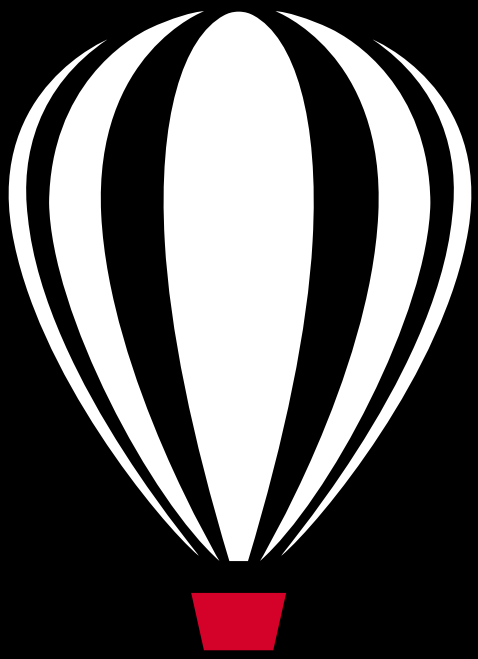


Corel®

PHOTO-PAINT™ 2017

Guide de l'utilisateur

Copyright © 2017 Corel Corporation. Tous droits réservés.

Guide de l'utilisateur Corel® PHOTO-PAINT® 2017

Les caractéristiques, le prix, l'emballage, l'assistance technique et toute autre information relative au produit (« caractéristiques ») se rapportent exclusivement à la version anglaise commercialisée dans le détail. Les caractéristiques de toutes les autres versions (y compris les versions en d'autres langues) peuvent être différentes.

Ces informations sont fournies par Corel « en l'état », sans aucune autre garantie ou condition, expresse ou implicite, notamment, mais sans s'y limiter, les garanties de qualité marchande, de qualité satisfaisante ou d'adéquation à une utilisation particulière, ou celles résultant d'une 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 ne saurait être tenu responsable envers vous ou toute 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. En outre, Corel ne saurait être tenu responsable des réclamations formulées par 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 se peut donc que les limitations susmentionnées ne s'appliquent pas à vous.

Corel, le logo Corel, le logo en forme de ballon Corel, CorelDRAW, le logo en forme de ballon CorelDRAW, Corel DESIGNER, Corel Font Manager, CAPTURE, CONNECT, LiveSketch, PaintShop, PaintShop Pro, PHOTO-PAINT, Painter, PowerClip, VideoStudio et WordPerfect sont des marques commerciales ou des marques déposées de Corel Corporation et/ou de ses filiales au Canada, aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous les autres noms de produits, de polices et de sociétés ainsi que les logos sont des marques commerciales ou des marques déposées de leurs détenteurs respectifs.

Brevets : www.corel.com/patent

206017

Table des matières

Premiers pas 15

Installation de CorelDRAW Graphics Suite 17

Configuration requise 17

Préparation de l'installation 18

Installation des applications CorelDRAW Graphics Suite 18

Options d'installation 18

Modification et réparation des installations 21

Désinstallation de CorelDRAW Graphics Suite 21

Foire aux questions 22

Comptes et services Corel 23

Authentification CorelDRAW Graphics Suite 23

Vérification des paramètres du compte et des détails sur le produit 24

Mise à jour des produits Corel 24

Programme de mise à niveau 24

Modification des informations d'identification de l'utilisateur 24

Service d'assistance technique Corel 25

À propos de Corel 25

Nouveautés de CorelDRAW Graphics Suite 27

Commencer 27

Réalisation 30

Personnaliser 35

Nouveautés au fil des versions 39

Ressources d'apprentissage 41

Obtenir de l'aide 41

Utilisation de l'Aide et des info-bulles 42

Utilisation des conseils 44

Visites guidées d'apprentissage 44

Écran d'accueil 45

Accès aux eBooks 45

Guide de démarrage rapide....46
Conseils d'experts....46
Ressources de formation vidéo....46
Site Web de la communauté des développeurs....47
Guide de déploiement réseau....47
Ressources disponibles sur le Web....47
Démarrage et configuration....49
Démarrage et fermeture Corel PHOTO-PAINT....49
Modification de la langue....49
Modification des paramètres de démarrage....50
Visite guidée de l'espace de travail Corel PHOTO-PAINT....51
Terminologie de Corel PHOTO-PAINT....51
Fenêtre d'application de Corel PHOTO-PAINT....52
Sélection d'un espace de travail....54
Barres d'outils....55
Boîte à outils....58
Barre de propriétés....66
Menus fixes....66
Palette de couleurs....69
Barre d'état....69
Définition d'options....71
Modification des options de l'espace de travail....71
Désactivation des messages d'avertissement....72
Importation d'images dans Corel PHOTO-PAINT....73
Ouverture d'images....73
Importation de fichiers....75
Numérisation d'images....78
Création d'images....78
Utilisation de plusieurs images....80
Utilisation de graphiques vectoriels....81
Affichage des images et des informations relatives aux images....83

Affichage d'images....83
Zoom....85
Affichage des informations relatives à une image....86
Actualisation de la fenêtre d'image....87
Détection et incorporation de filigranes Digimarc....87
Utilisation des repères, de la grille et des règles....89
Configuration des repères....89
Configuration de la grille....92
Configuration des règles....94
Annulation, rétablissement, répétition et diminution d'actions....97
Annulation et rétablissement d'actions....97
Rétablissement de l'état antérieur d'une image....99
Répétition et diminution d'actions....99
Enregistrement et fermeture....103
Enregistrement d'images....103
Exportation d'images à d'autres formats de fichiers....105
Utilisation des fichiers verrouillés....107
Fermeture d'images....107
Recherche et gestion du contenu et des outils créatifs....109
Acquisition d'applications, de filtres optionnels et d'extensions....109
Recherche de contenu via le menu fixe Plus....111
Accès au contenu....114
Parcourir et rechercher du contenu....116
Affichage de contenu....119
Utilisation d'un contenu....120
Installation de polices....122
Gestion de contenu....122
Synchronisation des bacs avec OneDrive....124
Types de contenu....126
Touch et Surface Dial....129

Utilisation des fonctions tactiles..... 129
Utilisation du Microsoft Surface Dial..... 131

Édition d'images..... 133
Modification des dimensions d'une image, de sa résolution et du format de papier..... 135
Modification des dimensions d'une image..... 135
Modification de la résolution d'une image..... 136
Modification du format de papier..... 138
Recadrage, assemblage, mise à l'échelle et changement d'orientation..... 139
Recadrage d'images..... 139
Assemblage d'images..... 141
Mise à l'échelle d'images à l'aide du Graveur intelligent..... 143
Redressement d'images..... 145
Correction des distorsions de perspective..... 148
Faire pivoter et retourner des images..... 149
Retouche d'images..... 151
Amélioration des images numérisées..... 151
Suppression de l'effet « yeux rouges »..... 152
Suppression des traces de poussière et des éraflures..... 153
Clonage de zones d'image..... 156
Accentuation d'images..... 159
Suppression des artefacts et des bruits des images JPEG..... 160
Suppression de parties d'une image..... 160
Maculage, effet de flou et dégradé de couleurs..... 162
Ajustement de la couleur et du ton..... 165
Utilisation du laboratoire de réglage d'images..... 165
Utilisation d'effets et d'outils d'ajustement individuel des couleurs..... 170
Utilisation des filtres d'ajustement..... 175
Utilisation des composantes de couleur..... 179
Utilisation des objectifs..... 183
Création d'objectifs..... 183
Modification des objectifs..... 188

Combinaison d'objectifs avec l'arrière-plan de l'image....189
Remodelage de zones d'image....191
Maculage de zones d'image....191
Ajout d'effets de torsion....192
Remodelage de zones d'image via l'attraction ou le repoussement des pixels....193

Couleur, surfaces et transparences....197
Utilisation des couleurs....199
Mieux comprendre les modèles colorimétriques....199
Mieux comprendre la profondeur de couleur....201
Choix de couleurs....202
Utilisation de la palette de l'image....209
Création et modification des palettes de couleurs personnalisées....211
Organisation et affichage des palettes de couleurs....215
Affichage ou masquage des palettes de couleurs des bibliothèques de palettes....216
Définition des propriétés des palettes de couleurs....218
Utilisation des composantes de couleurs non quadri....219
Modification des modes de couleurs....223
Modification du mode de couleurs d'une image....223
Conversion d'images en mode de couleurs noir et blanc....225
Conversion d'images en mode 256 couleurs....226
Conversion d'images en mode de couleurs deux tons....228
Utilisation de la gestion des couleurs....231
Mieux comprendre la gestion des couleurs....231
Introduction à la gestion des couleurs dans Corel PHOTO-PAINT....236
Installation, chargement et intégration de profils de couleurs....237
Affectation des profils de couleurs....239
Conversion de couleurs en différents profils de couleurs....239
Sélection de paramètres de conversion des couleurs....240
Épreuvage à l'écran....240
Utilisation de présélections pour la gestion des couleurs....243

Utilisation des politiques de gestion des couleurs....244
Gestion des couleurs à l'ouverture des documents....246
Gestion des couleurs à l'importation et au collage de fichiers....246
Gestion des couleurs pour l'impression....247
Utilisation d'un workflow CMJN sécurisé....248
Gestion des couleurs pour un affichage en ligne....248
Surface d'images....249
Application de surfaces uniformes....249
Application de surfaces dégradées....250
Application de surfaces à motif bitmap....254
Application de surfaces à texture....256
Application de motifs de transparence à des surfaces....258
Manipulation de la transparence....261
Application d'une transparence uniforme....261
Application d'une transparence dégradée....262
Application d'une transparence à motif bitmap....264
Application d'une transparence à texture....266
Application de la transparence à l'aide des coups de pinceau....268
Rendre transparente la couleur sélectionnée dans les objets....268
Dégradés d'objets....269
Gestion et partage des surfaces et des transparences....271
Gestion des surfaces et des transparences....271
Enregistrement et partage des surfaces et des transparences....274

Masques et chemins....275
Utilisation des masques....277
Distinction entre zones protégées et zones modifiables....277
Définition de zones modifiables....279
Définition de zones modifiables à l'aide d'informations de couleur....283
Extension et réduction de zones modifiables....286
Inversion et retrait de masques....289
Déplacement et alignement de zones modifiables....290

Transformation des zones modifiables... 291
Ajustement des bords des zones modifiables... 294
Ajustement de la transparence des masques... 297
Détourage d'images... 297
Utilisation des tracés pour définir les zones d'une image... 301
Création de tracés... 301
Gestion des tracés... 303
Mise en forme des tracés... 305
Ajout et suppression de points nodaux... 307
Jonction et scission de tracés... 308
Modification des types de points nodaux... 309
Application de coups de pinceau aux tracés... 310
Utilisation des tracés de détourage... 311
Gestion de plusieurs masques à l'aide de composantes alpha... 313
Création et modification de composantes alpha... 313
Enregistrement de masques et de composantes alpha... 314
Chargement de masques et de composantes alpha... 315
Gestion des composantes alpha... 317

Peinture et effets spéciaux... 319
Tracé et dessin... 321
Dessin de formes et de lignes... 321
Application de coups de pinceau... 325
Vaporisation d'images... 329
Dessins de motifs symétriques et d'orbites... 332
Répétition de coups de pinceau... 334
Création de pinceaux personnalisés... 335
Utilisation des stylets et des périphériques sensibles à la pression... 337
Présentation des modes de fusion... 341
Application d'effets spéciaux... 345
Utilisation d'effets spéciaux... 345

Application de styles prédéfinis..... 347
Application d'effets de couleur et de ton..... 348
Catégories d'effets spéciaux..... 348
Application d'effets de biseau..... 355
Application de l'effet Flou Bokeh..... 356
Application d'effets d'objectif..... 357
Application d'effets lumineux..... 358
Ajout de cadres photo..... 359
Galerie d'effets spéciaux..... 360
Gestion des filtres optionnels..... 371

Objets..... 373
Utilisation d'objets..... 375
Création d'objets..... 376
Modification des propriétés d'un objet..... 377
Sélection d'objets..... 378
Déplacement, copie et suppression d'objets..... 380
Affichage et organisation des objets..... 382
Alignement et distribution d'objets..... 384
Utilisation des repères d'alignement..... 385
Verrouillage d'objets..... 388
Association et combinaison d'objets..... 389
Choix d'un mode de fusion pour des objets groupés..... 391
Utilisation des groupes de détourage..... 391
Modification d'objets..... 393
Transformation d'objets..... 393
Recadrage d'objets..... 398
Modification des bords d'un objet..... 398
Ajout d'ombres portées aux objets..... 401
Utilisation des masques de détourage..... 404
Protection de la zone entourant un objet..... 405
Liaison et incorporation d'objets..... 407

Insertion d'objets liés ou incorporés dans une autre application 407
Modification des objets liés ou incorporés 408

Texte 409

Création et formatage de texte 411
Ajout et sélection de texte 411
Ajout de couleur au texte 413
Formatage de texte 414
Utilisation des fonctionnalités OpenType 416
Insertion de caractères spéciaux, de symboles et de glyphes 420
Crénage, décalage et rotation du texte 424
Alignement de texte 425
Ajustement de l'espacement des lignes, des caractères et des mots 425
Anticrénelage du texte 426
Accolage de texte à un tracé 426
Utilisation d'un texte d'une version précédente 428
Gestion des polices 429
Affichage des polices 429
Filtrage des polices 431
Recherche de polices 432
Acquisition de polices supplémentaires 433
Identification de polices 435
Sélection des polices à l'aide de la zone Expérimentation des polices 436
Utilisation de Corel Font Manager 438
Utilisation de texte dans différentes langues 439
Modification des paramètres de codage pour afficher correctement du texte 439
Utilisation de texte asiatique et arabe 440
Prise en charge du standard OpenType pour le texte asiatique 441

Images et films Web 443

Création et modification de films 445

Ouverture et lecture de films....445
Création de films....446
Modification de la séquence et de la durée d'affichage des images....449
Enregistrement de films....452
Création d'images pour le Web....455
Exportation d'images pour le Web....455
Enregistrement et application de présélections Web....462
Création d'images 256 couleurs aux couleurs et à l'arrière-plan transparents....462
Découpe d'images en tranches....463
Création et modification de boutons réactifs....467
Envoi d'images par e-mail....470

Impression....471
Principes de base de l'impression....473
Impression de votre travail....473
Mise en page des travaux d'impression....474
Prévisualisation des travaux d'impression....475
Application de styles d'impression....476
Ajustement d'un travail d'impression....477
Impression précise des couleurs....478
Impression sur une imprimante PostScript....480
Affichage des résumés de vérification....482
Préparation des fichiers pour les fournisseurs de service d'impression....483
Préparation d'un travail d'impression pour un fournisseur de service d'impression....483
Utilisation des mises en page d'imposition....484
Impression des marques d'imprimante....486
Impression des séparations de couleurs....488
Utilisation du recouvrement des couleurs et la surimpression....490
Impression sur un film....490
Préparation d'images pour l'impression sur toile....491
Travail avec un fournisseur de service d'impression....492

Formats de fichiers ... 493

Exportation au format PDF ... 495

Exportation de documents sous forme de fichiers PDF ... 495

Insertion d'hyperliens, de signets et de miniatures dans les fichiers PDF ... 497

Réduction de la taille des fichiers PDF ... 498

Définition d'un format de codage pour les fichiers PDF ... 499

Définition des options de gestion des couleurs pour l'exportation des fichiers PDF ... 499

Définition des options de sécurité des fichiers PDF ... 500

Optimisation des fichiers PDF ... 501

Affichage des résumés de vérification des fichiers PDF ... 502

Préparation de fichiers PDF pour un fournisseur d'impression ... 502

Utilisation d'applications de productivité ... 505

Exportation de fichiers vers des applications de bureautique ... 505

Ajout d'objets à des documents ... 505

Utilisation de fichiers bruts d'appareil photo ... 507

Utilisation de fichiers bruts d'appareil photo ... 507

Importation de fichiers bruts d'appareil photo dans Corel PHOTO-PAINT ... 508

Ajustement de la couleur et du ton des fichiers bruts d'appareil photo ... 511

Mise au point et réduction du bruit des fichiers bruts d'appareil photo ... 513

Prévisualisation des fichiers bruts d'appareil photo et obtention d'informations sur l'image ... 514

Formats de fichiers pris en charge ... 517

Adobe Illustrator (AI) ... 518

Bitmap Windows (BMP) ... 518

Bitmap OS/2 (BMP) ... 519

Métafichier graphique (CGM) ... 519

CorelDRAW (CDR) ... 520

Corel Presentation Exchange (CMX) ... 520

Corel PHOTO-PAINT (CPT) ... 521

Ressource curseur (CUR) ... 521

Il peut arriver que la AutoCAD Drawing Database (DWG) et AutoCAD Drawing Interchange Format (DXF) ... 521

PostScript encapsulé (EPS) ... 522
PostScript (PS ou PRN) ... 524
GIF ... 525
Format JPEG (JPG) ... 526
JPEG 2000 (JP2) ... 527
Kodak Photo CD Image (PCD) ... 529
Format PICT (PCT) ... 530
Format PaintBrush (PCX) ... 530
Adobe Portable Document Format (PDF) ... 531
Fichier traceur HPGL (PLT) ... 532
Graphique réseau portable (PNG) ... 532
Adobe Photoshop (PSD) ... 533
Corel Painter (RIF) ... 535
Format TARGA (TGA) ... 536
Format TIFF ... 536
Corel Paint Shop Pro (PSP) ... 537
Graphique WordPerfect (WPG) ... 537
Formats de fichiers bruts d'appareil photo ... 538
Bitmap compressé Wavelet (WI) ... 538
Windows Metafile Format (WMF) ... 538
Formats de fichiers supplémentaires ... 538
Formats recommandés pour l'importation d'images ... 539
Formats recommandés pour l'exportation d'images ... 540

Personnalisation et automatisation ... 541

Personnalisation de Corel PHOTO-PAINT ... 543
Modification et restauration des paramètres par défaut ... 543
Création d'espaces de travail ... 544
Importation et exportation d'espaces de travail ... 544
Personnalisation de l'apparence de l'espace de travail ... 545
Personnalisation des raccourcis clavier ... 547
Personnalisation des menus ... 549

Personnalisation des barres d'outils..... 550
Personnalisation de la boîte à outils..... 554
Personnalisation de la barre de propriétés..... 554
Personnalisation de la barre d'état..... 555
Personnalisation des filtres..... 556
Personnalisation des associations de fichiers..... 557
Automatisation des tâches à l'aide de macros et de scripts..... 559
Utilisation de macros..... 559
Utilisation des scripts..... 565

Référence..... 569
Corel PHOTO-PAINT pour les utilisateurs d'Adobe Photoshop..... 571
Comparaison de la terminologie..... 571
Comparaison des outils..... 572
Glossaire..... 575

Premiers pas

Installation de CorelDRAW Graphics Suite 17

Comptes et services Corel 23

Nouveautés de CorelDRAW Graphics Suite 27

Ressources d'apprentissage 41

Démarrage et configuration 49

Visite guidée de l'espace de travail Corel PHOTO-PAINT 51

Définition d'options 71

Importation d'images dans Corel PHOTO-PAINT 73

Affichage des images et des informations relatives aux images 83

Utilisation des repères, de la grille et des règles 89

Annulation, rétablissement, répétition et diminution d'actions 97

Enregistrement et fermeture 103

Recherche et gestion du contenu et des outils créatifs 109

Touch et Surface Dial 129

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Installation de CorelDRAW Graphics Suite

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Configuration requise » (page 17)
- « Préparation de l'installation » (page 18)
- « Installation des applications » (page 18)CorelDRAW Graphics Suite
- « Options d'installation » (page 18)
- « Modification et réparation des installations » (page 21)
- « Désinstallation de » (page 21)CorelDRAW Graphics Suite
- « Foire aux questions » (page 22)

Configuration requise

La liste suivante présente la configuration minimale requise. Notez que, pour bénéficier de performances optimales, vous aurez besoin de quantités de mémoire vive (RAM) et d'espace disque supérieures à celles indiquées dans la liste.

- Windows 7 SP1, Windows 8.1 ou Windows 10, versions 32 ou 64 bits, avec dernières mises à jour et derniers Service Packs
- Intel Core i3/5/7 ou AMD Athlon 64
- 2 Go de RAM
- 1 Go d'espace disque

  Les téléchargements électroniques de logiciels exigent davantage d'espace pour recevoir les fichiers d'installation décompressés et pour l'installation réelle, qui comprend également les copies des fichiers source.
- Souris, tablette ou écran tactile multipoint
- Résolution d'écran
  - 1 280 x 720, résolution d'écran à 100 % (96 ppp)
  - 1 920 x 1 080, à 150 %
  - 2 560 x 1 440, à 200 %
- Lecteur DVD (requis pour installer la version coffret du logiciel)
- Microsoft .NET Framework 4.6
- Microsoft Internet Explorer 11 ou version ultérieure
- Une liaison Internet est requise pour se connecter et authentifier CorelDRAW Graphics Suite, bénéficier des mises à jour de performances et de stabilité, accéder au contenu en ligne et exploiter certaines fonctions, par exemple les codes QR ou le Centre de contenu.

Si Microsoft .NET Framework n'est pas déjà installé sur votre ordinateur, il le sera lors de l'installation du produit.

Préparation de l'installation

- Assurez-vous que la date et l'heure de votre système soient réglées correctement.
- Assurez-vous que les dernières mises à jour sont installées sur votre système.
- Fermez toutes les applications en cours d'exécution, y compris les programmes antivirus et les applications actives dans la zone de notification ou la barre des tâches Windows, au risque de ralentir l'installation, voire d'entraîner des erreurs.
- Connectez-vous à l'aide d'un compte d'utilisateur doté de privilèges d'administration.
- Assurez-vous d'avoir suffisamment d'espace disque disponible dans le lecteur sur lequel vous souhaitez installer l'application.
- Pour éviter les conflits de fichiers et de mémoire, supprimez le contenu des dossiers TEMP du système. Pour accéder aux dossiers Temp, saisissez **%temp%** dans la zone **Rechercher** du menu Démarrer de Windows 7 SP1 ou Windows 10 ou du Bureau Windows 8.1.
- Pour éviter tout conflit avec les versions précédentes, installez CorelDRAW® Graphics Suite dans son propre répertoire.

Installation des applications CorelDRAW Graphics Suite

L'assistant d'installation facilite l'installation des applications et des composants de CorelDRAW Graphics Suite. Vous pouvez opter pour l'installation type afin d'installer rapidement la suite ou vous pouvez personnaliser votre installation en choisissant différentes options.

Pour installer les applications CorelDRAW Graphics Suite

1. Fermez toutes les applications, y compris les programmes de détection de virus.

   Pour garantir une installation parfaite, nous vous conseillons de redémarrer Windows. Cette action garantit qu'aucun redémarrage n'est requis lors des dernières mises à jour système et qu'il n'y a aucun problème de mémoire.
2. Effectuez l'une des opérations suivantes :
   - Insérez le DVD dans le lecteur correspondant.

   Si l'assistant d'installation ne démarre pas automatiquement, accédez à la racine du DVD, localisez le fichier **setup.exe** et cliquez deux fois sur son entrée. Assurez-vous d'accéder au dossier correspondant à la version de votre système d'exploitation : **x64** (version 64 bits) ou **x86** (version 32 bits).
   - Téléchargez le produit.
3. Dans l'assistant d'installation, passez en revue le contrat de licence d'utilisateur final et les conditions d'utilisation en cliquant sur les liens correspondants.
4. Cochez la case **J'accepte le contrat de licence d'utilisateur final et les conditions d'utilisation**, puis cliquez sur **Accepter**.
5. Entrez votre nom dans la zone **Nom complet**.
6. Entrez votre numéro de série dans la zone **Numéro de série**.

   Le numéro de série ne fait pas la différence entre les majuscules et les minuscules, et les tirets ne sont pas obligatoires.
7. Cliquez sur **Suivant**.
8. Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran pour installer le logiciel.

Options d'installation

Vous avez le choix entre les deux types d'installation suivants :

- **Installation standard** : installe automatiquement les principaux programmes et utilitaires de la suite dans un emplacement par défaut du dossier Program Files. Si, par la suite, vous avez besoin d'un composant qui n'a pas été installé, vous pourrez modifier votre installation.
- **Installation personnalisée** : permet de choisir d'autres fonctionnalités, d'exclure les composants dont vous n'avez pas besoin et de préciser l'emplacement d'installation de la suite.
- **Déploiement** : pour les achats multipostes uniquement. Cette option vous permet de créer une image serveur afin d'installer le logiciel sur des stations de travail individuelles. Pour plus d'informations, consultez le Guide de déploiement de CorelDRAW Graphics Suite 2017.

Programmes

Le tableau suivant répertorie les programmes installés par défaut. Pour exclure un programme de l'installation, vous devez sélectionner l'installation personnalisée.

Programme	Description
CorelDRAW®	Application graphique intuitive et polyvalente pour la création d'illustrations vectorielles, de logos et de mises en page de haute qualité
Corel® PHOTO-PAINT®	Éditeur complet d'images et de photos qui vous permet de retoucher et d'améliorer vos photos, et de créer des illustrations et dessins bitmap originaux
Corel® CONNECT™	Application qui simplifie l'accès au contenu comme les images clipart, les photos et les polices
Corel® CAPTURE™	Application facile d'emploi qui permet de capturer des images à partir de l'écran de votre ordinateur
Corel Font Manager™	Application de recherche, d'organisation et de gestion des polices

Fonctions et utilitaires du programme

Le tableau suivant répertorie les fonctions du programme que vous pouvez installer. Selon les versions du logiciel, certains composants ne sont pas disponibles.

Fonction ou utilitaire	Description	Remarques
Outils d'écriture	Comprend le correcteur d'orthographe, le dictionnaire des synonymes et l'outil Grammatik dans plusieurs langues pour vous aider à vérifier et modifier vos documents	Les outils d'écriture correspondant à la langue du système d'exploitation sont requis et installés par défaut. Par exemple, les outils d'écriture en anglais sont installés par défaut sur un système d'exploitation anglais. Pour installer d'autres langues, vous devez sélectionner l'installation personnalisée ou modifier votre installation ultérieurement.
Assistant Recto/Verso	Permet de configurer une imprimante pour l'impression recto verso	Option incluse dans l'installation standard

Fonction ou utilitaire	Description	Remarques
Microsoft Visual Basic pour Applications 7.1	Sous-ensemble de l'environnement de programmation Microsoft Visual Basic (VB), idéal pour les débutants	Vous pouvez utiliser VBA pour créer des macros de base destinées à un usage personnel, mais vous pouvez également l'utiliser pour créer des projets de macro plus avancés.
Microsoft Visual Studio Tools for Applications (VSTA)	Environnement de programmation intégré qui permet aux développeurs et aux autres experts en programmation d'exploiter VSTA pour créer des projets de macro plus avancés	Pour utiliser VSTA avec CorelDRAW Graphics Suite, vous devez avoir installé votre propre copie de Microsoft Visual Studio 2015. Si vous installez Microsoft Visual Studio après CorelDRAW Graphics Suite, réinstallez les fonctions VSTA en modifiant votre installation de CorelDRAW Graphics Suite. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour modifier ou réparer une installation de » à la page 21.CorelDRAW Graphics Suite
Extension au shell de Windows	Permet d'afficher les miniatures des fichiers Corel natifs tels que les fichiers CorelDRAW (CDR), Corel PHOTO-PAINT (CPT), de surface à motif (FILL) et autres fichiers natifs.	Si vous avez déjà installé une version précédente de CorelDRAW Graphics Suite ou de CorelDRAW Technical Suite, cette option ne s'affiche pas dans l'assistant d'installation.
GPL Ghostscript	Cette fonction, vivement recommandée si vous importez des fichiers EPS et PDF dans vos documents, vous permet d'isoler et d'utiliser les différents éléments des fichiers EPS importés plutôt que les seules images d'en-tête. Elle améliore également l'importation des fichiers PDF générés par des applications tierces.	Option incluse dans l'installation standard

Options supplémentaires

Le tableau suivant répertorie les options d'installation supplémentaires.

Option	Description	Remarques
Modules linguistiques	Permet d'utiliser les programmes et l'Aide dans plusieurs langues	Cette option est uniquement incluse avec les versions multilingues du logiciel et requiert une installation personnalisée.
Installer les raccourcis Bureau	Ajoute les icônes des produits sur votre bureau pour faciliter l'accès	Option incluse dans l'installation standard
Copier les fichiers d'installation	Permet de gérer et de mettre à jour le logiciel sans utiliser le disque d'installation	Option incluse dans l'installation standard

Modification et réparation des installations

Vous pouvez aussi utiliser l'assistant d'installation pour :

- modifier l'installation actuelle en ajoutant ou supprimant des composants,
- réparer l'installation actuelle en corrigeant les erreurs telles que les fichiers manquants ou corrompus ou encore les raccourcis ou les entrées du Registre inexacts.

La réparation d'une installation est utile si vous rencontrez des problèmes en utilisant l'application ou que vous estimez que celle-ci n'a pas été installée correctement.

Avant de réparer une installation, essayez de rétablir les paramètres par défaut de l'espace de travail actif. Pour cela, maintenez la touche **F8** enfoncée au démarrage de l'application. Notez que, lorsque vous réinitialisez l'espace de travail, toutes les préférences de ce dernier sont également réinitialisées.

Pour modifier ou réparer une installation de CorelDRAW Graphics Suite

1. Fermez toutes les applications.
2. Dans le Panneau de configuration de Windows, cliquez sur **Désinstaller un programme**.
3. Cliquez deux fois sur le nom de la suite sur la page **Désinstaller ou modifier un programme**.
4. Activez l'option **Modifier** ou **Réparer** dans l'assistant qui s'affiche et suivez les instructions.

Les composants déjà installés ne s'affichent pas dans l'assistant ou leurs cases à cocher sont désactivées.

Certaines fonctions, telles que **Copier les fichiers d'installation** et **Installer les raccourcis Bureau**, ne peuvent pas être ajoutées en modifiant l'installation.

Désinstallation de CorelDRAW Graphics Suite

Vous pouvez désinstaller CorelDRAW Graphics Suite à partir du Panneau de configuration. Si vous voulez désinstaller le produit, puis le réinstaller sur un autre ordinateur avec le même numéro de série, assurez-vous d'être connecté à Internet pendant la désinstallation. Cette opération réduira de un le nombre d'ordinateurs sur lesquels vous avez le droit d'installer le produit.

Pour désinstaller CorelDRAW Graphics Suite

1. Dans le Panneau de configuration de Windows, cliquez sur **Désinstaller un programme**.
2. Cliquez deux fois sur le nom de la suite sur la page **Désinstaller ou modifier un programme**.
3. Activez l'option **Supprimer** dans l'assistant qui s'affiche et suivez les instructions.

   Pour désinstaller complètement le produit en supprimant les fichiers (présélections, surfaces créées par l'utilisateur, fichiers personnalisés, etc.), cochez la case **Supprimer les fichiers utilisateur**.

Vous devez désinstaller séparément tous les composants et toutes les applications supplémentaires installés avec la suite, par exemple Corel Graphics, Windows Shell Extension ou Microsoft Visual Studio Tools for Applications (VSTA).

Foire aux questions

Si votre question ne figure pas dans la liste ci-dessous, consultez le Service d'assistance technique Corel® et lancez une recherche dans la Base de connaissances Corel®.

- « J'effectue une mise à niveau de ma version du logiciel. Dois-je désinstaller la version précédente ? » (page22)
- « Quelle est la différence entre une mise à niveau et une mise à jour ? » (page22)
- « Que faire si j'ai perdu mon numéro de série et que je dois réinstaller le logiciel ? » (page22)
- « Quelle différence y a-t-il entre une installation standard et une installation personnalisée ? Quel type d'installation dois-je choisir ? » (page 22)
- « Pourquoi dois-je mettre à jour mon système d'exploitation avec les mises à jour et les Service Packs les plus récents ? » (page22)
- « Comment déployer » (page 22)CorelDRAW Graphics Suite« dans le réseau de mon entreprise ? » (page22)

J'effectue une mise à niveau de ma version du logiciel. Dois-je désinstaller la version précédente ?

Non, il n'est pas nécessaire de désinstaller la version précédente. Par défaut, la nouvelle version s'installe dans un autre dossier, ce qui vous permet de conserver les deux versions. Ne modifiez pas le dossier d'installation de manière à installer la mise à niveau et la version précédente dans le même dossier.

Quelle est la différence entre une mise à niveau et une mise à jour ?

Une mise à niveau permet d'installer la version majeure la plus récente du logiciel. Après la publication d'une version majeure, les mises à jour proposent généralement des correctifs et améliorent les performances et la stabilité. Les mises à jour ont le même nom que la version majeure si ce n'est qu'un numéro leur est ajouté, par exemple .1. Par défaut, l'application vous signale la mise à disposition d'une mise à jour du produit, mais vous pouvez aussi vérifier la présence de nouvelles mises à jour en cliquant sur **Aide** ▸ **Mises à jour**.

Que faire si j'ai perdu mon numéro de série et que je dois réinstaller le logiciel ?

Dans le cas des versions téléchargeables, vérifiez le courrier électronique que Corel vous a envoyé lorsque vous avez acheté le produit.

Connectez-vous à votre compte corel.com pour accéder à la page **Votre compte**.

Si vous avez acheté une version en coffret, vérifiez le boîtier du disque d'installation.

Quelle différence y a-t-il entre une installation standard et une installation personnalisée ? Quel type d'installation dois-je choisir ?

Reportez-vous à la section « Options d'installation » à la page 18.

Pourquoi dois-je mettre à jour mon système d'exploitation avec les mises à jour et les Service Packs les plus récents ?

Nous vous demandons d'installer les mises à jour et les Service Packs les plus récents pour :

- protéger votre ordinateur contre les logiciels malveillants ;
- résoudre les défauts et les problèmes de Windows ;
- garantir une fonctionnalité parfaite du système d'exploitation et de votre logiciel Corel ;
- respecter la configuration requise ;
- accélérer le processus d'installation en évitant certains prérequis, comme .NET Framework 4.6 et Microsoft Visual C++ 2015 ;
- réduire la probabilité de devoir redémarrer votre système d'exploitation ;
- garantir que les pilotes du système sont à jour et optimisés pour la suite.

Comment déployer CorelDRAW Graphics Suite dans le réseau de mon entreprise ?

Si vous avez acheté plusieurs licences de CorelDRAW Graphics Suite, vous pouvez déployer les applications dans le réseau de votre organisation. Vous trouverez davantage d'informations sur les installations en réseau dans le Guide de déploiement de CorelDRAW Graphics Suite 2017. Pour acheter une licence multi-poste du logiciel et obtenir le guide de déploiement, contactez le service d'assistance technique Corel.

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Comptes et services Corel

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Authentification CorelDRAW Graphics Suite » (page 23)
- « Vérification des paramètres du compte et des détails sur le produit » (page 24)
- « Mise à jour des produits Corel » (page 24)
- « Programme de mise à niveau » (page 24)
- « Modification des informations d'identification de l'utilisateur » (page 24)
- « Service d'assistance technique Corel » (page 25)
- « À propos de Corel » (page 25)

Authentification CorelDRAW Graphics Suite

L'authentification vous permet d'accéder aux fonctions et contenus en ligne inclus dans votre logiciel. Il est possible d'authentifier CorelDRAW Graphics Suite après avoir installé la suite, avant de lancer une application ou pendant que vous utilisez une application.

Pour authentifier CorelDRAW Graphics Suite, vous devez vous connecter à votre compte Corel.com. Cette opération associe votre produit à votre compte. Si vous n'avez pas encore de compte Corel.com ou si vous souhaitez associer votre produit à un nouveau compte, créez un compte avant de vous connecter.

Une fois installé et authentifié, CorelDRAW Graphics Suite apparaît dans la page Votre compte du site Corel.com. Pour associer le produit à un autre compte, vous devez modifier vos informations d'identification. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Modification des informations d'identification de l'utilisateur » à la page 24.

Pour effectuer l'authentification CorelDRAW Graphics Suite

1. Cliquez sur **Aide** ▸ **Détails sur le produit**.
   L'écran d'accueil affiche la page **Détails sur le produit**.
2. Dans la vignette **Compte**, cliquez sur **Connexion pour authentification**.
3. Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, effectuez l'une des opérations suivantes :
   - Suivez les instructions indiquées pour créer un compte et vous connecter.
   - Pour vous connecter, saisissez l'adresse e-mail et le mot de passe associés à votre compte Corel.com.

Si vous disposez d'une connexion Internet, vous avez désormais accès aux fonctions et contenu en ligne.

Vérification des paramètres du compte et des détails sur le produit

Pour vérifier les paramètres de votre compte, vous pouvez accéder à la page Votre compte depuis l'application. La page Votre compte présente davantage d'informations sur les produits associés à votre compte et vous permet d'accéder à l'assistance et de définir vos préférences en matière de communication.

La page Détails sur le produit vous donne des informations détaillées sur l'état de votre produit, les mises à jour et les offres de mise à niveau, votre compte, etc. Par exemple, si vous avez acheté un abonnement, vous y trouverez rapidement le nombre de jours restants avant que celui-ci n'expire.

Pour vérifier votre compte corel.com

- Dans CorelDRAW ou Corel PHOTO-PAINT, cliquez sur **Aide** ▸ **Paramètres de compte**.

Pour accéder aux informations détaillées sur le produit

- Dans CorelDRAW ou Corel PHOTO-PAINT, cliquez sur **Aide** ▸ **Détails sur le produit**.

Mise à jour des produits Corel

Les mises à jour des produits (anciennement service packs) améliorent notamment les performances et la stabilité, donc votre expérience du produit. Par défaut, vous recevez automatiquement un avertissement lorsque des actualités ou des mises à jour du produit sont disponibles.

Pour afficher des informations sur les mises à jour du produit et modifier vos préférences de mise à jour, cliquez sur **Aide** ▸ **Mises à jour**, puis affichez la vignette **Mises à jour** dans la page Détails sur le produit de l'écran d'accueil.

Programme de mise à niveau

Le Programme de mise à niveau vous permet de rester à jour en bénéficiant systématiquement de la dernière version majeure du produit dès sa sortie. Le Programme de mise à niveau remplace le statut de membre Premium proposé avec les versions X6 et X7 de CorelDRAW Graphics Suite.

Tant que votre statut de membre Premium reste actif, vous avec accès au contenu Premium issu de la version X6 ou X7 dans CorelDRAW Graphics Suite2017. Pour pouvoir continuer à accéder à cet ancien contenu Premium après expiration de votre compte, vous devez acheter le Programme de mise à niveau.

Pour acquérir le Programme de mise à niveau, cliquez sur **Aide** ▸ **Détails sur le produit**, puis sur la vignette **Programme de mise à niveau** dans la page **Détails sur le produit** de l'écran d'accueil.

Modification des informations d'identification de l'utilisateur

En tant qu'utilisateur et propriétaire de CorelDRAW Graphics Suite, vous devez connaître vos informations d'identification d'utilisateur :

- Numéro de série de votre produit : ce numéro vous permet d'installer et de réinstaller le produit. Ce numéro de série identifie de façon unique la licence de votre produit.
- Adresse e-mail associée à votre compte Corel.com. Une adresse e-mail et un mot de passe uniques sont nécessaires pour chaque compte Corel.com. Lorsque vous authentifiez votre produit pour pouvoir accéder aux fonctions et contenus en ligne, vous vous connectez à l'aide d'un compte Corel.com spécifique. Le produit est alors associé à ce compte et à son adresse e-mail.

Cette section décrit deux cas typiques qui impliquent de modifier les paramètres de votre compte, puis de mettre à jour vos informations d'identification d'utilisateur dans le produit installé de sorte qu'ils correspondent aux paramètres du nouveau compte. Mettre à jour vos informations d'identification d'utilisateur permet d'être certain de ne plus avoir besoin de désinstaller et réinstaller le produit.

Vous pouvez fusionner deux abonnements achetés avec le même compte Corel.com à des périodes distinctes pour que la date de renouvellement de ces deux abonnements soit alors identique.

Dans ce cas, chaque abonnement est associé à un numéro de série distinct. Pour commencer, accédez à la page Votre compte et associez les deux abonnements à l'un des numéros de série. Modifiez ensuite les informations d'identification d'utilisateur dans le produit dont le numéro de série est à présent obsolète.

Étape 1 : Accédez à la page **Votre compte** en vous connectant au site Corel.com, puis cliquez sur **Fusionner** dans la zone **État du produit**. Dans la page **Abonnements**, sélectionnez les abonnements à fusionner. Passez à la page **Confirmer la sélection** et choisissez le numéro de série que vous souhaitez conserver.

Étape 2 : Lancez la version de CorelDRAW ou Corel PHOTO-PAINT dont le numéro de série est désormais obsolète. Cliquez sur **Outils** ▸ **Options**, puis sur **Informations d'identification de l'utilisateur** dans la liste des catégories **Paramètres globaux**. Cliquez ensuite sur **Modifier les informations d'identification** puis, dans la boîte de dialogue, entrez le numéro de série choisi à l'étape 1.

Deux de vos comptes Corel.com sont associés à des adresses e-mail distinctes et vous voulez les fusionner.

Pour commencer, vous devez contacter le Service d'assistance technique Corel pour qu'il fusionne les deux comptes. Vous devrez ensuite mettre à jour votre adresse e-mail via le produit.

Étape 1 : contactez le Service d'assistance technique Corel et demandez-leur de fusionner vos deux comptes. Vous serez invité à préciser l'adresse e-mail active pour vos comptes fusionnés. Si chaque compte comprend des abonnements ou des Programmes de mise à niveau, ces derniers sont associés à des numéros de série distincts. Vous devez donc en choisir un.

Étape 2 : lancez la version de CorelDRAW ou Corel PHOTO-PAINT à présent associée à un compte et une adresse e-mail obsolètes. Cliquez sur **Outils** ▸ **Options**, puis sur **Informations d'identification de l'utilisateur** dans la liste des catégories **Paramètres globaux**. Cliquez sur **Modifier les informations d'identification** puis saisissez l'adresse e-mail choisie pour votre compte fusionné dans la boîte de dialogue qui s'affiche. Entrez votre mot de passe. Au besoin, entrez le numéro de série choisi à l'étape 1.

Service d'assistance technique Corel

Le Service d'assistance technique de Corel permet d'obtenir rapidement des informations précises sur les fonctions, les spécifications, les prix, la disponibilité, les services et l'assistance technique relatifs aux produits Corel. Pour vous maintenir informé sur le Service d'assistance technique disponible pour votre produit Corel, visitez le site www.corel.fr/support.

À propos de Corel

Corel est l'un des meilleurs éditeurs de logiciels au monde et fournit les produits de support numérique, de bureautique et de graphisme les plus populaires du marché. Fiers de l'exhaustivité de notre portefeuille de logiciels innovants, nous avons acquis la réputation de fournir des solutions faciles à appréhender et utiliser, qui aident les utilisateurs à atteindre de nouveaux niveaux de créativité et de productivité. L'industrie a réagi positivement en nous accordant des centaines de prix récompensant l'innovation, le design et l'expertise.

Exploitée par des millions d'utilisateurs de par le monde, notre gamme de produits comprend CorelDRAW Graphics Suite, CorelDRAW Technical Suite, Corel® Painter®, Corel® PaintShop® Pro, Corel® VideoStudio® et Corel® WordPerfect® Office. Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site www.corel.fr.

Nouveautés de CorelDRAW Graphics Suite

Les nouvelles fonctionnalités et les fonctionnalités améliorées de CorelDRAW Graphics Suite X8 et CorelDRAW Graphics Suite2017 sont décrites dans les rubriques suivantes :

- « Commencer » (page 27)
- « Réalisation » (page 30)
- « Personnaliser » (page 35)

Pour plus d'informations sur les fonctions et outils introduits ou améliorés dans les versions précédentes de CorelDRAW Graphics Suite, reportez-vous à la section « Nouveautés au fil des versions » à la page 39.

Commencer

Que vous découvriez CorelDRAW® Graphics Suite 2017 ou que vous le maîtrisiez déjà, le logiciel est facile à prendre en main. Découvrez les notions de base ou les nouveautés grâce à une visite guidée de prise en main, et soyez aussitôt productif grâce à un espace de travail parfaitement adapté à votre flux de travail. Profitez de la grande qualité du contenu et des ressources d'apprentissage polyvalentes intégrées au produit pour étoffer vos projets. Tirez parti des nouveaux atouts de Windows 10, de l'affichage sur plusieurs écrans et de la prise en charge des écrans 4K.

Visite guidée

Les différentes visites guidées interactives de prise en main vous permettront de vous mettre au travail plus rapidement. Que vous découvriez les logiciels de dessin ou que vous maîtrisiez déjà plus ou moins bien d'autres applications graphiques, vous trouverez la visite guidée de prise en main idéale pour être rapidement opérationnel et exploiter au mieux les fonctions et outils de CorelDRAW Graphics Suite2017. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Visites guidées d'apprentissage » à la page 44.

Profitez d'une visite guidée pour vous lancer en douceur.

Prise en charge des écrans 4K Ultra HD

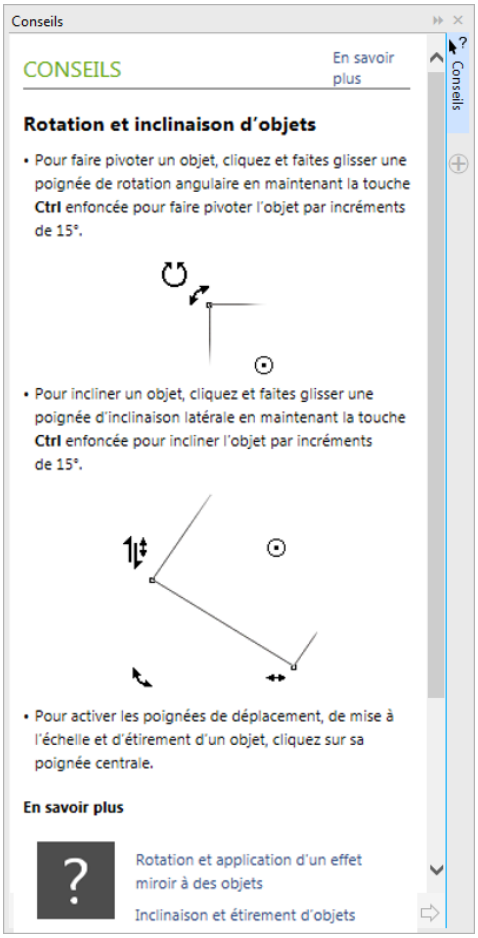
La prise en charge de l'affichage 4K garantit une grande qualité de l'affichage dans CorelDRAW et Corel PHOTO-PAINT sur les écrans présentant la plus haute définition possible, y compris l'Ultra HD. Vous pouvez ainsi retoucher vos photos dans leur résolution native et voir tous les détails de l'image, même les plus subtils. Par ailleurs, bénéficier d'un plus grand nombre de pixels vous permet d'ouvrir plusieurs fenêtres côte à côte pour optimiser votre flux de travail.

Prise en charge de Windows 10

Grâce à notre quête constante de la meilleure expérience utilisateur possible, CorelDRAW Graphics Suite2017 est certifié pour Windows 10 et pleinement compatible avec ce dernier. Corel garantit le niveau de fiabilité et de performances qu'attendent désormais les utilisateurs du système d'exploitation le plus répandu au monde.

Menu fixe Conseils

Le menu fixe Conseils est un centre de ressources d'apprentissage très précieuses, destiné à réduire la durée d'apprentissage des nouveaux utilisateurs. De manière dynamique, il présente des informations contextuelles sur l'outil actuellement sélectionné et propose des liens vers les informations associées. Le menu fixe Conseils vous permet d'accéder rapidement à des ressources supplémentaires, notamment à des vidéos de conseils, à des vidéos plus longues et à des didacticiels documentés. Vous êtes ainsi en mesure d'apprendre à maîtriser un outil ou une fonction sans effectuer de recherches. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Utilisation des conseils » à la page 44.



Les rubriques de conseils vous permettent d'accéder à des ressources supplémentaires sur les outils.

Prise en charge avancée de plusieurs moniteurs

La mise à l'échelle de l'interface utilisateur par écran et l'amélioration de la prise en charge de plusieurs écrans permet aux graphistes professionnels de tirer parti de la netteté et de la fidélité des nouveaux ordinateurs portables et écrans haute résolution PPP, tout en continuant à utiliser les écrans basse résolution PPP pour optimiser l'espace de conception (nécessite du matériel pris en charge et Windows 8.1 ou version ultérieure). Quelle que soit la résolution, la mise à l'échelle appropriée est désormais garantie pour les éléments de l'interface utilisateur, qui sont nettement visibles. Vous pouvez par exemple faire glisser un document hors de la fenêtre d'application et le déposer sur un second écran, en réservant ainsi un écran au dessin ou à l'image et en dédiant l'autre aux menus fixes et barres d'outils les plus utilisés.

En savoir plus sur le produit et votre compte dans le nouvel écran d'accueil

Sur l'écran d'accueil, la page Détails sur le produit devient votre unique point d'accès aux dernières informations sur la suite et sur votre compte d'utilisateur. Cette page présente des informations essentielles sur votre produit ou votre abonnement, sur l'état de votre compte, sur les mises à jour du produit et sur le Programme de mise à niveau.

Accès aux e-Books

Les guides de l'utilisateur de CorelDRAW2017 et Corel PHOTO-PAINT2017 sont maintenant disponibles en version eBook. Publiés aux formats EPUB et MOBI, ces eBooks fournissent les informations les plus complètes sur les fonctions des produits et sont accessibles sur votre liseuse numérique. Consulter les guides de l'utilisateur sur une liseuse numérique vous évite de passer d'une fenêtre à l'autre sur votre système, vous permet de continuer à apprendre tout en travaillant et garantit l'accès aux fichiers d'aide de la suite en l'absence de connexion Internet. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Accès aux eBooks » à la page 45.

Réalisation

Exploitez au mieux votre dextérité conceptuelle grâce aux fonctions de haut niveau bien que parfaitement intuitives de CorelDRAW Graphics Suite2017. Dessinez à l'aide de courbes vectorielles à main levée avec l'outil LiveSketch. Exploitez les possibilités créatives de plusieurs facteurs d'entrée de stylet en temps réel. Dessinez des croquis à la volée et procédez à des ajustements rapides à l'aide de la fonction tactile ou d'un stylet avec prise en charge du mode Tablette, et de l'espace Touch. Modifiez des objets et des effets plus efficacement à l'aide des poignées, aperçus et points nodaux améliorés qui ne se perdent pas dans les couleurs d'arrière-plan de votre dessin. Recherchez rapidement des polices pour un projet à l'aide de la fonction améliorée de recherche et de filtrage des polices. Accélérez votre travail grâce au nouvel outil Couteau qui simplifie le fractionnement des objets vectoriels, du texte et des images bitmap tout au long du tracé. Améliorez vos photos avec l'outil Clone de correction de Corel PHOTO-PAINT2017 et corrigez les distorsions de perspective dans la boîte de dialogue Redresser l'image.

Nouveautés en 2017

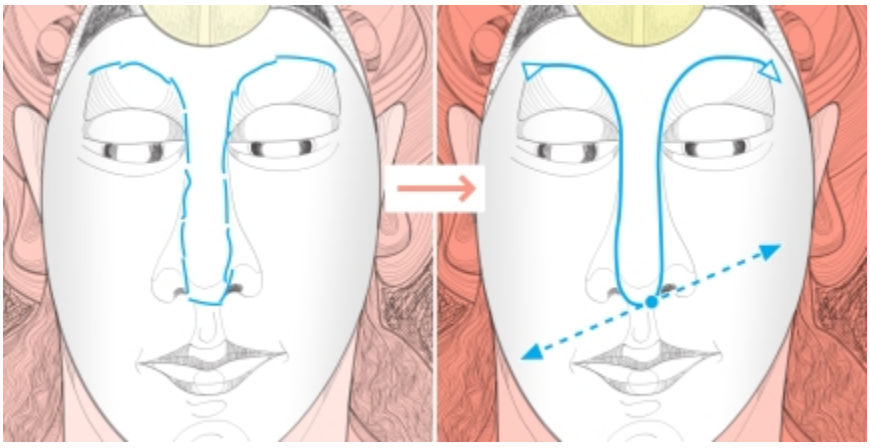
Outil™ LiveSketch

L'outil LiveSketch™ est parfait pour lancer un projet. Idéal lorsque vous utilisez un stylet ou un périphérique tactile, il associe la rapidité d'exécution des croquis à la flexibilité des commandes d'ajustement des traits pour que vous puissiez dès le départ dessiner à l'aide de courbes vectorielles à main levée.

Si vous avez déjà utilisé un croquis numérisé comme base d'un projet, vous reconnaîtrez rapidement les possibilités créatives permettant de gagner du temps qu'offre l'outil LiveSketch. Non seulement vous ne devez plus numériser ni réaliser un dessin, mais vous disposez d'un contrôle total sur l'ajustement de vos traits et leur conversion en courbes. Les paramètres intuitifs vous permettent d'aligner facilement CorelDRAW 2017 sur votre cadence d'exécution des croquis.

Les traits créés à l'aide de l'outil LiveSketch sont ajustés et ajoutés aux courbes existantes en fonction du délai et de la distance qui les séparent. Vous pouvez définir le délai nécessaire pour activer l'ajustement des traits une fois que vous avez fini de dessiner et la distance à laquelle les traits sont automatiquement ajoutés aux courbes existantes. Vous pouvez également combiner tous les traits dessinés dans le délai indiqué en une seule courbe, indépendamment de la distance qui les sépare. Si vous souhaitez prolonger une courbe existante, passez le curseur dessus jusqu'à ce qu'il devienne rouge et continuez votre croquis. Le trait suivant est ajouté de façon homogène à la courbe existante, vous permettant d'exécuter un croquis, ajuster et modifier à la volée.

Indépendamment de votre expérience de croquis, vous serez étonné des résultats impressionnants qui vous pourrez obtenir rapidement. Vous concrétiserez une inspiration ou une idée en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire.



L'outil LiveSketch vous permet de capturer des concepts de dessin à l'aide de courbes vectorielles à main levée.

Inclinaison, roulement et rotation du stylet

Plus que jamais, CorelDRAW Graphics Suite2017 vous permet d'exploiter au mieux votre stylet, ainsi que les possibilités créatives des différents facteurs d'entrée en temps réel. L'interface utilisateur repensée vous fournit un accès instantané aux commandes souhaitées et la possibilité de choisir rapidement les propriétés de stylet à utiliser.

Dans CorelDRAW2017, le nouveau mode Expression de l'outil Support artistique vous permet d'utiliser la pression, l'inclinaison et le roulement pour faire varier les coups de pinceau. La grande flexibilité de modification facilite le perfectionnement de toutes vos conceptions au stylet. La barre de propriétés vous permet d'ajuster avec précision une courbe existante. Toutefois, vous pouvez utiliser l'outil Forme pour ajuster uniquement un segment de la courbe en faisant glisser les points nodaux, tout en conservant les valeurs d'inclinaison et de roulement utilisées lors de la création. Vous pouvez également exploiter l'outil Gomme en contrôlant la largeur, l'aplatissement et la rotation de la pointe avec votre stylet. Vous pouvez aussi imposer les valeurs de roulement et d'inclinaison avant d'utiliser ces outils pour définir une pointe de pinceau d'aplatissement et de rotation fixes. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Utilisation des stylets et des périphériques sensibles à la pression » à la page 337.

La prise en charge du stylet a également été améliorée dans Corel PHOTO-PAINT2017. Vous pouvez exploiter la pression, le roulement, l'inclinaison et la rotation pour les outils de retouche, Effet, Gomme, ainsi que plusieurs autres outils de pinceau. En outre, vous pouvez utiliser les paramètres de rotation, d'aplatissement et d'élongation pour multiplier les possibilités artistiques.

La prise en charge accrue des facteurs d'entrée en temps réel vous permet d'exploiter au mieux votre stylet.

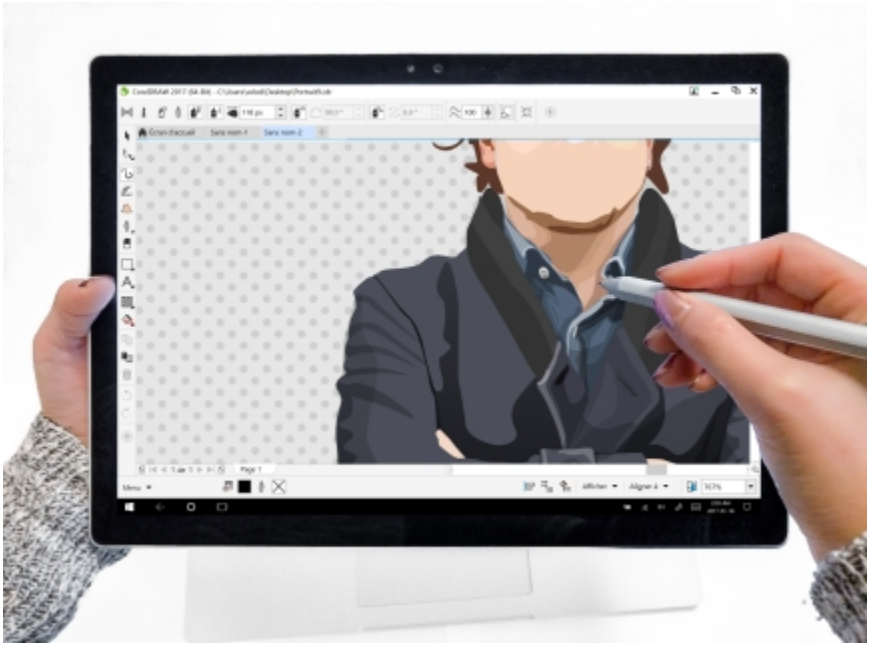
Prise en charge des périphériques compatibles RTS

Vous pouvez utiliser votre tablette à stylet ou votre périphérique compatible RTS (Real-Time Stylus) pour reproduire à la volée tout ce qui vous inspire. La prise en charge de la fonction Windows RTS assure une véritable sensibilité à la pression et l'inclinaison, et vous permet de pleinement maîtriser vos traits dans CorelDRAW et Corel PHOTO-PAINT. Mieux encore, comme il est inutile d'installer le pilote du stylet, vous pouvez aussitôt commencer à travailler. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Utilisation des stylets et des périphériques sensibles à la pression » à la page 337.

Nouveautés en 2017

Interface utilisateur tactile

La prise en charge du mode Tablette facilite l'exécution de croquis à la volée et les ajustements rapides à l'aide de la fonction tactile ou d'un stylet. Le nouvel espace de travail Touch, activé lorsque vous passez en mode Tablette, rationalise l'interface utilisateur pour optimiser la taille de la fenêtre de dessin en affichant uniquement les outils et les commandes de tablette que vous êtes les plus susceptibles d'utiliser sur le terrain. Toutes les autres fonctions sont toujours rapidement disponibles. Lorsque vous rattachez le clavier, l'interface utilisateur revient à la configuration de bureau par défaut. Si vous préférez travailler avec l'un des espaces de travail de bureau en mode Tablette, vous pouvez opter pour la configuration d'interface utilisateur qui vous convient le mieux. Désormais, vous pouvez également travailler plus rapidement et ainsi gagner du temps en effectuant un panoramique ou un zoom en un seul geste. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Utilisation des fonctions tactiles » à la page 129.



L'espace de travail Touch propose un environnement tactile permettant d'accéder à toutes les fonctions essentielles.

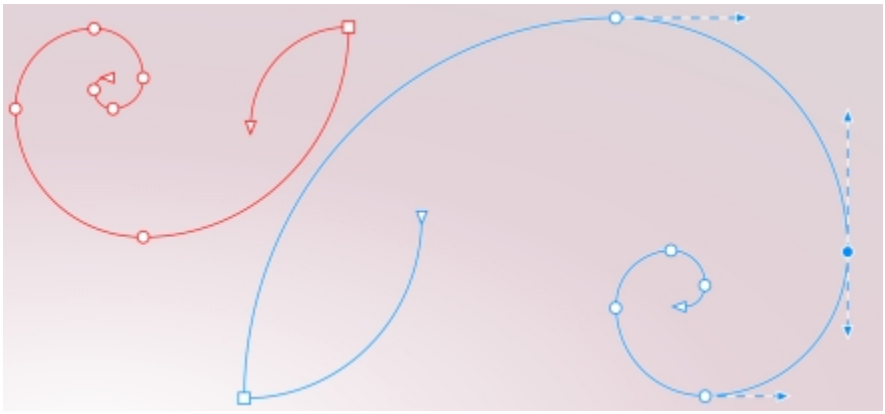
Nouveautés en 2017

Prise en charge de Microsoft Surface Dial

Si Microsoft Surface Dial fait partie de votre flux de travail, CorelDRAW2017 propose une prise en charge native pour multiplier vos possibilités de création et d'interaction avec la technologie.

Poignées, points nodaux, aperçus vectoriels améliorés

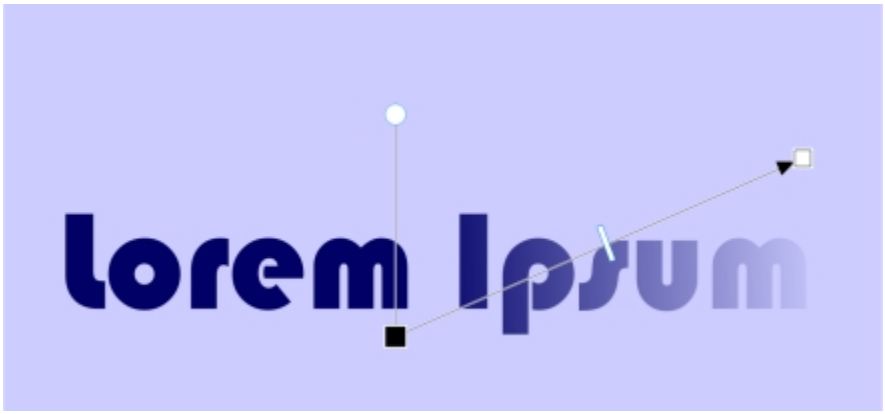
CorelDRAW Graphics Suite2017 simplifie la mise en forme des courbes et des objets avec des poignées et des points nodaux repensés plus visibles et maniables. Les aperçus vectoriels améliorés permettent d'apporter plus efficacement des modifications en s'assurant que les points nodaux et les courbes se démarquent des couleurs d'arrière-plan de votre dessin.



Les poignées, les points nodaux et les aperçus améliorés ne se perdent pas dans les couleurs d'arrière-plan.

Curseurs interactifs bien visibles

Vous travaillez facilement avec les surfaces, les transparences, les dégradés, les extrusions, ou encore les ombres portées des objets grâce à des curseurs interactifs améliorés plus visibles.



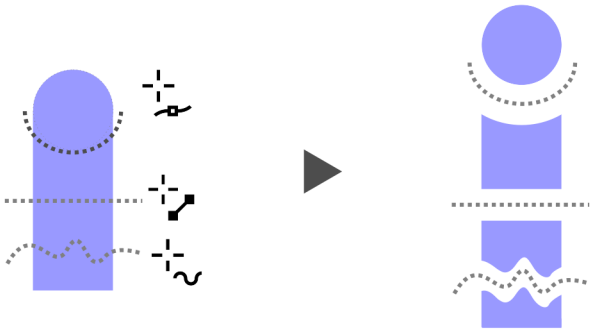
Les curseurs interactifs bien visibles simplifient l'utilisation des surfaces, des transparences et autres caractéristiques des objets.

Masquer et afficher des objets

CorelDRAW2017 permet de masquer des objets et des groupes d'objets de sorte que seules les sections que vous devez ou voulez afficher dans un projet soient visibles. Avec les dessins complexes, la possibilité de masquer un élément donné autorise parfois un gain de temps considérable. Vous êtes ainsi certain de ne pas sélectionner et modifier des objets par erreur, tandis que vos expérimentations sont facilitées.

Fractionner des objets

L'outil Couteau vous permet de scinder des objets vectoriels, du texte et des images bitmap à main levée ou le long de lignes droites ou de lignes de Bézier. Vous pouvez espacer les objets fractionnés ou les faire se chevaucher. Vous pouvez également choisir de convertir les contours en objets courbe qui deviennent alors manipulables, ou les conserver tels quels. Lorsque vous hésitez, CorelDRAW peut en outre éliminer tout travail empirique en sélectionnant automatiquement l'option qui préserve au mieux l'apparence des contours.



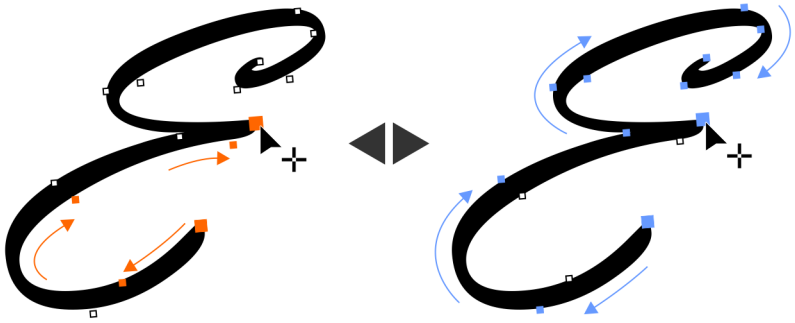
Découpe d'objets à l'aide de l'outil Couteau amélioré

Zone de liste Police

Vous pouvez trouver plus facilement la police idéale pour votre projet dans CorelDRAW et Corel PHOTO-PAINT. La zone de liste Police vous permet d'afficher, filtrer et trouver rapidement la police dont vous avez besoin. Vous pouvez également classer les polices en fonction de leur poids, de la largeur, des scripts pris en charge, etc. Également optimisées, les fonctions de recherche de police permettent dorénavant d'utiliser des mots-clés comme critères de recherche.

