



painter[®] X3

Guide de démarrage rapide

painter® X3

Guide de démarrage

Corel Corporation

2013

Copyright 2013 Corel Corporation. Tous droits réservés.

Guide de démarrage Corel® Painter® X3

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.

Protégé par des brevets aux États-Unis et ailleurs.

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, Painter, Painter pour Cinco, Natural-Media, RealBristle et le logo Balloon 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.

105153

Sommaire

Bienvenue dans Corel Painter	1
À propos du Guide de l'utilisateur	1
Ressources supplémentaires	2
Enregistrement	2
Corel Corporation : profil de société	2
Nouveautés de Corel Painter X3.	3
Nouveautés de Corel Painter X3	3
Nouveautés dans Corel Painter 12 – Mises à jour 1 et 2	6
Nouveautés dans les panneaux de commandes de styles	7
Visite guidée de l'espace de travail	11
Termes de Corel Painter.	11
Exploration de la fenêtre de document	13
Exploration de la boîte à outils	16
Affichage de la boîte à outils	20
Affichage du sélecteur de supports	21
Affichage de la barre de propriétés	21
Exploration du panneau Navigation.	22
Affichage du Sélecteur de styles et du panneau Bibliothèque de styles	22
Découverte des panneaux et des palettes	24
Utilisation des bibliothèques	29
Restauration des paramètres par défaut de Corel Painter	29
Visite guidée de Corel Painter pour les utilisateurs d'Adobe Photoshop.	31
Création, parcours et manipulation des documents	37
Création de documents.	37
Principes de la résolution d'image.	39

Ouverture des fichiers	41
Navigation dans les images et affichage des informations sur les images . .	41
Redimensionnement des images et de la zone de travail	43
Enregistrement des fichiers.	45
Peinture	47
Choix d'un flux de travail pour la peinture	47
Découverte des supports de peinture	50
Utilisation de la zone de travail et des plans	51
Affichage des images de référence.	52
Effacement de la zone de travail	53
Sensibilité à la pression et à la vitesse, et calibrage	54
Application de traits à main levée et de traits droits	57
Couleur	59
Sélection d'une couleur dans le panneau Couleurs.	59
Utilisation de la palette de couleurs temporaire	62
Exploration du panneau Mélangeur et des commandes de mélange	64
Mélange, prélèvement et application de couleurs à partir du canevas de mélangeur	66
Ouverture des images dans le panneau Mélangeur	68
Sélection, gestion et création de styles.	71
Présentation des styles	71
Découverte des catégories de style	72
Recherche et sélection de styles	87
Réglage des attributs de base des styles	89
Affichage dynamique des options de style avancées	93
Duplication des images.	95
Duplication des images	95

Utilisation de la duplication rapide	100
Modification, mise à jour, enregistrement et exportation des images sources de répliques	101
Travail dans la réplique	103
Styles de tremblement	107
Sélection d'une variante de style de tremblement	107
Contrôle du comportement des variantes de tremblement	109
Application et ajustement des cartes de flux	111
Introduction aux cartes de flux	111
Sélection de cartes de flux et de variantes de style compatibles	112
Activation de cartes de flux et contrôle de la résistance au débit	114
Utilisation des outils de symétrie et des guides de perspective	117
Utilisation du mode Peinture en symétrie	117
Utilisation du mode Peinture kaléidoscope	120
Utilisation des guides de perspective	122



Bienvenue dans Corel Painter

Corel® Painter® X3 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. De plus, certaines fonctionnalités vous permettent de développer vos idées artistiques de bien des façons, comme la possibilité de créer vos propres styles Natural-Media® et de personnaliser l'interactivité des styles avec la zone de travail. Corel Painter vous donne accès à un monde de possibilités qui n'avaient jamais été offertes auparavant dans un environnement d'art traditionnel.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- À propos du Guide de l'utilisateur
- Ressources supplémentaires
- Enregistrement
- Corel Corporation : profil de société

À propos du Guide de l'utilisateur

Le présent guide de l'utilisateur fournit des instructions détaillées qui vous aideront lors de vos premières utilisations de Corel Painter X3. Ce guide décrit les tâches les plus courantes réalisées avec Corel Painter X3. Il ne constitue pas une référence exhaustive pour chaque outil. Si vous souhaitez obtenir des informations supplémentaires, veuillez consulter le système d'aide de l'application.

Le présent guide de l'utilisateur comprend une magnifique collection d'œuvres d'art créées dans Corel Painter par des artistes numériques de renom pour vous inspirer et vous montrer ce que vous pouvez réaliser à l'aide de cette application.

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
Page dédiée à Corel Painter sur le site Web Corel	http://www.corel.fr/painter
Communauté Corel Painter Factory	http://www.painterfactory.com/
Corel Painter sur Twitter	http://www.twitter.com/corelpainter
Corel Painter sur Facebook	http://www.facebook.com/corelpainter

Enregistrement

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

Si vous avez ignoré la procédure d'enregistrement lors de l'installation de Corel Painter X3, vous pouvez vous enregistrer à l'adresse www.corel.com/support/register.

Corel Corporation : profil de société

Corel est l'un des éditeurs de logiciels les plus importants au monde, et propose les applications graphiques, bureautiques et multimédia numériques parmi les plus renommées au monde. Notre portefeuille complet de logiciels innovants nous a permis d'acquérir une réputation de fournisseur de solutions simples d'utilisation, qui permettent aux utilisateurs d'atteindre des niveaux de créativité et de productivité jamais égalés. L'industrie nous a décerné des centaines de récompenses pour l'innovation, la conception et la valeur ajoutée de nos logiciels.

Utilisée par des millions de personnes de par le monde, notre gamme de produits inclut CorelDRAW® Graphics Suite, Corel® Painter®, Corel® PaintShop® Pro, Corel® VideoStudio® et Corel® WordPerfect® Office. Pour plus d'informations sur Corel, visitez le site www.corel.fr.



Nouveautés de Corel Painter X3

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 Corel Painter X3
- Nouveautés dans Corel Painter 12 – Mises à jour 1 et 2
- Nouveautés dans les panneaux de commandes de styles

Nouveautés de Corel Painter X3

Dans cette section, vous trouverez des informations relatives aux nouvelles fonctionnalités et aux optimisations de Corel Painter X3.

Une plateforme dédiée à l'inspiration, la créativité et la réflexion

Recherche d'un style

Aide à trouver le style parfait en effectuant une recherche. Il suffit de saisir le nom d'une variante de style ou une combinaison de propriétés de style (par exemple, tremblement ou soie) pour restreindre la recherche. Pour rechercher toutes les nouvelles variantes de style ajoutées dans Corel Painter X3, saisissez « X3 » dans la barre de recherche.

Volet d'image de référence

Permet d'afficher une image pour susciter l'inspiration dans un volet convivial et ancrable. Vous pouvez zoomer, faire un panoramique et prélever des échantillons de couleur à partir de l'image de référence tout en restant concentré sur votre peinture numérique.

Aperçu de trait amélioré

Permet de prévisualiser en temps réel et en détail le trait qui apparaîtra sur la zone de travail. Désormais, l'aperçu représente visuellement des paramètres de style (par exemple, le mélange, l'effacement, le mélangeur ou le tremblement). L'aperçu de trait affiche le panneau Bibliothèque de styles, le panneau des résultats de la recherche et le panneau de commande de commandes de style **Aperçu de trait**.

Canevas de mélangeur d'inspiration

Permet de choisir les couleurs à partir d'une collection de mélangeurs originaux créés pour vous par des artistes Corel Painter expérimentés.

L'innovateur en matière d'art numérique

Styles de tremblement

Produit des traits plus réalistes en renforçant le caractère aléatoire. Les variantes de style de tremblement se trouvent dans plusieurs catégories de style.

Tremblement universel

Permet de contrôler le caractère aléatoire des diverses fonctions de style (par exemple, la taille, l'angle ou l'opacité). Désormais, vous pouvez utiliser le tremblement en association avec une autre expression.

Options minimales

Permet d'introduire des écarts de variation dans une expression sélectionnée. Vous pouvez appliquer les valeurs minimales des options de style (par exemple, la taille ou l'opacité).

Cartes de flux, motifs et papiers supplémentaires

Inclut un plus grand choix de cartes de flux, de motifs et de papiers à utiliser dans vos peintures.

Apprentissage et utilisation facilités

Paramètres de style intelligents avec nouveau panneau de médias (options de style avancées)

Offre un moyen plus intuitif de modifier les options de style avancées d'un style particulier.

Guides de perspective

Permet de dessiner très précisément avec une perspective à trois points de fuite à l'aide des guides prédéfinis. Les traits guidés pour la perspective obligent vos traits à converger vers les points de fuite. Cette fonction remplace la fonction Grille de perspective.

Duplication améliorée

Permet de redécouvrir le flux de travail conventionnel de réplcation côte à côte et d'afficher le pointeur réticulé sur votre image source pour une meilleure précision de la peinture. En outre, cette nouvelle fonction vous offre la possibilité d'éditer l'image source. Par exemple, vous pouvez désormais appliquer plusieurs effets à l'image source.

Transformation de plusieurs plans

Permet d'appliquer des transformations à plusieurs plans et groupes de plans simultanément.

Définition des couleurs maximales pour les nuanciers

Permet de spécifier un nombre maximal de couleurs lors de la création de nuanciers.

Affichage des images sous-jacentes

Permet d'afficher les images sous-jacentes lorsque vous utilisez des séquences.

Performances

Extension de mémoire

Permet de tirer le meilleur profit de la mémoire RAM disponible sur votre système Mac, car vous pouvez désormais choisir la quantité de mémoire RAM que vous souhaitez allouer à Painter. Cette fonction a été mise en place depuis Painter 12.2.1.

Nouveautés dans Corel Painter 12 – Mises à jour 1 et 2

Si vous migrez de Corel Painter 12 vers Corel Painter X3, il se peut que vous n'avez pas conscience des nouvelles fonctions et améliorations de Corel Painter 12 – Mises à jour 1 et 2. Ces fonctions et améliorations sont également disponibles dans Corel Painter X3.

Corel Painter 12 – Mise à jour 1 : fonctions

Possibilité d'importer et d'exporter des variantes, des catégories et des bibliothèques de styles.	Permet d'importer et d'exporter des variantes, des catégories et des bibliothèques de styles afin de mieux gérer les ressources de style.
Création et suppression de bibliothèques de styles	Permet de créer et de supprimer plus facilement les bibliothèques de styles personnalisées.
Création et suppression de catégories de style	Permet de stocker les variantes de style dans des catégories de style personnalisées. Vous pouvez également supprimer des bibliothèques de styles personnalisées lorsque vous n'en avez plus l'utilité.
Enregistrement des variantes de style	Permet d'enregistrer rapidement les variantes de style personnalisées que vous avez créées.
Déplacement des variantes de style	Permet de déplacer facilement les variantes d'une catégorie à une autre.
Suppression des espaces de travail	Permet de supprimer les espaces de travail personnalisés dans l'application.
Optimisation du mélange de couleurs	Permet d'ouvrir des images en tant que canevas de mélangeur et d'enregistrer ces derniers au format de fichier PNG.
Redimensionnement de panneau	Permet de redimensionner verticalement la plupart des panneaux d'une palette.
Optimisation du panneau Navigation	Permet de masquer la zone d'information sur l'image ou les options du panneau Navigation.

Corel Painter 12 – Mise à jour 2 : fonctions

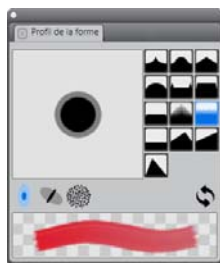
Cartes de flux	Permet de découvrir une surface texturée supplémentaire pour utiliser les styles Aquarelle réaliste et Huile grasse afin de diriger le flux de peinture plus facilement.
Amarrage vertical de panneaux	Permet d'amarrer verticalement les panneaux dans la fenêtre de document.
Prise en charge des fonctions tactiles de la tablette Wacom	Permet d'accéder à toutes les fonctions tactiles des tablettes Wacom Intuos 5. Désormais, vous pouvez simultanément faire un panoramique, zoomer et faire pivoter la zone de travail.

Nouveautés dans les panneaux de commandes de styles

Un certain nombre de panneaux de commandes de style ont été réorganisés pour mieux refléter la structure du moteur de style de Corel Painter. Le tableau ci-après met en correspondance les panneaux de commandes de style de Corel Painter 12 avec les nouveaux panneaux de commandes de style de Corel Painter X3.

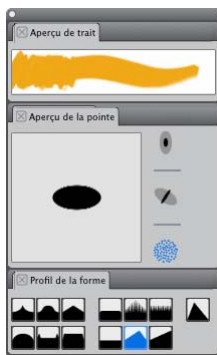
Pour plus d'informations sur les panneaux de commandes de style comprenant les nouvelles options de tremblement, voir la rubrique « Contrôle du comportement des variantes de tremblement » à la page 109.

