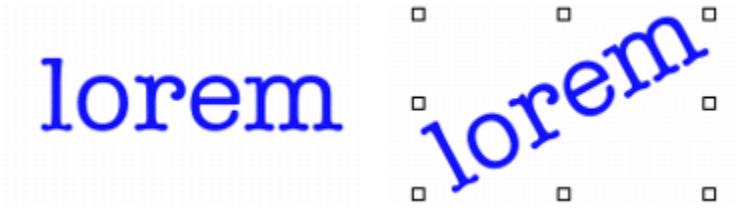
Pour régler l'interlignage

1. Cliquez sur l'outil **Texte** dans la boîte à outils.
2. Dans le panneau **Calques**, sélectionnez un calque de texte.
3. Cliquez sur le bouton **Afficher ou masquer le panneau Texte** dans la barre de propriétés, puis réglez le curseur **Interlignage** dans le panneau **Texte**.

Étirement, rotation et inclinaison du texte

Pour modifier l'apparence du texte, vous pouvez l'étirer, le faire pivoter ou l'incliner. Lorsque vous étirez du texte, il varie en hauteur et en largeur. Un étirement vertical donne aux lettres un aspect plus mince et plus haut, tandis qu'un étirement horizontal le rend plat et plus court.

La rotation de texte permet de le faire pivoter à partir du point final du bloc de texte. Selon l'alignement actif, il pivote autour du coin inférieur gauche, du coin inférieur droit ou du centre. Vous pouvez aussi incliner le texte vers la droite ou la gauche.



Rotation de texte (à droite)

Pour étirer, faire pivoter ou incliner le texte

1 Sélectionnez le texte avec l'outil **Ajusteur de calque** .

2 Choisissez l'une des tâches détaillées dans le tableau suivant :

Action	Procédure
Étirer le texte	Faites glisser une poignée dans le sens d'étirement souhaité.
Faire pivoter le texte	Maintenez la touche **Commande** (macOS) ou **Ctrl** (Windows) enfoncée et faites glisser l'une des poignées d'angle.
Incliner le texte	Maintenez la touche **Commande** (macOS) ou **Ctrl** (Windows) enfoncée et faites glisser l'une des poignées centrales d'un côté ou de l'autre du texte.

Si la boîte de contour n'est pas affichée, cliquez sur le bouton Options de calque et choisissez **Afficher les indicateurs de calque**.

Ajout d'ombres portées dans le texte

Vous pouvez ajouter une ombre portée au texte. Vous avez le choix entre deux styles d'ombre portée : une ombre externe, placée derrière le texte, et une ombre interne, placée à l'intérieur du texte.

Vous avez également la possibilité de modifier le mode de fusion du texte ou son ombre portée. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Fondu des calques à l'aide de modes de fusion » à la page 616.

Pour ajouter une ombre portée au texte

1 Cliquez sur l'outil **Texte** dans la boîte à outils.

2 Dans le panneau **Calques**, sélectionnez un calque de texte.

3 Dans la barre de propriétés, activez l'un des boutons suivants :

- L'option **Ombre externe** donne l'impression que les lettres projettent une ombre sur une feuille de papier placée sous elles.
- L'option **Ombre interne** donne l'impression que les lettres sont découpées et placées au-dessus d'une feuille de papier de la même couleur que le texte.
- L'option **Aucun ombrage** permet de supprimer une ombre.

Vous pouvez également ajouter une ombre en cliquant sur le bouton **Afficher ou masquer le panneau Texte** dans la barre de propriétés et en cliquant sur l'un des boutons correspondants dans le panneau **Texte**.

Application d'effets au texte

L'application d'effets divers vous permet de modifier l'aspect du texte ou de ses ombres portées. Comme pour les autres types de calques, vous pouvez appliquer un mode de fusion au texte afin de contrôler son interaction avec l'image sous-jacente.

De la même façon, vous pouvez régler l'opacité pour définir la transparence du texte ou des ombres. L'ombre du texte doit être semi-transparente. Ce curseur sert également à atténuer la couleur du texte.

Vous pouvez aussi appliquer des effets de flou au texte et aux ombres. Le flou de mise au point modifie la netteté du texte, qui devient plus confus. Utilisez-le pour adoucir les bords des lettres. Les flous directionnels permettent de définir la direction de l'effet de flou.

Pour appliquer un mode de fusion au texte

1. Cliquez sur l'outil **Texte** dans la boîte à outils.
2. Dans le panneau **Calques**, sélectionnez un calque de texte.
3. Dans la barre de propriétés, cliquez sur l'un des boutons suivants :
   - **Attributs de texte**
   - **Attributs d'ombre**
4. Choisissez une option dans la liste **Mode de fusion**.

Pour régler l'opacité du texte

1. Dans la barre de propriétés, cliquez sur l'un des boutons suivants :
   - **Attributs de texte**
   - **Attributs d'ombre**
2. Déplacez le curseur **Opacité** vers la gauche pour augmenter la transparence ou vers la droite pour augmenter l'opacité.

Pour appliquer des effets de flou au texte

1. Dans le panneau **Calques**, sélectionnez le calque **Texte** ou le calque **Ombre**.
2. Dans la barre de propriétés, cliquez sur l'un des boutons suivants :
   - **Attributs de texte**
   - **Attributs d'ombre**
3. Cliquez sur le bouton **Afficher ou masquer le panneau Texte** dans la barre de propriétés, puis réglez le curseur **Flou** dans le panneau **Texte**.

   Pour appliquer un flou directionnel, cochez la case **Flou directionnel** et réglez le curseur **Flou directionnel**.

   La première moitié du curseur applique au texte un effet de flou de gauche à droite, tandis que la seconde moitié lui confère un effet de flou de haut en bas.

Application de courbes au texte

Vous pouvez appliquer un style de courbe et modifier le tracé (ligne de base) sur lequel votre texte s'inscrit. La ligne de base produite par un style de courbe est une courbe de Bézier, c'est-à-dire qu'elle peut être modifiée grâce à des poignées et des points d'ancrage. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Dessin de lignes et de courbes » à la page 816.

Vous avez le choix entre quatre styles de courbe :

Style de courbe	Exemple
Le style **Plat de courbe** place le texte sur une ligne droite.	
Le style **Ruban de courbe** dispose le texte le long d'une courbe en conservant les caractères à la verticale. Lors de l'application du style **Ruban de courbe**, utilisez la touche **Maj.** et l'outil **Pivoter** pour contrôler le mouvement du texte par rapport à la ligne de base.	
Le style **Courbe perpendiculaire** place le texte le long de la courbe en mettant chaque lettre à angle droit par rapport à la courbe.	
Le style **Étirer la courbe** modifie la forme des lettres de sorte qu'elles remplissent l'espace vierge de la courbe. Par exemple, si le texte suit un tracé circulaire, Corel Painter alourdit et épaissit la partie supérieure des lettres pour qu'elles remplissent l'espace.	

Vous pouvez contrôler le centrage du texte sur la ligne de base. Vous pouvez aussi déplacer le point central en faisant glisser le curseur ou en modifiant l'alignement. La position du curseur **Centrage** détermine le point de départ et de fin du texte sur la ligne. Ce curseur n'a aucun effet sur le style **Plat de courbe**. Une fois que vous avez appliqué un style de courbe, vous pouvez modifier la courbe du tracé.

Pour définir un style de courbe et modifier le centrage

1 Cliquez sur l'outil **Texte** dans la boîte à outils.

2 Dans le panneau **Calques**, sélectionnez un calque de texte.

3 Cliquez sur le bouton **Afficher ou masquer le panneau Texte** dans la barre de propriétés, puis cliquez sur une icône de style de courbe dans le panneau **Texte** :

- **Plat de courbe**
- **Ruban de courbe**
- **Courbe perpendiculaire**
- **Étirer la courbe**

4 Faites glisser le curseur **Centrage** vers la droite ou vers la gauche.

Le texte se déplace le long de la courbe.

Vous pouvez également modifier l'alignement du texte sur un tracé. Pour ce faire, cliquez sur un calque de texte dans le panneau **Calques**, puis sur un bouton d'alignement dans le panneau **Texte**. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour aligner du texte » à la page 838.

Pour modifier le tracé du texte

1 Dans le panneau **Calques**, sélectionnez un calque de texte.

2 Cliquez sur l'outil **Sélection de forme** dans la boîte à outils.

3 Cliquez sur une extrémité du tracé.

Faites glisser ces poignées pour changer la forme du tracé.

Conversion des calques de texte

Vous pouvez convertir un calque de texte en calque standard pour pouvoir ensuite lui appliquer des effets tels que les dégradés, les fondus ou les textures. Par exemple, vous pouvez appliquer des textures de surface pour donner un aspect 3D au texte. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Réglage des propriétés d'éclairage » à la page 703.

La conversion d'un calque de texte en formes vous permet également de déplacer et de modifier des caractères individuels. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Formes » à la page 813.

Pour convertir un calque de texte en calque standard

1 Dans le panneau **Calques**, sélectionnez un calque de texte.

2 Cliquez sur le bouton Options de calque et sélectionnez **Convertir en calque par défaut**.

S'il comporte une ombre externe ou interne, deux calques sont créés dans un groupe, un pour le texte et un pour l'ombre.

Pour convertir un calque de texte en formes

1 Dans le panneau **Calques**, sélectionnez un calque de texte.

2 Cliquez sur le bouton Options de calque et sélectionnez **Convertir le texte en formes**.

Le calque de texte est alors remplacé par un groupe de calques de formes.

Cette commande ne convertit pas les ombres et flous de textes.

Dépôt de texte

Lorsque vous travaillez sur du texte, il se trouve sur un calque et ne fait pas encore partie de l'image. Ce n'est que lorsque vous déposez le calque de texte que le texte intègre la zone de travail et devient définitif.

Pour déposer un calque de texte sur la zone de travail

1 Dans le panneau **Calques**, sélectionnez un calque de texte.
Pour sélectionner plusieurs calques, mettez-les en surbrillance et associez-les.

2 Cliquez sur le bouton **Commandes** au bas du panneau **Calques**, puis sélectionnez **Déposer**.



Utilisation de vidéos numériques et d'animation

Corel Painter permet de créer des animations image par image de A à Z et d'ouvrir des vidéos numériques existantes (QuickTime ou AVI) pour éditer des images sous Windows. Quel que soit le flux de travail sélectionné, vous pouvez exploiter les styles et les effets Natural-Media de Corel Painter pour créer ou modifier des images d'animation. Vous pouvez également utiliser des fonctions, telles que la superposition et la duplication d'images, lors de la création d'animations.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Sélection d'un flux de travail d'animation » (page 845)
- « Création d'une animation image par image » (page 847)
- « Ouverture d'une séquence Corel Painter » (page848)
- « Importation de fichiers QuickTime et AVI » (page 849)
- « Sélection d'images de séquence » (page 849)
- « Édition du contenu d'une image » (page 850)
- « Application d'effets à une seule image » (page 850)
- « Aperçu des animations » (page 850)
- « Utilisation de la superposition d'images » (page 851)
- « Animation à l'aide de calques » (page 852)
- « Ajout, suppression et effacement d'images » (page 852)
- « Répétition d'images » (page 853)
- « Insertion de séquences » (page 854)
- « Rotoscopie » (page 854)
- « Application de scripts à des séquences » (page 855)
- « Exportation d'une séquence au format QuickTime » (page 856)
- « Exportation d'une séquence au format AVI » (page 857)
- « Importation et exportation de fichiers numérotés » (page 858)
- « Exportation de GIF animés » (page 859)

Sélection d'un flux de travail d'animation

Corel Painter propose divers flux de travail pour les animations :

- création d'images d'animation de A à Z,
- modification d'images vidéo numériques,
- création d'animations par duplication,

- création d'animations par calque,
- création d'animations à partir de calques.

Personnalisation d'un nuancier propre à une animation

Vous pouvez personnaliser un nuancier pour mieux contrôler l'utilisation de couleur dans l'animation. Par exemple, le choix d'un certain nuancier empêche que vos personnages ne changent de couleur d'une image à l'autre. Il est également souhaitable de doter chaque personnage d'une image précise avec une légende spécifiant les couleurs à utiliser dans telle ou telle zone.

Les couleurs ne conviennent pas toutes aux vidéos.

Vous ne pouvez pas utiliser une fréquence différente pour telle ou telle section d'une séquence. Vous pouvez néanmoins créer des sections distinctes à des fréquences différentes, puis les moduler à la même fréquence avant de les combiner. C'est le type de tâche que vous effectuerez dans votre application de montage vidéo.

Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour définir la fréquence d'aperçu » à la page 851.

Panneau Séquences d'animation

Dans Corel Painter, les vidéos numériques et les fichiers d'animation sont appelés séquences ou séquences d'animation. Que vous travailliez sur une vidéo numérique importée ou sur une animation créée de A à Z, vous pouvez sélectionner et parcourir les images à l'aide du panneau **Séquences d'animation**.

Le panneau **Séquences d'animation** apparaît lorsque vous ouvrez ou créez un fichier de séquence et doit rester ouvert tant que vous travaillez sur une séquence.



Le nombre d'images affichées dans le panneau Séquences d'animation dépend du nombre d'images à afficher. Un triangle rouge apparaît au-dessus de l'image en cours.

Vous travaillez sur une image à la fois : celle qui apparaît dans la fenêtre de document. Le panneau **Séquences d'animation** vous aide à parcourir les images de la séquence et à choisir celle à modifier.

Chaque image d'une séquence peut disposer d'un calque. Par exemple, si vous ajoutez un élément du portfolio d'images à une image, Corel Painter place cette dernière sur un calque. Vous pouvez déplacer l'image dans le calque. Toutefois, lorsque vous parcourez les images ou que vous fermez le fichier, Corel Painter dépose tous les calques. En d'autres termes, les calques sont supprimés et leur contenu est déposé sur la zone de travail de fond. Pour plus d'informations sur l'utilisation de calques, voir « Calques » à la page 591.

Le panneau **Séquences d'animation** affiche les vignettes de plusieurs images. Le numéro des images figure sous les vignettes. L'image en cours est signalée par un triangle rouge.

Le nombre de vignettes dépend des images à afficher que vous avez choisies. Par défaut, les fichiers **QuickTime** et **AVI** s'ouvrent avec deux images à afficher. Pour plus d'informations sur la superposition d'images, voir la rubrique « Utilisation de la superposition d'images » à la page 851.

Réglage de la taille des fichiers d'animation

Gardez à l'esprit que vidéos et animations peuvent constituer des fichiers très volumineux. De ce fait, il ne faut pas surestimer l'espace disque disponible lorsque vous planifiez un projet. Pour avoir une idée de l'espace requis, prenons un exemple : chaque image couleur 24 bits d'une résolution de 640 x 480 pixels occupe 1,2 Mo. Sous ce rapport, une animation de 30 secondes à 12 images par seconde monopoliserait plus de 400 Mo d'espace disque.

Pour calculer l'espace disque requis pour une séquence d'animation

1. Calculez en pixels le nombre d'octets requis pour enregistrer la fréquence d'animation en vous basant sur la formule suivante : (largeur de l'image) × (hauteur de l'image) × (octets par pixel) × (nombre d'images)
2. Divisez ensuite le résultat obtenu par 1 024 pour le convertir en kilooctets.

Le nombre d'octets par pixel dépend du codage. Par exemple, une couleur 24 bits avec un canal alpha 8 bits utilise 4 octets par pixel. Pour plus d'informations sur les codages, voir la rubrique « Création d'une animation image par image » à la page 847.

Quand une séquence est enregistrée au format QuickTime ou AVI, la taille du fichier peut être réduite grâce à une compression. Pour plus d'informations sur la compression, voir les rubriques « Exportation d'une séquence au format QuickTime » à la page 856 et « Exportation d'une séquence au format AVI » à la page 857.

Création d'une animation image par image

Dans Corel Painter, vous pouvez créer des animations image par image. Lorsque vous terminez une série d'images, également appelée séquence d'animation, vous pouvez les prévisualiser sous forme de séquence.

Avant de créer une nouvelle animation, vous devez d'abord créer une séquence. Vous pouvez spécifier des options comme le nombre d'images et leur taille et choisir le nombre d'images à afficher. La superposition d'images permet de visionner plusieurs images à la fois. Il est possible d'en visualiser jusqu'à cinq : l'image en cours et quatre autres qui lui sont adjacentes. Cela vous aide à déterminer comment dessiner cette image. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Utilisation de la superposition d'images » à la page 851.

Une fois un fichier de séquence créé, une image vierge s'affiche dans la fenêtre de document et vous permet d'ajouter du contenu à l'aide des pinceaux et d'autres outils. Une fois une image terminée, les outils de navigation du panneau Séquences d'animation vous permettent d'afficher l'image suivante de la séquence ou celle que vous souhaitez modifier. Vous pouvez lire l'animation pendant que vous la créez afin de vous assurer de la fluidité du mouvement. Le panneau Séquences d'animation doit rester ouvert lors de la création ou de l'édition des séquences. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Édition du contenu d'une image » à la page 850.

Dans Corel Painter, les séquences sont enregistrées au format de fichier Painter Framestack (.FRM) qui stocke une série d'images de même taille et résolution.

Pour créer une nouvelle séquence

1. Sélectionnez **Animation** ▸ **Nouvelle animation**.
2. Entrez un nom de fichier dans la zone de texte **Nom de la séquence**.
3. Dans la zone **Paramètres de la zone de travail**, entrez les valeurs souhaitées dans les cases **Largeur** et **Hauteur**.
   La taille d'une image vidéo numérique standard est de 640 x 480 pixels, ce qui représente des proportions 4:3. La plupart des concepteurs travaillent sur des images respectant ces proportions.
4. Entrez une valeur dans la case **Résolution**.
5. Dans la zone **Paramètres de l'animation**, saisissez une valeur dans le champ **Nombre d'images**.
   Vous pourrez également ajouter ou supprimer des images ultérieurement.
6. Dans la zone **Images à afficher**, cliquez sur le nombre d'images à afficher souhaité.
   Le nombre d'images à afficher correspond au nombre d'images qui apparaît dans le panneau **Séquences d'animation**. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Utilisation de la superposition d'images » à la page 851.
7. Dans la zone de liste **Codage**, sélectionnez l'une des options suivantes :
   - **8 bits gris** (affiche 256 niveaux de gris)
   - **8 bits (palette Système)** (affiche une palette système de 256 couleurs)
   - **15 bits couleur, 1 bit de masque** (affiche 32 768 couleurs et un calque réservé au canal)
   - **24 bits couleur, 8 bits de masque** (affiche 16,7 millions de couleurs et un calque réservé à un canal lissé)
8. Dans la boîte de dialogue **Nom de la séquence**, désignez l'emplacement où enregistrer le fichier.
9. Cliquez sur **Enregistrer**.
   Le fichier de séquence est enregistré au format Painter Framestack (FRM).

   Lorsque la séquence s'ouvre, le panneau **Séquences d'animation** apparaît et la fenêtre de document affiche la première image de la séquence.

Vous pouvez également

Choisir une couleur de papier	Cliquez sur la case **Couleur** et choisissez une couleur dans le sélecteur de couleurs.
Choisir une texture de papier	Cliquez sur la case **Papier** et choisissez une texture de papier dans le panneau **Textures de papier**.



Le codage permet de spécifier la profondeur chromatique de chaque image. Cela s'applique à la séquence d'animation enregistrée et non au travail sur l'image en cours. Ainsi, un codage de 256 couleurs vous permet de travailler avec une sélection et avec des outils 24 bits dans la fenêtre de document de l'image en cours. Cependant, dès que vous changez d'image, celle sur laquelle vous travailliez est enregistrée au format 256 couleurs et la sélection est perdue. Si vous souhaitez conserver des sélections dans les images enregistrées, vous devez choisir le codage 15 ou 24 bits. Ces codages permettent de bénéficier des options de fusion exigeant un calque de sélection.

Pour créer une animation image par image

1. Dans le panneau **Séquences d'animation** de la fenêtre de document, accédez à la première image.
2. Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Pinceau**.
3. Cliquez sur le Sélecteur de styles dans la barre Sélecteur de styles.
4. Dans le panneau **Bibliothèque de styles**, cliquez sur une catégorie de styles, puis sur une variante de style.
5. Peignez l'image d'animation dans la fenêtre de document.
6. Dans le panneau **Séquences d'animation**, cliquez sur le bouton **Image suivante** .

   Lorsque vous passez d'une image à une autre, l'image précédente est enregistrée automatiquement. Ces modifications ne peuvent plus être annulées après l'enregistrement de l'image.

   Répétez les étapes 5 et 6 jusqu'à avoir modifié toutes les images.



Lorsque vous travaillez sur l'image en cours, la vue par superposition vous permet d'afficher les images précédentes et suivantes. Activez la vue par superposition en cliquant sur **Animation** ▸ **Afficher les calques empilés les uns sur les autres**.

Vous pouvez également passer à l'image suivante en appuyant sur **Page haut** ou revenir à l'image précédente en appuyant sur **Page bas**. Pour plus d'informations sur les raccourcis clavier pour l'animation, reportez-vous à la rubrique « Animation » à la page 146.

Ouverture d'une séquence Corel Painter

Vous pouvez ouvrir des séquences (séquences d'animation) créées précédemment dans Corel Painter afin de les modifier.

Pour ouvrir une séquence Corel Painter

1. Sélectionnez **Fichier** ▸ **Ouvrir**.
2. Dans la boîte de dialogue **Ouvrir**, repérez le fichier FRM que vous souhaitez ouvrir, puis cliquez sur **Ouvrir**.
3. Dans la boîte de dialogue **Ouvrir une séquence d'animation**, choisissez le nombre d'images à afficher dans le panneau **Séquences d'animation**.

   Ce nombre détermine également le nombre de vignettes visibles dans le panneau **Séquences d'animation**.

4 Cliquez sur **OK**.

Le panneau **Séquences d'animation** apparaît et la fenêtre de document affiche la première image de la séquence.