Sélectionner des points nodaux adjacents

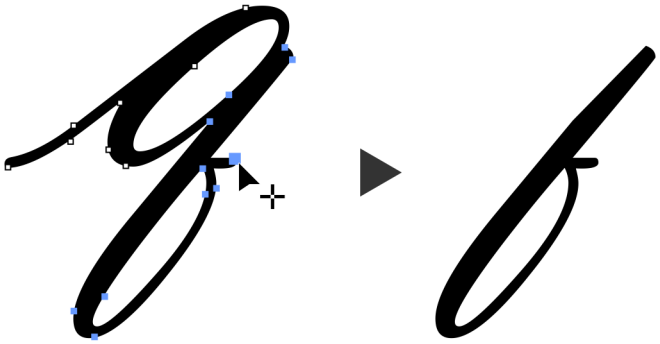
CorelDRAW2017 permet une sélection des points nodaux qui simplifie le travail sur les formes complexes. Vous pouvez sélectionner des points nodaux adjacents sur des courbes à l'aide de l'outil Forme tout en maintenant la touche Maj enfoncée. Vous pouvez également modifier la direction dans laquelle les points nodaux sont sélectionnés.



Sélection de points nodaux adjacents

Copier des segments de courbe

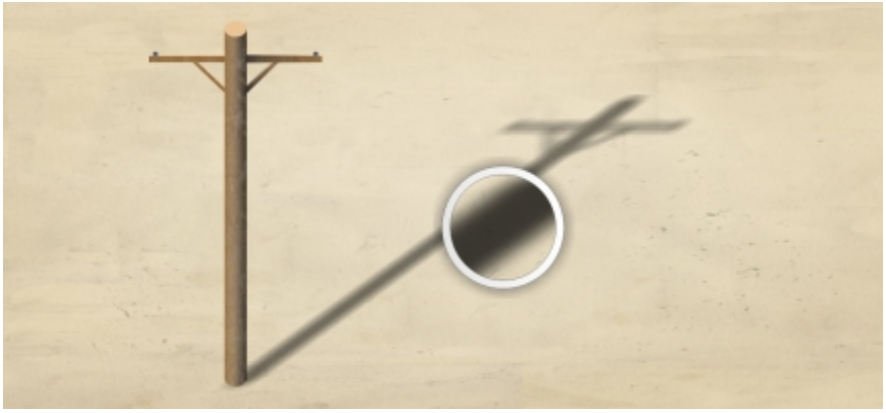
La possibilité de copier ou couper une partie spécifique d'un segment courbe dans CorelDRAW2017 vous fera gagner du temps. Vous pouvez dorénavant la coller en tant qu'objet, ce qui simplifie la création de formes adjacentes avec des contours similaires.



Copie d'un segment de courbe

Ombres portées avec adoucissement du flou gaussien

Les ombres portées sont un formidable moyen d'améliorer les éléments d'un dessin. Grâce au bouton Sens de l'adoucissement dans la barre de propriétés, CorelDRAW2017 vous permet de créer instantanément des ombres portées plus réalistes, aux bords lissés dont l'aspect est plus naturel.



Ombre portée avec adoucissement du flou gaussien

Clone de correction

Grâce au nouvel outil Clone de correction, il est facile de s'assurer que les sujets photographiés sont toujours à leur avantage. L'outil supprime discrètement les marques indésirables et les imperfections de l'image en peignant avec une texture échantillonnée correspondant à la couleur de la zone retouchée. En quelques clics seulement, vous pouvez effacer une imperfection ou une cicatrice, et faire en sorte qu'elle se fonde dans la photo.

Corriger les distorsions de perspective

La boîte de dialogue Redresser l'image de CorelDRAW et Corel PHOTO-PAINT permet de corriger les distorsions de perspective présentes dans les photos qui comportent des lignes droites et des surfaces planes. Quelques clics seulement permettent de corriger les photos de bâtiments, de sites ou d'objets dont la perspective semble faussée ou qui ne sont pas photographiés de face. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Correction des distorsions de perspective » à la page 148.

Lentilles de flou gaussien

L'effet spécial Flou gaussien de Corel PHOTO-PAINT est disponible en tant qu'objectif et vous permet de flouter les images sans altérer l'original. Lorsque vous créez une lentille, les modifications que vous apportez ne s'appliquent pas aux pixels de l'image mais s'affichent à l'écran telles qu'elles sont vues au travers de l'objectif. La lentille est créée sous forme d'objet distinct sur un calque situé au-dessus de l'arrière-plan de l'image, de sorte que vous puissiez modifier la lentille indépendamment de l'image d'arrière-plan, donc préserver les données et la qualité de l'original.

Personnaliser

Appropriez-vous pleinement tous vos outils favoris ! Adaptez l'espace de conception à vos besoins grâce à la nouvelle interface et personnalisez la taille des icônes et la couleur des bordures de fenêtre et du bureau. Importez les espaces de travail CorelDRAW et Corel PHOTO-PAINT créés dans les versions X6, X7 et X8. Explorez et organisez les polices de vos projets à l'aide de Corel Font Manager. Mieux encore, étoffez votre collection d'outils créatifs en achetant directement des applications, des modules optionnels et des macros depuis l'application.

Corel Font Manager

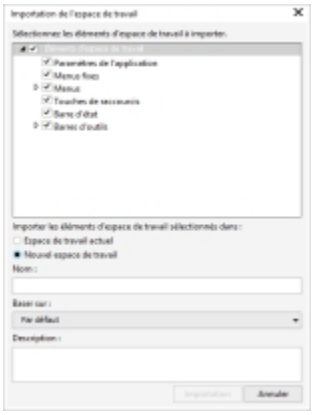
Lorsque le nombre de polices stockées dans votre système devient davantage un problème qu'un atout, Corel Font Manager est la solution. Corel Font Manager vous permet de gérer, d'organiser et d'explorer vos collections de caractères et de polices avec une grande facilité grâce à des outils capables de contrôler chaque aspect de votre flux typographique. Qu'il s'agisse de rechercher et d'installer des polices pour vos projets, d'organiser les polices pour y accéder facilement ou de gérer les polices devenues inutiles, Corel Font Manager vous propose les outils dont vous avez besoin. Vous pouvez parcourir et rechercher des polices en ligne et locales, obtenir un aperçu des jeux de glyphes, créer des collections de polices et bien plus encore. Pour plus d'informations sur Corel Font Manager, reportez-vous à l'Aide.

Corel Font Manager

Nouveautés en 2017

Importer les espaces de travail hérités

CorelDRAW Graphics Suite2017 vous permet de réutiliser les espaces de travail CorelDRAW et Corel PHOTO-PAINT créés dans les versions X6, X7 et X8. Vous pouvez importer uniquement certains éléments d'un espace de travail. Vous pouvez également les ajouter à votre espace de travail actuel ou créer une toute nouvelle configuration d'interface utilisateur. Vous pouvez en outre sélectionner plus rapidement que jamais les éléments de l'espace de travail à importer ou exporter. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Importation et exportation d'espaces de travail » à la page 544.

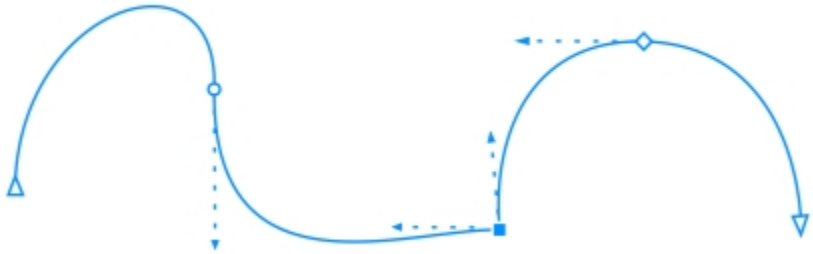


Vous pouvez importer des espaces de travail créés dans les versions X6, X7 et X8.

Nouveautés en 2017

Formes de points nodaux personnalisées

CorelDRAW2017 simplifie la mise en forme des courbes et des objets en attribuant une forme unique à chaque type de point nodal, facilitant l'identification des points nodaux lisses, angulaires et symétriques. Vous pouvez adapter l'aspect des points nodaux à votre flux de travail ou projet à l'aide de nouvelles options permettant d'en personnaliser la forme, la taille et la couleur. Vous pouvez également modifier plus rapidement les éléments dans vos dessins en choisissant d'afficher la direction des courbes et en utilisant une gamme d'outils de dessin permettant de modifier les points nodaux.

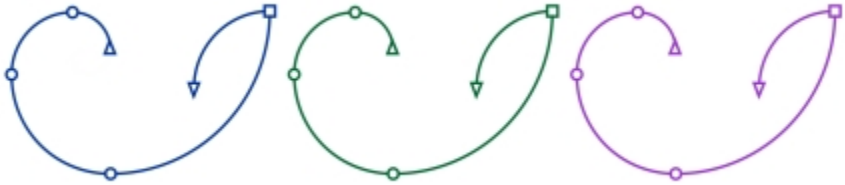


Vous pouvez attribuer une forme unique à chaque type de point nodal, facilitant leur identification.

Nouveautés en 2017

Couleurs personnalisées pour les aperçus et modification des courbes

Les nouvelles options de personnalisation des couleurs permettent de modifier des objets plus efficacement. En effet, vous pouvez choisir des couleurs pour les points nodaux, les poignées et les aperçus qui se démarqueront des couleurs d'arrière-plan, les rendant plus visibles.



Vous pouvez choisir des couleurs personnalisées pour les poignées, les points nodaux et les aperçus.

Interface utilisateur entièrement personnalisable

CorelDRAW Graphics Suite2017 offre des options de personnalisation qui vous permettent de façonner votre espace de travail de manière à disposer d'un environnement de travail unique. Vous pouvez effectuer une mise à l'échelle des icônes allant jusqu'à 250 %, et éclaircir ou assombrir l'arrière-plan de l'application en choisissant un thème. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Personnalisation de l'apparence de l'espace de travail » à la page 545.

Personnaliser la couleur du bureau

CorelDRAW Graphics Suite2017 multiplie les options de modèle de couleurs du bureau. Vous pouvez modifier la couleur de la zone autour de la page de dessin dans CorelDRAW ou de l'image dans Corel PHOTO-PAINT pour bénéficier d'un environnement optimal pour chaque projet, réduire le contraste de l'espace de travail dans son ensemble ou accroître la netteté des éléments du dessin.

Personnaliser la couleur des bordures de fenêtre

CorelDRAW et Corel PHOTO-PAINT vous permettent de personnaliser la couleur des bordures de fenêtre en fonction de vos préférences. Si vous utilisez les deux applications simultanément, vous pouvez définir des couleurs de bordure différentes pour chacune d'elles, et ainsi les identifier plus facilement lorsque vous passez de l'une à l'autre.

Préparer des images pour l'impression sur toile

L'une des meilleurs manières de mettre en valeur une photo est de l'imprimer sur toile. Dans Corel PHOTO-PAINT2017, le menu fixe Ajuster et étirer vous permet de préparer vos photos et vos images pour l'impression sur toile en trois étapes simples. Vous pouvez redimensionner, ajuster et étirer l'image de manière à obtenir une composition parfaite pour votre toile. Pour pouvoir utiliser le menu fixe **Ajuster et étirer**, vous devez d'abord télécharger l'extension **Ajuster et étirer**. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour acquérir une extension » à la page 110. Pour plus d'informations sur l'utilisation du menu fixe **Ajuster et étirer**, reportez-vous à la section « Préparation d'images pour l'impression sur toile » à la page 491.

Étoffer votre collection d'outils créatifs

Étoffez votre collection d'outils créatifs en téléchargeant gratuitement ou en achetant des applications, des modules optionnels et des extensions directement depuis CorelDRAW et Corel PHOTO-PAINT. Vous pouvez télécharger votre licence gratuite pour Corel Website Creator, acheter AfterShot Pro pour un flux de travail RAW ultime, essayer Corel ParticleShop pour bénéficier d'effets bitmap surprenants, et bien plus encore. Pour accéder à cette collection d'outils créatifs, vous devez être connecté à Internet. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Recherche de contenu via le menu fixe Plus » à la page 111.

Étoffez votre collection d'outils créatifs avec le menu fixe Plus.

Ouvrir des documents dans des fenêtres flottantes

Pour que vous puissiez configurer l'espace de travail de la façon qui convient le mieux à votre style, Corel PHOTO-PAINT propose diverses options pour l'ouverture des photos. Plusieurs documents peuvent être visibles simultanément dans des fenêtres flottantes. Cependant, si vous préférez vous concentrer sur une image à la fois, vous pouvez ouvrir les fichiers dans la vue à onglets par défaut. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour ouvrir les documents dans des fenêtres flottantes » à la page 75.

Déplacer la barre d'état

Vous pouvez placer la barre d'état en haut de la fenêtre de l'application pour mieux voir les informations utiles sur les objets sélectionnés, par exemple la couleur, le type de surface, le contour, etc. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour changer la position de la barre d'état » à la page 556.

Site Web de la communauté des développeurs

Grâce au soutien du nouveau site de la communauté des développeurs, vous pouvez créer vos propres outils d'automatisation. Vous y trouverez un large éventail de précieuses ressources, notamment des articles de fond sur la programmation et des exemples de code, qui vous aideront à automatiser vos tâches à l'aide de macros et à créer des fonctions personnalisées. Pour toute question, vous pouvez en outre vous tourner vers les forums, la base de connaissances ou la page FAQ de la communauté.

Pour commencer, visitez le site http://community.coreldraw.com/sdk/.

Préparer des bannières pour l'impression

Avec la boîte de dialogue Bordures et œillets, CorelDRAW 2017 accélère le flux de travail des professionnels de la production en simplifiant la préparation des bannières pour leur impression. Dotée de commandes intuitives, cette boîte de dialogue permet de créer avec précision la bordure idéale pour un travail donné, qu'il s'agisse d'étirer ou d'appliquer un effet miroir aux bords du document ou de définir une couleur. Cette fonction simplifie également l'ajout des œillets, c'est-à-dire des anneaux ou des bandes de rebord insérés dans des trous à travers un fin matériau et qui permettent ensuite d'insérer des cordons pour accrocher correctement la bannière. La boîte de dialogue Bordures et œillets vous permet même de créer une bannière à partir de toute la page active ou des seuls objets sélectionnés.

Pour pouvoir utiliser la boîte de dialogue **Bordures et œillets**, vous devez d'abord télécharger l'extension **Bordures et œillets**.

Nouveautés au fil des versions

Vous pouvez facilement identifier les fonctionnalités qui ont été améliorées ou introduites depuis la dernière version de CorelDRAW Graphics Suite que vous avez utilisée.

Pour rechercher les nouveautés des précédentes versions de CorelDRAW Graphics Suite

- Cliquez sur **Aide** ▸ **Mettre en évidence les nouveautés**, puis sur l'une des commandes suivantes :
  - **Depuis la version X7** : met en évidence les commandes de menu et les outils des fonctionnalités introduites ou améliorées dans les versions X8 et 2017.
  - **Depuis la version X6** : met en évidence les commandes de menu et les outils des fonctionnalités introduites ou améliorées dans les versions X7, X8 et 2017.
  - **Depuis la version X5** : met en évidence les commandes de menu et les outils des fonctionnalités introduites ou améliorées dans les versions X6, X7, X8 et 2017.
  - **Aucune nouveauté** : supprime la mise en évidence des commandes de menu et outils dans la boîte à outils.

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Ressources d'apprentissage

Vous pouvez apprendre à utiliser le produit de différentes manières : en lisant le*Guide de démarrage rapide* ; en accédant à l'Aide, aux conseils et aux info-bulles ; en visionnant les didacticiels vidéo ; et en explorant les ressources du site Web de Corel (www.corel.fr). Sur le site Web, il est possible d'accéder à des astuces, à d'autres didacticiels et à des ressources de formation et d'intégration. Vous pouvez également lire le fichier Lisez-moi (**readme.html**) installé avec le logiciel.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Obtenir de l'aide » (page 41)
- « Utilisation de l'Aide et des info-bulles » (page 42)
- « Utilisation des conseils » (page 44)
- « Visites guidées d'apprentissage » (page 44)
- « Écran d'accueil » (page 45)
- « Accès aux eBooks » (page 45)
- « Guide de démarrage rapide » (page 46)
- « Conseils d'experts » (page 46)
- « Ressources de formation vidéo » (page 46)
- « Site Web de la communauté des développeurs » (page 47)
- « Guide de déploiement réseau » (page 47)
- « Ressources disponibles sur le Web » (page 47)

Obtenir de l'aide

De nombreuses ressources didacticielles sont disponibles. Le tableau suivant peut vous aider à déterminer les ressources didacticielles à consulter lorsque vous avez besoin d'aide. Pour obtenir davantage d'informations sur certaines ressources, cliquez sur les liens correspondants.

Pour	Reportez-vous à la section
Commencer l'apprentissage des applications	« Ressources de formation vidéo » (page 46) « Guide de démarrage rapide » (page 46) « Visites guidées d'apprentissage » (page 44)

Pour	Reportez-vous à la section
Découvrir les nouvelles fonctionnalités et les fonctionnalités améliorées	« Ressources de formation vidéo » (page 46) « Visites guidées d'apprentissage » (page 44)
Obtenir plus d'informations sur les outils et fonctions du produit	Aide « Ressources disponibles sur le Web » à la page 47 « Utilisation des conseils » (page 44) eBook
Améliorer votre maîtrise de la suite au contact d'experts du domaine de la conception graphique	« Conseils d'experts » (page 46) « Ressources disponibles sur le Web » à la page 47
Découvrir l'automatisation des tâches à l'aide des macros	Site Web de la communauté des développeurs
Rechercher des informations sur le déploiement de la suite en réseau	« Guide de déploiement réseau » (page 47)
Rechercher des informations spécifiques sur la dernière version de la suite	Fichier Readme, accessible depuis l'assistant d'installation

Utilisation de l'Aide et des info-bulles

L'Aide fournit des informations complètes sur les fonctions du produit à partir de l'application. Si vous êtes connecté à Internet, l'application affiche l'aide disponible sur le Web, qui contient les dernières mises à jour. Si aucune connexion Internet n'est disponible, l'application affiche l'aide locale, qui a été copiée sur votre ordinateur lors de l'installation du produit.

Vous pouvez parcourir la liste complète des rubriques et rechercher des outils et des rubriques dans l'index ou des termes spécifiques. Vous pouvez également accéder à la Base de connaissances Corel sur le site Web de Corel, ainsi qu'à d'autres ressources en ligne depuis la fenêtre d'aide.

Les info-bulles donnent des informations utiles sur les commandes de l'application lorsque vous placez le curseur sur les icônes, boutons et autres éléments de l'interface utilisateur.

Conventions de la documentation

Le tableau ci-dessous décrit les principales conventions utilisées dans la documentation.

Convention	Description	Exemples
Menu ▸ Commande de menu	Élément de menu et commande de menu sur lesquels vous devez cliquer successivement.	Cliquez sur **Fichier ▸ Ouvrir**.

Convention	Description	Exemples
	Une remarque présente des informations importantes relatives aux étapes qui la précèdent. Elle peut, par exemple, décrire les conditions dans lesquelles la procédure précédente doit être exécutée.	Il est impossible de copier ou de cloner un dégradé composé. Si vous cliquez sur le bouton **Marges égales**, vous devez spécifier des valeurs dans les zones **Marges haut/gauche**.
	Une astuce présente des suggestions pour effectuer les étapes précédentes. Elle peut proposer d'autres moyens d'effectuer les étapes proposées ou d'autres avantages ou utilisations de la procédure décrite.	La découpe d'un objet permet de réduire la taille de fichier du dessin. Vous pouvez changer le nombre de témoins de la grille de couleurs. Pour cela, déplacez le curseur **Taille**.

Pour utiliser l'Aide

1 Cliquez sur **Aide** ▸ **Aide sur le produit**.

2 Cliquez sur l'un des onglets suivants :

- **Sommaire** : permet de parcourir les rubriques de l'Aide. Pour ouvrir une rubrique, cliquez sur son titre dans le panneau de gauche.
- **Index** : permet d'utiliser l'index pour rechercher une rubrique.
- **Rechercher** : permet de rechercher une expression ou un mot particulier dans la totalité du texte de l'aide.

Vous pouvez également

Afficher l'aide sensible au contexte à partir d'une boîte de dialogue	Cliquez sur le bouton **Aide** dans la boîte de dialogue.
Imprimer une rubrique d'aide spécifique	Ouvrez une rubrique d'aide, cliquez sur la page à imprimer, puis sur **Imprimer** en haut de la fenêtre d'Aide.

Pour accéder au système d'aide, vous pouvez également appuyer sur la touche **F1**.

Les didacticiels sont accessibles à partir de l'écran de bienvenue.

Pour effectuer des recherches dans l'Aide

1 Cliquez sur **Aide** ▸ **Aide sur le produit**.

2 Cliquez sur l'onglet **Rechercher** et entrez un mot ou une expression dans la zone de recherche.

Par exemple, si vous recherchez des informations sur le mode de couleurs RVB, saisissez «RVB» pour afficher la liste des rubriques correspondantes. Pour rechercher une expression, saisissez l'expression et entourez-la de guillemets (par exemple, saisissez « **repères dynamiques** »ou « **mode de couleurs** »).

3 Sélectionnez une rubrique dans la liste qui s'affiche.

Si vos résultats de recherche ne contiennent aucune rubrique correspondante, vérifiez que vous avez orthographié correctement le mot ou l'expression recherchés. Notez que l'Aide en anglais utilise l'orthographe américaine (par exemple, « color », « favorite », « center » et « rasterize »); les recherches effectuées avec l'orthographe britannique (« colour », « favourite », « centre » et « rasterise ») n'amènent donc aucun résultat.

Utilisation des conseils

Les conseils donnent des informations sur les outils de la barre d'outils au sein même de l'application. Lorsque vous cliquez sur un outil, un conseil sur l'utilisation de l'outil sélectionné s'affiche. Si vous avez besoin d'informations complémentaires sur un outil, vous pouvez consulter les ressources d'apprentissage, par exemple une rubrique d'aide, un conseil vidéo ou un didacticiel vidéo ou écrit plus documenté.

Les conseils sont affichés dans le menu fixe Conseils, situé à droite de la fenêtre de l'application. Vous pouvez cependant les masquer lorsque vous n'en avez plus besoin. Pour obtenir des informations sur l'utilisation des menus fixes, reportez-vous aux sections « Menus fixes » à la page 66.

Pour utiliser les conseils

Pour	Procédez comme suit
Afficher ou masquer les conseils	Cliquez sur **Aide** ▸ **Conseils**. Lorsque l'option **Conseils** est activée, le menu fixe **Conseils** s'affiche et fournit des informations sur l'outil actif de la boîte à outils.
Afficher des informations relatives à un outil	Cliquez sur l'outil ou effectuez une action au moyen d'un outil déjà actif.
Obtenir des informations supplémentaires sur l'outil actif	Dans la section **En savoir plus**, cliquez sur le lien conduisant à une rubrique d'aide, une vidéo ou un didacticiel documenté.
Naviguer vers des rubriques précédemment visualisées	Cliquez sur les boutons **Précédent** et **Suivant** en bas du menu fixe **Conseils**.

Visites guidées d'apprentissage

Que vous découvriez les logiciels de dessin ou que vous effectuiez une mise à niveau à partir d'une version précédente de CorelDRAW Graphics Suite ou une transition à partir d'autres logiciels de dessin, une visite guidée vous aidera à vous mettre en selle. Vous pouvez effectuer la visite guidée au démarrage d'une application ou ultérieurement.

Faciles à parcourir, les visites guidées vous permettent de suivre pas à pas les différentes étapes ou d'accéder directement à une étape donnée. Vous pouvez l'arrêter à tout moment et enregistrer le résultat de manière à pouvoir ensuite reprendre là où vous en étiez.

Pour effectuer une visite guidée

1 Cliquez sur **Aide** ▸ **Visite guidée**.

2 Choisissez l'une des visites guidées suivantes :

- **Découvrir les bases** : pour ceux qui découvrent les logiciels de dessin et de retouche de photos
- **Visite guidée des nouvelles fonctions** : pour ceux qui connaissent déjà les versions précédentes de CorelDRAW Graphics Suite
- **Transition vers Corel** : pour ceux qui connaissent déjà d'autres applications de dessin et de retouche de photos

Vous pouvez également

Accéder directement à une étape spécifique	Cliquez sur une étape dans la barre de progression.
Quitter une visite guidée avant la fin et enregistrer le résultat	Cliquez sur **Quitter**, puis sur **Oui** dans la boîte de dialogue qui vous invite à enregistrer le résultat.
Reprendre une visite guidée	Cliquez sur la vignette de la visite guidée, puis sur **Continuer** dans la boîte de dialogue qui s'affiche.

Les visites guidées sont également accessibles dans l'écran **Commencer à créer** au premier démarrage de l'application ou dans l'écran d'accueil.

Pour afficher ou masquer les liens des visites guidées dans l'écran d'accueil

1 Cliquez sur **Outils** ▸ **Options**. Dans la liste des catégories **Espace de travail**, cliquez sur l'option **Général**.

2 Activez ou désactivez la case à cocher **Afficher les visites guidées dans l'écran d'accueil**.

Écran d'accueil

L'écran d'accueil vous permet d'accéder rapidement aux ressources d'apprentissage, notamment au Discovery Center, et d'exécuter rapidement des tâches courantes, telles que l'ouverture de fichiers et la création de fichiers à partir de modèles. Vous pouvez obtenir des renseignements sur les nouvelles fonctions de CorelDRAW Graphics Suite2017 et vous inspirer des dessins présentés sur la page Galerie. De plus, vous pouvez vérifier les dernières mises à jour du produit, rechercher des informations détaillées sur votre produit, etc.

Pour accéder à l'écran d'accueil

- Cliquez sur **Aide** ▸ **Écran d'accueil**.
  Pour afficher les ressources disponibles et y accéder, cliquez sur les liens présents à gauche de l'écran d'accueil.

Pour accéder à l'écran d'accueil, vous pouvez également cliquer sur le bouton **Écran d'accueil** de la barre de propriétés. Pour masquer le bouton **Écran d'accueil** de la barre d'onglets, cliquez sur **Outils** ▸ **Options**, sélectionnez **Général** dans la liste des catégories **Espace de travail**, puis décochez la case **Afficher l'écran d'accueil** de la barre d'onglets.

Pour ne plus afficher l'écran d'accueil à chaque démarrage de l'application, désactivez la case à cocher **Toujours afficher l'écran d'accueil au démarrage** dans l'angle inférieur gauche.

Accès aux eBooks

Les guides de l'utilisateur de CorelDRAW2017 et Corel PHOTO-PAINT2017 sont maintenant disponibles en version eBook. Publiés aux formats EPUB et MOBI, ces eBooks fournissent les informations les plus complètes sur les fonctions des produits et sont accessibles sur votre liseuse numérique.

Les guides de l'utilisateur sont désormais disponibles aux formats EPUB et MOBI.

Pour accéder à un eBook

1 Connectez-vous à votre compte corel.com.

2 Dans la page **Votre compte**, cliquez sur **Téléchargements** et téléchargez l'eBook souhaité.

Guide de démarrage rapide

Disponible au format PDF, le *Guide de démarrage rapide* vous aidera à prendre rapidement la suite en main en vous présentant les outils et fonctions utiles.

Pour accéder au Guide de démarrage rapide

- Cliquez sur **Aide** ▸ **Guide de démarrage rapide**.

Conseils d'experts

La rubrique *Conseils d'experts* contient une série de didacticiels réalisés par des professionnels de la conception graphique qui utilisent CorelDRAW Graphics Suite au quotidien. Ces didacticiels en ligne sont directement disponibles au format PDF via le menu Aide.

Pour accéder aux Conseils d'experts

- Cliquez sur **Aide** ▸ **Conseils d'experts**.

Ressources de formation vidéo

Il existe deux types de ressources de formation vidéo : des vidéos de courte durée (également appelées conseils vidéo) et des didacticiels vidéo.

Les vidéos de courte durée vous indiquent comment réaliser les tâches de base, qui consistent entre autres à dessiner, à mettre en forme ou à colorer des objets dans CorelDRAW, ou encore à effectuer un masquage et un recadrage dans Corel PHOTO-PAINT. Elles sont muettes, mais contiennent des légendes qui fournissent des conseils utiles et vous aident à comprendre les fonctions présentées. Les vidéos de courte durée ne durent pas plus deux minutes.

Les didacticiels vidéo vous apprennent à tirer le meilleur parti des fonctions comme la gestion des polices, l'application de surfaces et de transparences, l'utilisation du Centre de contenu, les outils d'alignement, les codes QR, les effets photographiques, etc. Que vous découvriez la suite ou l'utilisiez depuis longtemps, ces démonstrations et conseils se révèleront très utiles pour accroître votre productivité et élargir vos connaissances.

Pour accéder à une vidéo

1 Cliquez sur **Aide** ▸ **Didacticiels vidéo**.

2 Cliquez sur un titre dans le volet **Vidéo**.

Vous pouvez également

Mettre une vidéo en pause	Cliquez sur le bouton **Pause** dans la barre de commandes.
Afficher en mode plein écran	Cliquez sur le bouton **Plein écran** situé dans l'angle inférieur droit de la fenêtre de la vidéo.
Passer à une séquence spécifique de la vidéo	Pointez le curseur vers le bas de la fenêtre de vidéo, puis cliquez sur la barre de progression.

Site Web de la communauté des développeurs

Qu'il s'agisse d'automatiser des tâches à l'aide de macros, de créer des outils personnalisés ou de développer des solutions commerciales s'intégrant à CorelDRAW Graphics Suite, la richesse des ressources du nouveau site Web de la communauté des développeurs vous sera d'une aide précieuse : guide de programmation, documentation détaillée de référence de modèles d'objet avec exemples de code et articles de fond sur la programmation.

Vous pouvez utiliser Microsoft Visual Basic for Applications (VBA) ou Microsoft Visual Studio Tools for Applications (VSTA) pour créer des macros et des solutions personnalisées pour CorelDRAW et Corel PHOTO-PAINT.

Guide de déploiement réseau

Le *Guide de déploiement de CorelDRAW Graphics Suite2017* vous guide pas à pas tout au long du déploiement de CorelDRAW Graphics Suite2017 sur un réseau. Ce guide est fourni aux clients qui achètent une licence multi-poste de CorelDRAW Graphics Suite2017 pour leur entreprise. Pour acheter une licence multi-poste du logiciel et obtenir le guide de déploiement, contactez le service d'assistance technique Corel.

Ressources disponibles sur le Web

Les ressources suivantes, disponibles sur le Web, vous permettent de tirer le meilleur parti de CorelDRAW Graphics Suite :

- Base de connaissances Corel : articles rédigés par l'équipe des services d'assistance technique Corel en réponse aux questions des utilisateurs
- Community.CorelDRAW.com : environnement en ligne qui vous permet d'échanger des connaissances sur le produit, de poser des questions, et d'obtenir de l'aide et des conseils de la part des autres utilisateurs
- Didacticiels sur le site Web Corel : didacticiels détaillés dans lesquels les experts de CorelDRAW Graphics Suite partagent leurs connaissances et leurs techniques.

Vous devez disposer d'une connexion Internet active pour accéder aux ressources disponibles sur le Web.

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Démarrage et configuration

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Démarrage et fermeture Corel PHOTO-PAINT » (page 49)
- « Modification de la langue » (page 49)
- « Modification des paramètres de démarrage » (page 50)

Démarrage et fermeture Corel PHOTO-PAINT

Vous pouvez lancer Corel PHOTO-PAINT depuis la barre des tâches de Windows et mettre fin à une session Corel PHOTO-PAINT à partir de la fenêtre de l'application.

Pour démarrer et fermer Corel PHOTO-PAINT

Pour	Procédez comme suit
Démarrer Corel PHOTO-PAINT	Effectuez l'une des opérations suivantes : • (Windows 7 et Windows 10) Dans la barre des tâches de Windows, cliquez sur **Démarrer** ▸ **Programmes** ▸ CorelDRAW Graphics Suite **2017** ▸ **Corel PHOTO-PAINT**. • (Windows 8) Cliquez sur la vignette Corel PHOTO-PAINT 2017 affichée sur votre bureau.
Quitter Corel PHOTO-PAINT	Cliquez sur **Fichier** ▸ **Quitter**.

Modification de la langue

Si vous avez installé une application dans plusieurs langues, vous pouvez modifier à tout moment la langue de l'interface utilisateur et de l'Aide.

Pour changer la langue de l'interface utilisateur et de l'Aide

1. Cliquez sur **Outils** ▸ **Options**.
2. Dans la liste des catégories, cliquez sur **Paramètres globaux**.
3. Sélectionnez une langue dans la zone de liste **Sélectionner la langue de l'interface**.
   Si vous souhaitez changer la langue de l'interface utilisateur et de l'Aide lorsque vous lancez l'application, cochez la case **Me demander au prochain lancement de l'application**.
4. Relancez l'application.

Si une seule langue est disponible dans la zone de liste **Sélectionner la langue de l'interface**, vous devez commencer par installer les langues supplémentaires souhaitées. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour modifier ou réparer une installation de » à la page 21.CorelDRAW Graphics Suite

Modification des paramètres de démarrage

Vous pouvez préciser les paramètres de démarrage de Corel PHOTO-PAINT. Ces paramètres déterminent l'affichage de l'application à son ouverture. Par exemple, l'application peut s'ouvrir sur l'écran d'accueil ou dans un nouveau document vierge au démarrage.

Pour modifier les paramètres de démarrage

1. Cliquez sur **Outils** ▸ **Options**.
2. Dans la liste des catégories **Espace de travail**, cliquez sur l'option **Général**.
3. Dans la zone **Premiers pas**, sélectionnez une option dans la zone de liste **Au démarrage**.
   Si vous souhaitez masquer la boîte de dialogue **Création d'une nouvelle image** lors de l'ouverture des images, décochez la case **Afficher la boîte de dialogue Nouveau document**.

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Visite guidée de l'espace de travail Corel PHOTO-PAINT

En vous familiarisant avec la terminologie et l'espace de travail de Corel PHOTO-PAINT, vous suivrez avec plus de facilité les procédures et les concepts utilisés dans le guide de l'utilisateur et dans l'Aide.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Terminologie de Corel PHOTO-PAINT » (page51)
- « Fenêtre d'application de Corel PHOTO-PAINT » (page 52)
- « Sélection d'un espace de travail » (page 54)
- « Barres d'outils » (page 55)
- « Boîte à outils » (page 58)
- « Barre de propriétés » (page 66)
- « Menus fixes » (page 66)
- « Palette de couleurs » (page 69)
- « Barre d'état » (page 69)

Terminologie de Corel PHOTO-PAINT

Avant de commencer à utiliser Corel PHOTO-PAINT, il est préférable de comprendre les termes suivants.

Terme	Description
Composante	Image en niveaux de gris 8 bits qui enregistre les informations de couleur et de masque pour une image
Zone modifiable	La zone modifiable d'un masque permet l'application de peinture ou d'effets à une zone sélectionnée d'une image
Image	Fichier ouvert ou créé dans Corel PHOTO-PAINT

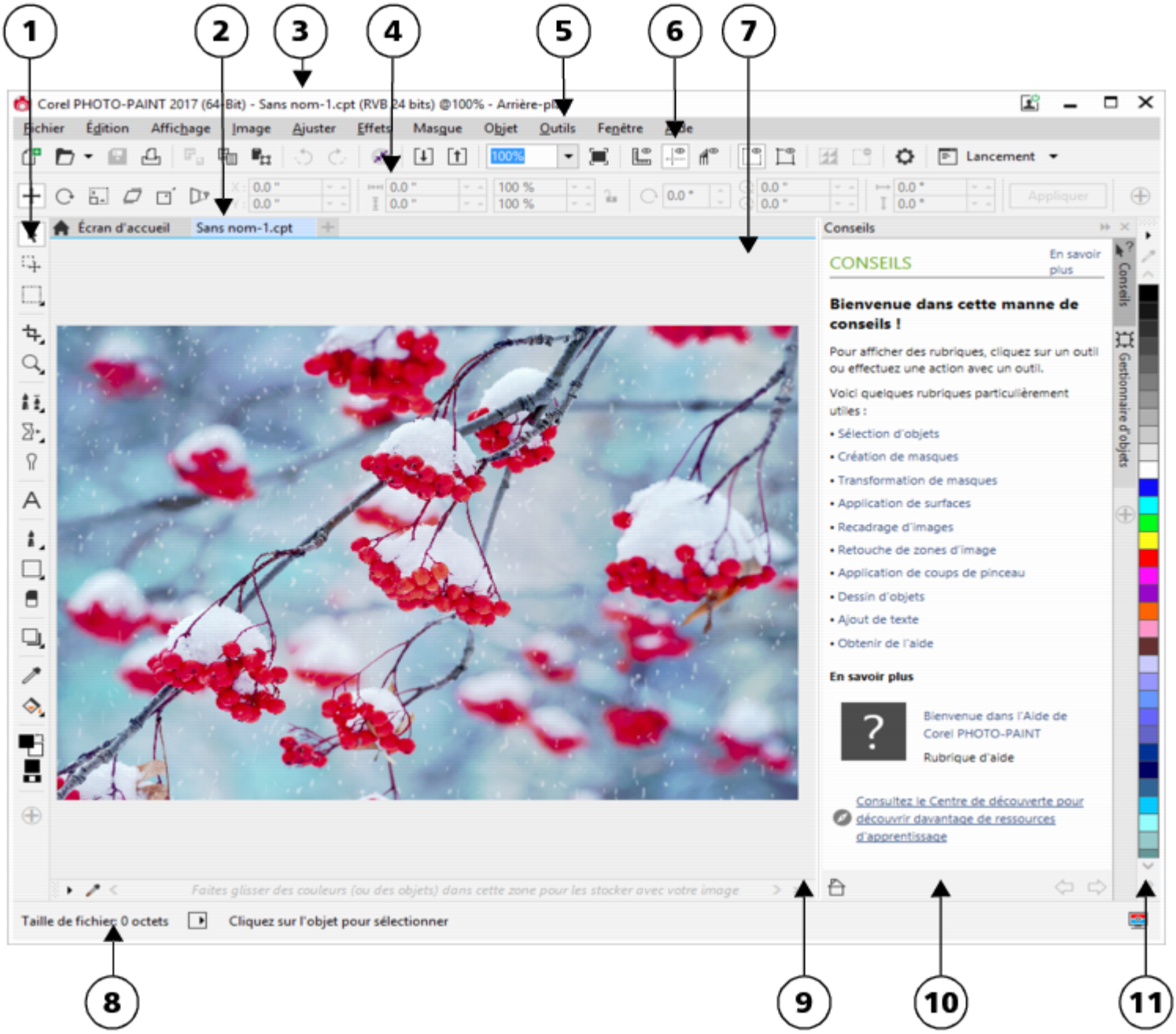
Terme	Description
Objectif	Plan d'objet protégeant tout ou une partie d'une image lorsque vous apportez des corrections de couleurs et de tons
Masque	Un masque peut être appliqué à une image lorsque vous la modifiez afin de définir des zones protégées ainsi que des zones modifiables
Objet	Image bitmap indépendante placée au-dessus de l'image d'arrière-plan
Tracé	Série de segments de ligne et de courbe reliés par des extrémités ajustables appelées points nodaux
Miniatures	Version basse résolution et de taille réduite d'une image

Pour obtenir une liste plus étendue de termes et de définitions, reportez-vous à la section « Glossaire » à la page 575.

Fenêtre d'application de Corel PHOTO-PAINT

La fenêtre d'application de Corel PHOTO-PAINT comprend des éléments vous permettant d'accéder aux outils et commandes dont vous avez besoin pour visualiser et modifier des images. Les commandes de l'application sont accessibles par l'intermédiaire de la barre de menus, de la boîte à outils, de la barre de propriétés, des barres d'outils et des menus fixes.

L'illustration ci-dessous représente la fenêtre d'application.



Les nombres entourés correspondent à ceux du tableau suivant, qui décrit les principaux composants de la fenêtre d'application.

Composant	Description
1. Boîte à outils	Barre contenant des outils permettant de modifier, de créer et d'afficher des images. La boîte à outils contient également la zone de contrôle des couleurs qui permet de sélectionner des couleurs et des surfaces.

Composant	Description
2. Onglet Document	Onglet qui s'affiche dans un document ouvert qui permet de basculer rapidement entre les documents.
3. Barre de titre	Zone de la fenêtre d'image où s'affiche le titre de l'image.
4. Barre de propriétés	Barre flottante contenant des commandes qui changent en fonction de l'outil actif.
5. Barre de menus	Zone contenant des menus déroulants avec des commandes regroupées par catégories
6. Barre d'outils (standard)	Barre contenant des raccourcis vers certains menus et des commandes de base, telles que l'ouverture, l'enregistrement et l'impression.
7. Fenêtre d'image	Zone d'affichage de l'image. Bien qu'il soit possible d'ouvrir simultanément plusieurs fenêtres d'images, les commandes sont applicables uniquement à la fenêtre d'image active.
8. Barre d'état	Zone affichant des données sur les images, des informations sur le système et des astuces
9. Navigateur	Bouton permettant d'afficher une miniature de l'ensemble de l'image pour la mise en valeur d'une zone spécifique de la fenêtre d'image. Le navigateur est disponible uniquement si l'intégralité de l'image n'est pas visible dans la fenêtre d'image.
10. Menu fixe	Fenêtre permettant d'accéder à des commandes supplémentaires et à des informations sur les images. Certains menus fixes comportent une zone d'affichage. Les menus fixes **Conseils** et **Gestionnaire d'objets** sont affichés par défaut.
11. Palette de couleurs	Barre fixe contenant des témoins de couleur

Il est possible de personnaliser de nombreux éléments de la fenêtre d'application afin de les adapter à vos habitudes de travail. Pour plus d'informations sur la personnalisation de Corel PHOTO-PAINT, reportez-vous à la section« Personnalisation de Corel PHOTO-PAINT » à la page 543.

Sélection d'un espace de travail

Corel PHOTO-PAINT contient un éventail d'espaces de travail conçus pour vous aider à améliorer votre productivité. Un espace de travail est une configuration de paramètres définissant la disposition des barres de commandes, commandes et boutons lors de l'ouverture de l'application. Leur objectif est de faciliter l'accès aux outils que vous utilisez le plus souvent. Vous pouvez sélectionner un espace de travail dans l'écran d'accueil ou basculer vers un autre espace de travail au sein même de l'application.

Le tableau suivant décrit les différents espaces de travail disponibles.

Espace de travail	Description
Lite	Cet espace de travail facilite l'accès aux outils de Corel PHOTO-PAINT utilisés le plus souvent. Si vous n'êtes pas familier avec Corel PHOTO-PAINT, l'espace de travail Lite convient parfaitement pour vous lancer.
X6 Inspired	Cet espace de travail est pratiquement identique à l'espace de travail par défaut de Corel PHOTO-PAINT X6. Il convient bien aux utilisateurs Corel PHOTO-PAINT chevronnés qui souhaitent effectuer une transition sans heurt vers l'environnement à la fois moderne et familier de Corel PHOTO-PAINT 2017. De nombreux éléments de cet espace de travail ont été optimisés en vue d'obtenir un workflow plus rationalisé.
Default	Cet espace de travail a été repensé, et propose désormais un emplacement plus intuitif d'outils et de commandes. Si vous êtes familier avec Corel PHOTO-PAINT ou toute autre application de retouche de photos, l'espace de travail par défaut est le plus approprié. Les rubriques d'aide sont basées sur l'espace de travail Par défaut.
Touch	Optimisé pour les appareils tactiles, l'espace de travail Touch est idéal pour le travail de terrain et les croquis. Réalisez vos tâches en utilisant la fonction tactile, la composition de numéros ou un stylet, sans avoir recours à une souris ou un clavier.
Adobe Photoshop	Cet espace de travail a la même présentation que l'espace de travail d'Adobe Illustrator, et comprend les mêmes fonctionnalités Corel PHOTO-PAINT que sous Adobe Illustrator. Il est particulièrement utile si vous êtes récemment passé d'Adobe Illustrator à Corel PHOTO-PAINT et que vous n'êtes pas familier avec l'espace de travail de Corel PHOTO-PAINT.

Si vous n'avez qu'un seul workflow, vous pouvez créer un espace de travail personnalisé adapté à vos besoins spécifiques. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Création d'espaces de travail » à la page 544.

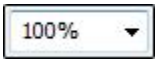
Pour choisir un espace de travail

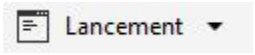
- Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Espace de travail**, puis sélectionnez l'un des espaces de travail disponibles.

Vous pouvez également choisir un espace de travail dans l'**écran d'accueil** ou en cliquant sur **Outils** ▸ **Option**, puis sur **Espace de travail** dans la liste des catégories, et en cochant la case en regard d'un espace de travail dans la liste **Espace de travail**.

Barres d'outils

Les barres d'outils sont composées de boutons représentant des raccourcis vers des commandes de menu. La barre d'outils standard propose les commandes les plus fréquemment utilisées. Le tableau ci-après présente les boutons de la barre d'outils standard.

Cliquez sur ce bouton	Pour
	Créer une image
	Ouvrir une image
	Enregistrer une image
	Imprimer une image
	Couper les objets sélectionnés pour les placer dans le Presse-papiers
	Copier les objets sélectionnés dans le Presse-papiers
	Coller le contenu du Presse-papiers dans une image
	Annuler la dernière action
	Rétablir la dernière action
	Afficher le menu fixe **Plus** pour acquérir d'autres outils créatifs ou rechercher du contenu, par exemple des images clipart, des photos, des polices, etc.
	Importer une image
	Exporter une image
	Changer le niveau de zoom

Cliquez sur ce bouton	Pour
	Afficher un aperçu plein écran
	Afficher ou masquer les règles
	Afficher ou masquer les repères
	Afficher ou masquer la grille de tranches
	Afficher ou masquer la zone de sélection de masque
	Afficher ou masquer la zone de sélection d'objet
	Inverser un masque
	Supprimer un masque
	Ouvrez la boîte de dialogue **Options**
	Démarrer les applications Corel

Outre la barre d'outils standard, Corel PHOTO-PAINT comporte des barres d'outils relatives à des tâches spécifiques. Ainsi, si vous utilisez fréquemment des masques, vous pouvez afficher la barre d'outils **Masque/objet**. Contrairement à celui d'une barre de propriétés, le contenu d'une barre d'outils ne change pas.

Pour plus d'informations sur le déplacement et le redimensionnement des barres d'outils et sur la modification de l'affichage par défaut des barres d'outils, reportez-vous à la section « Pour personnaliser la position et l'affichage d'une barre d'outils » à la page 551. Vous pouvez également créer une barre d'outils personnalisée comprenant les outils et les commandes que vous utilisez le plus souvent.Pour plus d'informations sur la création de barres d'outils personnalisées, reportez-vous à la section « Personnalisation des barres d'outils » à la page 550.

Pour masquer ou afficher une barre d'outils

- Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Barres d'outils**, puis sélectionnez une barre d'outils.

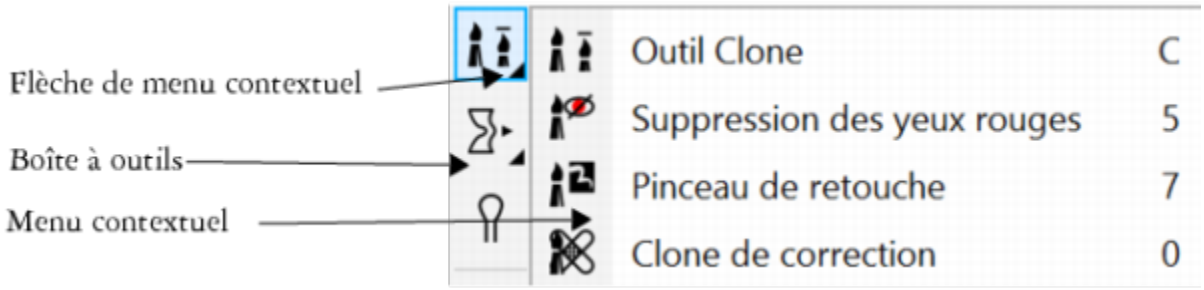
  Une coche en regard du nom d'une barre d'outils indique que cette dernière est affichée dans la fenêtre d'image.

Boîte à outils

La boîte à outils contient des outils permettant de modifier, de créer et d'afficher des images. Certains outils sont affichés par défaut tandis que d'autres sont regroupés dans des menus contextuels. Les menus contextuels contiennent des outils associés.

Une petite flèche de menu contextuel située dans l'angle inférieur droit d'un bouton de la boîte à outils permet d'indiquer un menu contextuel. Le dernier outil utilisé dans un menu contextuel s'affiche dans la boîte à outils. Il est possible d'accéder aux outils dans un menu contextuel en cliquant sur la petite flèche noire dans l'angle inférieur droit du bouton de boîte à outils. Après avoir ouvert un menu contextuel, il est facile de vérifier le contenu des autres menus contextuels en faisant glisser le curseur de la souris sur un bouton de boîte à outils disposant d'une flèche de menu contextuel.

Les menus contextuels fonctionnent comme des barres d'outils lorsque vous les faites glisser hors de la boîte à outils. Ceci vous permet de visualiser tous les outils associés au cours de votre travail.



Dans l'espace de travail par défaut, cliquer sur la flèche de menu contextuel de l'outil Clone permet d'ouvrir le menu contextuel Retouche.

En plus des outils, la boîte à outils contient la zone de contrôle des couleurs. La zone de contrôle des couleurs permet de choisir des couleurs et des surfaces.

Pour masquer ou afficher la boîte à outils, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Barres d'outils** ▸ **Boîte à outils**.

Pour afficher ou masquer des outils dans la boîte à outils, cliquez sur le bouton **Personnalisation rapide** ⊕, puis activez ou désactivez les cases à cocher correspondantes. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Personnalisation de la boîte à outils » à la page 554.

Le tableau suivant offre des descriptions des outils et de la zone des contrôles de couleurs.

Outils

Outils Sélecteur

L'outil **Sélecteur d'objet** permet de sélectionner, de positionner et de transformer des objets.

L'outil **Transformation masque** permet de positionner, de dimensionner et de transformer des zones modifiables.

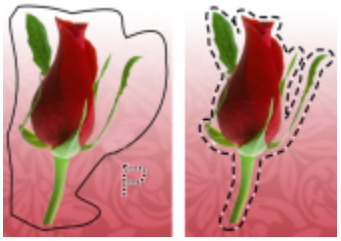
Outils Masque

L'outil **Masque rectangle** permet de définir des zones modifiables rectangulaires.

L'outil **Masque ellipse** permet de définir des zones modifiables elliptiques.

L'outil **Masque baguette magique** permet de définir des zones modifiables de forme irrégulière incluant le premier pixel sélectionné et tous les pixels adjacents de couleur similaire.

L'outil **Masque lasso** permet de définir des zones modifiables de forme irrégulière et entourées de pixels de couleurs similaires.



L'outil **Masque magnétique** permet de magnétiser la zone de sélection de masque le long du bord des zones dont les couleurs contrastent avec les zones environnantes.

L'outil **Masque à main levée** permet de définir des zones modifiables de forme irrégulière ou polygonale.

L'outil **Masque pinceau** permet de définir une zone modifiable en appliquant des coups de pinceau à la zone en question, comme si vous peigniez.

L'outil **Masque planaire** permet de créer des masques adoucis qui sont définis par des lignes parallèles.

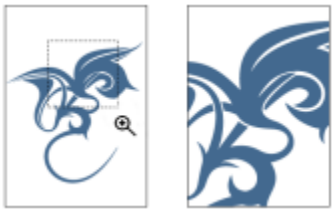
Outil Recadrer

L'outil **Recadrer** permet de découper des images et de redresser les images penchées.

L'outil **Tranchage d'image** permet de couper une image volumineuse en sections plus petites pouvant utilisées sur une page Web.

Outils Zoom

L'outil **Zoom** permet de modifier le niveau d'agrandissement dans la fenêtre d'image.



L'outil **Panoramique** permet de faire glisser des zones d'une image pour les visualiser lorsque l'image est plus grande que la fenêtre d'image.

Outils Retouche

L'outil **Clone** permet de dupliquer une partie d'une image et de l'appliquer à une autre partie de la même image ou à une autre image.

L'outil **Suppression des yeux rouges** permet de supprimer l'effet yeux rouges d'une personne sur une photo.

L'outil **Pinceau de retouche** permet de supprimer les imperfections d'une image, telles que les déchirures, les éraflures et les ondulations, en appliquant un dégradé de textures et couleurs.

L'outil **Clone de correction** permet de corriger des imperfections sans raccords en peignant avec une texture échantillonnée qui correspond à la couleur de la zone environnante.

Outils Liquide

L'outil **Maculage liquide** permet de créer un effet semblable à celui d'un passage sur de la peinture fraîche.

L'outil **Torsion liquide** permet de créer des torsions à partir de certaines zones de l'image.

L'outil **Attraction liquide** permet de modifier la forme des zones de l'image en attirant les pixels vers le centre du pinceau.

L'outil **Repoussement liquide** permet de modifier la forme de certaines zones de l'image en éloignant les pixels du centre du pinceau.

Outil Effet

L'outil **Effet** permet d'effectuer des corrections locales de couleurs et de tons sur l'image.

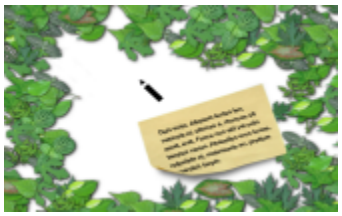
Outil Texte

L'outil **Texte** permet d'ajouter du texte à une image et de modifier du texte existant.

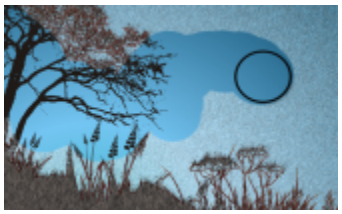
Outils Pinceau

L'outil **Dessin** permet de dessiner sur une image à l'aide de la couleur de premier plan.

L'outil **Vaporisateur d'image** permet de charger une ou plusieurs images et de les vaporiser sur votre image.



L'outil **Pinceau annuler** permet de restaurer l'apparence de certaines zones de l'image telles qu'elles étaient avant le dernier coup de pinceau.



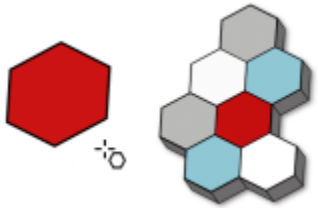
L'outil **Couleur d'arrière-plan** permet de remplacer la couleur de premier plan d'une image par la couleur d'arrière-plan.

Outils Forme

L'outil **Rectangle** permet de tracer des formes carrées ou rectangulaires.

L'outil **Ellipse** permet de tracer des formes circulaires ou elliptiques.

L'outil **Polygone** permet de tracer des polygones.



L'outil **Ligne** permet de tracer des segments de lignes droites simples ou reliés en utilisant la couleur de premier plan.

L'outil **Tracé** permet de créer et de modifier un tracé.

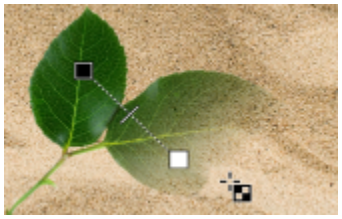
Outil Gomme

L'outil **Gomme** permet d'effacer des zones d'images ou d'objets afin d'afficher l'objet ou l'arrière-plan qui se trouve derrière.

Outils interactifs et de transparence

L'outil **Ombre portée** permet d'ajouter des ombres aux objets.

L'outil **Transparence d'objet** permet d'estomper progressivement les couleurs d'un objet pour révéler les zones en arrière-plan de l'image.



L'outil **Couleur de transparence** permet de rendre transparents les pixels d'un objet ayant une valeur de couleur particulière.

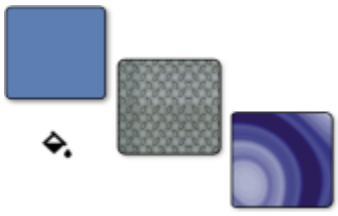
L'outil **Pinceau Transparence d'objet** permet de peindre des zones d'un objet afin d'augmenter leur transparence.

Outil Pipette

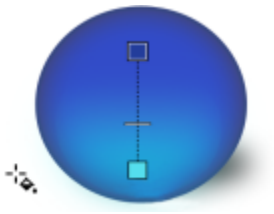
L'outil **Pipette** permet de choisir des couleurs dans une image.

Outils Surface

L'outil **Surface** permet de remplir des zones avec l'un des quatre types de surfaces : uniforme, dégradée, bitmap et texture.



L'outil **Interactif Surface** permet d'appliquer une surface dégradée progressive à une image, un objet ou une sélection.



Zone de contrôle des couleurs

Le témoin **Couleur de premier plan** indique la couleur de premier plan actuelle appliquée à tous les outils Peinture et au texte.

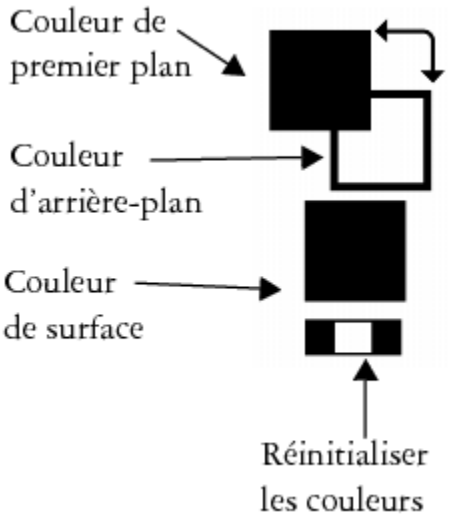
Le témoin **Couleur d'arrière-plan** indique la couleur d'arrière-plan actuelle qui apparaît lorsque vous effacez une partie de l'arrière-plan ou augmentez le format du papier.

La flèche permet de permuter la couleur de premier plan et d'arrière-plan.

Le témoin **Couleur de surface** indique la couleur de surface actuelle appliquée aux outils Forme et Surface.

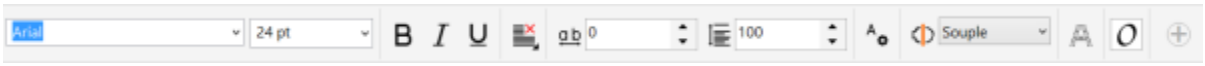
Vous pouvez modifier la couleur d'arrière-plan, de premier plan ou de surface en double-cliquant sur le témoin correspondant.

L'icône **Réinitialiser les couleurs** permet de rétablir les couleurs par défaut : noir pour les couleurs de premier plan et de surface et blanc pour la couleur d'arrière-plan.



Barre de propriétés

La barre de propriétés contient les commandes les plus utilisées relatives à l'outil actif. Contrairement aux barres d'outils, le contenu de la barre de propriétés change en fonction de l'outil utilisé actuellement. Ainsi, lorsque vous utilisez l'outil **Texte**, le contenu de la barre de propriétés affiche des paramètres de texte, tels que le type ou la taille de police et l'alignement. Vous pouvez également



Pour afficher ou masquer des outils dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Personnalisation rapide** ⊕, puis activez ou désactivez les cases à cocher correspondantes. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Personnalisation de la barre de propriétés » à la page 554.

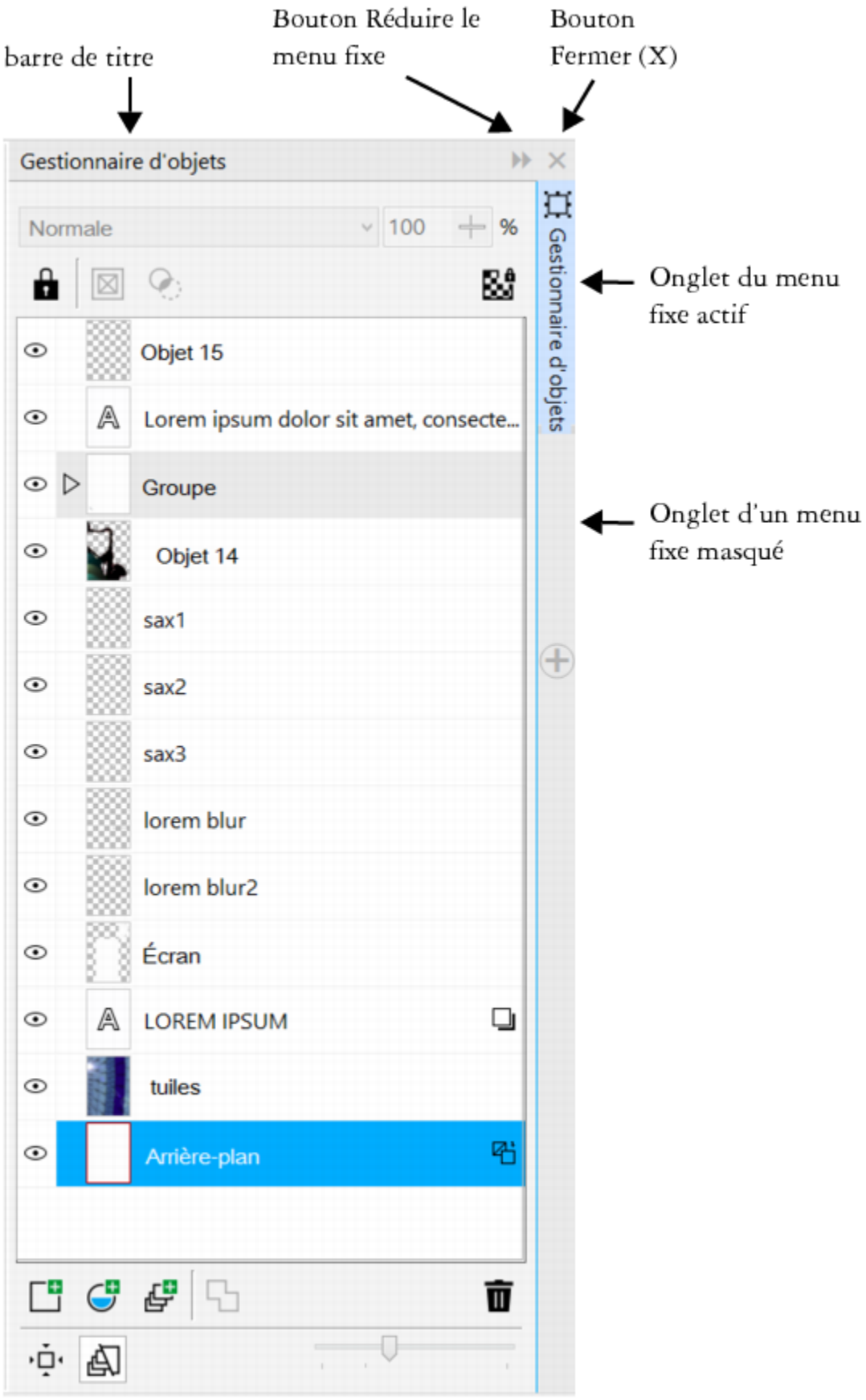
Menus fixes

Les menus fixes affichent les mêmes types de commandes qu'une boîte de dialogue, à savoir des boutons, des options et des zones de liste. À la différence de la plupart des boîtes de dialogue, les menus fixes peuvent rester ouverts lors d'une session de travail sur un document afin

que vous puissiez accéder directement aux commandes et tester différents effets. Les menus fixes contiennent des fonctionnalités similaires aux palettes dans d'autres programmes graphiques.

Les menus fixes peuvent être ancrés ou flottants. Un menu fixe est rattaché au bord de la fenêtre, d'une barre d'outils ou d'une palette de l'application. Un menu fixe flottant n'est rattaché à aucun élément de l'espace de travail. Si vous ouvrez plusieurs menus fixes, ils semblent imbriqués, un seul étant entièrement visible à la fois. Vous pouvez afficher rapidement le menu fixe de votre choix en cliquant sur son onglet.

Vous pouvez déplacer les menus fixes, mais aussi les réduire pour gagner de l'espace à l'écran.



Prenons l'exemple du menu fixe Gestionnaire d'objets. Le menu fixe Gestionnaire d'objets affiche des miniatures de chaque plan d'objet, ainsi que des options et boutons de commande liés aux objets.

Pour ouvrir ou fermer un menu fixe

- Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes**, puis sélectionnez un menu fixe.

Pour ouvrir ou fermer les menus fixes, vous pouvez aussi cliquer sur le bouton **Personnalisation rapide** , à droite du menu fixe, et activer ou désactiver les cases à cocher correspondantes.

Vous pouvez également fermer un menu fixe en cliquant sur le bouton X dans sa barre de titre. Cliquer sur le bouton X dans la barre de titre d'un menu fixe ferme simultanément tous les menus fixes imbriqués. Pour ne fermer qu'un seul menu fixe, cliquez sur le bouton X dans l'onglet de ce menu.

Pour déplacer des menus fixes

Pour déplacer	Procédez comme suit
Un menu fixe	Faites glisser son onglet vers un nouvel emplacement.
Plusieurs menus fixes imbriqués	Faites glisser la barre de titre du menu fixe actif vers un nouvel emplacement.

Pour ancrer un menu fixe flottant

- Faites glisser sa barre de titre ou son onglet vers un bord de la fenêtre de dessin, puis positionnez le pointeur le long du bord. Lorsqu'un aperçu grisé de la position du menu fixe s'affiche, relâchez le bouton de la souris.

Pour réduire un menu fixe

- Cliquez sur le bouton **Réduire le menu fixe** dans la barre de titre du menu.

Pour développer un menu fixe réduit, cliquez sur son onglet.

Palette de couleurs

Une palette de couleurs est un ensemble d'échantillons de couleurs. Vous pouvez choisir des couleurs de premier plan, d'arrière-plan et de surface à l'aide de la palette de couleurs par défaut qui contient des couleurs RVB. Pour plus d'informations sur le choix des couleurs, reportez-vous à la section « Choix de couleurs » à la page 202.

Barre d'état

La barre d'état affiche des informations sur l'image, la mémoire du système et l'outil actif. Elle présente également des informations sur les couleurs du document et le statut d'épreuve des couleurs. Vous pouvez changer le type des informations qui s'affichent afin de faciliter votre travail. Par exemple, si vous travaillez sur des images de taille différente, vous pouvez afficher les dimensions de l'image active.