Panneaux de commandes de style de Corel Painter 12

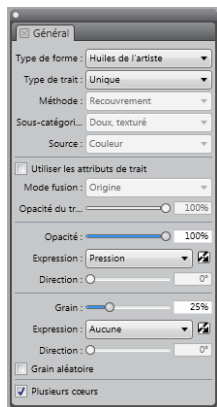


Panneau Profil de la forme

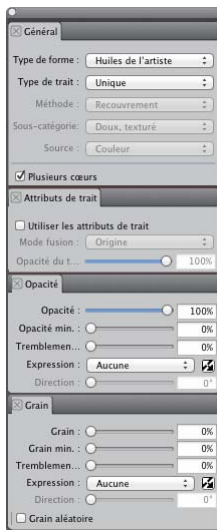
Panneaux de commandes de style de Corel Painter X3



Panneau Aperçu de trait (nouveau)
Panneau Aperçu de la pointe (nouveau)
Panneau Profil de la forme (modifié)



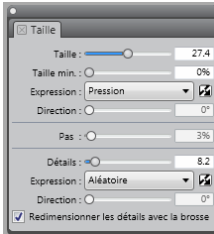
Panneau Général



Panneau Général (modifié)
Panneau Attributs de trait (nouveau)
Panneau Opacité (nouveau)
Panneau Grain (nouveau)

Panneaux de commandes de style de Corel Painter 12

Panneaux de commandes de style de Corel Painter X3



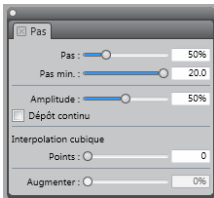
Panneau Taille



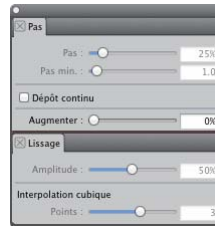
Panneau Taille (modifié)

Panneau Brins (nouveau)

Panneau Multi (nouveau)



Panneau Pas



Panneau Pas (modifié)

Panneau Lissage (nouveau)



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. Il est composé d'un ensemble de menus, de sélecteurs, de panneaux et de palettes interactives.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- Termes de Corel Painter
- Exploration de la fenêtre de document
- Exploration de la boîte à outils
- Affichage de la boîte à outils
- Affichage du sélecteur de supports
- Affichage de la barre de propriétés
- Exploration du panneau Navigation
- Affichage du Sélecteur de styles et du panneau Bibliothèque de styles
- Découverte des panneaux et des palettes
- Utilisation des bibliothèques
- Restauration des paramètres par défaut de Corel Painter

Termes de Corel Painter

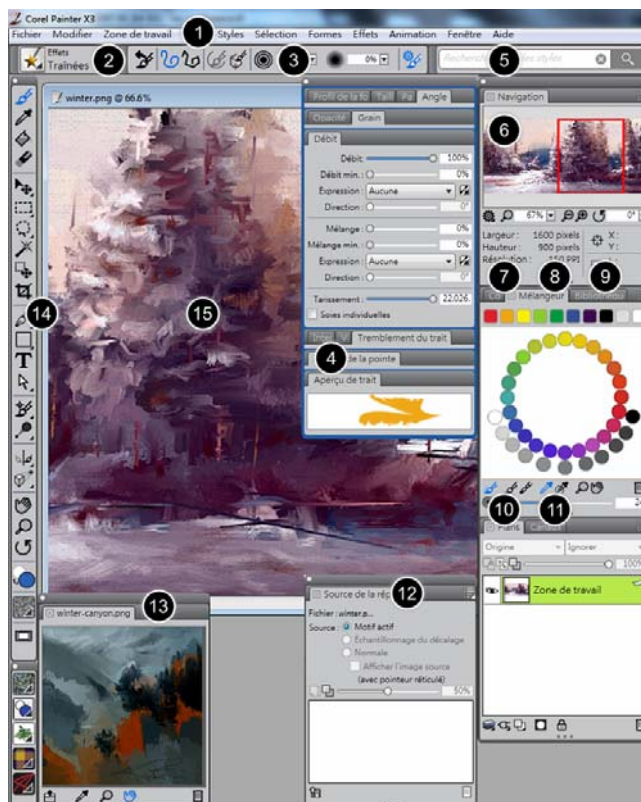
Avant de faire vos premiers pas avec Corel Painter, nous vous conseillons de vous familiariser avec les termes suivants.

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 plan de fond de l'image. Néanmoins, contrairement aux autres plans, elle est verrouillée en permanence. Sa taille détermine également celle de l'image créée.
Pixels par pouce (ppp)	Il s'agit de l'unité de mesure par défaut de la résolution dans Corel Painter. L'unité de mesure pixels par pouce équivaut à l'unité de mesure points par pouces (ppp).
Plan	Les plans sont des éléments de l'image indépendants qui s'empilent sur le devant de la zone de travail. Vous pouvez en manipuler le contenu, sans pour autant modifier celle-ci. Les plans vous permettent d'expérimenter librement plusieurs compositions et effets sans prendre le risque d'appliquer un changement irrémédiable.
Catégorie de style	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 forme 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 calculés et les types de formes à base de touches, également appelés types vectoriels.
Type de forme Calculé	Les types de formes calculés permettent de produire des traits continus aux bords lisses. Ils sont par exemple utilisés par les styles Chameau et Aérographe.
Type de forme à base de touches	Les types de formes à base de touches produisent des traits composés de minuscules touches de couleur et assemblés 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 contrôles 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.

Terme	Description
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.
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 répliques 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 répliques 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 plan 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 des barres de défilement et des commandes de l'application.



Les numéros encadrés représentent les éléments énumérés ci-après, dans la description des principaux composants de la fenêtre de l'application. (Création de Karen Bonaker)

Élément	Description
1. Barre de menus	Vous permet d'accéder aux outils et aux fonctionnalités depuis les options des menus déroulants.
2. 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.



Élément	Description
3. Barre de propriétés	Vous permet d'afficher les commandes connexes 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.
4. Options de style avancées	Vous permet d'accéder rapidement aux options de style avancées pour toute variante de style par défaut. Affiche également un aperçu de trait optimisé pour la variante de style actuellement sélectionnée.
5. Barre Recherche de styles	Permet d'effectuer une recherche rapide dans le contenu de la bibliothèque de styles actuellement sélectionnée afin de localiser les styles qui répondent à la description donnée.
6. Panneau Navigation	Vous permet de parcourir la fenêtre du document, de modifier le rapport d'agrandissement et d'accéder à différentes options d'affichage des documents telles que le papier calque et les modes de dessin.
7. Panneau Couleurs	Vous permet de choisir les couleurs principales et secondaires pour peindre dans les documents Corel Painter.
8. Panneau Mélangeur	Vous permet de mélanger des couleurs pour en créer de nouvelles. Vous pouvez également ouvrir les modèles de canevas de mélangeur conçus par des artistes Corel Painter chevronnés pour vous en inspirer. (Le canevas de mélangeur de cette image a été créé par l'artiste Skip Allen.)
9. Panneau Bibliothèques de nuanciers	Vous permet d'afficher les couleurs du nuancier actif et d'organiser ainsi les groupes de couleurs.
10. Panneau Plans	Vous permet de gérer la hiérarchie des plans, et comprend les options de création, de sélection, de masquage, de verrouillage, de suppression, d'attribution de nom et d'association des plans.
11. Panneau Canaux	Vous permet de gérer les canaux, et comprend les options de création, de masquage, d'inversion, de suppression, de chargement et d'enregistrement des canaux.
12. Panneau Source de la réplique	Vous permet d'ouvrir et de gérer les sources des répliques.












Élément	Description
13. Panneau Image de référence	Vous permet d'afficher un modèle d'image dans la fenêtre de document tout en restant concentré sur la zone de travail.
14. Boîte à outils	Vous donne accès aux outils de création, de remplissage et de modification d'une image.
15. 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 au plan, elle est verrouillée en permanence.













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. Sous la boîte à outils, vous trouvez un sélecteur de couleurs et six sélecteurs de contenu qui permettent de choisir les papiers, les dégradés, les motifs, les aspects et les jets.




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 plan. La catégorie Pinceau regroupe notamment les crayons, les plumes, les craies, les aéroglyphes, les peintures à l'huile et les aquarelles. Cliquez sur l'outil Pinceau pour choisir des styles dans le panneau Bibliothèque de styles.
	L'outil Pipette vous permet de sélectionner une couleur dans une image existante. La barre de propriétés affiche les valeurs relatives à la couleur. La couleur sélectionnée à l'aide de l'outil Pipette devient la couleur active dans le panneau Couleurs .

Outil	Description
	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.
	L'outil Gomme vous permet de supprimer les zones de l'image qui ne vous intéressent pas.
Outils de sélection	
	L'outil Ajusteur de plan s'utilise pour sélectionner, déplacer et manipuler des plans.
	L'outil Transformation propose différents modes de transformation pour modifier les zones sélectionnées d'une image.
	L'outil Rectangle de sélection vous permet d'effectuer des sélections de forme rectangulaire.
	L'outil Ellipse de sélection vous permet d'effectuer des sélections de forme ovale.
	L'outil Lasso vous permet de créer des sélections à main levée.
	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.
	L'outil Baguette magique vous permet de sélectionner une zone de couleur similaire en cliquant ou en faisant glisser votre pointeur dans une image.
	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.
	L'outil Recadrer vous permet de supprimer les zones qui ne vous intéressent pas dans une image.

Outil	Description
Outils des formes	
	L'outil Plume vous permet de créer des lignes droites et des courbes dans des objets.
	L'outil Main libre vous permet de créer des tracés de forme en dessinant des courbes à main levée.
	L'outil Forme rectangulaire vous permet de créer des rectangles et des carrés.
	L'outil Forme ovale vous permet de créer des cercles et des ellipses.
	L'outil Texte permet de créer des formes contenant du texte. Utilisez le panneau Texte pour définir la police, le corps et la sensibilité.
	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 pour ajuster leurs poignées de contrôle.
	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.
	L'outil Ajouter un point vous permet de créer un nouveau point d'ancrage sur un tracé de forme.
	L'outil Supprimer un point vous permet de supprimer un point d'ancrage sur un tracé de forme.
	L'outil Convertir un point sert à convertir et à transformer les points d'angle en points de courbe, et vice versa.
Outils des photos	
	L'outil Duplicateur vous permet d'ouvrir rapidement le dernier duplicateur utilisé.
	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.

Outil	Description
	L'outil Densité vous permet d'éclaircir les zones de lumière, les demi-tons et les zones d'ombre d'une image.
	L'outil Accroître la densité vous permet d'assombrir les zones de lumière, les demi-tons et les zones d'ombre d'une image.
Outils de symétrie	
	Le mode Peinture en symétrie vous permet de créer une peinture parfaitement symétrique.
	Le mode Kaléidoscope vous permet de transformer les touches de base en images kaléidoscopiques colorées et symétriques.
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.
	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 de tiers.
	L'outil Guides de perspective vous permet d'afficher des guides pour une perspective en un, deux ou trois points. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Utilisation des guides de perspective » à la page 122.
Outils de navigation	
	L'outil Main vous permet de parcourir une image rapidement.
	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.
	L'outil Pivoter page vous permet de faire pivoter la fenêtre de l'image afin de pouvoir dessiner de manière naturelle.

Outil	Description
Sélecteurs	
	Le Sélecteur de couleur vous permet de choisir les couleurs principales et secondaires. L'échantillon situé au premier plan affiche la couleur principale et celui situé à l'arrière-plan affiche la couleur secondaire.
	Le Sélecteur de papier permet d'ouvrir le panneau Papiers . Vous pouvez choisir une texture de papier dans le panneau Papiers pour modifier la surface de la zone de travail et obtenir des résultats plus réalistes lors de l'application des traits.
	Le sélecteur Mode d'affichage vous permet de basculer entre l'affichage plein écran et l'affichage avec fenêtres .

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.

Pour ouvrir ou fermer la boîte à outils

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



Cliquez sur le bouton de fermeture situé sur 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.

Affichage du sélecteur de supports

Le Sélecteur de supports vous donne accès aux bibliothèques qui contiennent les supports Corel Painter suivants : motifs, dégradés, jets, tissus et aspects. 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.

Pour ouvrir ou fermer le sélecteur de supports

- Cliquez sur Fenêtre ► Sélecteur de supports.



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

Affichage de la barre de propriétés

Dans Corel Painter, la barre de propriétés affiche les options disponibles pour l'outil sélectionné. 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.



Barre de propriétés de l'outil Main.

Pour ouvrir ou fermer la barre de propriétés

- Cliquez sur Fenêtre ► Barre de propriétés.

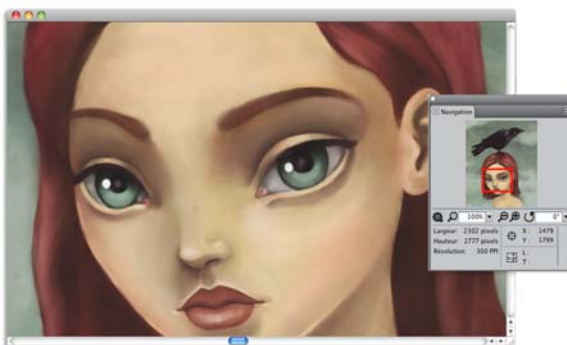


Cliquez sur le bouton de fermeture situé dans la barre d'en-tête pour fermer la barre de propriétés.

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 de 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.*

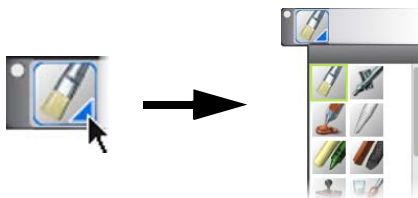
Le panneau **Navigation** vous permet également d'activer différents outils, notamment les modes de dessin, l'empâtement, le papier calque, les grilles et la gestion des couleurs.

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.

Affichage du Sélecteur de styles et du panneau Bibliothèque de styles

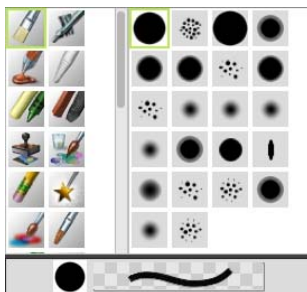
Le panneau Bibliothèque de styles vous permet de choisir un style dans la bibliothèque de styles sélectionnée. Vous pouvez également organiser et afficher les styles de différentes manières. Par exemple, vous pouvez créer une nouvelle bibliothèque de styles, ouvrir une bibliothèque de styles précédemment enregistrée et afficher les styles

utilisés récemment. Le panneau Bibliothèque de styles affiche le contenu d'une bibliothèque à la fois.



Cliquez sur le Sélecteur de styles pour accéder au panneau Bibliothèque de styles.

Dans le panneau Bibliothèque de styles, les styles sont répartis entre plusieurs catégories qui contiennent les variantes des styles. Les catégories de styles sont des groupes de styles et de matières similaires. Les variantes de styles sont des styles spécifiques et des paramètres de style au sein d'une catégorie de styles. Dans la catégorie **Pastels**, par exemple, vous trouverez le crayon, la craie, les pastels tendres et les pastels durs. Vous pouvez modifier l'affichage des catégories et des variantes.



Le panneau Bibliothèque de styles vous permet de parcourir toutes les catégories et les variantes de styles de la bibliothèque sélectionnée.

Pour afficher ou masquer le Sélecteur de styles

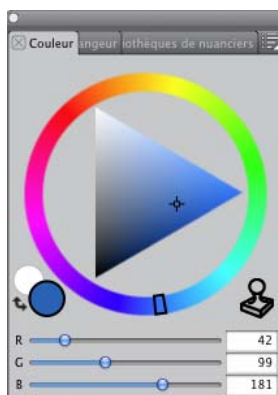
- Cliquez sur Fenêtre ▶ Sélecteur de styles.



Cliquez sur le bouton de fermeture situé dans la barre d'en-tête du Sélecteur de styles pour le fermer.

Découverte des panneaux et des palettes

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. Vous pouvez placer un ou plusieurs panneaux dans une palette. Par exemple, vous pouvez créer une palette contenant les panneaux que vous utilisez le plus souvent. 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. Par exemple, vous avez la possibilité de regrouper tous les panneaux de couleurs dans une palette de couleurs ou de les afficher séparément.



*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 propose également la palette Options de styles, une palette prédéfinie qui regroupe tous les panneaux contenant les paramètres liés aux styles. Vous pouvez copier un panneau de commandes de styles indépendant dans l'espace de travail. Toutefois, vous ne pouvez supprimer aucun des panneaux de commandes de styles de la palette.

Découverte des panneaux

Corel Painter comporte différents panneaux pouvant être regroupés de façon à générer une palette personnalisée.