Importation de fichiers QuickTime et AVI

Vous pouvez importer des vidéos numériques QuickTime et AVI et les modifier à l'aide des styles, textures et effets Corel Painter. Lorsque vous importez un fichier QuickTime ou AVI, Corel Painter le convertit automatiquement en une séquence d'animation, c'est-à-dire une série d'images de même taille et résolution.

Corel Painter ne propose pas de fonction pour travailler sur l'aspect audio.

Lorsque vous avez terminé l'édition de votre vidéo numérique dans Corel Painter, vous pouvez l'enregistrer sous forme de fichier QuickTime, AVI ou GIF animé. Vous pouvez ensuite ouvrir le fichier QuickTime ou AVI dans une application de montage vidéo pour ajouter des effets sonores et autres touches finales.

Par souci d'efficacité, importez uniquement les images vidéo que vous souhaitez éditer. Par exemple, si votre clip vidéo dure deux minutes et que vous voulez travailler sur les 10 premières secondes, n'importez pas le clip entier dans Corel Painter. Isolez plutôt les 10 premières secondes à l'aide d'une application de montage vidéo et n'importez que ces images. Une fois le clip terminé dans Corel Painter, vous pouvez ouvrir les images dans l'application de montage vidéo et les joindre aux autres images.

Vous pouvez aussi importer des séquences enregistrées sous la forme d'une série de fichiers numérotés. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Importation et exportation de fichiers numérotés » à la page 858.

Pour ouvrir une séquence QuickTime ou AVI

1 Sélectionnez **Fichier** ▸ **Ouvrir**.

2 Dans la boîte de dialogue **Ouvrir**, repérez la séquence que vous souhaitez ouvrir, puis cliquez sur **Ouvrir**.

3 Dans la boîte de dialogue **Nom de la séquence**, entrez un nom dans le champ **Nom du fichier**, puis cliquez sur **Enregistrer**.

Le panneau **Séquences d'animation** apparaît et la fenêtre de document affiche la première image de la séquence.



Lorsque vous ouvrez une séquence QuickTime ou AVI, Corel Painter copie une séquence d'animation de la séquence, afin que le fichier original ne soit pas modifié.

Les séquences d'animation étant décompressées, vous devez disposer d'un espace disque suffisant pour les créer. Par exemple, une séquence QuickTime ou AVI de 1 Mo peut donner lieu à une séquence d'animation de 20 Mo.

Sélection d'images de séquence

Pour sélectionner une image, cliquez sur sa vignette dans le panneau **Séquences d'animation**. Vous pouvez également passer à n'importe quelle autre image dans la séquence.

Pour sélectionner une image

- Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - dans le panneau **Séquences d'animation**, cliquez sur la vignette de l'image.
  - Sélectionnez **Animation** ▸ **Aller à l'image**, puis saisissez le numéro de l'image dans la boîte de dialogue **Aller à l'image**.

Édition du contenu d'une image

Vous pouvez ajouter des images à une séquence, ou en supprimer, et effacer le contenu d'une image tout en laissant cette image dans la séquence. Ces modifications ne pouvant pas être annulées, il est préférable de créer votre animation segment par segment et de combiner ces derniers une fois que vous avez terminé.

Application d'effets à une seule image

Dans une séquence, vous pouvez peindre n'importe quelle image ou lui appliquer des effets. Tout ce que vous pouvez faire sur une image simple est possible sur une image : peindre à l'aide d'un pinceau, ajouter des calques ou appliquer un effet à une sélection ou à l'ensemble de l'image. Une image est enregistrée automatiquement lorsque vous en sélectionnez une nouvelle et les modifications apportées ne peuvent pas être annulées.

Pour peindre une seule image ou lui appliquer un effet

1. Dans le panneau **Séquences d'animation**, cliquez sur la vignette de l'image à modifier, ou cliquez sur le bouton **Avancer** pour accéder à l'image.
   L'image sélectionnée apparaît dans la fenêtre de document.
2. Modifiez l'image dans la fenêtre de document.
3. Lorsque vous êtes prêt à travailler sur l'image suivante, cliquez sur le bouton **Image suivante**.

   Lorsque vous passez d'une image à une autre, l'image précédente est enregistrée automatiquement. Cette opération est définitive et les modifications ne peuvent plus être annulées.

Aperçu des animations

Le panneau **Séquences d'animation** fournit les outils nécessaires pour prévisualiser et parcourir les animations. Par exemple, vous parcourez différentes images de la séquence afin de les éditer ou vous lisez l'animation pour vérifier la cohérence des images. Vous pouvez également définir la fréquence d'aperçu des images pour contrôler le nombre d'images affichées par seconde.

Pour prévisualiser une animation

- Dans le panneau **Séquences d'animation**, effectuez l'une des actions suivantes :

Action	Procédure	Raccourci clavier
Lire la séquence d'animation	Cliquez sur le bouton **Lecture**.	
Arrêter la lecture de la séquence d'animation	Cliquez sur le bouton **Arrêter**.	Ctrl + .
Revenir à la première image d'une séquence	Cliquez sur le bouton **Rembobiner**.	Origine
Reculer d'une image	Cliquez sur le bouton **Image précédente**.	Page suiv.

Action	Procédure	Raccourci clavier
Avancer d'une image	Cliquez sur le bouton **Image suivante** . Lorsque vous êtes sur la dernière image de la séquence, Corel Painter en ajoute une et avance.	Page préc.
Passer à la dernière image de la séquence	Cliquez sur le bouton Avance rapide .	Fin

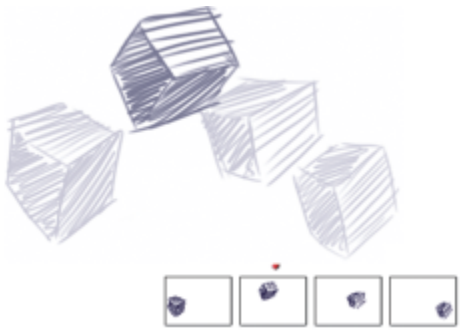
Pour définir la fréquence d'aperçu

- Dans le panneau **Séquences d'animation**, déplacez le curseur **Restituer**.

Utilisation de la superposition d'images

La superposition est une fonction utilisée par les animateurs pour voir les images précédant et suivant celle sur laquelle ils travaillent. Les animateurs classiques travaillent sur une feuille transparente qui leur permet de voir une séquence d'images par superposition à travers des calques transparents. Ils dessinent ensuite des images successives en se servant des images précédentes comme référence. Superposer plusieurs images permet d'obtenir un enchainement homogène.

Faire défiler un même fond de façon répétée est un autre exemple d'action cyclique. Dans ce cas, un sujet reste en place pendant que le fond défile.



Vue par superposition (avec Afficher les images sous-jacentes) Chaque image de la séquence d'animation correspond à une image à afficher.

Corel Painter permet de travailler avec un certain nombre d'images à afficher (de deux à cinq). Vous pouvez spécifier le nombre d'images à afficher lors de la première ouverture d'une séquence d'animation ou lors de la création d'une séquence. Pour modifier le nombre de ces images, fermez le fichier et rouvrez-le.

Le panneau **Séquences d'animation** présente les images à afficher de façon linéaire. Chaque vignette représente une image à afficher; la vignette de l'image en cours étant signalée par un triangle rouge.

Vous pouvez modifier l'image en cours en cliquant sur l'une des vignettes dans le panneau **Séquences d'animation**. Ceci vous permet de visualiser une image parmi plusieurs superpositions. Par exemple, si vous voulez afficher les images de référence précédant celle sur laquelle vous travaillez, placez cette dernière à l'extrémité droite du panneau. Si vous préférez visualiser en transparence à la fois des images situées avant et après celle sur laquelle vous travaillez, sélectionnez la vignette du milieu dans le panneau.

Pour afficher les images sous-jacentes

- Sélectionnez **Animation** ▸ **Afficher les calques empilés les uns sur les autres**.

  Dans la fenêtre de document, l'image en cours est la plus foncée. Plus une image est reculée dans la séquence, plus elle est claire.

Animation à l'aide de calques

Une façon simple de créer une animation dans Corel Painter consiste à ajouter un élément du panneau **Portfolio d'images** à une série d'images. Cette technique d'animation élémentaire à l'aide de calques peut devenir complexe si vous ajoutez plusieurs calques.

Vous pouvez également associer des calques et les déplacer simultanément, mais attention, dès que vous quittez une image, Corel Painter y dépose les calques. Lorsque vous déposez un calque, son contenu est fusionné avec la zone de travail. Vous ne pourrez plus y accéder séparément. Pensez donc à travailler en partant du fond vers l'avant, c'est-à-dire en commençant par animer ce qui se trouve à la fin. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Dépôt de calques sur la zone de travail » à la page 612.

Vous pouvez aussi faire pivoter un calque. La rotation d'un calque peut dégrader sa qualité d'image à l'écran, mais cela n'affecte pas sa qualité finale.

Pour créer une animation à l'aide de calques

1. Sélectionnez **Animation** ▸ **Nouvelle animation**.
2. Tapez 1 dans la case **Nombre d'images**.
3. Activez l'une des options **Images à afficher**, puis cliquez sur **OK**.
4. Dans la boîte de dialogue **Nom de la séquence**, sélectionnez un emplacement et entrez un nom de fichier, puis cliquez sur **Enregistrer**.
5. Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de supports** ▸ **Images**.
6. Cliquez deux fois sur un élément du panneau **Portfolio d'images** pour l'ajouter dans la fenêtre du document.

   Un nouveau calque est créé.
7. Placez le calque à l'extrémité gauche de la fenêtre de document.
8. Dans le panneau **Séquences d'animation**, cliquez sur le bouton **Image suivante** .

   Une image s'ajoute à l'animation et devient l'image en cours. Le calque de l'image précédente est fusionné avec la zone de travail. Dans la nouvelle image en cours, le calque est actif.
9. Sur le clavier, appuyez sur les touches fléchées pour déplacer le portfolio d'images.
10. Répétez les étapes 8 et 9 autant de fois que vous voulez ajouter d'images.
11. Dans la dernière image, cliquez sur le bouton Options de calque du panneau **Calques**, puis choisissez **Déposer**.
12. Dans le panneau **Séquences d'animation**, cliquez sur le bouton **Lecture** .

    L'image tirée du portfolio se déplace sur l'écran.

Ajout, suppression et effacement d'images

Vous pouvez ajouter des images à la fin ou au début d'une séquence, ou entre les images de la séquence. Vous pouvez également supprimer des images d'une séquence, les images suivantes étant renumérotées en conséquence. En outre, il vous est possible d'effacer le contenu des images tout en conservant la couleur de papier. Étant donné que vous ne pouvez pas annuler les suppressions ni les effacements d'images, il est préférable de créer des animations par petits segments et de les combiner ensuite lorsque vous avez terminé. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Insertion de séquences » à la page 854.

Pour ajouter des images

1 Sélectionnez **Animation** ▸ **Ajouter des images**.

2 Dans la boîte de dialogue **Ajouter des images**, entrez le nombre d'images souhaité dans la case **Ajouter**.

3 Activez l'option de placement d'images.

Par exemple, pour ajouter 6 images vierges avant l'image 10, tapez 6 dans la case **Ajouter**, activez l'option **Avant**, puis tapez 10 dans la case **Image**.

Pour supprimer des images

1 Sélectionnez **Animation** ▸ **Supprimer des images**.

2 Dans la boîte de dialogue **Supprimer des images**, indiquez la plage d'images à supprimer.

Pour effacer des images

1 Sélectionnez **Animation** ▸ **Effacer des images**.

2 Dans la boîte de dialogue **Effacer des images**, indiquez la plage d'images à effacer.

Répétition d'images

Vous pouvez répéter des actions pour produire un cycle animé et répéter la dernière image à la fin de la séquence.

Prenons l'exemple d'un clin d'œil. Pour ce type d'action, dessinez le cycle une fois et répétez-le autant de fois que nécessaire.



Cet exemple illustre un clin d'œil répété dans un cycle animé. Il suffit de dessiner le cycle une fois, puis de le répéter.

Pour que le cycle se déroule de façon optimale, les images de début et de fin doivent être identiques. Par exemple, dans une animation de clin d'œil, l'œil serait ouvert au début et à la fin. De cette façon, le passage d'un cycle au suivant est tout à fait harmonieux.

Pour répéter la dernière image

1 Dans le panneau **Séquences d'animation**, cliquez sur le bouton **Avance rapide** .

2 Sélectionnez **Animation** ▸ **Effacer les nouvelles images** pour désactiver cette commande.
La commande **Effacer les nouvelles images** ne sera plus cochée dans le menu.

3 Dans le panneau **Séquences d'animation**, cliquez sur le bouton **Image suivante** .

Lorsque la commande **Effacer les nouvelles images** est activée, vous pouvez cliquer sur le bouton **Image suivante** pour ajouter des images vierges à la fin d'une séquence.

Insertion de séquences

Vous pouvez combiner des séquences en insérant les images de l'une dans une autre. Vous pouvez insérer une séquence avant ou après une image donnée, au début ou à la fin d'une autre séquence.

Seuls les fichiers de séquence (FRM) Corel Painter peuvent être insérés. Vous ne pouvez donc pas insérer des images à partir de fichiers QuickTime, AVI ou numérotés. Cependant, si vous ouvrez un fichier QuickTime ou AVI dans Corel Painter, vous pouvez l'enregistrer au format FMR afin de l'insérer dans une autre séquence Corel Painter.

Pour insérer une séquence

1. Sélectionnez **Animation** ▸ **Insérer une animation**.
2. Activez une option dans la zone **Insérer une séquence**.
3. Dans la boîte de dialogue **Sélectionner une séquence**, localisez la séquence à insérer.
4. Cliquez sur **Ouvrir**.

La séquence que vous insérez doit avoir la même taille d'image (largeur et hauteur) que la séquence en cours. Vous obtiendrez de meilleurs résultats si les deux séquences utilisent la même fréquence d'images.

Rotoscopie

On appelle rotoscopie le procédé permettant de peindre une séquence, de lui appliquer des effets ou de fusionner une partie des images d'une séquence avec celles d'une autre. La rotoscopie est souvent utilisée pour placer un personnage filmé sur un autre fond que celui d'origine. Elle peut également servir à supprimer un élément d'un clip vidéo comme l'illustrent les images ci-dessous, représentant une chouette sur un perchoir. Une fois la capture numérique de la séquence terminée, celle-ci est importée dans Corel Painter où le perchoir est supprimé image par image à l'aide des outils de masquage.



(1) Image d'une chouette sur un perchoir. (2) Image de la chouette sans le perchoir. (3) Masque utilisé pour cacher le perchoir.

La rotoscopie est également utile pour ajouter un fond à une animation. Le procédé est le même, que vous travailliez avec une vidéo numérisée ou avec des cellules d'animation peintes.

Application de scripts à des séquences

La fonction **Scripts** vous permet de répéter des actions pour chaque image d'une séquence. Par exemple, vous pourrez vouloir appliquer un effet Sous-verre à un clip vidéo. Dans ce cas, il vous suffit d'enregistrer un script appliquant cet effet à une seule image, puis de l'appliquer à la séquence entière à l'aide d'une seule commande. Un script peut contenir presque n'importe quelle action : une seule commande, une série de commandes ou toutes les étapes de création d'un dessin original. Chaque script dépend de la nature de votre projet.

Les modifications apportées suite à l'application d'un script à une séquence ne peuvent être annulées. Avant d'appliquer le script à une séquence, familiarisez-vous avec cette technique et expérimentez-la sur une image isolée, et ce, à l'aide d'une copie de la séquence ou de l'échantillon d'une courte séquence. Pour plus d'informations sur l'utilisation des scripts, consultez la rubrique « Utilisation de scripts pour automatiser des tâches » à la page 861.

Utilisation de scripts pour positionner le grain

Vous pouvez utiliser un script pour appliquer une texture (grain de papier) à l'ensemble d'une séquence. Il existe plusieurs options pour positionner le grain dans chaque image. Vous pouvez positionner le grain exactement de la même façon, le déplacer de façon aléatoire ou linéaire d'un nombre défini de pixels.

Utilisation de scripts pour appliquer des traits

Vous pouvez appliquer un trait enregistré à une séquence. Corel Painter divise ce trait en autant de segments qu'il y a d'images pour les placer dans des images successives. Cette fonction est particulièrement utile avec le jet d'images. Lorsque vous appliquez un trait à une séquence à l'aide du pinceau de jet d'images, un ou plusieurs jets sont déposés sur chaque image. Si le fichier de jet est une séquence animée, comme une personne en train de marcher, Corel Painter peut en déposer les images calque par calque. Repassez la séquence et vous verrez la personne marcher dans la fenêtre de document. Pour que cela fonctionne, il faut que le fichier de jet soit défini de façon appropriée et que la taille du pinceau de jet d'images le soit également. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Peindre avec l'outil Jet » à la page 537.

Pour créer un script pour une séquence

1. Sélectionnez **Fenêtre** ▸ **Scripts**.
2. Dans le panneau **Scripts**, cliquez sur le bouton **Options de script** dans le coin supérieur droit, puis sélectionnez **Enregistrer le script**.
3. Après avoir effectuer les actions du script souhaitées, cliquez sur le bouton **Arrêter** du panneau **Scripts**.
4. Dans la boîte de dialogue **Nom du script**, entrez un nom dans la case **Enregistrer sous**.

Pour appliquer un script à une séquence

1. Ouvrez la séquence à laquelle vous voulez appliquer le script.
2. Sélectionnez **Fenêtre** ▸ **Scripts**.
3. Dans le panneau **Scripts**, cliquez sur le bouton **Options de script**, puis sélectionnez **Appliquer un script à la séquence vidéo**.
4. Dans la boîte de dialogue **Appliquer un script à la séquence vidéo**, cliquez deux fois sur un script.

   Corel Painter applique ce script à chaque image de la séquence. Si votre séquence comporte peu d'images, de petites dimensions, et que le script est simple, ce dernier peut être appliqué rapidement. Si la séquence se compose de plusieurs images de grande taille, l'application d'un script complexe peut prendre un certain temps.

Seuls des scripts ne créant pas de nouvelles images peuvent être appliqués.

Pour définir la position du grain à l'aide d'un script

1 Enregistrez un script appliquant une texture ou une concentration d'encres à une image entière.

2 Sélectionnez **Animation** ▸ **Définir la position du grain**.

3 Dans la boîte de dialogue **Définir la position du grain**, activez l'une des options suivantes :

- L'option **Grain immobile** permet au grain de conserver la même position pendant toute la séquence.
- L'option **Déplacement aléatoire du grain** déplace le grain de façon aléatoire à mesure que la séquence défile. Pour utiliser cette option, vous devez désactiver l'option **Enregistrer l'état initial** lorsque vous enregistrez votre script. Dans le panneau **Scripts**, cliquez sur le bouton **Options de script** ☰, puis sélectionnez **Options de script**. Dans la boîte de dialogue **Options de script**, décochez la case **Enregistrer l'état initial**.
- L'option **Déplacement linéaire du grain** entraîne un déplacement linéaire du grain. Indiquez le nombre de pixels du déplacement horizontal et vertical du grain d'une image à l'autre.

4 Cliquez sur **OK**.

5 Sélectionnez **Fenêtre** ▸ **Scripts**.

6 Dans le panneau **Scripts**, cliquez sur le bouton **Options de script** ☰ et sélectionnez **Appliquer un script à la séquence vidéo** pour appliquer le script du grain. La texture est appliquée à chaque image selon la méthode sélectionnée.

Pour appliquer un script de trait

1 Sélectionnez **Pinceaux** ▸ **Enregistrer le trait**.

2 Créez un trait dans la fenêtre de document.

3 Ouvrez un fichier de séquence.

4 Sélectionnez **Animation** ▸ **Appliquer un trait**.

Exportation d'une séquence au format QuickTime

Vous pouvez exporter une séquence au format QuickTime pour la lire sous Windows.

QuickTime prend en charge plusieurs méthodes de compression. Les indications qui suivent devraient vous aider à choisir la plus adaptée, mais libre à vous d'expérimenter diverses méthodes et différents paramètres avant de faire votre choix. D'autres méthodes de compression sont disponibles.

- La méthode **Animation** fonctionne bien avec les zones d'aplats de couleurs. De plus, elle n'entraîne aucune perte si vous choisissez l'option **Qualité** maximale dans la boîte de dialogue **Réglages de compression** et que vous définissez chaque image en tant qu'image clé. Cette méthode convient pour la plupart des animations réalisées avec Corel Painter.
- La méthode **Cinepak** produit des animations et des images de qualité acceptable sous forme de fichiers de taille réduite. Ce format est à privilégier pour diffuser une animation sur CD ou via Internet. Toutefois, la compression peut s'avérer très lente et il est parfois difficile de trouver les meilleurs réglages pour certains types et fréquences d'images.
- La méthode **Graphique** est limitée à 256 couleurs. Elle compresse davantage le fichier que la méthode Animation, mais ne permet pas une lecture aussi rapide.
- L'option **Aucun** n'utilise aucun mode de compression. Les images conservent donc leur qualité. Certains ordinateurs sont parfois trop lents pour lire une animation non compressée contenant des images de grande taille à une fréquence d'images élevée.
- La méthode **Photo-JPEG** permet d'obtenir des taux de compression élevés tout en offrant une excellente qualité d'image. Cependant, elle ne permet pas de lecture à des fréquences élevées. JPEG est une norme internationale de compression d'image.
- La méthode **Vidéo** est conçue pour enregistrer et lire des vidéos numérisées à des fréquences élevées. Toutefois, compte tenu de son procédé de compression spatiale, cette méthode ne donne pas de résultats optimaux pour les images comportant de grandes zones d'aplats de couleurs, comme celles de la plupart des animations.

Le taux de compression est inversement proportionnel à la qualité de l'image. Le curseur **Qualité** permet de trouver un compromis optimal entre le taux de compression et la qualité de l'image. Pour la plupart des animations créées avec Corel Painter, vous obtiendrez de meilleurs résultats si le curseur **Qualité** est défini sur **Haute**.