Pour personnaliser la barre d'état, ajoutez-y des boutons. Pour plus d'informations sur la personnalisation de la barre d'état, reportez-vous à la section « Personnalisation de la barre d'état » à la page 555.

Pour changer le type d'informations affichées dans la barre d'état

- Cliquez sur la flèche de la barre d'état, puis sur l'une des options suivantes :
  - Taille de fichier
  - Outil courant
  - dimensions du document
  - Informations sur les couleurs du document
  - Mémoire

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Définition d'options

Vous pouvez modifier de nombreux paramètres de Corel PHOTO-PAINT en fonction de vos préférences.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Modification des options de l'espace de travail » (page 71)
- « Désactivation des messages d'avertissement » (page 72)

Modification des options de l'espace de travail

Dans Corel PHOTO-PAINT, vous pouvez modifier les paramètres par défaut de l'espace de travail en fonction de vos préférences.

Il existe deux types d'options de l'espace de travail : générales et affichage. Les options générales permettent de spécifier des paramètres, tels que l'unité de mesure, le type de curseur et la position de la boîte de dialogue.

Vous pouvez définir des valeurs de décalage et de super décalage. La valeur de décalage définit la distance (en pixels) selon laquelle vous pouvez déplacer un objet, une zone modifiable ou un repère à l'aide des touches de direction. La valeur de super décalage est un multiple de la valeur de décalage.

Les options d'affichage permettent de spécifier des paramètres, tels que la couleur des tracés, la couleur de nuance des masques, la couleur des repères, les motifs de la grille de transparence et les paramètres de seuil des zones de sélection de masque et d'objet.

Pour définir des options générales

1. Cliquez sur **Outils** ▸ **Options**.
2. Dans la liste des catégories **Espace de travail**, cliquez sur l'option **Général**.
3. Indiquez les paramètres souhaités.

Pour définir des options d'affichage

1. Cliquez sur **Outils** ▸ **Options**.
2. Dans la liste des catégories **Espace de travail**, cliquez sur **Affichage**.
3. Indiquez les paramètres souhaités.

Désactivation des messages d’avertissement

Il arrive que des messages d’avertissement s’affichent en cours d’utilisation de Corel PHOTO-PAINT. Ces messages sont destinés à vous informer des conséquences et des modifications définitives pouvant résulter de l’action entreprise. Bien que ces messages soient utiles, les utilisateurs expérimentés n’en ont pas forcément besoin et peuvent donc les désactiver. Attendez de bien connaître le logiciel et le résultat des commandes que vous utilisez avant de désactiver l’affichage de ces messages.

Pour désactiver les messages d’avertissement

1 Cliquez sur **Outils** ▸ **Options**.

2 Dans la liste des catégories **Espace de travail**, cliquez sur **Avertissements**.

3 Désactivez une ou plusieurs cases.

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Importation d'images dans Corel PHOTO-PAINT

Il existe plusieurs façons d'importer des images dans Corel PHOTO-PAINT.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Ouverture d'images » (page 73)
- « Importation de fichiers » (page 75)
- « Numérisation d'images » (page 78)
- « Création d'images » (page 78)
- « Utilisation de plusieurs images » (page 80)
- « Utilisation de graphiques vectoriels » (page 81)

Pour plus d'informations sur l'importation de fichiers bruts d'appareil photo dans Corel PHOTO-PAINT, reportez-vous à la section « Importation de fichiers bruts d'appareil photo dans Corel PHOTO-PAINT » à la page 508.

Ouverture d'images

Il est possible d'ouvrir la plupart des images bitmap dans Corel PHOTO-PAINT. Chaque image ouverte s'affiche dans sa propre fenêtre d'image.

Lorsque vous ouvrez des documents dans Corel PHOTO-PAINT, ils s'affichent par défaut dans une vue à onglet. Vous pouvez personnaliser l'application de sorte que les documents s'ouvrent dans des fenêtres flottantes.

Il est également possible d'importer des images, ce qui permet d'ajouter une nouvelle image à la fenêtre d'image active. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Importation de fichiers » à la page 75.

Vous pouvez utiliser le clipart et les photos fournis sur le DVD Corel. Si vous utilisez Windows 7 ou Windows 8, vous pouvez rechercher des images en utilisant divers critères, tels que le nom du fichier, un titre, un objet, un auteur, un mot-clé, un commentaire et d'autres propriétés associées au fichier. Pour plus d'informations sur la recherche de fichiers sous Windows 7 ou Windows 8, reportez-vous à l'aide de Windows. Vous pouvez également parcourir et rechercher du contenu à l'aide du menu fixe **Plus**. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Recherche de contenu via le menu fixe Plus » à la page 111.

Ouverture de versions antérieures de fichiers multilingues

Vous pouvez ouvrir ou importer une image provenant de la version 11 ou d'une version antérieure de Corel PHOTO-PAINT et contenant du texte dans une langue autre que celle de votre système d'exploitation. Pour ce faire, vous devez utiliser les paramètres de la page de codes pour vous assurer que les noms d'objet et les remarques enregistrés avec l'image s'affichent correctement dans le menu fixe

Gestionnaire d'objets. Pour afficher correctement le texte dans la fenêtre d'image, vous devez utiliser des paramètres de codage. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Modification des paramètres de codage pour afficher correctement du texte » à la page 439.

Pour ouvrir une image

1. Cliquez sur **Fichier** ▸ **Ouvrir**.
2. Localisez le dossier dans lequel se trouve le fichier.
3. Cliquez sur un nom de fichier.

   En cas de besoin, vous pouvez rechercher une image à l'aide de la boîte de recherche. Vous pouvez effectuer une recherche par nom de fichier, titre, sujet, auteur, mot clé ou commentaire.
4. Cliquez sur le bouton **Ouvrir**.

Vous pouvez également

Détecter un filigrane	Cochez la case **Vérifier le filigrane**. Cette option n'est pas disponible pour tous les formats de fichiers.
Supprimer les zones superflues d'une image lors de son ouverture	Dans la zone de liste **Ouvrir**, cliquez sur **Recadrer et charger**.
Réduire les dimensions d'une image lors de son ouverture	Dans la zone de liste **Ouvrir**, cliquez sur **Rééchantillonner et charger**.
Rechercher une image	Saisissez un mot ou une expression dans la zone de recherche. La zone de recherche ne recherche des fichiers que dans le dossier indiqué et ses sous-dossiers. Pour rechercher une image à un autre emplacement, vous devez d'abord accéder au dossier où cette image est stockée.
Accéder à la version précédente d'un fichier	Faites un clic droit sur un fichier puis cliquez sur **Restaurer les versions précédentes**. Vous pouvez accéder à une version précédente d'un fichier uniquement si le service Protection du système est activé. Pour des informations détaillées sur la façon d'accéder aux versions précédentes de fichiers, reportez-vous à l'aide de Windows.
Affiche correctement les noms d'objet et les remarques dans une image créée avec une version antérieure de Corel PHOTO-PAINT	Sélectionnez l'option correspondante dans la zone de liste **Sélectionner une page de codes**. Cette option n'est pas disponible pour tous les formats de fichiers.

Le bouton **Ouvrir** de la barre d'outils standard permet également d'ouvrir une image. Si la barre d'outils standard n'est pas affichée, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Barres d'outils** } **Standard**.

Pour ouvrir les documents dans des fenêtres flottantes

1 Cliquez sur **Outils** ▸ **Options**.

2 Dans la liste des catégories **Espace de travail**, cliquez sur l'option **Général**.

3 Activez la case à cocher **Ouvrir des documents dans des fenêtres flottantes**.

Pour insérer un fichier dans une image active

- Faites glisser l'image ou le fichier son dans la fenêtre d'image.

Pour ouvrir un fichier dans une nouvelle fenêtre d'image, vous pouvez également faire glisser le fichier dans la fenêtre d'application.

Importation de fichiers

Corel PHOTO-PAINT propose des filtres qui convertissent les fichiers d'un format à un autre au cours de l'importation. Vous pouvez importer un fichier et le placer dans la fenêtre active de l'application en tant qu'objet. Le fichier importé devient alors une partie de l'image active. Vous pouvez également importer un fichier en l'ouvrant dans une nouvelle fenêtre d'application.

Vous pouvez utiliser les paramètres par défaut du filtre d'importation ou choisir les paramètres de votre choix lors de l'importation du fichier. Il est également possible d'enregistrer le profil ICC (International Color Consortium) incorporé d'un fichier dans un dossier de couleurs local.

Lorsque vous importez une image bitmap, vous pouvez la rééchantillonner pour modifier le nombre de pixels, éliminer les détails inutilisables et réduire la taille du fichier. Vous pouvez également recadrer l'image bitmap afin de sélectionner uniquement une zone de l'image et une taille de fichier précises à importer.

Vous pouvez importer l'image clipart et les photos fournies sur le DVD Corel. Si vous utilisez Windows 7 ou Windows 8, vous pouvez rechercher des images en utilisant divers critères, tels que le nom du fichier, un titre, un objet, un auteur, un mot-clé, un commentaire et d'autres propriétés associées au fichier. Pour plus d'informations sur la recherche de fichiers sous Windows 7 ou Windows 8, reportez-vous à l'aide de Windows. Vous pouvez également parcourir et rechercher du contenu à l'aide du menu fixe **Plus**. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Recherche de contenu via le menu fixe Plus » à la page 111.

Il est possible d'exporter les images Corel PHOTO-PAINT sous de nombreux formats de fichiers. Le choix du format de fichier est déterminé par l'utilisation ultérieure des images créées. Pour plus d'informations sur l'exportation de fichiers, reportez-vous à la section « Exportation d'images à d'autres formats de fichiers » à la page 105.

Pour plus d'informations sur les formats de fichiers spécifiques, reportez-vous à la section « Formats de fichiers pris en charge » à la page 517.

Pour importer un fichier dans une image active

1 Cliquez sur **Fichier** ▸ **Importer**.

2 Localisez le dossier dans lequel se trouve le fichier.

3 Sélectionnez un format de fichier dans la zone de liste **Nom de fichier**.

Si vous n'êtes pas certain du format du fichier que vous souhaitez importer, sélectionnez **Tous les formats de fichiers**.

4 Cliquez sur un nom de fichier.

Si le fichier contient du texte rédigé dans une langue différente de celle de votre système d'exploitation, sélectionnez l'option correspondante dans la zone de liste **Page de codes** afin de garantir un affichage correct des remarques et des noms d'objet. Cette option n'est pas disponible pour tous les formats de fichiers.

5 Cliquez sur **Importer**.

6 Cliquez dans la fenêtre d'image.

Vous pouvez également

Enregistrer le profil ICC (International Color Consortium) incorporé	Cochez la case **Extraire le profil ICC incorporé** afin d'enregistrer le profil ICC dans le dossier de couleurs dans lequel l'application a été installée.
Vérifier le filigrane ou les informations de copyright	Cochez la case **Vérifier le filigrane**.
Utiliser les paramètres par défaut du filtre sans ouvrir la boîte de dialogue correspondante	Cochez la case **Ne pas afficher le dialogue de filtre**.
Sélectionner la page à importer lors de l'importation de documents TIFF de plusieurs pages	Dans la boîte de dialogue **Importer TIFF**, sélectionnez une option dans la zone **Sélectionner la/les page(s) à importer**. Dans Corel PHOTO-PAINT, vous ne pouvez ouvrir qu'une seule page d'un document TIFF de plusieurs pages à la fois.
Rechercher une image	Saisissez un mot ou une expression dans la zone de recherche. La zone de recherche ne recherche des fichiers que dans le dossier indiqué et ses sous-dossiers. Pour rechercher une image à un autre emplacement, vous devez d'abord accéder au dossier où cette image est stockée.

La boîte de dialogue **Importation d'une image depuis un disque** affiche la taille du fichier que vous souhaitez importer et toute note y étant associée.

Vous pouvez également importer un fichier en l'ouvrant dans une nouvelle fenêtre d'application. Pour plus d'informations sur l'ouverture d'un fichier dans une nouvelle fenêtre d'application, reportez-vous à la section « Pour ouvrir une image » à la page 74.

Pour rééchantillonner une image lors de l'importation

1. Cliquez sur **Fichier** ▸ **Importer**.
2. Choisissez sur le dossier dans lequel le fichier est stocké.

   En cas de besoin, vous pouvez rechercher une image à l'aide de la boîte de recherche. Vous pouvez rechercher les éléments suivants : nom de fichier, titre, sujet, auteur, mot-clé, commentaire, noms d'image bitmap, noms d'objet, etc.
3. Sélectionnez un format de fichier dans la zone de liste située sous la zone **Nom de fichier**.

   Si vous n'êtes pas sûr du format du fichier, sélectionnez **Tous les formats de fichiers**.
4. Cliquez sur le nom du fichier.
5. Cliquez sur **Importer**, puis sur **Rééchantillonner et charger**.
6. Dans la boîte de dialogue **Rééchantillonnage de l'image**, entrez des valeurs dans l'une des zones suivantes :
   - **Largeur** : permet de spécifier la largeur de l'image dans une unité de mesure choisie ou sous forme de pourcentage de sa largeur d'origine.
   - **Hauteur** : permet de spécifier la hauteur de l'image dans une unité de mesure choisie ou sous forme de pourcentage de sa hauteur d'origine.
7. Dans la zone **Résolution**, entrez des valeurs dans les zones suivantes :
   - **Horizontale** : permet de spécifier larésolution horizontale de l'image en pixels ou en points par pouces (ppp).

- **Verticale** : permet de spécifier la résolution verticale de l'image en pixels ou en points par pouce (ppp).

8 Cliquez dans la fenêtre d'image.

Vous pouvez également

Conserver le rapport largeur/hauteur de l'image	Cochez la case **Conserver les proportions**.
Modifier les unités de mesure	Sélectionnez un type d'unité dans la zone de liste **Unités**.
Conserver automatiquement des valeurs de résolution horizontale et verticale égales	Cochez la case **Valeurs identiques**.

Si la boîte de dialogue de sélection du format d'importation s'affiche, indiquez les options souhaitées. Pour plus d'informations sur les formats de fichiers, reportez-vous à la section « Formats de fichiers pris en charge » à la page 517.

Il n'est pas possible d'augmenter la résolution d'un fichier lors de son importation.

Vous pouvez également importer un fichier en l'ouvrant dans une nouvelle fenêtre d'application. Pour plus d'informations sur l'ouverture d'un fichier dans une nouvelle fenêtre d'application, reportez-vous à la section « Pour ouvrir une image » à la page 74.

Pour recadrer une image lors de l'importation

1 Cliquez sur **Fichier** ▸ **Importer**.

2 Choisissez sur le dossier dans lequel le fichier est stocké.

En cas de besoin, vous pouvez rechercher une image à l'aide de la boîte de recherche. Vous pouvez rechercher les éléments suivants : nom de fichier, titre, sujet, auteur, mot-clé, commentaire, noms d'image bitmap, noms d'objet, etc.

3 Sélectionnez un format de fichier dans la zone de liste située sous la zone **Nom de fichier**.

Si vous n'êtes pas sûr du format du fichier, sélectionnez **Tous les formats de fichiers**.

4 Cliquez sur le nom du fichier.

5 Cliquez sur **Importer**, puis sur **Recadrer et charger**.

6 Entrez des valeurs dans les zones suivantes :

- **Haut** : permet de spécifier la zone à supprimer à partir du haut de l'image.
- **Gauche** : permet de spécifier la zone à supprimer à partir du bord gauche de l'image.
- **Largeur** : permet de définir la largeur souhaitée pour l'image.
- **Hauteur** : permet de définir la hauteur souhaitée pour l'image.

7 Cliquez dans la fenêtre d'image.

Lorsque vous importez des images bitmap 16 couleurs, elles sont automatiquement converties en images 256 couleurs.

Pour redimensionner une image, vous pouvez également faire glisser la zone de sélection dans la fenêtre d'aperçu.

Pour modifier l'unité de mesure, vous pouvez sélectionner un type d'unité dans la zone de liste **Unités** de la boîte de dialogue **Recadrage de l'image**.

Numérisation d'images

Dans Corel PHOTO-PAINT, vous pouvez numériser des images. Corel PHOTO-PAINT prend en charge les scanners utilisant Microsoft Windows Image Acquisition (WIA), qui est une interface standard permettant la numérisation d'images.

Si votre scanner ne prend pas en charge WIA, l'interface de son pilote TWAIN s'affiche pour la numérisation des images. Le pilote TWAIN est pris en charge par les versions 32 bits et 64 bits de Corel PHOTO-PAINT. Notez toutefois qu'il existe peu de pilotes TWAIN pour la version 64 bits.

Les interfaces et options peuvent varier d'un logiciel à l'autre. Pour plus d'informations sur l'utilisation du logiciel de votre scanner, reportez-vous à la documentation de son fabricant.

Pour obtenir des informations plus détaillées sur l'importation de fichiers bruts d'appareil photo, reportez-vous à la section « Importation de fichiers bruts d'appareil photo dans Corel PHOTO-PAINT » à la page 508.

Pour scanner une image

1. Cliquez sur **Fichier** ▸ **Acquérir une image**, puis cliquez sur l'une des commandes suivantes :
   - **Sélectionner une source WIA** : pour un scanner qui utilise un pilote WIA.
   - **Sélectionner une source TWAIN** : pour un scanner qui utilise un pilote TWAIN.

   Une commande apparaît désactivée si un pilote de scanner WIA ou TWAIN compatible n'est pas installé.
2. Sélectionnez un scanner dans la boîte de dialogue qui s'affiche.
3. Cliquez sur **Sélectionner**.
4. Cliquez sur **Fichier** ▸ **Acquérir une image** ▸ **Acquérir**.
5. Prévisualisez l'image, puis sélectionnez la zone à numériser.

   WIA, associé à certains scanners, prend en charge la numérisation de plusieurs zones pour séparer des fichiers.
6. Cliquez sur **Numériser**.

   Ce bouton peut avoir un autre nom sur l'interface de votre scanner (**OK** ou **Envoyer**, par exemple).

Création d'images

Vous pouvez réaliser des illustrations originales en créant une image dans sa totalité ou en dupliquant une image existante. Lors de la création d'une image dans sa totalité, Corel PHOTO-PAINT permet de spécifier de nombreux paramètres de gestion des couleurs et des images. Une liste de paramètres présélectionnés basés sur la façon dont vous souhaitez utiliser l'image est disponible. Par exemple, vous pouvez choisir l'option **Web** pour créer une image qui sera utilisée sur Internet ou l'option **Photos** lorsque vous créez une photo. Cependant, si les paramètres présélectionnés ne conviennent pas à l'image que vous souhaitez créer, vous pouvez également sélectionner des paramètres personnalisés et les enregistrer en vue d'une utilisation ultérieure.

De plus, vous pouvez créer une image à l'aide des données copiées dans le Presse-papiers à partir d'une autre fenêtre d'image ou une autre application.

Lorsque vous créez une image dans sa totalité, vous pouvez en définir la taille, la couleur d'arrière-plan et le mode de couleurs. Vous pouvez également choisir la résolution ou le nombre de pixels dans chaque unité de mesure.

Pour créer une image dans sa totalité

1. Effectuez l'une des opérations suivantes :
   - Dans la page de bienvenue, cliquez sur **Nouveau document**.
   - Dans la fenêtre de l'application, cliquez sur **Fichier** ▸ **Nouveau**.
2. Saisissez un nom de fichier dans la zone de texte **Nom**.
3. Dans la zone de liste **Destination présélectionnée**, sélectionnez une destination de sortie pour l'image :

- **Web** : applique les paramètres de création des images destinées à Internet
- **Photos** : applique les paramètres de création de photos
- **CMYK par défaut** : applique les paramètres de création des images destinées à l'impression commerciale

Vous pouvez également

Modifier l'unité de mesure de l'image	Sélectionnez une unité de mesure dans la zone de liste **Unités**.
Modifier la taille de l'image	Sélectionnez une taille d'image dans la zone de liste **Taille** ou saisissez des valeurs dans les zones **Largeur** et **Hauteur**.
Changer l'orientation de l'image	Cliquez sur l'un des boutons suivants pour l'orientation des images : • **Portrait** • **Paysage**
Changer la couleur d'arrière-plan de l'image	Ouvrez le sélecteur **Couleur d'arrière-plan**, puis cliquez sur une couleur.
Changer le mode de couleurs de l'image	Sélectionnez un mode de couleurs dans la zone de liste **Mode de couleurs**.
Définir la résolution de l'image	Sélectionnez une résolution dans la zone de liste **Résolution**.
Sélectionner l'intention de rendu qui correspond au résultat final de l'image	Choisissez une intention de rendu dans la zone de liste **Intention de rendu**. Pour plus d'informations sur les intentions de rendu, reportez-vous à la section « Qu'est-ce qu'une intention de rendu ? » à la page 234.
Sélectionner un profil de couleurs qui correspond au mode de couleurs sélectionné.	Sélectionnez un profil de couleurs dans la zone de liste de profil de couleurs correspondante.
Créer plusieurs images pour un film dans votre fichier	Entrez une valeur dans la zone **Nombre d'images**.
Réinitialiser les paramètres par défaut de la boîte de dialogue **Création d'une nouvelle image**	Dans la zone de liste **Destination présélectionnée**, choisissez **Corel PHOTO-PAINT par défaut**.

Si vous ne souhaitez pas afficher la boîte de dialogue **Création d'une nouvelle image** et préférez utiliser les paramètres par défaut pour créer de nouvelles images, cochez la case **Ne plus afficher cette boîte de dialogue**.

Pour restaurer la boîte de dialogue **Création d'une nouvelle image** lors de la création d'images, cliquez sur **Outils** ▸ **Options**, puis choisissez **Espace de travail** ▸ **Général** dans la liste des catégories et cochez la case **Afficher la boîte de dialogue Nouveau document**.

Pour créer une présélection personnalisée

1 Dans la fenêtre de l'application, cliquez sur **Fichier** ▸ **Nouveau**.

2 Dans la boîte de dialogue **Création d'une nouvelle image**, sélectionnez les paramètres que vous souhaitez enregistrer en tant que destination présélectionnée.

3 Cliquez sur le bouton **Ajouter la destination**.

4 Dans la boîte de dialogue **Ajouter la destination**, attribuez un nom à la nouvelle présélection de destination dans la zone de texte.

Une résolution d'image supérieure augmente la taille du fichier.

Vous pouvez supprimer une présélection de destination en sélectionnant le nom présélectionné dans la zone de liste **Destination présélectionnée**, puis en cliquant sur le bouton **Supprimer la destination**.

Pour spécifier une taille de page personnalisée, sélectionnez **Personnalisée** dans la zone de liste **Taille**, puis renseignez les zones **Largeur** et **Hauteur**.

Le bouton **Nouveau** de la barre d'outils standard permet également de créer une image. Si la barre d'outils standard n'est pas affichée, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Barres d'outils** ▸ **Standard**.

Pour créer une image par duplication

1 Cliquez sur **Image** ▸ **Dupliquer**.

2 Entrez un nom de fichier dans la zone **Comme**.

Si vous voulez combiner les objets et l'arrière-plan de la nouvelle image, cochez la case **Fusionner les objets avec l'arrière-plan**.

Pour créer une image à partir du contenu du Presse-papiers

- Cliquez sur **Fichier** ▸ **Nouveau depuis le Presse-papiers**.

Utilisation de plusieurs images

Vous pouvez ouvrir plusieurs images dans une seule fenêtre d'image, afin de simplifier la manipulation simultanée de plusieurs images. Vous pouvez accéder à chaque image ouverte à partir de son onglet en haut de la fenêtre d'image, et vous pouvez créer de nouvelles images.

Les images ouvertes semblent ancrées, mais vous pouvez désancrer l'une d'elles et la faire glisser à l'intérieur ou à l'extérieur de la fenêtre de l'application.

Vous pouvez également organiser les images dans des fenêtres superposées (en cascade), côte à côte ou empilées verticalement.

Pour manipuler plusieurs images

Pour	Procédez comme suit
Passer à une autre image ouverte	En haut de la fenêtre d'image, cliquez sur l'onglet qui présente le nom du fichier désiré.

Pour	Procédez comme suit
Créer une autre image	Cliquez sur le bouton **Nouveau** ⊕ à droite du dernier onglet du document.
Désancrer une image	Faites glisser l'onglet de l'image vers un nouvel emplacement à l'intérieur ou à l'extérieur de la fenêtre de l'application.

Pour organiser plusieurs images

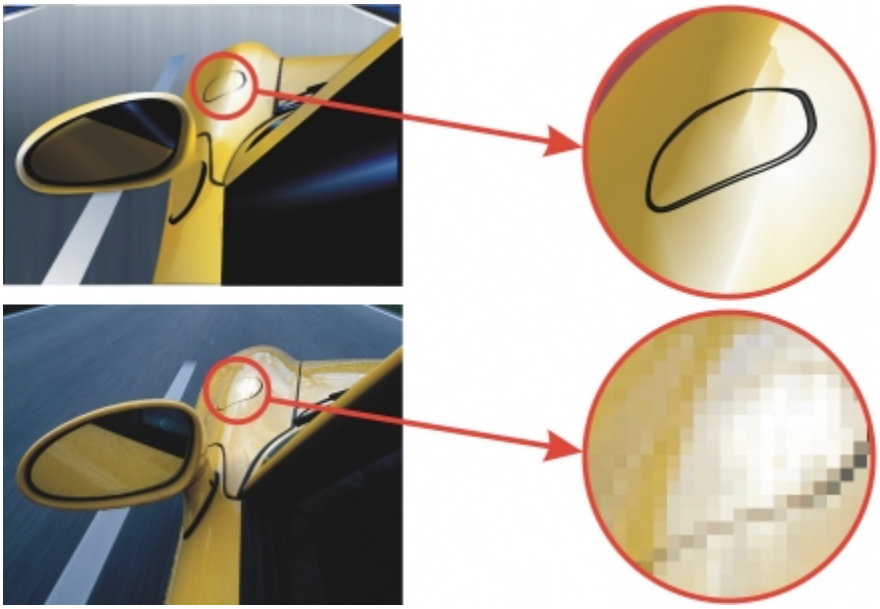
- Cliquez sur **Fenêtre**, puis sur l'une des commandes suivantes :
  - **En cascade** : organise les fenêtres d'image de sorte qu'elles se superposent et que les barres de titre soient visibles
  - **Mosaïque horizontale** : organise les images côte à côte
  - **Mosaïque verticale** : empile les images à la verticale

Utilisation de graphiques vectoriels

Dans Corel PHOTO-PAINT, vous utilisez des images bitmap, également appelées images point à point. Les images bitmap sont composées de minuscules carrés, appelés pixels. Chaque pixel est appliqué à un emplacement d'une image et doté de valeurs de couleur numériques. Les données d'emplacement et de valeur de couleur sont stockées sous forme de bits, d'où le nom d'images bitmap.

Les graphiques vectoriels sont constitués de lignes, de courbes, d'objets et de surfaces calculés mathématiquement. Bien que vous ne puissiez pas utiliser de graphiques vectoriels dans Corel PHOTO-PAINT, vous pouvez les convertir en images bitmap lorsque vous les ouvrez ou les importez. Ce processus de conversion est appelé conversion au mode point à point. Vous pouvez également copier des graphiques vectoriels à partir de CorelDRAW et les coller dans Corel PHOTO-PAINT.

La taille de fichier des graphiques vectoriels est généralement moins importante que celle des images bitmap. Ne soyez donc pas étonné de voir la taille de fichier augmenter lorsque vous convertissez des graphiques vectoriels en images bitmap.



L'illustration du haut est un graphique vectoriel composé de lignes, d'objets et de surfaces. La version du bas est une image bitmap composée de pixels.

Pour ouvrir un graphique vectoriel

1 Cliquez sur **Fichier** ▸ **Ouvrir**.
2 Choisissez sur le dossier dans lequel le fichier est stocké.
3 Dans la zone de liste **Type de fichier**, sélectionnez le format vectoriel du fichier que vous souhaitez importer.
4 Cliquez sur le nom du fichier.
5 Cliquez sur le bouton **Ouvrir**.
6 Dans la boîte de dialogue **Conversion en image bitmap**, spécifiez les paramètres de votre choix.

Pour copier un graphique vectoriel dans CorelDRAW et le coller dans Corel PHOTO-PAINT, cliquez sur **Fichier** ▸ **Nouveau depuis le Presse-papiers**.

Pour importer un graphique vectoriel

1 Cliquez sur **Fichier** ▸ **Importer**.

Vous pouvez également cliquer sur le bouton **Importer** dans la barre d'outils.

2 Choisissez sur le dossier dans lequel le fichier est stocké.
3 Dans la zone de liste **Type de fichier**, sélectionnez le format vectoriel du fichier que vous souhaitez importer.
4 Cliquez sur le nom du fichier.
5 Cliquez sur le bouton **Ouvrir**.
6 Cliquez dans la fenêtre d'image.
7 Dans la boîte de dialogue **Conversion en image bitmap**, spécifiez les paramètres de votre choix.

Pour copier un graphique vectoriel dans CorelDRAW et le coller dans Corel PHOTO-PAINT, cliquez sur **Fichier** ▸ **Nouveau depuis le Presse-papiers**.

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Affichage des images et des informations relatives aux images

Vous pouvez changer l'aspect des fenêtres et le niveau d'agrandissement appliqué à une image. La modification du niveau d'agrandissement permet de visualiser des zones spécifiques de l'image afin d'en faciliter la retouche. Vous pouvez également, lorsque vous modifiez une image, afficher des informations pertinentes relatives celle-ci, telles que son modèle colorimétrique.

Corel PHOTO-PAINT est fourni avec le filtre optionnel ImageBridge de Digimarc, qui permet d'incorporer des filigranes numériques dans des images et de détecter des filigranes existants. Ces filigranes contiennent des informations relatives aux droits d'auteur, ainsi qu'à l'identité de l'auteur, mais ils ne nuisent pas à la qualité visuelle des images.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Affichage d'images » (page 83)
- « Zoom » (page 85)
- « Affichage des informations relatives à une image » (page 86)
- « Actualisation de la fenêtre d'image » (page 87)
- « Détection et incorporation de filigranes Digimarc » (page 87)

Affichage d'images

Il est possible d'afficher des images de différentes manières. Vous pouvez masquer les fenêtres, la boîte à outils et les barres d'outils, laissant ainsi visibles uniquement la barre de menus et les fenêtres d'images. Vous avez également la possibilité d'afficher un aperçu de l'image en plein écran. L'image peut être modifiée lorsque les fenêtres sont masquées, mais pas en mode Aperçu plein écran. Vous pouvez également agrandir ou restaurer l'espace de travail.

Il est possible d'afficher des zones de l'image qui n'apparaissent pas dans la fenêtre d'image. Par exemple, lorsque vous travaillez à un niveau élevé d'agrandissement ou avec de grandes images, vous pouvez effectuer un panoramique ou passer à une autre partie de l'image sans avoir à régler le niveau d'agrandissement. Vous pouvez également utiliser le mode Panoramique rapide pour basculer d'un outil actif vers l'outil **Panoramique**.

Vous pouvez sélectionner la zone d'image à afficher dans la fenêtre de l'image en utilisant la fenêtre déroulante Navigateur.

Pour masquer les fenêtres, la boîte à outils et les barres d'outils

- Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Masquer les fenêtres**.

  Pour revenir au mode d'affichage normal, cliquez dans l'espace de travail avec le bouton droit de la souris, puis cliquez sur **Afficher les fenêtres**.

Pour agrandir ou restaurer l'espace de travail

- Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Optimiser l'espace de travail**.

Pour restaurer l'espace de travail, cliquez à nouveau sur **Fenêtre** ▸ **Optimiser l'espace de travail**.

Pour afficher un aperçu plein écran d'une image

- Cliquez sur **Affichage** ▸ **Aperçu plein écran**.

  Si vous souhaitez repasser en mode normal, appuyez sur une touche ou cliquez sur la souris à un endroit quelconque de l'écran.

Pour afficher des zones d'une image qui n'apparaissent pas dans la fenêtre d'image

Pour	Procédez comme suit
Effectuer un panoramique sur une autre zone de l'image	Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Panoramique**. Faites glisser l'image jusqu'à ce que la zone à visualiser s'affiche.
Basculer au mode Panoramique rapide	Cliquez sur un outil dans la boîte à outils pour commencer à l'utiliser. Maintenez le bouton central de la souris ou la molette enfoncé, puis faites glisser le curseur dans la fenêtre d'image.
Atteindre une autre zone de l'image	Cliquez sur la fenêtre déroulante **Navigateur** située dans l'angle inférieur droit de la fenêtre d'image. Faites glisser le rectangle vers la zone de l'image à afficher.

Pour effectuer un panoramique dans une image, cliquez sur l'outil **Panoramique**, puis appuyez sur les **touches de direction**. Vous pouvez également utiliser les barres de défilement de la fenêtre d'image.

Pendant que vous bougez la molette de souris ou que vous déplacez un autre périphérique de sortie, vous pouvez faire défiler la fenêtre verticalement en appuyant sur **Alt** ou horizontalement en appuyant sur **Ctrl**.

Il est possible de faire apparaître les zones qui ne s'affichent pas dans la fenêtre d'image en les faisant glisser à l'aide de l'outil Panoramique. Cette photo a été déplacée depuis sa position d'origine (en haut à gauche) vers la droite (en haut à droite). L'encart (ci-après) présente l'image entière.

Pour établir le paramètre par défaut pour la molette de la souris

1. Cliquez sur **Outils** ▸ **Options**.
2. Dans la liste des catégories, cliquez sur **Espace de travail**, puis sur **Affichage**.
3. Pour spécifier l'action par défaut de la molette de la souris, choisissez **Zoom** ou **Défilement** dans le menu **Action par défaut de la molette de la souris**.
4. Cliquez sur **OK**.

Zoom

Par défaut, les images sont affichées avec un niveau d'agrandissement de 100 %. Vous pouvez toutefois effectuer unzoom avant pour visualiser un détail de l'image ou un zoom arrière pour visualiser une plus grande partie de l'image. Il est également possible de définir le niveau d'agrandissement appliqué à l'ouverture des images.

Pour effectuer un zoom

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

Pour	Procédez comme suit
Effectuer un zoom avant	Cliquez dans l'image à l'endroit que vous souhaitez agrandir.
Effectuer un zoom sur une zone spécifique	Tracez un rectangle autour de la zone à agrandir à l'aide de la souris.
Effectuer un zoom arrière	Cliquez dans la fenêtre d'image avec le bouton droit de la souris.

Pour	Procédez comme suit
Passer du niveau de zoom actuel au niveau de zoom précédent	Cliquez sur le bouton **Zoom vers précédent** de la barre de propriétés.
Effectuer un zoom avant ou arrière selon un niveau prédéfini	Choisissez un niveau d'agrandissement dans la zone de liste **Zoom** de la barre de propriétés.

Vous pouvez également effectuer un zoom avant ou un zoom arrière sur l'image avec la molette de la souris.

Pour appliquer un niveau d'agrandissement à l'ouverture des images

1 Cliquez sur **Outils** ▸ **Options**.

2 Dans la liste des catégories **Espace de travail**, cliquez sur l'option **Général**.

Choisissez un niveau d'agrandissement dans la zone de liste **Ouvrir le zoom**.

Le niveau d'agrandissement sélectionné sera utilisé lors de la prochaine ouverture de l'image.

Affichage des informations relatives à une image

Vous pouvez afficher les propriétés d'une image, telles que son nom, son format de fichier et sa taille. Si une image est chargée depuis un appareil photo numérique, vous pouvez également visualiser les informations EXIF relatives à l'image, telles que la date et l'heure de la prise de vue, ainsi que l'exposition et les paramètres de flash utilisés.

Vous avez également la possibilité, pendant que vous travaillez, de consulter des informations relatives à des zones de l'image, telles que les coordonnées du pointeur. Il est possible d'afficher les changements d'abscisse (X) et d'ordonnée (Y) lorsque vous déplacez le pointeur dans la fenêtre d'image. Vous pouvez également noter l'angle (A) et la distance (D) parcourue par le pointeur dans la fenêtre d'image lors du tracé d'une forme ou d'une zone modifiable. En outre, il vous est possible d'obtenir des chiffres liés aux coordonnées du point central (C) et au rayon (R) lorsque vous créez ou sélectionnez une zone modifiable ou une forme circulaire.

Vous pouvez aussi afficher des informations relatives aux couleurs de la zone de l'image située au niveau du curseur. Par défaut, les valeurs RVB, Hex et CMJN sont affichées. L'affichage simultané des informations relatives aux couleurs se fait selon deux modèles colorimétriques. Par exemple, vous pouvez visualiser les valeurs de niveaux de gris et RVB d'une zone spécifique de l'image. Pour plus d'informations sur les modes de couleurs et les modèles colorimétriques, reportez-vous aux sections « Modification des modes de couleurs » à la page 223 et « Utilisation des couleurs » à la page 199.

Pour afficher des informations relatives à une image

- Cliquez sur **Fichier** ▸ **Propriétés du document**.

Pour afficher des informations relatives à des zones d'une image

- Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Informations sur l'image**.

Vous pouvez également

Choisir un nouveau modèle colorimétrique	Cliquez sur la flèche de menu contextuel du haut , choisissez un niveau de couleur, puis cliquez sur un modèle colorimétrique.
Changer les unités de mesure utilisées pour l'affichage des informations relatives à l'image	Cliquez sur la flèche de menu contextuel du bas, puis sur une unité de mesure.

Par défaut, la palette **Informations sur l'image** répertorie, de haut en bas, les valeurs RVB, Hex et CMJN.

Pour afficher les informations relatives au mode de couleurs, vous pouvez également cliquer sur l'outil **Pipette** et pointer sur une zone de l'image.

Actualisation de la fenêtre d'image

La fenêtre d'image peut être actualisée à tout moment. Par exemple, cette option est utile pour l'affichage de volumineuses images.

Pour actualiser la fenêtre d'image

- Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Actualiser la fenêtre**.

Pour actualiser la fenêtre d'image, vous pouvez également appuyer sur **Ctrl** + **W**.

Détection et incorporation de filigranes Digimarc

Un filigrane Digimarc incorpore dans une image les détails de copyright, les informations de contact ainsi que les attributs d'image. Le filigrane modifie légèrement la luminosité des pixels de l'image. Cette modification n'est pas visible à première vue. Toutefois, une fois l'image traitée, vous pouvez remarquer une modification de la luminosité de certains pixels. Les filigranes Digimarc ne sont pas affectés par l'édition, l'impression et la numérisation lorsque ces opérations sont effectuées dans des conditions normales.

La version 64 bits de CorelDRAW Graphics Suite ne prend pas en charge la détection et l'incorporation des filigranes Digimarc.

Détection de filigranes

Lorsque vous ouvrez une image dans Corel PHOTO-PAINT, vous pouvez déceler la présence d'un filigrane. Si l'image comporte un filigrane, un symbole de copyright s'affiche dans la barre de titre. Dans ce cas, pour obtenir des informations sur l'image, lisez le message incorporé et référez-vous au profil de contact figurant dans la base de données Digimarc.

Incorporation de filigranes

Dans Corel PHOTO-PAINT, il est également possible d'incorporer des filigranes Digimarc dans les images. Tout d'abord, vous devez obtenir un identificateur d'auteur unique en vous abonnant au service en ligne de Digimarc. Cet identificateur d'auteur contient vos coordonnées, notamment votre nom, votre numéro de téléphone, vos adresses (postale, électronique et celle de votre site Web).

Une fois que vous disposez d'un identificateur d'auteur, vous pouvez incorporer un filigrane dans une image. Vous pouvez indiquer l'année de copyright, les attributs de l'image et la durabilité du filigrane. Vous pouvez également spécifier une méthode de sortie cible pour l'image, telle que l'impression ou le Web.

Les filigranes Digimarc n'empêchent ni l'emploi non autorisé des images ni la violation du copyright. Ils apportent simplement la preuve de vos droits d'auteur. Ils fournissent également des coordonnées pour les personnes qui souhaitent employer une image ou l'utiliser sous licence.

Pour plus d'informations sur Digimarc, consultez le site www.digimarc.com.

Pour détecter un filigrane

1. Cliquez sur **Effets** ▸ **Digimarc** ▸ **Lire le filigrane**.
2. Cliquez sur **Web lookup** pour accéder à la page comportant les coordonnées ou appelez le service de fax à la demande de Digimarc au numéro indiqué.

Cette fonctionnalité n'est pas prise en charge par la version 64 bits de CorelDRAW Graphics Suite.

Pour détecter un filigrane, vous pouvez également activer l'option **Vérifier le filigrane** lors de l'ouverture ou de l'importation d'une image.

Pour obtenir un identificateur d'auteur

1. Cliquez sur **Effets** ▸ **Digimarc** ▸ **Incorporer le filigrane**.
2. Cliquez sur **Personalize**.
3. Dans la boîte de dialogue **Personalize Creator ID**, cliquez sur **Register**, puis suivez les instructions fournies sur le site Web de Digimarc.
4. Dans la boîte de dialogue **Personalize creator ID**, entrez votre identificateur dans la zone **Creator ID**.

Pour incorporer un filigrane

1. Cliquez sur **Effets** ▸ **Digimarc** ▸ **Incorporer le filigrane**.
2. Dans la zone **Copyright year(s)**, saisissez l'année (ou les années).
   Il est impossible de saisir une date antérieure à 1922 ou ultérieure à l'année en cours. Séparez les différentes années par des virgules.
3. Dans la zone **Image attributes**, cochez les cases correspondant aux attributs que vous souhaitez appliquer à l'image.
4. Choisissez une option dans la zone de liste **Target output**.
   Vous devez indiquer une valeur PPP inférieure à 200 pour les options **Moniteur** et **Web** et une valeur PPP égale ou supérieure à 300 pour l'option **Imprimante**.
5. Entrez une valeur dans la zone **Watermark durability**.
   Plus cette valeur est élevée, plus le filigrane est résistant.

   Cochez la case **Verify** afin de confirmer les informations fournies aux utilisateurs lorsqu'ils détectent le filigrane.

Cette fonctionnalité n'est pas prise en charge par la version 64 bits de CorelDRAW Graphics Suite.

Combinez tous les objets avec l'arrière-plan avant d'ajouter un filigrane. Pour plus d'informations sur la combinaison d'objets avec l'arrière-plan, reportez-vous à la section « Association et combinaison d'objets » à la page 389.

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Utilisation des repères, de la grille et des règles

Les repères, la grille et les règles vous permettent de positionner et de dimensionner les images, les objets, ainsi que les zones modifiables.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Configuration des repères » (page 89)
- « Configuration de la grille » (page 92)
- « Configuration des règles » (page 94)

Configuration des repères

Les repères sont des lignes horizontales et verticales à ajouter où vous le souhaitez dans la fenêtre d'image. Ils vous aident à mesurer, aligner ou placer les éléments dans les images. Les repères utilisent les mêmes unités de mesure que les règles. Lorsque vous enregistrez une image dans Corel PHOTO-PAINT, les repères sont également enregistrés.

Vous pouvez afficher ou masquer les repères. Vous avez également la possibilité d'ajouter, de supprimer, de déplacer et de verrouiller des repères dans la fenêtre d'image. Vous pouvez ajouter des repères angulaires et faire pivoter les repères existants.

Il est possible de magnétiser les objets et les zones modifiables aux repères de sorte qu'ils s'alignent automatiquement sur ceux-ci lorsque vous les déplacez. Vous pouvez définir la sensibilité de cette fonctionnalité en définissant un nombre précis de pixels. Ainsi, lorsque vous déplacez un objet ou une zone modifiable dans la limite de cette valeur, l'objet ou la zone s'aligne sur le repère.

Il est possible de changer la couleur et le style de ligne des repères afin de les faire ressortir par rapport à l'arrière-plan de l'image. Par défaut, un repère sélectionné est rouge. Lorsqu'il n'est plus sélectionné, il est bleu.

Pour afficher ou masquer les repères

- Cliquez sur **Affichage** ▸ **Afficher les repères**.

  Une coche située en regard de la commande de menu indique que les repères sont affichés.

Vous pouvez également afficher ou masquer les repères en cliquant sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Repères**, puis sur le bouton **Afficher les repères**

Repères affichés.

Pour ajouter un repère horizontal ou vertical

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Repères**.

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

- **Horizontal**
- **Vertical**

3 Indiquez l'emplacement du repère dans la zone **x** ou **y**.

4 Cliquez sur **Ajouter**.

Pour ajouter un repère, faites-le glisser depuis la règle horizontale ou verticale vers la fenêtre d'image.

Pour ajouter un repère angulaire

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Repères**.

2 Sélectionnez **Angulaire** dans la zone de liste **Type de repère**

3 Indiquez l'emplacement du repère dans les zones **x** et **y**.

4 Entrez une valeur dans la zone **Angle de rotation**.

5 Cliquez sur **Ajouter**.

Pour supprimer un repère

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Repères**.

2 Sélectionnez un repère dans la liste.
Vous pouvez sélectionner plusieurs repères en maintenant enfoncée la touche **Ctrl** pendant que vous cliquez.

3 Cliquez sur le bouton **Supprimer le repère** .

Pour supprimer des repères individuels, faites-les glisser hors de la fenêtre d'image.

Pour déplacer un repère

1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Sélecteur d'objet** .

2 Faites glisser un repère vers un nouvel emplacement dans la fenêtre d'image.

Vous pouvez également déplacer un repère en le décalant.

Pour déplacer un repère en précisant les coordonnées x et y, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Repères**. Sélectionnez le repère, saisissez les valeurs dans les zones **x** et **y**, puis cliquez sur **Modifier**.

Pour faire pivoter un repère

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

2 Procédez à l'une des opérations du tableau suivant.

Pour	Procédez comme suit
Faire pivoter un repère	Cliquez deux fois sur le repère, puis faites pivoter le repère lorsque les poignées de rotation s'affichent. Pour faire pivoter un repère, vous pouvez également sélectionner **Angulaire** dans la zone de liste **Type de repère**, saisir une valeur dans la zone **Angle de rotation** et cliquer sur **Modifier**.
Faire pivoter plusieurs repères	Maintenez la touche **Maj** enfoncée, sélectionnez les repères, cliquez de nouveau sur un repère sélectionné, puis faites pivoter les repères lorsque les poignées de rotation s'affichent. Le centre de rotation est déterminé en fonction du dernier repère sélectionné.
Faire pivoter un repère selon une valeur spécifique	Cliquez deux fois sur le repère pour afficher les poignées de rotation, puis saisissez une valeur dans la zone **Angle de rotation** de la barre de propriétés. Vous pouvez également faire pivoter plusieurs repères selon une valeur spécifique.
Faire pivoter un repère par incréments de 15 degrés	Cliquez deux fois sur le repère pour afficher les poignées de rotation, maintenez la touche **Ctrl** enfoncée, puis faites pivoter le repère. Il est également possible de faire pivoter plusieurs repères par incréments de 15 degrés.
Changer le point pivot	Faites glisser le centre de rotation du repère vers un nouvel emplacement ou saisissez une valeur dans la zone **Centre de rotation** de la barre de propriétés.

Pour verrouiller ou déverrouiller des repères

- Cliquez sur **Affichage** ▸ **Verrouiller les repères**.

  Une coche située en regard de la commande de menu indique que le repère est verrouillé.

Vous pouvez également verrouiller un repère en cliquant sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Repères**, puis sur le bouton **Verrouiller les repères** .

Pour aligner des objets et des zones modifiables sur les repères

- Cliquez sur **Affichage** ▸ **Magnétiser** ▸ **Repères**.

Vous pouvez également aligner des objets et des zones modifiables sur un repère en cliquant sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Repères**, puis sur le bouton **Repères magnétiques** .

Pour définir la sensibilité des repères magnétiques

1. Cliquez sur **Outils** ▸ **Options**.
2. Dans la liste des catégories **Espace de travail**, cliquez sur **Affichage**.
3. Entrez une valeur dans la zone **Tolérance des repères magnétiques (pixels)**.

Pour définir le style de ligne et la couleur d'un repère

1. Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Repères**.
2. Ouvrez le sélecteur **Couleur de repère** et sélectionnez une couleur.
3. Ouvrez le sélecteur **Style du repère** et choisissez un style de ligne.

La modification du style de ligne ou de la couleur affecte tous les repères existants et les repères que vous ajoutez par la suite.

Configuration de la grille

La grille est une série de lignes croisées non imprimables superposées sur une image qui vous aide à aligner et à placer précisément les objets. Vous pouvez afficher ou masquer la grille à tout moment.

Les objets et les zones modifiables peuvent être alignés automatiquement sur les lignes de la grille. Vous pouvez personnaliser l'apparence de la grille en modifiant son affichage et son espacement. L'affichage de la grille permet de transformer les lignes de la grille en points ou de modifier la couleur de la grille. L'espacement permet de définir la distance entre les lignes de la grille. Les options d'espacement reposent sur l'unité de mesure utilisée pour la règle. Par exemple, si l'unité de mesure de la règle est définie sur les pouces, les options d'espacement sont en pouces.

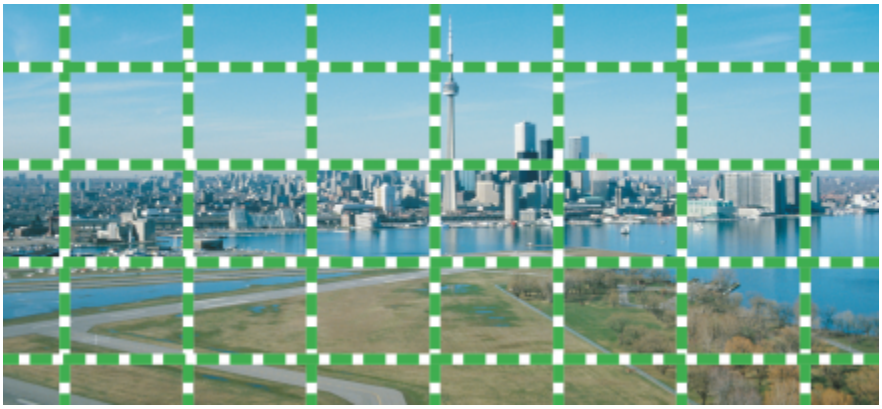
Si l'unité de mesure de la règle est définie en pixels, vous disposez d'options supplémentaires pour personnaliser l'apparence de la grille. Pour la grille de pixels, vous pouvez indiquer la couleur de la grille et son opacité.

Pour apporter des modifications plus précises aux pixels au niveau de zoom maximum, affichez une grille autour de chaque pixel.

Pour afficher ou masquer la grille

- Cliquez sur **Affichage** ▸ **Afficher la grille**.

  Une coche située en regard de la commande de menu indique que la grille est affichée.



Grille affichée.

Pour magnétiser des objets et des zones modifiables sur la grille

- Cliquez sur **Affichage** ▸ **Magnétiser** ▸ **Grille**.

Pour définir l'espacement des lignes de la grille

1. Cliquez sur **Outils** ▸ **Options**.
2. Dans la liste des catégories **Document**, cliquez sur **Grille**.
3. Dans la zone **Grille de document**, saisissez une valeur dans la zone **Horizontale**.

   Si vous souhaitez modifier l'intervalle d'espacement de la grille ou le nombre de lignes affichées par unité de mesure, choisissez une option dans la zone de liste. Les options reposent sur l'unité de mesure utilisée pour la règle.
4. Entrez une valeur dans la zone **Verticale**.

Pour modifier la couleur et le style de la grille

1. Cliquez sur **Outils** ▸ **Options**.
2. Dans la liste des catégories **Espace de travail**, cliquez sur **Affichage**.
3. Ouvrez le sélecteur **Couleur de la grille**, puis sélectionnez une couleur.
4. Cliquez sur l'un des boutons **Style de grille** suivants :
   - **Ligne continue**
   - **Pointillés**
   - **Points**

Pour créer une couleur de grille personnalisée, vous pouvez également cliquer sur **Plus** du sélecteur **Couleur de la grille**.

Pour modifier la couleur et le style de la grille de pixels

1. Cliquez sur **Outils** ▸ **Options**.
2. Dans la liste des catégories **Document**, cliquez sur **Grille**.
3. Dans la zone Grille de pixels, ouvrez le sélecteur **Couleur**, puis cliquez sur une couleur.
4. Déplacez le curseur **Opacité** vers la droite pour augmenter l'opacité de la grille.

Pour afficher une grille de pixels au niveau de zoom maximum

1 Cliquez sur **Outils** ▸ **Options**.

2 Dans la liste des catégories **Document**, cliquez sur **Grille**.

3 Dans la zone Grille de pixels, cochez la case **Afficher la grille de pixels avec un facteur de zoom supérieur ou égal à 800 %**

Configuration des règles

Les règles à l'écran servent de référence visuelle pour vous aider à déterminer la taille et la position des images, des objets et des zones modifiables. Vous pouvez afficher ou masquer les règles à tout moment. En outre, vous pouvez afficher et masquer les règles des modes Bureau et Tablette indépendamment en fonction de votre flux de travail. Par défaut, les règles sont affichées dans le mode Bureau et masquées lorsque vous passez au mode Tablette.

À mesure que vous déplacez le curseur dans la fenêtre d'image, des marques sur les règles indiquent sa position. Vous avez également la possibilité de personnaliser la position zéro des règles et de spécifier une unité de mesure pour le document en cours.

Il est possible de déplacer les règles n'importe où dans la fenêtre d'image. Notez toutefois qu'elles apparaissent par défaut en haut et à gauche de cette fenêtre. Le fait d'étalonner les règles permet de s'assurer que les distances à l'écran correspondent aux distances réelles.

Pour afficher ou masquer les règles

- Cliquez sur **Affichage** ▸ **Afficher les règles**.

  Une coche située en regard de la commande de menu indique que les règles sont affichées.

Règles affichées.

Pour afficher ou masquer les règles dans les modes Bureau et Tablette

1 Cliquez sur **Outils** ▸ **Options**.

2 Dans la liste des catégories **Document**, cliquez sur **Règles**.

3 Sur la page **Règles**, cochez ou décochez les cases suivantes :

- **Afficher les règles en mode Bureau**
- **Afficher les règles en mode Tablette**

Pour personnaliser les règles

1 Cliquez sur **Outils** ▸ **Options**.

2 Dans la liste des catégories **Document**, cliquez sur **Règle**.

3 Dans la section **Unités**, sélectionnez une unité de mesure dans les zones de liste suivantes :

- Horizontal
- Vertical

Pour utiliser la même unité de mesure pour les règles horizontale et verticale, cochez la case **Mêmes unités pour les règles horizontale et verticale**.

4 Dans la section **Origine**, entrez des valeurs dans les zones suivantes :

- Horizontal
- Vertical

La valeur d'origine indique la distance, exprimée dans l'unité de mesure spécifiée, comprise entre la marque zéro de la règle et son point d'origine. Par exemple, une valeur d'origine égale à 4 sur la règle horizontale éloigne la marque zéro de la règle de quatre unités par rapport au point d'origine (point de départ de la règle).

5 Saisissez une valeur dans la zone **Graduations**.

Pour afficher des fractions sur les règles, cochez la case **Afficher fractions**.

Pour déplacer une règle

- Tout en maintenant la touche **Maj** enfoncée, faites glisser la règle vers son nouvel emplacement.

Vous pouvez également

Rétablir les positions d'origine des règles	Maintenez la touche **Maj** enfoncée et cliquez deux fois sur une règle.
Déplacer les deux règles simultanément	Maintenez la touche **Maj** enfoncée et faites glisser le point d'intersection des deux règles.

Pour étalonner les règles

1 Cliquez sur **Outils** ▸ **Options**.

2 Dans la liste des catégories **Document**, cliquez sur **Règle**.

3 Cliquez sur **Étalonner les règles**.

4 Prenez une règle en plastique transparent, puis placez-la à côté des règles horizontale et verticale de l'écran.

5 Saisissez des valeurs dans les zones ci-dessous de manière à ce qu'un centimètre de la règle corresponde exactement à un centimètre sur la règle en plastique :

- Horizontal
- Vertical

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Annulation, rétablissement, répétition et diminution d'actions

Corel PHOTO-PAINT permet d'annuler, de rétablir, de répéter et de diminuer des actions. La dernière version enregistrée d'une image ou d'une partie d'une image peut également être rétablie.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Annulation et rétablissement d'actions » (page 97)
- « Rétablissement de l'état antérieur d'une image » (page 99)
- « Répétition et diminution d'actions » (page 99)

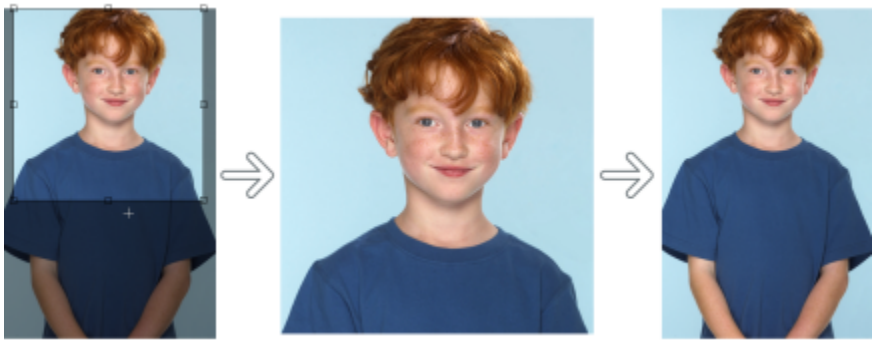
Annulation et rétablissement d'actions

Corel PHOTO-PAINT permet d'annuler les actions effectuées sur une image, en commençant par la plus récente. Si le résultat d'une annulation ne vous convient pas, vous pouvez rétablir l'action. Vous pouvez annuler ou rétablir des actions effectuées sur une image, telles qu'un coup de pinceau, un effet ou une transformation. En revanche, il est impossible d'annuler ou de rétablir des actions effectuées sur l'espace de travail, telles que la modification des préférences.

Il est possible de personnaliser les paramètres d'annulation de façon à augmenter ou diminuer le nombre d'actions que vous pouvez annuler et rétablir.

N'oubliez pas que plus la liste Annuler contient d'actions, plus la mémoire requise pour gérer cette liste est importante. Pour libérer de la mémoire, il suffit d'effacer de façon permanente toutes les opérations mentionnées dans la liste Annuler.

Il est également possible d'effacer la dernière action effectuée pour rétablir des parties d'une image. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Suppression de parties d'une image » à la page 160.



De gauche à droite : Image originale ; image recadrée ; l'annulation de l'action de recadrage restaure les dimensions de l'image.

Pour annuler ou rétablir des actions

Pour	Procédez comme suit
Annuler la dernière action	Cliquez sur **Édition** ▸ **Annuler [dernière action]**.
Rétablir la dernière action	Cliquez sur **Édition** ▸ **Rétablir [dernière action]**.
Annuler ou rétablir une série d'actions	Sélectionnez une action dans la liste qui s'affiche dans le menu fixe **Gestionnaire d'annulation**. Toutes les actions qui suivent l'action sélectionnée dans la liste seront également annulées. Si le menu fixe **Gestionnaire d'annulation** n'est pas ouvert, cliquez sur **Modifier** ▸ **Gestionnaire d'annulation** ou **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Gestionnaire d'annulation**.
Supprimer toutes les actions mentionnées dans le menu fixe **Gestionnaire d'annulation** afin de libérer de la mémoire	Cliquez sur **Édition** ▸ **Purger** ▸ **Liste Annuler**.

Lorsque vous annulez une série d'actions, l'action que vous choisissez et toutes celles qui la suivent sont annulées.

Lorsque vous rétablissez une série d'actions, l'action que vous choisissez et toutes celles qui figurent entre celle-ci et la dernière action annulée sont rétablies.

Pour personnaliser les paramètres d'annulation

1. Cliquez sur **Outils** ▸ **Options**.
2. Dans la liste des catégories **Espace de travail**, cliquez sur l'option **Général**.
3. Dans la zone **Mémoire**, saisissez une valeur dans la zone **Niveaux d'annulation**.

Vous pouvez définir un maximum de 99 niveaux d'annulation, mais sachez que le nombre de niveaux d'annulation défini affecte la taille du disque d'échange. Réduisez ce nombre si votre ordinateur ne fonctionne pas à la vitesse souhaitée.

Rétablissement de l'état antérieur d'une image

Lorsque vous créez ou modifiez une image, il est possible de revenir à la dernière version enregistrée afin de supprimer toutes les modifications apportées depuis. Si vous souhaitez annuler certaines modifications seulement, il suffit de restaurer le dernier enregistrement des zones à conserver.

Vous pouvez également créer un point de repère qui enregistrera temporairement l'image en cours afin de vous permettre de la rétablir si nécessaire.

Il est aussi possible de créer un espace de travail qui autorise des enregistrements automatiques au moyen d'un point de repère. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour spécifier des paramètres d'enregistrement automatique » à la page 104.

Pour revenir à la dernière version enregistrée d'une image

- Cliquez sur **Fichier** ▸ **Dernière version enregistrée**.

Pour revenir à la dernière version enregistrée d'une image, il est également possible de cliquer sur le bouton **Rétablir le dernier enregistrement** dans le menu fixe **Gestionnaire d'annulation**.

Pour restaurer des parties d'une image

1. Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Clone**.
2. Dans la barre de propriétés, ouvrez le sélecteur **Pinceau**, sélectionnez la catégorie de pinceau **Clone à partir de l'enregistrement** puis cliquez sur un type de pinceau prédéfini.
3. Faites glisser la souris dans la fenêtre d'image.

Si vous créez entièrement une image, vous devez l'enregistrer avant d'utiliser l'outil **Clone à partir de l'enregistrement**. Pour plus d'informations sur l'enregistrement des images, reportez-vous à la section « Enregistrement et fermeture » à la page 103.

Pour créer un point de repère ou y revenir

Pour	Procédez comme suit
Créer un point de repère	Cliquez sur **Édition** ▸ **Point de repère**.
Revenir à un point de repère	Cliquez sur **Édition** ▸ **Rétablir jusqu'au point de repère**.

Répétition et diminution d'actions

Il est possible de répéter et de diminuer des actions. Lorsque vous répétez une action, celle-ci est de nouveau appliquée à l'image, ce qui intensifie l'effet visuel. Lorsque vous diminuez une action, celle-ci est progressivement supprimée. Vous pouvez aussi utiliser un mode de fusion pour modifier les effets de diminution. Pour plus d'informations sur les modes de fusion, reportez-vous à la section « Présentation des modes de fusion » à la page 341.

Vous pouvez répéter la dernière action pour intensifier l'effet. L'image de gauche correspond à l'image originale. Un effet de vent est appliqué à l'image du centre et cet effet est répété sur l'image de droite.

Vous pouvez diminuer la dernière action en fonction de la valeur définie. L'image de gauche correspond à l'image originale. Un effet de flou est appliqué à l'image du centre et cet effet est diminué sur l'image de droite.

Pour répéter ou diminuer des actions

Pour	Procédez comme suit
Répéter la dernière action	Cliquez sur **Édition** ▸ **Répéter [dernière action]**.
Diminuer la dernière action	Cliquez sur **Édition** ▸ **Diminuer la dernière commande**. Déplacez le curseur **Pourcentage** afin de définir le niveau de diminution. Pour modifier l'effet de diminution, choisissez un mode de fusion dans la zone de liste **Fusion**.

Pour répéter ou diminuer une action, vous devez commencer par appliquer une action, telle qu'un effet, un coup de pinceau ou une transformation à une image. Les actions effectuées dans l'espace de travail, telles que la modification des préférences, ne peuvent être ni répétées, ni diminuées.

Après avoir augmenté les paramètres d'un effet spécial, vous pouvez répéter l'effet afin de l'exagérer. Pour plus d'informations sur les effets spéciaux, reportez-vous à la section « Application d'effets spéciaux » à la page 345.

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Enregistrement et fermeture

Dans Corel PHOTO-PAINT, vous pouvez enregistrer votre travail lorsque vous créez une image, ou avant de le refermer. En outre, l'enregistrement des images peut se faire sous de nombreux formats de fichiers différents.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Enregistrement d'images » (page 103)
- « Exportation d'images à d'autres formats de fichiers » (page 105)
- « Utilisation des fichiers verrouillés » (page 107)
- « Fermeture d'images » (page 107)

Enregistrement d'images

Il est possible d'enregistrer une image pour la conserver. Il est également possible d'enregistrer des images automatiquement à des intervalles réguliers, ainsi que de conserver des copies de sauvegarde des fichiers d'images.

Enregistrement d'images

Lorsque vous enregistrez une image, vous pouvez lui attribuer un format et un nom de fichier, ainsi que spécifier le dossier dans lequel vous voulez enregistrer ce fichier. Les images sont automatiquement enregistrées à l'aide du format de fichier, du nom et de l'emplacement sélectionnés au moment de l'enregistrement. Le format d'enregistrement par défaut est le format de fichier Corel PHOTO-PAINT (CPT) natif. L'enregistrement au format Corel PHOTO-PAINT (CPT) permet de conserver toutes les propriétés d'image (les objets, le dernier masque créé, les composantes alpha, les grilles, les repères, ainsi que les informations de couleur), afin de pouvoir les modifier ultérieurement.

Vous pouvez joindre des informations (des métadonnées) aux images telles que des commentaires et des notes afin de pouvoir les retrouver et les organiser plus facilement.

Vous avez également la possibilité d'exporter une image à un autre format de fichier. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Exportation d'images à d'autres formats de fichiers » à la page 105.

Enregistrement automatique et sauvegarde d'images

Vous pouvez définir des paramètres d'enregistrement automatique qui déclencheront automatiquement l'enregistrement de l'image à intervalles réguliers. Enregistrez temporairement l'image à une étape particulière de son développement ou écrasez la dernière version de l'image.

La spécification des paramètres de sauvegarde permet de créer une copie d'une image chaque fois que vous l'enregistrez. La copie de sauvegarde est stockée dans le dossier que vous spécifiez.