Panneau	Description
Panneaux de commandes de styles	
<p>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, Brins, Pas, Lissage, Angle, Soies statiques, Circulaire calculée, Débit, Griffes, Multiple, Souris, Duplication, Empatement, Jet, Aérographe, Aquarelle, Encre liquide, Aquarelle numérique, Huiles de l'artiste, Aquarelle réaliste, Huile grasse, Tremblement du trait, Soies réalistes Support dur, Var. couleur, Interactions de couleur, Calibrage du style, Aperçu de la pointe et Aperçu de trait.</p>	<p>Vous permet de personnaliser les variantes de styles.</p>
Options de style avancées	<p>Permet de regrouper les panneaux de commandes de styles liés au style actuellement sélectionné. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Affichage dynamique des options de style avancées » à la page 93.</p>
Panneaux de couleurs	
Couleur	<p>Vous permet de choisir les couleurs principales et secondaires pour peindre dans les documents Corel Painter.</p>
Mélangeur	<p>Vous permet de mélanger les couleurs comme vous le feriez sur une palette d'artiste.</p>
Bibliothèques de nuanciers	<p>Vous permet d'afficher les couleurs du nuancier actif et d'organiser ainsi les groupes de couleurs.</p>

Panneau	Description
Panneaux de papiers	
Papiers	Vous permet d'appliquer et de modifier les textures de papier.
Bibliothèques de papiers	Vous permet d'ouvrir et de gérer les bibliothèques de papiers. Vous pouvez également choisir une texture de papier.
Panneaux de bibliothèque de supports	
Panneaux des bibliothèques de motifs, de dégradés, de jets, d'aspects et de tissus	Vous permettent d'ouvrir et de gérer les bibliothèques de supports. Vous pouvez aussi choisir un support.
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.
Panneaux de commandes de supports	
Panneaux de commandes des motifs, des dégradés et des tissus	Vous permettent d'appliquer et de modifier les motifs, les dégradés et les tissus.
Panneaux de la carte de flux	
Panneau de la carte de flux	Permet d'appliquer et de manipuler les cartes de flux.
Panneau Bibliothèques de cartes de flux	Permet d'ouvrir, de gérer et de parcourir les bibliothèques de cartes de flux.

Panneau	Description
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.
Panneau Source de la réplique	Vous permet d'ouvrir et de gérer les sources des répliques.
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.
Panneaux Plans et Canaux	
Plans	Vous permet de prévisualiser et de disposer l'ensemble des plans dans un document Corel Painter. Vous pouvez utiliser les extensions dynamiques, ajouter de nouveaux plans (notamment des plans Aquarelle et Encre liquide), créer des masques de plan et supprimer des plans. Il vous est aussi possible de configurer le mode de fusion et le relief, d'ajuster l'opacité et de verrouiller et déverrouiller les plans.
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 plan et les canaux alpha. Dans ce panneau, vous pouvez charger, enregistrer et inverser les canaux actuels et en créer des nouveaux.

Panneau	Description
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.
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.
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.
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.
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.
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

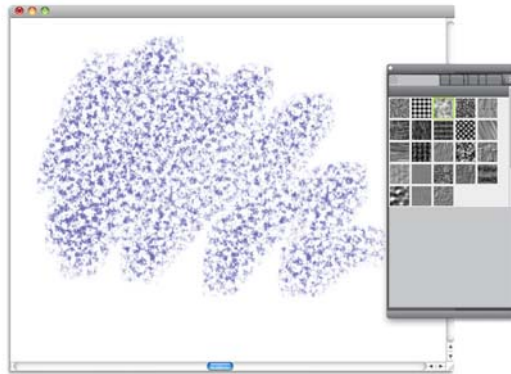
Description

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.

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.



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

Restauration des paramètres par défaut de Corel Painter

Vous pouvez restaurer les paramètres par défaut de l'espace de travail de Corel Painter. Le processus de restauration annule toutes les modifications et personnalisations apportées à l'application, y compris les éléments suivants :

- Toutes les bibliothèques (Styles, Papiers, Scripts, Jets, etc.)
- Palettes personnalisées
- 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

Avant de restaurer l'espace de travail par défaut de Corel Painter, nous vous recommandons d'exporter toutes les bibliothèques que vous souhaitez conserver. Par exemple, si vous avez créé des styles personnalisés, exportez la bibliothèque de styles.

Pour restaurer les paramètres d'usine de Corel Painter

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

Un message d'alerte vous demande si vous souhaitez effacer toutes les modifications apportées à Corel Painter. La restauration des paramètres d'usine a pour effet de copier les paramètres de l'espace de travail d'origine, du dossier d'installation vers le dossier utilisateur.

- 2 Vous pouvez choisir de restaurer l'espace de travail actif ou bien tous les espaces de travail.



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 réglages 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.

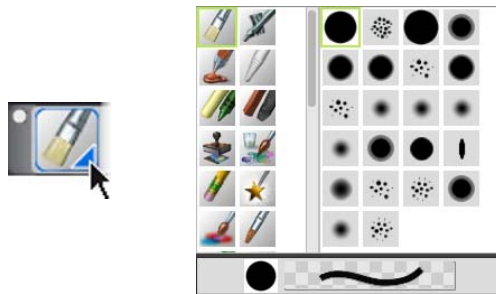


Barre de propriétés avec l'outil Main sélectionné dans la boîte à outils.

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.



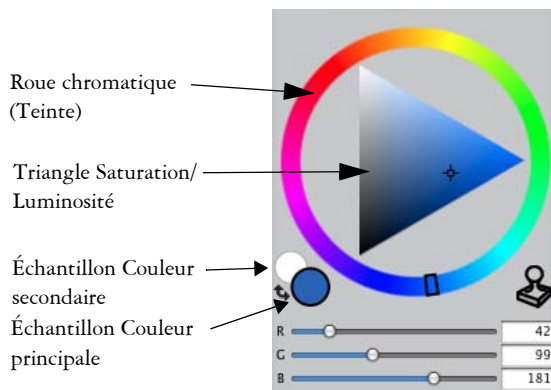
La barre Sélecteur de styles (à gauche) permet de choisir une catégorie et une variante de style (à droite).

Panneau 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

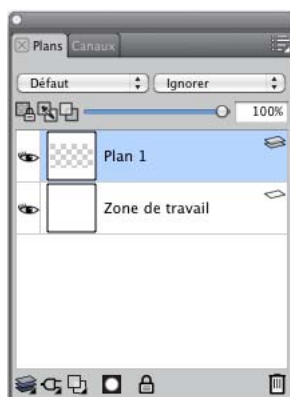
Corel Painter permet de redimensionner le panneau **Couleurs** en faisant glisser la poignée vers la partie inférieure droite. Le redimensionnement du panneau **Couleurs** permet de choisir les couleurs de façon plus précise.

Textures

Une texture de papier de base est automatiquement chargée quand vous démarrez Corel Painter. Vous trouverez d'autres textures de papier en cliquant sur le sélecteur de papiers dans la boîte à outils ou à partir du panneau **Bibliothèques de papiers** (menu Fenêtre ▶ **Panneaux de papiers** ▶ **Bibliothèques de 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 Plans

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 plan qui possède le style de plan Ombre portée, sélectionnez le plan, puis cliquez sur **Plans** ▶ **Style de plan** ▶ **Créer un plan**. 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 créés 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 à des outils et des effets Natural-Media. Votre image de travail, appelée document, s'affiche dans une fenêtre de document dont les fonctions de navigation et de productivité vous aideront à travailler de façon efficace.

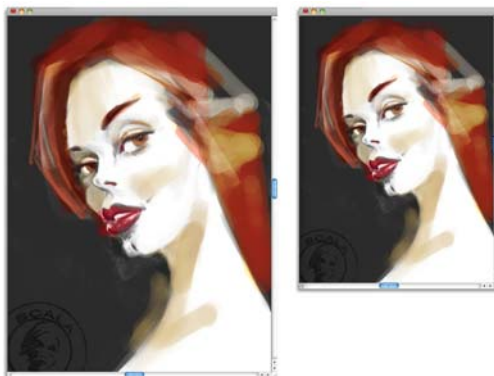
En créant une image, vous pouvez enregistrer votre document sous différents formats tels que les fichiers RIFF (format propre à Corel Painter), JPEG, TIFF et PSD (Adobe Photoshop). Corel Painter vous permet également d'ouvrir et d'importer des images enregistrées dans de nombreux formats de fichier.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- Création de documents
- Principes de la résolution d'image
- Ouverture des fichiers
- Navigation dans les images et affichage des informations sur les images
- Redimensionnement des images et de la zone de travail

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. Vous pouvez également indiquer la couleur et la texture de la zone de travail. La taille de la zone de travail définit la taille de l'image qui sera imprimée. Pour accélérer le démarrage, vous avez le choix entre plusieurs paramètres prédéfinis concernant la zone de travail.



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

Taille et résolution de la zone de travail

Lors de la définition de la taille et de la résolution de la zone de travail, vous pouvez choisir les options qui correspondent à l'image que vous souhaitez obtenir. Cependant, il est peut être judicieux de conserver une image de grande taille pour mieux préserver les détails. Par exemple, vous pouvez définir la résolution d'une nouvelle image sur 300 pixels par pouce (ppp), sa largeur sur 40 cm et sa hauteur sur 50 cm. Ce grand format préserve la qualité de l'image lors de la création d'une version plus petite. Pour plus d'informations, voir « Principes de la résolution d'image » à la page 39 et « Redimensionnement des images et de la zone de travail » à la page 43.



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

Pour créer un nouveau document

- 1 Cliquez sur **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 l'une des options suivantes afin de définir automatiquement la taille, la résolution, la couleur de la zone de travail et la texture du papier :
 - **Peinter 11 par défaut**
 - **Peinter par défaut**
 - **Portrait**

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	Tapez les valeurs souhaitées dans les zones Largeur et Hauteur .
Modifier le nombre de pixels par pouce (ppp) ou par centimètre que contient l'image	Tapez 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 la case Couleur et choisissez une couleur de papier dans la boîte de dialogue Couleur .
Modifier la texture des zones de travail	Cliquez sur la case Papier et choisissez une texture de papier dans le panneau Textures de papier .



Dans la boîte de dialogue **Nouveau**, la notion de pixels par pouce du document est identique à celle des points par pouce (ppp). Pour plus d'informations, voir la rubrique « Principes de la résolution d'image » à la page 39.

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. Ce dernier est en effet essentiel pour tout ce qui touche aux dimensions, à l'affichage, à l'enregistrement et à l'impression des images par Corel Painter, soit sous forme de petits carrés de couleur appelés pixels, soit sous forme d'objets mathématiques nommés objets vectoriels.

La résolution d'un document a des répercussions sur son aspect à l'écran et sa qualité d'impression. Vous pouvez 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 (ppp). L'affichage par défaut de Corel Painter est de 72 ppp, ce qui signifie que chaque pixel d'une image affichée par Corel Painter occupe un pixel sur votre écran. Cette résolution d'affichage n'influe pas sur la résolution réelle du document, mais seulement sur la manière dont l'image s'affiche à l'écran.

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

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



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

Résolution et qualité d'impression

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

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

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

taille d'impression souhaitée. Il est conseillé de choisir pour votre document une résolution égale au double de la trame (en lpp) souhaitée. Ainsi, à 150 lpp, la résolution doit présenter une valeur double, donc 300 ppp ; à 85 lpp, elle sera de 170 ppp. Si vous avez des questions sur la résolution de certains périphériques de sortie, adressez-vous à votre fournisseur de services d'impression.

Ouverture des fichiers

Vous pouvez ouvrir des fichiers créés 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.

Pour ouvrir un document

- 1 Cliquez sur **Fichier ▶ Ouvrir**.
Corel Painter affiche le dossier du dernier fichier ouvert.
- 2 Dans la boîte de dialogue **Ouvrir**, repérer 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**.

Pour rechercher un document (Mac OS)

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

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 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, 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.

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 la largeur et la hauteur, ainsi que les données relatives aux unités, comme les pixels, les pouces ou les centimètres, et la résolution.

Pour afficher le panneau Navigation

- 1 Cliquez sur Fenêtre ► Navigateur.
- 2 Suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau suivant.


Action à réaliser

Procédure

Passer à une autre zone de l'image sans ajuster le niveau de zoom

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

Indiquer la zone actuellement affichée dans la fenêtre de document dans l'aperçu de la zone de travail du panneau **Navigation**

Cliquez sur le bouton **Options du navigateur**  et sélectionnez l'option **Afficher l'image du navigateur**.

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.


Action à réaliser

Faire pivoter l'image dans la fenêtre de document

Procédure

Ouvrez la zone de liste **Rotation de la zone de travail** et ajustez le curseur Rotation.

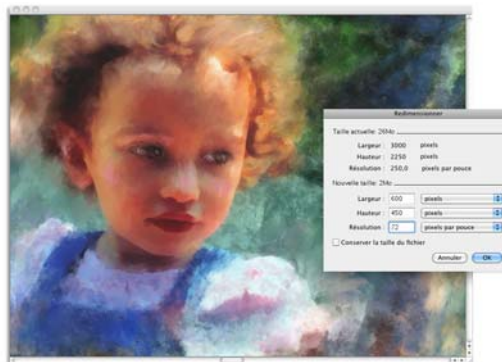


Le panneau **Navigation** vous permet également d'activer plusieurs outils. Pour cela, cliquez sur le bouton **Ouvrir les paramètres du navigateur**  et sélectionnez l'option souhaitée. Les outils disponibles comprennent les modes de dessin ainsi que les options d'empâtement, de papier calque, de grille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

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 ppp en 150 ppp, la taille de l'image est réduite, mais son aspect reste le même.



La modification de la résolution entraîne le redimensionnement de l'image.

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.

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, voir « Principes de la résolution d'image » à la page 39 et « Création de documents » à la page 37.

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

- 1 Cliquez sur **Zone de travail** ► **Redimensionner**.

Afin d'éviter toute déformation et de conserver le rapport hauteur/largeur, cochez la case **Conserver la taille du 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 du fichier**, vous ne devez préciser que les valeurs relatives à la taille. Les autres valeurs s'ajustent automatiquement.

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



Une augmentation importante des dimensions de l'image peut entraîner 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 des fichiers

Vous pouvez enregistrer un fichier dans son format actuel ou sous un format différent.

Pour enregistrer un fichier dans son format actuel

- Cliquez sur **Fichier** ▶ **Enregistrer**.



Peinture

L'application Corel Painter permet de dessiner et de peindre comme vous le feriez à l'aide des supports et des outils traditionnels. Dans votre atelier, vous utilisez des pinceaux, des plumes, des crayons, des pastels, des aéroglyphes et des couteaux pour dessiner sur une toile ou une feuille de papier. Corel Painter permet de dessiner avec une variété infinie de styles.