Il est aussi possible d'indiquer le nombre d'images qui s'affichent par seconde et, selon la méthode de compression, la fréquence des images clés. Les méthodes de compression temporelle utilisent des images clés et chacune d'elles est enregistrée dans son intégralité. Pour les images suivantes, jusqu'à la prochaine image clé, seules les modifications sont enregistrées.

Certaines méthodes de compression permettent de limiter la vitesse de transmission de données grâce à l'option **Débit de données maximal**. Le cas échéant, ce débit maximal annule le paramètre **Qualité**, afin que la séquence compressée ne dépasse pas la limite définie.

Pour exporter une séquence Corel Painter au format QuickTime

1. Sélectionnez **Fichier** **Enregistrer sous**.
2. Dans la boîte de dialogue **Enregistrer la séquence**, activez l'option **Enregistrer la séquence au format QuickTime**.
3. Dans la boîte de dialogue **Entrer le nom de la séquence**, sélectionnez un emplacement et un nom de fichier, puis cliquez sur **Enregistrer**.
4. Dans la boîte de dialogue **Paramètres de compression**, choisissez une méthode de compression dans la zone de liste.
5. Spécifiez les options souhaitées.

Exportation d'une séquence au format AVI

Le format AVI prend en charge plusieurs méthodes de compression. Les indications qui suivent devraient vous aider à choisir la plus adaptée, mais libre à vous d'expérimenter diverses méthodes et différents paramètres avant de faire votre choix. D'autres méthodes de compression sont disponibles.

- La méthode **Cinepak** produit des animations et des images de qualité acceptable sous forme de fichiers de taille réduite. Ce format est à privilégier pour diffuser une animation sur CD ou via Internet. Toutefois, cette méthode de compression peut se révéler très lente et il est parfois difficile de trouver les meilleurs paramètres pour certains types et fréquences d'images.
- La méthode **Microsoft Vidéo 1** est conçue pour enregistrer et lire des vidéos numérisées à des fréquences élevées.
- La méthode **Images entières** (non compressées) n'utilise aucune compression et les images conservent leur qualité. Certains ordinateurs sont parfois trop lents pour lire une animation non compressée contenant des images de grande taille à une fréquence d'images élevée. Ce format est à privilégier pour transférer des séquences Corel Painter vers des applications de montage AVI.

Le taux de compression est inversement proportionnel à la qualité de l'image. Dans la boîte de dialogue **Compression vidéo**, le curseur **Qualité de compression** permet de trouver le compromis optimal entre le taux de compression et la qualité de l'image.

Les méthodes de compression temporelle utilisent des images clés et chacune d'elles est enregistrée dans son intégralité. Pour les images suivantes, jusqu'à la prochaine image clé, seules les modifications sont enregistrées. Certaines méthodes de compression vous permettent de spécifier la fréquence des images clés avec l'option **Fréquence des images clés**.

Certaines de ces méthodes vous permettent également de limiter la vitesse de transmission de données avec l'option **Débit de données**. Le cas échéant, le débit maximal annule le paramètre **Qualité**, afin que la séquence compressée ne dépasse pas la limite définie.

Présentation de la fréquence d'images

La fréquence d'images désigne le nombre d'images affichées par seconde (images/s). La taille du fichier d'animation et la fluidité de cette dernière dépendent de cette fréquence.

Lorsque vous enregistrez une séquence dans un fichier AVI, vous pouvez spécifier la fréquence d'affichage. La fréquence réelle n'est pas nécessairement celle que vous avez indiquée. Les facteurs tels que la taille de l'image, la méthode de compression et la vitesse de l'ordinateur peuvent empêcher certaines séquences d'atteindre le nombre d'images par seconde défini. Si vos animations sont uniquement destinées à être lues sur ordinateur, une fréquence de 8, 10 ou 12 images par seconde convient parfaitement. En revanche, si elles sont destinées à être lues sur d'autres supports, vous devriez considérer les fréquences d'images suivantes :

- au cinéma, la fréquence est de 24 images/s ;
- le standard vidéo NTSC (National Television System Committee) a une fréquence de 30 images/s (29,97 pour la diffusion). Ce standard vidéo est utilisé aux États-Unis ;
- la fréquence du standard vidéo PAL (Phase Alternating Line) est de 25 images/s.

Ces fréquences d'images sont suffisantes pour produire un mouvement fluide et continu avec des sujets filmés ou enregistrés sur vidéo.

Les dessins animés contiennent beaucoup moins de détails que les images réelles. Cette différence de niveau de précision permet aux animations d'être conçues à des fréquences beaucoup plus basses que celles des actions réelles. Grâce au lissage des aplats de couleurs et à la continuité entre les images, les animations donnent de bons résultats à des fréquences comprises entre 10 et 15 images/s.

Vous choisirez une fréquence d'images en fonction du nombre de dessins nécessaires pour rendre les actions fluides, naturelles et cohérentes tout au long du projet.

L'ordinateur peut afficher les images à n'importe quelle fréquence raisonnable. Le panneau **Séquences d'animation** permet de contrôler la fréquence d'affichage des images. Vous pouvez prévisualiser une animation à une fréquence allant de 1 à 40 images/s.

Pour exporter une séquence Corel Painter au format AVI

1. Sélectionnez **Fichier** ▸ **Enregistrer sous**.
2. Dans la boîte de dialogue **Enregistrer la séquence**, activez l'option **Enregistrer la séquence au format AVI** et spécifiez le nombre d'images par seconde.
3. Dans la boîte de dialogue **Entrer le nom de la séquence**, sélectionnez un emplacement et un nom de fichier, puis cliquez sur **Enregistrer**.
4. Dans la boîte de dialogue **Compression vidéo**, sélectionnez une méthode de compression dans la zone de liste **Méthode de compression**.
5. Spécifiez les options souhaitées.

   Certaines méthodes de compression vous permettent de définir des options complémentaires en cliquant sur **Configuration**.

Importation et exportation de fichiers numérotés

Corel Painter prend en charge l'importation et l'exportation de fichiers numérotés. Par fichiers numérotés, on entend une série de fichiers de même taille et résolution désignés selon un format spécifique et portant un numéro au début ou à la fin de chaque nom de fichier. Par exemple, la première image peut s'appeler « Séquence01 », la deuxième « Séquence02 », et ainsi de suite.

Lorsque vous exportez une séquence sous forme de fichiers numérotés, vous pouvez importer ces fichiers dans une application qui ne prend pas nécessairement en charge d'autres formats de séquence. Lors de l'exportation, vous devez spécifier le nom du premier fichier et inclure des zéros pour que tous les fichiers numérotés aient le même nombre de chiffres. Si, par exemple, vous créez des fichiers numérotés de 1 à 24, il faudra inclure « 01 » dans le nom de fichier. Si, en revanche, vous créez des fichiers numérotés de 89 à 110, il faudra inclure « 089 » dans le nom de fichier.

Les fichiers numérotés sont très pratiques pour importer une animation à partir d'un autre programme 3D ou d'animation dans Corel Painter. Bien entendu, le format des fichiers numérotés importés doit être pris en charge par Corel Painter et le nombre de chiffres doit être le même pour chaque nom de fichier. Lors de l'importation de fichiers numérotés, vous créez une nouvelle séquence d'animation et vous devez choisir le nombre d'images à afficher ainsi qu'un codage. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Création d'une animation image par image » à la page 847.

Pour exporter une séquence sous forme de fichiers numérotés

1. Sélectionnez **Fichier** ▸ **Enregistrer sous**.
2. Dans la boîte de dialogue **Enregistrer la séquence**, activez l'option **Enregistrer la séquence sous forme de fichiers numérotés** et cliquez sur **OK**.
3. Dans la boîte de dialogue **Enregistrer le fichier numéroté comme**, choisissez un emplacement et un format de fichier, nommez le premier fichier, puis cliquez sur **Enregistrer**.

   Vous devez commencer ou terminer le nom de fichier par un numéro, par exemple, « 01Séquence » ou « Animation14 ».

Pour importer des fichiers numérotés

1. Sélectionnez **Fichier** ▸ **Ouvrir**.
2. Dans la boîte de dialogue **Ouvrir**, cochez la case **Fichiers numérotés**.

3 Sélectionnez le premier fichier numéroté et cliquez sur **Ouvrir**. Ensuite, sélectionnez le dernier fichier numéroté et cliquez sur **Ouvrir**.

4 Dans la boîte de dialogue **Entrer le nom de la séquence**, choisissez un emplacement pour enregistrer la séquence importée, entrez un nom de fichier et cliquez sur **Enregistrer**.

5 Dans la boîte de dialogue **Ouvrir une animation**, choisissez le nombre d'images à afficher et le codage, puis cliquez sur **OK**.

Corel Painter place les images importées dans les images d'une nouvelle séquence d'animation.

Exportation de GIF animés

Corel Painter permet d'exporter une séquence d'animation sous forme de fichier GIF animé. Le format GIF animé est idéal pour afficher des animations simples sur Internet.

Les GIF animés peuvent servir de liens ou de zones interactives, mais pas de fond.

Un grand nombre d'options sont disponibles pour enregistrer les fichiers image au format GIF.

Vous pouvez rendre l'animation transparente et choisir l'option de fond. Cependant, vous devez définir une sélection pour chaque image. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Initiation aux sélections » à la page 642.

Les options **Méthode d'enchaînement** permettent de spécifier ce qui se produit après qu'une image a été affichée (et que le délai imparti est écoulé) et avant l'affichage de l'image suivante. L'enchaînement n'a de sens que lorsque la transparence utilisée diffère d'une image à l'autre.

L'option **Boucle** permet de répéter la lecture de l'animation dans le navigateur client. L'animation apparaît dans le navigateur image par image, à la vitesse de son téléchargement. Dans la plupart des cas, ce sera beaucoup plus lent que la cadence d'affichage désirée. Lorsque l'option **Boucle** est activée, le navigateur répète l'animation en boucle uniquement après le téléchargement de toutes les images, avec le délai spécifié entre chaque image. L'animation est lue dans la mémoire cache du navigateur et est donc beaucoup plus rapide.

Si votre séquence doit être diffusée sur Internet, réduisez sa taille de fichier afin qu'elle soit suffisamment petite pour que son téléchargement s'effectue dans un délai raisonnable. Voici plusieurs suggestions permettant de réduire la taille de fichier :

- réduisez la taille de chaque image. Vous choisissez la taille de l'image au moment de créer une nouvelle séquence. Si vous importez une animation ou une vidéo existante, il sera impossible de redimensionner les images ;
- limitez le nombre d'images, car chaque image augmente la taille de fichier ;
- limitez le nombre de couleurs. Une réduction du nombre de couleurs réduit également la taille de la palette de couleurs ainsi que celle des fichiers.

Pour exporter une séquence d'animation sous forme de GIF animé

1 Ouvrez la séquence d'animation et sélectionnez **Fichier** ▸ **Enregistrer sous**.

2 Dans la boîte de dialogue **Enregistrer l'animation**, activez l'option **GIF animé**.

3 Dans la boîte de dialogue **Entrer le nom de la séquence**, choisissez un emplacement, entrez un nom de fichier et cliquez sur **Enregistrer**.

La boîte de dialogue **Options d'enregistrement sous GIF** apparaît alors.

4 Activez une option dans la zone **Nombre de couleurs**.

5 Dans la zone **Méthode de conversion**, activez l'une des options suivantes :

- **Quantifier vers la couleur la plus proche** : réduit le nombre de couleurs similaires dans l'image, sans affecter cette dernière. Elle est utile pour les images comportant de larges zones de couleur unie.
- **Simulation de couleurs** : simule un nombre élevé de couleurs lorsqu'un nombre limité d'entre elles sont disponibles.

6 Dans la zone **Options d'animation**, entrez une valeur dans la case **Retard des images** pour indiquer une pause (en centièmes de seconde) entre chaque image.

7 Dans la zone **Méthode de conversion**, sélectionnez l'une des options suivantes :

- **Par défaut** : utilise la méthode de conversion par défaut du navigateur client ;
- **Fond** : restitue la couleur de fond à la région couverte par l'image ;
- **Aucune** : laisse l'image à l'écran lors du rendu de l'image suivante ;

- **Précédente** : affiche l'image précédente dans la région couverte par l'image.

Vous pouvez maintenant utiliser votre navigateur pour ouvrir le fichier et visionner l'animation. Vous pouvez la placer sur une page Web grâce à la même balise d'image HTML que vous utiliseriez pour un fichier GIF simple.

Vous pouvez également

Afficher progressivement les images sur Internet au cours de leur chargement	Dans la zone **Options diverses**, activez l'option **Entrelacé**.
Activer les zones interactives côté serveur	Dans la zone **Options de carte**, activez l'option **Fichier de carte NCSA** ou **Fichier de carte CERN**.
Activer les zones interactives côté client	Dans la zone **Options de carte**, activez l'option **Fichier de carte côté client**.
Appliquer la transparence	Dans la zone **Transparence**, activez l'option **Produire transparence**, puis activez une option de fond. Ajustez le curseur **Seuil** pour indiquer la valeur du masque de sélection à laquelle l'image devient transparente.
Répéter l'animation	Cochez la case **Répéter** et entrez le nombre de répétitions de l'animation. Si vous voulez qu'elle se répète indéfiniment, tapez 0.



Si vous ne définissez aucun délai, les images s'affichent aussi vite que le système peut les charger et les afficher. Le délai d'affichage de chaque image (en particulier des grandes images) varie selon le type d'ordinateur utilisé et l'animation peut être plus lente que prévu. Vous pouvez utiliser un délai pour simuler une fréquence d'images donnée. Supposons que vous capturiez une vidéo conçue pour être lue à la fréquence de 8 images/s et comportant des images d'un quart de taille. Pour obtenir cette fréquence, divisez une seconde (100 centièmes de seconde) par 8. Le résultat de 100/8 est 12,5. Ignorez la partie décimale et entrez 12 comme délai. Supposons, dans ce cas, que l'affichage de l'image prenne un demi-centième de seconde (celui que nous avons ignoré). Si la taille d'image est plus grande, vous devrez probablement allonger le temps d'affichage de chaque image.

Si l'animation cesse de défiler dans la fenêtre du navigateur, cela signifie que le nombre de répétitions défini est terminé. Dans certains navigateurs, vous pouvez la faire redémarrer en redimensionnant la fenêtre. Dans tous les navigateurs, vous pouvez la relancer en rechargeant la page.



Utilisation de scripts pour automatiser des tâches

L'utilisation de scripts permet d'accélérer les tâches répétitives, de combiner plusieurs actions ou des actions complexes, ou encore de faciliter l'accès à une option.

Cette section contient les rubriques suivantes :

Utilisation des scripts
- « Initiation aux scripts » (page 861)
- « Affichage du panneau Scripts » (page 862)
- « Enregistrement et exécution des scripts » (page 863)
- « Activation et exécution des scripts de fond » (page 864)
- « Création de scripts indépendants de la résolution » (page 865)
- « Modification, changement de nom et suppression des scripts » (page 865)
- « Conversion de scripts en animations » (page 866)
- « Importation et exportation des scripts » (page 867)

Gestion des bibliothèques de scripts
- « Importation et exportation de bibliothèques de scripts » (page 868)
- « Création et suppression de bibliothèques de scripts » (page 868)

Initiation aux scripts

L'utilisation d'un script est similaire à celle de la fonction de numérotation rapide d'un téléphone. La plupart des modèles permettent désormais de configurer un bouton de numérotation rapide pour les numéros que vous composez fréquemment. Lorsque vous devez ensuite recomposer ce numéro, le bouton de numérotation rapide vous fait alors gagner du temps. De la même façon, un script vous permet de définir des actions fréquemment répétées. Lorsque vous devez ensuite répéter une telle action, l'exécution du script vous permet de gagner du temps.

Vous pouvez tout enregistrer dans un script, d'une simple commande de modification à une séance de travail entière.

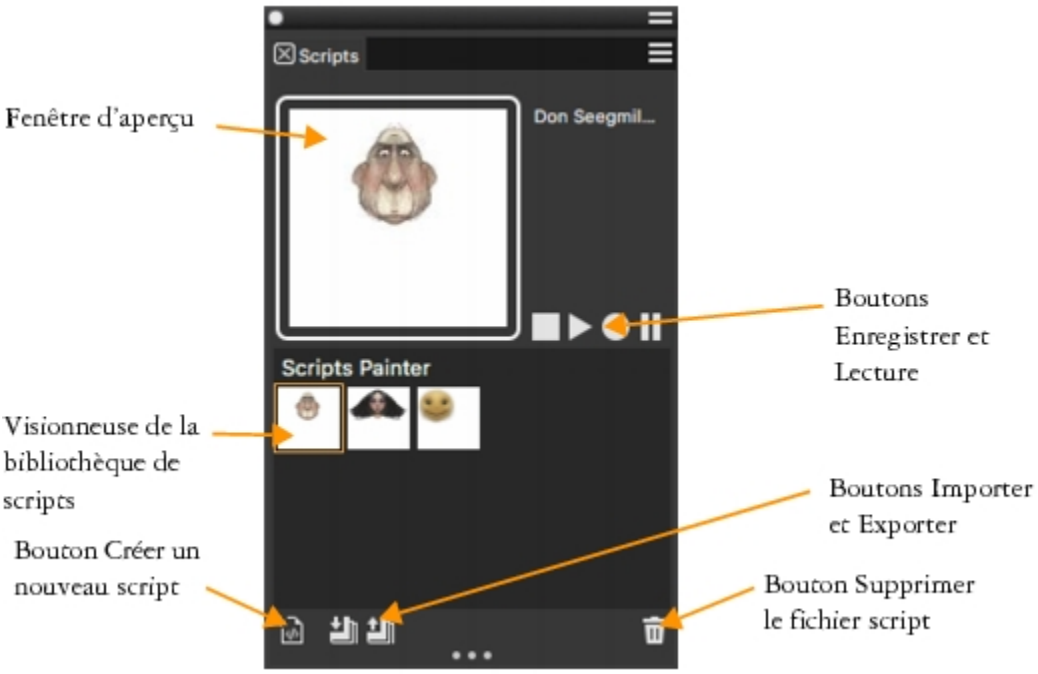
Il existe de nombreuses façons de tirer parti des scripts :

- Vous pouvez enregistrer un script pour remplacer des tâches répétitives.
- Vous pouvez utiliser des scripts de fonds pour enregistrer votre travail, ce qui vous permet ensuite de revenir à n'importe quel stade du projet en exécutant le script et en l'arrêtant au moment désiré. Cette technique est similaire à l'utilisation de différents niveaux d'annulation. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Activation et exécution des scripts de fond » à la page 864.

- Vous pouvez relire un script à une résolution différente, c'est-à-dire qu'un script enregistré en basse résolution peut produire automatiquement les mêmes résultats à une résolution supérieure. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Création de scripts indépendants de la résolution » à la page 865.
- Vous pouvez enregistrer un script recourant à la matière activée (quelle qu'elle soit). Par exemple, vous pouvez enregistrer un dessin au crayon dans un script puis ouvrir un nouveau document, choisir un papier, une texture, une couleur et un style différents et relire le script. Vous verrez alors Corel Painter répéter votre dessin avec les nouvelles matières sélectionnées. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Enregistrement et exécution des scripts » à la page 863.
- (Windows uniquement) Vous pouvez enregistrer un script et l'utiliser ensuite en tant que didacticiel, par exemple pour présenter à quelqu'un le processus détaillé de création d'une image, un peu comme si des spectateurs regardaient l'artiste travailler. Vous pouvez ensuite convertir le script en animation .avi pour que d'autres personnes puissent découvrir ces techniques. Chaque action effectuée devient une image de l'animation. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Conversion de scripts en animations » à la page 866.
- (Windows uniquement) Vous pouvez utiliser des scripts avec des animations. Pour appliquer une opération à chaque image d'une animation, enregistrez la suite de commandes dans un script. Vous pouvez ensuite l'appliquer à l'animation entière en une seule commande. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Application de scripts à des séquences » à la page 855.

Affichage du panneau Scripts

Le panneau **Scripts** contient les principaux outils permettant d'enregistrer, d'exécuter et de modifier les scripts. Il vous permet également d'accéder à la visionneuse de bibliothèque de scripts, dans laquelle vous pouvez stocker et gérer les scripts et les bibliothèques de scripts que vous créez.



Panneau Scripts

Le bouton Options de script ☰ du panneau **Scripts** vous propose plusieurs commandes.

Pour afficher ou masquer le panneau Scripts

- Sélectionnez **Fenêtre** ▸ **Scripts**.

Enregistrement et exécution des scripts

Un script vous permet d'enregistrer toutes les actions effectuées, puis de les reproduire par le biais d'un simple clic sur un bouton. Par exemple, lorsque vous devez ajuster les couleurs d'une série d'images, l'enregistrement d'un script vous permet d'effectuer la procédure sur la première image, puis d'exécuter ce script pour appliquer ces modifications aux autres images de la série. Les fonctions de base d'enregistrement et d'exécution des scripts sont disponibles dans le panneau **Scripts**.



Boutons de commande des scripts, de gauche à droite : Arrêter, Exécuter, Enregistrer et Pause

Lorsque vous enregistrez des scripts, vous avez la possibilité d'enregistrer l'état initial de l'application. Cela comprend les outils et les matières utilisés au cours de la session, y compris les styles, les couleurs et les textures de papier. Corel Painter lit la session en utilisant les matières que vous avez enregistrées. Si vous désactivez cette option, Corel Painter utilise les outils et matières sélectionnés au moment de l'exécution du script. Vous pouvez par exemple utiliser un style, une couleur et une texture de papier différents à chaque exécution du script pour varier les résultats obtenus.

Pour bien préparer la session d'enregistrement d'un script, il est conseillé de rédiger au préalable les différentes étapes à effectuer pour ne pas en oublier lors de l'enregistrement. Vous pouvez néanmoins modifier ou supprimer le script lorsque le résultat ne vous convient pas. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Modification, changement de nom et suppression des scripts » à la page 865.