Il est également possible de créer un point de repère afin d'enregistrer de façon temporaire un instantané de l'image en cours, ce qui vous permettra de la rétablir en cas de nécessité. Pour plus d'informations sur les points de repère, reportez-vous à la section « Pour créer un point de repère ou y revenir » à la page 99.

Pour enregistrer une image

1. Cliquez sur **Fichier** ▸ **Enregistrer sous**.
2. Choisissez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
3. Sélectionnez un format dans la zone de liste **Type de fichier**.
4. Entrez un nom de fichier dans la zone de liste **Nom de fichier**.

   L'extension de fichier correspondant au format choisi est automatiquement ajoutée au nom du fichier, mais elle peut être supprimée.
5. Cochez l'une des cases actives suivantes :
   - **Sélection uniquement** : enregistre uniquement leszones modifiables définies dans l'image en l'absence d'objets actifs ou sélectionnés. S'il n'y a pas de zones modifiables, seuls les objets actifs et sélectionnés sont enregistrés.
   - **Ne pas afficher la boîte de dialogue de filtre** : permet de supprimer les boîtes de dialogue proposant des options d'exportation avancées.
6. Cliquez sur **Enregistrer**.

Vous pouvez également

Compresser un fichier	Sélectionnez un type de compression dans la zone de liste **Type de compression**. La zone de liste **Type de compression** est disponible uniquement lorsque vous enregistrez une image dans un format qui peut être compressé.
Spécifier des informations relatives à un fichier	Saisissez vos commentaires dans la zone **Commentaires**. Si cette option ne s'affiche pas, faites glisser l'angle inférieur droit pour augmenter la taille de la boîte de dialogue et pour afficher les options masquées.

Lorsque vous enregistrez une image contenant des objets dans un format de fichier ne prenant pas en charge les objets, vous pouvez continuer à travailler sur le fichier d'origine (contenant toujours les objets) dans la fenêtre d'image. L'image et ses objets peuvent toujours être enregistrés au format Corel PHOTO-PAINT (CPT).

Pour enregistrer une image, vous pouvez également cliquer sur le bouton **Enregistrer** de la barre d'outils standard.

Vous pouvez visualiser ces notes dans la zone **Commentaires** de la boîte de dialogue **Ouvrir** lorsque vous ouvrez une image ou dans la boîte de dialogue **Importation** lorsque vous importez une image. Notez que certains formats de fichiers ne permettent pas d'enregistrer des notes avec les images.

Pour spécifier des paramètres d'enregistrement automatique

1. Cliquez sur **Outils** ▸ **Options**.
2. Dans la liste des catégories **Espace de travail**, cliquez sur **Enregistrer**.

3 Cochez la case **Enregistrement automatique toutes les**, puis entrez une valeur dans la zone située en regard de cette case.
La valeur saisie spécifie l'intervalle (en minutes) entre deux enregistrements automatiques.

4 Activez l'une des options suivantes :

- **Enregistrer dans un point de repère** : permet d'enregistrer une copie temporaire de l'image dans son état actuel sans écraser la version enregistrée sur le disque.
- **Enregistrer dans un fichier** : permet d'écraser la dernière version du fichier enregistré sur le disque.

Si vous souhaitez qu'un message apparaisse à chaque enregistrement automatique, cochez la case **Avertissement avant enregistrement**.

Lorsque vous enregistrez l'image ou quittez Corel PHOTO-PAINT, la version enregistrée au point de repère est perdue.

Pour spécifier des paramètres de sauvegarde

1 Cliquez sur **Outils** ▸ **Options**.

2 Dans la liste des catégories **Espace de travail**, cliquez sur **Enregistrer**.

3 Cochez la case **Sauvegarde à l'enregistrement**.

Pour enregistrer les copies de sauvegarde dans un autre dossier, cochez la case **Sauvegarder sur**, puis cliquez sur le bouton **Parcourir** pour spécifier un dossier.

Pour modifier les propriétés d'un document

1 Cliquez sur **Fichier** ▸ **Propriétés du document**.

2 Dans la boîte de dialogue **Propriétés du document**, saisissez des mots ou des expressions pour les éléments suivants : Titre, Sujet, Mots-clés, Remarques ou Auteur.
Pour indiquer un classement, choisissez-en un à partir de la zone de liste **Classement**.

3 Cliquez sur OK.

Exportation d'images à d'autres formats de fichiers

Il est possible d'exporter les images Corel PHOTO-PAINT sous de nombreux formats de fichiers. Lorsque vous exportez une image, l'image originale reste ouverte dans la fenêtre d'image dans son format existant.

Le format de fichier dépend de l'utilisation ultérieure des images créées. Notez qu'une image exportée sous un autre format de fichier que Corel PHOTO-PAINT (CPT) peut perdre certaines de ses propriétés. En effet, chaque format de fichier possède ses propres particularités et est destiné à une utilisation particulière. Ainsi, pour modifier une image dans une autre application de retouche d'images, vous pouvez l'enregistrer au format de fichier Adobe Photoshop (PSD). Vous conservez ainsi de nombreuses propriétés de l'image, telles que lesobjets et les masques et vous pouvez donc continuer à la modifier. Pour partager une image, vous utilisez les formats TIFF (Tagged Image File Format) ou BMP (Windows bitmap) car il s'agit de formats standard : sous ces formats, les images peuvent être ouvertes dans la plupart des visionneuses d'images, des applications de retouche d'images et des programmes de PAO (publication assistée par ordinateur).

Vous pouvez également exporter un fichier de telle sorte qu'il soit optimisé pour des applications bureautiques, telles que Microsoft Office ou Corel WordPerfect Office.

Il est également possible d'exporter des images à des formats compatibles Web, tels que JPEG ou GIF. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Exportation d'images pour le Web » à la page 455.

Pour plus d'informations sur les formats de fichiers pris en charge, reportez-vous à la section « Formats de fichiers pris en charge » à la page 517.

Pour exporter une image sous un autre format de fichier

1. Cliquez sur **Fichier** ▸ **Exporter**.
2. Choisissez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
3. Sélectionnez un format dans la zone de liste **Type de fichier**.
4. Entrez un nom de fichier dans la zone de liste **Nom de fichier**.

   L'extension de fichier correspondant au format choisi est automatiquement ajoutée au nom du fichier, mais elle peut être supprimée.
5. Cochez l'une des cases actives suivantes :
   - **Sélection uniquement** : enregistre uniquement leszones modifiables définies dans l'image en l'absence d'objets actifs ou sélectionnés. S'il n'y a pas de zones modifiables, seuls les objets actifs et sélectionnés sont enregistrés.
   - **Ne pas afficher la boîte de dialogue de filtre** : permet de supprimer les boîtes de dialogue proposant des options d'exportation avancées.
6. Cliquez sur **Enregistrer**.

Vous pouvez également

Compresser un fichier	Sélectionnez un type de compression dans la zone de liste **Type de compression**. La zone de liste **Type de compression** est disponible uniquement lorsque vous enregistrez une image dans un format qui peut être compressé.
Spécifier des informations relatives à un fichier	Saisissez vos commentaires dans la zone **Commentaires**.

Si une boîte de dialogue vous invite à sélectionner un format d'exportation, indiquez les options de votre choix. Pour plus d'informations sur les formats de fichiers, reportez-vous à la section « Formats de fichiers pris en charge » à la page 517.

Pour exporter une image vers Microsoft Office ou Corel WordPerfect Office

1. Cliquez sur **Fichier** ▸ **Exporter vers** ▸ **Office**.
2. Dans la zone de liste **Exporter vers**, sélectionnez l'une des options suivantes :
   - Microsoft Office
   - WordPerfect Office
3. Cliquez sur **OK**.
4. Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
5. Entrez un nom de fichier dans la zone de liste **Nom de fichier**.
6. Cliquez sur **Enregistrer**.

Les images sont exportées avec une résolution de 96 points par pouce (ppp), sans modification des paramètres de gestion des couleurs.

Les plans des images sont combinés lors de l'exportation de l'image vers Microsoft Office ou Corel WordPerfect Office.

Utilisation des fichiers verrouillés

Dans un environnement professionnel, vous pouvez être amené à ouvrir un fichier verrouillé qui est déjà en cours d'édition par un autre utilisateur. Pour enregistrer un fichier verrouillé après l'avoir modifié, plusieurs méthodes existent :

- Si le fichier a été modifié par l'autre utilisateur ou est encore ouvert, vous devez l'enregistrer sous un nouveau nom en cliquant sur **Fichier** ▸ **Enregistrer sous**.
- Si l'autre utilisateur a fermé le fichier sans le modifier, vous pouvez enregistrer vos modifications en cliquant sur **Fichier** ▸ **Enregistrer**.

Fermeture d'images

Vous pouvez à tout moment fermer une image ou toutes les images. Si vous fermez une image sans l'enregistrer, les modifications apportées seront perdues.

Pour fermer une image

Pour	Procédez comme suit
Fermer une image ouverte	Cliquez sur **Fichier** ▸ **Fermer** ou sur **Fenêtre** ▸ **Fermer la fenêtre**.
Fermer toutes les images ouvertes	Cliquez sur **Fichier** ▸ **Tout fermer** ou sur **Fenêtre** ▸ **Tout fermer**.

Si vous ne parvenez pas à fermer un fichier, cela signifie qu'une tâche (impression, enregistrement, etc.) est en cours ou a échoué. Consultez la barre d'état pour vérifier l'état de la tâche.

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Recherche et gestion du contenu et des outils créatifs

Le menu fixe Plus de Corel PHOTO-PAINT vous permet d'étoffer votre collection d'outils créatifs en achetant des applications, des filtres optionnels et des extensions ou en téléchargeant des outils et du contenu gratuits.

Le menu fixe **Plus**, qui remplace le menu fixe **Connexion**, offre les mêmes fonctions de recherche et de gestion du contenu que celles des versions précédentes du produit. Il vous permet d'accéder au Centre de contenu, d'y faire des recherches et de le parcourir, ainsi que les collections en ligne d'images clipart, de photos, de polices, de cadres, de surfaces et de listes d'images. En outre, vous pouvez retrouver un contenu stocké dans un ordinateur, sur un réseau local ou sur le site Web d'un fournisseur de contenu en ligne. Une fois le contenu trouvé, vous pouvez l'importer dans votre document, l'ouvrir avec l'application associée ou le regrouper dans un bac afin de l'utiliser plus tard comme référence.

Corel PHOTO-PAINT est complètement intégré aux fonctionnalités de recherche proposées par Windows. Par défaut, l'application effectue la recherche dans tous les emplacements que Windows Search doit indexer. Pour plus d'informations sur la modification des options d'indexation dans Windows Search, reportez-vous à l'Aide de Windows.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Acquisition d'applications, de filtres optionnels et d'extensions » (page 109)
- « Recherche de contenu via le menu fixe Plus » (page 111)
- « Accès au contenu » (page 114)
- « Parcourir et rechercher du contenu » (page 116)
- « Affichage de contenu » (page 119)
- « Utilisation d'un contenu » (page 120)
- « Installation de polices » (page 122)
- « Gestion de contenu » (page 122)
- « Synchronisation des bacs avec OneDrive » (page 124)
- « Types de contenu » (page 126)

Acquisition d'applications, de filtres optionnels et d'extensions

Vous pouvez acheter des applications, des filtres optionnels et des extensions, ou télécharger gratuitement des outils créatifs depuis Corel PHOTO-PAINT. Les nouvelles offres sont mises à jour à mesure de leur disponibilité.

Applications, filtres optionnels et options de mise à niveau

Pour étoffez votre collection d'outils créatifs ou acheter le Programme de mise à niveau afin d'être sûr de toujours utiliser la version la plus récente de la suite, vous pouvez faire votre choix parmi l'éventail d'applications et de filtres optionnels proposé. Par exemple, Corel Website Creator peut vous aider à concevoir et gérer des sites Web, tandis qu'AfterShot Pro vous offre des outils professionnels de retouche pour les photos au format brut (RAW). Corel ParticleShop, un filtre optionnel de pinceau très efficace, vous permet d'ajouter des touches et des effets bitmap uniques dans vos projets.

Les applications et les filtres optionnels doivent être installés.

Extensions

Les extensions enrichissent les capacités de CorelDRAW et de Corel PHOTO-PAINT pour vous permettre de mener à bien des tâches complexes avec une grande facilité. Elles peuvent ajouter un nouvel outil dans la boîte à outils de l'application ou un nouvel élément à l'interface utilisateur, par exemple un menu, une barre d'outils, un menu fixe ou une boîte de dialogue. Les extensions disponibles via le menu fixe **Plus** et la boîte de dialogue **Plus** comprennent l'Assistant Calendrier, le Convertisseur de fichier et les fonctions Ajuster et étirer et Bordures et œillets.

Les extensions n'impliquent pas d'installation et peuvent être supprimées via le menu fixe **Plus**.

Restauration des achats

Lorsque vous achetez un outil créatif, une coche s'affiche à côté de son nom. Si vous réinstallez CorelDRAW Graphics Suite ou si vous installez la suite sur un autre ordinateur, vous pouvez alors restaurer vos achats. Vous serez ainsi certain que les éléments déjà achetés apparaissent dans le menu fixe **Plus**, donc de pouvoir les télécharger et les réinstaller.

Pour acquérir une application ou un filtre optionnel

1. Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Plus**.
2. Dans le menu fixe **Plus**, cliquez sur **Outils**, puis sur **Applications et filtres optionnels**.
3. Cliquez sur l'application ou le filtre optionnel désiré(e).
4. Effectuez l'une des opérations suivantes :
   - Cliquez sur **Acheter**, puis suivez les instructions qui s'affichent pour acheter cet élément.
   - Cliquez sur **Télécharger** si cet élément est inclus dans votre produit ou votre abonnement.

Depuis le Labo de traitement RAW et le sélecteur Pinceau, vous avez également accès aux outils créatifs ou aux extensions liés à la tâche en cours.

Pour désinstaller une application ou un filtre optionnel, ouvrez le Panneau de configuration du système d'exploitation.

Pour acquérir une extension

1. Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Plus**.
2. Dans le menu fixe **Plus**, cliquez sur **Outils**, puis sur **Extensions**.
3. Cliquez sur une extension.
4. Effectuez l'une des opérations suivantes :
   - Cliquez sur **Acheter**, puis suivez les instructions qui s'affichent pour acheter cet élément.
   - Cliquez sur **Télécharger** si cet élément est inclus dans votre produit ou votre abonnement.

Les extensions peuvent s'afficher dans l'espace de travail de l'application. Par exemple, l'extension **Bordures et œillets**, qui vous permet de préparer des bannières pour l'impression, s'affiche dans le menu **Outils** de CorelDRAW.

Les extensions de macro téléchargées s'affichent dans le menu fixe **Macro Manager**.

Pour supprimer une extension, cliquez sur l'option **Supprimer** accolée à son nom dans le menu fixe **Plus**.

Pour accéder à une application, un filtre optionnel ou une extension

- Cliquez sur le bouton **Lanceur d'applications** dans la barre d'outils standard, puis sur l'application, le filtre optionnel ou l'extension que vous souhaitez utiliser.

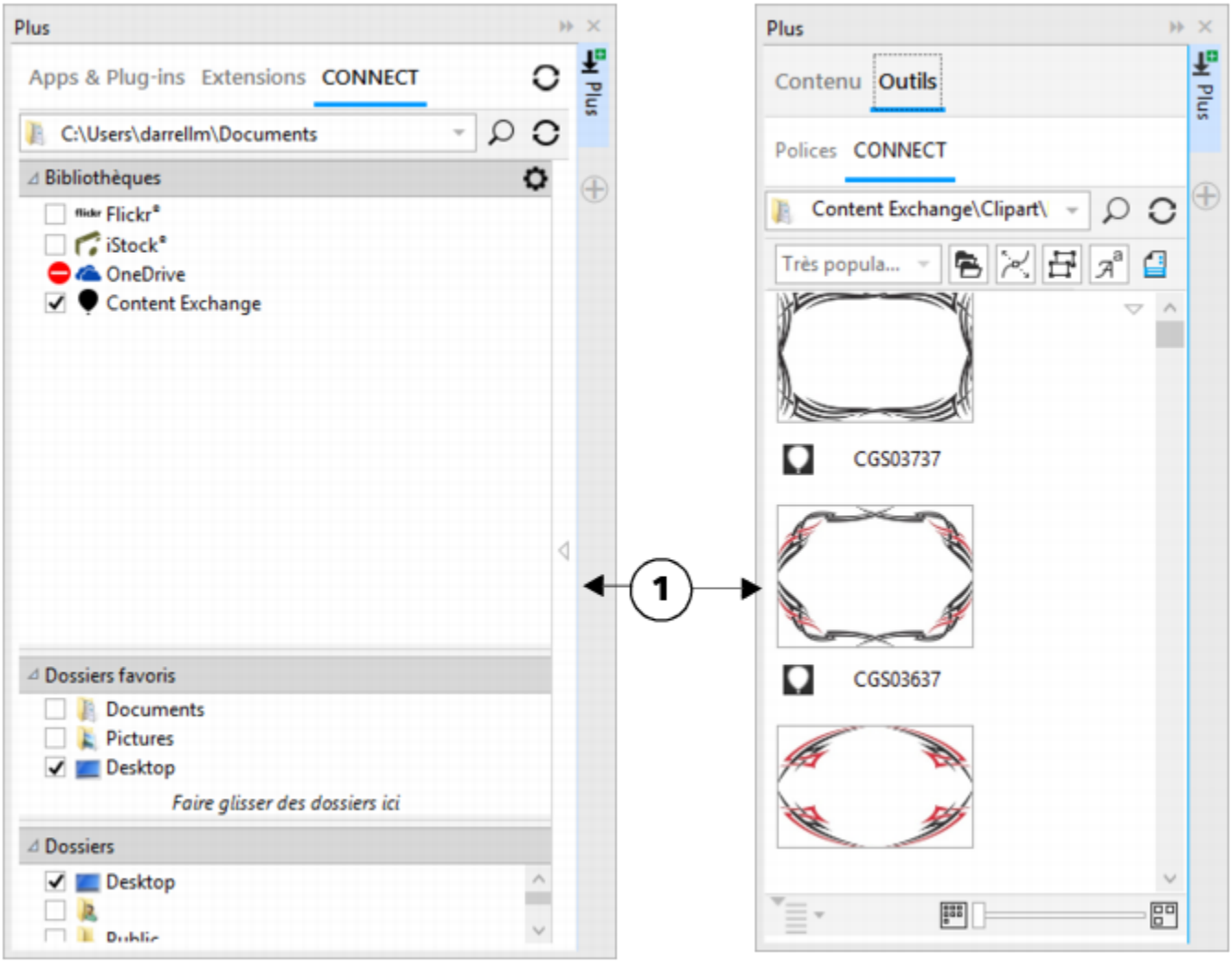
Pour restaurer vos achats

1. Dans le menu fixe **Plus**, cliquez sur **Restaurer des achats**.
2. Entrez l'adresse e-mail utilisée pour ces achats dans la boîte de dialogue qui s'affiche, puis cliquez sur **Continuer**.
   La liste de vos achats apparaît.
3. Cliquez sur **Fermer**.
   La liste des offres du menu fixe **Plus** est mise à jour de manière à présenter les éléments que vous avez déjà achetés.
4. Téléchargez les éléments achetés désirés.

Recherche de contenu via le menu fixe Plus

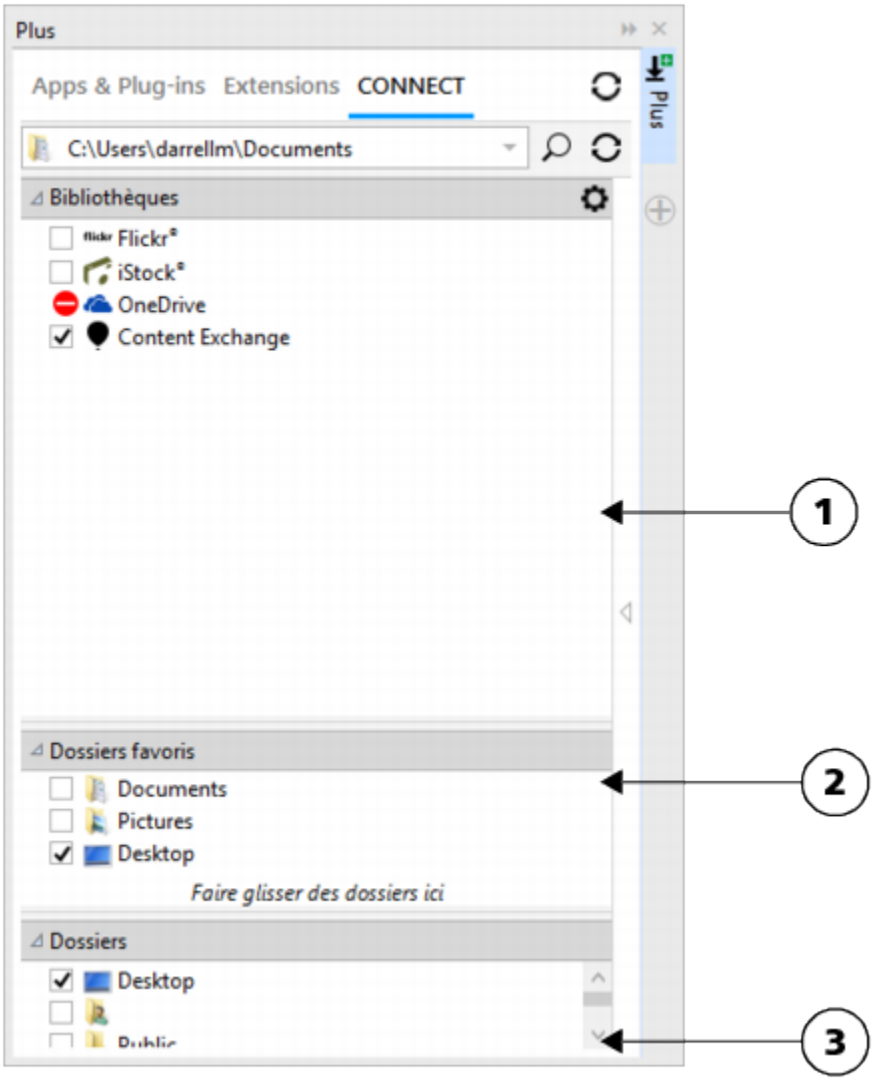
Pour parcourir et rechercher du contenu, vous pouvez utiliser la page **CONNECT** du **menu fixe Plus.** Le menu fixe **Bac** vous permet de stocker du contenu pour un usage ultérieur.

La page **CONNECT** du menu fixe **Plus** présente deux modes d'affichage : volet unique et affichage intégral. En mode d'affichage intégral, tous les volets sont affichés. En mode de volet unique, seul le volet d'affichage, le volet **Bibliothèques**, le volet **Dossiers favoris** ou le volet **Dossiers** est affiché. Vous pouvez redimensionner le menu fixe pour afficher tous les volets, ou basculer entre le volet d'affichage et les volets **Bibliothèques**, **Dossiers favoris** et **Dossiers**.



Page CONNECT du menu fixe Plus avec volet d'affichage masqué (à gauche) et volet de navigation masqué (à droite). Cliquez sur la flèche de basculement (1) pour afficher ou masquer des volets. Redimensionnez le menu fixe pour afficher les deux volets.

Vous pouvez personnaliser la taille et l'affichage des différents volets.



La zone de préhension (1, 2, 3) vous permet de redimensionner un volet.

Le volet **Dossiers favoris** permet de créer des raccourcis vers des dossiers auxquels vous accédez régulièrement. Vous pouvez ajouter des emplacements ou en supprimer dans le volet **Dossiers favoris**.

Pour afficher ou masquer les menus fixes Plus et Bac

Pour	Procédez comme suit
Afficher ou masquer le menu fixe **Plus**	Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Plus**.
Afficher ou masquer le menu fixe **Bac**	Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Bac**.

Le menu fixe **Plus** est également accessible depuis la barre d'outils standard et la commande de menu **Fichier** ▸ **Rechercher du contenu**.

Pour redimensionner un volet

- Pointez le curseur sur la zone de préhension du volet puis, dès qu'il prend l'apparence d'une flèche bidirectionnelle, faites glisser sa bordure.

Pour afficher ou masquer un volet

- Cliquez sur la flèche pour basculer entre l'affichage et le masquage du volet.

Pour ajouter un emplacement au volet Dossiers favoris

- Faites glisser un dossier du volet **Bibliothèques**, du volet **Dossiers** ou du volet d'affichage vers le volet **Dossiers favoris**.

Vous pouvez également ajouter des emplacements au volet **Dossiers favoris** en cliquant avec le bouton droit sur un dossier dans le volet **Bibliothèques** ou **Dossiers**, puis en cliquant sur **Ajouter aux favoris**.

Pour supprimer un emplacement du volet Dossiers favoris

- Cliquez avec le bouton droit sur un emplacement du volet **Dossiers favoris**, puis cliquez sur **Supprimer des favoris**.

Accès au contenu

Vous pouvez accéder au contenu disponible dans Exchange ou sur les sites Web de fournisseurs de contenu en ligne. Vous pouvez également accéder au contenu des versions précédentes du logiciel, stocké sur un CD, un DVD ou dans un dossier.

Utilisation du Centre de contenu

Le Centre de contenu met à votre disposition une collection d'images clipart, de photos, de polices, de cadres, de motifs vectoriels et bitmap, et de listes d'images. Vous pouvez parcourir le contenu disponible ou effectuer des recherches par mots-clés, définir vos favoris, voter pour le contenu que vous appréciez ou copier du contenu Exchange dans votre dossier personnel.

Pour pouvoir utiliser le contenu Exchange, vous devez vous connecter à votre compte corel.com.

Utilisation du contenu de fournisseurs de contenu en ligne

Vous pouvez trouver du contenu sur les sites Web des fournisseurs de contenu en ligne, tels que Flickr® et iStock®. Les images que vous trouvez en ligne font souvent l'objet de restrictions d'utilisation et peuvent présenter un filigrane ou une faible résolution. Pour plus d'informations sur l'utilisation de ce type d'images, reportez-vous à la section « Utilisation d'un contenu » à la page 120.

Notez que le contenu en ligne n'est pas disponible dans les lieux de travail disposant d'un accès Internet restreint.

Utilisation du contenu stocké sur un CD ou un DVD

Pour accéder à des images clipart et d'autres contenus inclus dans un CD ou DVD d'une version précédente du logiciel, vous devez insérer le CD ou DVD, ou encore accéder au dossier dans lequel vous avez copié ce contenu.

Pour utiliser le contenu Exchange

1. Cliquez sur **Fichier** ▸ **Rechercher du contenu** pour ouvrir le menu fixe **Plus**, puis sur **CONNECT**.
2. Dans le volet **Bibliothèques**, cliquez sur **Centre de contenu**.

Les dossiers disponibles s'affichent dans le volet d'affichage.

3 Cliquez deux fois sur un dossier pour afficher son contenu.
Les versions miniatures des fichiers s'affichent dans le volet d'affichage.

4 Pour afficher plus d'informations sur un fichier, pointez la souris sur une miniature.

5 Cliquez sur une miniature.
Une fenêtre locale s'affiche.

6 Dans la fenêtre locale, effectuez l'une des actions du tableau suivant.

Pour	Procédez comme suit
Rechercher un contenu par mot-clé	Cliquez sur l'un des mots-clés associés à un fichier pour lancer une recherche basée sur ce mot-clé. Les résultats de la recherche incluent tous les types de contenu présents dans le contenu Exchange et balisés avec ce mot-clé. Pour limiter les résultats de la recherche à des types de contenu spécifiques (par exemple des types bitmap, vectoriels ou de polices), cliquez sur le bouton correspondant dans la barre d'outils **Filtre**.
Copier des surfaces, des motifs, des listes d'images et des cadres photo issus du contenu Exchange dans votre dossier personnel	Cliquez sur le bouton **Plus d'options**, puis sur le bouton **Copier dans Personnel**. Le contenu est copié dans le dossier correspondant du dossier **My Documents\Corel\Contenu Corel**.
Marquer comme favori	Cliquez sur le bouton **Favori**. Pour retirer un contenu de vos favoris, cliquez sur le bouton **Retirer des favoris**.
Voter pour promouvoir ou rétrograder un contenu	Cliquez sur le bouton **Promouvoir** ou **Rétrograder**.
Signaler un contenu inapproprié	Cliquez sur le bouton **Plus d'options**, puis sur le bouton **Indicateur**.
Empêcher l'affichage d'un fichier dans les recherches ultérieures	Cliquez sur le bouton **Plus d'options**, puis sur le bouton **Masquer**.

Pour pouvoir utiliser le contenu Exchange, vous devez vous connecter à votre compte corel.com.

Pour accéder à une bibliothèque de contenu stockée sur un CD ou un DVD

1 Cliquez sur **Fichier** ▸ **Rechercher du contenu** pour ouvrir le menu fixe **Plus**, puis sur **CONNECT**.

2 Insérez le CD ou le DVD sur lequel figure le contenu.

La bibliothèque de contenu s'affiche dans le volet **Bibliothèques**.

Pour accéder à une bibliothèque de contenu provenant d'un CD ou d'un DVD et copiée sur votre ordinateur

1 Cliquez sur **Fichier** ▸ **Rechercher du contenu** pour ouvrir le menu fixe **Plus**, puis sur **CONNECT**.

2 Dans le volet **Bibliothèques**, cliquez sur le bouton **Configurer des bibliothèques de contenu** .

Un panneau d'avertissement s'affiche en regard de la bibliothèque de contenu pour indiquer que vous devez la configurer.

3 Cliquez sur une bibliothèque de contenu, puis sur **Localiser** et accédez au dossier dans lequel la bibliothèque est stockée.

La bibliothèque de contenu s'affiche dans le volet **Bibliothèques**.

Parcourir et rechercher du contenu

Le menu fixe Plus vous permet de parcourir du contenu ou d'en rechercher à l'aide de mots-clés.

Vous pouvez parcourir et rechercher un contenu dans un ou plusieurs emplacements sur votre ordinateur ou réseau local, mais également en ligne. Vous pouvez également accéder au contenu affiché précédemment.

Recherche de contenu

Vous pouvez effecteur une recherche par nom, catégorie (par exemple, des images clipart, des photos ou des polices) ou informations de référence (par exemple, des repères ou des remarques) associés à un fichier. Lorsque vous saisissez un terme dans la zone **Recherche et adresse** et que vous lancez une recherche, tous les fichiers correspondants s'affichent en miniatures dans le volet d'affichage. Par exemple, si vous saisissez le mot **fleur**, l'application filtre automatiquement tous les fichiers qui ne correspondent pas à votre recherche. Par conséquent, les fichiers affichés sont uniquement ceux dont le nom, la catégorie ou les repères associés contiennent le mot **fleur**. Vous pouvez aussi saisir des expressions ou plusieurs mots et affiner votre recherche à l'aide d'opérateurs booléens, tels que AND, NOT et OR. Par exemple, vous pouvez trouver un contenu comportant à la fois des images de fleurs et de soleil en saisissant **fleurs AND soleil**. Pour plus d'informations sur l'ajout de repères et d'informations de référence, reportez-vous à la section « Pour modifier les propriétés d'un document » à la page 105.

Pour augmenter la vitesse de recherche d'un contenu local et améliorer les résultats, vous pouvez régler les options de Windows Search en ajoutant davantage d'emplacements à l'index.

Vous pouvez également retrouver toutes les images d'une page Web en saisissant son URL. Par exemple, si vous saisissez **www.corel.com**, toutes les images qui apparaissent sur le site Web de Corel s'affichent.

Affinage de la recherche

Par défaut, les résultats de la recherche incluent tout contenu pertinent, tel que des graphiques vectoriels, des images bitmap et des polices. Pour affiner les résultats, vous pouvez exclure du contenu. Par exemple, si vous recherchez des graphiques, vous pouvez afficher uniquement les graphiques vectoriels ou les images bitmap. Si vous devez choisir une police pour votre projet, vous pouvez n'afficher que les polices.

Vous pouvez élargir la portée de votre recherche tout comme l'annuler à tout moment.

Pour parcourir un contenu

1 Cliquez sur **Fichier** ▸ **Rechercher du contenu** pour ouvrir le menu fixe **Plus**, puis sur **CONNECT**.

2 Cliquez sur un emplacement dans l'un des volets suivants :

- **Bibliothèques** : vous permet de parcourir un contenu en ligne et local
- **Dossiers favoris** : vous permet de parcourir vos emplacements favoris
- **Dossiers** : vous permet de parcourir l'arborescence de dossiers disponible sur l'ordinateur

Vous ne pouvez parcourir que les contenus d'un dossier à la fois.

Pour définir l'emplacement dans lequel vous souhaitez rechercher du contenu, saisissez ou coller un chemin dans la zone **Recherche et adresse**, puis appuyez sur la touche **Entrée**. La barre **Recherche et adresse** conserve uniquement le suivi des emplacements que vous saisissez manuellement. Pour supprimer tous les emplacements, cliquez sur la flèche déroulante, puis sur **Effacer la liste**.

Pour rechercher un contenu

1 Cliquez sur **Fichier** ▸ **Rechercher du contenu** pour ouvrir le menu fixe **Plus**, puis sur **CONNECT**.

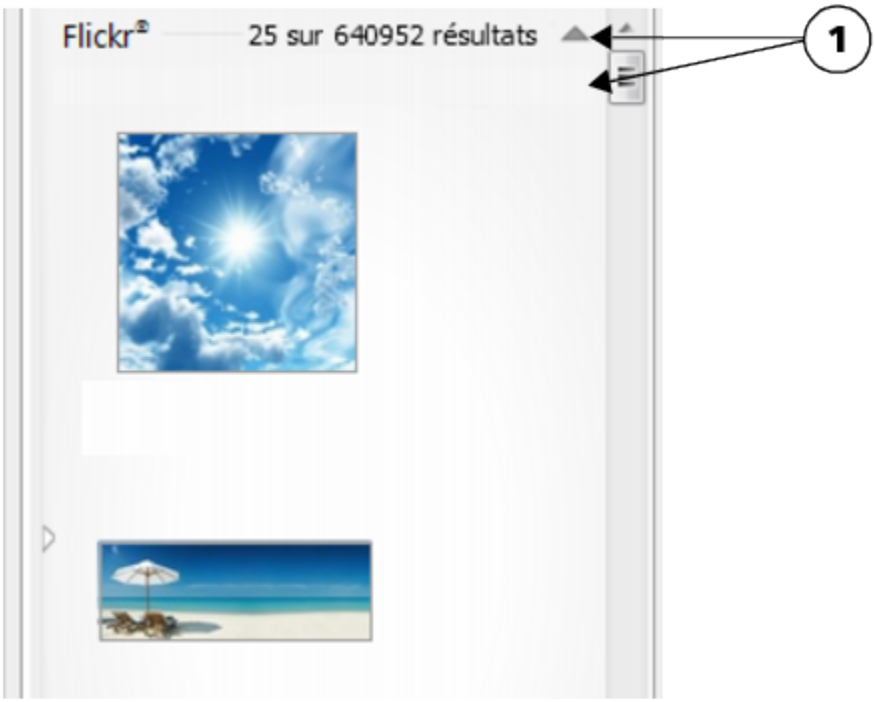
2 Cliquez sur un emplacement dans l'un des volets suivants :
- **Bibliothèques** : vous permet de rechercher un contenu en ligne ou local, mais également un contenu sur un CD ou un DVD
- **Dossiers favoris** : vous permet de rechercher un contenu dans vos emplacements favoris
- **Dossiers** : vous permet de rechercher du contenu dans l'arborescence de dossiers disponible sur l'ordinateur.

3 Saisissez un ou plusieurs mots dans la zone **Recherche et adresse**, puis appuyez sur **Entrée**.
Les fichiers correspondant aux termes recherchés apparaissent dans le volet d'affichage.

Pour rechercher une expression, entourez-la de guillemets.

Vous pouvez également

Rechercher un contenu dans plusieurs emplacements	Cochez les cases des bibliothèques et des dossiers dans lesquels vous souhaitez effectuer une recherche, puis cliquez sur le bouton **Actualiser** .
Afficher ou masquer les résultats de la recherche pour un emplacement	Dans le volet d'affichage, cliquez sur la flèche **Afficher/Masquer** située à droite de l'emplacement.
Indiquer le nombre de résultats à afficher pour la recherche en ligne	Cliquez sur un fournisseur de contenu en ligne dans le volet **Bibliothèques**, puis choisissez un nombre dans la zone de liste **Résultats de la recherche**. Ce nombre détermine le nombre initial de résultats de la recherche qui s'affiche dans le volet d'affichage et le nombre de résultats supplémentaires qui s'affiche chaque fois que vous cliquez sur **Plus de résultats de**.
Affiner une recherche à l'aide d'opérateurs booléens	Saisissez l'un des opérateurs booléens suivants entre les termes à rechercher : AND : vous permet de rechercher un contenu comportant tous les termes de recherche dans la zone **Recherche et adresse**. Vous pouvez également utiliser le signe plus (+) à la place de l'opérateur AND. NOT : vous permet d'exclure un contenu ne comportant pas le terme de recherche qui se trouve après l'opérateur NOT. Vous pouvez également utiliser le signe moins (-) à la place de l'opérateur NOT. OR : vous permet de rechercher un contenu comportant au moins l'un des termes à rechercher



En cliquant sur la flèche Afficher/Masquer (1) vous pouvez afficher ou masquer les résultats de la recherche pour un emplacement spécifique.

Lorsque vous recherchez du contenu en ligne, les résultats de la recherche incluent uniquement les fichiers vectoriels et les images bitmap.

Pour parcourir le dossier dans lequel est stocké un fichier ou pour accéder à la page Web source d'une image, cliquez avec le bouton droit sur le fichier, puis choisissez **Ouvrir à l'emplacement de la source**.

Pour rechercher toutes les images d'une page Web

1 Cliquez sur **Fichier** ▸ **Rechercher du contenu** pour ouvrir le menu fixe **Plus**, puis sur **CONNECT**.

2 Saisissez une adresse Web (par exemple, **www.corel.com**) dans la zone **Recherche et adresse**.

Pour affiner votre recherche

- Dans la barre d'outils **Filtre**, cliquez sur l'un des boutons suivants :
  - **Dossiers** : permet de masquer ou d'afficher les dossiers contenus dans les dossiers sélectionnés
  - **Fichiers de dessins vectoriels** : permet de masquer ou d'afficher les graphiques vectoriels pris en charge par la suite logicielle
  - **Fichiers bitmap** : permet de masquer ou d'afficher les images bitmap prises en charge par la suite logicielle
  - **Fichiers de polices** : permet de masquer ou d'afficher les polices TrueType (TTF), OpenType (OTF) et PostScript (PFB et PFM)
  - **Autres fichiers** : permet de masquer ou d'afficher les formats de fichier non pris en charge par la suite logicielle

Si le bouton apparaît comme sélectionné, cela signifie que la catégorie est incluse dans les résultats de la recherche.

Pour accéder au contenu affiché précédemment

- Cliquez sur le bouton **Précédent** ou **Suivant**.

Vous pouvez également revenir aux résultats de recherche précédents en appuyant sur la touche **Retour arrière**.

Vous pouvez également accéder au contenu précédemment affiché en cliquant sur la flèche déroulante de la barre **Recherche et adresse**. Choisissez ensuite un emplacement dans la liste. La barre **Recherche et adresse** conserve uniquement le suivi des emplacements que vous saisissez manuellement.

Pour arrêter une recherche

- Cliquez sur le bouton **Annuler la recherche**.

Affichage de contenu

Les images clipart, les photos et les polices s'affichent en mode miniature dans le volet d'affichage. Vous pouvez sélectionner une, plusieurs ou toutes les miniatures.

En plaçant le pointeur sur une miniature, vous pouvez afficher un aperçu plus grand. Vous pouvez également afficher les informations relatives au fichier, telles que son nom, sa taille, la résolution de l'image et le mode de couleurs pour un contenu qui n'a pas été fourni par un fournisseur de contenu en ligne. Vous pouvez également prévisualiser les polices que vous trouvez. Le zoom sur les miniatures permet de reconnaître un fichier particulier plus facilement et plus rapidement.

Pour sélectionner une miniature

1. Pour rechercher ou parcourir du contenu, vous pouvez utiliser la page **CONNECT** du menu fixe **Plus**.
2. Cliquez sur une miniature.

Vous pouvez également

Sélectionner plusieurs miniatures	Effectuez l'une des opérations suivantes : • Faites glisser le curseur autour des miniatures que vous souhaitez sélectionner. • Maintenez la touche **Ctrl** enfoncée, puis dans le volet d'affichage, cliquez sur les miniatures que vous souhaitez sélectionner. • Cliquez sur une miniature et, en maintenant la touche **Maj** enfoncée, cliquez sur la dernière miniature dans la séquence que vous souhaitez sélectionner.
Sélectionner toutes les miniatures	Appuyez sur **Ctrl** + **A**

Pour afficher les informations sur un fichier

- Passez le curseur sur une miniature.

Pour prévisualiser une police

- Cliquez deux fois sur une miniature de police.

Pour prévisualiser une police, vous pouvez également cliquer avec le bouton droit de la souris sur une miniature, puis cliquer sur **Ouvrir**.

Pour ajuster la taille des miniatures

- Faites glisser le curseur **Zoom** vers la gauche pour réduire la taille des miniatures ou vers la droite pour l'augmenter.

Utilisation d'un contenu

Si vous souhaitez consulter ou modifier un fichier avant de l'intégrer dans votre projet, vous pouvez l'ouvrir dans CorelDRAW, Corel PHOTO-PAINT ou les applications associées.

Vous pouvez insérer et placer un contenu dans votre document. Les images obtenues à partir de sources en ligne, telles qu'iStock, peuvent faire l'objet d'un copyright et de restrictions d'utilisation. Ce type d'images, également appelées « images de maquette détaillée », présentent souvent une faible résolution ou un filigrane. Pour utiliser des images de maquette détaillée, vous devez d'abord demander à leur propriétaire si vous y êtes autorisé et les acheter, le cas échéant. Vous pouvez ensuite remplacer les images de maquette détaillée dans votre document par les images achetées. Vous pouvez afficher la liste de toutes les images de maquette détaillée d'un document.

Pour ouvrir un fichier

1. Cliquez sur **Fichier** ▸ **Rechercher du contenu** pour ouvrir le menu fixe **Plus**, puis sur **CONNECT**.
2. Recherchez ou localisez du contenu.
3. Sélectionnez une miniature, puis effectuez l'une des actions du tableau suivant.

Pour	Procédez comme suit
Ouvrir un fichier à l'aide du menu fixe **Plus**	Effectuez l'une des opérations suivantes : • En mode d'affichage intégral, cliquez sur le bouton **Ouvrir** . • En mode de volet unique, cliquez sur le bouton **Commandes de fichier** , puis sur **Ouvrir**.
Ouvrir un fichier à l'aide du menu fixe **Bac**	Cliquez sur le bouton **Ouvrir** .

Vous pouvez également ouvrir un fichier en cliquant dessus avec le bouton droit, puis en sélectionnant l'option souhaitée.

Vous pouvez aussi ouvrir plusieurs fichiers sélectionnés.

Pour insérer un fichier dans un document actif

Pour	Procédez comme suit
Insérer un fichier dans un document actif à l'aide du menu fixe **Plus**	Effectuez l'une des opérations suivantes :

Pour	Procédez comme suit
	• Faites glisser un fichier du volet d'affichage du menu fixe **Plus** vers le document actif. • En mode de volet unique, sélectionnez un fichier dans le volet d'affichage, cliquez sur le bouton **Commandes de fichier** puis sur **Importer** et finalement, cliquez dans votre document. • En mode d'affichage intégral, sélectionnez un fichier dans le volet d'affichage, cliquez sur le bouton **Importer** et finalement, cliquez dans votre document.
Insérer un fichier dans un document actif à l'aide du menu fixe **Bac**	Sélectionnez le fichier, puis cliquez sur le bouton **Importer** du menu fixe **Bac**.

Vous pouvez également insérer un fichier dans un document actif en le faisant glisser du volet d'affichage ou du menu fixe **Bac** vers le document actif.

Vous pouvez également insérer un fichier dans un document actif en cliquant avec le bouton droit sur son entrée dans le volet d'affichage et en choisissant une commande d'importation.

Vous pouvez également insérer plusieurs fichiers sélectionnés.

Pour consulter, acheter et remplacer une image de maquette détaillée

1. Dans votre document, cliquez sur une image de maquette détaillée, puis sur le bouton **Ouvrir la source de la maquette détaillée** dans la barre d'outils qui s'affiche sous l'image de maquette détaillée.
2. Sur le site Web du fournisseur de contenu en ligne, vérifiez si cette image fait l'objet d'un copyright et de restrictions d'utilisation. Si elle est payante, vous devez l'acheter.
3. Dans votre document, sélectionnez l'image de maquette détaillée, puis cliquez sur le bouton **Remplacer l'image de maquette détaillée** dans la barre d'outils qui s'affiche sous l'image de maquette détaillée.
4. Accédez à l'image achetée, puis cliquez sur **Importer**.

Les transformations, telles que la mise à l'échelle, la rotation et le redimensionnement, qui ont été appliquées à l'image de maquette détaillée sont conservées dans l'image finale. De même, les effets spéciaux et les réglages d'image ne sont pas conservés.

Vous pouvez également accéder aux commandes **Ouvrir la source de la maquette détaillée** et **Remplacer l'image de maquette détaillée** en cliquant avec le bouton droit sur l'image de maquette détaillée.

Pour afficher une liste de toutes les images de maquette détaillée d'un document

- Ouvrez un document, puis effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Cliquez sur **Fichier** ▸ **Imprimer** et sur l'onglet **Vérification** (**Problèmes**), puis cliquez sur **Certaines images peuvent posséder un copyright et être soumises à des restrictions d'utilisation**.
  - Cliquez sur **Fichier** ▸ **Propriétés du document**.

Vous pouvez également afficher une liste de toutes les images de maquette détaillée dans les résumés de vérification lorsque vous exportez un document au format PDF.

Installation de polices

Vous pouvez installer les polices que vous trouvez, mais également des familles de polices.

Pour plus d'informations sur la recherche de polices, reportez-vous aux sections « Pour parcourir un contenu » à la page 116 et « Pour rechercher un contenu » à la page 117.

Pour installer des polices

1 Cliquez sur **Fichier** ▸ **Rechercher du contenu** pour ouvrir le menu fixe **Plus**, puis sur **CONNECT**.

2 Recherchez la police à installer.

3 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Dans le volet d'affichage, cliquez avec le bouton droit sur la miniature de la police, puis choisissez **Installer**.

La coche qui s'affiche dans le coin inférieur droit de la miniature de la police indique que cette police est installée.

- Pour installer une famille de polices, cliquez avec le bouton droit sur la miniature correspondante, puis choisissez **Installer la famille de polices**.

Pour installer une police à partir de la collection Centre de contenu, vous devez vous connecter à l'aide de votre compte Corel.com pour authentifier votre produit.

Pour désinstaller une police, cliquez avec le bouton droit de la souris sur la miniature correspondante, puis cliquez sur **Désinstaller**.

Vous pouvez aussi utiliser Corel Font Manager pour installer ou télécharger des polices en ligne. Les polices installées sont ensuite disponibles dans toutes les applications de votre ordinateur. Les polices téléchargées sont uniquement disponibles dans CorelDRAW Graphics Suite.

Gestion de contenu

Pour organiser votre contenu, vous pouvez utiliser des bacs ou ajouter des fichiers de contenu dans des dossiers spécifiques sur votre ordinateur.

Le bac permet de regrouper des contenus de différents dossiers. Lorsque les fichiers sont référencés dans le bac, ils sont en réalité conservés dans leur emplacement d'origine. Vous pouvez ajouter ou supprimer du contenu depuis le bac. Le bac est partagé entre CorelDRAW, Corel PHOTO-PAINT et Corel CONNECT. Vous pouvez également ouvrir des fichiers à partir du bac pour les prévisualiser plus facilement.

Vous pouvez renommer les bacs pour leur donner des noms significatifs. Lorsque vous utilisez plusieurs bacs, vous pouvez en fermer quelques-uns temporairement pour éviter qu'ils ne vous encombrent. Vous pouvez facilement rouvrir un bac lorsque vous en avez besoin. De plus, vous pouvez charger un fichier de bac non répertorié dans les bacs disponibles. Un bac peut être supprimé à tout moment.

Pour ajouter du contenu à un bac

1 Cliquez sur **Fichier** ▸ **Rechercher du contenu** pour ouvrir le menu fixe **Plus**, puis sur **CONNECT**.

2 Recherchez ou localisez du contenu.

3 Sélectionnez une ou plusieurs miniatures dans le volet d'affichage, puis faites-les glisser vers le bac.

Si vous souhaitez ouvrir un fichier à partir du bac, cliquez deux fois sur la miniature correspondante.

Vous pouvez également faire glisser un contenu depuis un dossier de votre ordinateur vers le bac.

Pour ajouter un contenu à un dossier

- Sélectionnez une ou plusieurs miniatures dans la zone d'affichage, puis faites-les glisser vers un dossier du volet **Dossiers favoris** ou **Dossiers**, ou n'importe quel dossier de votre ordinateur.

Vous pouvez faire glisser un contenu à partir d'un bac vers un dossier.

Pour retirer un contenu d'un bac

- Sélectionnez une ou plusieurs miniatures dans le bac, puis cliquez sur le bouton **Supprimer du bac** .

Pour créer un bac

- Cliquez sur le bouton **Ajouter un nouveau bac** , situé dans l'angle inférieur droit du volet Bac.

Par défaut, les bacs sont enregistrés dans le dossier **Mes documents\Corel\Corel Content\Trays**.

Il est possible d'envoyer par courrier électronique les bacs comportant uniquement du contenu en ligne.

Pour utiliser des bacs

Pour	Procédez comme suit
Sélectionner un bac	Cliquez sur l'onglet Bac.
Renommer un bac	Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le bac, cliquez sur **Renommer**, puis saisissez un nouveau nom.
Ouvrir un bac	Cliquez sur la flèche **Tous les bacs**, puis cliquez sur un bac. Un bac ouvert présente une coche en regard de son nom.
Fermer un bac	Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le bac, puis cliquez sur **Fermer**.
Charger un fichier de bac	Cliquez sur la flèche **Tous les bacs** et sur **Ouvrir le fichier du bac**, puis accédez au fichier du bac.
Naviguer entre plusieurs bacs	Maintenez la touche **Ctrl** enfoncée et appuyez sur la touche **Tab**.

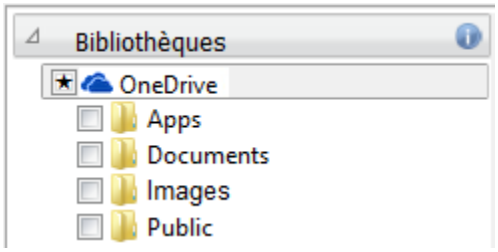
Pour	Procédez comme suit
Supprimer un bac	Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le bac, puis cliquez sur **Supprimer**.

Vous pouvez également fermer et supprimer un bac sélectionné à partir du menu **Tous les bacs**.

Synchronisation des bacs avec OneDrive

Vous pouvez synchroniser vos bacs avec OneDrive et accéder ainsi à votre contenu à partir d'autres ordinateurs ou périphériques mobiles. Pour utiliser cette fonction, vous devez disposer d'un compte OneDrive. Une fois que vous êtes connecté, tous vos dossiers OneDrive s'affichent dans le volet **Bibliothèques** de (menu fixe **Plus**), et le volet d'affichage vous permet de voir leur contenu.

Lorsque vous supprimez des fichiers dans des bacs, ces fichiers sont également supprimés sur OneDrive lors de la synchronisation des bacs.



Une fois connecté, vos dossiers OneDrive s'affichent dans le volet Bibliothèques.

Les bacs sont stockés dans le dossier **Mes documents\Corel\Corel Content\Trays**. Chaque bac est stocké sous forme de dossier distinct. Si les bacs n'ont jamais été synchronisés sur OneDrive, chaque dossier de bac contient des raccourcis qui conduisent aux fichiers ajoutés à ce bac, mais les véritables fichiers restent dans leur emplacement d'origine. Toutefois, lorsque vous synchronisez les bacs sur OneDrive, tous les fichiers ajoutés aux bacs sont copiés de leur emplacement d'origine vers leur dossier de bac respectif.

Lorsque vous synchronisez les bacs sur OneDrive, les fichiers synchronisés s'affichent dans le dossier OneDrive suivant :**OneDrive\Apps\Corel \Trays**.

Pour synchroniser les bacs avec OneDrive

1. Cliquez sur **Fichier** ▸ **Rechercher du contenu** pour ouvrir le menu fixe **Plus**, puis sur **CONNECT**.
2. Cliquez sur **OneDrive** dans le volet **Bibliothèques**.
3. Lorsque vous y êtes invité, connectez-vous.

   Lors de votre première connexion, vous êtes invité à autoriser le service Cloud de Corel (Corel Cloud Service) à accéder à votre compte. Vous pouvez toujours modifier ce paramètre en vous connectant à OneDrive en ligne et en définissant les applications autorisées à accéder à votre compte.
4. Lorsqu'un message vous demande si vous souhaitez activer la synchronisation des bacs, cliquez sur **Oui**.
5. Assurez-vous que la case **Activer la synchronisation des bacs avec OneDrive sur cet ordinateur** soit activée, puis choisissez une option dans la zone de liste **Fréquence de synchronisation**.

   Vos dossiers et contenus OneDrive sont visibles dans le volet d'affichage.

Vous pouvez également

Charger des fichiers sur OneDrive	Faites glisser les fichiers du volet d'affichage ou du bureau vers un dossier OneDrive. Vous pouvez également faire glisser des fichiers vers un bac. Si les bacs sont synchronisés, les fichiers qu'ils contiennent sont automatiquement chargés dans OneDrive.
Importer des fichiers dans votre document depuis OneDrive	Sélectionnez le fichier dans le volet d'affichage, puis cliquez sur le bouton **Importer** , ou faites glisser le fichier vers un document CorelDRAW ou Corel PHOTO-PAINT ouvert.
Retirer des fichiers d'un dossier OneDrive synchronisé	Sélectionnez le fichier dans le bac, puis cliquez sur le bouton **Supprimer du bac** . Lors de la synchronisation du bac, ce fichier est retiré de l'emplacement synchronisé dans OneDrive. Lorsque vous supprimez un fichier dans un dossier OneDrive synchronisé, le fichier issu du dossier de bac local est envoyé dans la Corbeille lors de la synchronisation des bacs.
Accéder à OneDrive en ligne	Dans le volet d'affichage, cliquez avec le bouton droit sur un fichier ou un dossier OneDrive, puis choisissez **Ouvrir à l'emplacement de la source** dans le menu contextuel. OneDrive s'ouvre dans un navigateur, où vous pouvez alors gérer vos fichiers et dossiers OneDrive.
Afficher les propriétés d'un fichier dans un dossier OneDrive	Cliquez avec le bouton droit sur ce fichier et sélectionnez **Propriétés**.
Afficher les propriétés d'un dossier OneDrive	Cliquez avec le bouton droit sur un espace vide du volet d'affichage et sélectionnez **Propriétés**.
Se déconnecter de OneDrive	Dans le volet **Bibliothèques**, cliquez sur le bouton **Configurer des bibliothèques de contenu** , puis sur **Se déconnecter** dans la zone **OneDrive**.

En cas de conflit entre deux fichiers du même nom lors de la synchronisation des bacs, les deux fichiers sont conservés et un numéro est ajouté au nom du second fichier.

Lorsque vous n'activez pas la synchronisation des bacs, vos dossiers OneDrive restent visibles dans Corel CONNECT et vous pouvez tout de même charger et télécharger des fichiers.

Les icônes de l'onglet Bac précisent l'état de synchronisation du bac : hors connexion, erreur, en cours de synchronisation ou synchronisé.

Il est possible d'activer ou de désactiver directement la synchronisation des bacs depuis le menu fixe Bac en cliquant sur la flèche **Tous les bacs** située dans l'angle inférieur gauche, puis sur **Synchroniser avec** ▸ **OneDrive**.

Types de contenu

Les différents types de contenu incluent entre autres les polices, les images clipart, les photos, les cadres interactifs, les motifs vectoriels, les motifs à bitmap, les cadres photo et les listes d'images.

Exemples de polices

Lorem ipsum Lorem ipsum

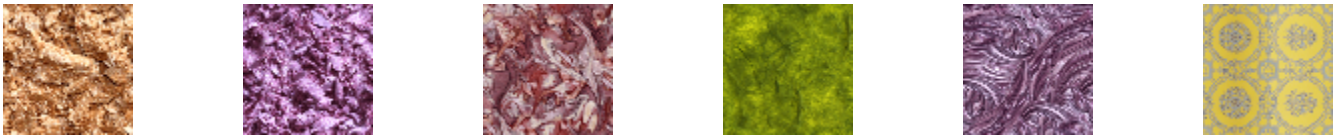
Exemples d'images clipart

Exemples de photos

Exemples d'images interactives

Exemples de motifs vectoriels

Exemples de motifs bitmap



Exemples de cadres photo

Exemples de listes d'images

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Touch et Surface Dial

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Utilisation des fonctions tactiles » (page 129)
- « Utilisation du Microsoft Surface Dial » (page 131)

Pour plus d'informations sur l'utilisation d'une plume et d'un stylet avec Corel PHOTO-PAINT, reportez-vous à la section « Utilisation des stylets et des périphériques sensibles à la pression » à la page 337.

Utilisation des fonctions tactiles

Corel PHOTO-PAINT prend en charge les gestes tactiles, un espace de travail Touch et le changement automatique d'espace de travail pour vous aider à exploiter au mieux votre périphérique tactile.

Gestes

Vous pouvez utiliser des gestes courants sur votre périphérique tactile pour faire défiler, zoomer et effectuer un panorama dans un document, ainsi que pour accéder à des outils groupés dans des menus contextuels. Le tableau suivant décrit la réalisation des tâches communes avec les fonctions tactiles.

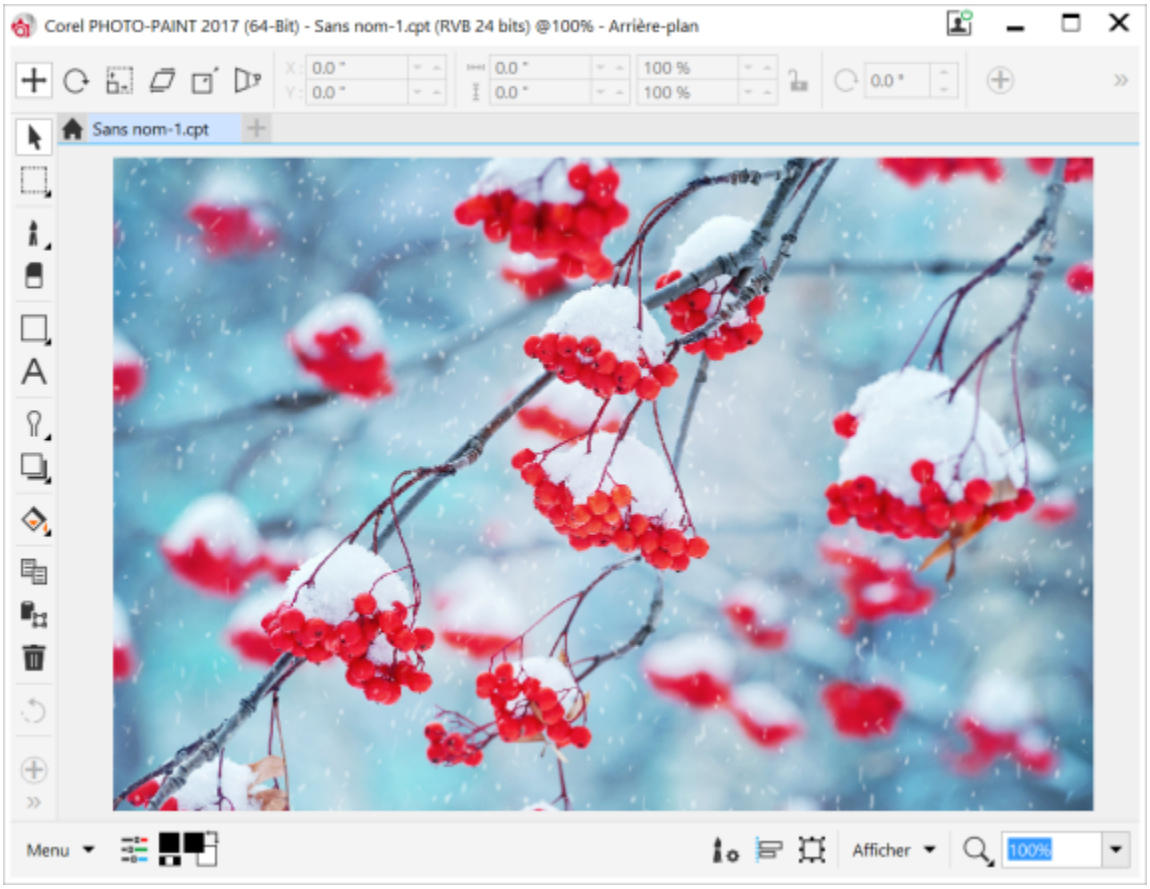
Pour	Procédez comme suit…
Faire défiler un document	Appuyez sur l'écran avec deux doigts et faites glisser dans la direction souhaitée.
Effectuer un zoom avant ou arrière	Écartez vos deux doigts vers l'extérieur pour effectuer un zoom avant et rapprochez-les pour effectuer un zoom arrière.
Choisir un outil dans un menu contextuel	Dans la boîte à outils, appuyez sur le bouton du menu contextuel, puis sur l'outil souhaité.

Espace de travail Touch

Optimisé pour les appareils tactiles, l'espace de travail Touch est idéal pour le travail de terrain et les croquis. Il vous permet de réaliser vos tâches en utilisant la fonction tactile, des numéros et un stylet, sans avoir recours à une souris ou un clavier.

L'espace de travail Touch dispose d'une interface utilisateur simplifiée qui vous présente uniquement les outils et les commandes les plus utilisés sur une tablette. L'espace de travail Touch présente les différences suivantes avec les autres espaces de travail disponibles :

- Les boutons et les éléments de l'interface utilisateur sont plus grands pour plus d'ergonomie.
- La boîte à outils a été modifiée pour n'inclure que les outils les plus utilisés.
- Les boutons et les éléments de l'interface utilisateur sont plus grands pour plus d'ergonomie.
- La boîte à outils a été modifiée pour n'inclure que les outils les plus utilisés.
- La boîte à outils vous permet d'accéder aux commandes Annuler et Rétablir, ainsi que Copier, Coller et Supprimer.
- La barre de menus ne se trouve plus en haut de la fenêtre principale. Vous pouvez accéder aux commandes du menu en cliquant sur le bouton Menu dans le coin supérieur gauche de la barre d'état.
- La barre d'état vous permet de modifier rapidement le niveau de zoom et d'accéder aux commandes et les menus fixes courants.



L'espace de travail Touch dans Corel PHOTO-PAINT

Basculement entre les espaces de travail Touch et Bureau

Le mode Tablette est une fonctionnalité de Windows qui optimise l'interface utilisateur pour les périphériques tactiles. Généralement, le mode Tablette s'active lorsque vous détachez une tablette de sa base. Lorsqu'une tablette est attachée à sa base, elle se trouve en mode Bureau. Sur Windows 10, Corel PHOTO-PAINT bascule automatiquement vers l'espace de travail Touch lorsque le mode Tablette est activé. Lorsque le mode Tablette est désactivé, l'application bascule vers un espace de travail de bureau. Choisissez l'espace de travail à utiliser en mode Bureau et celui à utiliser en mode Tablette. Vous pouvez désactiver le changement automatique d'espace de travail.

En outre, vous pouvez afficher et masquer les règles des modes Bureau et Tablette indépendamment en fonction de votre flux de travail. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour afficher ou masquer les règles dans les modes Bureau et Tablette » à la page 94.

Comme d'autres espaces de travail, l'espace de travail Touch peut être sélectionné dans le menu **Fenêtre** ▸ **Espace de travail**.

Pour définir les options afin de basculer entre le mode Bureau et le mode Tablette

1 Cliquez sur **Outils** ▸ **Options**.

2 Dans la liste des catégories **Espace de travail**, cliquez sur **Mode Tablette**.

3 Procédez à l'une des opérations du tableau suivant.

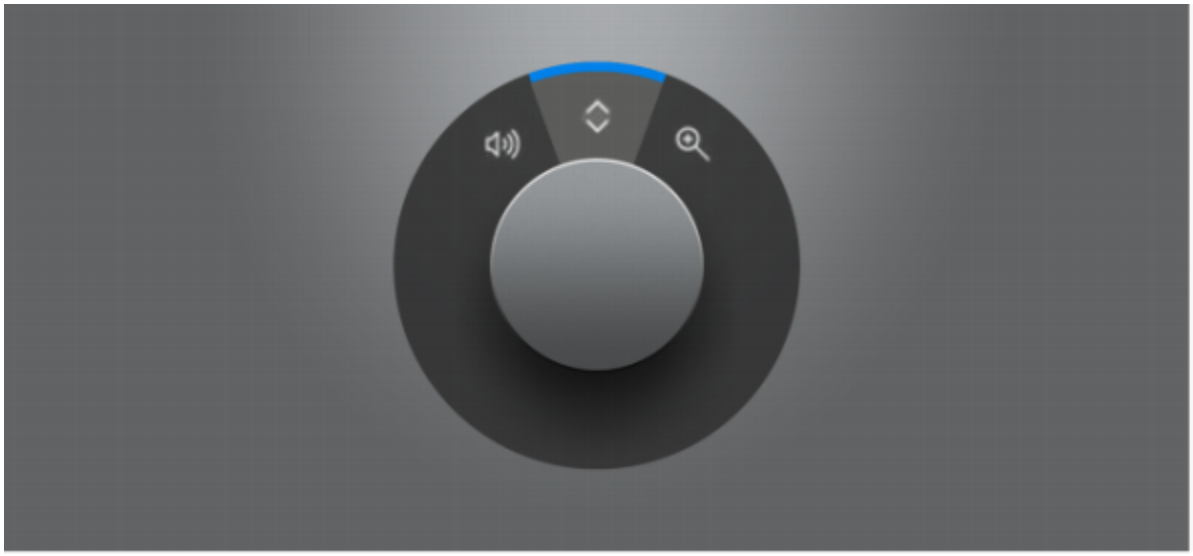
Pour	Procédez comme suit…
Activer ou désactiver le changement automatique d'espace de travail en basculant entre le mode Bureau et le mode Tablette	Cochez ou décochez la case **Basculer automatiquement entre les espaces de travail Tablette et Bureau**. Le changement automatique d'espace de travail n'est pas disponible pour Windows 8 ou Windows 7. Pour basculer vers l'espace de travail Touch, vous devez le sélectionner manuellement (**Fenêtre** ▸ **Espace de travail**).
Définir l'espace de travail pour le mode Tablette	Sélectionnez un espace de travail dans la zone de liste **Mode Tablette**.
Définir l'espace de travail pour le mode Bureau	Sélectionnez un espace de travail dans la zone de liste **Mode Bureau**.