Cette section contient les rubriques suivantes :

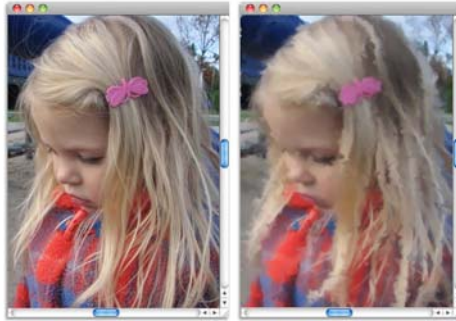
- Choix d'un flux de travail pour la peinture
- Découverte des supports de peinture
- Utilisation de la zone de travail et des plans
- Affichage des images de référence
- Effacement de la zone de travail
- Sensibilité à la pression et à la vitesse, et calibrage
- Application de traits à main levée et de traits droits

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 I : 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.

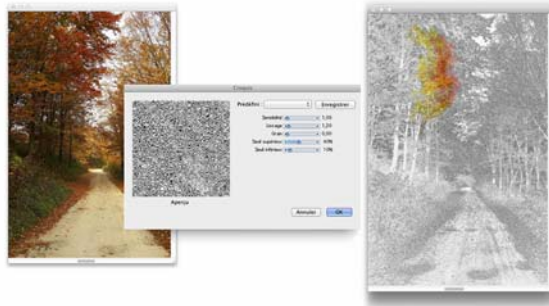
Étape du flux de travail

Rubrique d'aide

1. Ouvrir une photo pour la peindre	« Ouverture et insertion des fichiers » à la page 68
2. Préparer une photo à la duplication	« Utilisation de la duplication rapide » dans l'aide
3. Peindre la réplique	« Travail dans la réplique » dans l'aide
4. Enregistrer la peinture photo	« Enregistrement et sauvegarde des fichiers » à la page 85

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 plans et non pas directement au croquis. Par ailleurs, selon l'effet désiré, l'utilisation de plans 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 plans dans la zone de travail.



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

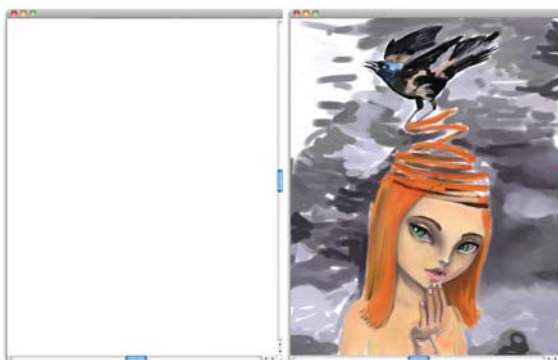
Flux de travail

Rubrique d'aide

1. Choisir une photo	« Ouverture et insertion des fichiers » à la page 68
2. Convertir une photo en croquis	« Application d'un effet de croquis » dans l'aide
3. Créer un plan	« Création et suppression de plans » dans l'aide
4. Appliquer les traits au plan	« Peinture sur des plans » dans l'aide
5. Effacer la zone de travail	« Effacement de la zone de travail » dans l'aide
6. Déposer des plans dans la zone de travail	« Dépôt de plans avec la zone de travail » dans l'aide

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 » dans l'aide
2. Choisir un style	« Sélection, gestion et création de styles » à la page 71
3. Choisir une couleur	« Sélection des couleurs dans le panneau Couleurs » dans l'aide
4. Appliquer les traits à la zone de travail	« Application de traits à main levée et de traits droits » à la page 57

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 plan. Elle vous indique également la rubrique d'aide connexe.

Support	Pour plus d'informations
Couleur	« Sélection des couleurs dans le panneau Couleurs » dans l'aide
Canevas de mélangeur	« Découverte du panneau Mélangeur et des mélanges de couleurs » dans l'aide
Bicolore	« Création de traits bicolores » dans l'aide
Gradients	« Application de dégradés » dans l'aide
Motifs	« Peinture avec des motifs » dans l'aide
Duplicateurs	« Travail dans la réplique » dans l'aide

Utilisation de la zone de travail et des plans

Corel Painter vous propose deux choix : peindre directement sur la zone de travail en appliquant des traits ou créer un plan sur lequel appliquer les traits. L'utilisation des plans vous permet de protéger la zone de travail de toute modification indésirable. Tout plan sélectionné dans un panneau Plans devient la cible de vos traits.

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

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

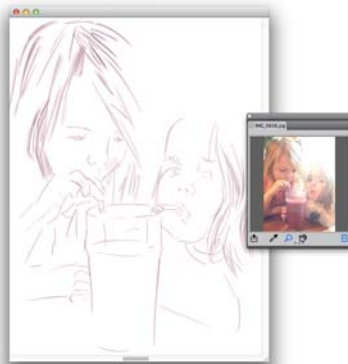
Vous pouvez également sélectionner un canal ou un masque de plan comme cible de vos traits.

Lorsqu'une sélection est active, les traits que vous tracez y sont confinés par défaut.

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, voir la rubrique « Ouverture des images dans le panneau Mélangeur » à la page 68.

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 plans dans le panneau Image de référence, tous les plans sont aplatés.


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 (Mac OS) 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 ▶ Plans.
- 2 Dans le panneau Plans, cliquez sur Zone de travail pour la sélectionner.
- 3 Cliquez sur Sélection ▶ Tout sélectionner.
- 4 Cliquez sur Édition ▶ Effacer.

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.

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 vitesse de toutes les variantes de style.



*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.*

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 l'option **Calibrage du style** de la variante, de sorte que la dernière valeur définie pour la sensibilité soit la valeur par défaut lors de la prochaine utilisation de cette variante. 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 de **Calibrage du style** remplacent la valeur des 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 (curseur **Pression maxi**) avec un toucher plus léger ou plus fort (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**).

Dans les Options de styles, réglez le paramètre Expression sur **Pression** ou **Vitesse** afin de garantir que l'option de style prenne bien en compte ces paramètres.

Pour régler la sensibilité à la pression et à la vitesse

- 1 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- (Mac OS) Cliquez sur **Corel Painter X3** ▶ **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.

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

Action à réaliser	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 .

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 et sur une variante de style.
- 4 Cliquez sur **Fenêtre** ▶ **Panneaux de commandes de styles** ▶ **Calibrage du style**.
- 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 à réaliser	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.

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.




Déplacez le curseur 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** (Mac OS) 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**
 - Appuyez sur la touche **V** pour achever le polygone en cours sans le fermer. Vous pouvez alors en dessiner un autre.



Couleur

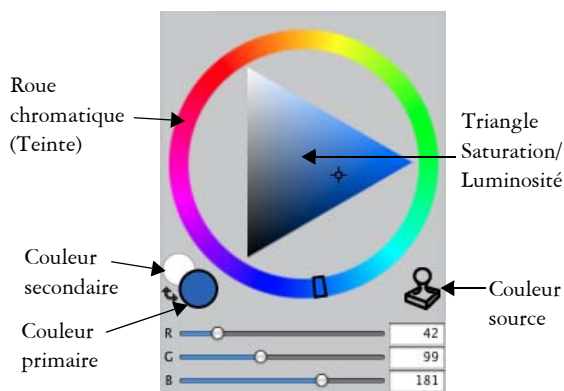
Corel Painter propose de nombreuses manières de choisir une couleur et de l'appliquer à votre image. Vous pouvez notamment changer la couleur du pinceau, choisir les couleurs de vos touches ou encore remplir une image entière ou une sélection avec une couleur.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- Sélection d'une couleur dans le panneau Couleurs
- Utilisation de la palette de couleurs temporaire
- Exploration du panneau Mélangeur et des commandes de mélange
- Mélange, prélèvement et application de couleurs à partir du canevas de mélangeur
- Ouverture des images dans le panneau Mélangeur

Sélection d'une couleur dans le panneau Couleurs

Utilisez le panneau Couleurs pour sélectionner une couleur et afficher les informations connexes.



Panneau 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 avez aussi la possibilité d'activer l'option **Couleur source** depuis le panneau **Couleurs**.

La **Couleur primaire** et la **Couleur secondaire** s'affichent dans le panneau **Couleurs**, la palette de couleurs temporaire 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.



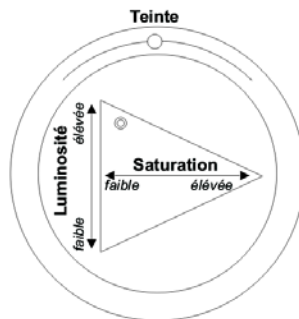
Échantillons superposés de Couleur primaire et de Couleur secondaire

Pour afficher le panneau Couleurs

- Cliquez sur Fenêtre ▶ Panneaux de couleurs ▶ Couleur.

Pour choisir une teinte et une couleur dans le panneau Couleurs

- 1 Cliquez sur 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.



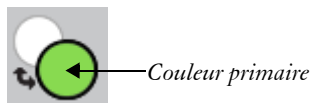
*Faites glisser le curseur dans la roue chromatique pour sélectionner une teinte.
Faites glisser le curseur dans le triangle pour choisir la saturation.*



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

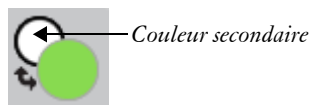
- 1 Cliquez sur Fenêtre ▶ Panneaux de couleurs ▶ Couleur.
- 2 Cliquez deux fois sur l'échantillon au premier plan dans le Sélecteur de couleur.
- 3 Cliquez sur une couleur dans la boîte de dialogue **Couleur**.



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 permuter les couleurs principale 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**.

Utilisation de la palette de couleurs temporaire

La palette de couleurs temporaire est une palette de couleurs flottante de la fenêtre de document. Elle permet d'afficher et de choisir des couleurs dans le contexte de l'image. La palette de couleurs temporaire, qui est semblable au panneau **Couleurs**, comprend

deux composants qui vous permettent de choisir une couleur et son intensité : la roue chromatique (appelée Teinte) et le triangle Saturation/Luminosité

Roue chromatique (Teinte)

La roue chromatique vous permet de choisir une couleur.

Triangle Saturation/Luminosité

Le triangle Saturation/Luminosité vous permet de choisir l'intensité de la couleur, ainsi que du noir, du blanc ou des niveaux de gris.

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).

La couleur active s'affiche dans un échantillon rond situé à gauche du triangle Saturation/Luminosité.

Pour afficher la palette de couleur temporaire

- Appuyez sur les touches **Commande + Option + 1** (Mac OS) ou **Ctrl + Alt + 1** (Windows).



Pour personnaliser le raccourci clavier de la palette de couleurs temporaire, sélectionnez **Corel Painter X3 ▶ Préférences** (Mac OS) ou **Édition ▶ Préférences** (Windows), puis **Touches personnalisées**. Dans la boîte de dialogue **Personnaliser les touches**, choisissez **Autres** dans la zone de liste **Raccourcis**, puis cliquez sur **Activer/Désactiver la palette de couleurs temporaire** dans la liste **Commandes de l'application**. Saisissez 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.

Pour choisir une couleur sur la palette de couleurs temporaire

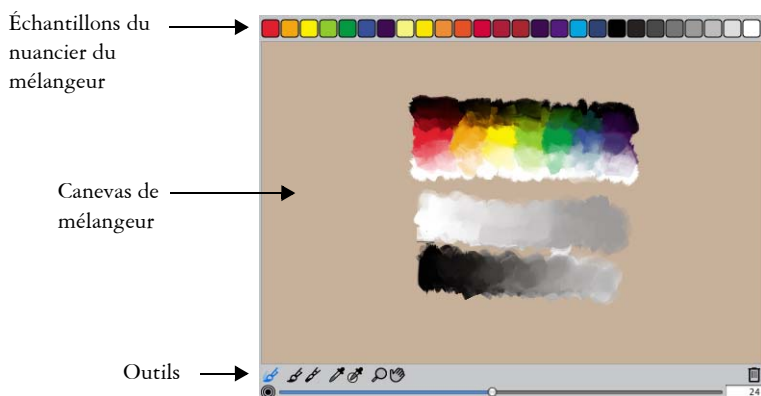
- 1 Dans le panneau **Couleurs**, cliquez sur une couleur dans la roue **Teinte**.

- 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.

Exploration du panneau Mélangeur et des commandes de mélange

La palette **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, voir la rubrique « Mélange, prélèvement et application de couleurs à partir du canevas de mélangeur » à la page 66.
 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 Échantillonner la 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 Effacer le contenu du canevas

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

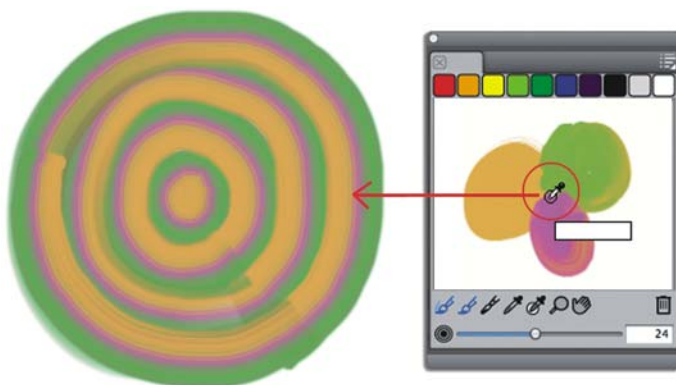
Utilisation du curseur Modifier la taille du pinceau

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.

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 utilisez 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 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 styles dans la barre Sélecteur de styles.
- 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 style prend en charge les mélanges, cliquez sur **Fenêtre ▶ Panneaux de commandes de styles ▶ Général** et assurez-vous que l'un des types de forme 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 style prend en charge les mélanges, cliquez sur **Fenêtre ▶ Panneaux de commandes de styles ▶ Général** et assurez-vous que l'un des types de forme 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.



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
- Découverte des catégories de style
- Recherche et sélection de styles
- Réglage des attributs de base des styles
- Affichage dynamique des options de style avancées

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.

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.

Découverte des catégories de style

Dans la section suivante, les descriptions des catégories de style sont présentées par ordre alphabétique. La section comprend une description de chaque catégorie et présente certaines variantes de style disponibles dans Corel Painter.

Acryliques

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.



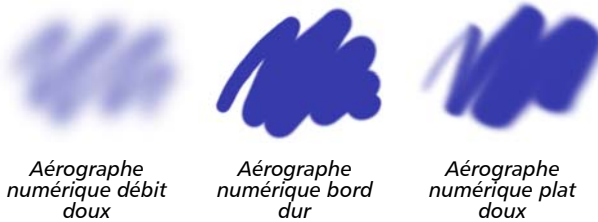
Soies groupées

Plat épais

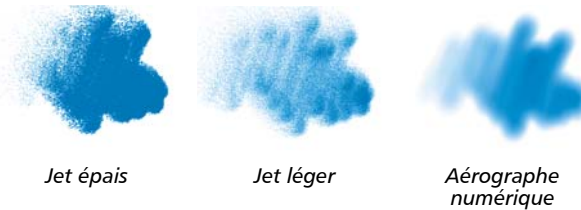
Mouillée

Aéroglyphes

Les styles **Aéroglyphes** diffusent de fines gouttelettes de couleur qui reproduisent l'aspect obtenu avec de vrais aéroglyphes. Toutefois, certaines variantes utilisent une autre méthode d'accumulation de la couleur. La plupart des aéroglyphes prennent en charge l'accumulation de couleur sur un trait unique. Certains aéroglyphes numériques fonctionnent différemment. Pour réaliser une accumulation de couleur avec les aéroglyphes numériques, vous devez superposer plusieurs traits.