Pour enregistrer un script

1 Sélectionnez **Fenêtre** ▸ **Scripts**.

2 Dans le panneau **Scripts**, cliquez sur le bouton **Enregistrer** ●.

3 Effectuez les actions que vous souhaitez enregistrer.

4 Cliquez sur le bouton **Arrêter** ■.

5 Saisissez un nom dans la zone **Nom du script** de la boîte de dialogue **Enregistrer sous**.

Corel Painter ajoute automatiquement une icône pour le script dans la visionneuse de bibliothèque de **scripts**.



Pour enregistrer un script autorisant la modification des matières lors de son exécution, cliquez sur le bouton Options de script ☰, choisissez **Options de script**, puis désactivez l'option **Enregistrer l'état initial**.

Lorsque vous créez un nouveau script, celui-ci est automatiquement enregistré dans la bibliothèque actuellement sélectionnée. Vous pouvez ensuite le déplacer depuis le panneau Bibliothèque en le faisant glisser d'une bibliothèque à l'autre.

Pour lire un script

1 Sélectionnez **Fenêtre** ▸ **Scripts**.

2 Dans le panneau **Scripts**, cliquez sur un script dans la visionneuse de la bibliothèque de **scripts**.

Pour ouvrir une autre bibliothèque de scripts, cliquez sur le bouton Options de script ☰, puis sur **Importer la bibliothèque de scripts**.

3 Cliquez sur le bouton **Lecture** ▶.

Vous pouvez également

Arrêter le script	Cliquez sur le bouton **Arrêter** .
Interrompre le script temporairement	Cliquez sur le bouton **Pause** .



Vous pouvez aussi utiliser les touches **Commande** + . (macOS) ou **Ctrl** + . (Windows) pour interrompre l'exécution d'un script.



Si les styles, papiers, motifs et autres matières dont le script a besoin sont enregistrés dans d'autres bibliothèques, celles-ci doivent être ouvertes pendant l'exécution.

Activation et exécution des scripts de fond

Vous pouvez configurer Corel Painter pour qu'il enregistre automatiquement des scripts de fond. Le script de fond commence à enregistrer les opérations effectuées dès que vous ouvrez l'application et ce, jusqu'à sa fermeture. Les scripts de fond sont enregistrés avec la date et l'heure dans le panneau **Scripts**, avec les autres scripts que vous créez. Vous pouvez préciser pendant combien de temps Corel Painter doit conserver les scripts de fond avant de les supprimer.

Vous pouvez exécuter les scripts de fond mais, contrairement aux scripts personnalisés, vous ne pouvez pas les modifier.

Pour activer des scripts de fond

1 Effectuez l'une des opérations suivantes :
   - (macOS) Cliquez sur le menu **Corel Painter** ▸ **Préférences** ▸ **Général**.
   - (Windows) Sélectionnez **Édition** ▸ **Préférences** ▸ **Général**.
2 Cochez la case **Script d'enregistrement automatique**.
3 Dans la zone **Conserver les scripts**, précisez le nombre de jours pendant lesquels Corel Painter doit conserver les scripts de fond.



Comme Corel Painter enregistre systématiquement les scripts, ces données peuvent s'accumuler dans votre fichier de données de script Corel Painter.

Pour exécuter un script de fond

1 Sélectionnez **Fenêtre** ▸ **Scripts**.
2 Dans le panneau **Scripts**, cliquez sur un script dans la visionneuse de bibliothèque de scripts.
   Les scripts de fond sont répertoriés en fonction de leurs date et heure de création.
3 Cliquez sur le bouton **Lecture** .

Création de scripts indépendants de la résolution

La création d'un script indépendant de la résolution vous permet d'enregistrer un script capable d'ajuster automatiquement la résolution de l'image au sein de laquelle il est exécuté. Lors de la création du script, vous bénéficiez ainsi du temps de réaction plus court du travail en basse résolution. Il suffit ensuite de repasser le script à une résolution plus élevée pour obtenir la même image en haute résolution.

Le rapport entre la résolution d'enregistrement et la résolution d'exécution ne peut pas dépasser une certaine valeur. Un facteur de quatre est probablement trop élevé. Pour obtenir un résultat optimal, divers essais peuvent être nécessaires.

Pour enregistrer un script indépendant de la résolution

1. Avant de commencer à enregistrer, ouvrez un nouveau document à la résolution à laquelle vous voulez travailler.
2. Sélectionnez **Fenêtre** ▸ **Scripts**.
3. Avant de peindre ou de dessiner, cliquez sur **Sélectionner** ▸ **Tout** ou appuyez sur les touches **Commande** + A (macOS) ou **Ctrl** + A (Windows).

   Ce faisant, vous créez un rectangle de référence qui fait partie du script. Ce rectangle doit être enregistré pour pouvoir lire le script dans un document de plus haute résolution ultérieurement.
4. Dans le panneau **Scripts**, cliquez sur le bouton **Enregistrer** ⬤.
5. Désélectionnez le rectangle de référence en effectuant l'une des opérations suivantes :
   - Cliquez sur **Sélection** ▸ **Aucune**.
   - Dessinez à l'intérieur de la zone sélectionnée.
   - Appuyez sur les touches **Commande** + **D** (macOS) ou **Ctrl** + **D** (Windows).
6. Poursuivez l'enregistrement du script.

Pour exécuter un script avec une autre résolution

1. Créez un nouveau document avec la résolution à laquelle vous souhaitez relire le script.

   Pour que l'image soit d'une résolution supérieure à l'originale, créez un document proportionnellement plus grand. Par exemple, si le document d'origine fait 500 x 500 pixels, créez le nouveau document à 1 000 x 1 000 pixels pour en doubler la résolution.

   Si les proportions du document de destination ne correspondent pas à celles du document d'origine, l'image créée par le script est déformée.
2. Dans le panneau **Scripts**, cliquez sur le script enregistré indépendamment de la résolution dans la visionneuse de bibliothèque de **scripts**.
3. Avant de l'exécuter, cliquez sur **Sélectionner** ▸ **Tout** ou appuyez sur **Commande** + A (macOS) ou sur **Ctrl** + A (Windows) dans le nouveau document.

   Le rectangle enregistré au début du script d'origine est rapporté au rectangle sélectionné de ce document.
4. Cliquez sur **Lecture**.

   Le script d'origine est exécuté dans le nouveau document. Tous les styles, les papiers et les fonctions correspondantes sont redimensionnés de façon appropriée pour la nouvelle résolution.

Modification, changement de nom et suppression des scripts

Corel Painter propose plusieurs méthodes pour modifier des scripts. Vous pouvez modifier les instructions du script afin de changer la séquence des actions enregistrées. Vous pouvez aussi renommer et supprimer des scripts.

Vous pouvez modifier un script en l'ouvrant sous forme de séries d'instructions qui contiennent des paramètres, dont la plupart sont modifiables. Pour modifier un script, vous pouvez aussi l'exporter (fichier .txt), puis ouvrir le fichier dans un éditeur de texte. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Importation et exportation des scripts » à la page 867.

Pour modifier les paramètres des scripts

1 Sélectionnez **Fenêtre** ▸ **Scripts**.

2 Dans le panneau **Scripts**, cliquez sur le script à modifier dans la visionneuse de bibliothèque de scripts.

3 Cliquez sur le bouton Options de script et sélectionnez **Modifier le fichier script**.

Corel Painter affiche la liste des instructions du script dans la boîte de dialogue **Modifier le fichier script**.

4 Cliquez deux fois sur la ligne d'instruction que vous souhaitez modifier.

5 Cliquez deux fois sur un paramètre dans les instructions.

6 Dans la boîte de dialogue des paramètres, apportez les modifications souhaitées.

7 Fermez la boîte de dialogue.

8 Dans la boîte de dialogue **Modifier le fichier script**, cliquez sur **Fin** pour enregistrer vos modifications.

Le script ouvert devient le script actif et s'affiche dans la visionneuse de bibliothèque de scripts. Si vous sélectionnez un autre script dans la visionneuse de bibliothèque de scripts, le script ouvert ne change pas.

Pour modifier un script, vous pouvez aussi l'exporter puis ouvrir ce fichier dans un éditeur de texte. Pour exporter un script, cliquez sur le bouton Options de script du panneau **Scripts**, puis sur **Exporter le fichier script**.

Pour renommer un script

1 Sélectionnez **Fenêtre** ▸ **Scripts**.

2 Dans le panneau **Scripts**, cliquez sur un script dans la visionneuse de bibliothèque de scripts.

3 Cliquez sur le bouton Options de script, puis sur **Affichage de la bibliothèque de scripts** ▸ **Renommer le fichier script**.

4 Tapez un nom dans la zone de texte **Enregistrer sous**.

Pour supprimer un script

1 Sélectionnez **Fenêtre** ▸ **Scripts**.

2 Dans le panneau **Scripts**, cliquez sur un script dans la visionneuse de bibliothèque de scripts.

3 Cliquez sur le bouton **Supprimer**.

Conversion de scripts en animations

(Windows uniquement)

Vous pouvez convertir un script en animation Corel Painter, puis enregistrer celle-ci au format QuickTime ou AVI. Chaque action effectuée dans le script devient une image de l'animation. Pour plus d'informations, consultez les sections « Exportation d'une séquence au format AVI » à la page 857 et « Exportation d'une séquence au format QuickTime » à la page 856..

Si le script a été enregistré indépendamment de la résolution, vous pouvez créer une animation dont les dimensions sont différentes de l'image d'origine. Pour plus d'informations, voir « Création de scripts indépendants de la résolution » à la page 865. Si le script n'est pas indépendant de la résolution et que la nouvelle fenêtre d'image est plus grande, le script est exécuté dans le coin supérieur gauche de l'animation. Si la nouvelle image est plus petite que le script, seule la partie supérieure gauche du script de la séance apparaît dans l'animation.

Vous pouvez également appliquer un script à une animation. Par exemple, vous pouvez enregistrer un script qui applique l'effet **Flou directionnel** à une seule image, puis, d'une seule commande, appliquer ce script à chaque image du clip. Vous pouvez également utiliser un script pour y définir la position du grain. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Application de scripts à des séquences » à la page 855.

Pour convertir un script en animation

1. Sélectionnez **Fenêtre** ▸ **Scripts**.
2. Dans le panneau **Scripts**, cliquez sur un script dans la visionneuse de bibliothèque de scripts.
3. Ouvrez une nouvelle image à la taille souhaitée pour l'animation.
4. Dans le panneau **Scripts**, cliquez sur le bouton Options de script, puis sélectionnez **Options de script**.
5. Dans la boîte de dialogue **Options de script**, cochez la case **En lecture, créer une image**.
   Cette option crée une animation lors de l'exécution du script.
6. Entrez la fréquence d'enregistrement (en 1/10e de seconde) des images.
   Plus cette valeur est basse, plus les images sont créées fréquemment et plus l'animation est fluide. Cependant, plus vous avez d'images et plus l'espace disque occupé par l'animation est grand.
7. Dans le panneau **Scripts**, cliquez sur **Lecture**.
8. Dans la boîte de dialogue **Nom de la séquence**, entrez un nom dans le champ **Nom du fichier**, choisissez un dossier de destination, puis cliquez sur **Enregistrer**.
9. Dans la boîte de dialogue **Ouvrir une animation**, activez une option dans la zone **Images à afficher**.
10. Dans la zone **Codage**, activez une option pour le stockage de la couleur.

    Corel Painter exécute le script dans la boîte de dialogue **Séquence d'animation**.

Certaines actions ne peuvent pas être converties en animation. Par exemple, un script contenant une commande **Fichier** ▸ **Nouveau** ne sera pas converti.

Importation et exportation des scripts

Vous pouvez importer et exporter des scripts. Par exemple, vous pouvez importer un script créé par un autre utilisateur ou exporter un script pour que d'autres personnes puissent en profiter. Les scripts Corel Painter sont exportés sous forme de fichiers .txt. Vous pouvez également importer et exporter des bibliothèques de scripts. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Importation et exportation de bibliothèques de scripts » à la page 868.

Pour importer un script

1. Sélectionnez **Fenêtre** ▸ **Scripts**.
2. Dans le panneau **Scripts**, cliquez sur le bouton **Importer un script**.
3. Choisissez le lecteur et le dossier de stockage du script.
4. Cliquez sur le fichier script.
5. Cliquez sur **Ouvrir**.

Pour exporter un script

1. Sélectionnez **Fenêtre** ▸ **Scripts**.
2. Dans le panneau **Scripts**, cliquez sur le bouton **Exporter le script actuellement sélectionné**.

3 Dans la boîte de dialogue **Exporter le fichier script**, choisissez le lecteur et le dossier d'enregistrement du script.

4 Cliquez sur **Enregistrer**.

Importation et exportation de bibliothèques de scripts

S'ils sont stockés dans une bibliothèque de scripts, vous pouvez importer plusieurs scripts simultanément. Cela comprend également les bibliothèques de scripts qui ont été créées dans une version précédente de Corel Painter. Vous pouvez aussi exporter des bibliothèques de scripts. La visionneuse de bibliothèque de **scripts** vous permet d'ouvrir et d'afficher plusieurs bibliothèques simultanément.

Pour importer une bibliothèque de scripts

1 Sélectionnez **Fenêtre** ▸ **Scripts**.

2 Dans le panneau **Scripts**, cliquez sur le bouton Options de script ☰ et sélectionnez **Importer la bibliothèque de scripts**.

3 Choisissez le lecteur et le dossier de stockage de la bibliothèque.

4 Choisissez la bibliothèque.

5 Cliquez sur **Ouvrir**.

La bibliothèque importée s'affiche au bas de la fenêtre du panneau.

Pour importer un script créé dans une version antérieure de Corel Painter

1 Sélectionnez **Fenêtre** ▸ **Scripts**.

2 Dans le panneau **Scripts**, cliquez sur le bouton Options de script ☰ et sélectionnez **Importer la bibliothèque de scripts existante**.

3 Choisissez le lecteur et le dossier de stockage de la bibliothèque.

4 Choisissez la bibliothèque.

5 Cliquez sur **Ouvrir**.

La bibliothèque importée s'affiche au bas de la fenêtre du panneau.

Pour exporter une bibliothèque de scripts

1 Sélectionnez **Fenêtre** ▸ **Scripts**.

2 Dans le panneau **Scripts**, cliquez sur le bouton Options de script ☰ et sélectionnez **Exporter la bibliothèque de scripts**.

3 Dans la boîte de dialogue **Choisir une bibliothèque**, sélectionnez la bibliothèque à exporter dans la zone de liste **Bibliothèque**, puis cliquez sur **OK**.

4 Choisissez le lecteur et le dossier où stocker la bibliothèque.

5 Cliquez sur **Enregistrer**.

Création et suppression de bibliothèques de scripts

Vous pouvez stocker et organiser vos scripts de manière à pouvoir les localiser et les utiliser plus facilement. Lorsque vous créez un nouveau script, celui-ci est automatiquement enregistré dans la bibliothèque de scripts actuellement sélectionnée. Vous pouvez néanmoins le déplacer vers une nouvelle bibliothèque. Lorsqu'une bibliothèque de scripts devient inutile, vous pouvez la supprimer.

Pour créer une bibliothèque de scripts

1 Sélectionnez **Fenêtre** ▸ **Scripts**.

2 Dans le panneau **Scripts**, cliquez sur le bouton Options de script ☰ et sélectionnez **Nouvelle bibliothèque de scripts**.

3 Dans la boîte de dialogue **Nouvelle bibliothèque**, saisissez un nom dans la zone **Enregistrer sous**, puis cliquez sur **OK**.

Une barre d'en-tête représentant la nouvelle bibliothèque apparaît au bas du panneau de bibliothèque et son titre s'affiche dans la liste des bibliothèques disponibles. La nouvelle bibliothèque contient un script par défaut.

Pour supprimer une bibliothèque de scripts

1 Sélectionnez **Fenêtre** ▸ **Scripts**.

2 Dans le panneau **Scripts**, cliquez sur le bouton Options de script ☰ et sélectionnez **Supprimer la bibliothèque de scripts**.

3 Dans la boîte de dialogue **Choisir une bibliothèque**, sélectionnez une bibliothèque dans la liste **Bibliothèque**, puis cliquez sur **OK**.

4 Cliquez sur **Oui**.



Impression d'images

Corel Painter propose de nombreuses options d'impression.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Principes de base de l'impression » (page 871)
- « Impression d'images » (page 872)
- « Enregistrement de fichiers au format EPS pour l'impression » (page 874)
- « Impression d'images composites » (page 874)
- « Impression de formes » (page 875)

Principes de base de l'impression

Si vous envisagez d'imprimer votre travail sur votre imprimante de bureau ou de l'envoyer à un fournisseur de services d'impression, gardez les points suivants à l'esprit pour vous assurer que l'image apparaît comme prévu.

Taille, résolution et qualité d'impression de l'image

La taille et la résolution d'une image affectent sa qualité d'impression. Pour des résultats optimaux, définissez la taille et la résolution de l'image lorsque vous créez votre document. Choisissez une résolution et des dimensions adaptées à votre mode d'impression. Pour plus d'informations sur la résolution de l'image, consultez la rubrique « Résolution et qualité d'impression » à la page 103. Pour plus d'informations sur les dimensions de l'image, reportez-vous à la rubrique « Proportions et taille de la zone de travail » à la page 100.

Impression précise des couleurs

Corel Painter vous permet de gérer les couleurs lors de l'impression pour garantir une reproduction précise des couleurs. Par défaut, la gestion des couleurs n'est pas activée. Si vous voulez l'utiliser en cours de travail ou lors de l'impression, vous devez d'abord la configurer pour votre système. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Gestion des couleurs » à la page 275.

Épreuvage et épreuvage à l'écran de documents

L'épreuvage à l'écran vous permet de visualiser le résultat final sans jeter d'encre sur du papier. Vous pouvez vérifier si le profil de couleurs du document est adapté ou non à une imprimante ou à un moniteur spécifique afin d'éviter des résultats indésirables. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Qu'est-ce que l'épreuvage à l'écran ? » à la page278.

Si vous envoyez vos images à un fournisseur de services d'impression, il est préférable d'obtenir des épreuves au préalable. Vous pouvez utiliser une imprimante noir et blanc pour vérifier les dimensions de la page et le positionnement des images. Les épreuves tirées sur une imprimante couleur permettent d'avoir une idée générale de l'image finale. N'oubliez pas que l'épreuve est une approximation du résultat

final du processus d'impression offset. Le procédé d'impression, les encres et les papiers utilisés sont autant de paramètres qui influent sur le résultat final.

Impression d'images

Avant d'imprimer une image, vous pouvez spécifier les propriétés de l'imprimante, notamment le format du papier et les options de périphérique. Par exemple, vous pouvez définir les fonctionnalités de l'imprimante comme l'agrafage recto-verso. Le choix des préférences dépend de plusieurs facteurs : type de périphérique de sortie choisi, impression couleur ou noir et blanc et impression ou non de séparations. Vous pouvez imprimer vos images Corel Painter sur un grand nombre d'imprimantes, notamment PostScript, Windows Graphics Device Interface (GDI), QuickDraw et les photocomposeuses à haute résolution.

Vous pouvez ajuster manuellement la taille, l'orientation et la marge d'une page afin qu'elles correspondent aux paramètres de papier standard pour l'impression. Pour imprimer une image plus grande que la taille de page sélectionnée, vous pouvez redimensionner l'image automatiquement. Par exemple, une image de 30 x 30 cm sera automatiquement redimensionnée pour tenir sur une page de 21 x 29,7 cm.

Vous pouvez également imprimer une image dans un fichier et envoyer ce dernier à un fournisseur de services d'impression afin qu'il l'imprime. Certaines de ces options ne sont disponibles qu'avec le système d'exploitation Windows.

Pour définir les propriétés de l'imprimante

1. Sélectionnez **Fichier** ▸ **Imprimer**.
2. Effectuez l'une des opérations suivantes :
   - (macOS) Cliquez sur le bouton **Afficher les détails** et choisissez une option dans la zone de liste (par exemple, **Attributs des pages**, **Mise en page**, **Correspondance des couleurs** ou **Alimentation papier**).
   - (Windows) Sur la page **Général**, cliquez sur **Préférences**.
3. Définissez les propriétés dans la boîte de dialogue.

Pour imprimer une image

1. Sélectionnez **Fichier** ▸ **Imprimer**.
2. Effectuez l'une des opérations suivantes :
   - (macOS) Choisissez une imprimante dans la zone de liste **Imprimante**, puis une option dans la zone de liste **Pages** et entrez une valeur dans le champ **Copies**.
   - (Windows) Sur la page **Général**, choisissez une imprimante dans la zone **Sélectionner l'imprimante**, activez une option dans la zone **Étendue de pages** et entrez une valeur dans le champ **Nombre de copies**.
3. Cliquez sur **Imprimer**.

Vous pouvez également

Imprimer une version en niveaux de gris de l'image.	Effectuez l'une des opérations suivantes : • (macOS) Cliquez sur le bouton **Afficher les détails**, choisissez **Corel Painter 2020** dans la zone de liste, puis cochez la case **Imprimer en niveaux de gris**. • (Windows) Sélectionnez l'onglet **Painter 2020**, puis cochez la case **Imprimer en niveaux de gris**.
Imprimer à l'aide d'une imprimante autre que PostScript (Windows uniquement)	Sélectionnez l'onglet **Painter 2020**, puis activez l'option **Impression GDI**.
Imprimer une image à l'aide d'un périphérique PostScript couleur (Windows uniquement)	Sélectionnez l'onglet **Painter 2020**, et activez l'option **Couleur PostScript**.