Pour sélectionner l'espace de travail Touch

- Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Espace de travail** ▸ **Touch** ▸ **Touch**.

Utilisation du Microsoft Surface Dial

Corel PHOTO-PAINT vous permet d'exploiter les avantages de Microsoft Surface Dial, un nouvel outil qui vous permet de vous concentrer sur vos tâches créatives. Cette fonctionnalité est particulièrement utile avec un stylet, le Surface Dial vous permet de zoomer en avant et en arrière rapidement, ainsi que d'annuler et de rétablir des actions lorsque vous dessinez.



Le Surface Dial peut vous aider à zoomer en avant et en arrière, ainsi qu'à annuler des actions lorsque vous dessinez.

Pour en savoir plus sur la configuration de votre Surface Dial, reportez-vous aux instructions du fabricant.

Pour zoomer avec le Surface Dial

1 Pressez sur le Surface Dial pour afficher le menu.
2 Faites pivoter le Surface Dial pour sélectionner **Zoom** sur le menu à l'écran, puis cliquez.
3 Effectuez l'une des opérations suivantes :
   - Pour effectuer un zoom avant, faites pivoter le Surface Dial dans le sens horaire.
   - Pour effectuer un zoom arrière, faites pivoter le Surface Dial dans le sens anti-horaire.

Pour annuler ou rétablir des actions avec un Surface Dial

1 Appuyez sur le Surface Dial pour afficher le menu.
2 Faites pivoter le Surface Dial pour sélectionner **Annuler** sur le menu à l'écran, puis cliquez.
3 Effectuez l'une des opérations suivantes :
   - Pour annuler une action, faites pivoter le Surface Dial dans le sens anti-horaire.
   - Pour rétablir une action, faites pivoter le Surface Dial dans le sens horaire.

Édition d’images

Modification des dimensions d’une image, de sa résolution et du format de papier 135
Recadrage, assemblage, mise à l’échelle et changement d’orientation 139
Retouche d’images 151
Ajustement de la couleur et du ton 165
Utilisation des objectifs 183
Remodelage de zones d’image 191

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Modification des dimensions d'une image, de sa résolution et du format de papier

Il est possible de changer les dimensions et la résolution d'une image. Vous pouvez également modifier la taille de la bordure de papier qui entoure une image.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Modification des dimensions d'une image » (page 135)
- « Modification de la résolution d'une image » (page 136)
- « Modification du format de papier » (page 138)

Pour modifier la taille d'une image, il est également possible d'en supprimer les parties superflues ou de rassembler plusieurs images. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Recadrage, assemblage, mise à l'échelle et changement d'orientation » à la page 139.

Modification des dimensions d'une image

Pour modifier les dimensions d'une image, il est possible d'augmenter ou de réduire sa largeur et sa hauteur. Lorsque vous augmentez les dimensions d'une image, l'application insère de nouveaux pixels entre les pixels existants. La couleur de ces nouveaux pixels est basée sur celle des pixels adjacents. Si vous augmentez de façon significative les dimensions d'une image, celle-ci risque de paraître étirée et pixélisée.

La taille de l'image à l'écran dépend de sa hauteur et de sa largeur en pixels, du niveau de zoom et des paramètres de votre écran. Par conséquent, les dimensions d'une image à l'écran peuvent sembler différentes de ses dimensions à l'impression.

Vous pouvez modifier la hauteur et la largeur d'une image sans changer la résolution. De gauche à droite : image avec petites cotes, image d'origine, image avec grandes cotes.

Pour modifier les dimensions d'une image

1 Cliquez sur **Image** ▸ **Rééchantillonner**.

2 Cochez l'une des cases suivantes :

- **Anticrénelage** : permet de lisser les bords de l'image.
- **Conserver les proportions** : permet d'éviter les déformations par le maintien du rapport hauteur/largeur de l'image.

3 Dans la zone **Taille de l'image**, entrez des valeurs dans l'un des groupes de deux zones suivants :

- **Largeur** et **Hauteur** : ces options permettent de spécifier les dimensions de l'image.
- **% largeur** et **% hauteur** : ces options permettent de redimensionner l'image selon un pourcentage précis de sa taille d'origine.

Lors de la modification des dimensions d'une image, vous obtiendrez de meilleurs résultats si vous multipliez ou divisez les valeurs de largeur et de hauteur d'origine par un coefficient précis pour calculer les nouvelles valeurs. Par exemple, une image dont la taille est réduite de 50 % a un meilleur aspect qu'une image dont la taille est réduite de 77 %. En effet, lorsqu'une image est réduite de 50 %, l'application supprime un pixel sur deux dans l'image d'origine. Lorsque la même image est réduite de 77 %, l'application doit retirer des pixels de façon irrégulière.

Modification de la résolution d'une image

Il est possible de modifier la résolution d'une image pour augmenter ou réduire sa taille de fichier. La résolution est exprimée en nombre de points par pouce (ppp) dans l'image imprimée. elle dépend du mode de sortie de l'image. Généralement, les images créées pour être uniquement affichées sur un écran d'ordinateur ont une résolution de 96 ou 72 ppp, celles créées pour le Web ayant une résolution de 72 ppp. Les images créées pour être imprimées sur une imprimante de bureau ont généralement une résolution de 150 ppp, les images destinées à une impression professionnelle ayant généralement une résolution de 300 ppp.

Augmentation de la résolution

Les pixels des images à haute résolution sont plus petits et plus concentrés que ceux des images à basse résolution. Le suréchantillonnage augmente la résolution de l'image grâce à l'augmentation du nombre de pixels par unité de mesure. La qualité de l'image risque d'être réduite car la couleur des nouveaux pixels insérés est basée sur celle des pixels voisins. Les informations relatives aux pixels d'origine sont simplement étendues. Le suréchantillonnage ne permet pas de créer de détails, ni de dégradés de couleurs subtils si ces détails et dégradés n'existaient pas déjà dans l'image d'origine. Lorsque vous augmentez la résolution d'une image, la taille de celle-ci augmente à l'écran. Par défaut, l'image conserve sa taille d'origine à l'impression.

Vous pouvez également utiliser le filtre optionnel PhotoZoom pour suréchantillonner des images numériques et ainsi créer des agrandissements d'image plus clairs et plus nets.

Réduction de la résolution

Le sous-échantillonnage réduit la résolution de l'image par la diminution du nombre de pixels par unité de mesure. Cette méthode produit de meilleurs résultats que le suréchantillonnage. Pour obtenir des résultats optimaux, effectuez un sous-échantillonnage après la correction des couleurs et des tons d'une image mais avant son accentuation. Pour plus d'informations sur la correction et l'accentuation d'une image, reportez-vous aux sections « Ajustement de la couleur et du ton » à la page 165 et « Retouche d'images » à la page 151.

Vous pouvez modifier la résolution et la taille d'une image simultanément. De gauche à droite : image sous-échantillonnée, image d'origine, image suréchantillonnée.

Pour modifier la résolution d'une image

1 Cliquez sur **Image** ▸ **Rééchantillonner**.

2 Cochez l'une des cases suivantes :

- **Valeurs identiques** : permet de définir la même valeur dans les zones **Horizontale** et **Verticale**.
- **Anticrénelage** : permet de lisser les bords de l'image.
- **Conserver la taille d'origine** : permet de conserver la même taille de fichier sur le disque dur lors de la modification de la résolution d'une image.

3 Dans la zone **Résolution**, entrez des valeurs dans les zones suivantes :

- **Horizontal**
- **Vertical**

Si vous rééchantillonnez une image en utilisant le pixel comme unité de mesure, la taille de l'image change également.

La case **Valeurs identiques** est grisée si la case **Conserver les proportions** est cochée.

Pour accéder à PhotoZoom

1 Cliquez sur **Fichier** ▸ **Exporter pour** ▸ **PhotoZoom** [Version #].

2 Suivez les instructions dans la boîte de dialogue PhotoZoom Pro [Version #] - Déverrouiller.

Pour accéder au filtre optionnel PhotoZoom, vous devez d'abord le télécharger depuis le menu fixe **Plus**. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour acquérir une application ou un filtre optionnel » à la page 110.

Pour plus d'informations sur l'utilisation de PhotoZoom, reportez-vous à l'aide de PhotoZoom.

Modification du format de papier

Changer le format de papier permet de modifier les dimensions de la zone imprimable, qui comprend l'image et le papier. Lorsque vous modifiez le format de papier, vous augmentez ou réduisez la taille de la bordure colorée du papier, mais pas les dimensions de l'image d'origine. Cependant, si vous réduisez le format de papier et que la hauteur et la largeur sont inférieures aux dimensions de l'image d'origine, celle-ci se trouve recadrée.

Vous pouvez modifier la taille du papier qui entoure l'image d'origine.

Pour modifier le format de papier

1. Cliquez sur **Image** ▸ **Format de papier**.
2. Choisissez une unité de mesure dans la zone de liste située en regard de la zone **Largeur**.
3. Saisissez des valeurs dans les zones suivantes :
   - **Largeur**
   - **Hauteur**

   Pour verrouiller les proportions du format de papier, cliquez sur **Verrouiller** .

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Recadrage, assemblage, mise à l'échelle et changement d'orientation

Il est possible de recadrer une image afin d'en supprimer les zones superflues ou de combiner plusieurs images afin de créer une seule et grande image. Vous pouvez également mettre une image à l'échelle grâce au Graveur intelligent™, ou changer son orientation en la retournant ou en la faisant pivoter.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Recadrage d'images » (page 139)
- « Assemblage d'images » (page 141)
- « Mise à l'échelle d'images à l'aide du Graveur intelligent » (page 143)
- « Redressement d'images » (page 145)
- « Correction des distorsions de perspective » (page 148)
- « Faire pivoter et retourner des images » (page 149)

Recadrage d'images

Vous pouvez recadrer une image de façon à en supprimer les zones superflues et à améliorer sa composition. Vous pouvez sélectionner une zone rectangulaire à conserver et supprimer le reste de l'image. Vous réduisez ainsi la taille du fichier de l'image sans affecter sa résolution.

Le recadrage permet de supprimer les zones d'une image qui ne vous intéressent pas.

Il est également possible de recadrer facilement une bordure monochrome entourant une image, telle que le bord blanc entourant une vieille photographie.

Corel PHOTO-PAINT vous permet également d'effectuer un recadrage autour de la zone modifiable d'un masque. Notez toutefois que l'image obtenue est toujours rectangulaire. Pour plus d'informations sur les masques, reportez-vous à la section « Utilisation des masques » à la page 277.

Vous pouvez également changer la taille d'une image sans y ajouter de zones, ni en supprimer, mais en changeant ses dimensions et sa résolution. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Modification des dimensions d'une image, de sa résolution et du format de papier » à la page 135.

Pour recadrer une image

1 Cliquez sur l'outil **Recadrer** .

2 Faites glisser la souris pour sélectionner une zone de l'image.

3 Cliquez deux fois à l'intérieur de la zone de recadrage.

Vous pouvez également

Agrandir ou réduire la zone de recadrage	Faites glisser les poignées de recadrage.
Déplacer la zone de recadrage	Cliquez dans la zone de recadrage et faites glisser la souris afin de repositionner la zone de recadrage.
Faire pivoter la zone de recadrage afin de la redresser	Cliquez à l'intérieur de la zone de recadrage pour afficher les poignées de rotation . Faites glisser les poignées de rotation pour aligner la zone de recadrage sur la zone d'image à recadrer.
Agrandir la zone de recadrage au-delà de l'image d'origine	Cliquez sur **Image** ▸ **Recadrer** ▸ **Développer la zone de recadrage**, puis faites glisser une poignée de recadrage hors de l'image.
Changer la résolution de la zone de recadrage	Choisissez une valeur dans la zone de liste **Résolution de recadrage** de la barre de propriétés. Ce paramètre vous permet de définir une nouvelle résolution pour l'image recadrée. Par exemple, vous pouvez recadrer une photo de haute qualité à la taille désirée et modifier sa résolution pour obtenir 96 ppp afin que l'image recadrée soit prête pour le Web.
Changer l'orientation de la zone de recadrage	Cliquez sur le bouton **Modifier l'orientation** de la barre de propriétés.

Vous pouvez masquer le recouvrement de recadrage afin de mieux visualiser l'image en cours de recadrage. Pour ce faire, cliquez sur **Image** ▸ **Recadrer** ▸ **Recouvrement de recadrage**.

Vous pouvez également recadrer une zone d'image. Pour ce faire, cliquez sur l'outil **Recadrer** et saisissez des valeurs dans les zones **Taille** et **Position** de la barre de propriétés.

Pour recadrer une couleur de bordure à partir d'une image

1 Cliquez sur **Image** } **Recadrer** } **Couleur de bordure**.

2 Activez l'une des options suivantes :

- **Arrière-plan** : permet de recadrer la couleur spécifiée dans l'échantillon de couleurs d'**arrière-plan** de la zone de contrôle des couleurs de la boîte à outils.
- **Premier plan** : permet de recadrer la couleur spécifiée dans l'échantillon de couleurs de **premier plan** de la zone de contrôle des couleurs de la boîte à outils.
- **Autre** : permet de recadrer la couleur choisie à l'aide du sélecteur de couleur ou de l'outil **Pipette**.

3 Dans la zone **Tolérance**, activez l'une des options suivantes :

- **Normal** : permet de déterminer la tolérance de couleur en fonction de la similarité des valeurs de teinte entre pixels adjacents.
- **Mode TSL** : permet de déterminer la tolérance de couleur en fonction de la similarité des niveaux de teinte, de saturation et de luminosité entre pixels adjacents.

4 Déplacez le curseur **Tolérance** pour régler la tolérance de la couleur à recadrer.

Vous devrez peut-être essayer plusieurs positions pour le curseur **Tolérance** avant de réussir la suppression de la couleur de bordure.

Pour recadrer une zone modifiable d'un masque

1 Définissez une zone modifiable dans une image.

2 Cliquez sur **Image** } **Recadrer** } **Recadrer une image sur le masque**.

Pour plus d'informations sur la définition des zones modifiables, reportez-vous à la section « Utilisation des masques » à la page 277.

Assemblage d'images

L'assemblage d'images permet d'associer des images 2D. Vous pouvez par exemple numériser une grande image en plusieurs petites parties, puis les assembler de nouveau.

Vous pouvez assembler des images pour en créer une seule plus grande. Cette image a été numérisée en quatre sections et assemblée.

Dans Corel PHOTO-PAINT, il est possible d'assembler plusieurs images de façon interactive. Vous pouvez sélectionner, déplacer et faire pivoter les images, ainsi que changer la façon dont elles sont affichées afin de les positionner de façon plus précise. Lors du positionnement des

images, les zones de chevauchement apparaissent en noir afin d'indiquer que les bords sont correctement alignés. Vous pouvez ensuite enregistrer les images assemblées sous la forme d'une seule image aplatie ou sous la forme d'objets modifiables individuellement.

Vous pouvez assembler des images dans tous les modes de couleurs, à l'exception des modes noir et blanc, deux tons, niveaux de gris 16 bits, RVB 48 bits et plusieurs composantes. Si les images sélectionnées utilisent le même mode de couleurs, à l'exception du mode 256 couleurs, le nouveau fichier utilisera ce mode de couleurs. Si les fichiers sélectionnés utilisent des modes de couleurs différents ou sont tous au mode 256 couleurs, le nouveau fichier utilise le mode de couleurs RVB. Pour plus d'informations sur les modes de couleurs, reportez-vous à la section « Modification des modes de couleurs » à la page 223.

Pour assembler des images

1. Ouvrez les images à assembler.
2. Cliquez sur **Image** ▸ **Assembler**.
3. Choisissez un nom de fichier dans la liste **Fichiers source** et cliquez sur **Ajouter**.
   Pour sélectionner toutes les images ouvertes, cliquez sur **Tout ajouter**.
4. Pour changer la position d'une image dans la liste **Fichiers sélectionnés**, cliquez sur un nom de fichier, puis sur l'un des boutons suivants :
   - Bouton **Haut**
   - Bouton **Bas**
5. Cliquez sur **OK**.
6. Dans la boîte de dialogue **Assemblage d'images**, cliquez sur l'outil **Sélection** .
7. Dans la fenêtre d'assemblage d'images, faites glisser une image de façon à l'aligner sur une autre image.
   Renouvelez l'opération jusqu'à ce que vous ayez aligné toutes les images.
8. Saisissez une valeur dans la zone de liste **Fusionner les images** afin de définir le nombre de pixels se chevauchant qui seront utilisés pour fusionner les images.
9. Activez l'une des options suivantes :
   - **Combiner avec l'arrière-plan** : permet de créer une seule image aplatie.
   - **Créer des objets à partir d'images** : permet de créer une image assemblée dans laquelle chaque image source devient un objet distinct des autres. Vous pouvez ensuite ajuster la luminosité et le contraste de chaque objet afin de les faire correspondre.

Vous pouvez également

Afficher l'alignement des images	Cliquez sur l'outil **Différence** . Les zones d'images se chevauchant sont mises en évidence. Les bords d'images correctement alignés s'affichent en noir.
Faire pivoter une ou plusieurs images sélectionnées	Cliquez sur l'outil **Rotation** , puis faites glisser une image. Pour faire pivoter l'image selon un angle précis, saisissez une valeur dans la zone **Faire pivoter l'image**.
Effectuer un zoom avant pour inspecter la zone où les images se joignent	Cliquez sur l'outil **Zoom avant** , puis cliquez sur l'emplacement que vous souhaitez inspecter.
Effectuer un zoom arrière	Cliquez sur l'outil **Zoom arrière** , puis cliquez dans l'image.

Vous pouvez également

Afficher des zones situées hors de la fenêtre d'assemblage d'images	Cliquez sur l'outil **Panoramique**, puis faites glisser l'image.

La taille de fichier des images assemblées aplaties est moins élevée que celle des images assemblées contenant des objets distincts.

Avec les outils **Sélection**, **Rotation** et **Panoramique**, vous pouvez utiliser les **flèches de direction** afin de déplacer, faire pivoter et afficher les images de façon précise dans la fenêtre d'assemblage d'images.

Mise à l'échelle d'images à l'aide du Graveur intelligent

Le Graveur intelligent vous permet de modifier la largeur ou la hauteur d'une image sans déformer son contenu. En détectant et en supprimant automatiquement les zones de l'image qui comportent le moins de détails structurels ou en insérant des pixels d'arrière-plan, cette fonctionnalité vous permet d'ajuster les proportions de l'image sans modifier celle-ci de manière significative. Vous pouvez aussi définir les zones de l'image à préserver ou à supprimer, indépendamment de leur niveau de détail.

Le Graveur intelligent vous permet de supprimer ou de protéger des zones de l'image de manière sélective lors de la mise à l'échelle.

Vous pouvez aussi mettre une image à l'échelle à l'aide de la fonctionnalité de rééchantillonnage. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Modification des dimensions d'une image, de sa résolution et du format de papier » à la page 135.

Pour mettre une image à l'échelle à l'aide du Graveur intelligent

1. Sélectionnez **Image** ▸ **Graveur intelligent**.
2. Dans le menu fixe **Graveur intelligent**, effectuez une ou plusieurs des tâches répertoriées dans le tableau ci-dessous, puis cliquez sur **OK**.

   La fenêtre d'aperçu affiche le résultat de vos actions.

Pour	Procédez comme suit
Définir la largeur de l'image, en pixels	Saisissez une valeur dans la zone **Largeur**. La largeur minimale est de 10 % de la largeur de l'image d'origine. La largeur maximale est le double de la largeur de l'image d'origine.
Définir la hauteur de l'image, en pixels	Saisissez une valeur dans la zone **Hauteur**.

Pour	Procédez comme suit
	La hauteur minimale est de 10 % de la hauteur de l'image d'origine. La hauteur maximale est le double de la hauteur de l'image d'origine.
Réduire la largeur de l'image par petits incréments	Cliquez sur le bouton **Contracter l'image horizontalement** jusqu'à obtenir la largeur souhaitée.
Réduire la hauteur de l'image par petits incréments	Cliquez sur le bouton **Contracter l'image verticalement** jusqu'à obtenir la hauteur souhaitée.
Augmenter la largeur de l'image par petits incréments	Cliquez sur le bouton **Élargir l'image horizontalement** jusqu'à obtenir la largeur souhaitée.
Augmenter la hauteur de l'image par petits incréments	Cliquez sur le bouton **Élargir l'image verticalement** jusqu'à obtenir la hauteur souhaitée.

Vous pouvez également enregistrer les paramètres courants de la boîte de dialogue **Graveur intelligent** en cliquant sur le bouton **Enregistrer la présélection**, puis en saisissant un nom dans la zone **Nom du paramètre**.

Pour supprimer une zone lors de la mise à l'échelle d'une image

1. Sélectionnez **Image** ▸ **Graveur intelligent**.
2. Dans la zone **Suppression d'objet**, cliquez sur le bouton **Supprimer**, puis précisez la taille du pinceau dans la zone **Taille de la pointe**.
3. Dans la fenêtre d'aperçu, dessinez sur les zones de l'image que vous souhaitez supprimer.
   Une zone de recouvrement rouge apparaît au-dessus des zones sélectionnées.
4. Cliquez sur le bouton **Contracter automatiquement horizontalement** ou **Contracter automatiquement verticalement** pour mettre l'image à l'échelle et supprimer automatiquement la zone peinte en rouge.
5. Cliquez sur le bouton **Fusion en arrière-plan** pour lisser la région où la zone a été supprimée et où les zones restantes ont été fusionnées.

Vous pouvez également

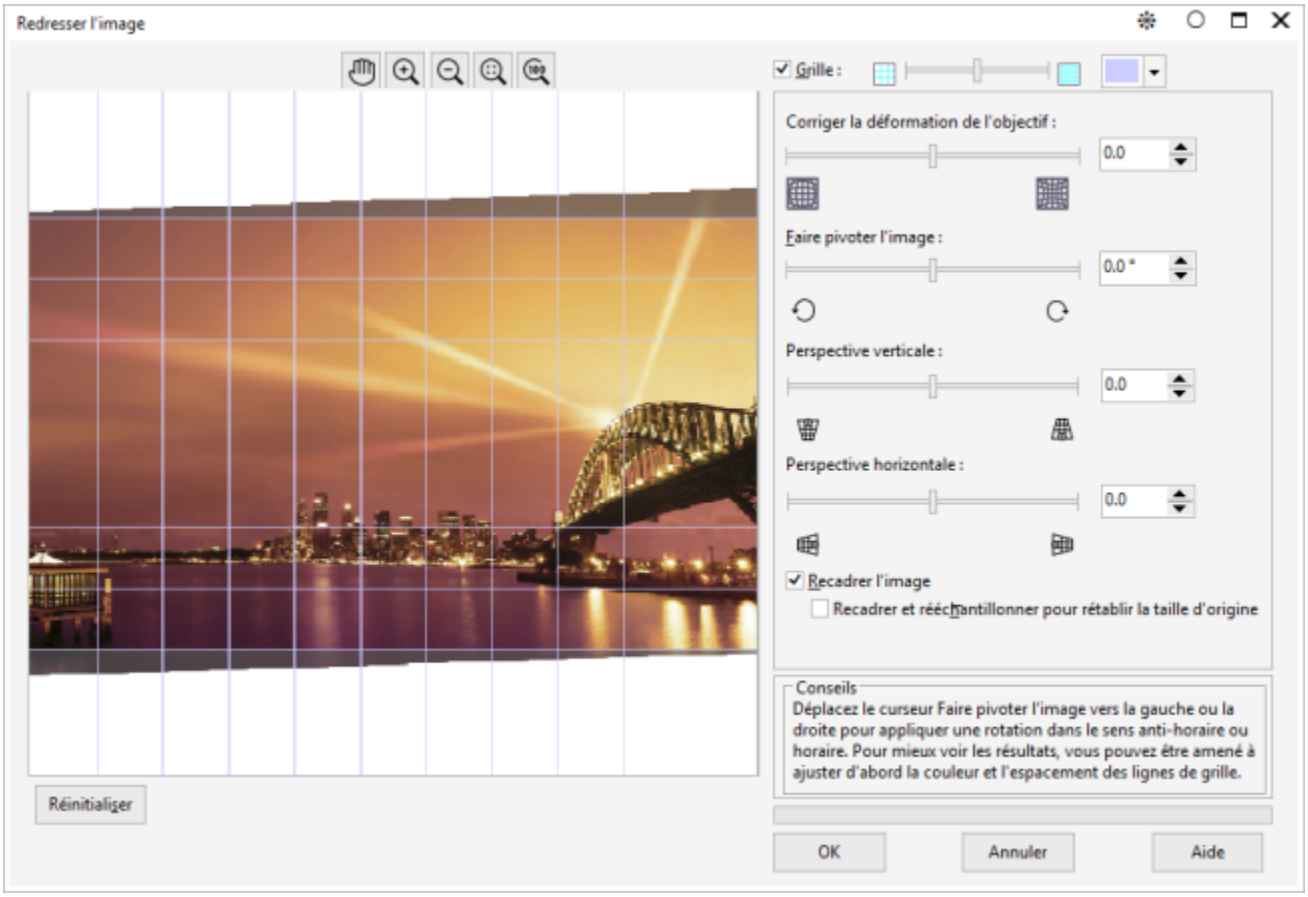
Protéger une zone de l'image	Cliquez sur le bouton **Conserver**, puis sélectionnez les zones de l'image que vous souhaitez protéger. Une zone de recouvrement verte apparaît au-dessus des zones sélectionnées.
Ajuster la zone à protéger ou à supprimer en supprimant des éléments du recouvrement de sélection	Cliquez sur le bouton **Gomme**, puis cliquez sur les zones du recouvrement de sélection que vous souhaitez supprimer.

Vous pouvez également

Cacher le recouvrement de sélection dans la fenêtre d'aperçu	Cochez la case **Masquer le masque**.
Annuler les modifications apportées à l'image et recommencer	Cliquez sur **Réinitialiser**.
Annuler le dernier coup de pinceau ou de gomme	Cliquez sur le bouton **Annuler** .
Rétablir la dernière opération annulée	Cliquez sur le bouton **Rétablir** .
Effectuer un zoom avant ou arrière	Cliquez sur les boutons **Zoom avant** ou **Zoom arrière** , puis cliquez dans la fenêtre d'aperçu.
Afficher une zone qui n'apparaît pas dans la fenêtre d'aperçu	Cliquez sur le bouton **Panoramique** , puis faites glisser dans la fenêtre d'aperçu.
Afficher une image à sa taille réelle	Cliquez sur le bouton **Zoom à 100 %** .
Ajuster une image à la fenêtre d'aperçu	Cliquez sur le bouton **Zoom ajusté à la page** .

Redressement d'images

La boîte de dialogue **Redresser l'image** permet de corriger des déformations de l'objectif et de redresser rapidement des images bitmap. Cette fonctionnalité est pratique pour redresser des photos prises ou numérisées en biais, ou qui contiennent des déformations de l'objectif.



Boîte de dialogue Redresser l'image

Correction des déformations de l'objectif de l'appareil photo

Pour les photos qui contiennent des déformations de l'objectif, il est conseillé de procéder d'abord à la correction de la déformation de l'objectif. Vous pouvez corriger deux types de déformations de l'objectif pour afficher les lignes droites d'une photo courbes : en barillet ou en coussinet. Une déformation en barillet affiche la photo bombée vers l'extérieur. Une déformation en coussinet affiche la photo poussée vers l'intérieur.

Rotation et aperçu

La boîte de dialogue **Redresser l'image** permet de faire pivoter une image en faisant glisser un curseur, en saisissant un angle de rotation ou en utilisant les touches de direction. Vous pouvez spécifier un angle de rotation personnalisé de -15 à 15 degrés.

Utilisez la fenêtre d'aperçu pour prévisualiser de façon dynamique les réglages effectués. Si vous souhaitez changer l'orientation de l'image avant de la redresser, commencez par faire pivoter l'image de 90 degrés dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens inverse.

Une grille est affichée dans la fenêtre d'aperçu pour vous aider à redresser l'image. Vous pouvez effectuer un réglage encore plus précis en modifiant la taille des cellules de la grille. Pour renforcer le contraste entre la grille et les couleurs de l'image, vous pouvez également modifier la couleur de la grille. Vous pouvez par ailleurs masquer la grille si vous souhaitez prévisualiser le résultat final sans les lignes de la grille. Vous pouvez enfin effectuer un zoom avant ou arrière et utiliser la fonction panoramique dans la fenêtre d'aperçu afin d'évaluer le résultat.

Recadrage

Par défaut, l'image redressée est recadrée au niveau de la zone de recadrage affichée dans la fenêtre d'aperçu. L'image finale a les mêmes proportions que l'image originale, mais ses dimensions sont plus petites. Vous pouvez toutefois conserver la largeur et la hauteur originales de l'image en la recadrant et en la rééchantillonnant.

Vous pouvez également produire une image en biais en désactivant le recadrage puis en utilisant l'outil **Recadrer** pour recadrer l'image dans la fenêtre de dessin. Lorsque le recadrage est désactivé, l'image redressée s'affiche sur la couleur d'arrière-plan.

Pour redresser une image

1 Cliquez sur **Ajuster** ▸ **Redresser l'image**.

Si l'image contient une déformation de l'objectif, déplacez le curseur **Corriger la déformation de l'objectif** vers la gauche pour corriger une déformation en barillet ou vers la droite pour corriger une déformation en coussinet.

2 Déplacez le curseur **Faire pivoter l'image** ou saisissez une valeur entre **15** et **-15** dans la zone **Faire pivoter l'image**.

3 Si nécessaire, déplacez le curseur de la **Grille** pour ajuster la taille des cellules.

4 Pour recadrer et redresser l'image, cochez la case **Recadrer l'image**.

L'image est recadrée de manière à conserver les proportions de l'image originale. L'image finale est donc plus petite que l'image originale.

Si vous souhaitez conserver la hauteur et la largeur de l'image originale, cochez la case **Recadrer et rééchantillonner pour rétablir la taille d'origine**. L'image finale est ainsi rééchantillonnée.

Vous pouvez également

Changer la couleur de la grille	Choisissez une couleur dans le sélecteur de couleurs de la **Grille**.
Aligner une zone de l'image sur une ligne de la grille	À l'aide de l'outil **Panoramique** , faites glisser l'image jusqu'à ce que la zone soit alignée avec une ligne de la grille. Vous ne pouvez utiliser l'outil **Panoramique** qu'après avoir effectué un zoom avant sur l'image.
Faire pivoter l'image de 90 degrés dans n'importe quelle direction	Cliquez sur le bouton **Faire pivoter dans le sens antihoraire** ou **Faire pivoter dans le sens horaire** .
Masquer ou afficher la grille	Activez ou désactivez la case **Grille**.
Ajuster l'angle de rotation par des incréments de 0,1 degré	Cochez la case **Faire pivoter l'image**, puis appuyez sur les touches de direction **Haut** ou **Bas**.
Redonner à l'image son orientation originale	Cliquez sur **Réinitialiser**.
Effectuer un zoom avant ou arrière	Cliquez dans la fenêtre d'aperçu avec l'outil **Zoom avant** ou **Zoom arrière** .
Ajuster une image à la fenêtre d'aperçu	Cliquez sur le bouton **Zoom ajusté à la page** .
Afficher une image à sa taille réelle	Cliquez sur le bouton **100 %** .

Bien qu'une image en mode de couleur deux tons soit affichée comme une image en niveaux de gris dans la fenêtre d'aperçu de la boîte de dialogue **Redresser l'image**, l'image finale est bien en mode de couleur deux tons.

Correction des distorsions de perspective

Vous pouvez corriger les distorsions de perspective présentes dans les photos comportant des lignes droites et des surfaces planes, telles que des prises de vue architecturales et des photographies de bâtiments.

Des distorsions de perspective apparaissent généralement lorsque vous photographiez des objets très hauts ou très larges et que le capteur de l'appareil photo forme un angle avec ces objets. Les objets photographiés semblent alors inclinés ou former un certain angle. Ajuster la perspective verticale permet de redresser les objets inclinés ; ajuster la perspective horizontale permet de corriger l'angle des objets. Pour de meilleurs résultats, il est généralement nécessaire d'ajuster à la fois les perspectives verticale et horizontale.

Correction des distorsions de perspective

Pour corriger les distorsions de perspective dans des photos

1 Cliquez sur **Ajuster** ▸ **Redresser l'image**.

2 Procédez à l'une des opérations du tableau suivant.

Pour	Procédez comme suit
Corriger la perspective verticale	Déplacez le curseur **Perspective verticale**. Si le sujet de la photo semble pencher vers l'arrière, déplacez le curseur vers la gauche. Les bâtiments de grande taille semblent généralement pencher vers l'arrière lorsqu'ils sont photographiés depuis le sol.
Corriger la perspective horizontale	Déplacez le curseur **Perspective horizontale**. Si la photo a été prise alors que l'appareil était placé à droite de l'objet, déplacez le curseur vers la gauche.
Recadrer et rééchantillonner l'image corrigée pour rétablir sa taille d'origine	Cochez la case **Recadrer**, puis la case **Recadrer et rééchantillonner pour rétablir la taille d'origine**.

Faire pivoter et retourner des images

Pour modifier l'orientation d'une image, retournez-la ou faites-la pivoter dans la fenêtre de l'image. Vous pouvez retourner une image horizontalement ou verticalement afin de repositionner une image numérisée ou créer des effets originaux.

Lorsque vous faites pivoter une image, il est possible d'indiquer l'angle et la direction de la rotation, ainsi que la couleur du papier visible après la rotation.

Vous pouvez appliquer un effet miroir à une image en la retournant.

Pour retourner une image

- Cliquez sur **Image** } **Retourner**, puis sur l'une des options suivantes :
  - **Horizontalement**
  - **Verticalement**

Pour faire pivoter une image

1. Cliquez sur **Image** ▸ **Rotation** ▸ **Personnalisée**.
2. Entrez une valeur dans la zone **Angle**.
3. Activez l'une des options suivantes :
   - **sens horaire**
   - **sens anti-horaire**
4. Cochez l'une des cases suivantes :
   - **Conserver la taille de l'image d'origine** : permet de conserver la taille de l'image d'origine.
   - **Anticrénelage** : permet de lisser les bords de l'image.
5. Ouvrez le sélecteur **Couleur d'arrière-plan** et cliquez sur une couleur.

Pour faire pivoter une image, cliquez sur **Image** } **Faire pivoter**, puis sélectionnez **90° sens horaire**, **90° sens antihoraire** ou **180°**.

Pour modifier l'orientation d'une image, faites-la pivoter.

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Retouche d'images

Corel PHOTO-PAINT permet de retoucher des images afin d'améliorer leur qualité ou de modifier leur contenu.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Amélioration des images numérisées » (page 151)
- « Suppression de l'effet « yeux rouges » » (page 152)
- « Suppression des traces de poussière et des éraflures » (page 153)
- « Clonage de zones d'image » (page 156)
- « Accentuation d'images » (page 159)
- « Suppression des artefacts et des bruits des images JPEG » (page 160)
- « Suppression de parties d'une image » (page 160)
- « Maculage, effet de flou et dégradé de couleurs » (page 162)

Amélioration des images numérisées

Vous pouvez supprimer des lignes des images vidéo entrelacées ou numérisées. Ces lignes peuvent être remplies avec des copies de lignes de pixels adjacentes ou avec des couleurs dérivées des pixels environnants. Vous avez également la possibilité de supprimer le moiré et le bruit. Le moiré correspond aux motifs ondulés qui apparaissent lorsque des trames simili de deux linéatures différentes se superposent sur une même image. Le bruit correspond à l'aspect tacheté occasionné par la numérisation ou la capture d'images à partir d'une vidéo.

Pour supprimer les lignes d'une image numérisée, utilisez le filtre Désentrelacer.

Pour améliorer des images numérisées

Pour	Procédez comme suit
Supprimer le moiré	Cliquez sur **Effets** ▸ **Bruit** ▸ **Supprimer le moiré**, puis indiquez les paramètres souhaités.
Supprimer le bruit	Cliquez sur **Effets** ▸ **Bruit** ▸ **Supprimer le bruit**, puis indiquez les paramètres souhaités.
Supprimer des lignes	Cliquez sur **Image** ▸ **Transformer** ▸ **Désentrelacer**.

Suppression de l'effet « yeux rouges »

Il est possible de supprimer l'effet « yeux rouges » qui se produit souvent dans les photographies lorsque la lumière du flash se reflète dans le fond de l'œil.

Vous pouvez supprimer l'effet « yeux rouges » de vos photos.

Pour supprimer l'effet « yeux rouges »

1. Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Suppression des yeux rouges** .
2. Saisissez une valeur dans la zone **Taille de la pointe** pour adapter la taille du pinceau au diamètre de l'œil.
3. Cliquez sur l'œil pour supprimer les pixels rouges.

Vous pouvez également

Changer le niveau de tolérance	Saisissez une valeur dans la zone **Tolérance** de la barre de propriétés.
Changer la forme du pinceau	Sélectionnez une forme de pinceau dans le sélecteur **Forme de pointe** de la barre de propriétés.

Vous pouvez également

Régler la transparence du coup de pinceau	Maintenez la touche **Alt** enfoncée, puis cliquez dans la fenêtre d'image sans relâcher le bouton de la souris pour afficher le curseur de transparence.
Régler l'adoucissement du coup de pinceau	Maintenez la touche **Alt** enfoncée, puis cliquez dans la fenêtre d'image sans relâcher le bouton de la souris pour afficher le curseur d'adoucissement.
Utiliser la pression d'un stylet numérique pour contrôler l'intensité de l'effet	Cliquez sur le bouton **Pression de la plume** de la barre de propriétés.

La valeur de **tolérance** par défaut permet de corriger l'effet « yeux rouges » dans la plupart des photos. Cependant, s'il est difficile d'isoler la zone de l'œil et que le visage présente des zones rouges, réduisez la valeur de **tolérance** afin de distinguer l'œil des zones rouges.

Vous pouvez utiliser l'outil **Suppression des yeux rouges** sur des images dont les modes de couleurs sont 256 couleurs, Lab, RVB et CMJN.

Pour effectuer un zoom rapide sur la région des yeux, cliquez sur l'outil **Zoom** dans la boîte à outils, puis faites glisser le curseur dans la fenêtre d'image pour isoler la région des yeux dans le rectangle de zoom.

Pour ajuster la taille du pinceau de manière interactive, maintenez la touche **Maj** enfoncée pendant que vous faites glisser le curseur dans la fenêtre d'image.

Suppression des traces de poussière et des éraflures

Corel PHOTO-PAINT dispose de plusieurs méthodes pour améliorer rapidement l'aspect d'une image présentant de petites traces de poussière et des éraflures. Il est possible d'appliquer un filtre à l'image entière. Si l'image comprend une ou plusieurs éraflures dans une zone donnée, vous pouvez créer un masque autour des éraflures et appliquer le filtre aux zones modifiables.

Ce filtre réduit le contraste entre les pixels qui dépassent le seuil de contraste que vous spécifiez. Vous pouvez définir un rayon déterminant le nombre de pixels affectés par les modifications. Les paramètres choisis dépendent de la taille du défaut et de la zone qui l'entoure. Par exemple, pour une éraflure blanche large d'un ou de deux pixels sur un fond sombre, définissez un rayon de 2 ou 3 pixels et sélectionnez un seuil de contraste plus élevé que celui que vous auriez choisi si la même éraflure était sur un fond clair.

Pour supprimer les imperfections d'une image, telles que les déchirures, les éraflures et les ondulations, vous pouvez utiliser un dégradé de textures et de couleurs. Tout comme lorsque vous utilisez un filtre, vous sélectionnez une plage de pixels nécessaires pour retoucher l'image, en fonction de la taille de la correction et de la zone qui l'entoure.

Si l'éraflure ou le défaut est relativement grand ou placé dans une zone de l'image présentant d'importantes variations de couleur et de texture (des feuilles d'arbre, par exemple) le clonage d'une zone de l'image vous permettra d'obtenir de meilleurs résultats. Pour plus d'informations sur le clonage, reportez-vous à la section « Clonage de zones d'image » à la page 156.

Pour supprimer de petites traces de poussière et des éraflures dans l'ensemble d'une image

1 Cliquez sur **Image** ▸ **Correction** ▸ **Poussières et éraflures**.

2 Déplacez les curseurs suivants :

- **Rayon** : permet de déterminer l'étendue despixels affectés par l'effet. Sélectionnez le rayon le plus faible possible pour conserver les détails de l'image.
- **Seuil** : permet de minimiser l'amplitude de la réduction dubruit. Sélectionnez le seuil le plus élevé possible pour conserver les détails de l'image.

Pour supprimer les petites traces de poussière et les éraflures, appliquez le filtre Poussières et éraflures.

Pour supprimer des éraflures dans une partie d'une image

1. Définissez une zone modifiable incluant les éraflures.
2. Cliquez sur **Image** ▸ **Correction** ▸ **Poussières et éraflures**.
3. Déplacez les curseurs suivants :
   - **Rayon** : permet de déterminer l'étendue despixels affectés par l'effet. Sélectionnez le rayon le plus faible possible pour conserver les détails de l'image.
   - **Seuil** : permet de minimiser l'amplitude de la réduction dubruit. Sélectionnez le seuil le plus élevé possible pour conserver les détails de l'image.

Vous pouvez supprimer une éraflure d'une zone spécifique en entourant l'éraflure à l'aide d'un masque avant d'appliquer le filtre Poussières et éraflures. Une ligne en pointillé ou une feuille de couleur rouge indique la présence d'un masque.

Vous pouvez utiliser l'outil **Masque pinceau** pour définir une zone modifiable incluant l'éraflure. Choisissez une taille de pointe supérieure à la taille de l'éraflure afin de pouvoir recouvrir cette dernière facilement. Pour plus d'informations sur l'outil **Masque pinceau**, reportez-vous à la section « Pour définir une zone modifiable à l'aide de l'outil Masque à main levée » à la page 281.

L'adoucissement des bords de la zone modifiable peut permettre d'améliorer les résultats par un adoucissement de la transition entre les zones corrigées et l'image d'origine. Pour plus d'informations sur l'option d'adoucissement, reportez-vous à la section « Pour adoucir les bords d'un objet » à la page 399.

Pour supprimer les imperfections d'une image en utilisant un dégradé de texture et de couleur

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

2 Choisissez une pointe à partir du sélecteur **Forme de pointe**.

3 Saisissez une valeur dans la zone **Taille de la pointe** afin de définir la taille de la pointe.

4 Sélectionnez une option dans la zone de liste **Force** pour définir l'intensité de l'effet.

5 Tamponnez le pinceau dans la fenêtre d'image afin d'appliquer l'effet.

Pour supprimer les imperfections d'une image, utilisez des dégradés de textures et de couleurs à l'aide de l'outil Pinceau de retouche.

Vous pouvez également

Appliquer l'effet simultanément à un objet et à l'arrière-plan	Cliquez sur le bouton **Source fusionnée** de la barre de propriétés.
Changer la taille du pinceau	Maintenez la touche **Maj** enfoncée pendant que vous faites glisser la souris dans la fenêtre d'image. Relâchez la touche lorsque la pointe du pinceau atteint la taille souhaitée.
Régler la transparence du coup de pinceau	Maintenez la touche **Alt** enfoncée, puis cliquez dans la fenêtre d'image sans relâcher le bouton de la souris pour afficher le curseur de transparence.
Régler l'adoucissement du coup de pinceau	Maintenez la touche **Alt** enfoncée, puis cliquez dans la fenêtre d'image sans relâcher le bouton de la souris pour afficher le curseur d'adoucissement.
Utiliser la pression d'un stylet numérique pour contrôler l'intensité de l'effet	Cliquez sur le bouton **Pression de la plume** de la barre de propriétés.

Vous pouvez utiliser l'outil **Pinceau de retouche** sur les images dont le mode de couleurs est Niveaux de gris, Deux tons, Lab, RVB et CMJN.

Pour sélectionner rapidement une forme de pinceau ronde ou carrée, cliquez sur le bouton **Pointe ronde** ● ou **Pointe carrée** ■ dans la barre de propriétés.

Clonage de zones d'image

Vous pouvez copier des pixels d'une partie d'une image vers une autre afin de recouvrir des éléments détériorés ou superflus. Par exemple, pour corriger une déchirure ou retirer un personnage d'une image, il suffit d'appliquer des pixels clonés sur la zone à supprimer. Vous avez également la possibilité de cloner les éléments qui vous conviennent et de les appliquer dans une autre partie de l'image ou dans une image différente. Si vous clonez un objet, les zones nouvellement clonées sont ajoutées à l'objet actif. Vous pouvez également créer des images abstraites à partir de pixels prélevés dans l'image d'origine.

Lorsque vous clonez, deux pinceaux s'affichent dans la fenêtre d'image : un pinceau du point source et un pinceau clone qui applique les pixels copiés depuis le point source. Un pointeur en forme de réticule apparaît dans le pinceau du point source pour permettre de le distinguer du pinceau clone. Le pinceau du point source se déplace de la même manière que le pinceau clone lorsque vous déplacez celui-ci dans l'image.

L'outil Clone a été utilisé pour effacer le collier de la femme.

Vous pouvez également corriger des imperfections sans raccords en peignant avec une texture échantillonnée qui correspond à la couleur de la zone environnante. Le pinceau du point de source échantillonne la texture à partir du point de source. Le pinceau cible applique la texture échantillonnée, en la faisant correspondre à la couleur de la zone environnante. Vous pouvez réinitialiser le point source, et vous pouvez utiliser ce même point source pour des coups de pinceau consécutifs.

Certaines imperfections ont été corrigées sur le visage féminin à gauche en peignant avec une texture échantillonnée.

Pour cloner une partie d'une image ou un objet

1. Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Clone** .
2. Accédez au sélecteur **Pinceau** de la barre de propriétés, sélectionnez une catégorie de clone, puis un type de clone.
3. Spécifiez les paramètres souhaités dans la barre de propriétés.
4. Cliquez sur l'image pour définir le point source du clone.
   Si vous souhaitez réinitialiser le point source du clone, cliquez avec le bouton droit de la souris sur la zone à cloner.
5. Faites glisser le pinceau clone dans la fenêtre d'image pour appliquer les pixels du point source.

Vous pouvez également

Créer des parties d'image abstraites à partir des pixels prélevés au niveau du point source	Cliquez sur les catégories **Clone impressionniste** ou **Clone pointilliste** du sélecteur **Pinceau** avant de faire glisser le pointeur dans la fenêtre d'image.
Créer plusieurs clones d'un objet	Cliquez sur le bouton **Activer/Désactiver cumulatif** de la barre **Attributs coups de pinceau** qui s'affiche dans le menu fixe **Paramètres de pinceau**. Cette option est disponible uniquement pour certains outils **Effet** et pour l'outil **Clone**. Si le menu fixe **Paramètres de pinceau** n'est pas affiché, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Paramètres de pinceau**.
Cloner simultanément un objet et l'arrière-plan	Cliquez sur le bouton **Basculer entre les sources de fusion** de la barre **Attributs de tamponnements** affichée dans le menu fixe **Paramètres de pinceau**. Cette option est disponible uniquement lorsque le bouton **Activer/Désactiver cumulatif** est désactivé.

Vous pouvez également

Modifier la taille de la pointe du pinceau	Maintenir la touche **Maj** enfoncée et faire glisser la souris vers le centre ou l'extérieur de la pointe.
Régler la transparence du coup de pinceau	Maintenez la touche **Alt** enfoncée, puis cliquez dans la fenêtre d'image sans relâcher le bouton de la souris pour afficher le curseur de transparence.
Régler l'adoucissement du coup de pinceau	Maintenez la touche **Ctrl** + **Alt** enfoncée, puis cliquez dans la fenêtre d'image sans relâcher le bouton de la souris pour afficher le curseur de transparence.
Utiliser le même point source que celui du dernier coup de pinceau	Maintenir les touches **Maj** + **Alt** enfoncées tout en faisant glisser la souris dans la fenêtre d'image.
Contraindre le coup de pinceau à une ligne droite	Maintenez la touche **Ctrl** enfoncée tout en faisant glisser la souris dans la fenêtre de l'image. Pour changer de direction (vertical en horizontal ou vice versa), maintenez la touche **Maj** enfoncée.
Cloner une ligne droite comprise entre deux points	Cliquez avec le bouton droit pour définir le point source et commencer le clonage. Maintenez les touches **Ctrl** + **Alt** + **Maj** enfoncées et cliquez dans la fenêtre de l'image pour cloner la ligne droite.

Pour retoucher des zones de l'image avec une texture échantillonnée

1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Clone de correction** .

2 Spécifiez les paramètres souhaités dans la barre de propriétés.

3 Cliquez sur l'image pour définir le point source, tout en échantillonnant la texture souhaitée.
Si vous souhaitez réinitialiser le point source, cliquez avec le bouton droit de la souris sur la zone à échantillonner.

4 Faites glisser le curseur sur la zone à couvrir.

Vous pouvez également

Utiliser le même point source que celui du dernier coup de pinceau	Maintenir les touches **Maj** + **Alt** enfoncées tout en faisant glisser la souris dans la fenêtre d'image.
Modifier la taille de la pointe du pinceau	Maintenir la touche **Maj** enfoncée et faire glisser la souris vers le centre ou l'extérieur de la pointe.
Modifier les attributs de votre pinceau.	Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Paramètre de pinceau**, puis sur la flèche déroulante disponible dans les barres du menu fixe **Paramètre de pinceau**. Spécifiez ensuite les valeurs des attributs souhaités.

Vous pouvez également

Améliorer les performances de l'outil	Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Aperçu** pour le désactiver. La désactivation de l'aperçu est évidente uniquement avec des pointes de grande taille.

Accentuation d'images

Vous pouvez accentuer des images afin d'augmenter leur contraste, de faire ressortir leurs bords ou de réduire l'ombrage. Pour accentuer une image ou une zone modifiable d'une image, il est possible d'utiliser des filtres ou des coups de pinceau. Vous pouvez également appliquer ces filtres à l'aide d'un objectif. Pour plus d'informations sur les objectifs, reportez-vous à la section « Utilisation des objectifs » à la page 183. Une accentuation est généralement effectuée après le réglage de la couleur et des tons d'une image, ainsi qu'après un rééchantillonnage ou un redimensionnement.

Pour révéler plus de détails sur une image, accentuez-la.

Pour accentuer une image à l'aide d'un filtre

1. Cliquez sur **Image** ▸ **Correction** ▸ **Ajustement de la netteté**.
2. Déplacez le curseur **Pourcentage** pour définir l'amplitude de l'accentuation appliquée chaque fois que vous cliquez sur une miniature.
3. Cliquez sur l'une des miniatures suivantes :
   - **Masquage flou** : permet d'accentuer les détails des bords et d'améliorer la netteté des zones floues de l'image sans supprimer les zones à basse linéature.
   - **Flou adaptatif** : permet d'accentuer les détails des bords en analysant les valeurs despixels voisins. Ce filtre conserve la majorité des détails de l'image, mais son effet est surtout visible sur les images à haute résolution
   - **Accentuation** : permet d'accentuer les bords d'une image en augmentant la netteté des zones floues, ainsi que lecontraste entre pixels adjacents. Déplacez le curseur **Arrière-plan** pour régler le seuil de l'effet. Plus la valeur définie est faible, plus le nombre de pixels affectés par l'effet d'accentuation est important.
   - **Accentuation directionnelle** : permet d'améliorer les bords de l'image sans créer de grain.

Vous pouvez également

Supprimer l'ombrage	Cliquez sur **Effets** ▸ **Accentuation** ▸ **Filtre passe-haut**. Ce filtre permet de supprimer les détails et l'ombrage de l'image pour lui conférer un aspect brillant par l'accentuation de ses zones claires et

Vous pouvez également

lumineuses. Notez cependant qu'il risque d'affecter les couleurs et les tons de l'image.

Le filtre **Masquage flou** offre les meilleurs résultats pour la plupart des photos.

La plupart des filtres d'accentuation prennent en charge l'ensemble des modes de couleurs à l'exception des modes RVB 48 bits, Niveaux de gris 16 bits,256 couleursset noir et blanc. Le filtre **Accentuation** prend en charge tous les modes de couleur, à l'exception des modes 256 couleurs et noir et blanc.

Pour accéder individuellement à chaque filtre d'accentuation, cliquez sur **Effets** ▸ **Accentuation**, puis sélectionnez un filtre.

Vous pouvez suivre cette procédure pour accentuer une zone modifiable d'une image.

Pour accentuer les zones sélectionnées à l'aide de coups de pinceau

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

2 Dans la barre de propriétés, accédez au sélecteur **Pinceau**, cliquez sur **Accentuation**, puis sélectionnez un pinceau.

3 Choisissez une pointe à partir du sélecteur **Forme de pointe**.

4 Entrez une valeur dans la zone **Taille** afin de définir la taille de la pointe.

5 Faites glisser le curseur sur une zone de l'image.

Pour sélectionner rapidement une forme de pinceau ronde ou carrée, cliquez sur le bouton **Pointe ronde** ou **Pointe carrée** dans la barre de propriétés.

Suppression des artefacts et des bruits des images JPEG

Vous pouvez supprimer les artefacts et bruits inutiles des images JPEG à l'aide du filtre Flou intelligent.

Pour supprimer des artefacts et des bruits d'une image JPEG

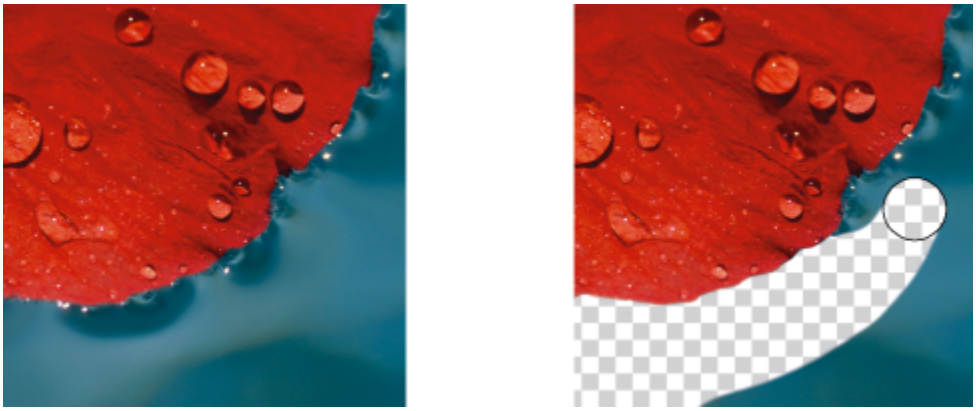
1 Cliquez sur **Effets** ▸ **Flou** ▸ **Flou intelligent**.

2 Déplacez le curseur **Quantité**.

Suppression de parties d'une image

Il est possible de supprimer des parties d'une image pour modifier une image et des objets. Par exemple, il suffit de supprimer une partie d'un objet afin d'en modifier la forme ou de montrer une plus grande partie du plan situé en dessous. Vous pouvez également supprimer des parties de l'image pour révéler la couleur d'arrière-plan ou supprimer une partie de la dernière action appliquée à l'image.

Les outils utilisés pour la suppression partagent bon nombre de paramètres avec les pinceaux. Ainsi, vous pouvez contrôler la taille, la forme et la transparence pour créer des effets uniques. Par exemple, vous pouvez appliquer une surface bitmap à l'ensemble de l'image, augmenter la valeur de transparence de l'outil Gomme et créer un effet de superposition en supprimant partiellement la surface (dernière action effectuée). Vous pouvez également effacer des parties d'une image en vous basant sur la couleur. La couleur d'arrière-plan remplace la couleur du premier plan que vous effacez.



L'outil Gomme a été utilisé pour effacer l'arrière-plan.

Pour effacer une partie d'un objet

1 Sélectionnez un objet.

2 Cliquez sur l'outil **Gomme** .

3 Spécifiez les paramètres souhaités dans la barre de propriétés.

4 Faites glisser le curseur sur la zone à effacer.

L'objet situé sous les zones effacées s'affiche.

Pour qu'un objet conserve sa forme, activez l'option **Verrouiller la transparence d'objet** du menu fixe **Gestionnaire d'objets**.

Si le menu fixe **Gestionnaire d'objets** n'est pas ouvert, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Gestionnaire d'objets**.

Pour régler la transparence de manière interactive, maintenez la touche **Alt** enfoncée, puis cliquez dans la fenêtre d'image sans relâcher le bouton de la souris pour afficher le curseur de transparence.

Pour régler l'adoucissement de manière interactive, maintenez les touches **Ctrl** + **Alt** enfoncées, puis cliquez dans la fenêtre d'image sans relâcher le bouton de la souris pour afficher le curseur d'adoucissement.

Pour effacer des parties d'une image et révéler la couleur d'arrière-plan

1 Cliquez sur l'outil **Gomme** .

2 Spécifiez les paramètres souhaités dans la barre de propriétés.

3 Faites glisser le curseur sur la zone de l'image à effacer.

Pour régler la transparence de manière interactive, maintenez la touche **Alt** enfoncée, puis cliquez dans la fenêtre d'image sans relâcher le bouton de la souris pour afficher le curseur de transparence.

Pour régler l'adoucissement de manière interactive, maintenez les touches **Ctrl** + **Alt** enfoncées, puis cliquez dans la fenêtre d'image sans relâcher le bouton de la souris pour afficher le curseur d'adoucissement.

Pour effacer la dernière action appliquée à une image

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

2 Spécifiez les paramètres souhaités dans la barre de propriétés.

3 Faites glisser le curseur sur la zone à effacer.

Pour effacer complètement la dernière action effectuée, cliquez sur le bouton **Annuler** de la barre d'outils standard. Pour plus d'informations sur l'annulation, reportez-vous à la section « Annulation, rétablissement, répétition et diminution d'actions » à la page 97.

Vous pouvez également effacer la dernière action appliquée à un objet mais vous devez utiliser l'outil **Gomme** pour effacer l'objet lui-même.

Pour régler la transparence de manière interactive, maintenez la touche **Alt** enfoncée, puis cliquez dans la fenêtre d'image sans relâcher le bouton de la souris pour afficher le curseur de transparence.

Pour régler l'adoucissement de manière interactive, maintenez les touches **Ctrl** + **Alt** enfoncées, puis cliquez dans la fenêtre d'image sans relâcher le bouton de la souris pour afficher le curseur d'adoucissement.

Pour remplacer une couleur de premier plan par la couleur d'arrière-plan

1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Couleur d'arrière-plan**.

2 Sélectionnez une forme de pointe dans le sélecteur **Forme de pointe** de la barre de propriétés.

3 Entrez une valeur dans la zone **Tolérance** afin de spécifier la tolérance de couleur en fonction de la similarité des couleurs.

4 Dans la zone de contrôle des couleurs de la boîte à outils, cliquez deux fois sur le témoin de couleur **Premier plan** et choisissez une couleur.

5 Faites glisser la souris dans la fenêtre d'image.

Pour sélectionner une couleur de premier plan dans l'image, cliquez sur l'outil **Pipette**, puis sur une couleur dans la fenêtre d'image. La couleur ainsi sélectionnée s'affiche dans le témoin de couleur **Premier plan**.

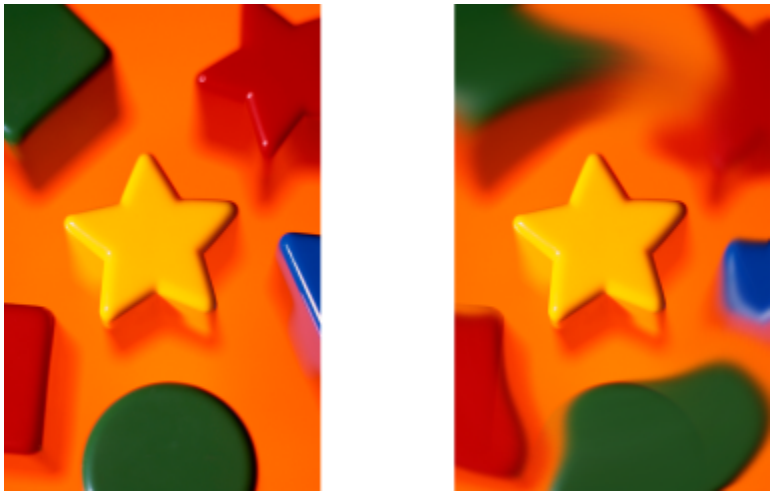
Pour sélectionner rapidement une forme de pinceau ronde ou carrée, cliquez sur le bouton **Pointe ronde** ou **Pointe carrée** dans la barre de propriétés.

Pour régler la transparence de manière interactive, maintenez la touche **Alt** enfoncée, puis cliquez dans la fenêtre d'image sans relâcher le bouton de la souris pour afficher le curseur de transparence.

Pour régler l'adoucissement de manière interactive, maintenez les touches **Ctrl** + **Alt** enfoncées, puis cliquez dans la fenêtre d'image sans relâcher le bouton de la souris pour afficher le curseur d'adoucissement.

Maculage, effet de flou et dégradé de couleurs

Il est possible de maculer les couleurs d'une image ou de leur appliquer un effet de flou ou de dégradé. Le maculage produit un effet semblable à celui d'un passage sur de la peinture fraîche. L'effet de flou est quant à lui semblable à celui d'un passage sur un dessin au pastel. Le dégradé adoucit la transition entre les couleurs ou les bords nets. Vous pouvez également appliquer un effet de maculage, de flou ou de dégradé aux couleurs de l'ensemble d'une image ou à une zone modifiable définie préalablement. Pour plus d'informations sur la définition d'une zone modifiable, reportez-vous à la section « Utilisation des masques » à la page 277.



L'outil Maculage a été utilisé pour modifier les formes entourant l'étoile.

Pour maculer les couleurs d'une image ou leur appliquer un effet de flou ou de dégradé

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

2 Dans la barre de propriétés, ouvrez le sélecteur **Pinceau**, puis cliquez sur l'une des catégories de pinceau suivantes :
- **Maculage**
- **Flou**
- **Dégradé**

3 Toujours dans le sélecteur **Pinceau**, sélectionnez un pinceau.

4 Sélectionnez une pointe dans le sélecteur **Forme de pointe** de la barre de propriétés.

5 Saisissez une valeur dans la zone **Taille de la pointe** afin de définir la taille de la pointe.

6 Faites glisser la souris dans la fenêtre d'image.

Vous pouvez également

Accroître l'effet du pinceau sur une zone sans cliquer dessus plusieurs fois	Cliquez sur le bouton **Cumulatif** de la barre **Attributs coups de pinceau** qui s'affiche dans le menu fixe **Paramètres de pinceau**. Cette option est disponible uniquement pour certains outils **Effet** et pour l'outil **Clone**. Si le menu fixe **Paramètres de pinceau** n'est pas affiché, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Paramètres de pinceau**.
Appliquer l'effet simultanément à un objet et à l'arrière-plan	Cliquez sur le bouton **Source fusionnée** de la barre **Attributs de tamponnements** affichée dans le menu fixe **Paramètres de pinceau** . Cette option est disponible uniquement lorsque le bouton **Cumulatif** est désactivé.
Régler la transparence du coup de pinceau	Maintenez la touche **Alt** enfoncée, puis cliquez dans la fenêtre d'image sans relâcher le bouton de la souris pour afficher le curseur de transparence.

Vous pouvez également

Régler l'adoucissement du coup de pinceau	Maintenez la touche **Alt** enfoncée, puis cliquez dans la fenêtre d'image sans relâcher le bouton de la souris pour afficher le curseur d'adoucissement.

Pour sélectionner rapidement une forme de pinceau ronde ou carrée, cliquez sur le bouton **Pointe ronde** ou **Pointe carrée** dans la barre de propriétés.