Les stylets d'aéroglyphe Wacom sont entièrement compatibles avec les variantes de la catégorie **Aéroglyphes**.



Artistes

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

Avec une variante de style **Artistes**, plus vous tracez 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.



Impressionniste

Sargent

Seurat

Mélangeurs

Les **mélangeurs** affectent les pixels sous-jacents en les déplaçant et en les mélangeant. Les variantes peuvent reproduire les effets de mélange de peinture par l'application d'eau ou d'huile. Vous pouvez également lisser les traits et ombrer le dessin, tout comme vous le feriez avec un trait au crayon ou au fusain.



Humide

Traînées floues

Frottis texturé

Craies 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.



Arrondi

Carrée

Carrée variable

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.



Simple

Dur texturé

Cireux

Fusain et crayons Conté

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



Fusains

De vigne mou

Crayon dur

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.



*Crayon Conté
arrondi*

Carré

Pointe

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.



Photo d'origine



Doux



Impressionniste

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 **Aquarelle** qui fonctionnent avec le plan **Aquarelle**, les traits **Aquarelle numérique** peuvent être appliqués directement à tout plan 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.

La largeur de tous les traits **Aquarelle numérique** est affectée par la pression du stylet, sauf dans le cas de la variante **Tampon effaceur**.



Simple



Bords diffus



Sec

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.



Effets

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 d'expérimenter sur une image et une zone de travail vierge.



Certaines variantes, comme **Traînées texturées** ou **Flou granuleux**, produisent des effets de mélange. D'autres variantes, comme **Ouragan**, **Turbulences** et **Bulles**, produisent des effets plus spectaculaires.



Gélatine

Les styles **Gélatine** permettent de teinter les couleurs sous-jacentes d'une image avec celle du trait. Par exemple, un trait jaune donne un aspect jaunâtre à la couleur sous-

jacente. Les styles **Gélatine** utilisent l'option de style **Modes fusion** pour obtenir l'effet. L'effet **Gélatine** produit le même résultat que le fondu des plans à l'aide d'un mode de fusion **Gélatine**, sans que vous ayez besoin d'utiliser des plans.



Gélatine épaisse



Gélatine large



Gélatine capturée

Gouache

Les variantes de style **Gouache** permettent de peindre avec la fluidité des aquarelles et l'opacité des acryliques. Dans la gamme des variantes proposées, vous pouvez sélectionner des styles fins, détaillés, plats ou épais. Les traits créés avec les variantes de style **Gouache** couvrent les traits sous-jacents.



Opaque détail



Plat épais



Rond mouillé

Jets

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

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-Angle-B
(Orientation)*



*Linéaire-Taille-P
(Pression)*



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

Empâtement

Les variantes de style **Empâtement** sont une technique classique qui consiste à appliquer une peinture épaisse sur un support pour créer une illusion de profondeur. Les informations relatives à la profondeur des traits sont stockées avec le plan. Pour les consulter, vous devez afficher les informations sur l'empâtement.

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.



Plat opaque



Rond humide gras



Chargé variable

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 plan se crée automatiquement lors de la première application d'un trait. Vous pouvez également créer des effets 3D avec les styles Encre liquide.



Encre grumeleuse

Soies sèches

Plat doux

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.



Marqueur rond

Taches de marqueur

Marqueur de rendu plat



Artistique

Sale

Simple

Peinture 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**. Chaque trait créé avec une variante de style **Peinture à l'huile** charge 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 plans n'étant pas équipés des mêmes propriétés que la zone de travail, les traits appliqués sur un plan ne sont pas atténués aussi rapidement.

Certaines variantes 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**.

Couteaux

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



Pastels

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.



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 **Motif transparent** applique une version semi-transparente au motif.



Plume à motif



Motif découpé du masque



Repère de plume (basé sur la couleur active)

Crayons

Les variantes de style **Crayons** sont idéales pour tout travail nécessitant des crayons : des esquisses les plus légères aux crayonnés les plus travaillés. Comme de véritables crayons, les variantes de style **Crayons** 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 **Crayons** varie en fonction de la vitesse du tracé. Tracez rapidement pour créer un trait fin et lentement pour l'épaissir.



Crayon 2B



Enduit



Gras



Crayons de couleur



Dur



Gras

Plumes

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.



Plume

Grattoir

Variable

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



Calligraphie

Style Calligraphie

Encre sèche

Photographie

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



Estomper

Sous-exposer

Surexposer

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.



Frange légère



*Papier humide sur
humide*



Papier sec sur sec

Huile grasse

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.



*Essence de
térébenthine
texturée*



Huile liquide



Huile mouillée

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.

Éponges

Les **éponges** permettent de créer diverses textures en appliquant la couleur de peinture active pour couvrir ou mélanger les couleurs existantes. Certaines variantes de style **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.



Dense



Texturée



Texturée et humide

Pinceaux 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.



Pinceau Sumi-e



Détail



*Soies épaisses
humides*

Teinte

Les variantes de style **Teintes** permettent d'appliquer des effets à des photos ou à des illustrations. Vous pouvez par exemple appliquer des couleurs translucides à certaines zones d'une photo en noir et blanc en utilisant la variante de style **Rond simple**. Si vous appliquez chaque couleur à un plan **Gélatine** ou **Colorisé**, vous pourrez ajuster l'opacité de chaque plan couleur indépendamment et obtenir ainsi un effet plus subtil ou plus spectaculaire. Certains styles **Teintes** sont basés sur l'option de style **Mode fusion**.



Rond simple



Mélangeur



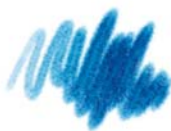
Rond mou texturé

Aquarelle

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

Pour plus d'informations sur d'autres variantes de style Aquarelle, voir la rubrique « Aquarelle réaliste » à la page 84.

Pour peindre directement dans la zone de travail, utilisez une variante de style **Aquarelle numérique**.



Plat diffus



*Éclaboussures
texturées*



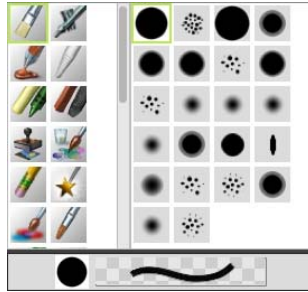
Chameau mouillé

Recherche et sélection de styles

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 ou attribut 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. Lorsque vous passez sur le nom d'une variante de style, vous pouvez prévisualiser le type de forme et le trait de la variante au bas du panneau. Le panneau Bibliothèque de styles vous permet également d'accéder aux derniers styles utilisés qui s'affichent en haut du panneau.




Le panneau Bibliothèque de styles vous permet de choisir une catégorie de style (à gauche) et une variante de style (à droite).

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

Pour sélectionner une catégorie et une variante de style

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

Pour rechercher des variantes de style

- 1 Dans la barre de recherche, saisissez un attribut ou une combinaison d'attributs de style dans la zone de texte de la recherche.
La barre de recherche se trouve à droite de la barre de propriétés, dans le coin supérieur droit de la fenêtre du document.
- 2 Passez sur une variante de style dans la liste pour afficher un aperçu du trait.
- 3 Choisissez une variante de style dans la liste.



Vous pouvez rechercher de nouveaux styles dans Corel Painter X3 en saisissant 13 dans la zone de texte de recherche de styles.



Si vous avez au préalable masqué la barre de recherche, vous pouvez l'afficher en cliquant sur **Fenêtre ▶ Rechercher**.

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.



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.

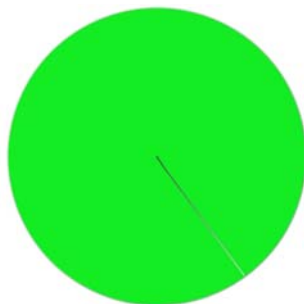
L'opacité détermine le degré de recouvrement ou d'accumulation d'un trait sur les pixels sous-jacents.



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 régler la taille de style

- 1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Style** .
- 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 Dans la barre de propriétés, réglez 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 la fonctionnalité avec la taille du pinceau**  dans la barre de propriétés.

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 pressant la touche de crochet de droite (]) ou la réduire en pressant 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 X3** ▶ **Préférences** (Mac OS) ou **Édition** ▶ **Préférences** (Windows), puis sur **Général** dans la liste

de catégories **Préférences** et 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 le menu **Corel Painter X3 ▶ Préférences ▶ Général** (Mac OS) ou sur le menu **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 **Style** .
- 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 Dans la barre de propriétés, réglez 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 **Style** 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 **Style** .
- 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 Dans la barre de propriétés, réglez 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 styles **Jets d'image**, le curseur **Grain** gère le degré de mélange avec la couleur supplémentaire. Pour les autres styles, tels que ceux obtenus avec les aéroglyphes, 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 (Mac OS) 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 (Mac OS) 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, appuyez sur Commande (Mac OS) 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.

Action

Procédure

Modifier la rondeur du style

Maintenez **Commande + Option** (Mac OS) 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, appuyez deux fois sur **Commande** (Mac OS) 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** (Mac OS) 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, appuyez trois fois sur **Commande** (Mac OS) 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.




Pour rétablir la fonction de redimensionnement de pinceau à l'écran de Corel Painter, cliquez sur **Corel Painter X3 ▶ Préférences ▶ Général** (Mac OS) ou **Édition ▶ Préférences ▶ Général** (Windows), puis cochez la case **Utiliser l'outil existant de redimensionnement de pinceau**.

Affichage dynamique des options de style avancées

Vous pouvez rapidement accéder aux options de style avancées de toutes les variantes de style par défaut à partir de la barre de propriétés. Cette option génère dynamiquement un groupement de panneaux de commandes de styles appropriées au style sélectionné. Elle affiche également les options de matière (comme les papiers et les cartes de débit) appropriées pour le style sélectionné. Cette fonctionnalité simplifie le processus de

recherche des matières et des options de style appropriées pour tout style donné par défaut. Pour plus d'informations sur la modifications des options individuelles, voir la rubrique « Sélection, gestion et création de styles » à la page 71.

Pour afficher les options de style dynamiquement

- Après avoir sélectionné une variante de style dans la bibliothèque de styles, appuyez sur le bouton **Options de style avancées**  dans la barre de propriétés de style.



Duplication des images

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.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- Duplication des images
- Utilisation de la duplication rapide
- Modification, mise à jour, enregistrement et exportation des images sources de répliques
- Travail dans la réplique

Duplication des images

Corel Painter vous permet de dupliquer une image afin de créer une œuvre d'art. En d'autres termes, les techniques de duplication permettent de donner une seconde vie à vos photos numériques.

Cette section décrit le processus manuel de duplication d'une image. Le processus manuel comprend le choix de l'image à dupliquer, la création de la réplique et la configuration de l'espace de travail pour commencer à peindre dans la réplique. Cependant, si vous le souhaitez, vous pouvez choisir une image source et laisser Corel Painter configurer automatiquement l'espace de travail, pour pouvoir ensuite peindre dans la réplique. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Utilisation de la duplication rapide » à la page 100.

Définition de la réplique

Pour commencer le processus de duplication, sélectionnez l'image source à dupliquer. Corel Painter duplique alors l'image source et l'imbrique en tant que source de la réplique dans le document dupliqué. Le document dupliqué apparaît dans une nouvelle

fenêtre de document et la source de la réplique s'affiche dans le panneau **Source de la réplique**. Vous pouvez également ouvrir l'image source dans une autre fenêtre et peindre ainsi dans la zone de travail en affichant l'image source à côté. Le curseur en forme de croix qui s'affiche dans la fenêtre **Image de la source** identifie la zone de l'image source dans laquelle vous peignez.



*Le curseur en forme de croix présent dans la fenêtre **Image de la source** (à droite) identifie la zone dans laquelle vous peignez dans la fenêtre du document dupliqué (à gauche).*

Utilisation de l'image de la source

La réplique de l'image source est en fait un instantané d'une image sélectionnée à un moment donné. Une fois la réplique créée et l'image source de la réplique incorporée, la relation avec le document d'origine est rompue. Vous pouvez néanmoins modifier l'image source de la réplique incorporée pour en modifier l'aspect. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Modification, mise à jour, enregistrement et exportation des images sources de répliques » à la page 101.

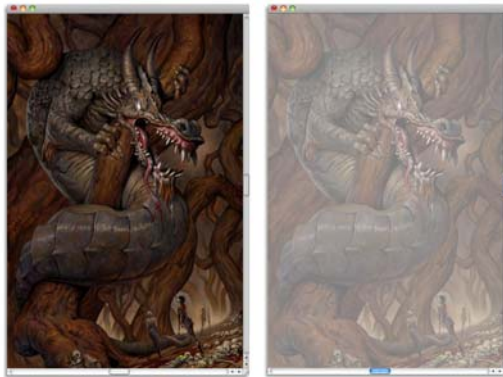
Une fois la première réplique créée, vous pouvez ajouter des images sources de répliques supplémentaires au document dupliqué et ainsi dupliquer des couleurs à partir de différentes sources.

Lorsque le document dupliqué s'affiche dans la fenêtre de document, vous devez effacer le contenu de la zone de travail pour commencer à peindre dans la réplique avec la technique picturale de votre choix. Pour plus d'informations, voir la rubrique « Travail dans la réplique » à la page 103.

Duplication avec un papier calque

Avant de commencer à peindre dans la réplique, vous pouvez également activer le papier calque. Le papier calque affiche une version estompée de l'image source en dessous du document dupliqué, ce qui vous permet d'appliquer avec précision les couleurs sources à la zone de travail.

Contrairement au papier calque traditionnel, celui de Corel Painter est un mode d'affichage que vous pouvez utiliser comme référence pour peindre ou décalquer des images. Il ne s'agit pas d'un objet réel, comme un plan ou un document. Ce mode d'affichage fournit une version estompée de l'image source dans la fenêtre de document, comme si elle était placée au-dessus d'une table lumineuse. Si vous appliquez une matière à l'image lorsque le papier calque est activé, la matière est appliquée au document dupliqué, et non au papier calque.



L'activation de l'option papier calque dans la réplique (à droite) vous permet d'obtenir une version estompée de l'image source de la réplique (à gauche).

Lorsque le papier calque est activé, les détails de l'image ne sont pas tous clairement visibles. Pour effectuer un suivi des modifications, vous devez tour à tour activer et désactiver le papier calque. Vous pouvez également contrôler l'opacité du papier calque.

Traçage des contours avec du papier calque

En plus de pouvoir peindre dans une réplique, vous pouvez aussi activer le papier calque dans cette dernière pour tracer le contour d'une image. Vous pouvez alors utiliser ce contour comme point de départ de la peinture.



Utilisez la fonction Papier calque pour afficher l'image source et en tracer les contours (à gauche). Le contour est visible lorsque vous désactivez la fonction Papier calque (à droite).