Vous pouvez également

Imprimer les séparations (Windows uniquement)	Sélectionnez l'onglet **Painter 2020**, et 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 des séparations depuis Corel Painter sur n'importe quel périphérique PostScript, y compris 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.
Imprimer une image à l'aide d'une imprimante laser PostScript noir et blanc (Windows uniquement)	Sélectionnez l'onglet **Painter 2020**, puis activez l'option **PostScript N & B**

Pour ajuster manuellement la mise en page pour l'impression

1. Effectuez l'une des opérations suivantes :
   - (macOS) Sélectionnez **Fichier** ▸ **Imprimer**, cliquez sur le bouton **Afficher les Détails**, puis sélectionnez **Attributs des pages** dans la zone de liste.
   - (Windows) Sélectionnez **Fichier** ▸ **Format d'impression**.
2. Sélectionnez une taille de page prédéfinie dans la zone de liste **Taille de papier** (macOS) ou **Taille** (Windows).
3. Dans la zone **Orientation**, sélectionnez l'une des options suivantes :
   - **Portrait** : la hauteur de la page est plus grande que sa largeur.
   - **Paysage** : la largeur de la page est plus grande que sa hauteur.
4. Effectuez l'une des opérations suivantes :
   - (macOS) Sélectionnez **Marges et mise en page** dans la zone de liste, puis les options de marges et de mise en page désirées.
   - (Windows) Dans la zone **Marges**, spécifiez les valeurs des cases **Gauche**, **Droite**, **Haut** et **Bas**.

Pour redimensionner automatiquement une image à la taille de la page

1. Sélectionnez **Fichier** ▸ **Imprimer**.
2. Effectuez l'une des opérations suivantes :
   - (macOS) Cliquez sur le bouton **Afficher les détails**, choisissez **Corel Painter 2020** dans la zone de liste, puis cochez la case **Ajuster à la page**.
   - (Windows) Cliquez sur l'onglet **Painter 2020** et cochez la case **Ajuster à la page**.



Vous devez activer cette option pour imprimer des images dont la taille dépasse celle de la page.

Pour imprimer dans un fichier (Windows uniquement)

1. Sélectionnez **Fichier** ▸ **Imprimer**.
2. Sur la page **Général**, cochez la case **Imprimer dans un fichier**.
3. Cliquez sur **Imprimer**.
4. Dans la boîte de dialogue **Enregistrer le résultat de l'impression sous**, entrez un nom de fichier dans la zone **Nom de fichier**.

Enregistrement de fichiers au format EPS pour l'impression

Vous pouvez enregistrer des fichiers au format EPS-DCS pour l'impression. Il convient de noter que vous ne pouvez pas rouvrir les fichiers EPS-DCS dans Corel Painter. C'est pourquoi il est préférable d'enregistrer une copie dans un autre format afin de pouvoir la rouvrir dans Corel Painter.

Lors d'un enregistrement au format EPS-DCS, vous pouvez activer un aperçu de sortie, par exemple l'aperçu de la couleur. Corel Painter utilise alors les profils ICC chargés pour contrôler la séparation. Si l'aperçu de sortie est désactivé, Corel Painter utilise les tables de séparation par défaut. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Présentation de la gestion des couleurs » à la page 275.

Les images enregistrées au format EPS (Encapsulated PostScript) sont conformes au format EPS-DCS (Desktop Color Separation).

Pour enregistrer un fichier au format EPS pour l'impression

1. Sélectionnez **Fichier** **Enregistrer sous**.
2. Dans la boîte de dialogue **Nom de l'image**, sélectionnez **PostScript EPSF** dans la zone de liste **Format** (macOS) ou **Type de fichier** (Windows), puis cliquez sur **Enregistrer**.
3. Dans la boîte de dialogue **Options d'enregistrement EPS**, cochez la case **Hexadécimales (ASCII)** pour modifier le format de données.

   Cocher cette case permet de stocker les informations PostScript d'une autre manière, mais en doublant pratiquement la taille du fichier enregistré. Certains programmes requièrent l'activation de cette option.
4. Activez l'une des options d'aperçu de sortie suivantes :
   - **Aucun aperçu**
   - **Aperçu en noir et blanc**
   - **Aperçu en couleur**

   Il se peut que vous deviez activer l'option **Aperçu en noir et blanc** pour pouvoir imprimer les fichiers EPS sur certaines imprimantes laser. Même si l'aperçu ou l'affichage est en noir et blanc, les informations relatives aux couleurs sont préservées.

   Si vous créez un document destiné à être imprimé ou diffusé sur Internet (par exemple, un fichier PDF), activez l'option **Aperçu en couleur**.



Corel Painter utilise les informations de tramage par défaut de l'imprimante pour produire des séparations de couleur de qualité élevée. Si l'option **Aucun aperçu** est activée lors de l'enregistrement d'un fichier au format EPS, Corel Painter utilise les tables de séparation de Color Studio et le tramage par défaut de votre périphérique.

Impression d'images composites

L'impression d'une image fusionnée comprenant de nombreux calques et formes peut prendre du temps. Une version de l'image contenant un seul calque peut être imprimée beaucoup plus rapidement.

Plutôt que d'aplatir une image fusionnée en déposant chaque calque dans la zone de travail, vous pouvez dupliquer le fichier pour produire une image aplatie que vous pouvez ensuite imprimer. Cette méthode vous permet de conserver les calques du fichier RIFF enregistré au cas où vous souhaiteriez y apporter des modifications par la suite. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour dupliquer une image à l'aide de la duplication rapide » à la page 194.



Vous pouvez imprimer une version contenant un seul calque d'une image composite

Impression de formes

Dans Corel Painter, le panneau **Calques** permet d'insérer des formes entre les calques. Cela peut influencer l'impression de votre document. Les formes sont des objets vectoriels (par opposition aux objets bitmaps), qui sont donc indépendants de la résolution. Corel Painter tente de préserver les formes sous forme de tracés vectoriels afin d'imprimer à la résolution maximale native des imprimantes PostScript.

Lors de l'impression sur des périphériques PostScript, Painter rastérise les formes qui utilisent des effets, tels que la transparence, et certains modes de fusion.

Tout objet situé en dessous d'une forme pixelisée dans la liste **Calques** doit également être pixelisé pour que l'effet soit préservé. Si, par exemple, votre document comporte une forme transparente située au-dessus de plusieurs autres formes, ces dernières doivent toutes être pixelisées pour que la transparence soit conservée dans la zone de travail, même si la zone de chevauchement entre ces différentes formes est très petite. De la même façon, si vous positionnez (même partiellement) une image au-dessus d'une forme, celle-ci doit être pixelisée pour être imprimée correctement.

Si vous souhaitez imprimer des formes à la résolution maximale de votre imprimante, assurez-vous que les formes ne sont pas transparentes, que leur mode de fusion est défini sur **Par défaut** et qu'ils ne se trouvent pas sous d'autres objets ou calques transparents.

Pour plus d'informations sur les formes, reportez-vous à la rubrique « Formes » à la page 813.



Remarques pour les utilisateurs d'Adobe Photoshop

Si vous avez déjà utilisé Adobe Photoshop, vous risquez de remarquer des différences avec les outils et la terminologie de Corel Painter. Cette section décrit ces différences et fournit des conseils supplémentaires qui vous seront utiles pour une transition en douceur entre ces applications.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Comparaison de la terminologie dans Corel Painter et Adobe Photoshop » (page877)
- « Comparaison des outils dans Corel Painter et Adobe Photoshop » (page878)
- « Foire aux questions posées par des utilisateurs d'Adobe Photoshop » (page880)

Comparaison de la terminologie dans Corel Painter et Adobe Photoshop

Certains termes et concepts de Corel Painter diffèrent de ceux utilisés pour les mêmes fonctionnalités dans Adobe Photoshop. Le tableau ci-contre répertorie certains termes communs de Photoshop avec leurs équivalents dans Corel Painter.

Terme d'Adobe Photoshop	Terme de Corel Painter
Action	Script
Plan d'ajustement	Calque
Animation	Séquence
Mode de fondu	Mode de fusion
Mode indexation des couleurs	Palette de couleurs Internet
Objet intelligent	Calque de référence
Effet de plan	Extensions dynamiques

Terme d'Adobe Photoshop	Terme de Corel Painter
Style de claque	Mode de fusion
Palette	Panneau
Sélections	Sélections
Instantané	Réplique

Comparaison des outils dans Corel Painter et Adobe Photoshop

La liste suivante répertorie les outils Adobe Photoshop et les outils Corel Painter correspondants. Nombre de ces outils produisent les mêmes résultats mais fonctionnement de façon légèrement différente. Nous proposons donc un lien vers une rubrique d'aide correspondante qui décrit l'outil Corel Painter.

Outil Adobe Photoshop	Outil Corel Painter	Informations complémentaires
Palette Actions	Panneau **Scripts**	Voir la rubrique « Affichage du panneau Scripts » à la page 862.
Outil Flou	Effets Mise au point	Voir la rubrique « Utilisation des effets Mise au point et Divers » à la page 677.
Outil Brûler	Outil **Brûlure** 	Voir la rubrique « Réduction et accroissement de la densité » à la page 303.
Outil Tampon	Outil **Cachet** 	Voir la rubrique « Clonage de parties d'une image » à la page 209.
Outil Recadrer	Outil **Recadrer** 	Voir la rubrique « Recadrage des images » à la page 115.
Outil Esquiver	Outil **Densité** 	Voir la rubrique « Réduction et accroissement de la densité » à la page 303.
Ombre portée	Ombre portée	Voir la rubrique « Ajout d'ombres portées dans les calques » à la page 616.
Outil Contour elliptique	Outil **Ellipse de sélection**	Voir la rubrique « Création de sélections bitmap » à la page 653.
Outil Pipette	Outil **Pipette** 	Voir la rubrique « Prélèvement de couleurs dans les images » à la page 254.

Outil Adobe Photoshop	Outil Corel Painter	Informations complémentaires
Galerie de filtres	Menu **Effets**	Voir la rubrique « Options fréquentes pour les effets » à la page 673.
Outil Plume libre	Outil **Main libre** 	Voir la rubrique « Dessin de lignes et de courbes » à la page 816.
Outil Dégradé	Outil **Dégradé interactif**  Panneau **Dégradés** Surface dégradée, disponible avec l'outil **Pot de peinture** 	Voir la rubrique « Application de dégradés » à la page 765.
Outil Main	Outil **Main** 	Voir la rubrique « Repositionnement des images » à la page 114.
Outil Lasso	Outil **Lasso** 	Voir la rubrique « Création de sélections tracées » à la page 650.
Outil Baguette magique	Outil **Baguette magique** 	Voir la rubrique « Création de sélections bitmap » à la page 653.
Outil Déplacement	Mode Déplacer de l'outil **Transformation** 	Voir la rubrique « Déplacement des sélections » à la page 666.
Outil Pot de peinture	Outil **Pot de peinture** 	Voir la rubrique « Découverte des supports de peinture » à la page 156.
Outils Sélection de tracé	Outils **Sélection de forme** 	Voir la rubrique « Sélection d'une forme » à la page 821.
Outil Plume	Outil **Plume** 	Voir la rubrique « Dessin de lignes et de courbes » à la page 816.
Outil Lasso polygonal	Outil **Sélection polygonale** 	Voir la rubrique « Pour créer une sélection à main levée » à la page 652.
Outil Zone de sélection rectangulaire	Outil **Rectangle de sélection** 	Voir la rubrique « Création de sélections tracées » à la page 650.
Outil Type	Outil **Texte** 	Voir la rubrique « Ajout de texte aux images » à la page 837.

Foire aux questions posées par des utilisateurs d'Adobe Photoshop

Lorsque j'ouvre des fichiers Photoshop (PSD), quels éléments sont préservés et quels autres sont perdus ou modifiés ?

Le tableau ci-contre permet de savoir quelles modifications sont censées se produire lorsque vous ouvrez un fichier PSD dans Corel Painter.

Élément Adobe Photoshop	Quand le fichier PSD est ouvert dans Corel Painter
Canaux alpha	Les canaux alpha sont préservés.
Modes de fondu	La plupart des modes de fondu sont préservés sous la forme de modes de fusion. S'il n'existe aucun mode de fusion équivalent pour un mode de fondu particulier, le mode de fondu est converti vers le mode de fusion par défaut.
Couleur	Si le fichier n'utilise pas le modèle de couleur RVB, un message vous invite à convertir le fichier vers le profil de couleur RVB par défaut de Corel Painter. Pour éviter cela, vous devez convertir vos fichiers vers le modèle de couleur RVB dans Photoshop avant de les ouvrir dans Corel Painter. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Gestion des couleurs » à la page 275.
Calques	Les plans et les masques de plan sont préservés. Les effets de plan et les plans d'ajustement ne sont pas pris en charge. Pour conserver les résultats de ces éléments, vous devez les fusionner ou les aplatir dans Photoshop avant d'ouvrir le fichier dans Corel Painter. Les plans de forme, les masques de plan et les groupes de masque ne sont pas préservés.

Lorsque j'enregistre des fichiers au format PSD, quels éléments sont préservés et quels autres sont perdus ou modifiés ?

Le tableau ci-contre permet de savoir quelles modifications sont censées se produire quand vous enregistrez un fichier au format PSD.

Élément de Corel Painter	Quand il est enregistré au format PSD
Couleur	Les options RVB sont disponibles quand vous enregistrez vers le format de fichier PSD.
Empâtement	La plupart des traits d'empâtement est préservé si vous enregistrez les plans individuels dans le fichier PSD. Si vous déposez tous les plans, vous risquez de perdre des informations relatives à l'empâtement.
Calques	Tous les plans sont convertis vers les calques transparents Photoshop standard. Tous les modes de fusion de claque de Corel Painter sont convertis en modes de fondu de Photoshop. Pour obtenir des informations

Élément de Corel Painter	Quand il est enregistré au format PSD
	sur la comparaison des modes de fusion Corel Painter avec les modes de fondu Photoshop, voir « Importation et exportation de calques » à la page 627.
Masques	Les masques des plans sont conservés dans le fichier PSD.
Formes	Les formes sont converties en données bitmap et affectées aux plans adéquats.
Texte	Le texte est converti en données bitmap et affecté aux plans adéquats.



Réglage des préférences

Les préférences de Corel Painter permettent de personnaliser le programme pour l'adapter à votre méthode de travail et optimiser vos performances. Cette section décrit toutes les préférences de Corel Painter et, le cas échéant, fournit des références pour obtenir des informations plus détaillées.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Préférences générales » (page 883)
- « Préférences en matière de curseur pinceau » (page 885)
- « Préférences en matière d'interface » (page 887)
- « Préférences en matière de performances » (page 888)
- « Préférences en matière de formes » (page 890)
- « Préférences en matière de duplication » (page 891)
- « Préférences relatives aux tablettes » (page 892)
- « Préférences en matière de connexion » (page 892)

Des préférences sont également disponibles pour configurer le pointeur de dessin, la sensibilité à la pression et à la vitesse et la personnalisation des raccourcis clavier. Pour plus d'informations, voir les rubriques « Configuration du pointeur de dessin » à la page 158, « Sensibilité à la pression et à la vitesse, et calibrage » à la page 152 et « Personnalisation des touches » à la page 130.

Préférences générales

Les préférences générales influent sur différents aspects de Corel Painter. Par exemple, vous pouvez préciser vos préférences pour l'enregistrement des documents, les options de style et l'enregistrement. Les tableaux suivants classent, répertorient et décrivent toutes les préférences générales.

Préférence en matière de pinceau	Description
Aligner les touches restreintes à la zone de travail	Permet de faire correspondre l'angle de rotation du pinceau avec celui de la zone de travail.
Désactiver la fonctionnalité d'échelle lors du redimensionnement du pinceau	Permet de désactiver l'option **Redimensionner les détails avec la brosse** dans toutes les zones de l'application.

Outil de redimensionnement de pinceau simplifié (ancien style)	Retire la sélection verte de l'outil de redimensionnement de pinceau à l'écran
Incrément de redimensionnement de l'embout	Permet de définir la valeur d'incrément de la taille du pinceau en pixels. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Réglage des attributs de base des styles » à la page 315.
Aligner le pinceau à la tolérance du tracé	Détermine la distance minimale entre le trait et le tracé ou la forme pour que l'alignement automatique se produise. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Alignement des traits sur des tracés et des formes » à la page 166.
Peindre les formes masquées	Aligne un trait sur une forme ou un tracé masqué.
Afficher la boîte de dialogue Utilisation de l'Expression audio	Affiche la boîte de dialogue **Utilisation de l'Expression audio** dès que vous utilisez l'Expression audio. Cochez cette case si vous avez précédemment activé l'option **Ne plus afficher** dans la boîte de dialogue **Utilisation de l'Expression audio**.
Afficher la boîte de dialogue lors du passage en mode Présentation	Affiche la boîte de dialogue Mode Présentation dès que vous utilisez le Mode Présentation. Cochez cette case si vous avez précédemment activé l'option **Ne plus afficher** dans la boîte de dialogue Mode Présentation.
Préférences en matière de plan	Description
Demander confirmation lors d'une conversion en plan	Une boîte de dialogue s'affiche chaque fois que vous transformez du contenu en plan. Cochez cette case si vous avez précédemment coché la case **Transformer et ne plus redemander** dans la boîte de dialogue **Transformation**. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Regroupement de calques » à la page 610.
Préférences en matière d'enregistrement	Description
Créer une copie de sauvegarde à l'enregistrement	Permet de créer un fichier de sauvegarde chaque fois que vous enregistrez un document. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Enregistrement et sauvegarde de fichiers » à la page 118.
Script d'enregistrement automatique	Active l'enregistrement automatique des scripts de fond de Corel Painter.
Conserver les scripts	Permet de contrôler pendant combien de temps Corel Painter doit conserver les scripts de fond avant de les supprimer. Pour plus

d'informations, reportez-vous à la section « Activation et exécution des scripts de fond » à la page 864.

Préférence en matière de mise à jour du produit	Description
M'avertir des mises à jour produit disponibles	Vous avertit automatiquement lorsqu'une mise à jour produit est disponible pour Corel Painter 2020.

Préférence des info-bulles	Description
Texte et images	Affiche les info-bulles avec des illustrations d'accompagnement (si disponibles).
Texte uniquement	Masque les illustrations des info-bulles pour n'afficher que le texte.

Préférence du calque Peinture épaisse	Description
Montant par défaut	Permet d'indiquer la quantité de calques Peinture épaisse. Cette quantité définit la hauteur des traits.

Pour accéder aux préférences générales

- Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - (macOS) Cliquez sur le menu **Corel Painter 2020** ▸ **Préférences** ▸ **Général**.
  - (Windows) Sélectionnez **Édition** ▸ **Préférences** ▸ **Général**.

Préférences en matière de curseur pinceau

Par défaut, lorsque vous peignez, le curseur de dessin apparaît sous forme d'icône ; lorsque vous placez le pointeur de la souris sur la zone de travail, le pinceau fantôme amélioré montre une représentation de la variante de pinceau à l'écran et donne des informations sur l'inclinaison, l'orientation et la rotation de votre stylet.



Par rapport à la tablette, le pinceau fantôme amélioré fournit des renseignements visuels sur votre stylet. Le cercle extérieur indique la taille de pinceau, et la ligne indique l'inclinaison et l'orientation de la plume. Si vous utilisez un stylet à bout plat Intuos Art Pen prenant en charge la rotation de 360 degrés, un point s'affiche à côté du cercle extérieur pour indiquer la rotation du stylet.

Corel Painter offre une gamme d'options pour personnaliser l'apparence du curseur de dessin. Vous pouvez modifier le type de curseur ; par exemple, vous pouvez choisir un pinceau fantôme qui montre la forme et la taille du pinceau ou utiliser un pixel unique lorsque vous travaillez avec des pinceaux de catégorie Plume et Crayons.



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.

Vous pouvez également spécifier un certain nombre de paramètres d'icône, tels que la forme, la couleur et l'orientation de l'icône.

Pour définir les options du curseur de dessin

1 Cliquez sur le menu **Corel Painter 2020** ▸ **Préférences** ▸ **Curseur pinceau** (macOS) ou sur **Édition** ▸ **Préférences** ▸ **Curseur pinceau** (Windows).

2 Dans la zone **Type**, choisissez un type de curseur :

- **Pinceau fantôme amélioré** : cette option vous donne un aperçu visuel de la forme et de la taille du pinceau fantôme amélioré, mais aussi de l'inclinaison, de l'orientation et de la rotation du stylet. Si vous voulez voir le pinceau fantôme amélioré lorsque vous peignez, décochez la case **Afficher l'icône pendant le dessin**.
- **Pinceau fantôme** : lorsque vous peignez, le curseur apparaît sous forme d'icône ; lorsque vous placez le pointeur de la souris sur la zone de travail, il vous donne un aperçu visuel de la forme et de la taille du pinceau sélectionné.
- **Icône** : affiche le curseur de dessin sous forme d'icône lorsque vous peignez et lorsque vous placez le pointeur de la souris sur la zone de travail.
- **Pixel unique** : affiche le curseur de dessin sous forme de pixel unique lorsque vous peignez et lorsque vous placez le pointeur de la souris sur la zone de travail.

Vous pouvez également

Choisir l'icône du pointeur de dessin

Choisissez une icône dans la zone de liste **Forme** :

- **Par défaut**
- **Pinceau**
- **Croix**
- **Petite croix**
- **Tore**
- **Triangle**
- **Triangle creux**
- **Triangle gris**

Modifier la couleur de l'icône

Cliquez sur le bouton **Couleur** et choisissez une couleur dans la boîte de dialogue **Couleurs**.

Modifier l'orientation de l'icône

Faites glisser le curseur **Angle**.

Préférences en matière d'interface

Corel Painter vous permet de modifier divers paramètres qui influent sur l'apparence de votre application. Vous pouvez choisir un thème, changer la couleur de fond du document, préciser le mode d'affichage par défaut du document et définir l'orientation et la disposition de la boîte à outils, de la barre de commandes et de la barre Sélecteur de supports, et définir ainsi l'apparence du programme comme vous le souhaitez. Certains éléments de l'interface utilisateur, tels que la couleur de bordure de la fenêtre du document et la couleur de la barre de titre du document, sont contrôlés par le thème de votre système d'exploitation. Pour modifier l'apparence de ces éléments de l'interface utilisateur, explorez les options de personnalisation de votre système d'exploitation.