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Ajustement de la couleur et du ton

Pour améliorer la qualité d'une image, vous pouvez en modifier la couleur et le ton. Vous pouvez corriger les nuances de couleur, équilibrer le niveau de luminosité ou d'obscurité, et modifier des couleurs spécifiques.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Utilisation du laboratoire de réglage d'images » (page 165)
- « Utilisation d'effets et d'outils d'ajustement individuel des couleurs » (page 170)
- « Utilisation des filtres d'ajustement » (page 175)
- « Utilisation des composantes de couleur » (page 179)

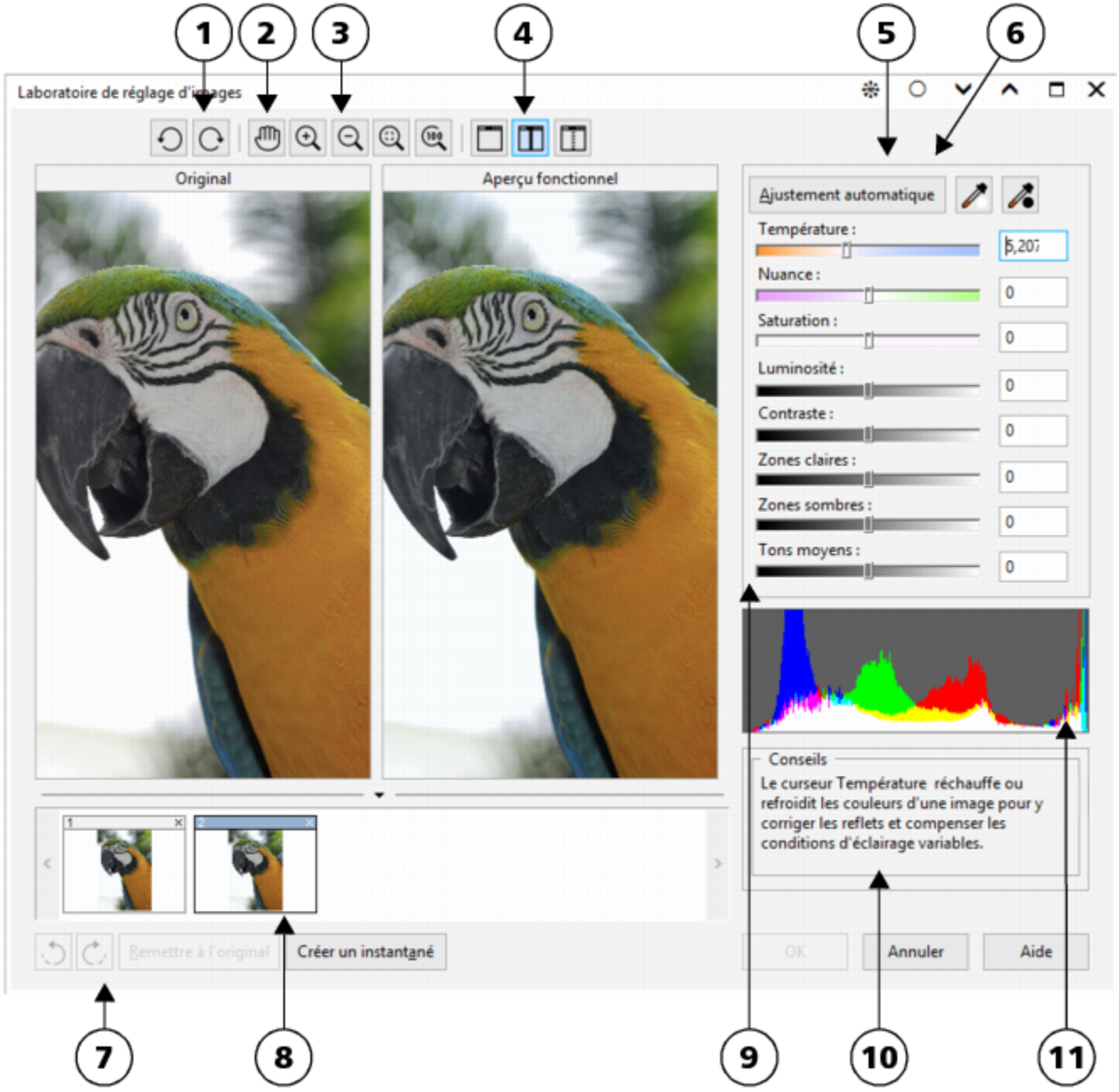
Utilisation du laboratoire de réglage d'images

Le laboratoire de réglage d'images vous permet de corriger rapidement et facilement les couleurs et les tons de la plupart des photos.

Le Laboratoire de réglage d'images comporte des commandes automatiques et manuelles pour la correction d'image, organisées de manière logique. Sélectionnez les commandes utiles pour corriger les problèmes spécifiques à votre image, de haut en bas en partant de l'angle supérieur droit. Il est préférable de recadrer ou de retoucher toutes les parties de l'image avant de procéder à la correction des couleurs et des tons. Pour plus d'informations sur le recadrage et la retouche d'images, reportez-vous aux sections « Recadrage d'images » à la page 139 et « Retouche d'images » à la page 151.

Lorsque vous travaillez dans le Laboratoire de réglage d'images, vous pouvez utiliser les fonctions suivantes :

- **Créer un instantané** : vous pouvez à tout moment capturer la version corrigée d'une image dans un « instantané ». Les miniatures des instantanés apparaissent dans une fenêtre située sous l'image. Les instantanés permettent de comparer facilement les différentes versions corrigées de l'image et de choisir ainsi la meilleure.
- **Annuler**, **Rétablir** et **Remettre à l'original** : la correction d'une image nécessite parfois de procéder par tâtonnements. Il est donc important de pouvoir annuler et rétablir les corrections. La commande **Remettre à l'original** permet de supprimer toutes les corrections apportées et de recommencer.



1. Outils de rotation

2. Outil Panoramique

3. Outils Zoom

4. Modes d'aperçu

5. Sélection du point blanc

6. Sélection du point noir

7. Annuler, rétablir et réinitialiser

8. Instantanés

9. Curseurs

10. Conseil sur l'outil en cours

11. Histogramme

Utilisation des commandes automatiques

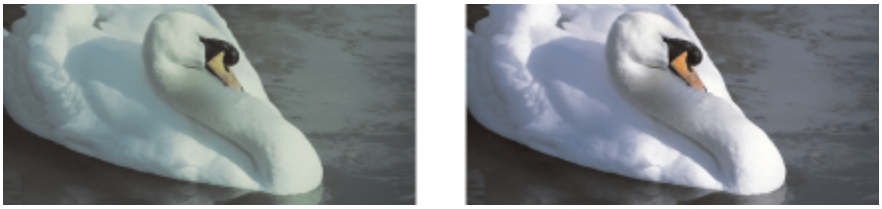
Vous pouvez commencer par utiliser les commandes de correction automatique :

- **Ajustement automatique** : corrige automatiquement lecontraste et la couleur d'une image par détection des zones les plus claires et les plus sombres et par réglage de la plage des tons pour chaque composante de couleur. Dans certains cas, cette commande suffira à améliorer l'image. Dans d'autres cas, vous devrez annuler les modifications et recommencer avec des commandes plus précises.
- Outil **Sélectionner un point blanc** : ajuste automatiquement le contraste d'une image en fonction du point blanc que vous définissez. Vous pouvez, par exemple, utiliser l'outil **Sélectionner un point blanc** pour éclaircir une image trop sombre.
- Outil **Sélectionner un point noir** : ajuste automatiquement le contraste d'une image en fonction du point noir que vous définissez. Vous pouvez, par exemple, utiliser l'outil **Sélectionner un point noir** pour assombrir une image trop claire.

Utilisation des commandes de correction des couleurs

Après avoir utilisé les commandes automatiques, vous pouvez corriger les nuances de couleur de votre image. Les nuances de couleur s'expliquent généralement par les conditions d'éclairage lors de la prise de vue et peuvent être affectées par le processeur de l'appareil photo numérique ou du scanner.

- Curseur **Température** : permet de corriger les nuances de couleur par « réchauffement » ou « refroidissement » de la couleur dans l'image afin de compenser l'éclairage de la prise de vue. Ainsi, pour corriger une nuance de couleur jaune résultant d'une photo prise en intérieur sous un faible éclairage incandescent, déplacez le curseur vers l'extrémité bleue de manière à accroître les valeurs de température (exprimées en degré Kelvin). Les valeurs peu élevées correspondent à un faible éclairage, par exemple un éclairage aux chandelles ou un éclairage par lampes à incandescence, produisant une nuance orange. Les valeurs élevées correspondent à un éclairage intense, tel que la lumière naturelle du soleil, et à la nuance de bleu qu'il produit.
- Curseur **Nuance** : permet de corriger les nuances de couleur par réglage du vert ou du magenta dans une image. Déplacez le curseur vers la droite pour ajouter du vert, et vers la gauche pour ajouter du magenta. Utilisez successivement les curseurs **Température** et **Nuance** pour ajuster avec précision une image.
- Curseur **Saturation** : permet de régler l'éclat des couleurs. Par exemple, déplacez le curseur vers la droite pour augmenter la vivacité d'un ciel bleu dans une image. À l'inverse, déplacez-le vers la gauche pour réduire l'éclat des couleurs. Pour créer l'effet d'une photo noir et blanc, déplacez le curseur complètement vers la gauche de manière à effacer toute la couleur de l'image.



La correction d'une nuance de couleur dépend du type de lumière dont elle résulte. La photo de gauche a été prise en intérieur sous un éclairage incandescent. La photo de droite représente la version corrigée.

Ajustement de la luminosité et du contraste sur toute l'image

Vous pouvez éclaircir, assombrir et améliorer le contraste d'une image à l'aide des commandes suivantes :

- Curseur **Luminosité** : permet d'éclaircir ou d'assombrir la totalité d'une image. Cette commande permet de corriger les problèmes d'exposition provenant d'un excès (surexposition) ou d'un manque (sous-exposition) de lumière lors de la prise de vue. Utilisez les curseurs **Zones claires**, **Zones sombres** et **Tons moyens** pour éclaircir ou assombrir des zones précises d'une image. Les valeurs du point blanc et du point noir restent inchangées puisque le réglage réalisé avec le curseur **Luminosité** n'est pas linéaire.
- Curseur **Contraste** : augmente ou diminue la différence de ton entre les zones sombres et les zones claires d'une image. Déplacez le curseur vers la droite pour éclaircir les zones claires et assombrir les zones foncées. Si, par exemple, l'image présente un ton gris terne, augmentez le contraste pour accentuer les détails.

Le réglage de la luminosité et du contraste permet de révéler davantage de détails sur une image.

Ajustement des zones claires, zones sombres et tons moyens

Il est possible d'éclaircir ou d'assombrir des zones spécifiques d'une image. Il arrive fréquemment que certaines parties d'une photo apparaissent trop foncées, et d'autres trop claires, en raison de la position et de l'intensité de la lumière au moment de la prise de vue.

- Curseur **Zones claires** : permet d'ajuster la luminosité des zones les plus claires d'une image. Si, par exemple, vous prenez une photo avec un flash qui estompe les détails du premier plan, déplacez le curseur **Zones claires** vers la gauche pour assombrir ces parties délavées de l'image. Vous pouvez conjuguer l'utilisation du curseur **Zones claires** à celle des curseurs **Zones sombres** et **Tons moyens** pour équilibrer l'éclairage.
- Curseur **Zones sombres** : permet d'ajuster la luminosité des zones les plus foncées d'une image. Si, par exemple, une lumière vive se trouve derrière le sujet (éclairage en contre-jour) lors d'une prise de vue, le sujet peut apparaître assombri. Vous pouvez corriger la photo en déplaçant le curseur **Zones sombres** vers la droite pour éclaircir les zones foncées et révéler davantage de détails. Vous pouvez conjuguer l'utilisation du curseur **Zones sombres** à celle des curseurs **Zones claires** et **Tons moyens** pour équilibrer l'éclairage.
- Curseur **Tons moyens** : permet d'ajuster la luminosité des tons moyens d'une image. Après avoir réglé les zones claires et sombres, vous pouvez utiliser le curseur **Tons moyens** pour peaufiner le rendu de l'image.

Les curseurs Zones claires et Zones sombres permettent d'éclaircir ou d'obscurcir des zones spécifiques d'une image.

Utilisation de l'histogramme

L'histogramme vous permet de visualiser la plage des tons d'une image pour vous aider à évaluer et ajuster ses couleurs et ses tons. Pour plus d'informations sur l'histogramme, reportez-vous à la section « Utilisation d'histogrammes » à la page 172.

Affichage des images dans le Laboratoire de réglage d'images

Les outils du Laboratoire de réglage d'images permettent d'afficher les images de différentes manières, afin de pouvoir évaluer les ajustements de couleur et de ton. Ainsi, vous pouvez faire pivoter des images, effectuer un panoramique sur une nouvelle zone, effectuer un zoom avant ou arrière, et choisir le mode d'affichage de l'image corrigée dans la fenêtre d'aperçu.

Utilisation d'autres filtres d'ajustement

Bien que le Laboratoire de réglage d'images permette de corriger la couleur et le ton de la plupart des images, l'utilisation d'un filtre d'ajustement spécifique est parfois indiquée. Les filtres d'ajustement performants de Corel PHOTO-PAINT vous permettent de procéder à des ajustements précis de vos images. Vous pouvez, par exemple, utiliser un histogramme ou une courbe de teinte pour ajuster les images. Pour plus d'informations sur les filtres d'ajustement, reportez-vous à la section « Utilisation d'effets et d'outils d'ajustement individuel des couleurs » à la page 170.

Pour utiliser le Laboratoire de réglage d'images

1 Sélectionnez **Ajuster** ▸ **Laboratoire de réglage d'images**.

2 Cliquez sur **Ajustement automatique**.

L'option **Ajustement automatique** ajuste automatiquement la couleur et le contraste en définissant le point blanc et le point noir d'une image.

Pour définir plus précisément le point blanc et le point noir, cliquez sur l'outil **Sélectionner un point blanc** , puis sur la zone la plus claire de l'image. Cliquez ensuite sur l'outil **Sélectionner un point noir** , puis sur la zone la plus foncée de l'image.

3 Effectuez une ou plusieurs des tâches répertoriées dans le tableau ci-dessous.

Pour	Procédez comme suit
Corriger la couleur d'une image	Ajustez le curseur **Température** pour réchauffer ou refroidir les couleurs, puis ajustez le curseur **Nuance** pour peaufiner la correction des couleurs
Rendre les couleurs plus ou moins vives	Déplacez le curseur **Saturation** vers la droite ou vers la gauche pour respectivement augmenter ou réduire la quantité de couleur dans l'image.
Éclaircir ou assombrir une image	Déplacez le curseur **Luminosité** vers la droite ou vers la gauche pour respectivement éclaircir ou assombrir l'image.
Améliorer la netteté d'une image par ajustement du ton	Déplacez le curseur **Contraste** vers la droite pour éclaircir les zones claires et assombrir les zones foncées.
Éclaircir ou assombrir des zones spécifiques	Réglez le curseur **Zones claires** pour éclaircir ou assombrir les zones les plus claires de l'image. Ajustez ensuite le curseur **Zones sombres** pour éclaircir ou assombrir les zones les plus foncées de l'image. Ajustez enfin le curseur **Tons moyens** pour ajuster avec précision les tons moyens de l'image.

Le **Laboratoire de réglage d'images** n'est pas disponible avec les images CMJN. Pour les images CMJN, vous pouvez utiliser le filtre **Ajustement automatique** et d'autres filtres d'ajustement à partir du menu **Ajuster**.

Cliquez sur le bouton **Créer un instantané** pour capturer la version actuelle de l'image. Les miniatures des instantanés apparaissent dans une fenêtre située sous l'image. Chaque instantané est numéroté séquentiellement. Pour supprimer un instantané, il suffit de cliquer sur le bouton de fermeture situé dans l'angle supérieur droit de sa barre de titre.

Cliquez sur le bouton **Annuler** ou **Rétablir** , pour annuler ou rétablir la dernière correction effectuée. Cliquez sur le bouton **Remettre à l'original** pour annuler toutes les corrections.

Pour afficher des images dans le Laboratoire de réglage d'images

1 Sélectionnez **Ajuster** ▸ **Laboratoire de réglage d'images**.

2 Procédez à l'une des opérations du tableau suivant.

Pour	Procédez comme suit
Faire pivoter l'image	Cliquez sur le bouton **Faire pivoter à gauche** ou **Faire pivoter à droite**.
Effectuer un panoramique sur une autre zone de l'image	À l'aide de l'outil **Panoramique**, faites glisser l'image jusqu'à ce que la zone à afficher soit visible.
Effectuer un zoom avant ou arrière	À l'aide de l'outil **Zoom avant** ou **Zoom arrière**, cliquez dans la fenêtre d'aperçu.
Ajuster une image à la fenêtre d'aperçu	Cliquez sur le bouton **Zoom ajusté à la page**.
Afficher une image à sa taille réelle	Cliquez sur le bouton **100 %**.
Afficher l'image corrigée dans une seule fenêtre d'aperçu	Cliquez sur le bouton **Aperçu intégral**.
Afficher l'image corrigée et l'image d'origine dans deux fenêtres distinctes	Cliquez sur le bouton **Aperçu intégral, avant et après**.
Afficher l'image dans une fenêtre en séparant la version corrigée et la version d'origine	Cliquez sur le bouton **Aperçu partiel, avant et après**. Amenez le pointeur sur la ligne de séparation en pointillé, puis faites glisser la souris pour déplacer la ligne de séparation vers une autre partie de l'image.

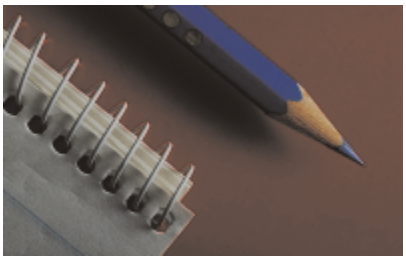
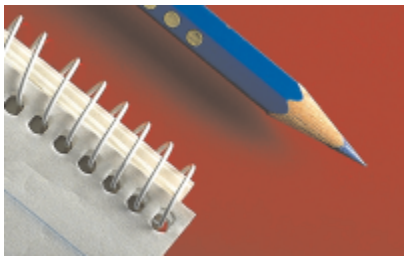
Utilisation d'effets et d'outils d'ajustement individuel des couleurs

Corel PHOTO-PAINT propose des filtres (effets d'ajustement) et des outils permettant d'ajuster les couleurs et les tons des images. Lorsque vous ajustez les couleurs et les tons, vous ajustez des éléments tels que la teinte, la saturation, la luminosité, le contraste ou l'intensité. Pour ajuster la couleur et le ton de l'image entière, vous pouvez appliquer un filtre d'ajustement directement sur l'image ou appliquer un objectif présent sur un plan d'objet distinct et pouvant être modifié à tout moment sans modification de l'image d'origine. Pour plus d'informations sur les objectifs, reportez-vous à la section « Utilisation des objectifs » à la page 183.

Pour ajuster une partie d'une image, modifiez la taille et la forme d'un objectif ou créez une zone modifiable avant d'appliquer un filtre d'ajustement. Pour plus d'informations sur les zones modifiables, reportez-vous à la section « Utilisation des masques » à la page 277.

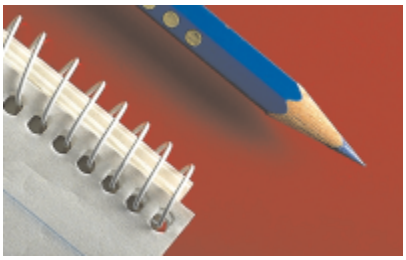
Avant de commencer à utiliser les filtres individuels, essayez le Laboratoire de réglage d'images. Pour plus d'informations sur le Laboratoire de réglage d'images, reportez-vous à la section « Utilisation du laboratoire de réglage d'images » à la page 165.

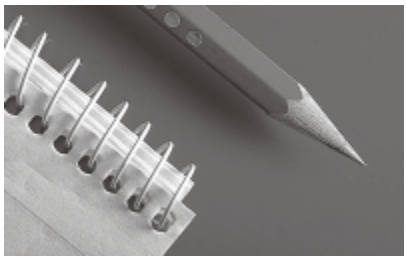
Le tableau ci-dessous répertorie les filtres permettant d'ajuster les images.

Pour ajuster	Utilisez les filtres suivants
 L'exposition, les zones sombres, les tons moyens et les zones claires	 Ajustement automatique, Courbe de teinte, Gamma, Équilibrage échantillon/ cible, Équilibre automatique de la teinte, Égalisation de l'histogramme
La couleur globale	Teinte de couleur, Équilibre des couleurs, Mixeur de composantes
Des couleurs spécifiques	Couleur sélective, Remplacement des couleurs
Des images ternes qui manquent de contraste	Ton de couleur, Luminosité/Contraste/ Intensité, Amélioration du contraste, Égalisation locale

Pour ajuster

Utilisez les filtres suivants





Saturation

Teinte/Saturation/Luminance, Désaturer

Choix des filtres de couleur et de ton

Certains filtres ajustent l'image automatiquement, tandis que d'autres vous offrent divers niveaux de contrôle. Par exemple, le filtre **Ajustement automatique** ajuste automatiquement la plage des tons de toutes les composantes de couleur, tandis que le filtre **Courbe de teinte** vous permet d'utiliser différentes composantes de couleur pour isoler et ajuster le ton ou la couleur. Les filtres plus avancés, tels que les filtres **Courbe de teinte** et **Amélioration du contraste**, sont très précis et permettent de corriger de nombreux problèmes, mais il faut bien savoir les utiliser.

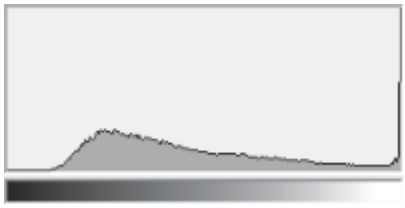
Utilisation d'histogrammes

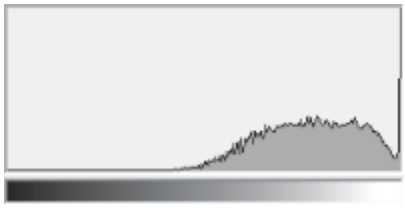
Vous pouvez visualiser la plage des tons d'une image à l'aide d'un histogramme afin d'évaluer et d'ajuster ses couleurs et ses tons. L'histogramme peut ainsi vous aider à détecter les détails cachés dans une photo trop sombre, car sous-exposée (une photo prise avec un éclairage insuffisant).

Un histogramme est un diagramme à barres horizontales rapportant les valeurs de luminosité des pixels de l'image sur une échelle allant de 0 (sombre) à 255 (clair). La partie gauche de l'histogramme représente les zones sombres d'une image, la partie du milieu les tons moyens et la partie droite les zones claires. La hauteur des pointes de l'histogramme indique le nombre de pixels contenus dans chaque niveau de luminosité. Par exemple, un nombre de pixels élevé dans les zones sombres (partie gauche de l'histogramme) indique la présence de détails dans les zones sombres de l'image.

Un histogramme est disponible pour les filtres suivants :

- Amélioration du contraste
- Égalisation de l'histogramme
- Équilibrage échantillon/cible
- Courbe de teinte





Différentes expositions pour chaque photo ci-dessus : exposition moyenne (en haut), surexposition (au milieu), sous-exposition (en bas). Les histogrammes de chaque photo (à droite) indiquent la répartition des pixels, du plus sombre au plus clair. Dans une photo avec exposition moyenne, les pixels sont répartis de manière homogène le long de la plage des tons.

Ajustement des couleurs et des tons à l'aide d'effets de pinceau

L'application d'effets de pinceau sur une partie d'une image vous permet d'en ajuster la luminosité, le contraste, la teinte ou la saturation. Par exemple, pour éclaircir un objet dans une photo, vous pouvez utiliser l'outil **Luminosité** pour éclaircir cette zone sans modifier le reste.

Vous pouvez utiliser des pinceaux prédéfinis ou créer un pinceau personnalisé. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Création de pinceaux personnalisés » à la page 335.

Ajustement des couleurs et du ton des images

1. Cliquez sur **Ajuster**, puis sélectionnez un filtre d'ajustement.
2. Réglez les paramètres que vous désirez dans la boîte de dialogue.

Pour obtenir une description des filtres d'ajustement, reportez-vous à la section « Utilisation des filtres d'ajustement » à la page 175.

Pour comparer l'image d'origine et l'image ajustée, cliquez sur le bouton **Aperçu des deux fenêtres** dans la boîte de dialogue du filtre.

Pour ajuster la couleur et le ton d'une zone modifiable, définissez cette zone modifiable, puis cliquez sur un filtre d'ajustement.

Pour ajuster le ton des images de façon interactive à l'aide d'un histogramme

1. Cliquez sur **Ajuster** ▸ **Amélioration du contraste**.
2. Déplacez les flèches **Entrée de la valeur de détourage** pour ajuster les zones sombres et les zones claires.
   La flèche de gauche permet d'assombrir les zones sombres. Faites glisser cette flèche jusqu'à ce qu'elle pointe sur la zone où commencent les pointes de l'histogramme.
   La flèche de droite permet d'éclaircir les zones claires. Faites glisser cette flèche jusqu'à ce qu'elle pointe sur la zone où finissent les pointes de l'histogramme.
3. Déplacez le curseur **Gamma** pour ajuster les tons moyens.
4. Déplacez les flèches **Gamme de compression en sortie** pour ajuster le contraste avec précision.
   Pour éclaircir les zones sombres, déplacez la flèche gauche vers la droite.
   Pour assombrir les zones claires, déplacez la flèche droite vers la gauche.

Vous pouvez également

Ajuster les couleurs de l'image	Avant d'ajuster le ton, sélectionnez une composante de couleur dans la zone de liste **Composante**.

Vous pouvez également

Redistribuer automatiquement les pixels le long de la plage des tons	Cochez la case **Ajustement automatique**.
Définir des valeurs d'entrée et de sortie par l'échantillonnage des pixels de l'image	Activez l'option **Définir les valeurs d'entrée** ou **Définir les valeurs de sortie** dans la zone **Échantillonnage de la pipette**. Cliquez sur le bouton **Pipette sombre** pour échantillonner les zones sombres ou cliquez sur le bouton **Pipette claire** pour échantilloner les zones claires.

L'histogramme affiche les valeurs ajustées sous forme de contour noir et les valeurs d'origine sous forme d'ombrage gris.

Pour comparer l'image d'origine et l'image ajustée, cliquez sur le bouton **Aperçu des deux fenêtres** dans la boîte de dialogue du filtre.

Pour ajuster les couleurs et les tons des images à l'aide d'effets de pinceau

1 Sélectionnez un objet ou l'image d'arrière-plan.

2 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Effet** .

3 Dans la barre de propriétés, ouvrez le sélecteur **Pinceau**, puis cliquez sur l'une des catégories de pinceau suivantes :

- Outil **Luminosité** : éclaircit ou assombrit l'image.
- Outil **Contraste** : augmente ou réduit lecontraste.
- Outil **Teinte** : décale toutes les teintes sur la roue chromatique selon le nombre de degrés indiqué dans la zone**Quantité**.
- Outil **Remplacement de teinte** : conserve laluminosité et la saturation des couleurs d'origine, mais remplace toutes les teintes par la couleur de dessin active.
- Outil **Éponge** : sature ou désature les couleurs.
- Outil **Nuance** : applique des nuances à l'image à l'aide de la couleur de dessin en cours.
- Outil **Esquiver/Brûler** : éclaircit (surexpose) ou assombrit (sous-expose) l'image. Vous pouvez choisir le type de pinceau prédéfini Esquiver ou Brûler à partir de la zone de liste **Type de pinceau**.

4 Choisissez un pinceau prédéfini dans le sélecteur **Pinceau**.
Pour personnaliser le pinceau, spécifiez les paramètres requis sur la barre de propriétés.

5 Faites glisser la souris dans la fenêtre d'image.

Vous pouvez également

Augmenter l'effet de l'outil Pinceau sans cliquer plusieurs fois	Dans le menu fixe **Paramètres de pinceau**, cliquez sur le bouton **Cumulatif** de la barre **Attributs coups de pinceaux**. Cette option est disponible uniquement pour certains outils **Effet**. Si le

Vous pouvez également	
	menu fixe **Paramètres de pinceau** n'est pas affiché, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Paramètres de pinceau**.
Appliquer l'effet simultanément à un objet et à l'arrière-plan	Dans le menu fixe **Paramètres de pinceau**, cliquez sur le bouton **Source fusionnée** de la barre **Attributs de tamponnements**. Cette option est disponible uniquement lorsque le bouton **Cumulatif** est désactivé.

Utilisation des filtres d'ajustement

Corel PHOTO-PAINT propose de nombreux filtres pour ajuster les couleurs et les tons des images. Certains de ces filtres ont les mêmes fonctions que celles du Laboratoire de réglage d'images. Toutefois, la plupart de ces filtres sont des outils avancés qui vous donnent un contrôle accru sur le processus de correction d'image ou vous permettent de changer les couleurs pour obtenir des effets spécifiques. La plupart de ces filtres sont également des types d'objectifs prédéfinis. Pour plus d'informations sur l'utilisation des objectifs, reportez-vous à la section « Utilisation des objectifs » à la page 183.

Ajustement automatique

Le filtre **Ajustement automatique** égalise les zones sombres, les tons moyens et les zones claires de l'image en redistribuant automatiquement les valeurs de pixels significatives dans la plage des tons. Cet ajustement intervient dans chaque composante de couleur de l'image, ce qui entraîne une modification de la couleur et du ton de l'image.

Amélioration du contraste

Le filtre **Amélioration du contraste** permet d'ajuster le ton, la couleur et le contraste d'une image tout en conservant les détails des zones sombres et claires perdus lors de l'ajustement de la luminosité, du contraste et de l'intensité. Un histogramme interactif permet de décaler ou de compresser les valeurs de luminosité dans leurs limites d'impression. Cet histogramme peut également être ajusté en échantillonnant les valeurs de l'image.

Égalisation locale

Le filtre **Égalisation locale** permet d'améliorer le contraste près des bords de l'image et de révéler des détails, à la fois dans les parties claires et dans les parties sombres de l'image. Ce filtre utilise les pixels adjacents pour créer un effet stylisé.

Égalisation de l'histogramme

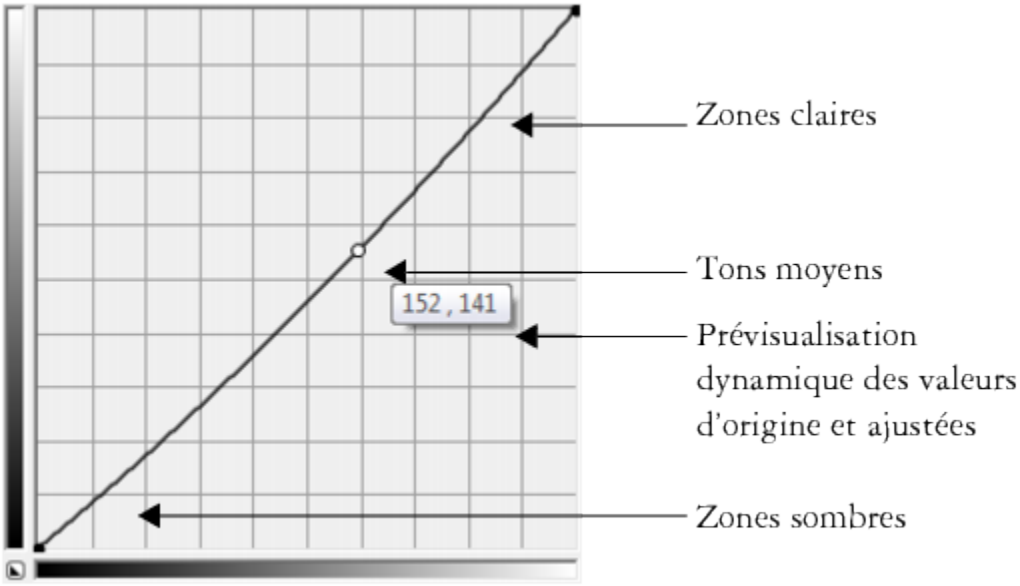
Le filtre **Égalisation de l'histogramme** permet d'afficher la plage des tons d'une image et de rééquilibrer les zones sombres, les tons moyens et les zones claires de la composante composite ou des composantes de couleur individuelles selon un modèle d'histogramme prédéfini.

Équilibrage échantillon/cible

Le filtre **Équilibrage échantillon/cible** permet de décaler la plage des tons d'une image en échantillonnant des zones spécifiques de cette image. Vous pouvez prendre des échantillons des zones sombres, moyennes et claires et définir des valeurs de tons en choisissant des couleurs dans un modèle colorimétrique. Par exemple, pour augmenter la plage des tons, vous pouvez échantillonner une zone sombre et une zone claire afin de définir les couleurs cibles respectivement comme noir et blanc. Il est également possible de décaler la plage des tons pour une composante de couleur spécifique. La plage des tons s'affiche sous la forme d'un histogramme.

Courbe de teinte

Le filtre **Courbe de teinte** permet de corriger les couleurs et le ton en ajustant soit les composantes de couleur individuelles, soit la composante composite (toutes composantes confondues). Les valeurs des pixels individuels s'inscrivent sur la courbe de teinte d'un graphique. Cette courbe représente l'équilibre entre les zones sombres (bas du graphique), les tons moyens (milieu du graphique) et les zones claires (haut du graphique). L'axe des abscisses (x) du graphique représente les valeurs de tons de l'image originale, l'axe des ordonnées (y) représente les valeurs de tons ajustées.



La courbe de teinte représente l'équilibre entre les zones sombres, les tons moyens et les zones claires d'une image. Les valeurs de pixels d'origine (x) et ajustées (y) sont affichées côte à côte lorsque vous faites glisser la courbe de teinte. Cet exemple montre un petit ajustement à la plage des tons, dans laquelle les valeurs de pixels de 152 sont remplacées par des valeurs de pixels de 141.

Vous pouvez réparer des zones problématiques en ajoutant des points nodaux à la courbe de teinte et en faisant glisser la courbe. Si vous voulez ajuster des zones spécifiques dans une image, vous pouvez utiliser l'outil **Pipette** et sélectionner les zones dans la fenêtre de l'image. Vous pouvez ensuite faire glisser les points nodaux qui apparaissent sur la courbe de teinte pour obtenir l'effet que vous souhaitez.

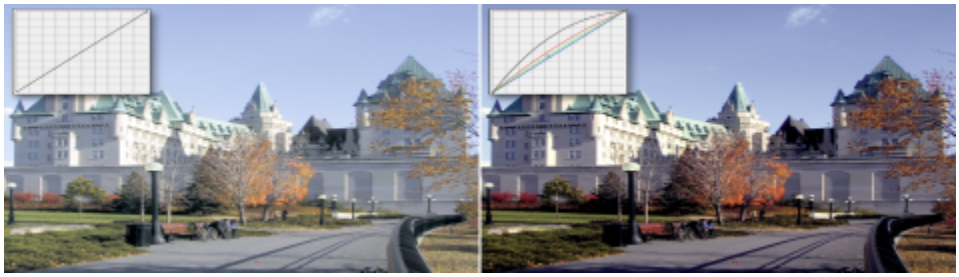


Image originale (à gauche), image avec plage de tons ajustée (à droite)

L'histogramme vous permet de visualiser la plage des tons ajustée et d'évaluer les résultats. Pour plus d'informations sur les histogrammes, reportez-vous à la section « Utilisation d'histogrammes » à la page 172.

Pour régler avec précision vos ajustements, vous pouvez choisir un style de courbe à partir de la zone de liste **Style**. Par exemple, vous pouvez redessiner la courbe en utilisant des lignes à main levée ou des segments droits.

Vous pouvez ajuster la couleur et le ton d'une image en appliquant une présélection. Pour accéder à une présélection, cliquez sur le bouton **Ouvrir** à droite de la zone **Présélections**. Vous pouvez également enregistrer les paramètres des tons comme présélections à utiliser avec d'autres images.

De plus, vous pouvez égaliser la plage des tons d'une image en cliquant sur **Équilibrage automatique de la teinte**. Pour définir les pixels isolés (pixels rognés) à chaque extrémité de la plage des tons, vous pouvez cliquer sur **Paramètres** et entrer les valeurs dans la boîte de dialogue **Ajustement automatique de la gamme**.

Équilibrage automatique de la teinte

Le filtre **Équilibrage automatique de la teinte** égalise les zones sombres, les tons moyens et les zones claires de l'image en redistribuant automatiquement les valeurs de pixels dans la plage des tons.

Luminosité/Contraste/Intensité

Le filtre **Luminosité/Contraste/Intensité** permet de régler la luminosité, le contraste et l'intensité d'une image. Vous pouvez décaler la valeur des pixels vers le haut ou le bas dans la plage des tons. L'ajustement de la luminosité éclaircit ou assombrit toutes les couleurs dans la même proportion. Le contraste et l'intensité vont habituellement de pair, car l'augmentation du contraste estompe les détails des zones claires et des zones sombres, tandis que l'augmentation de l'intensité permet de restaurer ces détails.

Gamma

Le filtre **Gamma** permet de révéler les détails d'une image à faible contraste sans affecter les zones claires ou sombres de manière significative. Avec ce filtre, la correction des tons de l'image repose sur la perception des tons par rapport aux zones adjacentes. Par exemple, si vous placez un cercle gris à 10 % sur un arrière-plan noir et un cercle identique sur un arrière-plan blanc, le cercle sur fond noir paraîtra plus clair que le cercle sur fond blanc, bien qu'ils aient la même luminosité. Le filtre **Gamma** modifie toutes les valeurs de l'image, mais sa courbe est réglée de sorte que les modifications s'opèrent dans les tons moyens.

Désaturer

Le filtre **Désaturer** crée une image en niveaux de gris sans modifier le mode de couleurs. Vous pouvez par exemple appliquer le filtre **Désaturer** à une photo couleur pour créer l'effet d'une photo noir et blanc. Ce filtre réduit automatiquement à zéro la saturation de chaque couleur, supprime la composante de teinte et convertit chaque couleur en son équivalent en niveaux de gris.

Niveaux de gris

Le filtre Niveaux de gris vous permet de créer une image noir et blanc sans modifier le mode de couleurs. Ce filtre vous permet également d'ajuster les couleurs individuelles pour conversion, ce qui permet de modifier l'intensité des tons gris de l'image lorsque celle-ci est convertie. Par ailleurs, vous pouvez appliquer des nuances à l'image en modifiant la teinte et la saturation. Par exemple, vous pouvez appliquer une nuance supplémentaire à l'image pour obtenir un effet sépia.

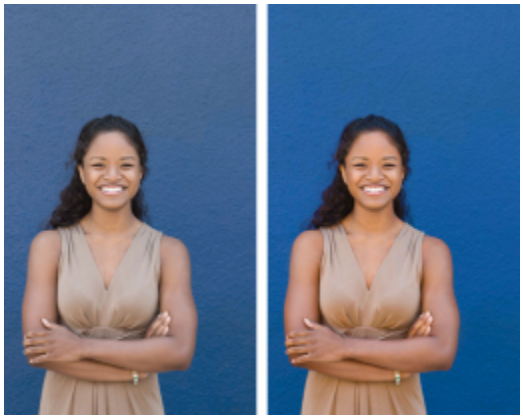
Une photo avant (à gauche) et après (à droite) l'application du filtre Niveaux de gris.

Teinte/Saturation/Luminance

Le filtre **Teinte/Saturation/Luminance** permet de modifier les valeurs de teinte, de saturation et de luminance d'une image ou d'une composante. La teinte correspond à la couleur, la saturation correspond à la profondeur de couleur et la luminance correspond au pourcentage global de blanc dans une image. Des rubans de couleurs affichent le changement de teinte.

Vibrance

Le filtre Vibrance vous permet d'augmenter la saturation d'une image RVB sans la détourer ni la « souffler ». Il est question de détourage lorsqu'une zone de l'image est trop lumineuse, ce qui résulte en une perte des détails de couleur de la zone. Cela se produit lorsque vous augmentez la saturation d'une image imprudemment. Le filtre Vibrance permet d'ajuster proportionnellement la saturation en augmentant un peu plus la saturation des couleurs moins saturées par rapport aux couleurs saturées. Ce filtre est utile pour ajuster la saturation des images représentant une personne devant un arrière-plan détaillé. Par exemple, il vous permet d'optimiser la saturation des détails de l'arrière-plan sans affecter défavorablement la couleur de la peau de la personne sur l'image.



Une photo avant (à gauche) et après (à droite) l'application du filtre Vibrance.

Couleur sélective

Le filtre **Couleur sélective** vous permet de modifier une couleur en modifiant le pourcentage des couleurs quadri (valeurs CMJN) dans le spectre des couleurs (rouges, jaunes, verts, cyans, bleus et magentas). Il peut également servir à ajouter des couleurs quadri à la composante de tons en niveaux de gris d'une image. Les modifications de couleurs sélectives augmentent et diminuent le pourcentage de pixels cyan, magenta, jaune et noir qui composent chaque couleur primaire du spectre de couleurs. Par exemple, si le pourcentage de magenta dans le spectre des rouges diminue, les couleurs se rapprochent du jaune. À l'inverse, augmenter le pourcentage de magenta dans le spectre des rouges donne des couleurs qui tendent vers le magenta avec une augmentation globale des valeurs de rouge. L'étendue de la modification des couleurs dépend de la méthode choisie pour l'ajustement des pourcentages.

Mixeur de composantes

Il est possible de mélanger les composantes afin d'équilibrer les couleurs d'une image. Par exemple, si une image contient trop de rouge, ajustez la composante rouge d'une image RVB afin de l'améliorer. Pour plus d'information sur la combinaison de composantes, reportez-vous à la section « Utilisation des composantes de couleur » à la page 179.

Remplacement des couleurs

Le filtre **Remplacement des couleurs** permet de remplacer une couleur de l'image par une autre. Un masque de couleur permettant de définir la couleur à remplacer est créé. Selon la gamme définie, vous pouvez remplacer une couleur seulement ou changer la gamme de couleurs de l'image entière. Vous pouvez aussi définir la teinte, la saturation et la luminance de la nouvelle couleur.

Équilibre des couleurs

Le filtre **Équilibre des couleurs** vous permet d'équilibrer les couleurs d'une image en décalant les couleurs entre des paires complémentaires composées de valeurs de couleurs RVB primaires et de valeurs de couleurs CMJ secondaires. Cette méthode est utile pour corriger les nuances de couleur. Par exemple, pour atténuer la tonalité de rouge dans une photo, faites passer les valeurs de couleur du rouge au cyan. Vous pouvez également changer les valeurs de teinte de manière à modifier les couleurs utilisées dans une image.

Teinte de couleur

Le filtre **Teinte de couleur** permet de changer la teinte d'une image en cliquant sur les miniatures des échantillons. Par exemple, vous pouvez supprimer le jaune d'une image en cliquant sur une miniature qui ajoute du bleu. Chaque fois que vous cliquez sur une miniature, l'intensité de l'effet augmente en fonction de la valeur définie. Les miniatures vous permettent de constater l'ajustement de la teinte.

Ton de couleur

Le filtre **Ton de couleur** permet de changer la luminosité, la saturation et le contraste des couleurs en cliquant sur les miniatures. Chaque fois que vous cliquez sur une miniature, l'intensité de l'effet augmente en fonction de la valeur définie. Les miniatures vous permettent de constater l'ajustement des tons.

Utilisation des composantes de couleur

Vous pouvez ajuster les couleurs et le ton d'une image en effectuant des modifications directement dans les composantes de couleur d'une image. Le nombre de composantes de couleur d'une image dépend du nombre de composantes du mode de couleurs associé à l'image. Par exemple, les images noir et blanc, niveaux de gris, deux tons et 256 couleurspossèdent uniquement une composante de couleur ; les images RGB et Lab en possèdent trois et les images CMYK quatre. Pour plus d'informations sur ces modèles colorimétriques, reportez-vous à la section « Mieux comprendre les modèles colorimétriques » à la page 199. D'autres composantes peuvent être utilisées pour préserver les couleurs non quadri d'une image. Pour plus d'informations sur les composantes de couleur non quadri, reportez-vous à la section « Utilisation des composantes de couleurs non quadri » à la page 219.

Affichage, mélange et modification des composantes de couleur

Bien que les composantes de couleur représentent les composantes colorées d'une image, elles apparaissent par défaut comme des images en niveaux de gris dans la fenêtre de l'image. Toutefois, vous pouvez les afficher dans leur couleur respective de sorte que la composante rouge soit de teinte rouge, la composante bleue de teinte bleue et ainsi de suite.

Il est possible de mélanger les composantes afin d'équilibrer les couleurs d'une image. Par exemple, si une image contient trop de rouge, ajustez la composante rouge d'une image RVB afin de l'améliorer.

Les composantes de couleur peuvent être modifiées de la même façon que les autres images en niveaux de gris. Par exemple, il est possible de sélectionner des zones, d'appliquer des peintures et des surfaces, d'ajouter des effets spéciaux ou des filtres, ainsi que de copier et coller des objets dans la composante de l'image.

Fractionnement et combinaison d'images à l'aide de composantes de couleur

Il est possible de fractionner une image en une série de fichiers d'images en niveaux de gris 8 bits (un fichier pour chaque composante de couleur du mode de couleurs). Le fractionnement d'une image en plusieurs fichiers de composantes vous permet de modifier une composante sans affecter les autres, d'enregistrer les informations relatives aux composantes avant de convertir l'image dans un autre mode ou d'associer des composantes d'un mode à un autre à des fins de modification. Par exemple, si vous êtes en présence d'une image RVB sursaturée, vous pouvez réduire la saturation en fractionnant l'image en mode TSL et en éclaircissant la composante de saturation (S). Lorsque vous avez fini de modifier les images, vous pouvez les combiner en une seule image. Les images sont combinées automatiquement et des valeurs de couleur égales sont appliquées.

Il est possible de fractionner une image en l'une des composantes de couleur suivantes :

Mode de fractionnement	Composantes de couleur créées
RVB	Rouge (R), vert (V), bleu (B)
CMJN	Cyan (C), magenta (M), jaune (J), noir (N)
TSL	Teinte (T), saturation (S), luminosité (L)
TLS	Teinte (T), luminance (L), saturation (S)
JIQ	Luminance (Y), deux valeurs de chromatisme (I, Q)
Lab	Luminosité (L), vert/magenta (a), bleu/jaune (b)

Fusion de composantes ou d'images à partir de calculs

Vous pouvez modifier une image existante ou créer une image composite en combinant les données de composantes d'une image avec celles d'une autre image. Un calcul de mode de fusion est effectué sur les pixels et appliqué à une composante spécifique, une image ouverte ou un nouveau fichier. Ce type de calcul permet de corriger les images, par exemple en fusionnant les composantes d'une seule image ou en fusionnant deux images créées suite au fractionnement d'une seule image. Un effet de superposition peut être créé en fusionnant différentes images. Pour plus d'informations sur les modes de fusion, reportez-vous à la section « Présentation des modes de fusion » à la page 341.

Pour afficher les composantes de couleur

- Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Composantes**.
  - Cliquez sur **Image** ▸ **Composantes**.

Vous pouvez afficher les composantes de couleur à l'aide de leurs couleurs respectives. Cliquez sur **Outils** ▸ **Personnalisation**. Dans la liste des catégories **Espace de travail**, cliquez sur **Affichage** et cochez la case **Composantes de couleur de la nuance d'écran**.

Pour mélanger des composantes de couleur

1. Cliquez sur **Ajuster** ▸ **Mixeur de composantes**.
2. Sélectionnez un mode de couleurs dans la zone de liste **Modèle colorimétrique**.

3 Sélectionnez une composante de sortie dans la zone de liste **Composante de sortie**.

4 Déplacez les curseurs dans la zone **Composantes d'entrée**.

Pour modifier une composante de couleur

1 Dans le menu fixe **Composantes**, cliquez sur la composante à modifier.

Si le menu fixe **Composantes** n'est pas affiché, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Composantes** ou **Image** ▸ **Composantes**.

2 Modifiez l'image.

Vous pouvez cliquer sur la composante composite, dans la partie supérieure du menu fixe **Composantes**, afin d'afficher l'image modifiée.

Pour fractionner une image à l'aide de composantes de couleur

- Cliquez sur **Image** ▸ **Fractionner les composantes en**, puis sélectionnez un mode de couleurs.

Les images en mode CMJN et Lab doivent être fractionnées en leurs composantes d'origine.

Pour combiner des images à l'aide de composantes de couleur

1 Cliquez sur **Image** ▸ **Combiner les composantes**.

2 Dans la zone **Mode**, sélectionnez un mode de couleurs.

3 Dans la zone **Composante**, sélectionnez une composante, puis cliquez sur un nom de fichier dans la liste **Images** afin d'associer la composante à ce fichier.

4 Répétez l'étape 3 jusqu'à ce que toutes les composantes de la zone**Composante** aient été associées à une image de la liste **Images**.

Pour fusionner des composantes de couleur ou des images à partir de calculs

1 Cliquez sur **Image** ▸ **Calculs**.

2 Dans la zone **Source 1**, choisissez un nom de fichier dans la zone de liste **Image**.

3 Sélectionnez un type de composante dans la zone de liste **Composante**.

4 Dans la zone **Source 2**, choisissez un nom de fichier dans la zone de liste **Image**.

5 Sélectionnez un type de composante dans la zone de liste **Composante**.

6 Dans la zone **Destination**, sélectionnez un nom de fichier dans la zone de liste **Image**, puis sélectionnez un type de composante dans la zone de liste **Composante**.

7 Dans la zone **Méthode**, sélectionnez un mode de fusion dans la zone de liste.

8 Entrez une valeur dans la zone **Opacité**.

Le mode de fusion détermine la manière dont les couleurs se mélangent. Pour plus d'informations sur les modes de fusion, reportez-vous à la section « Présentation des modes de fusion » à la page 341.

La commande **Calculs** n'est pas disponible si l'image contient des objets. Tous les objets de l'image doivent être fusionnés avec l'arrière-plan de l'image pour qu'il soit possible d'effectuer un calcul de l'image.

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Utilisation des objectifs

Les objectifs permettent de visualiser les effets spéciaux, les corrections ou les ajustements sur un plan d'objet séparé avant de les appliquer à l'image. Dans certains programmes, les objectifs sont également appelés des plans d'ajustement.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Création d'objectifs » (page 183)
- « Modification des objectifs » (page 188)
- « Combinaison d'objectifs avec l'arrière-plan de l'image » (page 189)

Création d'objectifs

Les objectifs permettent de visualiser les ajustements et les effets spéciaux que vous souhaitez appliquer à une image. Lorsque vous créez un objectif, les modifications que vous apportez ne s'appliquent pas aux pixels de l'image mais s'affichent à l'écran telles qu'elles sont vues au travers de l'objectif. L'objectif est créé sous la forme d'un objet distinct situé sur un plan se trouvant au-dessus de l'arrière-plan de l'image de sorte que vous puissiez modifier l'objectif indépendamment de l'arrière-plan. Une fois le résultat recherché obtenu, vous pouvez combiner l'objectif et l'arrière-plan de l'image. Lorsque vous exportez ou imprimez une image, les effets de l'objectif sont appliqués à cette image.

Vous pouvez créer un objectif recouvrant l'intégralité de l'image ou bien créer un objectif à partir de la zone modifiable d'un masque. Vous pouvez créer autant d'objectifs que nécessaire dans une image et attribuer à chacun un nom unique. Il est également possible d'utiliser plusieurs objectifs sur une même image dans le but d'apporter des modifications successives sur une zone précise.

Corel PHOTO-PAINT vous permet de créer les objectifs suivants :

Type d'objectif	Description
Ajout de bruit	Vous permet de créer un effet granuleux qui ajoute de la texture à une image plate ou surchargée de dégradés. Vous pouvez spécifier le type et la quantité de bruit ajouté à l'image.
Niveaux de gris	Vous permet de créer une image en noir et blanc à partir d'une photo couleur en ajustant la plage des tons des composantes de couleurs

Type d'objectif	Description
Luminosité-Contraste-Intensité	Vous permet de régler la luminosité, le contraste et l'intensité d'une image en décalant la valeur des pixels vers le haut ou le bas dans la plage des tons
Mixeur de composantes	Vous permet d'ajuster des composantes de couleurs spécifiques d'une image pour créer des effets photographiques originaux
Équilibre des couleurs	Vous permet d'ajuster l'équilibre des couleurs d'une image en décalant les couleurs entre des paires complémentaires composées de valeurs de couleurs RVB primaires et de valeurs de couleurs CMJ secondaires
Amélioration du contraste	Vous permet d'ajuster le ton, la couleur et le contraste d'une image tout en conservant les détails des zones sombres et claires
Désaturer	Vous permet de créer une image en niveaux de gris sans changer le mode de couleurs. Ce filtre réduit automatiquement à zéro la saturation de chaque couleur, supprime la composante de teinte et convertit chaque couleur en son équivalent en niveaux de gris.
Gamma	Vous permet de révéler les détails d'une image à faible contraste sans affecter les zones claires ou sombres de manière significative. La correction des tons de l'image repose sur la perception des tons par rapport aux zones adjacentes.
Gaussien	Produit un effet brumeux et rend l'image floue selon une distribution gaussienne qui étale les informations des pixels vers l'extérieur, en fonction de courbes en forme de cloche.
Carte de dégradé	Vous permet d'appliquer de la couleur à une image noir et blanc ou de modifier les couleurs d'une image couleur
Teinte/Saturation/Luminance	Vous permet de modifier les valeurs de teinte, de saturation et de luminance d'une image ou d'une composante. La teinte correspond à la couleur, la saturation correspond à la profondeur de couleur et la luminance correspond au pourcentage global de blanc dans une image.
Inversion	Vous permet d'inverser les couleurs d'une image pour créer l'aspect d'un négatif photographique
Dépixélisation irrégulière	Vous permet de disperser les couleurs d'une image pour créer un léger effet de flou avec une déformation minime. Cet objectif est surtout efficace lorsqu'il s'agit de supprimer les bords irréguliers pouvant apparaître sur des dessins au trait ou des images à fort contraste.

Type d'objectif	Description
Filtre photo	Vous permet d'appliquer une nuance de couleur à une image. Vous pouvez régler l'intensité de la teinte et choisir soit de conserver, soit de supprimer le réglage de la luminosité de l'image.
Pixélisation	Vous permet de décomposer l'image en cellules carrées, rectangulaires ou circulaires
Postérisation	Vous permet de réduire le nombre de valeurs de tons dans une image afin de réduire les degrés intermédiaires et de créer de plus grandes zones de couleur unie
Psychédélique	Vous permet de remplacer les couleurs d'une image par des couleurs vives et électriques (orange, rose vif, cyan et vert citron par exemple)
Suppression de bruit	Vous permet de supprimer les pixels aléatoires apparaissant à la surface d'une image qui ressemblent aux parasites sur un écran de télévision, par l'ajustement de la valeur de couleur des pixels en fonction des valeurs de couleur minimum des pixels voisins
Remplacement des couleurs	Vous permet de remplacer une couleur de l'image par une autre. Un masque de couleur permettant de définir la couleur à remplacer est créé. Selon la gamme définie, vous pouvez remplacer une couleur seulement ou changer la gamme de couleurs de l'image entière. Vous pouvez aussi définir la teinte, la saturation et la luminance de la nouvelle couleur.
Équilibrage échantillon/cible	Vous permet de décaler la plage des tons d'une image en échantillonnant des zones spécifiques de cette image. Vous pouvez prendre des échantillons des zones sombres, moyennes et claires et définir des valeurs de tons en choisissant des couleurs dans un modèle colorimétrique. Il est également possible de décaler la plage des tons pour une composante de couleur spécifique. La plage des tons s'affiche sous la forme d'un histogramme.
Dispersion	Vous permet de déformer une image par la dispersion de ses pixels. Vous pouvez spécifier la direction de la dispersion.
Couleur sélective	Vous permet de modifier une couleur en changeant le pourcentage des couleurs quadri (valeurs CMJN) dans le spectre des couleurs (rouges, jaunes, verts, cyans, bleus et magentas). Vous pouvez également ajouter des couleurs quadri à la composante de tons en niveaux de gris d'une image. Les modifications de couleurs sélectives augmentent et diminuent le pourcentage de pixels cyan, magenta, jaune et noir qui composent chaque couleur primaire du spectre de couleurs.

Type d'objectif	Description
Accentuation	Vous permet d'accentuer les bords d'une image en augmentant la netteté des zones floues, ainsi que le contraste entre pixels adjacents
Lissage	Vous permet d'atténuer les différences qui existent entre des pixels adjacents afin de lisser une image sans en faire disparaître les détails. Ce filtre est particulièrement utile pour supprimer la juxtaposition générée lors de la conversion d'une image 256couleurs en RVB. L'objectif Lissage produit un effet plus prononcé que l'objectif Adoucissement.
Adoucissement	Vous permet de lisser et d'adoucir les bords nets d'une image sans en faire disparaître les détails importants. La différence qui existe entre les objectifs Lissage et Adoucissement est légère, mais apparaît souvent lorsque les images sont affichées avec des résolutions élevées.
Solarisation	Vous permet de transformer les couleurs d'une image en inversant ses tons
Seuil	Vous permet de spécifier une valeur de luminosité en tant que seuil. Les pixels dont la valeur de luminosité est supérieure ou inférieure au seuil apparaîtront en noir ou en blanc, en fonction de l'option de seuil spécifiée.
Courbe de teinte	Vous permet de corriger les couleurs et le ton en ajustant les composantes de couleur individuelles ou la composante composite (toutes composantes confondues). Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Courbe de teinte » à la page 176.
Masquage flou	Vous permet d'accentuer vos photos en augmentant le contraste des pixels adjacents. Cette opération préserve à la fois les détails de haute fréquence, tels que les extrémités, et les détails de basse fréquence, tels que les grandes structures, les dégradés et les couleurs d'arrière-plan. Pour plus d'informations sur l'accentuation des images, reportez-vous à la section « Accentuation d'images » à la page 159.
Vibrance	Vous permet d'augmenter la saturation d'une image RVB en augmentant davantage mais de manière proportionnelle la saturation de la couleur la moins saturée par rapport à celle des couleurs saturées. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Vibrance » à la page 178.

Lorsque vous créez un objectif, vous devez en choisir le type en fonction des modifications à appliquer. Notez toutefois que les types d'objectifs sont déterminés par le mode de couleurs de l'image. Par exemple, vous ne pouvez pas appliquer un objectif couleur à une image en niveaux de gris puisque cette image ne comporte aucune couleur à modifier. Pour corriger ou ajuster les couleurs et les tons d'une image,

choisissez un type d'objectif correspondant aux filtres d'ajustement et de transformation. Pour plus d'informations sur l'utilisation des filtres, reportez-vous à la section « Ajustement de la couleur et du ton » à la page 165. Pour appliquer un effet spécial de façon à améliorer la qualité d'une image ou transformer celle-ci radicalement, choisissez un filtre d'effets spéciaux. Pour plus d'informations sur les effets spéciaux, reportez-vous à la section « Application d'effets spéciaux » à la page 345.

L'image de cet homme correspond à un objet détouré provenant d'une image plus sombre. Un objectif a été appliqué pour éclaircir l'objet de l'image sans que l'arrière-plan ou l'objet de l'image soit modifié de manière permanente.

Pour créer un objectif

1. Cliquez sur **Objet** ▸ **Créer** ▸ **Nouvel objectif**.
2. Sélectionnez un objectif dans la liste **Type d'objectif**.
3. Saisissez un nom dans la zone **Nom de l'objectif**.
4. Cliquez sur **OK**.

   Si une boîte de dialogue s'affiche, définissez des propriétés pour l'objectif.

Pour créer un objectif, vous pouvez également cliquer sur le bouton **Nouvel objectif** du menu fixe **Gestionnaire d'objets**. Si le menu fixe **Gestionnaire d'objets** n'est pas ouvert, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Gestionnaire d'objets**.

Pour créer un objectif à partir d'une zone modifiable

1. Définissez une zone modifiable.
2. Cliquez sur **Objet** ▸ **Créer** ▸ **Nouvel objectif**.
3. Cochez la case **Créer un objectif depuis un masque**.
4. Sélectionnez un objectif dans la liste **Type d'objectif**.
5. Saisissez un nom dans la zone **Nom de l'objectif**.
6. Cliquez sur **OK**.
7. Dans la boîte de dialogue, définissez des propriétés pour l'objectif.

Pour créer un objectif à partir d'une zone modifiable, vous pouvez également cliquer sur le bouton **Nouvel objectif** du menu fixe **Gestionnaire d'objets** après avoir défini une zone modifiable. Si le menu fixe **Gestionnaire d'objets** n'est pas ouvert, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Gestionnaire d'objets**.

Modification des objectifs

Un objectif peut être modifié. Vous pouvez, par exemple, lui ajouter des zones ou en supprimer. Vous pouvez modifier ses propriétés ou sa transparence afin de régler plus précisément les modifications à appliquer à l'image.

Vous sélectionnez et transformez des objectifs de la même manière que pour des objets. Pour plus d'informations sur la sélection et la transformation d'objets, reportez-vous aux sections « Utilisation d'objets » à la page 375 et « Modification d'objets » à la page 393.
Il est également possible de modifier la forme d'un objectif à l'aide d'un filtre d'effets spéciaux. Pour plus d'informations sur les effets spéciaux, reportez-vous à la section « Application d'effets spéciaux » à la page 345.

Pour ajouter une zone à un objectif

1 Cliquez sur l'outil **Sélecteur d'objet** .

2 Sélectionnez un objectif.

3 Cliquez sur l'une des options suivantes :

- Outil **Peinture**
- Outil **Rectangle**
- Outil **Ellipse**
- Outil **Polygone**
- Outil **Ligne**

4 Définissez les attributs de l'outil dans la barre de propriétés.

Assurez-vous de désactiver le bouton **Nouvel objet** de la barre de propriétés.

5 Faites glisser la souris sur les zones à ajouter à l'objectif.

Lorsque vous ajoutez des zones à un objectif, la valeur en niveaux de gris de la couleur de premier plan ou de la couleur de surface affecte l'opacité de l'objectif. Le blanc ajoute les zones à l'objectif, tandis que le noir rend les zones transparentes. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Manipulation de la transparence » à la page 261.

Les outils **Rectangle**, **Ellipse**, **Polygone** et **Ligne** créent de nouveaux objets par défaut.

Pour supprimer une zone d'un objectif

1 Cliquez sur l'outil **Sélecteur d'objet** .

2 Sélectionnez un objectif.

3 Cliquez sur l'outil **Gomme** .

4 Définissez les attributs de l'outil **Gomme** dans la barre de propriétés.

5 Faites glisser la souris sur les zones à supprimer de l'objectif.

Pour modifier les propriétés d'un objectif

1 Cliquez sur l'outil **Sélecteur d'objet** .

2 Sélectionnez un objectif.

3 Cliquez sur **Objet** } **Modifier l'objectif**.

4 Modifiez les propriétés de l'objectif.

Il est impossible de modifier les propriétés d'un objectif **Désaturer** ou **Inverser**.

Pour modifier la transparence d'un objectif

1 Cliquez sur l'outil **Sélecteur d'objet** .

2 Sélectionnez un objectif.

3 Dans le menu fixe **Gestionnaire d'objets**, entrez une valeur dans la zone **Opacité**.

Si le menu fixe **Gestionnaire d'objets** n'est pas ouvert, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Gestionnaire d'objets**.

La zone **Opacité** n'est pas disponible pour les images en noir et blanc (1 bit).

Pour modifier la forme d'un objectif à l'aide d'un filtre d'effets spéciaux

1 Cliquez sur l'outil **Sélecteur d'objet** .

2 Sélectionnez un objectif.

3 Dans le menu **Effets**, sélectionnez un effet spécial.

4 Définissez les paramètres du filtre d'effets spéciaux.

Seuls quelques effets spéciaux permettent de modifier la forme des objectifs, par exemple ceux des catégories **3D** et **Distorsion**.

Combinaison d'objectifs avec l'arrière-plan de l'image

Lorsque vous appliquez un ajustement d'objectif et des effets spéciaux aux pixels d'une image, vous combinez l'objectif avec l'arrière-plan de l'image. Lorsque vous combinez un objectif avec l'arrière-plan de l'image, la taille du fichier est réduite et vous avez la possibilité d'enregistrer l'image sous un autre format de fichier. Si vous enregistrez une image dans un fichier Corel PHOTO-PAINT, les objectifs sont enregistrés avec l'image et il est inutile de les combiner. Une fois qu'un objectif est combiné avec l'arrière-plan de l'image, il est impossible de le sélectionner ou de le modifier.

Lorsque vous combinez un objectif avec l'arrière-plan de l'image, vous pouvez améliorer le résultat obtenu en sélectionnant un mode de fusion. Pour plus d'informations sur les modes de fusion, reportez-vous à la section « Présentation des modes de fusion » à la page 341.

Pour combiner un objectif avec l'arrière-plan de l'image

1 Cliquez sur l'outil **Sélecteur d'objet** .

2 Sélectionnez un objectif.

3 Dans le menu fixe **Gestionnaire d'objets**, choisissez un mode de fusion dans la zone de liste **Mode de fusion**.

Si le menu fixe **Gestionnaire d'objets** n'est pas ouvert, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Gestionnaire d'objets**.

4 Cliquez sur **Objet** ▸ **Combiner**, puis sur l'une des options suivantes :

- **Combiner les objets à l'arrière-plan** : permet de combiner l'objectif sélectionné à l'arrière-plan de l'image.
- **Combiner tous les objets à l'arrière-plan** : permet de combiner l'objectif sélectionné et tous les autresobjets à l'arrière-plan de l'image.

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Remodelage de zones d'image

Les outils Liquide permettent de remodeler des zones d'image spécifiques tout en gardant le reste de l'image intact. Les effets de remodelage peuvent être subtils ou prononcés, selon votre choix. Ainsi, les outils Liquide conviennent parfaitement à la retouche d'images et à la création d'effets artistiques.

Accédez à ces outils depuis la boîte à outils et depuis la barre d'outils **Outils Liquide** (**Fenêtre** ▸ **Barres d'outils** ▸ **Outils Liquide**).

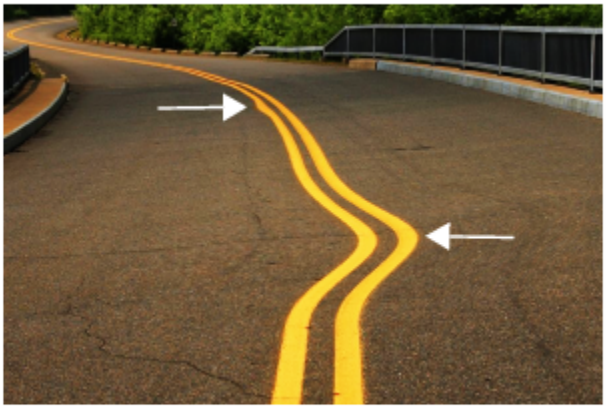
Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Maculage de zones d'image » (page 191)
- « Ajout d'effets de torsion » (page 192)
- « Remodelage de zones d'image via l'attraction ou le repoussement des pixels » (page 193)

Maculage de zones d'image

L'outil **Maculage liquide** permet de maculer des zones d'image précises tout en gardant le reste de l'image intact. L'effet ressemble à un passage de la peinture fraîche sur une zone.