Pour dupliquer une image

- 1 Ouvrez l'image que vous souhaitez répliquer.
- 2 Cliquez sur **Fichier ▶ Créer une réplique**.

La réplique s'affiche dans sa propre fenêtre de document.

Si vous souhaitez utiliser les couleurs dupliquées dans une zone de travail vierge, effacez le document dupliqué en cliquant sur **Sélection ▶ Tout sélectionner**, puis en cliquant sur **Édition ▶ Effacer**.

- 3 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 ouvrir le panneau **Source de la réplique**, cliquez sur **Fenêtre ▶ Source de la réplique**.



Lors de la création d'une réplique, une copie de l'image source est automatiquement incorporée dans le document dupliqué. Les modifications apportées à l'image d'origine ne sont ainsi pas répercutées dans la réplique. Pour utiliser la version la plus récente de l'image, vous devez l'ajouter comme nouvelle source de la réplique et supprimer l'ancienne version. Pour plus

d'informations, voir la rubrique « Pour mettre à jour les modifications apportées à une image source de réplique » à la page 102.


Si l'image source comporte des plans, la duplication crée une réplique fusionnée, c'est-à-dire que tous les plans sont automatiquement déposés. L'image peut donc être aplatie afin d'en accélérer l'impression.

Si vous sélectionnez un duplicateur et passez à l'échantillonnage du décalage pendant la duplication d'une image, la case **Échantillonnage du décalage** est automatiquement cochée dans le panneau **Source de la réplique**. Il est également important de noter que le point de référence de l'échantillonnage n'est pas considéré comme une source de réplique et ne s'affiche pas dans le panneau **Source de la réplique**.

Pour afficher la fenêtre de l'image source et le curseur en forme de croix

- 1 Cliquez sur **Fenêtre ▶ Source de la réplique**.
- 2 Dans le panneau **Source de la réplique**, cochez la case **Afficher l'image source** (avec pointeur réticulé).

Pour activer le papier calque

- 1 Cliquez sur **Fenêtre ▶ Source de la réplique**.
- 2 Dans le panneau **Source de la réplique**, cliquez sur le bouton **Afficher le papier calque** .

Pour utiliser un raccourci clavier, appuyez sur les touches **Commande + T** (Mac OS) ou **Ctrl + T** (Windows).

Une image fantôme de l'image source apparaît à travers le papier calque.

- 3 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Appliquez des touches sur la zone de travail à l'aide d'un outil de duplication ou d'une variante de style définie sur une couleur dupliquée.
 - Tracez l'image en vous servant, par exemple, d'une variante de style Crayon.

Vous pouvez également

Modifier l'opacité du papier calque


Dans le panneau **Source de la réplique**, réglez le curseur **Définir l'opacité du papier calque**.

Vous pouvez également

Pour désactiver le papier calque

Dans le panneau **Source de la réplique**, cliquez sur le bouton **Afficher le papier calque**.



Vous pouvez également activer le papier calque à partir du panneau **Navigation** en cliquant sur le bouton **Ouvrir les paramètres du navigateur**  et en choisissant **Papier calque**.

Utilisation de la duplication rapide

La **duplication rapide** configure automatiquement tous les paramètres requis pour dupliquer une image. Automatiquement, la **duplication rapide** :

- crée le document dupliqué
- imbrique la source de la réplique
- ferme l'image source
- efface le contenu de la zone de travail
- active le papier calque
- sélectionne un duplicateur

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 Dans le panneau **Source de la réplique**, cochez la case **Afficher l'image source (avec pointeur réticulé)**.
- 4 Appliquez des touches sur la zone de travail à l'aide du duplicateur sélectionné. Si vous avez coché la case **Passer aux duplicateurs** dans la boîte de dialogue **Préférences**, le dernier duplicateur utilisé est automatiquement sélectionné.

Modification, mise à jour, enregistrement et exportation des images sources de répliques

Vous pouvez modifier l'image source de la réplique incorporée pour en modifier l'aspect. Par exemple, vous pouvez lui ajouter des plans ou lui appliquer des effets. Une fois vos modifications terminées, diverses options vous permettent de travailler avec l'image source modifiée.



Un effet Noir et blanc 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).

Pour enregistrer les modifications apportées à l'image source, vous pouvez mettre à jour l'image source actuellement sélectionnée ou créer une nouvelle image source à partir de la source modifiée. Il est important de noter que ces deux actions aplatissent tous les plans et suppriment tous les niveaux de modification. Si vous préférez conserver les plans, vous avez la possibilité d'exporter l'image source en tant que nouveau document, puis de mettre à jour l'image source incorporée 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 également annuler toute modification apportée à l'image source incorporée.

Pour modifier une image source de réplique

- 1 Cliquez sur Fenêtre ► Source de la réplique.
- 2 Dans le panneau Source de la réplique, cochez la case **Afficher l'image source**.

- 3 Cliquez dans la fenêtre **Image de la source**.
- 4 La boîte de dialogue **Modifier l'image source** 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.

Pour mettre à jour les modifications apportées à une image source de réplique

- 1 Après avoir ouvert l'image source de la réplique modifiée dans la fenêtre **Image de la source**, passez dans la fenêtre du document répliqué.
La boîte de dialogue **Dupliquer l'image source** s'affiche.
- 2 Dans la boîte de dialogue **Dupliquer l'image source**, activez l'option **Mettre à jour**.
- 3 Cliquez sur **OK**.

Pour créer une nouvelle image source à partir d'une source modifiée

- 1 Après avoir ouvert l'image source de la réplique modifiée dans la fenêtre **Image de la source**, passez dans la fenêtre du document répliqué.
La boîte de dialogue **Dupliquer l'image source** s'affiche.
- 2 Dans la boîte de dialogue **Dupliquer l'image source**, activez l'option **Créer nouveau**.
- 3 Cliquez sur **OK**.
La nouvelle référence de l'image source s'affiche dans le panneau **Source de la réplique**.

Pour exporter une image source modifiée

- 1 Après avoir ouvert l'image source de la réplique modifiée dans la fenêtre **Image de la source**, cliquez sur **Fichier ▶ Exporter Image de la source**.
- 2 Dans la boîte de dialogue **Exporter l'image source sous**, choisissez le lecteur et le dossier d'enregistrement du fichier.
- 3 Entrez un nom de fichier dans la zone de texte **Enregistrer sous (Mac)** ou **Nom de fichier (Windows)**.
- 4 Cliquez sur **Enregistrer**.



Vous pouvez également exporter une image source de réplique en appuyant sur les touches **Commande + Maj. + S** (Mac) ou **Ctrl + Maj. + S** (Windows).

Pour annuler les modifications apportées à l'image source

- 1 Après avoir ouvert l'image source de la réplique modifiée dans la fenêtre **Image de la source**, passez dans la fenêtre du document répliqué.
La boîte de dialogue **Dupliquer l'image source** s'affiche.
- 2 Dans la boîte de dialogue **Dupliquer l'image source**, activez l'option **Abandonner**.
- 3 Cliquez sur **OK**.

Travail dans la réplique

Après avoir créé une réplique, vous pouvez choisir le style à utiliser pour appliquer les couleurs dupliquées à la zone de travail.

Duplicateurs

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. Utilisez l'outil **Duplicateur**, qui permet d'activer automatiquement les variantes de style de la catégorie de style **Duplicateurs**. Certaines variantes de duplicateur, 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.



Pinceau d'huile n'est qu'un exemple des nombreuses variantes du duplicateur.

Variantes de style de type duplication


Vous pouvez aussi développer les fonctions de duplication de Corel Painter en transformant pratiquement n'importe quelle variante de style en duplicateur. Une variante de style de type duplication est le meilleur moyen de développer une image dans la destination. La variante reproduit l'image source tout en la « filtrant », ce qui permet de reproduire un style artistique dans le document dupliqué.




La duplication permet de « filtrer » les images sources pour offrir un rendu artistique à l'image.

Vous pouvez créer de nouveaux dupicateurs ou affiner les variantes existantes à l'aide des options de styles.

Les styles, tels que les crayons et les feutres, qui fonctionnent par accumulation, tendent vers le noir. Si vous en utilisez pour effectuer une duplication dans une zone sombre de l'image, vous risquez de ne pas obtenir le résultat escompté. Pour contrôler la vitesse d'accumulation du noir, vous pouvez faire jouer le curseur **Opacité** ou encore choisir la craie ou tout autre outil qui recouvre les couleurs sous-jacentes.

Dans la mesure où les méthodes de duplication utilisent pour chaque touche de peinture un jeu complet de pixels de la source, la réplique est plus proche de l'original que si vous utilisiez le bouton **Couleur source** . En effet, contrairement à l'option **Couleur source**, les méthodes de duplication préservent la texture de l'image d'origine dans la réplique. Elles sont donc efficaces si vous voulez recréer avec précision des portions de la source.

Pour 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 style **Duplicateurs** et une variante de duplicateur sont automatiquement sélectionnées.



Pour modifier la variante de style, cliquez sur le Sélecteur de styles, puis sur une autre variante du style **Duplicateurs** dans le panneau Bibliothèque de styles.

- 2 Dans la barre de propriétés, modifiez les propriétés du style, comme la taille, l'opacité et le débit.
- 3 Appliquez des touches à la zone de travail.



Pour mieux définir les couleurs, activez l'option **Soies individuelles**.

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 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 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.
- 5 Cliquez sur **Fenêtre ▶ Panneaux de commandes de styles ▶ Général**.
- 6 Dans le panneau **Général**, choisissez **Duplication** dans la zone de liste **Méthode**.
- 7 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.
- 8 Cliquez sur **Fenêtre ▶ Panneaux de commandes de styles ▶ Duplication**.
- 9 Dans le panneau **Duplication**, choisissez **Normal** dans la zone de liste **Mode de duplication**.

Les autres modes de duplication vous permettent de modifier la réplique.
10 Appliquez des touches à la zone de travail.



Styles 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.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- Sélection d'une variante de style de tremblement
- Contrôle du comportement des variantes de tremblement

Sélection d'une variante 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. Le tableau ci-dessous répertorie les variantes de style de tremblement disponibles dans chacune des catégories de style.

Catégorie de style	Variante de style de tremblement
Aéroglyphes	Tremblement en jet épais
Artistes	Tremblement style Sargent épais Tremblement du mélangeur impressionniste Super tremblement Sargent
Mélangeurs	Tremblement du mélangeur humide gras et épais Tremblement empatement mélangeur texturé
Craies et crayons	Tremblement de craie réaliste
Duplicateurs	Gravure tremblement duplicateur avec empatement
Effets	Tremblement brumeux Tremblement d'aéroglyphe à fourrure
Gélatine	Tremblement fractal en gel
Gouache	Tremblement de râteau pour gouache
Jet d'images	Tremblement du jet de couleur
Empatement	Tremblement de mélangeur avec empatement sélectionné Tremblement avec empatement épais Tremblement de tampon avec empatement lourd
Marqueurs	Tremblement de marqueur usé
Peintures à l'huile	Tremblement bloc avec empatement dense
Couteaux	Tremblement de style au couteau biseauté Tremblement labourage au couteau biseauté
Plumes à motif	Tremblement à la craie pour motif Tremblement à la craie pour motif ondulé

Catégorie de style	Variante de style de tremblement
Aquarelle réaliste	Tremblement de frange légère Éponge pour tremblement mouillé réaliste
Éponges	Éponge pour tremblement texturé

Pour sélectionner une variante de tremblement

- 1 Cliquez sur le sélecteur de styles dans la barre Sélecteur de styles.
- 2 Dans le panneau Bibliothèque de styles, cliquez sur l'une des catégories répertoriées dans le tableau ci-dessus.
- 3 Cliquez sur une variante de style de tremblement



Vous pouvez aussi lancer une recherche rapide de toutes les variantes de style de tremblement en entrant **tremblement** dans la barre de recherche, et en appuyant sur **Entrée**.

Contrôle du comportement des variantes 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 **Aéroglyphes**, 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 **Aéroglyphe**), **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, voir la rubrique «Affichage dynamique des options de style avancées» à la page 93.



Application et ajustement des cartes de flux

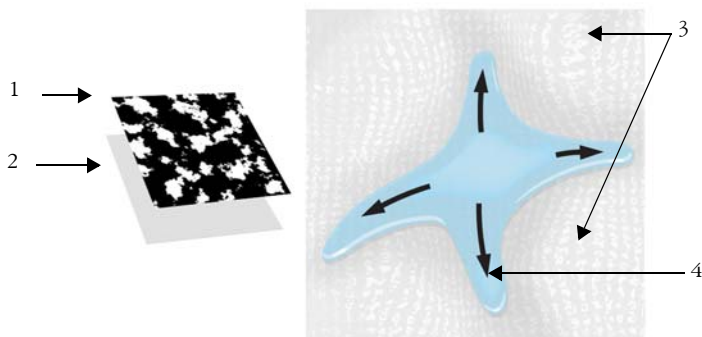
Les cartes de flux sont conçues pour maximiser le potentiel créatif des styles Aquarelle réaliste en ajoutant une surface dotée d'une texture, qui aide à diriger le flux de peinture.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- Introduction aux cartes de flux
- Sélection de cartes de flux et de variantes de style compatibles
- Activation de cartes de flux et contrôle de la résistance au débit

Introduction aux cartes de flux

Vous pouvez utiliser des cartes de flux lorsque vous travaillez avec des styles Aquarelle réaliste 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).



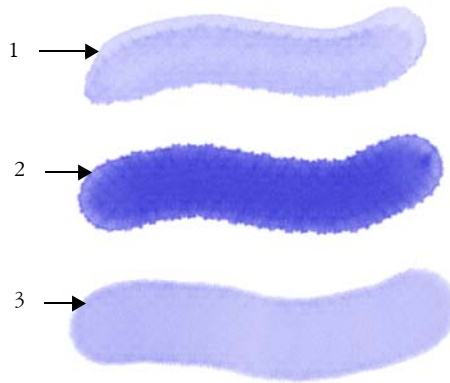
*La variante de style **Frange humide** de la carte de flux est utilisée avec une texture de papier (1). Le même trait est utilisé avec une texture de papier et la carte de flux **Gravier** (2).*

Bien que les cartes de flux soient destinées aux styles Aquarelle réaliste, vous pouvez également les utiliser avec des styles Huile grasse.

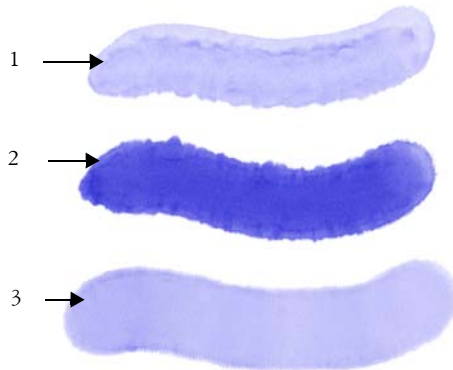
Sélection de cartes de flux et de variantes de style compatibles

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 les variantes de style Carte de flux fondue (1), Frange bruyante de la carte de flux (2) et Frange humide de la carte de flux (3) associées à la carte de flux Points fins sélectionnée.