Le tableau ci-dessous décrit les préférences disponibles dans Corel Painter pour modifier l'affichage de l'interface de l'application.

Thème de couleur	Permet de choisir un thème de couleur pour votre espace de travail. Le thème de couleur par défaut est Gris foncé. Pour éclaircir ou assombrir l'espace de travail, vous pouvez choisir l'un des thèmes suivants : Gris moyen, Gris clair, Givre, Sépia.
Préférences des options de l'espace de travail	**Description**
Unités	Permet de sélectionner l'unité de mesure utilisée par les différents curseurs et autres options de mesure de l'application
Couleur d'arrière-plan	Définit la couleur de fond de la fenêtre du document
Préférences relatives aux Icônes de style dans les Palettes personnalisées	**Description**
Trait (grandes icônes)	Permet d'ajouter de grandes icônes personnalisées pour présenter les traits dans une palette personnalisée
Catégorie	Permet d'ajouter des icônes personnalisées et de taille normale pour présenter les catégories de styles dans une palette personnalisée
Préférences du mode d'affichage par défaut	**Description**
Affichage multi-documents	Définit l'affichage par défaut de l'espace de travail et de tous les documents ouverts de façon à afficher tous les outils standard
Affichage document unique	Définit l'affichage par défaut de l'espace de travail de façon à masquer le bureau de l'ordinateur et à visualiser la fenêtre de document sans barres de défilement
Disposition de la boîte à outils	Définit l'orientation et la disposition de la boîte à outils dans la fenêtre de document
Disposition des supports	Définit l'orientation et la disposition de la boîte à outils de la barre Sélecteur de supports dans la fenêtre de document

Disposition de la barre de commandes	Définit l'orientation de la barre de commandes dans la fenêtre de document
Préférences de la barre de propriétés	**Description**
Grande (avec étiquettes de groupe)	Permet d'afficher les étiquettes de groupe
Petite (sans étiquettes de groupe)	Permet de masquer les étiquettes de groupe
Préférences de hauteur de la barre de sélecteur de styles	**Description**
Identique à la barre de propriétés avec étiquettes de groupe	Définit la hauteur de la barre de sélecteur de styles pour qu'elle corresponde à la hauteur de la barre de propriétés lorsque les étiquettes de groupe sont affichées
Identique à la barre de propriétés sans étiquettes de groupe	Définit la hauteur de la barre de sélecteur de styles pour qu'elle corresponde à la hauteur de la barre de propriétés lorsque les étiquettes de groupe ne sont pas affichées
Préférence d'affichage	**Description**
Moyenne par zone : Augmente les performances en faisant la moyenne des pixels en dessous d'un niveau de zoom de 50 %	Accroît la vitesse de dessin à l'écran lorsque vous affichez une image selon un rapport d'agrandissement inférieur à 50%. L'activation de cette option risque de réduire la précision.

Pour accéder aux préférences en matière d'interface

- Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - (macOS) Cliquez sur le menu **Corel Painter 2020** ▸ **Préférences** ▸ **Interface**.
  - (Windows) Sélectionnez **Édition** ▸ **Préférences** ▸ **Interface**.

Préférences en matière de performances

Vous pouvez définir plusieurs préférences en matière de performances pour optimiser Corel Painter. Par exemple, vous pouvez modifier les options de mémoire telles que la quantité de mémoire RAM utilisée par l'application, choisir les paramètres de processeur ou de processeur graphique ou indiquer le nom du volume (macOS) ou le lecteur (Windows) que vous souhaitez choisir comme disque de travail.

En outre, vous pouvez optimiser les performances en désactivant ou en masquant certaines fonctionnalités dont vous n'avez pas besoin. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Quels paramètres dois-je utiliser pour optimiser les performances de Corel Painter ? » à la page 910.

Vous pouvez également exécuter l'Accélérateur de pinceau pour évaluer le processeur graphique, le processeur et la mémoire de votre système. Les résultats du test indiquent si le processeur graphique, le processeur et la mémoire de votre système sont conformes, supérieurs ou inférieurs aux spécifications recommandées.

Les préférences en matière de performances sont décrites dans le tableau suivant.

Préférence d'accélérateurs de processeur	Description

Allocation de processus	Permet de préciser le nombre de cœurs que Corel Painter doit utiliser. Exploiter tous les cœurs disponibles de l'ordinateur peut détériorer les performances des applications qui fonctionnent en arrière-plan. Vous devez redémarrer Corel Painter pour que cette modification prenne effet.
Préférence d'accélérateur de processeur graphique	Description
Utilisez le processeur graphique pour accélérer les performances des pinceaux	Permet d'activer ou de désactiver un processeur graphique. Vous devez redémarrer Corel Painter pour que cette modification prenne effet.
Configurer	Vous permet de sélectionner le processeur graphique utilisé par Painter.
Préférences de mémoire	Description
Affecter à Painter	Modifie le pourcentage de mémoire RAM utilisé par Corel Painter. Par défaut, il est de 80 %. Vous pouvez allouer à Corel Painter entre 5 % et 100 % de la mémoire du système. Vous devez redémarrer Corel Painter pour que cette modification prenne effet.
Annuler les niveaux	Permet d'annuler et de rétablir jusqu'à 256 niveaux de modification. Le nombre de niveaux d'**annulation** s'applique à tous les documents ouverts. Par exemple, si vous définissez cinq niveaux d'annulation et ouvrez deux documents, l'annulation de trois opérations dans le premier document ne vous permet plus d'effectuer que deux opérations d'annulation dans le second document. En outre, la définition de plusieurs niveaux d'annulation mobilise un espace important sur votre disque. Si vous faites plusieurs opérations sur une image entière, toute l'image doit être enregistrée à chaque annulation.
Mémoire de travail	Permet d'indiquer le nom du volume (macOS) ou le lecteur (Windows) possédant assez de mémoire disponible pour permettre à Corel Painter d'effectuer une opération si votre ordinateur est à court de mémoire RAM. Pour optimiser les performances des disques de travail, prenez en compte les éléments suivants : • Choisissez un lecteur ne contenant pas les fichiers sur lesquels vous travaillez actuellement. • Choisissez un autre lecteur que celui utilisé par la mémoire virtuelle du système d'exploitation. • Défragmentez le disque de travail régulièrement.

Préférence d'affichage	Description
Affichage haute qualité	Applique un lissage à l'affichage actif pour réduire la pixellisation lors de l'agrandissement. Décochez cette case pour augmenter les performances lorsque vous travaillez sur des peintures haute résolution.

Préférences d'accélérateur de pinceau	Description
Exécuter l'accélérateur de pinceau maintenant	Exécute le test d'accélérateur de pinceau pour évaluer le processeur, le processeur graphique et la mémoire de votre système. Le test prend généralement quelques minutes. Il est recommandé d'enregistrer et de fermer tous les documents ouverts et de ne pas exécuter d'applications inutiles pendant le test. Vous pouvez
Afficher un rapport	Affiche un rapport des résultats du test d'accélérateur de pinceau dans l'écran de bienvenue.
Aide sur les paramètres de performances	Affiche l'aide relative aux préférences de performances.

Pour indiquer vos préférences en matière de performances

- Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - (macOS) Cliquez sur le menu **Corel Painter 2020** ▸ **Préférences** ▸ **Performances**.
  - (Windows) Sélectionnez **Édition** ▸ **Préférences** ▸ **Performances**.

Préférences en matière de formes

Les préférences des formes permettent de définir le remplissage et le trait par défaut pour la création de nouvelles formes. Vous pouvez également modifier l'apparence des poignées de Bézier lorsque vous dessinez, ou modifier la couleur de la demi-tangente, du point, du tracé, du contour et de l'ancrage.

Préférence en matière de forme	Description
Au traçage : fond dans la couleur activée	Remplit les formes ouvertes et fermées avec la couleur actuellement sélectionnée lorsque vous dessinez.
Au traçage : trait dans la couleur activée	Trace le contour des formes ouvertes et fermées avec la couleur actuellement sélectionnée lorsque vous dessinez.
À la fermeture : fond dans la couleur activée	Remplit la forme avec la couleur actuellement sélectionnée une fois les tracés de forme fermés.
À la fermeture : trait dans la couleur activée	Trace le contour des formes avec la couleur actuellement sélectionnée une fois les tracés de forme fermés.

Préférence en matière de forme	Description
Agrandir les poignées	Définit la taille des points d'ancrage et le sens des poignées des demi-tangentes pour les rendre plus faciles à attraper et à faire glisser. Si vous voulez de grands points et poignées, activez cette option.
Couleurs : demi-tangente/Bézier/poignée	Définit la couleur des demi-tangentes, des Bézier et des poignées.
Couleurs : contour/tracé	Définit la couleur du tracé du contour des formes.
Couleurs : point/ancrage sélectionné	Définit la couleur des points d'ancrage sélectionnés. Les points d'ancrage non sélectionnés semblent « évidés ».

Pour modifier les préférences des formes

- Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - (macOS) Cliquez sur le menu **Corel Painter 2020** ▸ **Préférences** ▸ **Formes**.
  - (Windows) Sélectionnez **Édition** ▸ **Préférences** ▸ **Formes**.



Si vous définissez les préférences par défaut pour le contour des formes et la couleur de fond à l'aide de la boîte de dialogue **Attributs de forme par défaut**, les paramètres indiqués dans la boîte de dialogue **Préférences** sont ignorés.

Préférences en matière de duplication

Les préférences en matière de **duplication** permettent de personnaliser la duplication et le comportement de la **duplication rapide**. Par exemple, vous pouvez choisir d'utiliser toujours la dernière variante de duplicateur sélectionnée ou d'ouvrir automatiquement le panneau **Source de la réplique**. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour dupliquer une image à l'aide de la duplication rapide » à la page 194.

Préférences en matière de duplication rapide	Description
Fermer l'image de la source	Ferme l'image de la source de la réplique automatiquement lors de la duplication de l'image. La source de la réplique est imbriquée dans le document dupliqué, mais l'image d'origine est fermée.
Ouvrir/Fermer le panneau de la source	Affiche automatiquement le panneau **Source de la réplique** lorsque la **duplication rapide** est utilisée.
Effacer la zone de travail	Vous permet de commencer la duplication sur une zone de travail vierge.
Activer le papier calque	Permet d'activer le **papier calque**.
Passer aux duplicateurs	Permet d'activer la dernière variante de style **Duplicateur**.

copier une couleur	Permet d'utiliser la variante de style active pour dupliquer la couleur sous-jacente. Vous devez désactiver la case **Passer aux duplicateurs** pour pouvoir cocher la case **Couleur source**.

Préférences en matière de duplication	Description
Afficher la boîte de dialogue Éditer l'image source	Affiche une boîte de dialogue chaque fois que vous passez de la fenêtre Document dupliqué à la fenêtre **Image source**. La boîte de dialogue vous avertit dès qu'une édition d'image source nécessite d'être mise à jour, enregistrée, exportée ou ignorée.

Pour modifier les préférences en matière de duplication

- Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - (macOS) Cliquez sur le menu **Corel Painter 2020** ▸ **Préférences** ▸ **Duplication**.
  - (Windows) Sélectionnez **Édition** ▸ **Préférences** ▸ **Duplication**.

Préférences relatives aux tablettes

Les préférences relatives aux **Tablettes** vous permettent de choisir une option qui convienne à votre tablette et aux autres périphériques que vous utilisez pour peindre avec l'application. Avant de définir ces options, assurez-vous que vos périphériques sont connectés et que la version la plus récente du logiciel pilote a été installée.

De plus, vous pouvez accéder aux options tactiles multipoints pour macOS et Windows. Pour plus d'informations sur les options tactiles multipoints, voir « Prise en charge de la fonction tactile multipoint » à la page 122.

Pour indiquer vos préférences en matière de tablettes

- Cliquez sur (macOS) le menu **Corel Painter 2020** ▸ **Préférences** ▸ **Tablette** ou sur (Windows) **Édition** ▸ **Préférences** ▸ **Tablette**.

Pour choisir un périphérique d'entrée (Windows)

1. Dans la zone **Paramètres de la tablette**, choisissez un périphérique d'entrée.
   - **Périphérique compatible Wacom (Wintab)** : configure Painter pour utiliser des tablettes Wacom et des périphériques compatibles Wacom.
   - **Périphérique compatible RTS (Real-Time Stylus)** : configure Painter pour utiliser une tablette ou un périphérique disposant de la fonction RTS
2. Redémarrez Corel Painter.

Préférences en matière de connexion

Les préférences en matière de **Connexion** vous permettent de connecter Corel Painter aux applications complémentaires.

Préférences en matière de connexion	Description
Autoriser les applications complémentaires à se connecter à Painter	Vous permet de connecter Corel Painter à des applications complémentaires

Nom du service	Attribue un nom unique à votre exemplaire de Corel Painter
Code d'authentification	Garantit que seuls les utilisateurs autorisés peuvent accéder à votre exemplaire de Corel Painter depuis une application distante

Pour modifier les préférences en matière de connexion

- Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - (macOS) Cliquez sur le menu **Corel Painter 2020** ▸ **Préférences** ▸ **Connexions**.
  - (Windows) Sélectionnez **Édition** ▸ **Préférences** ▸ **Connexions**.



Web

Diverses options de Corel Painter vous permettent de créer des images adaptées à un usage sur Internet.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Choix de couleurs adaptées à Internet » (page 895)
- « Postérisation à l'aide de nuanciers » (page 895)
- « Sélection de styles adaptés au Web » (page 896)
- « Création d'images GIF transparentes » (page 897)
- « Réduction du nombre de couleurs dans les fichiers GIF » (page898)
- « Création de zones interactives » (page 899)
- « Création de zones interactives côté serveur » (page 901)
- « Création de fonds pour une page Internet » (page 902)
- « Créations de boutons Internet » (page 903)

Choix de couleurs adaptées à Internet

Le recours à des couleurs adaptées à Internet est particulièrement important lorsque vos pages doivent être affichées sur des écrans de 256 couleurs, voire moins. Sur ces écrans, les navigateurs simulent les couleurs qui ne figurent pas dans la palette Internet. Il est donc judicieux de vérifier que vos images sont compatibles avec la palette Internet.

Pour sélectionner une palette de couleurs adaptée à Internet

1 Cliquez sur le bouton **Options** du panneau **Bibliothèques de nuanciers** et sélectionnez **Importer le nuancier**.

2 Dans la boîte de dialogue **Sélectionner un nuancier**, sélectionnez le dossier **Valeurs hexadécimales** dans le dossier **Nuanciers**.

3 Sélectionnez un fichier « hex » dans la liste et cliquez sur **Ouvrir**.

La palette de couleurs sélectionnée apparaît dans le panneau **Bibliothèques de nuanciers**.

Postérisation à l'aide de nuanciers

Vous pouvez utiliser l'option **Postériser selon le nuancier** pour imposer à votre image l'utilisation du nuancier par défaut. L'option **Postériser selon le nuancier** prépare les couleurs de l'image pour Internet, en limitant la simulation (tramage) et les problèmes de transitions entre les couleurs.

La postérisation réduit le nombre de niveaux de couleurs que contient une image. Corel Painter peut convertir automatiquement toutes les couleurs de l'image en une palette Internet de 216 couleurs. La fonction **Postériser selon le nuancier** n'est pas une méthode très sophistiquée pour la réduction du nombre de couleurs (vous ne maîtrisez pas la manière dont cette réduction s'opère), mais elle peut vous faire gagner beaucoup de temps.

Elle permet en outre de limiter les couleurs utilisées à celles de la palette par défaut ou de toute autre palette Corel Painter compatible avec Internet, d'utiliser des couleurs individuelles compatibles avec Internet et de réduire le nombre de couleurs de votre image au minimum requis.

Sachez que l'exportation au format GIF peut compromettre les valeurs du nuancier en cas d'utilisation de la commande **Postériser selon le nuancier**. Si ce cas de figure se produit :

- Enregistrez l'image réduite sous un format 24 bits, par exemple, Bitmap Windows, TIFF ou PICT. Vous conserverez ainsi les avantages de la définition de couleurs Internet dans Corel Painter.
- Afin d'enregistrer l'image au format GIF, ouvrez-la dans une application qui gère l'indexation des couleurs en offrant des fonctions d'adaptation au nuancier.
- Enregistrez l'image au format GIF. Les couleurs Internet de Corel Painter sont conservées et l'image est prête pour une diffusion sur le Web.

Pour postériser à l'aide d'un nuancier

1. Sélectionnez la zone de l'image concernée ou n'effectuez aucune sélection si vous voulez que le réglage affecte toute l'image.
2. Veillez à ce que le bon nuancier soit activé.
3. Sélectionnez **Effets** ▸ **Tonalité** ▸ **Postériser selon le nuancier**.

Sélection de styles adaptés au Web

Les infographistes spécialisés dans le travail pour le Web sont systématiquement confrontés à un choix cornélien entre de très belles images et la nécessité d'utiliser des fichiers de petite taille pour réduire le temps de téléchargement. Corel Painter comprend des styles conçus spécialement pour la création d'images destinées à être diffusées sur Internet. Cela permet d'obtenir aisément des fichiers de petite taille sans compromettre la qualité des images.

Les images bitmap peuvent être classées en deux catégories : images avec zones de couleur unie et images à teinte continue. Il est préférable d'enregistrer ces dernières (les plus courantes dans Corel Painter) au format JPEG et d'enregistrer les images à couleurs unies au format GIF. Plus vous disposerez de couleurs unies dans une image, plus vous pourrez compresser le fichier GIF (réduire sa taille).

La puissance de Corel Painter réside dans ses styles naturels, dits « Natural Media ». Corel Painter propose aussi de nombreuses fonctions pour créer des couleurs unies, idéales pour la diffusion d'images GIF sur Internet.

Styles monochromes

Vous pouvez régler les options de style pour créer des zones unies tout en préservant l'esprit et les nuances d'un style Natural-Media. Ce style offre des contours aliasés, c'est-à-dire irréguliers. Si vous choisissez la couleur noire, par exemple, vous n'aurez pas de pixels gris intermédiaires sur les bords. Seules la couleur noire et celle du fond sont visibles. Outre la couleur unie, ce style réagit à la texture du papier.



Une vue en gros plan est fournie à gauche pour chaque trait Molette. Notez qu'un trait identique tracé avec le même style ne donne pas le même résultat sur un papier de texture différente.

Pour obtenir un trait avec des contours lissés, choisissez la méthode **Recouvrement** et la sous-catégorie **Épais, texturé**. Si vous avez créé vos propres variantes de style dans Corel Painter, vous pouvez également les convertir en styles adaptés à Internet.

Les styles conçus pour Internet sont également inclus dans le contenu supplémentaire de Corel Painter, qui est disponible en ligne.

Pour changer de méthode et de sous-catégorie

1. Sélectionnez **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Général**.
2. Dans la zone de liste **Méthode**, sélectionnez **Recouvrement**.
3. Dans la zone de liste **Sous-catégorie**, choisissez **Épais, texturé**.

   Le style sélectionné adopte un bord large adapté au Web.
4. Enregistrez le résultat dans une variante.

   Pour plus d'informations, consultez les sections « Enregistrer et supprimer des variantes de style » à la page 322 et « Création et suppression de catégories de style » à la page 323..

Les styles faisant appel à une méthode particulière comme **Aquarelle**, **Gomme**, ou **Extensions** ne fonctionnent pas aussi bien avec la méthode **Recouvrement**. Si vous utilisez un autre style, vous ne serez plus en style monochrome.

Pour charger les styles Corel Painter adaptés au Web dans une bibliothèque

1. Cliquez sur le **Sélecteur de styles**.
2. Dans le panneau Bibliothèque de pinceaux, cliquez sur le bouton Options de bibliothèque de pinceaux et sélectionnez **Importer** ▸ **Bibliothèque de pinceaux**.
3. Dans la boîte de dialogue **Importer la bibliothèque de styles**, localisez la bibliothèque de styles pour Internet que vous avez téléchargée ou créée.
4. Cliquez sur **Ouvrir**.

Création d'images GIF transparentes

Corel Painter vous permet de créer des fichiers GIF transparents adaptés à Internet. S'ils sont conçus correctement, les fichiers GIF à zones transparentes conviennent tout à fait à un affichage sur fond uni ou varié.



Fichier GIF avec un fond transparent (avion) affiché sur image à fond bleu.

Dans Corel Painter, la définition de la transparence lors de l'exportation GIF consiste à définir des zones transparentes à partir du contenu des calques sélectionnés. Les bords des objets flottants des calques permettent de délimiter les zones transparentes. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Calques » à la page 591.

L'enregistrement au format GIF permet de réduire le nombre de couleurs et de produire des fichiers moins volumineux.

Pour créer un fichier GIF transparent à partir d'un calque ou d'un groupe de calques

1. Dans le panneau **Calques**, sélectionnez un calque ou un groupe de calques.
   Pour affecter une transparence à un fichier GIF, vous devez disposer d'une sélection active.
2. Cliquez sur **Sélection** ▸ **Sélectionner le contenu du calque**.
3. Sélectionnez **Fichier** **Enregistrer sous**.
4. Sélectionnez **GIF** dans la zone de liste **Format de fichier**.
5. Indiquez un emplacement et un nom du fichier, puis cliquez sur **Enregistrer**.
6. Dans la boîte de dialogue **Options d'enregistrement GIF**, cochez la case **Transparence de sortie** pour que la zone sélectionnée soit la seule partie de la zone de travail affichée sur votre page Internet.
7. Activez l'une des options suivantes :
   - L'option **Fond = gris WWW** permet d'utiliser le gris à 75 % comme couleur de la transparence.
   - L'option **Fond = couleur de fond** permet d'utiliser la couleur secondaire du panneau **Couleurs** comme couleur de transparence. Notez que ce paramètre ne fait pas référence à la couleur du fond de la page HTML.
8. Dans la fenêtre **Aperçu**, assurez-vous que la zone sélectionnée est correctement masquée et que la zone transparente est bien positionnée. Les zones transparentes apparaissent sous forme de grille.
   Au besoin, faites glisser le pointeur dans la fenêtre **Aperçu** pour voir toutes les parties de l'image.
9. Choisissez l'une des méthodes d'imagerie suivantes :
   - L'option **Quantifier vers la couleur la plus proche** permet à Corel Painter d'examiner chaque pixel et de sélectionner la couleur la plus proche. Cette option est utile lorsque l'image comporte de vastes zones de couleur unie.
   - L'option **Juxtaposer les couleurs** permet à Corel Painter d'appliquer un effet pointillé aux couleurs choisies afin de donner un résultat plus précis et moins strié. Malheureusement, cette option peut réduire l'efficacité de la compression des fichiers GIF.