Pour contrôler l'effet de maculage, vous pouvez définir la taille de la pointe du pinceau et le niveau d'effet à appliquer. En outre, vous pouvez utiliser la pression de votre stylet numérique. L'effet de maculage peut être pointu ou arrondi.



Maculage des zones d'image visant à produire un effet subtil (en haut) et un effet plus prononcé (au milieu)

Pour maculer des zones d'image

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

2 Faites glisser le curseur sur la zone à maculer.

Vous pouvez également

Définir la taille de la pointe du pinceau	Entrez une valeur dans la zone **Dimension de la pointe** de la barre de propriétés. Pour modifier la taille de la pointe du pinceau, vous pouvez également faire glisser le pointeur dans la fenêtre de l'image en maintenant la touche **Maj** enfoncée. Pour réduire le rayon, faites glisser le pointeur vers le centre de la pointe. Pour augmenter le rayon, éloignez le pointeur du centre de la pointe.
Définir le niveau de maculage	Saisissez une valeur dans la zone **Pression** de la barre de propriétés. Pour modifier la quantité de maculage, vous pouvez également faire glisser le pointeur dans la fenêtre de l'image en maintenant la touche **Alt** enfoncée.
Créer un maculage arrondi	Cliquez sur le bouton **Maculage adouci** de la barre de propriétés.
Créer un maculage pointu	Cliquez sur le bouton **Maculage pointu** de la barre de propriétés.
Utiliser la pression d'une plume numérique pour contrôler le niveau de maculage	Cliquez sur le bouton **Pression de la plume** de la barre de propriétés.

La différence entre un maculage adouci et un maculage pointu est perceptible uniquement avec les valeurs **Pression** plus élevées.

Ajout d'effets de torsion

Vous pouvez créer des torsions à partir des zones d'image. Pour personnaliser les effets de torsion, vous pouvez modifier la taille de la pointe du pinceau, la vitesse à laquelle l'effet est appliqué et la direction de la torsion. Vous pouvez également utiliser la pression de votre stylet numérique pour modifier l'intensité de l'effet de torsion.

Effets de torsion avec des valeurs de direction et de taille de la pointe différentes

Pour ajouter un effet de torsion

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

2 Cliquez sur l'image et maintenez le bouton de la souris enfoncé jusqu'à ce que la torsion ait la taille souhaitée.

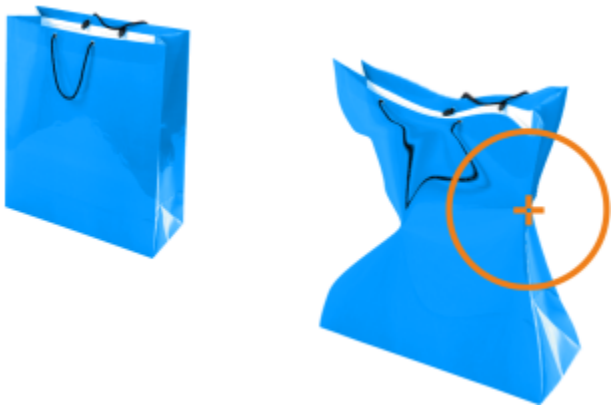
Pour positionner la torsion et modifier sa forme, faites glisser la souris tout en maintenant le bouton enfoncé.

Vous pouvez également

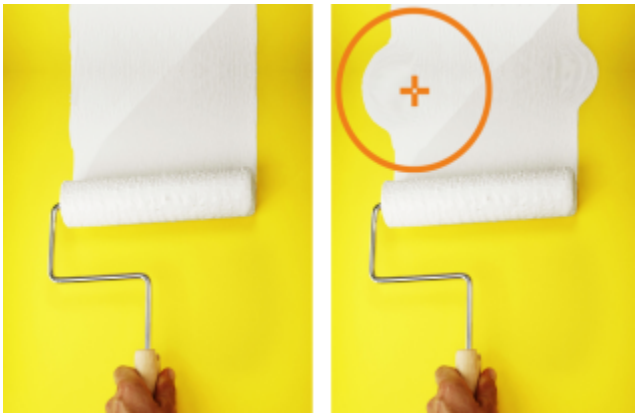
Définir la taille de la pointe du pinceau	Entrez une valeur dans la zone **Dimension de la pointe** de la barre de propriétés. Pour modifier la taille de la pointe du pinceau, vous pouvez également faire glisser le pointeur dans la fenêtre de l'image en maintenant la touche **Maj** enfoncée. Pour réduire le rayon, faites glisser le pointeur vers le centre de la pointe. Pour augmenter le rayon, éloignez le pointeur du centre de la pointe.
Définir la vitesse à laquelle l'effet de torsion est appliqué	Saisissez une valeur comprise entre 1 et 100 dans la zone **Roulement** de la barre de propriétés. Pour modifier la vitesse, vous pouvez également faire glisser le pointeur dans la fenêtre de l'image en maintenant la touche **Alt** enfoncée.
Définir la direction de l'effet de torsion	Cliquez sur le bouton **Torsion dans le sens anti-horaire** ou **Torsion dans le sens horaire** de la barre de propriétés.
Utiliser la pression d'un stylet numérique pour contrôler l'intensité de l'effet de torsion	Cliquez sur le bouton **Pression de la plume** de la barre de propriétés.

Remodelage de zones d'image via l'attraction ou le repoussement des pixels

Les outils **Attraction liquide** et **Repoussement liquide** permettent de modeler des zones d'image en attirant ou en repoussant des pixels. Pour contrôler l'effet de modelage, vous pouvez modifier la taille de la pointe du pinceau et la vitesse d'attraction ou de repoussement des pixels. En outre, vous pouvez utiliser la pression de votre stylet numérique.



Utilisation de l'outil Attraction liquide pour remodeler une zone d'image



Utilisation de l'outil Repoussement liquide pour remodeler une zone d'image

Pour remodeler une zone d'image via l'attraction ou le repoussement des pixels

1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'un des outils suivants :

- **Attraction liquide**
- **Repoussement liquide**

2 Cliquez sur l'image et maintenez le bouton de la souris enfoncé.

Vous pouvez également

Définir la taille de la pointe du pinceau	Entrez une valeur dans la zone **Dimension de la pointe** de la barre de propriétés. Pour modifier la taille de la pointe du pinceau, vous pouvez également faire glisser le pointeur dans la fenêtre de l'image en maintenant la touche **Maj** enfoncée. Pour réduire le rayon, faites glisser le pointeur vers le centre de la pointe. Pour augmenter le rayon, éloignez le pointeur du centre de la pointe.
Définir la vitesse de l'effet	Saisissez une valeur dans la zone **Débit** de la barre de propriétés.

Vous pouvez également

Pour modifier la vitesse, vous pouvez également faire glisser le pointeur dans la fenêtre de l'image en maintenant la touche **Alt** enfoncée.

Utiliser la pression d'un stylet numérique pour contrôler l'effet

Cliquez sur le bouton **Pression de la plume** de la barre de propriétés.

Couleur, surfaces et transparences

Utilisation des couleurs..... 199
Modification des modes de couleurs..... 223
Utilisation de la gestion des couleurs..... 231
Surface d'images..... 249
Manipulation de la transparence..... 261
Gestion et partage des surfaces et des transparences..... 271

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Utilisation des couleurs

Corel PHOTO-PAINT vous permet de choisir et de créer des couleurs à l'aide d'une grande variété de palettes, de mélangeurs de couleurs et de modèles colorimétriques normalisés. Vous pouvez stocker les couleurs fréquemment utilisées afin de les utiliser ultérieurement. Il vous suffit d'utiliser la palette de l'image ou de créer et de modifier les palettes de couleurs personnalisées.

Vous pouvez également personnaliser l'affichage des palettes de couleurs à l'écran en modifiant la taille des témoins, le nombre de rangées et d'autres propriétés.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Mieux comprendre les modèles colorimétriques » (page 199)
- « Mieux comprendre la profondeur de couleur » (page 201)
- « Choix de couleurs » (page 202)
- « Utilisation de la palette de l'image » (page 209)
- « Création et modification des palettes de couleurs personnalisées » (page 211)
- « Définition des propriétés des palettes de couleurs » (page 218)
- « Utilisation des composantes de couleurs non quadri » (page 219)

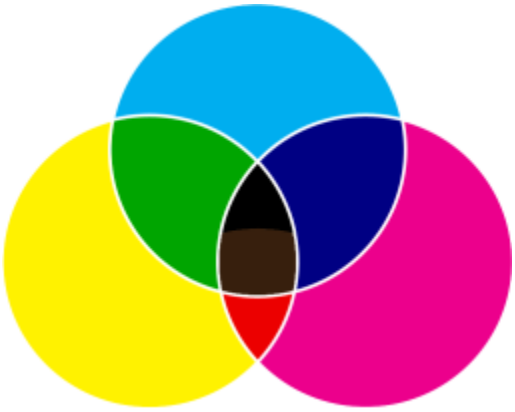
Mieux comprendre les modèles colorimétriques

Les modèles colorimétriques sont une méthode précise de définition des couleurs. Chacun de ces modèles utilise des composantes de couleurs spécifiques. Lorsque vous créez des graphiques, vous avez le choix entre différents modèles colorimétriques.

Modèle colorimétrique CMJN

Le modèle colorimétrique CMJN, utilisé dans le domaine de l'impression, définit la couleur à l'aide des composantes cyan (C), magenta (M), jaune (J) et noir (N). Les valeurs de ces composantes sont comprises entre 0 et 100 et exprimées en pourcentage.

Dans les modèles colorimétriques soustractifs, tels que CMJN, la couleur (c'est-à-dire l'encre) est ajoutée à une surface, telle qu'un papier blanc. Ensuite, la couleur « soustrait » la luminosité de la surface. Vous obtenez du noir pur lorsque la valeur de chaque composante (C, M, J) est égale à 100. Aucune couleur n'est ajoutée à la surface lorsque la valeur de chaque composante est égale à 0. Ainsi, la surface elle-même apparaît, dans ce cas il s'agit du blanc. Le noir (N) est inclus dans le modèle colorimétrique à des fins d'impression. En effet, l'encre noire est plus neutre et plus sombre que le mélange en quantité égale du cyan, du magenta et du jaune. Elle produit de ce fait des résultats plus précis, surtout pour le texte imprimé. En outre, l'encre noire est généralement moins chère que les encres de couleur.

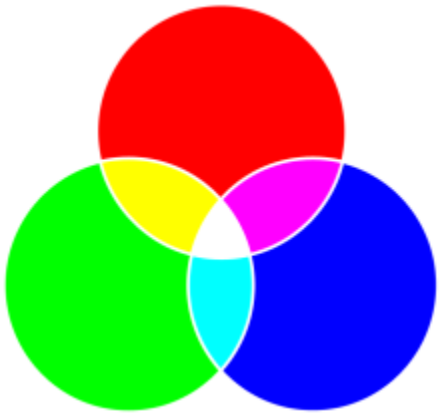


Le noir résulte de la combinaison des trois couleurs CMJ à leur intensité maximale.

Modèle colorimétrique RVB

Le modèle colorimétrique RVB utilise les composantes rouge (R), verte (V) et bleue (B) pour définir les quantités de lumière rouge, verte et bleue dans une couleur donnée. Dans une image 24 bits, chaque composante est exprimée sous forme de nombre compris entre 0 et 255. La plage de valeurs est plus importante dans une image présentant un taux de bits plus élevé, telle qu'une image 48 bits. La combinaison de ces composantes définit une couleur unique.

Dans des modèles colorimétriques additifs, tels que RVB, la couleur est produite par la lumière transmise. Le modèle RVB est de ce fait utilisé sur des moniteurs qui mélangent les lumières rouge, bleue et verte de plusieurs façons afin de reproduire une large gamme de couleurs. Lorsque les lumières rouge, bleue et verte sont combinées à leur intensité maximale, l'œil perçoit la couleur blanche. En théorie, les couleurs restent rouge, bleue et verte, mais les pixels affichés sur un moniteur sont trop rapprochés et il est impossible de différencier les trois couleurs. Lorsque la valeur de chaque composante est égale à 0, ce qui signifie une absence de lumière, la couleur perçue par l'œil est le noir.



Le blanc résulte de la combinaison des trois couleurs RVB à leur intensité maximale.

Le modèle RVB est le modèle colorimétrique le plus fréquemment utilisé, car il permet de stocker et d'afficher une large gamme de couleurs.

Modèle colorimétrique TSL

Le modèle colorimétrique TSL définit la couleur à l'aide des composantes teinte (T), saturation (S) et luminosité (L). Le modèle TSL est également appelé TSV (avec les composantes teinte, saturation et valeur). La teinte décrit le pigment d'une couleur et est exprimée en degrés pour représenter son emplacement sur la roue chromatique standard. Par exemple, le rouge est à 0 degré, le jaune à 60 degrés, le vert à 120 degrés, le cyan à 180 degrés, le bleu à 240 degrés et le magenta à 300 degrés.

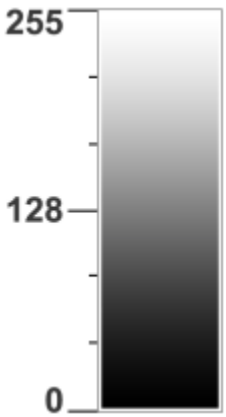
La saturation décrit l'aspect vif ou terne d'une couleur. Les valeurs de saturation sont comprises entre 0 et 100 et exprimées en pourcentage (plus la valeur est élevée, plus la couleur est vive). La luminosité décrit la quantité de blanc dans la couleur. Tout comme les valeurs de

saturation, les valeurs de luminosité sont comprises entre 0 et 100 et exprimées en pourcentage (plus la valeur est élevée, plus la couleur est lumineuse).

Modèle colorimétrique TSL

Modèle colorimétrique Niveaux de gris

Le modèle colorimétrique Niveaux de gris définit la couleur à l'aide d'une seule composante appelée luminance. Elle se mesure par des valeurs comprises entre 0 et 255 dans les images 255 bits. Les composantes rouge, verte et bleue correspondant au modèle colorimétrique RVB sont de valeur égale pour chaque nuance en niveaux de gris. La conversion d'une photo couleur en mode Niveaux de gris permet d'obtenir une photo noir et blanc.



Modèle colorimétrique Niveaux de gris

Mieux comprendre la profondeur de couleur

La profondeur de couleur se réfère au nombre maximum de couleurs qu'une image peut contenir. La profondeur de couleur est déterminée par la profondeur de bit d'une image (le nombre de bits binaires définit la nuance ou la couleur de chaque pixel d'une image bitmap). Par exemple, un pixel avec une profondeur de bit de 1 peut avoir deux valeurs : le noir et le blanc. Plus la profondeur de bit est grande, plus l'image peut contenir de couleurs, et plus la représentation des couleurs est précise. Par exemple, une image GIF 8 bits peut contenir jusqu'à 256 couleurs, mais une image JPEG 24 bits peut contenir environ 16 millions de couleurs.

Habituellement, les images RVB, en niveaux de gris et CMJN contiennent 8 bits de données par composante de couleur. C'est pourquoi une image RVB est souvent appelée RVB 24 bits (8 bits x 3 composantes), une image en niveaux de gris est appelée Niveaux de gris 8 bits (8 bits x composante) et une image CMJN est appelée CMJN 32 bits (8 bits x 4 composantes).

Quel que soit le nombre de couleurs que peut contenir une image, l'image affichée est limitée au nombre le plus élevé de couleurs prises en charge par l'écran sur lequel elle est visualisée. Par exemple, un écran 8 bits ne peut afficher que 256 couleurs d'une image 24 bits.

Choix de couleurs

Vous pouvez choisir des couleurs d'arrière-plan, de premier plan et de surface en sélectionnant une couleur à l'aide de la zone de contrôle des couleurs, des palettes de couleurs, des visionneuses de couleurs, de l'harmonisation des couleurs ou des dégradés de couleurs, ou encore en échantillonnant les couleurs d'une image.

Pour plus d'informations sur l'application des couleurs choisies, reportez-vous aux sections « Application de surfaces uniformes » à la page 249, « Tracé et dessin » à la page 321 et « Utilisation d'objets » à la page 375.

Zone de contrôle des couleurs

La zone de contrôle des couleurs permet de visualiser les couleurs d'arrière-plan, de premier plan et de surface sélectionnées, ainsi que de choisir de nouvelles couleurs. La couleur de premier plan s'applique à tous les outils de dessin et à la couleur du texte saisi pour la première fois. La couleur d'arrière-plan s'applique à l'arrière-plan de la fenêtre d'image, tandis que l'échantillon de couleur de la surface indique le type et la couleur de la surface sélectionnée.

Palette de couleurs par défaut

Une palette de couleurs est un ensemble d'échantillons de couleurs. Dans certains logiciels, les palettes de couleurs sont appelées « palettes nuanciers ».

Dans Corel PHOTO-PAINT, la palette de couleurs par défaut est basée sur le mode de couleurs de l'image. Par exemple, si vous ouvrez une image CMJN, une palette CMJN s'affiche dans la fenêtre de l'image. En revanche, si vous ouvrez une image 256 couleurs, une palette RVB s'affiche dans la fenêtre de l'image.

Vous pouvez choisir des couleurs de premier plan, d'arrière-plan et de surface à l'aide de la palette de couleurs par défaut qui contient les couleurs du modèle colorimétrique RVB.

Palette de l'image

Lorsque vous créez une image, l'application génère automatiquement une palette vide appelée Palette de l'image. Elle vous permet d'effectuer le suivi des couleurs utilisées en les stockant pour une utilisation ultérieure. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Utilisation de la palette de l'image » à la page 209.

Bibliothèques de palettes et palettes de couleurs personnalisées

Vous ne pouvez pas modifier directement les palettes de couleurs des bibliothèques de palettes. Certaines d'entre elles sont fournies par des fabricants tiers, telles que PANTONE, Couleurs HKS et TRUMATCH. Il peut être utile de disposer d'un nuancier de ces fabricants. Il s'agit d'une collection d'échantillons de couleurs qui montre exactement à quoi ressemble la couleur une fois imprimée.

Certaines palettes des bibliothèques de palettes (PANTONE, Couleurs HKS, TOYO, DIC, Focoltone et SpectraMaster) sont des ensembles de couleurs non quadri. Si vous créez des séparations de couleurs au moment de l'impression, chaque couleur non quadri requiert un plateau d'impression distinct et cela peut modifier de manière significative le coût du travail d'impression. Si vous souhaitez utiliser des séparations de couleurs, mais que vous ne voulez pas recourir aux couleurs non quadri, vous pouvez les convertir en couleurs quadri lors de l'impression. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Impression des séparations de couleurs » à la page 488.

Les palettes de couleurs personnalisées peuvent contenir les couleurs d'un modèle colorimétrique quelconque, notamment les palettes des bibliothèques de palettes (palette de couleurs non quadri par exemple). Vous pouvez enregistrer une palette de couleurs personnalisée en vue d'une utilisation ultérieure. Pour plus d'informations sur l'utilisation des palettes de couleurs personnalisées, reportez-vous à la section « Création et modification des palettes de couleurs personnalisées » à la page 211.

Échantillonnage de couleurs

Pour utiliser une couleur qui existe déjà dans un objet ou dans une image, vous pouvez échantillonner la couleur afin d'obtenir une correspondance parfaite. Par défaut, vous échantillonnez un seul pixel de la fenêtre d'image.

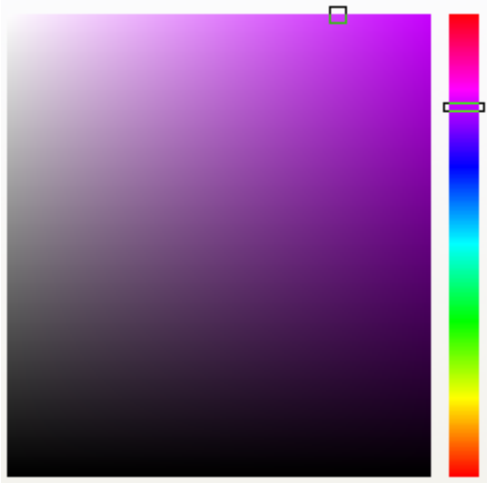
Lorsque vous échantillonnez une couleur à partir d'une photo, une zone qui semble à première vue contenir une couleur unie peut en fait s'avérer être légèrement nuancée ou juxtaposée. Dans ce cas, il est judicieux d'établir la moyenne des couleurs de pixels dans une zone

d'échantillonnage plus étendue. La taille de cette zone d'échantillonnage peut être définie sur 3 x 3 pixels ou 5 x 5 pixels pour les images haute résolution. Vous pouvez également échantillonner les pixels d'une zone sélectionnée.

Pour échantillonner et utiliser de nombreuses couleurs de la fenêtre d'image, stockez-les dans une palette de couleurs personnalisée. Pour plus d'informations sur les palettes de couleurs personnalisées, reportez-vous à la section « Création et modification des palettes de couleurs personnalisées » à la page 211.

Visionneuses de couleurs

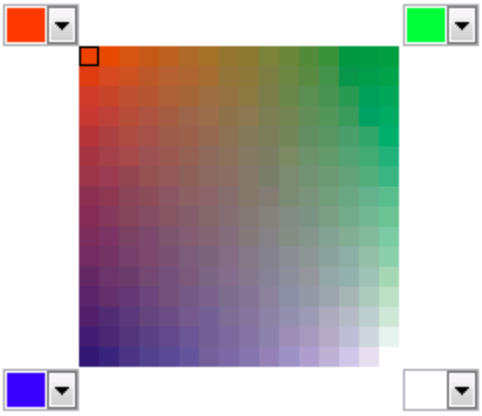
Les visionneuses de couleurs fournissent une représentation d'une gamme de couleurs à l'aide de formes à une ou trois dimensions. La visionneuse de couleurs par défaut est basée sur le modèle colorimétrique TSL, mais vous pouvez l'utiliser pour choisir des couleurs CMJN, CMJ ou RVB. Pour plus d'informations sur les modèles colorimétriques, reportez-vous à la section « Mieux comprendre les modèles colorimétriques » à la page 199.



Exemple de visionneuse de couleurs

Dégradés de couleurs

Lorsque vous choisissez une couleur à l'aide de dégradés de couleurs, vous combinez des couleurs de base afin d'obtenir la couleur souhaitée. Le mélangeur de couleurs affiche une grille de couleurs qu'il crée à partir des quatre couleurs de base que vous choisissez.



Exemple de dégradés de couleurs

Choix de couleurs Web

Vous pouvez utiliser des couleurs Web lorsque vous créez des documents à publier sur le Web. Dans Corel PHOTO-PAINT, vous pouvez définir des couleurs Web à l'aide des valeurs hexadécimales RVB (par exemple, #aa003f).

Pour choisir une couleur à l'aide de la zone de contrôle des couleurs

1 Dans la zone de contrôle des couleurs de la boîte à outils, cliquez deux fois sur l'une des options suivantes :

- Témoin **Couleur de premier plan**
- Témoin **Couleur d'arrière-plan**

2 Déplacez le curseur de couleur pour définir la gamme affichée dans la zone de sélection des couleurs.

3 Cliquez dans la zone de sélection des couleurs pour choisir une couleur.

Vous pouvez également

Choisir une couleur de surface	Cliquez deux fois sur l'échantillon de **couleur de surface** dans la zone de contrôle des couleurs. Cliquez ensuite sur l'échantillon **Surface uniforme** , puis sur **Modifier**.
Rétablir les couleurs par défaut des témoins de couleurs	Cliquez sur l'icône **Réinitialiser les couleurs** . Les couleurs de premier plan et de surface sont de nouveau noires, et la couleur d'arrière-plan redevient blanche.
Permuter les couleurs de premier plan et d'arrière-plan	Cliquez sur la flèche située dans l'angle supérieur droit de la zone de contrôle des couleurs.

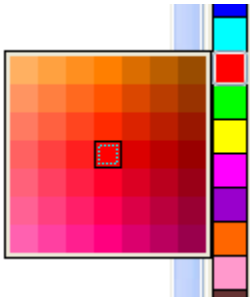
Vous pouvez également choisir des couleurs de premier plan, d'arrière-plan et de surface à l'aide du menu fixe Couleurs. Pour ouvrir le menu fixe Couleurs, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Couleur**.

Pour choisir une couleur à l'aide de la palette de couleurs par défaut

Pour	Procédez comme suit
Choisir une couleur de premier plan	Cliquez sur un témoin de couleur.
Choisir une couleur d'arrière-plan	Maintenez la touche **Ctrl** enfoncée et cliquez sur un échantillon de couleurs.
Choisir une couleur de surface	Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un échantillon de couleurs.

Pointez sur un échantillon pour afficher le nom de la couleur correspondante.

Vous pouvez également choisir des couleurs de premier plan, d'arrière-plan et de surface à l'aide du menu fixe **Couleurs**. Pour ouvrir le menu fixe **Couleurs**, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Couleur**.



Exemple de palette de couleurs contextuelle

Pour choisir une couleur à l'aide d'une palette de couleurs

1 Dans la zone de contrôle des couleurs de la boîte à outils, cliquez deux fois sur l'une des options suivantes :

- Témoin **Couleur de premier plan**
- Témoin **Couleur d'arrière-plan**

2 Cliquez sur l'onglet **Palettes**.

3 Sélectionnez une palette de couleurs dans la zone de liste **Palette**.

4 Déplacez le curseur de couleur pour définir la gamme affichée dans la zone de sélection des couleurs.

5 Cliquez sur une couleur de la zone de sélection des couleurs.

Vous pouvez également

Choisir une couleur de surface	Cliquez deux fois sur l'échantillon de couleurs de **surface** dans la zone de contrôle des couleurs. Cliquez ensuite sur le bouton **Surface uniforme** de la boîte de dialogue **Sélection de surface**, puis sur **Modifier**.
Permuter des couleurs	Cliquez sur **Options** ▸ **Permuter les couleurs**. Cela permet d'intervertir l'**Ancienne** couleur (la couleur actuelle de premier plan ou d'arrière-plan) et la **Nouvelle** couleur (choisie dans la zone de sélection des couleurs).

Chaque échantillon de couleurs non quadri d'une palette de couleurs est identifié par un petit carré blanc.

Il est conseillé d'utiliser le même modèle colorimétrique pour toutes les couleurs d'une image afin d'obtenir une meilleure uniformité et de prévoir les couleurs de la sortie finale avec plus de précision. Pour plus d'informations sur la reproduction exacte des couleurs, reportez-vous à la section « Utilisation de la gestion des couleurs » à la page 231.

Pour accéder aux palettes de couleurs à partir du menu fixe **Couleurs**, cliquez sur le bouton **Afficher les palettes de couleurs** et choisissez une palette dans la zone de liste. Si le menu fixe **Couleurs** est fermé, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Couleur**.

Pour échantillonner une couleur

1 Cliquez sur l'outil **Pipette** .

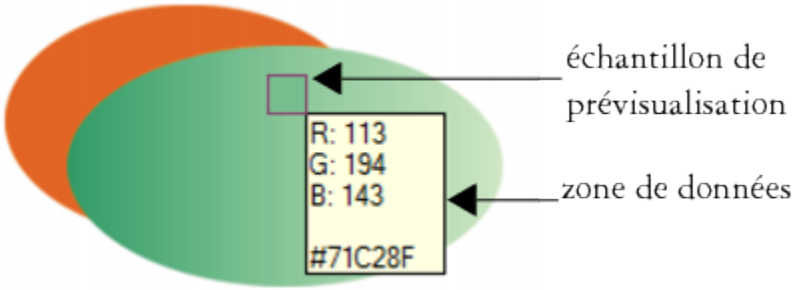
2 Cliquez sur l'image pour choisir la couleur de premier plan.

La taille par défaut de l'échantillon est de 1 pixel.

Vous pouvez également

Augmenter la taille de l'échantillon	Cliquez sur le bouton **3 × 3** de la barre de propriétés.
Augmenter la taille de l'échantillon pour une image haute résolution	Cliquez sur le bouton **5 × 5** de la barre de propriétés.
Échantillonner la couleur d'une zone sélectionnée	Cliquez sur le bouton **Sélectionner l'échantillon** de la barre de propriétés et faites glisser le curseur dans la fenêtre de l'image afin de sélectionner une zone.
Choisir une couleur d'arrière-plan	Appuyez sur la touche **Ctrl**, puis cliquez sur l'image.
Choisir une couleur de surface	Cliquez sur l'image avec le bouton droit de la souris.

Dans la fenêtre d'image, un témoin de prévisualisation est joint à l'outil **Pipette**, ainsi qu'une zone de données répertoriant les valeurs des modèles colorimétriques. Lorsque vous échantillonnez une couleur RVB, la zone de données répertorie également la valeur hexadécimale de la couleur.



Vous pouvez également activer l'outil **Pipette** en appuyant sur la touche **E**. Cliquez sur la **barre d'espacement** pour revenir à l'outil sélectionné précédemment.

Vous pouvez également afficher les valeurs des composantes des modèles colorimétriques pour un pixel d'une image, par exemple les valeurs de rouge, de vert et de bleu d'un pixel dans une image RVB, ou la valeur hexadécimale des couleurs. Pour ce faire, utilisez le menu fixe **Informations sur l'image**. Si le menu fixe **Informations sur l'image** est fermé, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Infos**.

Pour choisir une couleur à l'aide d'une visionneuse de couleurs

1 Dans la zone de contrôle des couleurs de la boîte à outils, cliquez deux fois sur l'une des options suivantes :

- Témoin **Couleur de premier plan**
- Témoin **Couleur d'arrière-plan**

2 Cliquez sur l'onglet **Modèles** .

3 Sélectionnez un modèle colorimétrique dans la zone de liste **Modèle**.

4 Cliquez sur **Options**, choisissez **Visionneuses de couleurs**, puis cliquez sur une visionneuse.

5 Déplacez le curseur de couleurs.

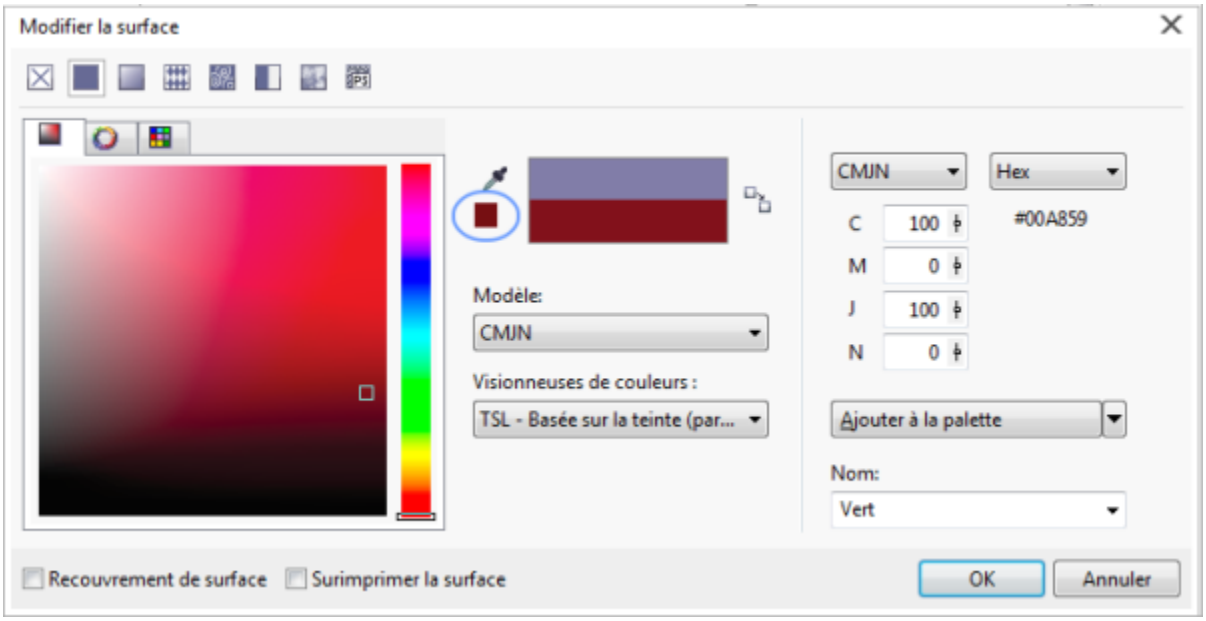
6 Cliquez sur une couleur de la zone de sélection des couleurs.

Vous pouvez également

Échantillonner une couleur de l'image	Cliquez sur l'outil **Pipette** , puis sur l'image ou le bureau.
Choisir une couleur de surface	Cliquez deux fois sur l'échantillon de **Couleur de surface** dans la zone de contrôle des couleurs. Cliquez ensuite sur le bouton **Surface uniforme** de la boîte de dialogue **Sélection de surface**, puis sur **Modifier**.
Permuter des couleurs	Cliquez sur **Options** et choisissez **Permuter des couleurs**. Cela permet d'intervertir l'**Ancienne** couleur (la couleur actuelle de premier plan ou d'arrière-plan) et la **Nouvelle** couleur (choisie dans la zone de sélection des couleurs).

Si vous sélectionnez une couleur en dehors de la gamme de l'imprimante, Corel PHOTO-PAINT vous permet de la remplacer par une même couleur qui appartient à cette gamme. Pour remplacer la couleur, cliquez sur le bouton **Ajouter la couleur à la gamme**, affiché à gauche de l'échantillon **Nouvelle couleur**. Pour plus d'informations sur la correction des couleurs, reportez-vous à la section « Utilisation de la gestion des couleurs » à la page 231.

Il est recommandé d'utiliser le même modèle colorimétrique pour toutes les couleurs d'une même image : les couleurs seront ainsi plus cohérentes et il sera plus facile de prédire correctement les couleurs de la sortie finale.Il est préférable d'utiliser le même modèle colorimétrique que celui utilisé pour la sortie finale.



Lorsque vous choisissez une couleur ne figurant pas dans la gamme de couleurs de l'imprimante, le bouton Ajouter la couleur à la gamme apparaît sous le bouton Pipette.

Pour sélectionner une couleur de surface, cliquez deux fois sur l'échantillon de **Couleur de surface** dans la zone de contrôle des couleurs. Cliquez sur le bouton **Surface uniforme** de la boîte de dialogue **Sélection de surface**, puis sur **Modifier**.

Pour intervertir l'**Ancienne** couleur (couleur actuelle de premier plan ou d'arrière-plan) et la **Nouvelle** couleur (choisie dans la zone de sélection des couleurs), cliquez sur **Options** ▸ **Permuter les couleurs**.

Pour accéder aux modèles colorimétriques à partir du menu fixe **Couleur**, vous pouvez également cliquer sur le bouton **Afficher les visionneuses de couleurs** et choisir un modèle colorimétrique dans la zone de liste. Si le menu fixe **Couleur** est fermé, cliquez sur **Fenêtre** ▸ Menus fixes ▸ **Couleur**.

Pour choisir une couleur à l'aide de dégradés de couleurs

1 Dans la zone de contrôle des couleurs de la boîte à outils, cliquez deux fois sur l'une des options suivantes :

- Témoin **Couleur de premier plan**
- Témoin **Couleur d'arrière-plan**

2 Cliquez sur l'onglet **Mélangeurs**.

3 Cliquez sur **Options**, choisissez **Mélangeurs**, puis cliquez sur **Dégradé de couleurs**.

4 Ouvrez chaque sélecteur de couleurs, puis cliquez sur une couleur.

5 Cliquez sur une couleur de la zone de sélection des couleurs.

Vous pouvez également

Échantillonner une couleur de l'image	Cliquez sur l'outil **Pipette**, puis sur l'image ou le bureau.

Seules les couleurs présentes dans la palette de couleurs par défaut peuvent être mélangées. Pour mélanger d'autres couleurs, vous devez changer la palette de couleurs par défaut.

Pour sélectionner une couleur Web

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Couleurs**.

2 Dans le menu fixe **Couleurs**, cliquez sur un échantillon de couleurs de surface, d'arrière-plan ou de premier plan, puis choisissez la palette Par défaut RVB dans la liste.

3 Entrez ou collez une valeur dans la zone **Valeur hexa**.

Que vous utilisiez un format trois chiffres (#fff) ou un format six chiffres (#ffffff), la valeur finale est présentée au format six chiffres.

Vous ne pouvez définir les valeurs hexadécimales des couleurs que lorsque vous utilisez les couleurs RVB.

La couleur ne change pas si vous entrez une valeur hexadécimale incorrecte.

Vous pouvez consulter les valeurs hexadécimales des couleurs dans la barre d'état.

Vous pouvez également sélectionner des couleurs Web à l'aide de la boîte de dialogue **Couleur de premier plan**, **Couleur d'arrière-plan** ou **Surface uniforme**. Ces boîtes de dialogue vous permettent également de visualiser et de copier les équivalents hexadécimaux des couleurs non RVB.

Utilisation de la palette de l'image

Lorsque vous commencez une nouvelle image, une palette de couleurs vide, appelée palette du document, semble ancrée dans l'angle inférieur gauche de la fenêtre de dessin. Chaque fois que vous utilisez une couleur dans votre image, celle-ci est automatiquement ajoutée à la palette de l'image. Vous pouvez cependant contrôler les couleurs à ajouter à la palette de l'image. Il vous suffit pour cela de désactiver les mises à jour automatiques et d'ajouter les couleurs manuellement.

Vous pouvez ajouter des couleurs à partir d'une palette de couleurs, d'une image externe, d'un sélecteur de couleur ou d'une boîte de dialogue relative aux couleurs, telle que Surface uniforme. De plus, vous pouvez ajouter les couleurs d'une image ou d'un objet importé.

Faites glisser une image ou un objet vers la palette de l'image pour ajouter des couleurs.

Vous pouvez supprimer de la palette de l'image toutes les couleurs inutiles et inutilisées. Pour cela, retirez les couleurs séparément ou réinitialisez la palette de façon à supprimer simultanément toutes les couleurs inutilisées.

Lorsque vous ouvrez une image créée avec une version précédente de Corel PHOTO-PAINT, sa palette ne contient aucune couleur. En revanche, vous pouvez facilement créer la palette de l'image en ajoutant les couleurs de l'intégralité de l'image, d'une zone modifiable ou d'un objet sélectionné.

Vous pouvez également masquer la palette de l'image.

Pour désactiver l'ajout automatique de couleurs à la palette de l'image

- Dans l'angle supérieur gauche de la palette de l'image, cliquez sur le bouton ▶ du menu contextuel, puis sur **Mettre à jour automatiquement**.

Vous pouvez également cliquer sur **Outils** ▸ **Options**, sélectionner **Palette de couleurs** dans la liste des catégories **Personnalisation** et décocher la case **Mettre automatiquement à jour la palette de l'image**.

Pour ajouter une couleur à la palette de l'image

Pour	Procédez comme suit
Ajouter toutes les couleurs à partir d'une image	Dans l'angle supérieur gauche de la palette de l'image, cliquez sur le bouton du menu contextuel, puis sur **Ajouter des couleurs à partir de l'image**.
Ajouter une couleur à partir d'une image	Dans la palette de l'image, cliquez sur l'outil Pipette, puis sur l'image.
Ajouter plusieurs couleurs à partir d'une image	Dans la palette de l'image, cliquez sur l'outil Pipette, maintenez la touche **Ctrl** enfoncée et cliquez sur l'image afin d'ajouter les couleurs souhaitées.

Pour	Procédez comme suit
Ajouter les couleurs dominantes d'un objet ou d'une image en les faisant glisser	Lorsque l'objet ou l'image est affiché(e) dans la fenêtre de l'image, faites-le/la glisser vers la palette de l'image.
Ajouter des couleurs à partir d'une zone modifiable	Définissez une zone modifiable. Dans l'angle supérieur gauche de la palette de l'image, cliquez sur le bouton du menu contextuel, puis sur **Ajouter des couleurs à partir des données visibles**.
Ajouter des couleurs à partir d'un ou plusieurs objets	Sélectionnez un ou plusieurs objets. Dans l'angle supérieur gauche de la palette de l'image, cliquez sur le bouton du menu contextuel, puis sur **Ajouter des couleurs à partir des objets**.
Ajouter une couleur à partir d'une boîte de dialogue relative aux couleurs	Dans la boîte de dialogue, cliquez sur un échantillon de couleurs, puis sur **Ajouter à la palette** ▸ **Palette de l'image**.

Lorsque vous faites glisser une image vers la palette de l'image, seules les cinq couleurs les plus dominantes sont ajoutées. Les couleurs des surfaces PostScript ne sont pas prises en charge.

Vous pouvez désélectionner l'outil **Pipette** en appuyant sur la touche **Échap**.

Vous pouvez déplacer un échantillon de couleurs en le faisant glisser vers son nouvel emplacement.

Pour retirer une couleur de la palette de l'image

1. Cliquez sur un échantillon de couleurs dans la palette de l'image.
2. Dans l'angle supérieur gauche de la palette de l'image, cliquez sur le bouton ▶ du menu contextuel, puis sur **Supprimer une couleur**.

Pour réinitialiser la palette de l'image

- Dans l'angle supérieur gauche de la palette de l'image, cliquez sur le bouton ▶ du menu contextuel, puis sur **Palette** ▸ **Réinitialiser la palette**.

Pour afficher ou masquer la palette de l'image

- Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Palettes de couleurs** ▸ **Palette de l'image**.

Création et modification des palettes de couleurs personnalisées

Les palettes de couleurs personnalisées sont des collections de couleurs ou de styles de couleurs que vous enregistrez. Elles peuvent contenir les couleurs ou les styles de couleurs de n'importe quel modèle colorimétrique (couleurs non quadri par exemple) ou palette de couleurs figurant dans les bibliothèques de palettes. Vous pouvez créer une palette personnalisée pour y stocker toutes les couleurs ou styles de couleurs nécessaires à un projet (courant ou futur).

Il est facile de partager des palettes de couleurs avec d'autres personnes. Les palettes personnalisées sont accessibles depuis le dossier **Palettes** du navigateur de palette de couleurs.

Vous pouvez créer une palette de couleurs personnalisée en choisissant chaque couleur ou en utilisant les couleurs présentes dans un objet, une zone modifiable ou une image entière. Vous pouvez également ajouter des couleurs non quadri personnalisées à une palette personnalisée. Vous pouvez également modifier, renommer et supprimer des palettes de couleurs personnalisées.

Les palettes de couleurs personnalisées sont enregistrées au format XML et stockées dans le dossier **Mes documents\Palettes**.

Pour créer une palette de couleurs personnalisée dans sa totalité

1. Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Palettes de couleurs** ▸ **Éditeur de palette**.
2. Cliquez sur le bouton **Nouvelle palette**.
3. Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.
4. Cliquez sur **Enregistrer**.
5. Dans la boîte de dialogue **Traitement par lot**, cliquez sur **Ajouter un script**.
6. Dans la boîte de dialogue **Sélection de couleurs**, choisissez une couleur, puis cliquez sur **Ajouter à la palette**.

Vous pouvez également

Traiter la couleur comme une couleur non quadri	Dans la zone **Couleur sélectionnée** de la boîte de dialogue **Éditeur de palette**, sélectionnez **Non quadri** dans la liste **Traiter comme**.
Traiter la couleur comme une couleur quadri	Dans la zone **Couleur sélectionnée** de la boîte de dialogue **Éditeur de palette**, sélectionnez **Quadri** dans la liste **Traiter comme**.
Renommer une couleur	Cliquez sur une couleur dans la zone de sélection des couleurs de la boîte de dialogue **Éditeur de palette**, puis entrez un nom dans la zone **Nom**.

Pour ajouter une couleur à une palette de couleurs personnalisée

1. Ouvrez une palette de couleurs personnalisée
2. Procédez à l'une des opérations du tableau suivant.

Pour	Procédez comme suit
Ajouter une couleur d'une autre palette de couleurs	Faites glisser une couleur depuis une palette de couleurs ouverte vers la palette personnalisée.
Ajouter une couleur à partir d'une image	Dans la palette personnalisée, cliquez sur le bouton **Pipette** , puis sur la couleur à ajouter.
Ajouter plusieurs couleurs à partir d'une image	Dans la palette personnalisée, cliquez sur le bouton **Pipette** , maintenez la touche **Ctrl** enfoncée et cliquez sur l'image afin d'ajouter les couleurs souhaitées.
Ajouter plusieurs couleurs d'une image ou d'un objet	Faites glisser une image ou un objet depuis la fenêtre de dessin vers la palette personnalisée.

Pour	Procédez comme suit
Ajouter une couleur à partir d'une boîte de dialogue relative aux couleurs	Dans la boîte de dialogue, cliquez sur un échantillon de couleurs, puis sur la flèche située en regard de **Ajouter à la palette**. Choisissez le nom de votre palette personnalisée dans la liste, puis cliquez sur **Ajouter à la palette**.
Ajouter toutes les couleurs à partir d'une image	Dans l'angle supérieur gauche de la palette personnalisée, cliquez sur le bouton ▶ du menu contextuel, puis sur **Ajouter des couleurs à partir de l'image**.
Ajouter des couleurs à partir d'un ou de plusieurs objets	Sélectionnez un ou plusieurs objets. Dans l'angle supérieur gauche de la palette de l'image, cliquez sur le bouton ▶ du menu contextuel, puis sur **Ajouter des couleurs à partir des objets**.
Ajouter des couleurs à partir d'une zone modifiable	Définissez une zone modifiable. Dans l'angle supérieur gauche de la palette personnalisée, cliquez sur le bouton ▶ du menu contextuel, puis sur **Ajouter des couleurs à partir des données visibles**.
Déplacer un échantillon de couleurs	Faites glisser un échantillon de couleurs vers une nouvelle position dans la palette.

Lorsque vous faites glisser une image vers la palette de l'image, seules les cinq couleurs les plus dominantes sont ajoutées. Les couleurs des surfaces PostScript ne sont pas prises en charge.

Pour créer une palette de couleurs à partir d'une zone modifiable

1. Définissez une zone modifiable.
2. Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Palettes de couleurs** ▸ **Créer palette à partir des éléments visibles**.
3. Cliquez sur **Enregistrement de palette sous**.
4. Entrez un nom de fichier.
5. Cliquez sur **Enregistrer**.

Pour plus d'informations sur la définition de zones modifiables, reportez-vous à la section « Définition de zones modifiables » à la page 279.

Pour créer une palette de couleurs à partir d'une image

1. Cliquez sur **Fenêtre** } **Palettes de couleurs** ▸ **Créer une palette à partir du document**.
2. Entrez un nom de fichier.
3. Cliquez sur **Enregistrer**.

Pour modifier une palette de couleurs personnalisée

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Palettes de couleurs** ▸ **Éditeur de palette**.

2 Sélectionnez une palette dans la zone de liste.

3 Procédez à l'une des opérations du tableau suivant.

Pour	Procédez comme suit
Ajouter une couleur	Cliquez sur **Ajouter une couleur**. Dans la boîte de dialogue **Sélection de couleurs**, ouvrez l'onglet **Modèles** et cliquez sur une couleur de la zone de sélection des couleurs, puis sur **Ajouter à la palette**.
Traiter une couleur comme une couleur non quadri	Dans la zone **Couleur sélectionnée** de la boîte de dialogue **Éditeur de palette**, sélectionnez **Non quadri** dans la liste **Traiter comme**.
Traiter une couleur comme une couleur quadri	Dans la zone **Couleur sélectionnée** de la boîte de dialogue **Éditeur de palette**, sélectionnez **Quadri** dans la liste **Traiter comme**.
Remplacer une couleur	Dans la zone de sélection des couleurs, sélectionnez une couleur, puis cliquez sur **Modifier la couleur**. Dans la boîte de dialogue **Sélection de couleurs**, cliquez sur l'onglet **Modèles**, puis sur une nouvelle couleur de la zone de sélection des couleurs.
Supprimer une couleur	Dans la zone de sélection des couleurs, sélectionnez une couleur, puis cliquez sur **Supprimer la couleur**.
Trier les couleurs	Cliquez sur **Trier les couleurs**, puis sélectionnez une méthode de tri des couleurs.
Déplacer une couleur	Faites glisser un échantillon de couleurs vers une nouvelle position.
Renommer une couleur	Cliquez sur une couleur dans la zone de sélection des couleurs, puis entrez un nom de couleur dans la zone **Nom**.

Pour supprimer plusieurs couleurs, maintenez la touche **Maj** ou **Ctrl** enfoncée, sélectionnez les couleurs à supprimer, puis cliquez sur **Supprimer une couleur**.

Pour renommer une palette de couleurs personnalisée

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Palettes de couleurs** ▸ **Navigateur de palette de couleurs**.

2 Dans le dossier **Palettes**, cliquez avec le bouton droit sur une palette personnalisée, puis cliquez sur **Renommer**.

3 Entrez un nouveau nom, puis appuyez sur la touche **Entrée**.

Pour supprimer une palette de couleurs personnalisée

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Palettes de couleurs** ▸ **Navigateur de palette de couleurs**.

2 Dans le dossier **Palettes**, cliquez avec le bouton droit sur une palette personnalisée, puis cliquez sur **Supprimer**.

Organisation et affichage des palettes de couleurs

Le navigateur de palettes de couleurs est un menu fixe qui vous permet d'accéder rapidement aux palettes de couleurs disponibles, notamment à la , à la palette de l'image, ainsi qu'à la palette Styles de couleurs, et de créer des palettes de couleurs personnalisées. Les palettes de couleurs du navigateur de palette de couleurs sont divisées en deux dossiers principaux :**Palettes** et **Bibliothèques de palettes**.

Vous pouvez utiliser le dossier **Palettes** pour stocker toutes les palettes de couleurs personnalisées que vous créez. Vous pouvez stocker des dossiers supplémentaires et organiser vos palettes de couleurs pour différents projets. Vous pouvez également copier ou déplacer une palette de couleurs vers un autre dossier. Vous pouvez ouvrir l'ensemble des palettes de couleurs et contrôler leur affichage.

Le dossier **Bibliothèques de palettes** du navigateur de palettes de couleurs contient un vaste choix de palettes de couleurs prédéfinies. Vous ne pouvez pas modifier les palettes de couleurs des bibliothèques de palettes. Vous pouvez cependant créer une palette de couleurs personnalisée en copiant une palette de couleurs du dossier **Bibliothèques de palettes**. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Affichage ou masquage des palettes de couleurs des bibliothèques de palettes » à la page 216.

Pour ouvrir le navigateur de palette de couleurs

- Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Palettes de couleurs** ▸ **Navigateur de palette de couleurs**.

Pour afficher ou masquer une palette de couleurs personnalisée

1 Ouvrez le Navigateur de palette de couleurs.

2 Dans le dossier **Palettes**, cliquez sur l'icône **Afficher ou masquer** en regard du nom de la palette personnalisée.

Pour définir une palette de couleurs personnalisée en tant que palette par défaut, cliquez sur le bouton du menu contextuel et sélectionnez **Définir par défaut**.

Pour ouvrir une palette de couleurs personnalisée

1 Ouvrez le Navigateur de palette de couleurs.

2 Cliquez sur le bouton **Ouvre une palette** .

3 Choisissez le lecteur et le dossier dans lesquels est stockée la palette de couleurs personnalisée.
Pour ouvrir une palette de couleurs (fichier .cpl) créée avec une version précédente de Corel PHOTO-PAINT, sélectionnez **Palette personnalisée héritée (.cpl)** dans la zone de liste **Type de fichier**.

4 Cliquez sur la palette personnalisée.

5 Cliquez sur le bouton **Ouvrir**.

Lorsque vous ouvrez un fichier (.cpl) de palette personnalisée héritée, celui-ci est automatiquement converti au format XML (.xml). La version XML est stockée dans le dossier **x:\Documents and Settings\Nom\Mes documents**. Elle s'affiche également dans le dossier **Palettes** du navigateur de palette de couleurs.

Si la palette de couleurs personnalisée (.xml) a été enregistrée dans le dossier **Palettes**, vous pouvez l'ouvrir en cliquant sur **Fenêtre** ▸ **Palettes de couleurs** et en la choisissant dans la liste.

Pour créer un dossier pour le stockage des palettes de couleurs personnalisées

1 Ouvrez le Navigateur de palette de couleurs.

2 Cliquez sur le bouton **Créer un dossier** .

3 Entrez un nouveau nom, puis appuyez sur la touche **Entrée**.

Pour déplacer une palette de couleurs personnalisée, faites-la glisser vers le nouveau dossier.

Pour couper ou copier une palette de couleurs personnalisée

1 Ouvrez le Navigateur de palette de couleurs.

2 Dans le dossier **Palettes**, cliquez avec le bouton droit sur une palette personnalisée, puis cliquez sur l'un des éléments suivants :

- **Couper**
- **Copier**

Pour coller la palette personnalisée dans un autre dossier, cliquez avec le bouton droit de la souris sur le dossier, puis cliquez sur **Coller**.

Pour copier une palette des bibliothèques de palettes en vue de sa modification

1 Ouvrez le Navigateur de palette de couleurs.

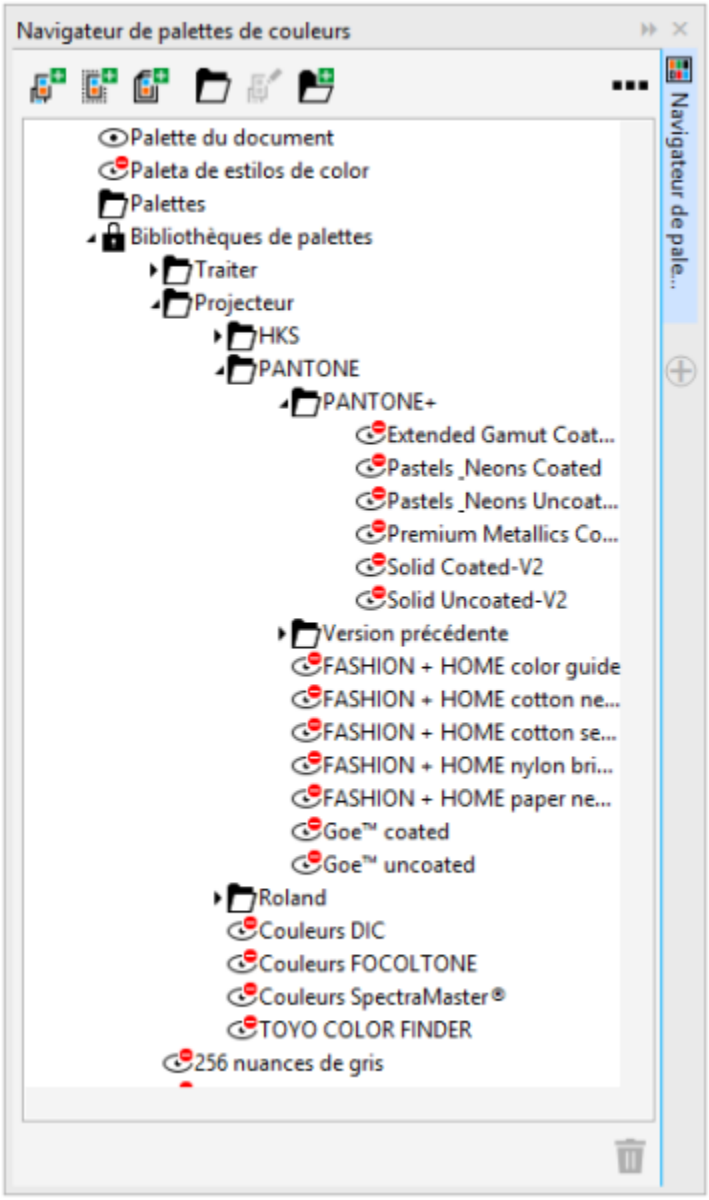
2 Faites glisser une palette du dossier **Bibliothèques de palettes** vers le dossier **Palettes**.

Une copie modifiable de la palette de couleurs s'affiche dans le dossier **Palettes**.

Affichage ou masquage des palettes de couleurs des bibliothèques de palettes

Les bibliothèques de palettes contiennent une collection de palettes de couleurs. Vous pouvez contrôler l'affichage des palettes de couleurs par défaut, notamment des palettes de couleurs RVB et CMJN par défaut. Les principales bibliothèques de palettes incluses sont les palettes Couleur quadri et couleur non quadri.

La bibliothèque de couleurs quadri contient les palettes de couleurs RVB, CMJN et Niveaux de gris par défaut. Par ailleurs, vous pouvez accéder à des palettes de couleurs prédéfinies qui sont associées à un thème spécifique, tel que la nature. La bibliothèque de couleurs non quadri contient des palettes de couleurs fournies par des fabricants tiers, notamment Couleurs HKS, PANTONE®, Focoltone® et TOYO. Ces palettes de couleurs peuvent s'avérer utiles lorsque vous devez appliquer des couleurs spécifiques approuvées par votre société pour les projets imprimés. Les bibliothèques de palettes de couleurs sont verrouillées et ne peuvent donc pas être modifiées.



Bibliothèques de palettes

Pour afficher ou masquer une palette de couleurs des bibliothèques de palettes

1 Ouvrez le Navigateur de palette de couleurs.

2 Dans le dossier **Bibliothèques de palettes**, cliquez sur l'icône **Afficher ou masquer** en regard du nom de la palette de couleurs.

Pour afficher des palettes de couleurs non quadri ou quadri

1 Ouvrez le Navigateur de palette de couleurs.

2 Dans le dossier **Bibliothèques de palettes**, cliquez deux fois sur l'un des dossiers suivants :

- **Non quadri**
- **Quadri**

3 Cliquez sur l'icône **Afficher ou masquer** en regard du nom de la palette de couleurs.

Définition des propriétés des palettes de couleurs

Vous pouvez personnaliser les palettes de couleurs.

Les palettes de couleurs peuvent être ancrées ou flottantes. Une palette de couleurs ancrée s'affiche sur le bord de la fenêtre d'application. Si vous la désancrez, elle flotte dans la fenêtre d'application et peut être déplacée facilement.

Grâce aux témoins de couleurs, vous pouvez paramétrer le bouton droit de la souris de façon à afficher un menu contextuel ou définir la couleur de surface. Vous pouvez par ailleurs ajuster la bordure et la taille des témoins de couleurs.

Pour ancrer ou désancrer une palette de couleurs

Pour	Procédez comme suit
Ancrer une palette de couleurs	Cliquez en haut de la bordure de la palette de couleurs, puis faites glisser la palette vers un bord de la fenêtre d'application jusqu'à ce que le contour fin et noir de la barre d'outils s'affiche.
Désancrer une palette de couleurs	Cliquez sur la bordure en pointillés de la palette de couleurs, puis faites glisser la palette en dehors du bord de la fenêtre d'application.
Changer le nombre de rangées d'une palette de couleurs fixe	Dans la palette, cliquez sur le bouton ▶ du menu contextuel, puis sur **Rangées** et choisissez une option dans la liste.

Vous pouvez également modifier le nombre de rangées d'une palette de couleurs fixe. Il vous suffit pour cela de cliquer sur **Outils** ▶ **Personnalisation**, de sélectionner **Palette de couleurs** dans la liste des catégories **Personnalisation** et d'entrer une valeur dans la zone **Maximum de rangées de palette fixe**. Dans une palette de couleurs, vous pouvez définir sept rangées au maximum.

Pour paramétrer le bouton droit de la souris pour les échantillons de couleurs

1. Cliquez sur **Outils** ▶ **Personnalisation**.
2. Dans la liste des catégories **Personnalisation**, cliquez sur **Palette de couleurs**.
3. Cochez l'une des cases suivantes :
   - **Menu contextuel**
   - **Définir la couleur de surface**

Pour personnaliser les échantillons de couleurs

1. Cliquez sur **Outils** ▶ **Personnalisation**.
2. Dans la liste des catégories **Personnalisation**, cliquez sur **Palette de couleurs**.
3. Cochez ou désactivez l'une des cases suivantes :
   - **Bordures larges**
   - **Grands témoins**

Vous pouvez également afficher les noms de couleurs dans les échantillons de couleurs. Il vous suffit de cliquer sur le bouton ▶ du menu contextuel dans une palette de couleurs et de sélectionner **Afficher le nom des couleurs**.

Utilisation des composantes de couleurs non quadri

Les composantes de couleurs non quadri permettent d'afficher, de modifier et de conserver des informations sur les couleurs non quadri dans les fichiers. Que vous importiez un fichier qui utilise des couleurs non quadri ou que vous ajoutiez des couleurs non quadri dans Corel PHOTO-PAINT, les composantes de couleurs non quadri vous permettent de conserver vos informations chromatiques lors de l'impression du fichier. La couleur non quadri est stockée dans une composante de niveaux de gris de 8 bits qui conserve des données telles que la couleur non quadri à utiliser, la cible de projection de l'encre et la densité de l'encre.

Il est possible de créer une nouvelle composante de couleur non quadri, de lui affecter une couleur et un nom, puis de lui ajouter un contenu. Ainsi, vous pouvez peindre, dessiner des formes, appliquer des effets ou coller du contenu dans une composante. Lorsque vous collez un objet ou une sélection dans une composante de couleur non quadri, cet élément est ajouté sous forme de zone modifiable. Vous pouvez apporter des modifications à cette zone avant de l'associer à la composante de couleur non quadri. Pour plus d'informations sur la modification d'une zone modifiable, reportez-vous à la section « Utilisation des masques » à la page 277.

Lors de la prévisualisation d'une image, il est possible de spécifier que les couleurs non quadri se fondent avec les couleurs sous-jacentes (surimpression) ou, au contraire, qu'elles les recouvrent. Vous pouvez ainsi simuler des encres opaques ou transparentes.

Il est également possible de sélectionner et de modifier les propriétés des composantes de couleurs non quadri existantes. Si, par exemple, vous ouvrez ou importez une image qui contient des composantes de couleurs non quadri, vous pouvez renommer ces composantes, remplacer leur couleur ou encore en modifier le contenu. Lors de la prévisualisation d'images, il est possible de masquer ou d'afficher le contenu des composantes de couleurs non quadri ou de modifier l'ordre des composantes. Vous pouvez copier une composante de couleur non quadri contenue dans une image spécifique pour la coller dans une autre image, mais aussi supprimer les composantes de couleur non quadri dont vous n'avez plus besoin.

Lorsque vous créez une nouvelle composante ou modifiez une composante existante, vous pouvez ajouter ou effacer son contenu en changeant la couleur de l'outil que vous utilisez. Vous pouvez ainsi peindre avec du noir pour appliquer une couleur unie, avec du blanc pour gommer la couleur et avec du gris pour appliquer une nuance de couleur.

Vous avez la possibilité d'enregistrer votre travail au format de fichier CPT si vous envisagez de le retoucher ultérieurement. Vous avez également le choix d'enregistrer vos travaux au format de fichier PSD ou de les exporter aux formats de fichiers DCS, PDF et EPS si vous êtes prêts à les imprimer.

Pour créer une composante de couleur non quadri

1. Dans le menu fixe **Composantes**, cliquez sur la flèche ▶ du menu contextuel, puis choisissez **Nouvelle composante de couleur non quadri**.
   Si le menu fixe **Composantes** n'est pas affiché, cliquez sur **Fenêtre** ▶ **Menus fixes** ▶ **Composantes**.
2. Choisissez une couleur dans le sélecteur de couleur de la boîte de dialogue **Nouvelle composante de couleur non quadri**.
3. Saisissez un nom de composante dans la zone **Nom** si vous ne voulez pas reprendre le nom de la couleur non quadri.
4. Dans la zone **Propriétés de l'encre**, choisissez l'une des options suivantes :
   - **Plein** : les couleurs qui se trouvent en dessous n'agissent pas sur la couleur de l'encre tant que la densité de l'encre est inférieure à 100 %.
   - **Transparent** : les couleurs qui se trouvent en dessous transparaissent. Cette option permet de prévisualiser la surimpression.
5. Activez l'une des options suivantes :
   - **Composantes vides** : permet de créer une composante vide (aucune encre n'est appliquée)
   - **Remplir avec couleur** : permet de créer une composante remplie avec la couleur de l'encre

6 Cliquez sur **OK**.

La nouvelle composante de couleur non quadri apparaît dans le menu fixe **Composante**, sous les composantes existantes. La nouvelle composante de couleur non quadri s'affiche et les autres composantes sont masquées.

Pour créer une composante, vous pouvez également cliquer sur le bouton **Nouvelle composante de couleur non quadri** du menu fixe **Composantes**.

La palette Pantone Solid Coated est la palette de couleurs par défaut. Il est toutefois possible d'accéder à d'autres palettes depuis le sélecteur de couleur. Il suffit pour cela de cliquer sur **Autre** puis de choisir une palette dans la zone de liste **Palette** de la boîte de dialogue **Sélection de couleurs**.

Pour sélectionner une composante de couleur non quadri

- Dans la liste **Composantes** du menu fixe **Composantes**, cliquez sur une composante de couleur non quadri.
  Un contour rouge autour de la miniature d'une composante indique que celle-ci est sélectionnée.

  Si le menu fixe **Composantes** n'est pas affiché, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Composantes**.

Pour modifier les propriétés d'une composante de couleur non quadri

1 Dans la liste **Composantes** de la fenêtre du menu fixe **Composantes**, choisissez une composante de couleur non quadri.

2 Dans l'angle supérieur droit du menu fixe, cliquez sur le bouton du menu contextuel, puis sur **Propriétés des composantes**.

3 Dans la boîte de dialogue **Propriétés des composantes des couleurs non quadri**, effectuez l'une des tâches répertoriées dans le tableau ci-dessous.

Pour	
Changer la couleur non quadri	Choisissez une couleur dans le sélecteur de couleur.
Renommer la composante	Saisissez un nouveau nom dans la zone **Nom**.
Changer les propriétés de l'encre	Dans la zone **Propriétés de l'encre**, choisissez l'une des options suivantes : • **Plein** : les couleurs qui se trouvent en dessous n'agissent pas sur la couleur de l'encre tant que la densité de l'encre est inférieure à 100 %. • **Transparent** : les couleurs qui se trouvent en dessous transparaissent. Cette option permet de prévisualiser la surimpression.

Dans le menu fixe **Composantes**, vous pouvez également cliquer deux fois sur une composante de couleur non quadri pour accéder à la boîte de dialogue **Propriétés des composantes de couleurs non quadri**.