Traits utilisant les variantes de style Carte de flux fondue (1), Frange bruyante de la carte de flux (2) et Frange humide de la carte de flux (3) associées à 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.

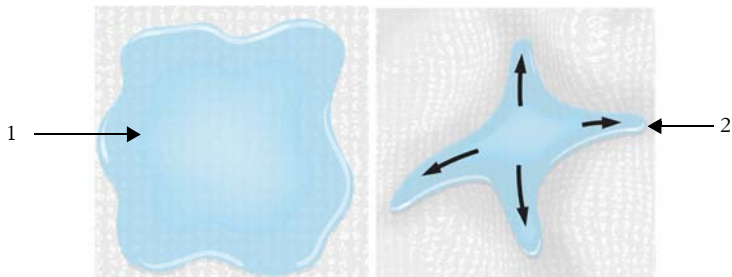
- 2 Choisissez l'une des variantes de style suivantes :
 - Frange bruyante de la carte de flux
 - Frange humide de la carte de flux
 - Carte de flux fondue

Pour choisir une carte de flux

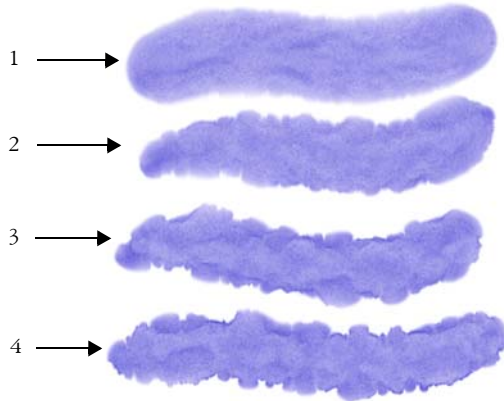
- 1 Sélectionnez Fenêtre ▶ Panneaux de la carte de flux ▶ Bibliothèques de cartes de flux.
- 2 Cliquez sur un échantillon de carte de flux.

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 style **Frange bruyante** de la **carte de flux**, 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 Sélectionnez Fenêtre ▶ Panneaux de commandes de styles ▶ 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 **Taux d'évaporation** est définie sur une valeur inférieure.



Sélectionnez Fenêtre ▶ Panneaux de commandes de styles ▶ Huile grasse pour ajuster la résistance au débit des variantes de style Huile grasse.



Utilisation des outils de symétrie et des guides de perspective

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 :

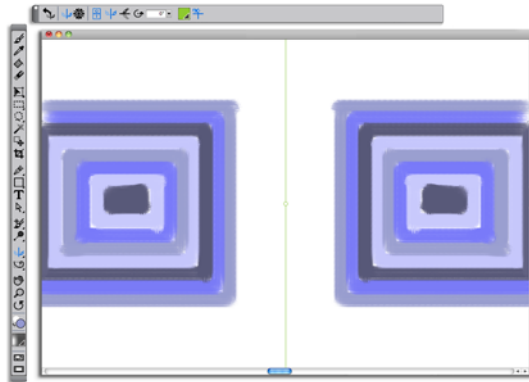
- Utilisation du mode Peinture en symétrie
- Utilisation du mode Peinture kaléidoscope
- Utilisation des guides de perspective

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 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 afficher le plan symétrique verticalement, horizontalement ou les deux en même temps. Vous pouvez également contrôler l'emplacement du panneau symétrique dans la fenêtre de dessin en déplaçant ou en faisant pivoter le plan.


Pour créer une peinture en symétrie

- 1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Peinture en symétrie** .
- 2 Dans la barre de propriétés, cliquez sur l'un des boutons suivants :
 - Le bouton **Plan vertical**  positionne le plan symétrique verticalement dans la fenêtre de dessin.
 - Le bouton **Plan horizontal**  positionne le plan symétrique horizontalement dans la fenêtre de dessin.
- 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.
- 5 Appliquez un trait sur l'un des côtés du plan symétrique.

Action

Masquer le plan symétrique lorsque vous peignez


Procédure

Cliquez sur le bouton **Activer/Désactiver les plans**  dans la barre de propriétés.

Action

Procédure


Désactiver le mode Peinture en symétrie

Cliquez sur le bouton **Basculer vers la peinture symétrie**  dans la barre de propriétés.



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 du plan symétrique

- 1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Peinture en symétrie** .
- 2 Suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau ci-contre.


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 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 du plan

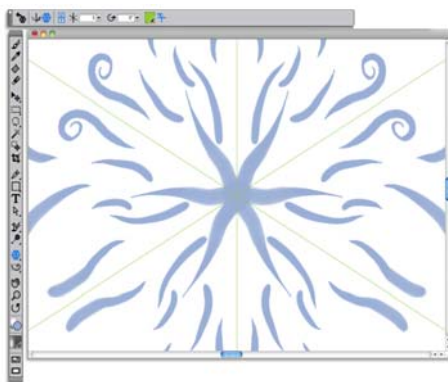
Cliquez sur le bouton **Couleur du plan de symétrie**, puis sur un échantillon du nuancier.

Rétablir la position par défaut du plan symétrique

Cliquez sur le bouton **Rétablir la peinture symétrie**  dans 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.



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 **Peinture kaléidoscopique** .
- 2 Dans la zone **Numéro de segment** de la barre de propriétés, saisissez le nombre de plans à afficher.
- 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.
- 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

Masquer les plans de kaléidoscope pendant que vous peignez


Procédure

Cliquez sur le bouton **Activer/Désactiver les plans**  dans la barre de propriétés.

Action

Procédure


Désactiver le mode **Peinture kaléidoscopique**

Cliquez sur le bouton **Basculer vers la peinture kaléidoscope**  dans la barre de propriétés.



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 **Peinture kaléidoscopique** .
- 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

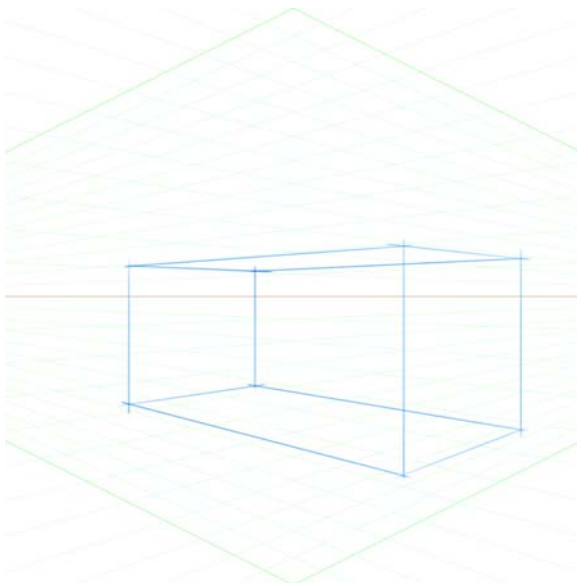
Cliquez sur le bouton **Couleur du plan de symétrie**, puis sur un échantillon du nuancier.

Rétablir la position par défaut du plan symétrique

Cliquez sur le bouton **Rétablir la peinture kaléidoscope**  dans la barre de propriétés.

Utilisation des guides de perspective

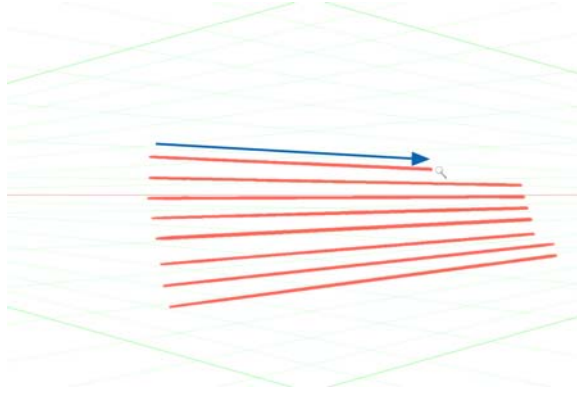
Vous pouvez afficher des guides de perspective non imprimables, qui donnent l'impression de s'estomper ou de disparaître de la vue. Vous pouvez également masquer les guides de perspective lorsque vous n'en avez plus l'utilité.



Exemple : peindre une boîte à l'aide des guides de perspective.

Vous pouvez faire votre sélection parmi des éléments prédéfinis de guide de perspective, qui incluent différentes configurations des guides de perspective. Vous pouvez également modifier un élément prédéfini en fonction de vos besoins. Cependant, vous pouvez restaurer des éléments prédéfinis à leur état par défaut. Vous pouvez également enregistrer un élément prédéfini modifié et supprimer les éléments prédéfinis précédemment enregistrés.

Les éléments prédéfinis de guide de perspective incluent un, deux ou trois points de fuite, qui permettent de définir le sens de la perspective. Vous pouvez également activer les traits guidés pour la perspective. Les traits guidés pour la perspective modifient l'apparence des traits, tout en les forçant à converger vers le point de fuite le plus proche.





Les traits guidés pour la perspective sont obligés de converger vers le point de fuite le plus proche.

Vous pouvez également modifier l'apparence des guides de perspective en repositionnant le point de fuite, la ligne d'horizon et les lignes principales. Vous pouvez également faire pivoter les lignes principales en fonction de vos besoins.

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.

Pour afficher les guides de perspective

- 1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Guides de perspective**  .
Si vous préférez, vous pouvez activer l'outil **Guides de perspective** en appuyant sur le raccourci clavier ..
- 2 Cliquez sur le bouton **Activer les guides de perspective**  dans la barre de propriétés.
- 3 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Éléments prédéfinis de guide de perspective** et choisissez un élément prédéfini dans la liste.





Pour mieux afficher les guides, vérifiez que vous êtes en mode **Plein écran**. Cela vous permet de repositionner les guides selon vos besoins.





Vous pouvez également afficher les guides de perspective en sélectionnant **Zone de travail** ▶ **Guides de perspective** ▶ **Activer les guides de perspective**. Cependant, cette option ne vous permet pas de modifier les guides de perspective.


Pour afficher ou masquer les guides de perspective

- 1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Guides de perspective** .
- 2 Cliquez sur le bouton **Activer les guides de perspective**  dans la barre de propriétés.

Pour activer les traits guidés pour la perspective

- 1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Guides de perspective** .
- 2 Cliquez sur le bouton **Traits guidés pour la perspective**  de la barre de propriétés.


Pour repositionner les lignes et le point de fuite


- 1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Guides de perspective** .
- 2 Suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau ci-contre.

Action	Procédure
Repositionner le point de fuite	Faites glisser le point de fuite vers son nouvel emplacement.
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 un point de fuite et les lignes principales connexes ensemble	Maintenez la touche Maj enfoncée et faites glisser le point de fuite vers une nouvelle position.


Action	Procédure
Repositionner tous les points de fuite et les lignes principales en un seul groupe	Maintenez enfoncées les touches Commande + Maj (Mac) ou Ctrl + Maj (Windows), puis faites glisser les points 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.

Pour contrôler l'affichage des lignes principales

- 1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Guides de perspective** .
- 2 Suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau ci-contre.

Action	Procédure
Afficher ou masquer les lignes principales	Dans la barre d'outils, cliquez sur le bouton Afficher/Masquer les lignes principales  .
Modifier la couleur des lignes principales	Dans la barre d'outils, cliquez sur le sélecteur de couleur situé à droite du bouton Afficher/Masquer les lignes principales et sélectionnez une couleur.
Modifier l'opacité des lignes principales	Dans la barre d'outils, déplacez le curseur Opacité des lignes principales pour ajuster l'opacité de la ligne.


Pour contrôler l'affichage de la ligne d'horizon


- 1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Guides de perspective** .
- 2 Suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau ci-contre.

Action	Procédure
Afficher ou masquer la ligne d'horizon	Dans la barre d'outils, cliquez sur le bouton Afficher/Masquer la ligne d'horizon  .



Action	Procédure
Modifier la couleur de la ligne d'horizon	Dans la barre d'outils, cliquez sur le sélecteur de couleur situé à droite du bouton Afficher/Masquer la ligne d'horizon et sélectionnez une couleur.
Modifier l'opacité de la ligne d'horizon	Dans la barre d'outils, déplacez le curseur Opacité de la ligne d'horizon pour ajuster l'opacité de la ligne.

Pour contrôler l'affichage des lignes intermédiaires



- 1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Guides de perspective** .
- 2 Suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau ci-contre.

Action	Procédure
Afficher ou masquer les lignes intermédiaires	Dans la barre d'outils, cliquez sur le bouton Afficher/Masquer les lignes intermédiaires  .
Modifier la couleur des lignes intermédiaires	Dans la barre d'outils, cliquez sur le sélecteur de couleur situé à droite du bouton Afficher/Masquer les lignes intermédiaires et sélectionnez une couleur.
Modifier l'opacité des lignes intermédiaires	Dans la barre d'outils, déplacez le curseur Opacité des lignes intermédiaires pour ajuster l'opacité de la ligne.
Modifier la ligne de densité	Dans la barre d'outils, déplacez le curseur Densité des lignes intermédiaires pour ajuster la densité de la ligne.

Pour réinitialiser les 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.


Pour enregistrer les paramètres de guide de perspective comme élément prédéfini

- 1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Guides de perspective** .
- 2 Cliquez sur le bouton **Activer les guides de perspective**  dans la barre de propriétés.
- 3 Cliquez sur le bouton **Éléments prédéfinis de guide de perspective** dans la barre de propriétés et sélectionnez **Ajouter** dans la liste.
- 4 Dans la boîte de dialogue **Ajouter un élément prédéfini**, nommez votre élément prédéfini dans la zone **Nom de l'élément prédéfini**.
- 5 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.

Pour supprimer un élément prédéfini de guide de perspective

- 1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Guides de perspective** .
- 2 Activez les guides de perspective, puis cliquez sur le bouton **Éléments prédéfinis de guide de perspective** dans la barre de propriétés et sélectionnez **Ajouter** dans la liste.
- 3 Sélectionnez un élément prédéfini dans la zone de liste **Éléments prédéfinis**.
- 4 Cliquez sur **Oui**.