Le format RIFF contient les données relatives à l'image qui se perdent lors d'un enregistrement aux formats GIF ou JPEG. Pour modifier le fichier ultérieurement, enregistrez une copie RIFF avant d'enregistrer la version GIF ou JPEG.

Réduction du nombre de couleurs dans les fichiers GIF

Lorsqu'ils créent des graphismes, les concepteurs de pages Web font toujours face à un dilemme : conserver un contenu riche et dynamique dans un petit fichier facile à télécharger.

Pour qu'un fichier graphique conserve une taille raisonnable, vous pouvez réduire le nombre de couleurs utilisées. Cette réduction entraîne une diminution de la taille du fichier et donc accélère son téléchargement.

Les illustrateurs Web peuvent en arriver à conserver plusieurs versions du même élément graphique, chacune avec un nombre de couleurs différent. Ces versions sont ensuite placées sur une page Web pour vérifier si la quantité de couleurs est acceptable ou non. Cette approche peut prendre du temps.

Corel Painter permet de prendre cette décision au moment de l'enregistrement au format GIF, grâce à la fenêtre d'aperçu de la boîte de dialogue **Options d'enregistrement sous GIF**.

Pour réduire le nombre de couleurs d'un fichier GIF

1. Cliquez sur **Fichier** ▸ **Enregistrer sous** et choisissez un nom.
2. Choisissez le format de fichier **GIF**, puis cliquez sur **Enregistrer**.
   Cliquez sur **OK** pour fermer le message d'avertissement, le cas échéant.
3. Dans la boîte de dialogue **Options d'enregistrement sous GIF**, dans la zone **Nombre de couleurs**, activez l'option **256 couleurs**.
   Dans la fenêtre d'aperçu, l'image s'affiche avec 256 couleurs.
4. Activez l'option **128 couleurs**.
   Dans la fenêtre d'aperçu, l'image s'affiche avec 128 couleurs.
5. Continuez à réduire le nombre de couleurs de l'image jusqu'à obtenir le nombre minimal nécessaire pour un affichage satisfaisant sur votre page Internet.
6. Choisissez l'une des méthodes d'imagerie suivantes :
   - L'option **Quantifier vers la couleur la plus proche** permet à Corel Painter d'examiner chaque pixel et de sélectionner la couleur la plus proche. Cette option est utile lorsque l'image comporte de vastes zones de couleur unie.
   - L'option **Juxtaposer les couleurs** permet à Corel Painter d'appliquer un effet pointillé aux couleurs choisies afin de donner un résultat plus précis et moins strié.



Le format RIFF contient des données relatives à l'image qui seront perdues après une conversion au format GIF. Si vous devez modifier le fichier ultérieurement, enregistrez une copie RIFF avant de produire la version GIF.

Création de zones interactives

Une zone interactive (« image map ») est une fonction Internet qui permet de passer d'un endroit à un autre en cliquant simplement sur des zones spécifiques dans une image.

Il existe deux types de zones interactives :

- Les zones interactives côté client enregistrent des informations directement dans le document HTML. L'adresse URL figure au bas de la fenêtre du navigateur lorsque le curseur survole les zones interactives.
- Les informations sont enregistrées dans un fichier distinct, stocké sur un serveur et dont l'accès se fait via un script CGI (Common Gateway Interface). Les informations relatives aux coordonnées, et non à l'adresse URL, s'affichent au bas de la fenêtre du navigateur lorsque le curseur survole les zones interactives.

Les zones interactives côté client sont plus rapides et plus efficaces, car toutes les informations figurent dans le code HTML de la page. Une zone interactive côté serveur nécessite un échange supplémentaire d'informations entre le navigateur et le serveur Internet. Cependant, les zones interactives côté client ne sont pas prises en charge par les navigateurs très anciens.



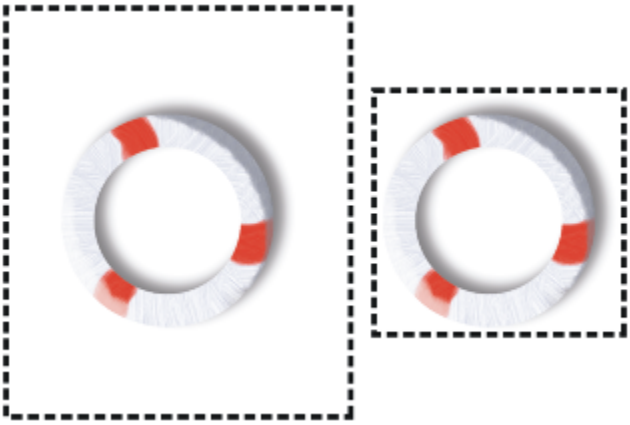
Cliquez sur un point d'impact (à gauche). Le navigateur affiche alors la page référencée par ce lien (à droite).

Zone interactive côté client

Une zone interactive côté client comporte un ou plusieurs points d'impact reliés directement aux informations d'URL. Chaque fois que vous cliquez sur l'un de ces points, le navigateur passe à la page référencée par ce lien.

Une zone interactive côté client reconnaît les points d'impact circulaires et rectangulaires. Corel Painter traite donc les zones circulaires et rectangulaires suivant leurs formes. Les zones ovales (ellipses) sont exportées sous forme de rectangles.

Les zones interactives sont créées au moyen de calques dont la taille détermine la « zone à cliquer ». Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Calques » à la page 591.



La taille du calque détermine la taille du point d'impact.

Les images interactives côté serveur traitent les cercles et ovales d'une manière différente et permettent d'exporter les ovales. Pour plus d'informations sur les zones interactives côté serveur, voir « Création de zones interactives côté serveur » à la page 901.

Pour définir une zone interactive côté client

1 Sélectionnez ou créez un calque ou une forme à l'endroit exact de l'image où vous souhaitez créer un lien.

Si vous préférez voir le contour du calque, cliquez sur le bouton Options de calque dans le panneau **Calques** et sélectionnez **Afficher les indicateurs de calque**.

2 Cliquez sur le bouton Options de calque et sélectionnez **Attributs du calque**.

3 Dans la boîte de dialogue **Attributs du calque**, donnez un nom au calque.

4 Cochez la case **Zone liée à une adresse Web (URL)**.

5 Dans la case **URL**, saisissez l'adresse à associer à cette partie de l'image (par exemple, http://www.corel.com).

6 Cliquez sur **OK** pour revenir à l'image.

7 Désélectionnez le calque, puis définissez la prochaine zone de votre zone interactive.

Si au moins deux zones se chevauchent dans une zone interactive, celle du dessus a la priorité.

8 Exportez votre image au format GIF ou JPEG. Dans la boîte de dialogue **Options d'enregistrement GIF** ou **Options d'enregistrement JPEG**, cochez la case **Format HTML** pour indiquer que Corel Painter doit exporter les données dans un fichier HTML contenant la définition de zones interactives.



Le format RIFF contient des données relatives à l'image qui seront perdues après une conversion aux formats GIF et JPEG. Si vous voulez modifier le fichier ultérieurement, enregistrez une copie RIFF avant de créer la version GIF ou JPEG.

Lors de l'exportation d'une image interactive côté client, Corel Painter exporte à la fois l'image et un fichier HTML. Vous pouvez ensuite ouvrir ce fichier HTML dans un éditeur de texte ou de code HTML, et copier ce code dans une autre page Internet.

Pour attribuer une adresse URL par défaut à une zone interactive

1 Pour définir une adresse URL par défaut ou de base qui servira lorsque l'utilisateur cliquera hors des points d'impact d'une zone interactive, sélectionnez **Fichier** ▸ **Informations** si aucun calque, aucune forme, ni aucune extension n'est sélectionné(e).

2 Dans la boîte de dialogue **Informations sur le fichier**, cochez la case **URL Web par défaut**.

3 Saisissez une adresse URL.

4 Cliquez sur **OK**.

Si vous ne définissez pas d'URL par défaut, un clic hors des points d'impact définis n'a aucun effet.

Création de zones interactives côté serveur

Corel Painter permet de configurer un calque en tant que « zone à cliquer » (zone liée). Corel Painter conserve les informations relatives à l'image interactive dans un fichier texte distinct, à charger dans votre serveur Internet. Un script CGI vous permettra d'y accéder.

Les images interactives côté serveur deviennent obsolètes. Nous vous conseillons donc de bien lire la section précédente relative aux images interactives côté client.

Pour créer une zone interactive côté serveur

1 Sélectionnez ou créez un calque ou une forme à l'endroit exact de l'image où vous souhaitez créer un lien.

2 Dans le panneau **Calques**, sélectionnez un calque.

3 Cliquez sur le bouton Options de calque ☰ et sélectionnez **Attributs du calque**.

4 Dans la boîte de dialogue **Attributs du calque**, donnez un nom au calque.

5 Cochez la case **Zone liée à une adresse Web (URL)**.

6 Dans la case **URL**, saisissez l'adresse à associer à cette partie de l'image (par exemple, http://www.corel.com).

7 Cliquez sur **OK** pour revenir à l'image.

8 Désélectionnez le calque, puis définissez le prochain point d'impact de l'image interactive. Évitez le chevauchement des points d'impact.

Vous pouvez aussi définir une adresse URL par défaut, qui servira lorsque l'utilisateur clique hors des points d'impact d'une zone interactive. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour attribuer une adresse URL par défaut à une zone interactive » à la page 901.

9 Exportez votre image au format GIF ou JPEG. Dans la boîte de dialogue **Options d'enregistrement GIF** ou **Options d'enregistrement JPEG**, cochez la case **Format NCSA** ou **Format CERN**, selon les recommandations de votre fournisseur d'accès à Internet.

Lorsque vous enregistrez l'image, Corel Painter crée un fichier texte supplémentaire qui décrit les zones à cliquer et leurs adresses URL associées.

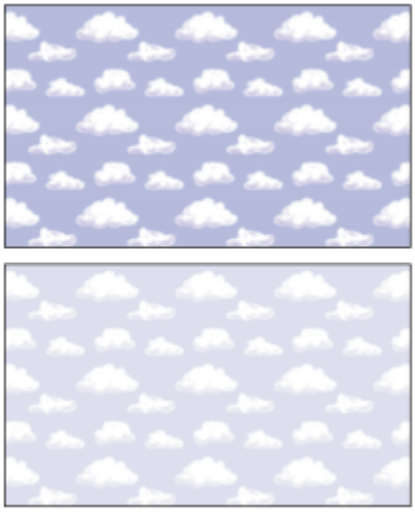
10 Stockez les deux fichiers (l'image et sa définition associée) dans votre serveur Internet, comme l'indique la documentation de votre script/programme CGI. Pour fonctionner correctement, l'image interactive côté serveur doit disposer de ces deux fichiers.

Le format RIFF contient des données relatives à l'image qui seront perdues après une conversion aux formats GIF et JPEG. Si vous voulez modifier le fichier ultérieurement, enregistrez une copie RIFF avant de créer la version GIF ou JPEG.

Création de fonds pour une page Internet

Corel Painter propose des outils de création de fonds pour les pages Internet.

Pour être efficace, un fond de page Internet doit être discret, surtout si vous devez le placer derrière un texte. Vous pouvez éclaircir des motifs avec la commande **Édition** ▸ **Atténuer** afin de les rendre plus adéquats à l'affichage sous le texte.



Utilisez la commande Atténuer pour éclaircir un motif.

Contrôle de la couleur du fond

Le choix d'une couleur de fond proche de votre image de fond n'augmente pas le temps de téléchargement et offre une transition agréable. Supposons, par exemple, que votre page contienne un fond composé d'une mosaïque vert sombre, sans raccord. Le téléchargement de cette mosaïque prend très peu de temps. En attendant, le navigateur affiche la page et utilise la couleur de fond qui, si elle n'a pas été définie, sera généralement le gris ou le blanc, ce qui provoque alors une transition visuelle discordante. Selon la couleur du texte, il sera peut-être même impossible de lire la page tant que l'image de fond ne sera pas chargée complètement.

Le code HTML permet d'appliquer une couleur unie au fond d'une page, d'un tableau ou d'un élément CSS (Feuille de style en cascade). Bien que Corel Painter ne puisse pas vous aider à définir directement la couleur de fond dans le code HTML, vous pouvez exploiter Corel Painter pour déterminer le format hexadécimal d'une couleur à utiliser dans ce code.

Utilisation de fonds en mosaïque

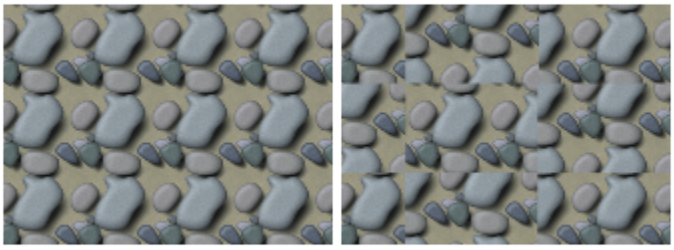
Lorsque l'image de fond est plus petite que la fenêtre d'affichage d'une page, d'un tableau ou d'un calque en cascade, les navigateurs répètent automatiquement l'image et créent une sorte de motif en mosaïque. Corel Painter facilite la création d'images de fond en mosaïque pour les pages Internet.

Les fonctions CSS des navigateurs récents permettent d'appliquer une mosaïque de fond à davantage d'éléments. Par le passé, vous ne pouviez l'appliquer qu'à une seule page ou éventuellement à un tableau. Aujourd'hui, grâce à la fonction CSS, les calques ou les blocs

peuvent avoir leur propre image de fond. Les concepteurs ne limitent plus l'utilisation des mosaïques aux pages ; ils les utilisent derrière des bordures ou tout autre graphisme.

Vous pouvez utiliser n'importe quelle image ou sélection pour définir un motif. Toute image utilisée au sein d'un motif doit normalement être conçue pour se répéter sans raccord. Autrement dit, vous ne devez pas voir les bords de cette image lorsqu'elle se répète. Certaines fonctions de Corel Painter vous permettent de créer des images sans raccords que vous pouvez utiliser comme fonds sur Internet. Pour plus d'informations sur la création, la modification, l'enregistrement et le remplissage avec des motifs, voir « Motifs » à la page 751.

Les effets spéciaux **Sous-verre**, **Flou gaussien** (case **Propagation** cochée), ainsi que la plupart des effets **Tonalité**, préservent la qualité sans raccord des motifs. Certains effets, comme ceux obtenus à l'aide de la commande **Appliquer une texture**, peuvent laisser voir un raccord. Aussi, n'hésitez pas à faire des essais.



Motif utilisant des images sans raccord et avec raccords

Pour éviter en partie les raccords produits par certains effets tels que **Appliquer une texture**, vous pouvez appliquer la texture à plusieurs reprises en réduisant l'intensité (en déplaçant le curseur **Intensité**), puis en décalant légèrement le motif (**Maj. + barre d'espacement**) entre chaque application. Les raccords seront toujours présents, mais nettement moins visibles.

La taille de l'image doit être aussi petite que possible, mais sans descendre en-dessous de 20 x 20 pixels. En effet, si l'image est trop petite, le navigateur met du temps à la restituer dans une zone plus grande.

Lorsque la création de votre mosaïque est terminée, enregistrez l'image au format RIFF, au cas où vous devriez la modifier ultérieurement dans Corel Painter, puis enregistrez-la au format JPEG ou GIF afin de pouvoir l'utiliser sur Internet.

Il est préférable d'enregistrer les fonds Internet au format GIF, avec le minimum de couleurs, afin de réduire la taille du fichier. Vous pouvez aussi les enregistrer au format JPEG, mais les fichiers JPEG sont souvent plus volumineux. En règle générale, considérez que toute image de fond supérieure à 20 Ko sera probablement trop volumineuse. Pour plus d'informations sur l'enregistrement d'une image au format GIF ou JPEG, voir « Enregistrement et sauvegarde de fichiers » à la page 118.

Création de mosaïques à l'aide de motifs fractals

Vous pouvez également créer des carreaux sans raccord avec la commande **Créer un motif fractal**. Ce « générateur » crée des motifs naturels, permettant de produire des images de fond intéressantes. Ces motifs peuvent être colorés et perfectionnés grâce à l'ajout d'une texture. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Création de motifs fractals » à la page 759.

D'autres options applicables aux motifs sont disponibles, notamment **Surcouche colorée**, les styles **Aquarelle** et l'option **Duplication**. Vous obtiendrez des résultats étonnants en appliquant l'effet **Sous-verre** à un motif à l'aide de l'option **Créer un motif fractal**.

Créations de boutons Internet

Corel Painter est doté de nombreuses fonctionnalités qui permettent de créer des boutons Internet. Vous pouvez appliquer des textures et des effets aux boutons Internet.

Utilisation de formes et de sélections

Vous pouvez créer des boutons Internet à partir de formes ou en choisissant une sélection dans le Portfolio de sélection. Pour plus d'informations, voir « Dessin de formes » à la page 814. Pour plus d'informations sur l'utilisation des sélections, voir « Pour utiliser une sélection du portfolio » à la page 660.

Techniques 3D

Corel Painter propose plusieurs options de texture permettant de créer des effets 3D. Les sections suivantes décrivent plusieurs méthodes qui permettent d'ajouter rapidement des effets 3D aux boutons.

Une fois l'effet 3D appliqué, modifiez la source lumineuse pour créer une seconde image représentant le bouton dans un état différent, ou déplacez le curseur **Teinte** dans le menu **Effets** ▸ **Tonalité** ▸ **Régler les couleurs**.

Ajout d'ombres

Les ombres permettent de conférer un aspect 3D à n'importe quelle page Internet. Vous pouvez rapidement ajouter des ombres au texte, aux boutons, aux formes et aux calques. Lorsque vous ajoutez une ombre portée à une forme, celle-ci perd sa qualité vectorielle et devient un calque bitmap. Pour plus d'informations sur la création d'ombres portées, voir « Ajout d'ombres portées dans les calques » à la page 616.

Application d'une texture

Chef de file des outils Corel Painter dédiés à Internet, la commande **Appliquer une texture** a tout pour devenir le meilleur allié des concepteurs de pages Internet. Utilisez cette fonction pour donner des effets 3D aux boutons, barres ou autres éléments d'interface Internet.

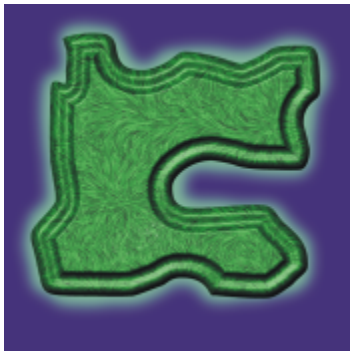
Le curseur **Réflexion** permet de créer un effet qui rappelle le verre ou le métal poli, comme le pare-chocs chromé d'une voiture ancienne. Dans la zone de liste **Avec** ; l'option **Luminance de l'image** donne du relief à vos boutons. Pour plus d'informations sur l'application d'une texture, voir « Création d'une texture à l'aide d'un papier » à la page 704.

Utilisation de la technique d'empâtement

La fonction Empâtement permet de créer une illusion de profondeur en appliquant de la peinture épaisse à la zone de travail. Utilisez-la pour ajouter un aspect 3D à l'ensemble de votre image ou à certaines parties seulement. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Empâtement » à la page 581.

Utilisation du biseautage

Nous ne pouvons clore le chapitre consacré aux boutons Internet sans évoquer la fonction Biseautage. Il s'agit d'un outil dynamique qui donne aux formes et sélections un effet de relief biseauté.



Vous pouvez biseauter tout élément du dessin, puis le convertir en bouton 3D.

Les options de biseautage permettent de modifier la forme du biseau 3D appliqué, ainsi que l'éclairage. Faites des essais d'éclairage, car en modifiant la lumière à la surface d'une zone biseautée, vous obtiendrez facilement des états différents pour vos boutons.



La modification des jeux de lumière dans la boîte de dialogue Biseautage permet de créer facilement des images représentatives des états du bouton.

Pour plus d'informations sur le biseautage, voir « Application de l'extension dynamique Biseautage » à la page 734.

Vous pouvez modifier à volonté les réglages, tant que vous n'avez pas finalisé le calque. Pour plus d'informations sur la finalisation d'un calque, voir « Conversion des calques dynamiques » à la page 731.



Conseils de dépannage

Cette section fournit des conseils de dépannage et des réponses aux questions fréquemment posées. Si votre problème ou votre question ne figure pas dans la liste ci-dessous, consultez la Base de connaissances Corel.

Installation

- « Je tente d'installer/réinstaller Corel Painter, mais un message d'avertissement s'affiche et indique que mon numéro de série n'est pas valide. Que faire ? » (page908)
- « Comment dois-je faire pour réparer mon installation de Corel Painter (Windows) ? » (page908)
- « Comment dois-je faire pour désinstaller correctement Corel Painter (Windows) ? » (page908)
- « Comment puis-je obtenir les miniatures de mes fichiers Painter pour les afficher dans l'Explorateur Windows ? » (page908)

Pinceaux et tablettes

- « Mes pinceaux ont cessé de fonctionner. » (page 908)
- « Mes pinceaux de mélange et de maculage peignent en blanc ou n'interagissent pas avec les couleurs sous-jacentes. » (page 909)
- « Mon pinceau n'utilise pas la couleur que j'ai choisie ou ne fonctionne pas comme prévu. » (page 909)
- « Où puis-je trouver les styles que j'ai précédemment achetés après la réinstallation de Corel Painter ou son installation sur un autre ordinateur ? » (page909)
- « Ma tablette ne fonctionne pas normalement avec Corel Painter. Que faire ? » (page909)

Espaces de travail, fichiers utilisateur et dispositions

- « Quelle est la différence entre les fichiers utilisateur et un espace de travail ? » (page909)
- « Quelle est la différence entre une disposition et un espace de travail ? » (page910)
- « Un espace de travail personnalisé m'a été attribué, mais je ne peux pas m'en servir. » (page 910)
- « Certaines palettes de l'espace de travail que je viens d'importer sont restreintes (Windows). » (page 910)

Performances

- « Dernièrement, Corel Painter a été plus long à démarrer. Puis-je faire quelque chose pour réduire son temps de démarrage ? » (page 910)
- « Quels paramètres dois-je utiliser pour optimiser les performances de Corel Painter ? » (page910)
- « Jusque-là, j'utilisais Corel Painter sans aucun problème et, maintenant, il ne fonctionne plus normalement. Que faire ? » (page911)
- « Je sais que la restauration des paramètres par défaut de Corel Painter peut résoudre des problèmes de performances inattendus, mais je ne souhaite pas perdre mes styles et palettes personnalisés. Comment dois-je procéder pour conserver mes éléments personnalisés ? » (page 911)

- « J'ai lu qu'en renommant mon dossier de données d'application (Windows) ou le dossier de bibliothèques de l'application (macOS), cela pouvait contribuer à améliorer les performances de Corel Painter ? Comment dois-je procéder pour renommer ce dossier ? » (page 912)
- « Corel Painter ne répond plus au démarrage (macOS) ? Que faire ? » (page 912)

Installation

Je tente d'installer/réinstaller Corel Painter, mais un message d'avertissement s'affiche et indique que mon numéro de série n'est pas valide. Que faire ?

Assurez-vous d'avoir collé ou entré le numéro de série correct et que vous utilisez un numéro de série fourni par Corel. Il peut être utile de coller votre numéro de série dans un éditeur de texte de base, tel que Bloc-notes (Windows) ou TextEdit (macOS). Ensuite, copiez le numéro de série depuis l'éditeur de texte et collez-le dans la zone Numéro de série.

Si vous avez désinstallé ou réinstallé Corel Painter plusieurs fois, il est possible que vous ayez atteint le nombre maximum d'utilisation du numéro de série pour activer le produit. Contactez le Service Clients Corel pour une assistance.

Comment dois-je faire pour réparer mon installation de Corel Painter (Windows) ?

Si vous suspectez que votre installation de Corel Painter est endommagé, il est possible que vous deviez la réparer. Pour cela, fermez toutes les applications et cliquez sur **Désinstaller un programme** dans le panneau de configuration Windows. Cliquez deux fois sur le nom du produit sur la page **Désinstaller ou modifier un programme**. Dans l'assistant d'installation, activez l'option **Réparer** et suivez les instructions.

Comment dois-je faire pour désinstaller correctement Corel Painter (Windows) ?

Utilisez toujours l'assistant d'installation de Corel Painter pour désinstaller Corel Painter. Fermez toutes les applications et cliquez sur **Désinstaller un programme** dans le panneau de configuration Windows. Cliquez deux fois sur le nom du produit sur la page **Désinstaller ou modifier un programme**. Dans l'assistant d'installation, activez l'option **Supprimer** et cochez la case **Supprimer les fichiers utilisateur**, puis suivez les instructions.

L'installation de Corel Painter inclut la visionneuse de miniatures Corel Painter (Thumbnail Previewer) qui vous permet d'afficher le contenu des fichiers Corel Painter (RIFF) dans l'Explorateur Windows en générant des miniatures. Cet utilitaire doit être désinstallé séparément. Pour cela, cliquez deux fois sur **Corel Painter Thumbnail Previewer** sur la page **Désinstaller ou modifier un programme**.

Comment puis-je obtenir les miniatures de mes fichiers Painter pour les afficher dans l'Explorateur Windows ?

- Effectuez une mise à niveau vers la dernière version de Corel Painter. Elle est fournie avec la visionneuse de miniatures Corel Painter (Thumbnail Previewer), qui vous permet d'afficher le contenu des fichiers Corel Painter (RIFF) dans l'Explorateur Windows en générant des miniatures.
- Si vous modifiez l'association de fichiers Corel Painter, il se peut que les miniatures soient indisponibles. Pour résoudre le problème, vous devez désinstaller Corel Painter et la visionneuse de miniatures Corel Painter, puis réinstaller l'application.

Pinceaux et tablettes

Mes pinceaux ont cessé de fonctionner.

- Vérifiez la palette **Calques** pour vous assurer que le bouton **Préserver la transparence**  est désactivé.
- Assurez-vous que le calque actif est visible. Si l'œil est fermé en regard du nom du calque dans la palette **Calques**, cliquez sur l'icône pour rendre le calque visible.
- Parfois, les marques de pinceau ne s'affichent pas car l'opacité du pinceau est définie sur 0. Diminuez l'opacité dans la zone **Opacité** de la barre de propriétés.
- Il se peut que vous soyez en train de peindre sous un calque qui masque vos traits. Vérifiez la palette **Calques** et assurez-vous que vous peignez sur le calque que vous voulez. Si des calques bloquent le calque actif, masquez-les en cliquant sur l'icône en forme d'œil.
- Il se peut qu'il y ait une petite sélection dans l'image et que les pinceaux ne puissent pas peindre en dehors des sélections. Cliquez sur le menu **Sélection**, puis sur **Aucune** (si ce n'est pas déjà grisé) pour supprimer la sélection.
- Vous tentez peut-être de peindre sur une zone de travail blanche avec un pinceau qui utilise la technologie Lueur. Les pinceaux Lueur ne laissent pas de marque sur les fonds blancs ou de couleur très claire. Pour vous assurer que vous utilisez un pinceau de luminosité, vérifiez s'il y a une commande **Lueur** activée sur la barre de propriétés, ou si le pinceau utilise la sous-catégorie **Lueur**.
- Cliquez sur le bouton **Outil de réinitialisation** de la barre de propriétés pour restaurer les paramètres par défaut du pinceau.

- Avec certains modes de fusion, la peinture peut être invisible. Par exemple, si le mode de fusion du calque est défini sur **Multiplier** ou **Gel**, et si vous peignez sur un fond noir, vous ne serez pas en mesure de voir vos traits. En général, si vous avez des difficultés à voir vos traits, essayez de redéfinir le mode de fusion du calque sur **Par défaut**.
- Les mélangeurs n'ajoutent pas de couleur ; ils mélangent les couleurs existantes.

Mes pinceaux de mélange et de maculage peignent en blanc ou n'interagissent pas avec les couleurs sous-jacentes.

- Dans le panneau **Calques**, cliquez sur le bouton **Dupliquer la couleur sous-jacente** pour l'activer. Si le pinceau ne fonctionne toujours pas comme prévu sur le calque actif, sélectionnez la zone de travail dans la palette **Calques** et essayez de peindre sur les couleurs existantes. Si cela fonctionne, envisagez de peindre sur la zone de travail. Certains pinceaux utilisent des méthodes qui ne fonctionnent pas sur les calques.
- Pour obtenir des traits sans auréoles, utilisez l'option de mélange amélioré prise en charge par de nombreux pinceaux. Sélectionnez **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Supports de pinceau** ▸ **Mélange**, puis cochez la case **Mélange de calques amélioré** (si disponible pour le pinceau sélectionné).

Mon pinceau n'utilise pas la couleur que j'ai choisie ou ne fonctionne pas comme prévu.

- Dans la palette **Couleurs**, vérifiez si l'échantillon **Couleur secondaire** apparaît comme étant sélectionné. Si oui, cliquez sur l'échantillon **Couleur primaire** pour que votre pinceau utilise la couleur primaire.



- Dans le panneau **Calques**, vérifiez le mode de fusion attribué au calque actif dans la zone de liste **Mode de fusion**, puis assurez-vous qu'il est défini sur **Par défaut**, et non sur Gel, Multiplier, Recouvrir ou toute autre méthode qui change l'apparence de la couleur primaire lorsqu'elle interagit avec les couleurs sous-jacentes.
- Assurez-vous que la roue **Teinte** et le triangle **Saturation/Luminosité** dans la palette **Couleur** ne sont pas grisés. S'ils le sont, l'option **Couleur de la duplication** est activée, ce qui signifie que le pinceau utilise une couleur ou un motif d'une source de réplique. Dans la palette **Couleur**, cliquez sur l'option **Couleur de la duplication** pour la désactiver.
- Parfois, votre pinceau peut être personnalisé au point de le rendre méconnaissable. Dans le panneau **Bibliothèque de pinceaux**, cliquez sur le bouton **Options de bibliothèque de pinceaux** et sélectionnez **Rétablir la variante par défaut**.

Où puis-je trouver les styles que j'ai précédemment achetés après la réinstallation de Corel Painter ou son installation sur un autre ordinateur ?

Cliquez sur le menu **Aide** ▸ **Restaurer les achats**, puis suivez les instructions pour télécharger et installer les éléments précédemment achetés. Cette procédure peut vous aider à restaurer uniquement les packs de pinceaux que vous avez achetés à partir de Corel Painter. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour restaurer vos achats » à la page 315..

Ma tablette ne fonctionne pas normalement avec Corel Painter. Que faire ?

Commencez par vous assurer que les préférences de votre tablette sont correctement configurées (périphérique compatible Wacom (Wintab) ou périphérique compatible RTS (Real-Time Stylus)). Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Prise en charge des tablettes et autres périphériques » à la page 122.

Assurez-vous que la tablette et son pilote sont pris en charge par le système d'exploitation et que la version la plus récente du pilote de la tablette a été installée. Après avoir installé la version la plus récente du pilote, il peut arriver que vous observiez une dégradation des performances. Dans ce cas, vous avez la possible de revenir à la version précédente du pilote. Pensez à redémarrer votre ordinateur chaque fois que vous installez ou désinstallez des pilotes de périphériques.

Déconnectez la tablette et tentez de la connecter à votre ordinateur en utilisant un autre port USB.

Fichiers utilisateur, espaces de travail et dispositions

Quelle est la différence entre les fichiers utilisateur et un espace de travail ?

Les fichiers utilisateur sont créés lorsque vous personnalisez du contenu (tel qu'un style, un papier ou une texture) ou repositionnez un élément de l'espace de travail dans Corel Painter. Par exemple, lorsque vous modifiez les paramètres d'un style ou ajoutez un nouvel élément dans une bibliothèque, vos nouveaux paramètres sont enregistrés dans des fichiers utilisateur.

Un espace de travail vous permet de créer une version personnalisée de Corel Painter pour répondre aux exigences de votre flux de travail. Un espace de travail peut comprendre des bibliothèques de styles, des bibliothèques de papiers, des bibliothèques de textures, des jets,

des portfolios, etc. De plus, vous pouvez facilement créer plusieurs espaces de travail, chacun avec ses bibliothèques et portfolios. Vous pouvez changer d'espace de travail à partir du menu **Fenêtre** ▸ **Espace de travail**. Pour plus d'informations sur les espaces de travail, consultez la rubrique « Création, importation, exportation et suppression des espaces de travail » à la page 92.

Quelle est la différence entre une disposition et un espace de travail ?

Une disposition (également appelée « disposition de palette ») affiche, masque et positionne les éléments de l'espace de travail, tels que les palettes et les panneaux pour un flux de travail spécifique. Par exemple, la disposition **Nouveauté Painter** affiche uniquement la plupart des commandes essentielles et le panneau **Conseils** pour faciliter et accélérer votre prise en main de Corel Painter. Vous pouvez changer de disposition tout en travaillant dans le même espace de travail en cliquant sur **Fenêtre** ▸ **Disposition**.

Une disposition organise les éléments d'un espace de travail d'une façon spécifique. Un espace de travail inclut du contenu spécifique, tel que les styles, textures, papiers, etc.

Vous pouvez organiser les palettes et les panneaux, puis enregistrer cette organisation comme disposition personnalisée. Pour plus d'informations, consultez la section « Pour enregistrer une organisation de palettes en tant que disposition d'espace de travail » à la page 83. Lorsque vous rétablissez les paramètres par défaut de Corel Painter, vous pouvez choisir de conserver les styles, papiers, textures et autres ressources, mais toutes vos autres dispositions personnalisées seront perdues.

Un espace de travail personnalisé m'a été attribué, mais je ne peux pas m'en servir.

Les fichiers d'espace de travail ont une extension **.pws** . Pour utiliser un espace de travail personnalisé qui a été partagé avec vous, vous devez l'importer en sélectionnant **Fenêtre** ▸ **Espace de travail** ▸ **Importer un espace de travail**.

Vous pouvez double-cliquer sur un fichier d'espace de travail pour l'importer sous macOS, mais pas sous Windows. Si vous avez double-cliqué sur le fichier d'espace de travail sous Windows et n'êtes pas parvenu à l'importer, vous devez télécharger ce fichier de nouveau.

Certaines palettes de l'espace de travail que je viens d'importer sont restreintes (Windows).

L'emplacement des palettes est enregistré avec l'espace de travail personnalisé. Si l'espace de travail personnalisé importé est trop large, certaines de ses palettes peuvent être restreintes ou complètement masquées. Essayez de diminuer la valeur d'échelle de l'interface utilisateur sous Windows, puis déplacez les palettes vers la gauche. Définissez ensuite l'échelle de l'interface utilisateur sur la valeur de votre choix.

Performances

Dernièrement, Corel Painter a été plus long à démarrer. Puis-je faire quelque chose pour réduire son temps de démarrage ?

Avant de fermer Corel Painter, veillez à fermer tous les panneaux et les palettes que vous utilisez rarement.

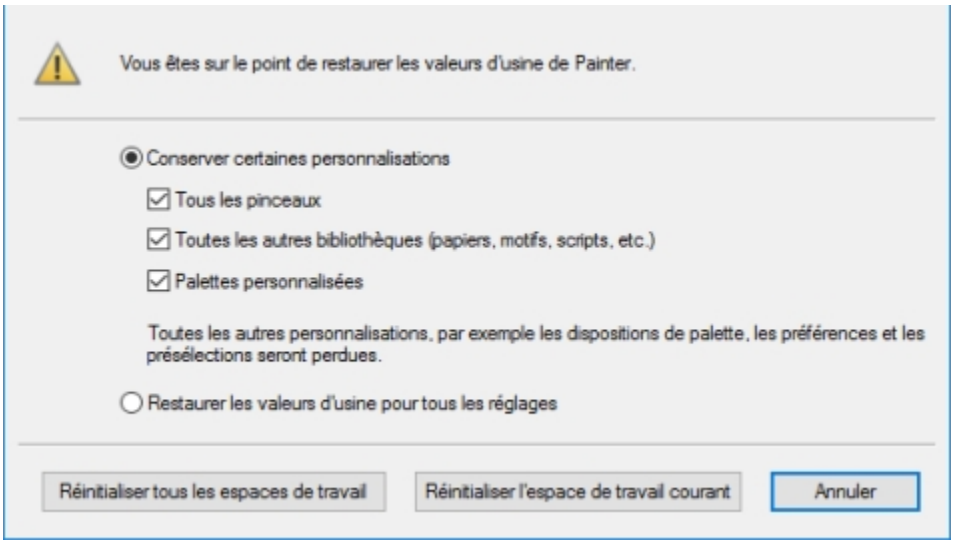
Quels paramètres dois-je utiliser pour optimiser les performances de Corel Painter ?

- Définissez les options de performances dans la boîte de dialogue **Préférences**. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Préférences en matière de performances » à la page 888.
- (Windows) Optimisez les paramètres de votre périphérique, que ce soit un ordinateur portable Microsoft Surface Pro, une tablette Cintiq Companion ou un ordinateur de bureau. Redéfinissez les paramètres d'alimentation de votre périphérique, en passant du mode d'économie d'énergie à des performances élevées (**Panneau de configuration** ▸ **Matériel et audio** ▸ **Options d'alimentation**). Vous pouvez également désactiver les programmes s'exécutant en arrière-plan, désactiver l'indexation, nettoyer le registre, désactiver les effets visuels, etc. Pour des informations détaillées, consultez la page https://www.computerworld.com/article/3029168/microsoft-windows/windows-10-quick-tips-8-ways-to-speed-up-your-pc.html.
- Définissez la rotation de la zone de travail sur 0°, en particulier lors de l'utilisation de l'empâtement.
- Si vous utilisez l'empâtement et que vous n'avez pas besoin de voir l'effet d'empâtement lorsque vous peignez, sélectionnez **Zone de travail** ▸ **Masquer l'empâtement** pour optimiser les performances.
- Masquer le panneau **Navigateur** (**Fenêtre** ▸ **Navigateur**) si vous n'en avez pas besoin.
- Réglez les paramètres de pinceau suivants :
  - Déplacez le curseur **Augmenter** du panneau **Espacement** (**Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Forme de pinceau** ▸ **Espacement**) afin d'optimiser les performances des traits. Commencez par des valeurs d'augmentation faibles (moins de 10 %) pour augmenter de façon significative les performances du pinceau. Notez que les valeurs d'augmentation élevées peuvent produire des traits moins précis. Ce paramètre s'applique uniquement à des types de formes spécifiques, tels que **Plat** et **Chameau**.
  - Vérifiez si le pinceau sélectionné utilise l'option **Soies individuelles** en cliquant sur **Fenêtre** ▸ **Panneaux de commandes de pinceaux** ▸ **Supports de pinceau** ▸ **Mélange**, puis désactivez-la pour améliorer les performances. Pour plus d'informations sur cette option, reportez-vous à la rubrique « Options de dégradés » à la page 451.

Jusque-là, j'utilisais Corel Painter sans aucun problème et, maintenant, il ne fonctionne plus normalement. Que faire ?

Nous vous recommandons de suivre ces conseils de dépannage dans l'ordre indiqué.

- Redémarrez Corel Painter. Cette opération peut améliorer les performances de l'application.
- Parfois, les mises à jour silencieuses de l'équipement et du système d'exploitation (SE) peuvent entraîner un ralentissement de Corel Painter. Ses performances s'améliorent après l'installation des mises à jour. En général, il est recommandé de redémarrer l'ordinateur après l'installation des mises à jour de l'équipement, du système d'exploitation ou de Corel Painter.
- Démarrez Corel Painter en maintenant la touche **Maj** enfoncée. Cette action permet de rétablir les paramètres par défaut de Corel Painter et peut résoudre des problèmes imprévus. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Restauration des paramètres par défaut de Corel Painter » à la page93.
- Si la restauration des paramètres par défaut de Corel Painter n'améliore pas ses performances, il est possible que le problème soit lié à des éléments personnalisés, tels que des styles, papiers ou palettes personnalisées que vous avez créés précédemment et décidé de conserver. Démarrez Corel Painter en maintenant de nouveau enfoncée la touche **Maj**, puis en essayant de désactiver un ou plusieurs éléments figurant sous l'option **Conserver certaines personnalisations**.



- Une autre action corrective à tenter sous Windows consiste à renommer le dossier Corel Painter dans votre dossier utilisateur. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « J'ai lu qu'en renommant mon dossier de données d'application (Windows) ou le dossier de bibliothèques de l'application (macOS), cela pouvait contribuer à améliorer les performances de Corel Painter ? Comment dois-je procéder pour renommer ce dossier ? » à la page912.
- Si les problèmes d'utilisation de l'application persistent et si vous suspectez que l'installation a été endommagée, il vous faudra peut-être réparer l'installation. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Comment dois-je faire pour réparer mon installation de Corel Painter (Windows) ? » à la page908.
- Si aucune solution ne semble fonctionner, une désinstallation et une réinstallation de Corel Painter pourront être nécessaires. Avant de désinstaller l'application, assurez-vous de disposer de votre numéro de série Corel Painter. Pour des informations concernant la désinstallation de Corel Painter sous Windows, consultez la rubrique « Comment dois-je faire pour désinstaller correctement Corel Painter (Windows) ? » à la page908.

Je sais que la restauration des paramètres par défaut de Corel Painter peut résoudre des problèmes de performances inattendus, mais je ne souhaite pas perdre mes styles et palettes personnalisés. Comment dois-je procéder pour conserver mes éléments personnalisés ?

- Lorsque vous rétablissez les paramètres par défaut de l'application en maintenant enfoncés la touche **Maj** et en le redémarrant, sélectionnez l'option **Conserver certaines personnalisations** dans la boîte de dialogue qui s'affiche. Vous pouvez choisir de conserver vos styles, palettes et bibliothèques personnalisées (papiers, motifs, scripts, textures, etc.).
- Vous pouvez également exporter du contenu personnalisé ou des palettes personnalisées avant de restaurer les paramètres par défaut de Corel Painter.

J'ai lu qu'en renommant mon dossier de données d'application (Windows) ou le dossier de bibliothèques de l'application (macOS), cela pouvait contribuer à améliorer les performances de Corel Painter ? Comment dois-je procéder pour renommer ce dossier ?

(Windows) Appuyez sur la touche Windows + **R**, entrez **%appdata%** dans la boîte de dialogue **Exécuter** et appuyez sur **Entrée**. Ensuite, accédez au dossier **Corel/Painter [XX]**, où XX correspond au numéro de version du produit, puis renommez le dossier en Painter XX_**old**. Démarrez Corel Painter.

(macOS) Démarrez le Finder. Sélectionnez **Aller** ▸ **Aller au dossier**, saisissez **~/library** dans la zone **Aller au dossier** et cliquez sur **Aller**. Ensuite, accédez au dossier **Corel/Painter [XX]**, où XX correspond au numéro de version du produit, puis renommez le dossier en Painter XX_**old**. Démarrez Corel Painter.

Corel Painter ne répond plus au démarrage (macOS) ? Que faire ?

Pour obtenir des conseils de dépannage, lisez cet article dans la Base de connaissances Corel.