Index

A

AdobePhotoshop	
utilisation de styles de plan	34
Aérographes	73
aquarelle	
cartes de flux	111
sélection de variantes pour les cartes de flux	112
Aspects	
accès	21

B

barre d'options, équivalent dans Painter ...	31
Barre de menus	
description	14
Barre de propriétés	
affichage	21
description	15
fermeture	21
ouverture	21
barre Sélecteur de styles	
sélection de styles avec	88
Barre Styles récents	
description	15
Bibliothèque d'aspects	
panneau	26

Bibliothèque de jets	
panneaux	26
Bibliothèque Textures de papier	29
Bibliothèques	29
aspects	29
dégradés	29
jets	29
motifs	29
plans	29
scripts	29
sélections	29
styles	29
textures de papier	29
tissus	29
Bibliothèques d'aspects	29
Bibliothèques de cartes de flux	
panneau	26
Bibliothèques de dégradés	29
Bibliothèques de jets	29
Bibliothèques de motifs	29
Bibliothèques de plans	29
Bibliothèques de scripts	29
Bibliothèques de sélections	29
bibliothèques de styles	29
Bibliothèques de tissus	29

Boîte à outils		Contenu du guide de l'utilisateur	1
accès depuis les menus contextuels	20	Coordonnées X et Y	
affichage	20	affichage	22
description	16	utilisation pour naviguer dans une image	41
exploration	16	Corel Corporation	2
ouverture ou fermeture	20	Couleur	59
utilisation des menus contextuels	20	choix dans la palette de couleurs temporaire	63
Bouton Traits à main levée		choix dans le panneau Couleurs	61
tracés de lignes à main levée	57	choix de la couleur primaire	62
Bouton Traits droits		choix de la couleur secondaire	62
tracés de lignes droites avec	58	échantillonnage dans le canevas de	
C		mélangeur	67
Calibrage du style	55	modification dans la zone de travail	39
réglage	56	permutation des couleurs primaire et	
canaux de masque		secondaire	62
ouverture de Photoshop	33	prélèvements multiples	68
Canevas de mélangeur		sélection	59
effacer le contenu	65	couleur de premier plan	
ouverture des images dans	68	comparée à la couleur principale	32
rétablissement du zoom	65	couleur de premier plan comparée à la couleur	
cartes de flux	111	principale	32
activation	114	Couleur primaire	
contrôle de la résistance au débit	114	sélection	62
introduction	111	Couleur secondaire	
utilisation	112	sélection	62
catégories de style		Couleurs	
liste de	72	mélange	66
Catégories de styles		Couteaux	81
définition	12	Crayons	83
		Crayons à la cire	74
		Crayons de couleur	83

Croix	
pour la duplication	95

D

Décalquage	
source de la réplique	97

Dessin	
lignes droites	58
tracés de lignes à main levée	57

dessin	
avec la perspective	122

Dimensionnement	
page	39

Document dupliqué	
définition	13

Documents	
création	37
ouverture	41
résolution	39
taille et résolution de la zone de travail	38

Duplicateur	
choix d'un style pour	104

Duplicateurs	75
peinture avec	103
sélection	104
transformation des variantes de style en	105

Duplication	
affichage du curseur en forme de croix ..	99
avec croix	95
couleur de la réplique	104

définition de la source de la réplique ...	95
enregistrement des images sources	101
exportation des images sources	101
images	95
méthodes	104
mise à jour des images sources	101
modification des images sources	101
papier calque	97
rapide	100
sources des images	96
utilisation des duplicateurs	103

duplication	95
-------------------	----

Duplication rapide	
utilisation	100

E

Échantillonnage d'image	
définition	13

échelle	
traits	90

Écran	
aspect	40

Empâtement	
styles	79

Enregistrement	
fichiers	45
images sources de répliques	101
itérations	45

Enregistrement des produits Corel	2
---	---

Enregistrement itératif	45
-------------------------------	----

Éponges	85
---------------	----

Espaces de travail	
composants	11
restauration des paramètres par défaut de Painter	29
Exportation	
images sources de répliques	101

F

Fenêtre de document	13
Fichiers	
enregistrement	45
ouverture	41
fichiers PSD	
ouverture	34
utilisation de styles de plan	34
Flux de travail pour la peinture	
utilisation d'un croquis	48
utilisation d'une photo	47
utilisation d'une zone de travail vierge ..	49
Formes calculées	
définition	12
formes de styles	
dimension	89

G

Galerie d'œuvres	1
Glossaire des termes	11
Gommes	76
grain	
attributs de style	89

définition pour les styles	91
Grille de mise en page	
éléments prédéfinis, création	127
éléments prédéfinis, suppression	127
paramètres, enregistrement en tant qu'éléments prédéfinis	127

grille de perspective (voir la rubrique «Guides de perspective»)	5
--	---

guides	
perspective	122
guides de perspective	122

I

Icône du pointeur	
curseur de duplication en forme de croix	99
Image de référence	
affichage	52
déplacement	52
prélèvement de couleurs dans	52
zoom	52

Images	
affichage des informations	41
décalquage	97
duplication	95
navigation	41
ouverture d'une image de référence	52
ouverture dans le panneau Mélangeur ..	68
redimensionnement	43
résolution	39
traçage des contours	97

Impression	
résolution et qualité	40

Interface CorelPainter	11
interface CorelPainter comparée à l'interface AdobePhotoshop	31

J

Jet d'images	78
--------------------	----

L

Lignes à main levée, dessin	57
-----------------------------------	----

Lignes droites dessin	58
--------------------------------	----

M

Marqueurs	80
-----------------	----

Mélange couleurs	66
peinture	66

Mélangeurs	74
------------------	----

Menus contextuels accès aux outils des	20
---	----

Mode Peinture en symétrie	117
---------------------------------	-----

mode Peinture en symétrie activer/désactiver	119
contrôle de l'affichage des plans	119
masquage des plans	118

mode Peinture kaléidoscope	120
----------------------------------	-----

mode Peinture kaléidoscopique basculement	121
contrôle de l'affichage des plans	121

masquage des plans	120
--------------------------	-----

Modes de dessin du panneau Navigation	43
--	----

Modes de fusion définition	13
-------------------------------------	----

Moniteurs résolution	40
-------------------------------	----

N

Navigation images	41
----------------------------	----

nouveautés X3	3
---------------------	---

nouvelles fonctions X3	3
---------------------------------	---

nouvelles fonctions 12 mises à jour1 et 2	6
--	---

nouvelles fonctions X3	3
affichage des images sous-jacentes	5
aperçu de trait amélioré	4
canevas de mélangeur d'inspiration	4
définition des couleurs maximales pour les nuanciers	5
duplication améliorée	5
édition de la source de la réplique	5
extension de mémoire (Mac)	5
guides de perspective	5, 122
image de référence	4
nouveaux motifs	4
nouveaux papiers	4
nouvelles cartes de flux	4
options de style minimales	4
paramètres de style intelligents	5, 93

recherche d'un style	3, 87
styles de tremblement	4, 107
transformation de plusieurs plans	5
tremblement (options de style)	4, 109
Nouvelles fonctionsX3	
duplication améliorée	95
image de référence	52
modification de la source de la réplique	101

0

Opacité	
modification pour le papier calque	99
opacité	
définition pour les styles	91
pour les styles	89
options de style	
affichage avancé	93
pour les variantes de style de tremblement	109
options de tremblement	109
Outil Accroître la densité	19
Outil Ajouter un point	18
Outil Ajusteur de plan	17
Outil Ajusteur de sélection	17
Outil Appliquer la couleur	65
dimensionnement	66
Outil Baguette magique	17
Outil Cachet	18
Outil Ciseaux	18
Outil Convertir un point	18
Outil Densité	19
Outil Divine proportion	19
Outil Duplicateur	18
utilisation	103
Outil Échantillonner des couleurs	65
Outil Échantillonner la couleur	65
Outil Ellipse de sélection	17
Outil Forme ovale	18
Outil Forme rectangulaire	18
Outil Gomme	17
Outil Grille de mise en page	19
Outil Guides de perspective	19
Outil Kaléidoscope	19
outil Kaléidoscope	
utilisation	120
Outil Lasso	17
Outil Loupe	19
Outil Main	19
Outil Main libre	18
Outil Mélanger les couleurs	65
dimensionnement	66
Outil Mode pinceau chargé	65
Outil Panoramique	65
Outil Peinture en symétrie	19
outil Peinture en symétrie	
utilisation	118

Outil Pinceau	16
Outil Pipette	16
Outil Pivoter page	19
Outil Plume	18
Outil Pot de peinture	17
Outil Recadrer	17
Outil Rectangle de sélection	17
Outil Sélection de forme	18
Outil Sélection polygonale	17
Outil Supprimer un point	18
Outil Texte	18
Outil Transformation	17
Outil Zoom	65
Outils	
Corel Painter	16
Outils de composition	19
Outils de manipulation de formes	18
Outils de navigation	19
Outils de sélection	17
Outils de symétrie	19
Outils des couleurs	16
Outils des photos	18
Ouverture	
documents	41

P

Page	
hauteur	39
largeur	39
modification de l'unité de mesure	39
modification de la taille	39
Palette	
définition	13
Palette de couleurs temporaire	
affichage	63
choix de couleur dans	63
utilisation	62
Palettes	
découverte	24
Panneau	
définition	12
Panneau Bibliothèque de styles	
affichage	22
utilisation	87
Panneau Bibliothèques de papiers	26
description	16
Panneau Canaux	
description	15, 27
panneau Couche de fond	28
Panneau Couleurs	25
affichage	61
choix d'une couleur dans	61
choix d'une teinte dans	61
sélection d'une couleur	59
panneau Couleurs	
découverte	32

Panneau de bibliothèque de dégradés	26	Panneau Texte	
Panneau de bibliothèque de motifs	26	description	28
Panneau de bibliothèque de tissus	26	Panneaux	
Panneau de la carte de flux	26	découverte	24
Panneau Divine proportion	28	Panneaux de bibliothèque de supports	
Panneau Grille de mise en page	28	description	26
Panneau Mélangeur		panneaux de commandes de style	
description	15	nouveauautés dans	7
échantillonnage des couleurs du canevas	67	Panneaux de commandes de styles	
mélange de couleurs dans	67	descriptions	25
outils	64	Panneaux de commandes de supports	
ouverture des images dans	68	description	26
peinture à partir de	67	Panneaux de composition	
utilisation	64	description	28
panneau Mélangeur	25	Panneaux de couleurs	
Panneau Navigation		descriptions	25
affichage	22, 42	Panneaux de papiers	
affichage des informations	41	description	26
description	15	Panneaux de peinture automatique	28
masquage des informations	41	descriptions	28
utilisation	41	Papier	
Panneau Nuanciers	25	définition	13
Panneau Papiers	26	Papier calque	
description	15	activation	99
Panneau Plans		affichage des images	97
description	15, 27	désactivation	100
Panneau Restauration	28	duplication d'images avec	97
Panneau Scripts		modification de l'opacité	99
description	29	traçage des contours des images avec ..	97
		Paramètres d'usine	
		restauration	29

Paramètres de style intelligents	93	Plan	
paramètres de style intelligents (voir	5	définition	12
Paramètres par défaut		Plans	
restauration de Painter	29	comparaison avec la peinture dans la zone de travail	51
Pastels	82	plans	
Pastels gras	82	ouverture de Photoshop	33
Peinture	47	ouverture des styles Photoshop	34
à partir du panneau Mélangeur	67	plans de kaléidoscope	
choix d'un flux de travail	47	contrôle de l'affichage de	121
comparaison entre zone de travail et plan	51	masquage	120
paramètres du style pour	54	plans symétriques	
répliques	103	contrôle de l'affichage de	119
supports pour	50	masquage	118
traits	57	plans, kaléidoscope	
Peinture, mélange	66	contrôle de l'affichage de	121
peintures à l'huile	80	masquage	120
Permutation des couleurs principale et secondaire	62	plans, symétrie	
perspective-guided strokes	124	masquage	118
Photos		plans, symétriques	
flux de travail pour la peinture	47	contrôle de l'affichage de	119
ouverture en tant que référence	52	Plumes	83
Pinceaux Sumi-e	86	Plumes à motif	82
Pixels par pouce	39	Plumes, motif	82
définition	12	Points par pouce	
vs points par pouce	38	vs pixels par pouce	38
Pixels par pouce vs points par pouce		Prélèvement	
aspect à l'écran	40	couleurs dans l'image de référence	52
		couleurs dans le canevas de mélangeur	67
		plusieurs couleurs	68

R

raccourcis clavier	
redimensionnement de style dynamique	92
recherche	
de styles	87
Recherche de documents (Mac OS)	41
Redimensionnement	
images	43
zone de travail	43
redimensionnement	
styles à l'écran	89
redimensionnement de style à l'écran	89
redimensionnement de style dynamique	89
réglages par défaut	
affichage	31
Résolution	
document	37
image	39
images	39
vs aspect à l'écran	40
vs qualité d'impression	40
zone de travail	38
Ressources Web	2
Restauration	
paramètres par défaut de Painter	29

S

Sélecteur d'aspect	
accès	21

Sélecteur de couleur	20
Sélecteur de dégradé	
accès	21
Sélecteur de jet	
accès	21
Sélecteur de motif	
accès	21
Sélecteur de papier	20
Sélecteur de styles	31
affichage ou masquage	22
description	14
Sélecteur de supports	
accès	21
Sélecteur de tissu	
accès	21
Sélecteur Mode d'affichage	20
Sélecteurs	20
sélection	
styles	87
Sensibilité à la pression et à la vitesse	54
réglage	55
Source de la réplique	
définition	13, 95
définition de la couleur	104
exportation	101
mise à jour	101
modification	101
peinture	103
utilisation	96

styles	
affichage dynamique d'options	93
attribut de base	89
catégories, liste de	72
gestion	71
grain, définition	91
nouveaux dans Painter X3	88
opacité, définition	89, 91
options de grain	89
présentation	71
recherche	87
sélection	87
taille, définition	90
Styles Acryliques	72
Styles Aquarelle	87
Styles Aquarelle numérique	76
Styles Aquarelle réaliste	84
styles Aquarelle réaliste	
cartes de flux	112
Styles Artistes	73
Styles Calligraphie	83
Styles Craies	74
Styles Crayons Conté	75
styles de tremblement	107
contrôle de variantes	109
liste de variantes	107
sélection de variantes	109
Styles Effets	77
Styles Encre liquide	79
Styles Fusains	75
Styles Gélatine	77
Styles Gouache	78
Styles Huile grasse	85
Styles Photographie	84
Styles Teintes	86
Styles Trait intelligent	85
T	
Taille	
zone de travail	38
Teinte	
sélection	61
Terminologie	
Painter	11
Texture	
modification dans la zone de travail	39
textures de papier	
révélation lors de la peinture	89
Traits	
application	57
application de traits droits	57
lignes droites	58
traits	
échelle	90
guidés pour la perspective	124
perspective	122
Traits à main levée	
application	57

tremblement universel (voir options de tremblement)	4
Type de forme à base de touches	
définition	12
Types de formes	
définition	12

U

Unité de mesure	
modification	39
utilisateurs d'AdobePhotoshop	
visite guidée de CorelPainter pour	31

V

variantes	
tremblement	107
variantes de style	
sélection	88
tremblement	107
Variantes de styles	
définition	12
Visite guidée de l'espace de travail	11
visite guidée de l'espace de travail	
pour les utilisateurs d'AdobePhotoshop	31

Z

Zone de travail	
définition	12
description	16
flux de travail pour la peinture	49

modification de la couleur	39
modification de la texture	39
peinture	51
redimensionnement	43
redimensionner avec les images	44
résolution	38
taille	38

Zoom

images	41
--------------	----