Pour coller du contenu dans une composante de couleur non quadri

1 Copiez un objet ou une sélection dans le Presse-papier.
Si vous souhaitez coller le contenu dans une autre image, ouvrez cette image.

2 Sélectionnez une composante de couleur non quadri dans le menu fixe **Composantes**.

3 Cliquez sur **Édition** ▸ **Coller** ▸ **Coller comme nouvelle sélection**.

Le contenu s'affiche sous la forme d'une zone modifiable délimitée par un masque (signalé par un recouvrement de couleur ou une zone de sélection). Si vous souhaitez apporter des modifications à cette zone, faites-le à ce stade de la procédure.

Pour appliquer une densité d'encre uniforme à la zone, cliquez avec le bouton droit de la souris sur du noir (dans le cas d'une couleur non quadri unie) ou sur une nuance de gris (dans le cas d'une nuance), activez l'outil **Surface** , puis cliquez sur la zone modifiable.

4 Cliquez sur **Masque** ▸ **Supprimer**.

Le contenu collé est dorénavant associé à la composante de couleur non quadri.

Les dimensions et la résolution de l'image influent sur les résultats du transfert par copier/coller d'une composante de couleur non quadri entre deux images. Pour obtenir des résultats optimaux, effectuez des transferts de composantes de couleur non quadri par copier/coller uniquement entre des images de dimensions et de résolution identiques.

Pour afficher ou masquer une composante de couleur non quadri

- Dans le menu fixe **Composantes**, cliquez sur l'icône Œil en regard d'une composante de couleur non quadri.

  Un œil fermé indique que le contenu de la composante est masqué, tandis qu'un œil ouvert indique qu'il est visible.

  Si le menu fixe **Composantes** n'est pas affiché, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Composantes**.

Pour modifier l'ordre des composantes de couleur non quadri

- Dans la liste **Composantes** du menu fixe **Composantes**, cliquez sur une composante de couleur non quadri, puis faites-la glisser vers un nouvel emplacement.

Pour copier une composante de couleur non quadri

1 Dans le menu fixe **Composantes**, sélectionnez la composante de couleur non quadri à copier.

2 Cliquez sur **Édition** ▸ **Copier**.

3 Ouvrez l'image dans laquelle vous souhaitez coller la composante de couleur non quadri.

4 Cliquez sur **Édition** ▸ **Coller** ▸ **Coller comme nouvel objet**.

La composante de couleur non quadri s'affiche en bas de la liste **Composantes** du menu fixe **Composantes**.

Les dimensions et la résolution de l'image influent sur les résultats du transfert par copier/coller d'une composante de couleur non quadri entre deux images. Pour obtenir des résultats optimaux, effectuez des transferts de composantes de couleur non quadri par copier/coller uniquement entre des images de dimensions et de résolution identiques.

Pour supprimer une composante de couleur non quadri

1 Dans la liste **Composantes** de la fenêtre du menu fixe Composantes, cliquez sur une **composante** de couleur non quadri.

2 Cliquez sur le bouton **Supprimer composante active** .

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Modification des modes de couleurs

En changeant le mode de couleurs (RVB, CMJN, ou Niveaux de gris) d'une image, vous modifiez la structure des couleurs et la taille de l'image, ce qui peut influer sur la manière dont celle-ci est affichée ou imprimée.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Modification du mode de couleurs d'une image » (page 223)
- « Conversion d'images en mode de couleurs noir et blanc » (page 225)
- « Conversion d'images en mode 256 couleurs » (page226)
- « Conversion d'images en mode de couleurs deux tons » (page 228)

Modification du mode de couleurs d'une image

Dans Corel PHOTO-PAINT, les couleurs des images sont définies par des modes de couleurs. Les moniteurs des ordinateurs affichent les images à l'aide du mode de couleurs RGB. Par défaut, les images créées dans Corel PHOTO-PAINT le sont au mode de couleurs RVB. Vous pouvez convertir les images en différents modes de couleurs, en fonction de l'usage que vous voulez en faire. Ainsi, il est recommandé que les images destinées à être imprimées sur des imprimantes haut de gamme soient au mode de couleurs CMJN. Pour le Web, les photos doivent être au mode de couleurs RVB et les images GIF au mode 256 couleurs.

Les modes de couleurs sont décrits par les couleurs qui les composent et par leur profondeur de bit. Par exemple, le mode de couleurs RVB (24 bits) est constitué decomposantes de rouge, de vert et de bleu, et sa profondeur est de 24 bits. De même, le mode de couleurs CMJN (32 bits) est constitué de composantes de cyan, de magenta, de jaune et de noir, et sa profondeur est de 32 bits, (chaque composante ayant une profondeur de 8 bits).

Bien qu'il soit difficile de percevoir à l'écran les différences qui existent entre une image en mode CMJN et une image en mode RVB, les deux sont très différentes. Les couleurs de l'espace de couleurs RVB couvrent une plus grande partie du spectre des couleurs (elles ont une gamme plus étendue) que celles de l'espace de couleurs CMJN. Pour des dimensions égales, la taille d'une image CMJN est supérieure à celle d'une image RVB, car elle contient des composantes nécessaires à l'impression des encres standard.

Chaque conversion d'image risque d'entraîner une perte des informations relatives aux couleurs. C'est pourquoi vous devez terminer les modifications de l'image et enregistrer cette dernière avant de la convertir dans un autre mode de couleurs.

Les modes de couleurs sont basés sur des modèles colorimétriques standard utilisés pour décrire, classer et reproduire des couleurs de façon numérique. Pour plus d'informations sur les modèles colorimétriques CMJN, RVB, TSL et Niveaux de gris, reportez-vous à la section « Mieux comprendre les modèles colorimétriques » à la page 199.

Corel PHOTO-PAINT prend en charge les modes de couleurs suivants :

- Noir et blanc (1 bit)
- Deux tons (8 bits)
- Couleur RVB (24 bits)
- Couleur CMJN (32 bits)
- Niveaux de gris (16 bits)
- RVB NTSC (vidéo)
- Niveaux de gris (8 bits)
- 256 couleurs (8 bits)
- Couleur Lab (24 bits)
- Plusieurs composantes
- Couleur RVB (48 bits)
- RVB PAL (vidéo)

Les modes de couleurs noir et blanc, 256 couleurs etdeux tons offrent des options de conversion. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section

- « Conversion d'images en mode de couleurs noir et blanc » à la page 225
- « Conversion d'images en mode 256 couleurs » à la page226
- « Conversion d'images en mode de couleurs deux tons » à la page 228

Original RVB

Convertie en mode CMJN

Convertie en mode 256 couleurs

Convertie en mode Plusieurs composantes

Convertie en mode noir et blanc

Convertie en niveaux de gris

Pour convertir le mode de couleurs d'une image

- Cliquez sur **Image**, puis sur l'une des options suivantes :
  - **Convertir en niveaux de gris (8 bits)**
  - **Convertir en couleurs RVB (24 bits)**
  - **Convertir en couleurs CMJN (32 bits)**

- Convertir en ▶ Couleur Lab (24 bits)
- Convertir en ▶ Plusieurs composantes
- Convertir en ▶ Niveaux de gris (16 bits)
- Convertir en ▶ Couleur RVB (48 bits)
- Convertir en ▶ RVB NTSC
- Convertir en ▶ RVB PAL

Le mode courant de l'image détermine les modes dans lesquels l'image peut être convertie. Les modes non disponibles sont grisés.

Les modes de couleurs **Noir et blanc (1 bit)**, **256 couleurs (8 bits)** et **Deux tons (8 bits)** offrent des options de conversion. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section

- « Conversion d'images en mode de couleurs noir et blanc » à la page 225
- « Conversion d'images en mode 256 couleurs » à la page226
- « Conversion d'images en mode de couleurs deux tons » à la page 228

Conversion d'images en mode de couleurs noir et blanc

Vous pouvez convertir des images au mode de couleurs noir et blanc 1 bit afin de réduire la taille du fichier ou de créer des effets artistiques. Le mode de couleurs noir et blanc (appelé également mode bitmap dans certains programmes) est différent du mode de couleurs niveaux de gris. Dans les images noir et blanc, chaque pixel doit être noir ou blanc. Les images de niveaux de gris, quant à elles, comportent du noir, du blanc et 254 nuances de gris ; elles permettent de créer l'effet d'une photo noir et blanc. Pour plus d'informations sur la conversion de photos en niveaux de gris, reportez-vous à la section « Pour convertir le mode de couleurs d'une image » à la page 224.

Lorsque vous convertissez des images au mode de couleurs noir et blanc, vous pouvez ajuster certains paramètres, tels que le seuil, le type de trame et l'intensité. Vous avez le choix entre 7 types de conversion en noir et blanc :

- **Trame simili** : crée différentes nuances de gris en variant le motif des pixels noirs et blancs d'une image. Vous pouvez choisir le type de trame, l'angle des simili, le nombre de lignes par unité, ainsi que l'unité de mesure.
- **Dessin au trait** : produit une image en noir et blanc à fort contraste. Les couleurs dont la valeur en niveaux de gris est inférieure à la valeur de seuil que vous avez définie se transforment en noir, tandis que celles dont la valeur en niveaux de gris est supérieure à la valeur de seuil se transforment en blanc.
- **Ordonnée** : organise les niveaux de gris en motifs géométriques successifs de pixels noirs et blancs. Les couleurs unies sont accentuées et les bords de l'image renforcés. Cette option convient bien aux couleurs uniformes, telles que celles utilisées dans les tableaux ou les graphiques.
- **Jarvis** : applique l'algorithme Jarvis aux pixels individuels. Cette forme de diffusion d'erreur convient aux photographies.
- **Stucki** : applique l'algorithme Stucki aux pixels individuels. Cette forme de diffusion d'erreur convient aux photographies.
- **Floyd-Steinberg** : applique l'algorithme Floyd-Steinberg aux pixels individuels. Cette forme de diffusion d'erreur convient aux photographies.
- **Cardinalité-Distribution** : crée un aspect texturé en effectuant un calcul dont le résultat est appliqué à chaque pixel.

Pour convertir une image en mode de couleurs noir et blanc

1 Cliquez sur **Image** ▶ **Convertir en noir et blanc (1 bit)**.

2 Sélectionnez une option de conversion dans la zone de liste **Conversion**.

3 Indiquez les paramètres de conversion souhaités.

Pour visualiser d'autres parties de l'image, faites glisser la main dans la fenêtre **Aperçu**.

Conversion d'images en mode 256 couleurs

Le mode 256 couleurs, également appelé mode de couleurs indexé, est fréquemment utilisé pour les images GIF sur le Web. Lorsque vous convertissez une image complexe au mode 256 couleurs, une valeur de couleur fixe est attribuée à chaquepixel. Ces valeurs sont stockées dans un tableau de couleurs compact, également appelé palette. L'image 256 couleurs contient ainsi moins de données que l'image d'origine, et sa taille de fichier est moins élevée. Le mode 256 couleurs est un mode de couleurs 8 bits qui enregistre et affiche les images avec 256 couleurs au plus.

Sélection, modification et enregistrement d'une palette de couleurs

Lorsque vous convertissez une image au mode 256 couleurs, vous pouvez utiliser unepalette de couleurs prédéfinie ou personnalisée et la modifier en remplaçant certaines couleurs individuelles. Si vous sélectionnez une palette Optimisée, vous pouvez la modifier en spécifiant une couleur de degré de sensibilité. La palette de couleurs utilisée pour convertir l'image est appelée « palette de couleurs traitée » et peut être enregistrée en vue de son utilisation avec d'autres images.

Pour plus d'informations sur la création de palettes de couleurs personnalisées, reportez-vous à la section « Utilisation des couleurs » à la page 199.

Juxtaposition

Les images 256 couleurs peuvent contenir un maximum de 256 couleurs différentes. Si l'image d'origine contient de nombreuses couleurs, vous pouvez utiliser la juxtaposition pour créer l'illusion d'un affichage comportant plus de 256 couleurs. La juxtaposition crée des couleurs et des nuances supplémentaires à partir d'une palette existante par l'insertion de pixels de différentes couleurs. La relation entre les pixels crée une illusion d'optique grâce à laquelle vous avez l'impression de voir des couleurs supplémentaires.

La juxtaposition résulte de la distribution des couleurs de façon régulière ou aléatoire. La méthode Ordonnée se rapproche des dégradés de couleurs par l'utilisation de motifs de points réguliers. Les couleurs unies sont ainsi accentuées et les bords de l'image renforcés. La méthode de diffusion d'erreur répartit les pixels de manière aléatoire, ce qui adoucit les bords et les couleurs. Jarvis, Stucki et Floyd-Steinberg sont des types de conversions à diffusion d'erreur.

Si l'image contient un nombre limité de couleurs et des formes simples, il n'est pas nécessaire d'utiliser la juxtaposition.

Définition de la gamme de couleurs pour une palette de couleurs personnalisée

Lorsque vous convertissez une image au mode 256 couleurs à l'aide de la palette Optimisée, vous pouvez spécifier unecouleur d'altération, ou couleur de base, ainsi qu'un degré de sensibilité pour cette couleur. La couleur d'altération, et les couleurs similaires comprises dans la gamme, sont incluses dans la palette de couleurs traitée. Il est également possible de spécifier l'importance du degré de sensibilité. Comme la palette comporte un maximum de 256 couleurs, vous réduisez le nombre de couleurs en dehors du degré de sensibilité en insistant sur une couleur d'altération.

Enregistrement des options de conversion

Après avoir choisi une palette de couleurs et défini la juxtaposition et le degré de sensibilité pour la conversion de l'image au mode 256 couleurs, il est possible d'enregistrer les options sélectionnées pour les utiliser comme conversion prédéfinie avec d'autres images. Vous pouvez ajouter et supprimer autant de conversions prédéfinies que vous le souhaitez. Vous pouvez également supprimer les options prédéfinies ajoutées.

Conversion de plusieurs images en mode 256 couleurs

Il est possible de convertir simultanément plusieurs images au mode 256 couleurs. Avant d'effectuer une conversion par lot, vous devez ouvrir les images dans Corel PHOTO-PAINT. Toutes les images incluses dans le lot sont converties à l'aide de la palette de couleurs et des options de conversion définies.

Pour convertir une image en mode 256 couleurs

1 Cliquez sur **Image** ▸ **Convertir en 256 couleurs (8 bits)**.

2 Cliquez sur l'onglet **Options**.

3 Sélectionnez l'un des types de palettes de couleurs suivants dans la zone de liste **Palette** :

- **Uniforme** : propose une gamme de 256 couleurs avec des quantités égales de rouge, de vert et de bleu.
- **VGA standard** : propose la palette VGA 16 couleurs standard.
- **Adaptable** : propose les couleurs d'origine de l'image et conserve les couleurs individuelles (le spectre de couleurs complet) dans l'image.
- **Optimisée** : crée une palette de couleurs reposant sur le pourcentage de couleurs le plus élevé de l'image. Il est également possible de choisir une couleur de degré de sensibilité pour la palette.
- **Corps noir** : contient des couleurs reposant sur la température. Par exemple, le noir peut représenter les températures froides, tandis que le rouge, l'orange, le jaune et le blanc représentent les températures chaudes.
- **Niveaux de gris** : propose 256 nuances de gris, comprises entre le noir (0) et le blanc (255).
- **Système** : propose une palette de couleurs compatibles Web etniveaux de gris
- **Compatible Web** : propose une palette de 216 couleurs communes aux navigateurs Web

4 Choisissez une option de juxtaposition dans la zone de liste **Juxtaposition**.

5 Déplacez le curseur **Intensité de juxtaposition** pour régler l'intensité de la juxtaposition.

Vous pouvez également

Enregistrer des options de conversion en tant que présélection	Cliquez sur **Ajouter une présélection** +, puis saisissez un nom dans la zone **Enregistrement de la présélection**.
Modifier la palette de couleurs traitée	Cliquez sur l'onglet **Palette traitée**, puis sur **Modifier**. Dans la boîte de dialogue **Tableau de couleurs**, modifiez la palette de couleurs.
Enregistrer la palette de couleurs traitée	Cliquez sur l'onglet **Palette traitée**, puis sur **Enregistrer**. Choisissez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer la palette de couleurs traitée et entrez un nom de fichier.

L'option **Juxtaposition ordonnée** s'applique plus rapidement que les options de diffusion d'erreur **Jarvis**, **Stucki** et **Floyd-Steinberg**, mais elle est moins précise.

Pour sélectionner une palette de couleurs personnalisée, vous pouvez cliquer sur l'onglet **Options**, puis sur **Ouvrir**. Recherchez le fichier de palette souhaité, puis cliquez deux fois sur son nom.

Pour charger des options de conversion prédéfinies, vous pouvez choisir une présélection dans la zone de liste **Présélections** de l'onglet **Options**.

Pour définir la gamme de couleurs d'une palette de couleurs personnalisée

1 Cliquez sur **Image** ▸ **Convertir en 256 couleurs (8 bits)**.

2 Cliquez sur l'onglet **Options**.

3 Choisissez **Optimisée** dans la zone de liste **Palette**.

4 Cochez la case **Degré de sensibilité de la couleur à**.

5 Cliquez sur l'outil **Pipette**, puis sur une couleur de l'image.

6 Cliquez sur l'onglet **Degré de sensibilité**, puis spécifiez les paramètres souhaités.

7 Réglez les curseurs du degré de sensibilité.

Pour visualiser la palette de couleurs, cliquez sur l'onglet **Palette traitée**.

Pour convertir plusieurs fichiers en mode 256 couleurs

1 Cliquez sur **Image** ▸ **Convertir en 256 couleurs (8 bits)**
2 Cliquez sur l'onglet **Lot**.
3 Dans la colonne de gauche, choisissez les fichiers à convertir.
4 Cliquez sur **Ajouter**.

Pour afficher l'aperçu d'une image, sélectionnez-la dans la zone de liste **Aperçu de l'image**, puis cliquez sur **Aperçu**.

Conversion d'images en mode de couleurs deux tons

Le mode de couleurs deux tons est utilisé pour l'impression couleur spécialisée. Une imagedeux tons est une image en niveaux de gris qui a été améliorée par l'ajout d'une à quatre encres colorées. La liste suivante décrit les types de modes deux tons :

- **Un ton** : image en niveaux de gris colorée avec une seule encre.
- **Deux tons** : image en niveaux de gris colorée avec deux encres. Dans la plupart des cas, la première encre est noire et la seconde est de couleur.
- **Trois tons** : image en niveaux de gris colorée avec trois encres. Dans la plupart des cas, la première encre est noire tandis que la deuxième et la troisième sont de couleur.
- **Quatre tons** : image en niveaux de gris colorée avec quatre encres. Dans la plupart des cas, la première encre est noire tandis que la deuxième, la troisième et la quatrième sont de couleur.

Ajustement des courbes de teintes

Lorsqu'une image est convertie en mode de couleurs deux tons, une grille de courbes de teintes affiche les courbes d'encre dynamiques utilisées lors de la conversion. Le plan horizontal (axe des X) affiche les 256 nuances de gris possibles dans une image en niveaux de gris (0 correspond au noir, 255 au blanc). Le plan vertical (axe des Y) indique l'intensité de l'encre (de 0 à 100 %) appliquée aux valeurs de niveaux de gris correspondantes.

Enregistrement et chargement des encres pour la conversion en mode deux tons

Après avoir choisi un type de mode deux tons et ajusté les courbes de teintes des encres utilisées lors de la conversion des images en mode deux tons, vous pouvez enregistrer les paramètres d'encre et les charger afin de les utiliser pour d'autres images.

Spécification de l'affichage des couleurs de surimpression

Lorsque vous convertissez une image en mode de couleurs deux tons, vous pouvez spécifier les couleurs à surimprimer lors de l'impression de l'image. Les couleurs de surimpression sont celles qui saturent en encre lorsque deux couleurs ou plus se chevauchent. Les couleurs de l'image affichée à l'écran se superposent les unes aux autres, créant ainsi un effet de couches.

Il est possible de visualiser tous les exemples pour lesquels les encres choisies risquent de se superposer. La couleur produite par le chevauchement est associée à chaque combinaison. Il est également possible de sélectionner de nouvelles couleurs de surimpression afin de vérifier comment celles-ci se chevauchent.

Pour convertir une image en mode de couleurs duotone

1 Cliquez sur **Image** ▸ **Convertir en** ▸ **Deux tons (8 bits)**.
2 Cliquez sur l'onglet **Courbes**.
3 Cliquez sur un type de mode deux tons dans la zone de liste **Type**.
4 Cliquez deux fois sur une couleur d'encre dans la fenêtre**Type**.

5 Dans la boîte de dialogue **Sélection de couleurs**, cliquez sur une couleur, puis sur **OK**.

Pour ajuster la courbe de teinte de la couleur, cliquez sur la courbe de teinte de l'encre sur la grille afin de créer un point nodal, puis faites glisser ce dernier pour ajuster la quantité de couleur à cet endroit de la grille.

Vous pouvez également

Afficher toutes les courbes de teintes d'encres sur la grille	Cochez la case **Tout afficher**.
Enregistrer les paramètres d'encre	Cliquez sur **Enregistrer**. Choisissez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier avec les nouveaux paramètres, puis entrez un nom de fichier.
Spécifier l'affichage des couleurs de surimpression	Cliquez sur l'onglet **Surimpression**, puis cochez la case **Utiliser la surimpression**. Cliquez deux fois sur la couleur à modifier, puis choisissez une nouvelle couleur.

Pour charger des paramètres d'encre, vous pouvez cliquer sur l'onglet **Courbes**, puis sur **Charger**. Recherchez le fichier dans lequel les paramètres d'encre sont stockés, puis cliquez deux fois sur son nom.

Pour définir l'affichage des couleurs de surimpression

1 Cliquez sur **Image** ▸ **Convertir en** ▸ **Deux tons (8 bits)**.
2 Cliquez sur l'onglet **Surimpression**.
3 Cochez la case **Utiliser la surimpression**.
4 Cliquez deux fois sur la couleur à modifier.
5 Dans la boîte de dialogue **Sélection de couleurs**, choisissez un modèle colorimétrique dans la zone de liste **Modèle**, cliquez sur une couleur, puis sur **OK**.

Pour afficher un aperçu de la nouvelle couleur de surimpression, cliquez sur **Aperçu**.

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Utilisation de la gestion des couleurs

La gestion des couleurs permet de garantir l'homogénéité des couleurs lorsque vous travaillez sur des fichiers provenant de différentes sources et de les restituer sur des périphériques différents.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Mieux comprendre la gestion des couleurs » (page 231)
- « Introduction à la gestion des couleurs dans Corel PHOTO-PAINT » (page 236)
- « Installation, chargement et intégration de profils de couleurs » (page 237)
- « Affectation des profils de couleurs » (page 239)
- « Conversion de couleurs en différents profils de couleurs » (page 239)
- « Sélection de paramètres de conversion des couleurs » (page 240)
- « Épreuvage à l'écran » (page 240)
- « Utilisation de présélections pour la gestion des couleurs » (page 243)
- « Utilisation des politiques de gestion des couleurs » (page 244)
- « Gestion des couleurs à l'ouverture des documents » (page 246)
- « Gestion des couleurs à l'importation et au collage de fichiers » (page 246)
- « Gestion des couleurs pour l'impression » (page 247)
- « Utilisation d'un workflow CMJN sécurisé » (page 248)
- « Gestion des couleurs pour un affichage en ligne » (page 248)

Mieux comprendre la gestion des couleurs

Cette section fournit des réponses aux questions fréquemment posées sur la gestion des couleurs. Ces questions sont les suivantes :

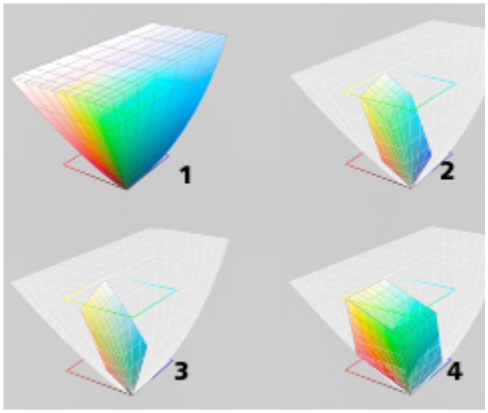
- « Pourquoi les couleurs ne correspondent-elles pas ? » (page232)
- « Qu'est-ce que la gestion des couleurs ? » (page232)
- « Pourquoi ai-je besoin de la gestion des couleurs ? » (page233)
- « Comment démarrer la gestion des couleurs ? » (page233)
- « Les couleurs affichées sur mon moniteur sont-elles appropriées ? » (page233)
- « Dois-je affecter un profil de couleurs ou convertir des couleurs en profil de couleurs ? » (page234)
- « Qu'est-ce qu'une intention de rendu ? » (page234)

Pourquoi les couleurs ne correspondent-elles pas ?

Le processus d'imagerie numérique nécessite l'utilisation de plusieurs outils pour capturer, modifier et imprimer des images. Dans un workflow standard, vous capturez une image à l'aide d'un appareil photo numérique. Vous la téléchargez ensuite sur un ordinateur, y apportez les modifications nécessaires à l'aide d'une application de retouche de photos et finalement vous l'imprimez. Les manières d'interpréter les couleurs de chacun de ces outils sont différentes. En outre, chaque outil possède sa propre gamme de couleurs disponibles, appelée espace couleur. Il s'agit d'un ensemble de chiffres qui définissent la représentation de chaque couleur.

Exemple de workflow de document

En d'autres termes, chaque outil a son propre langage pour interpréter et définir une couleur. Imaginons une couleur de l'espace couleur de votre appareil photo : une couleur bleue intense associée aux valeurs Rouge = 0, Vert = 0 et Bleu = 255. Cette couleur peut apparaître différemment sur l'espace couleur de votre moniteur.. Par ailleurs, elle peut ne pas avoir une correspondance sur l'espace couleur de votre imprimante. Par conséquent, lorsque votre document se déplace dans le workflow, la conversion de la couleur bleue intense échoue et sa reproduction n'est pas précise. Un système de gestion des couleurs est conçu pour améliorer la communication des couleurs dans le workflow pour que la couleur de la sortie corresponde à la couleur souhaitée.



Les couleurs sont définies par leur espace couleur. 1. Espace couleur Lab. 2. Espace couleur sRVB, affiché sur l'espace couleur Lab. 3. Espace couleur U.S. Web Coated (SWOP) v2. 4. Espace couleur ProPhoto RVB.

Qu'est-ce que la gestion des couleurs ?

La gestion des couleurs est un processus qui vous permet de prévoir et de contrôler la reproduction des couleurs, indépendamment de la source ou la destination du document Elle garantit une représentation plus précise des couleurs lorsqu'un document est affiché, modifié, partagé, exporté dans un autre format ou imprimé.

Un système de gestion des couleurs, également appelé moteur de couleur, utilise des profils de couleurs pour convertir les valeurs de couleur d'une source vers une autre. Ainsi, il convertit les couleurs affichées sur le moniteur en couleurs pouvant être reproduites par une imprimante. Les profils de couleurs définissent l'espace couleur des moniteurs, des scanners, des appareils photo numériques, des imprimantes et des applications utilisés pour créer ou modifier des documents.

Pourquoi ai-je besoin de la gestion des couleurs ?

Si votre document requiert une représentation précise des couleurs, il peut être nécessaire de découvrir plus en détail la gestion des couleurs. Vous devez également tenir compte de la complexité de votre workflow et de la destination finale de vos documents. Il se peut que la gestion des couleurs ne soit pas aussi importante si vos documents sont uniquement conçus pour être affichés en ligne. Cependant, la gestion des couleurs est indispensable si vous envisagez d'ouvrir des documents dans une autre application ou si vous créez des documents en vue de les imprimer ou de produire plusieurs types de sortie.

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

- reproduire des couleurs homogènes dans le workflow, notamment lorsque vous ouvrez des documents créés dans d'autres applications ;
- reproduire des couleurs homogènes lorsque vous partagez des fichiers avec les autres ;
- prévisualiser (ou effectuer « un épreuvage à l'écran ») des couleurs avant de les envoyer à leur destination finale, telle qu'une presse d'imprimerie, une imprimante de bureau ou le Web ;
- réduire le temps nécessaire pour ajuster et corriger des documents lorsqu'ils sont envoyés vers des destinations différentes.

Un système de gestion des couleurs ne garantit pas la correspondance identique des couleurs, mais améliore leur précision de manière significative.

Comment démarrer la gestion des couleurs ?

Voici quelques suggestions concernant l'ajout de la gestion des couleurs au workflow :

- Assurez-vous que votre moniteur affiche les couleurs exactes. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Les couleurs affichées sur mon moniteur sont-elles appropriées ? » à la page233.
- Installez les profils de couleurs des périphériques d'entrée ou de sortie à utiliser. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Installation, chargement et intégration de profils de couleurs » à la page 237.
- Familiarisez-vous avec les fonctions de gestion des couleurs de Corel PHOTO-PAINT. Les paramètres par défaut de la gestion des couleurs produisent des couleurs de bonne qualité. Vous pouvez cependant les modifier afin de les adapter à un workflow spécifique Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Introduction à la gestion des couleurs dans Corel PHOTO-PAINT » à la page 236.
- Faites l'épreuvage à l'écran des documents pour prévisualiser les résultats finaux à l'écran. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Épreuvage à l'écran » à la page 240.
- Intégrez des profils de couleurs lorsque vous enregistrez ou exportez des fichiers. De cette façon, vous pouvez garantir l'homogénéité des couleurs lorsque vous affichez, modifiez ou reproduisez des fichiers. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Installation, chargement et intégration de profils de couleurs » à la page 237.

Les couleurs affichées sur mon moniteur sont-elles appropriées ?

Il est nécessaire d'étalonner et de profiler le moniteur pour assurer la précision des couleurs. Lorsque vous étalonnez un moniteur, vous le configurez pour afficher des couleurs conformément à une norme de précision établie. Après l'étalonnage, vous pouvez créer un profil de couleurs du moniteur, qui décrit la manière dont ce dernier interprète les couleurs. En général, ce profil de couleur personnalisé est installé sur votre système d'exploitation via le logiciel de profilage. Il devient ainsi possible de le partager avec d'autres périphériques ou applications. L'association de l'étalonnage et du profilage garantit la précision des couleurs : Si un moniteur n'est pas correctement étalonné, le profil de couleur correspondant n'est pas utile.

L'étalonnage et le profilage sont complexes et requièrent généralement des périphériques d'étalonnage tiers, tels que des colorimètres et des logiciels spécialisés. Par ailleurs, un mauvais étalonnage peut avoir des conséquences néfastes. Recherchez des techniques et produits de gestion des couleurs pour en savoir plus sur l'étalonnage de moniteur et sur les profils de couleurs personnalisés. Vous pouvez également consulter la documentation fournie avec votre système d'exploitation ou votre moniteur.

La façon dont vous percevez la couleur affichée par le moniteur est également importante pour la gestion de l'homogénéité des couleurs. Votre perception est influencée par l'environnement dans lequel vous affichez les documents. Voici quelques méthodes permettant de créer un environnement d'affichage approprié :

- Assurez-vous que le flux de lumière de la pièce est homogène. Par exemple, si la pièce est trop ensoleillée, utilisez une nuance ou dans la mesure du possible travaillez dans une pièce dépourvue de fenêtres.
- Utilisez une couleur neutre, tel que le gris pour l'arrière-plan du moniteur ou appliquez une image en niveaux de gris. Évitez d'utiliser des fonds et des économiseurs d'écran colorés.
- Ne portez pas de vêtement clair pouvant altérer l'affichage des couleurs sur le moniteur. Par exemple, le port d'un t-shirt blanc qui se reflète sur le moniteur peut altérer votre perception de la couleur.

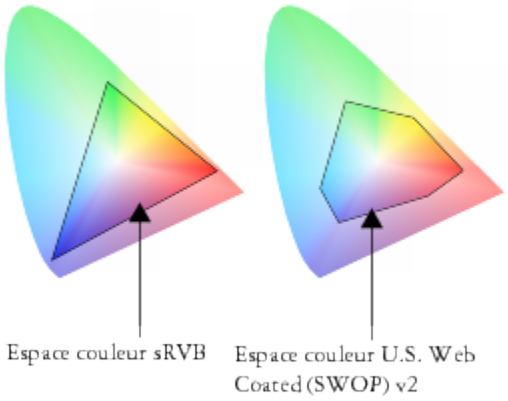
Dois-je affecter un profil de couleurs ou convertir des couleurs en profil de couleurs ?

Lorsque vous affectez un profil de couleurs, les valeurs ou les numéros de la couleur ne sont pas modifiés dans le document. L'application utilise plutôt le profil de couleurs pour interpréter les couleurs du document. Cependant, lorsque vous convertissez des couleurs en profil de couleurs différent, les valeurs des couleurs du document sont modifiées.

La meilleure pratique consiste à choisir un espace couleur approprié lorsque vous créez un document et à utiliser le même profil de couleurs tout au long du workflow. Vous ne devez ni affecter des profils de couleurs ni convertir des couleurs en profils de couleurs différents lorsque vous travaillez sur un document. Pour plus d'informations, reportez-vous aux sections « Affectation des profils de couleurs » à la page 239 et « Conversion de couleurs en différents profils de couleurs » à la page 239.

Qu'est-ce qu'une intention de rendu ?

Un système de gestion des couleurs peut convertir efficacement les couleurs du document sur plusieurs périphériques. Cependant, lorsqu'un système de gestion de couleurs convertit les couleurs d'un espace couleur vers un autre, il se peut qu'il ne parvienne pas à faire correspondre certaines couleurs. Une défaillance se produit lors d'une conversion car certaines couleurs de la source ne correspondent pas à la plage (ou la gamme) de l'espace couleur cible. Par exemple, les couleurs bleue et rouge vif affichées sur le moniteur ne se trouvent pas dans la gamme de couleurs que l'imprimante peut reproduire. Ces couleurs « hors gamme » peuvent modifier de façon significative l'apparence du document, selon la façon dont elles sont interprétées par le système de gestion des couleurs. Chaque système de gestion des couleurs utilise quatre méthodes pour interpréter les couleurs hors gamme et les mapper avec la gamme de l'espace couleur cible. Ces méthodes sont appelées « intentions de rendu ». Le choix d'une intention de rendu dépend du contenu graphique du document.



Il peut arriver que de nombreuses couleurs d'un document sRVB puissent être hors gamme pour l'espace couleur U.S. Web Coated (SWOP) v2. Les couleurs hors gamme sont mappées avec la gamme en fonction de l'intention de rendu.

Les intentions de rendu suivantes sont disponibles :

- L'intention de rendu **Colorimétrique relative** est adaptée aux logos ou autres graphiques qui contiennent un faible pourcentage de couleurs hors gamme. Les couleurs source hors gamme sont mappées avec les couleurs les plus proches dans la gamme cible. Cette intention de rendu est à l'origine du décalage du point blanc. Si vous imprimez sur un papier blanc, la blancheur du papier est utilisée pour reproduire les zones blanches du document. Par conséquent, cette intention de rendu est idéale si vous allez imprimer votre document.
- L'intention de rendu **colorimétrique absolue** est adaptée aux logos ou autres graphiques qui requièrent des couleurs très précises. Si aucune correspondance n'est trouvée pour les couleurs source, la correspondance la plus proche possible est alors utilisée. Les intentions de rendu **Colorimétrique absolue** et **Colorimétrique relative** sont identiques. Toutefois l'intention de rendu **Colorimétrique absolue** conserve le point blanc lors de la conversion, mais ne permet pas d'ajuster la blancheur du papier. Cette intention de rendu est principalement utilisée pour l'épreuve.
- L'intention de rendu **Perceptuel** est adaptée aux photos et images bitmap qui contiennent un pourcentage élevé de couleurs hors gamme. L'apparence générale des couleurs est conservée si vous modifiez toutes les couleurs, y compris les couleurs appartenant à la gamme, pour qu'elles correspondent à la plage des couleurs cible. Cette intention de rendu maintient les relations entre les couleurs afin de produire les meilleurs résultats.
- L'intention de rendu **Saturation** produit des couleurs unies plus concentrées dans des graphiques professionnels, tels que des organigrammes ou des graphiques. Les couleurs peuvent être moins précises que celles produites par d'autres intentions de rendu.

Le nombre de couleurs hors gamme (indiqué par le recouvrement vert) peut influencer votre choix d'intention de rendu. À gauche : l'intention de rendu Colorimétrique relative est adaptée pour cette

photo qui contient un faible pourcentage de couleurs hors gamme. À droite : l'intention de rendu Perceptuel est idéale pour cette photo qui contient un grand nombre de couleurs hors gamme.

Introduction à la gestion des couleurs dans Corel PHOTO-PAINT

Corel PHOTO-PAINT dispose de deux types de paramètres de gestion des couleurs : paramètres par défaut de la gestion des couleurs et paramètres des couleurs du document. Les paramètres par défaut de la gestion des couleurs contrôlent les couleurs des nouveaux documents et de tous les documents qui ne contiennent pas de profils de couleurs (également appelés « documents non balisés »). Les documents créés au moyen de versions antérieures de Corel PHOTO-PAINT sont considérés comme non balisés. Les paramètres des couleurs du document affectent uniquement les couleurs du document actif.

Paramètres par défaut de la gestion des couleurs

Les paramètres par défaut de la gestion des couleurs sont essentiels à la production de couleurs homogènes.

- **Présélections** : si vous n'êtes pas encore familiarisé avec la gestion des couleurs et créez des dessins pour une sortie spécifique, vous pouvez choisir une présélection pour pouvoir commencer avec les paramètres appropriés de gestion des couleurs, tels que les profils de couleurs par défaut ou les paramètres de conversion de couleurs. Citons comme exemple la présélection **Pré-presse – Amérique du Nord**, adaptée aux projets devant être imprimés par les fournisseurs de services d'impression en Amérique du Nord et la présélection **Web – Europe**, adaptée aux projets Web créés en Europe. Pour plus d'informations sur les présélections de gestion des couleurs, reportez-vous à la section « Utilisation de présélections pour la gestion des couleurs » à la page 243.
- **Profils de couleurs par défaut** : permettent de définir les couleurs RVB, CMJN et de niveaux de gris dans les nouveaux documents et les documents non balisés. Vous pouvez modifier ces paramètres de sorte que tous les nouveaux documents utilisent les profils de couleurs que vous spécifiez. Dans certaines applications, les profils de couleurs par défaut sont appelés « profils d'espace de travail ».
- **Intention de rendu** : permet de choisir une méthode de mappage des couleurs hors gamme dans les nouveaux documents et les documents non balisés. Si l'intention de rendu par défaut n'est pas adaptée au document actif, vous pouvez la modifier dans la boîte de dialogue **Paramètres de couleurs du document**. Pour plus d'informations sur le choix de l'intention de rendu appropriée pour vos projets, reportez-vous à la section « Qu'est-ce qu'une intention de rendu ? » à la page234.
- **Paramètres de conversion des couleurs** : utilisés lorsque vous convertissez des couleurs d'un profil de couleurs vers un autre pour contrôler la correspondance des couleurs. Par exemple, vous pouvez modifier le moteur de couleur ou spécifier des options pour la conversion de couleurs noires pures dans des documents RVB, CMJN, Lab ou de niveaux de gris. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Sélection de paramètres de conversion des couleurs » à la page 240.
- **Définition des couleurs non quadri** : vous permet d'afficher des couleurs non quadri en utilisant leurs valeurs de couleur Lab, CMJN ou RVB. Ces valeurs de couleur alternatives sont également utilisées lorsque les couleurs non quadri sont converties en couleurs quadri.
- **Politiques de gestion des couleurs** : permettent de gérer les couleurs des fichiers que vous ouvrez, importez ou collez dans un document actif. Pour plus d'informations sur les politiques de gestion des couleurs, reportez-vous à la section « Utilisation des politiques de gestion des couleurs » à la page 244.

Paramètres de couleurs du document

Vous pouvez afficher et modifier les paramètres de couleurs actuels du document actif. Vous pouvez voir quel est le profil de couleurs affecté au document et quels sont les profils de couleurs par défaut de l'application. Le profil de couleur affecté à un document actif permet de déterminer l'espace couleur du document.

Vous pouvez également affecter un autre profil de couleur au document actif ou convertir les couleurs correspondantes en un profil de couleur spécifique. Pour plus d'informations sur l'affectation de profils de couleurs, reportez-vous à la section « Affectation des profils de couleurs » à la page 239. Pour plus d'informations sur la conversion de couleurs d'un document en d'autres profils de couleurs, reportez-vous à la section « Conversion de couleurs en différents profils de couleurs » à la page 239.

Obtenir de l'aide

Vous pouvez rechercher des informations sur chaque commande disponible dans les boîtes de dialogue **Profils de couleurs par défaut** et **Paramètres de couleurs du document** en pointant le curseur sur la commande et en affichant la description dans la zone **Description**.

Pour accéder aux paramètres de gestion des couleurs par défaut

- Cliquez sur **Outils** ▸ **Gestion des couleurs** ▸ **Paramètres par défaut**.

Pour modifier les profils de couleurs par défaut

1 Cliquez sur **Outils** ▸ **Gestion des couleurs** ▸ **Paramètres par défaut**.

2 Dans la zone **Profils de couleurs par défaut**, choisissez un profil de couleurs dans les zones de liste suivantes :

- **RVB** : décrit les couleurs RVB des nouveaux documents et des documents non balisés
- **CMJN** : décrit les couleurs CMJN des nouveaux documents et des documents non balisés
- **Niveaux de gris** : décrit les couleurs de niveaux de gris des nouveaux documents et des documents non balisés

Vous pouvez choisir une autre intention de rendu dans la zone de liste **Intention de rendu**.

Pour accéder aux paramètres des couleurs du document

- Cliquez sur **Outils** ▸ **Gestion des couleurs** ▸ **Paramètres du document**.

La boîte de dialogue **Paramètres de couleurs du document** n'est pas disponible pour des images LAB, NTSC, PAL ou à plusieurs composantes. Ces types d'image utilisent les options de gestion des couleurs indiquées dans la boîte de dialogue **Paramètres de gestion des couleurs par défaut**.

Vous pouvez également consulter les paramètres de couleurs du document dans la boîte de dialogue **Propriétés du document** en cliquant sur **Fichier** ▸ **Propriétés du document**.

Installation, chargement et intégration de profils de couleurs

Pour garantir la précision des couleurs, un système de gestion des couleurs nécessite des profils conformes à la norme ICC pour les moniteurs, les périphériques d'entrée, les moniteurs externes, les périphériques de sortie et les documents.

- Profils de couleurs pour moniteur : permettent de définir l'espace couleur utilisé par votre moniteur pour afficher des couleurs de document. Corel PHOTO-PAINT utilise le profil du moniteur principal qui est affecté par le système d'exploitation. Le profil du moniteur est très important pour la précision des couleurs. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Les couleurs affichées sur mon moniteur sont-elles appropriées ? » à la page233.
- Profils de couleurs pour périphérique d'entrée : utilisés sur des périphériques d'entrée tels que des scanners ou des appareils photo numériques. Ces profils de couleurs permettent de définir les couleurs autorisées à être capturées via des périphériques d'entrée spécifiques.
- Profils de couleurs d'affichage : incluent des profils de moniteur qui ne sont pas associés à votre moniteur sur le système d'exploitation. Ces profils de couleurs sont particulièrement utiles si vous souhaitez effectuer l'épreuvage à l'écran des documents sur des moniteurs non connectés à votre ordinateur.
- Profils de couleurs pour périphériques de sortie : permettent de définir l'espace couleur des périphériques de sortie, tels que des imprimantes de bureau ou des presses d'imprimerie. Ces profils permettent de mapper avec précision les couleurs du document avec les couleurs du périphérique de sortie via le système de gestion des couleurs.
- Profils de couleurs du document : permettent de définir les couleurs RVB, CMJN et de niveaux de gris d'un document. Les documents qui contiennent des profils de couleurs sont également appelés « documents balisés ».

Recherche de profils de couleurs

Plusieurs profils de couleurs sont installés via votre application ou peuvent être générés à l'aide d'un logiciel de profilage. Les fabricants de moniteurs, de scanners, d'appareils photo numériques et d'imprimantes fournissent également des profils de couleurs. En outre, vous pouvez accéder à des profils de couleurs à partir de sites Web tels que :

- http://www.color.org/findprofile.xalter : il s'agit du site Web du International Color Consortium (ICC) qui peut vous aider à rechercher des profils de couleurs standard fréquemment utilisés.

- http://www.eci.org/doku.php?id=en:downloads : il s'agit du site Web de la European Color Initiative (ECI) qui fournit des profils ISO standard, ainsi que des profils spécifiques utilisés en Europe.
- http://www.tftcentral.co.uk/articles/icc_profiles.htm : ce site Web fournit des profils ICC pour plusieurs types de moniteurs LCD (Affichage à cristaux liquides) qui permettent d'obtenir des couleurs homogènes. Toutefois, si la précision des couleurs est essentielle pour votre workflow, vous devez étalonner et profiler votre moniteur au lieu d'utiliser des profils de moniteurs aisément disponibles. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Les couleurs affichées sur mon moniteur sont-elles appropriées ? » à la page233.

Installation et chargement de profils de couleurs

Si vous ne disposez pas du profil de couleurs requis, vous pouvez l'installer ou le charger dans l'application. Lorsque vous installez un profil de couleurs, celui-ci est ajouté au dossier **Couleur** du système d'exploitation. Lorsque vous chargez un profil de couleurs, celui-ci est ajouté au dossier **Couleur** de l'application. Dans CorelDRAW Graphics Suite, vous pouvez accéder aux profils de couleurs depuis les deux dossiers **Couleur**.

Intégration des profils de couleurs

Lorsque vous enregistrez ou exportez un document dans un format de fichier prenant en charge des profils de couleurs, ces derniers sont intégrés par défaut dans le fichier Si vous incorporez un profil de couleurs, celui-ci est associé au document afin de s'assurer de partager les mêmes couleurs utilisées avec tous ceux qui affichent ou impriment le document.

Pour installer un profil de couleurs

- Dans l'Explorateur Windows, cliquez avec le bouton droit sur un profil de couleurs, puis sélectionnez **Installer un profil**.

Pour charger un profil de couleurs

1. Cliquez sur **Outils** ▸ **Gestion des couleurs** ▸ **Paramètres par défaut**.
2. Dans la zone **Profils de couleurs par défaut**, sélectionnez **Charger les profils de couleurs** dans les zones de liste **RVB**, **CMJN** ou **Niveaux de gris**.
3. Dans la boîte de dialogue **Ouvrir**, naviguez vers le profil de couleurs.

Une fois le chargement d'un profil de couleurs terminé, vous pouvez y accéder à partir du menu fixe **Paramètres d'épreuve de couleur**, de la boîte de dialogue**Imprimer** ou de la boîte de dialogue **Paramètre de couleurs du document**.

Notez que vous pouvez charger un profil de couleurs d'un mode de couleurs à partir de n'importe quelle zone de liste :**RVB**, **CMJN** ou **Niveaux de gris**. Cependant, une fois le chargement du profil terminé, vous pouvez y accéder uniquement à partir de la zone de liste du mode de couleurs respectif. Par exemple, vous pouvez charger un profil de couleurs RVB à partir de la zone de liste **CMJN**, mais le profil est accessible uniquement dans la zone de liste **RVB**.

Vous pouvez également charger un profil de couleurs à l'aide de la boîte de dialogue **Paramètres de couleurs du document**.

Pour intégrer un profil de couleurs

1. Cliquez sur **Fichier**, puis sur l'une des commandes suivantes :
   - **Enregistrer sous**
   - **Exporter pour le** ▸ **Web**
2. Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, cochez la case **Intégrer les profils de couleurs**.

La taille du fichier d'un document augmente à la suite de l'intégration d'un profil de couleurs, particulièrement un profil de couleurs CMJN.

Affectation des profils de couleurs

Lorsque vous ouvrez ou importez un document dont un profil de couleurs est manquant, par défaut, un profil de couleurs est automatiquement affecté au document via l'application. Si le document est associé à un profil de couleurs non adapté à la destination requise, vous pouvez lui affecter un profil de couleurs différent. Par exemple, si le document est conçu pour être affiché sur le Web ou imprimé sur une imprimante de bureau, vous devez vous assurer que le profil RVB du document correspond à sRVB. Si le document doit être imprimé, le profil Adobe RVB (1998) est le mieux adapté. En effet, il offre une gamme plus étendue et de bons résultats lorsque des couleurs RVB sont converties en un espace couleur CMJN.

Lorsque vous affectez un profil de couleurs différent à un document, les couleurs peuvent apparaître différemment, même si leurs valeurs restent les mêmes.

À gauche : Le profil de couleurs SWOP 2006_Coated3v2.icc est affecté au document actif. À droite : Lorsque le profil de couleurs Japan Color 2002 Newspaper est affecté au document, les couleurs paraissent beaucoup moins saturées.

Pour affecter un profil de couleurs à un document

1 Cliquez sur **Outils** ▸ **Gestion des couleurs** ▸ **Paramètres du document**.

2 Dans la zone **Modifier les paramètres de couleurs du document**, activez l'option **Affecter un profil de couleurs différent**.

3 Choisissez un profil de couleurs dans la zone de liste **RVB**, **CMJN** ou **Niveaux de gris**.

L'étiquette de la zone de liste et de la liste des profils de couleurs disponibles dépend du mode de couleurs du document actif. Par exemple, seule la zone de liste RVB est disponible pour des images RVB.

Conversion de couleurs en différents profils de couleurs

Lorsque vous convertissez les couleurs du document d'un profil de couleurs vers un autre, les valeurs de ces couleurs sont modifiées en fonction de l'intention de rendu, mais leur apparence est conservée. Il est nécessaire de convertir les couleurs pour que les couleurs de l'espace couleur source et celles de l'espace couleur cible soient les plus proches possible.

Étant donné que plusieurs conversions de couleurs détériorent la précision, il est recommandé de convertir les couleurs en une seule fois. Attendez que le document soit prêt pour déterminer le profil de couleurs à utiliser pour la sortie finale. Par exemple, si vous créez un document dans l'espace couleur Adobe RVB (1998) et planifiez de le publier sur le Web, vous pouvez convertir ses couleurs en l'espace couleur sRVB.

Vous pouvez choisir le moteur de gestion des couleurs à utiliser pour convertir les couleurs. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Sélection de paramètres de conversion des couleurs » à la page 240.

Pour convertir des couleurs en un autre profil de couleurs

1 Cliquez sur **Outils** ▸ **Gestion des couleurs** ▸ **Paramètres du document**.

2 Dans la zone **Modifier les paramètres de couleurs du document**, activez l'option **Convertir les couleurs du document en un nouveau profil de couleurs**.

3 Choisissez un profil de couleurs dans la zone de liste **RVB**, **CMJN** ou **Niveaux de gris**.

L'étiquette de la zone de liste et de la liste des profils de couleurs disponibles est modifiée en fonction du mode de couleurs de l'image active.

4 Choisissez une intention de rendu adaptée dans la zone de liste **Intention de rendu**. Pour plus d'informations sur les intentions de rendu disponibles, reportez-vous à la section « Qu'est-ce qu'une intention de rendu ? » à la page234.

Sélection de paramètres de conversion des couleurs

Lorsque vous choisissez des profils de couleurs, Microsoft Image Color Management (ICM) utilise le module de gestion des couleurs (CMM, Color Management Module) par défaut pour que les couleurs soient les plus proches possible d'un périphérique à l'autre. Les modules de gestion des couleurs sont également appelés « moteurs de couleur ».

Vous pouvez également utiliser le module de gestion des couleurs Adobe® CMM s'il est installé sur votre ordinateur.

Gestion des couleurs de niveaux de gris ou noires pures

Vous pouvez conserver le noir pur dans l'espace couleur cible lors d'une conversion de couleurs. Par exemple, si vous convertissez un document RVB en un espace couleur CMJN, vous pouvez mapper le noir RVB pur (R = 0, V = 0, B = 0) avec des noirs CMJN purs (N = 100). Cette option est recommandée pour des documents de niveaux de gris ou des documents qui contiennent essentiellement du texte. Notez que la conservation du noir pur lors de la conversion des couleurs peut permettre de créer des bords unis de couleur noire dans les effets et les surfaces de dégradé qui contiennent du noir.

Par défaut, les couleurs de niveaux de gris sont converties en composante noire (N) CMJN. Grâce à processus, toutes les couleurs de niveaux de gris sont imprimées avec des nuances de noir. En outre, aucune encre de couleur cyan, magenta ou jaune n'est gaspillée lors de l'impression.

Pour sélectionner des paramètres de conversion des couleurs

1 Cliquez sur **Outils** ▸ **Gestion des couleurs** ▸ **Paramètres par défaut**.

2 Dans la zone **Paramètres de conversion des couleurs**, sélectionnez un moteur de couleur dans la zone de liste **Moteur de couleur**.

Vous pouvez également	Procédez comme suit
Conserver le noir pur de l'espace couleur source dans l'espace couleur cible	Cochez la case **Conserver le noir pur**.
Mapper des couleurs de niveaux de gris avec du noir CMJN lors de la conversion	Cochez la case **Mapper le gris en CMJN**.

Épreuvage à l'écran

L'épreuvage à l'écran donne un aperçu d'un document lorsque celui-ci est reproduit par une imprimante spécifique ou affiché sur un moniteur particulier. Contrairement à la technique « épreuvage sur papier » utilisée dans un workflow d'impression traditionnel, l'épreuvage à l'écran vous permet de consulter le résultat final tout en économisant de l'encre et du papier. Vous pouvez vérifier si le profil de couleurs du document est adapté ou non à une imprimante ou à un moniteur spécifique afin d'éviter des résultats indésirables.

Gauche (haut) : un profil de couleurs RVB est affecté au document. Centre et droite : Si vous affectez un profil CMJN précis, vous pouvez simuler la sortie imprimée à l'écran.

Si vous souhaitez simuler les couleurs de sortie d'un périphérique, vous devez choisir le profil de couleurs de ce dernier. Les espaces couleur du document et du périphérique étant différents, il se peut que certaines couleurs du document ne correspondent pas à la gamme de l'espace couleur du périphérique. Vous pouvez activer l'avertissement de gamme, qui vous permet de prévisualiser les couleurs ne pouvant pas être reproduites de manière précise par le périphérique. Lorsque l'avertissement de gamme est activé, un recouvrement met en évidence toutes les couleurs hors gamme du périphérique en cours de simulation. Vous pouvez modifier la couleur du recouvrement hors gamme ou le rendre plus transparent pour voir les couleurs sous-jacentes.

L'avertissement de gamme met en évidence les couleurs qu'une imprimante ou un moniteur ne peut pas reproduire avec précision.

Vous pouvez modifier la méthode d'importation des couleurs hors gamme vers la gamme de profils d'épreuvage en modifiant l'intention de rendu. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Qu'est-ce qu'une intention de rendu ? » à la page234.

Vous pouvez conserver les valeurs des couleurs RVB, CMJN ou de niveaux de gris du document lors d'un épreuvage à l'écran. Par exemple, si vous effectuez l'épreuvage à l'écran d'un document à imprimer sur une presse d'imprimerie, vous pouvez conserver les valeurs des couleurs CMJN du document d'origine dans la prévisualisation. Dans ce cas, toutes les couleurs sont mises à jour à l'écran, mais seules les valeurs des couleurs de niveaux de gris et RVB du document sont modifiées dans la prévisualisation. La conservation des valeurs des couleurs CMJN permet d'éviter des conversions de couleurs imprévues lors de l'impression finale.

Si vous devez effectuer régulièrement l'épreuvage de documents à l'écran pour une sortie spécifique, vous pouvez créer et enregistrer des présélections personnalisées d'épreuve. Vous pouvez supprimer à tout moment celles qui ne sont plus utilisées.

Vous pouvez enregistrer des prévisualisations en les exportant au format de fichier JPEG, TIFF, PDF (Adobe Portable Document Format) ou CPT (Corel PHOTO-PAINT). Vous pouvez également imprimer les épreuves.

Par défaut, l'épreuvage à l'écran est désactivé lorsque vous créez un nouveau document ou en ouvrez un autre. Cependant, vous pouvez programmer l'épreuvage à l'écran pour qu'il s'active par défaut à tout moment.

Pour activer ou désactiver l'épreuvage à l'écran

- Cliquez sur **Affichage** ▸ **Couleurs d'épreuve**.

Lorsque vous activez l'épreuvage à l'écran, l'affichage est différent pour les couleurs de la fenêtre du document, les palettes de couleurs et les boîtes de dialogue des fenêtres d'aperçu.

La simulation d'une impression peut rendre ternes les couleurs sur l'écran. En effet, toutes les couleurs sont importées dans un espace couleur CMJN dont la gamme est inférieure à celle d'un espace couleur RVB.

Vous pouvez également activer ou désactiver l'épreuvage à l'écran en cliquant sur le bouton **Couleurs d'épreuve** de la barre d'état.

Pour spécifier des paramètres de prévisualisation

1. Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Paramètres d'épreuve de couleur**.
2. Effectuez l'une des opérations suivantes.

Pour	Procédez comme suit
Simuler l'impression sur un périphérique spécifique	Dans la zone de liste **Simuler l'environnement**, sélectionnez le profil de couleurs du périphérique.
Conserver les valeurs des couleurs spécifiques	Cochez la case **Conserver les nombres**. En fonction du profil de couleurs de la zone **Simuler l'environnement**, la case à cocher vous permet de conserver les valeurs des couleurs CMJN, RVB ou de niveaux de gris.
Modifier l'intention de rendu	Choisissez une intention de rendu dans la zone de liste **Intention de rendu**.
Activer l'avertissement de gamme	Dans la zone **Avertissement de gamme**, cochez la case **Couleurs hors gamme**.
Modifier la couleur du recouvrement hors gamme	Dans la zone **Avertissement de gamme**, sélectionnez une couleur dans le sélecteur de couleur.
Modifier la transparence du recouvrement hors gamme	Dans la zone **Avertissement de gamme**, entrez une valeur dans la zone **Transparence**. La valeur doit être comprise entre 1 et 100.

Pour	Procédez comme suit
Enregistrer une présélection personnalisée de l'épreuve	Choisissez les paramètres que vous souhaitez, cliquez sur le bouton **Enregistrer** , puis entrez un nom dans la zone **Enregistrer la présélection sous**. Les paramètres hors gamme ne sont pas inclus dans la présélection de l'épreuve.
Choisir une présélection d'épreuve	Dans la zone de liste **Présélection de l'épreuve**, choisissez une présélection.
Supprimer une présélection d'épreuve	Cliquez sur le bouton **Supprimer** .

La précision de la simulation dépend de facteurs tels que la qualité de votre moniteur, le profil de couleurs de ce moniteur et du périphérique de sortie, et la lumière ambiante de votre lieu de travail.

Pour exporter une prévisualisation

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Paramètres d'épreuve de couleur**.
2 Sur le menu fixe **Paramètres d'épreuve de couleur**, cliquez sur le bouton **Exporter la prévisualisation**.
3 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.
4 Dans la zone de liste **Type de fichier**, sélectionnez l'une des options suivantes :
- **JPG - Bitmaps JPEG**
- **PDF - Adobe Portable Document Format**
- **TIF - TIFF Bitmap**
- **CPT - Image Corel PHOTO-PAINT**

5 Sélectionnez les paramètres de votre choix dans la boîte de dialogue qui s'affiche.

Pour imprimer une épreuve

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Paramètres d'épreuve de couleur**.
2 Sur le menu fixe **Paramètres d'épreuve de couleur**, cliquez sur le bouton **Imprimer l'épreuve**.

Pour activer l'épreuvage à l'écran par défaut

1 Cliquez sur **Outils** ▸ **Options**.
2 Dans la liste des catégories **Espace de travail**, cliquez sur **Affichage**.
3 Cochez la case **Couleurs d'épreuve par défaut**.

Utilisation de présélections pour la gestion des couleurs

L'application est fournie avec des présélections de gestion des couleurs. Il s'agit des profils de couleur par défaut qui sont appliqués aux nouveaux documents et aux documents non balisés. Vous pouvez choisir une présélection de gestion des couleurs adaptée à la région géographique où un document est créé ou adaptée à l'emplacement de la sortie finale correspondante.

Vous pouvez également créer vos propres présélections, ce qui vous permet de conserver vos sélections de la boîte de dialogue **Paramètres de gestion des couleurs par défaut** et de les réutiliser dans d'autres documents. Lorsqu'une présélection n'est plus nécessaire, vous pouvez la supprimer.

Pour choisir une présélection de gestion des couleurs pour de nouveaux documents

1. Cliquez sur **Outils** ▸ **Gestion des couleurs** ▸ **Paramètres par défaut**.
2. Choisissez l'une des présélections de gestion des couleurs suivantes dans la zone de liste **Présélections** :
   - **Généralités - Amérique du Nord** : adaptée aux dessins qui seront utilisés sur plusieurs types de sortie en Amérique du Nord.
   - **Généralités – Europe** : adaptée aux dessins qui seront utilisés sur plusieurs types de sortie en Europe.
   - **Pré-presse – Europe** : adaptée aux dessins qui seront imprimés par les fournisseurs de service d'impression en Europe.
   - **Web – Europe** : adaptée aux conceptions Web qui sont créées en Europe.
   - **Généralités – Japon** : adaptée aux dessins qui seront utilisés sur plusieurs types de sortie au Japon.
   - **Pré-presse – Japon** : adaptée aux dessins qui seront imprimés par les fournisseurs de service d'impression au Japon.
   - **Web – Japon** : adaptée aux conceptions Web qui sont créées au Japon.
   - **Gestion minimale des couleurs** : permet de conserver les valeurs initiales des couleurs RVB, CMJN et de niveaux de gris lors de l'ouverture, l'importation ou le collage de documents.
   - **Pré-presse – Amérique du Nord** : adaptée aux dessins qui seront imprimés par les fournisseurs de service d'impression en Amérique du Nord.
   - **Web – Amérique du Nord** : adaptée aux conceptions Web qui sont créées en Amérique du Nord.
   - **Simuler la désactivation de la gestion des couleurs** : produit les mêmes résultats de conversion des couleurs que la présélection **Gestion des couleurs désactivée**, disponible dans les versions antérieures de Corel PHOTO-PAINT
   - **Simuler** : affiche les couleurs comme dans

Pour ajouter une présélection de gestion des couleurs

1. Cliquez sur **Outils** ▸ **Gestion des couleurs** ▸ **Paramètres par défaut**.
2. Modifiez des profils de couleurs par défaut.
3. Cliquez sur le bouton **Enregistrer** en regard de la zone de liste **Présélections**.
4. Dans la boîte de dialogue **Enregistrement du style de gestion des couleurs**, entrez un nom dans la zone **Enregistrement de style sous**.

Pour supprimer une présélection de gestion des couleurs

1. Cliquez sur **Outils** ▸ **Gestion des couleurs** ▸ **Paramètres par défaut**.
2. Sélectionnez une option prédéfinie dans la zone de liste **Présélections**.
3. Cliquez sur le bouton **Supprimer** .

Utilisation des politiques de gestion des couleurs

Les politiques de gestion des couleurs permettent de déterminer la gestion des couleurs dans les documents que vous ouvrez et utilisez dans une application. Dans Corel PHOTO-PAINT, vous pouvez définir une politique de gestion des couleurs pour l'ouverture de documents et une autre pour l'importation et le collage de fichiers et d'objets dans le document actif.

La politique de gestion des couleurs pour l'ouverture de documents permet de déterminer le profil de couleurs RVB, CMJN ou de niveaux de gris utilisé dans chaque fichier que vous souhaitez ouvrir. Par défaut, l'application utilise le profil de couleurs intégré dans le fichier. Vous pouvez également choisir d'affecter le profil de couleurs par défaut au fichier ou de convertir les couleurs du fichier en profil de couleurs par défaut.

Par défaut, la politique de gestion des couleurs pour l'importation et le collage de fichiers permet de convertir les couleurs du fichier en profil de couleurs du document. Vous pouvez également choisir d'affecter le profil de couleurs du document au fichier ou de convertir les couleurs du document actif en profil de couleurs qui est intégré au fichier.

Des profils de couleurs peuvent être manquants dans les fichiers que vous ouvrez ou importez. Sinon, ces derniers peuvent contenir des profils de couleurs qui ne correspondent pas aux profils de couleurs par défaut. Par défaut, l'application n'est pas programmée pour vous notifier que des profils de couleurs sont manquants ou incompatibles. Toutefois, elle choisit une gestion des couleurs qui donne de bons résultats. Vous pouvez néanmoins activer des messages d'avertissement si vous souhaitez contrôler entièrement les couleurs de vos documents.

Pour définir une politique de gestion des couleurs pour l'ouverture des documents

1 Cliquez sur **Outils** ▸ **Gestion des couleurs** ▸ **Paramètres par défaut**.

2 Dans la section **Ouvrir** de la zone **Politiques de gestion des couleurs**, choisissez l'une des options suivantes dans la zone de liste **RVB** :

- **Utiliser le profil de couleurs intégré** : permet de conserver le profil de couleurs RVB intégré dans le fichier. Cette option est recommandée puisqu'elle permet de conserver l'apparence d'origine des couleurs RVB et des valeurs des couleurs RVB du document.
- **Affecter le profil de couleurs par défaut** : permet de définir des couleurs pour le document à l'aide du profil des couleurs RVB par défaut. Les valeurs des couleurs RVB sont conservées, mais l'apparence des couleurs RVB peut changer.
- **Convertir en profil de couleurs par défaut** : permet de convertir des couleurs en profil de couleurs RVB par défaut. L'apparence des couleurs RVB des documents est conservée, mais les valeurs des couleurs peuvent changer.

3 Dans la zone de liste **CMJN** de la zone **Ouvrir**, choisissez une option de gestion des couleurs CMJN dans les documents. Les options sont similaires à celles disponibles pour les couleurs RVB.

4 Dans la zone de liste **Niveaux de gris** de la zone **Ouvrir**, choisissez une option de gestion des couleurs de niveaux de gris dans les documents. Les options sont similaires à celles disponibles pour les couleurs RVB.

Pour définir une politique de gestion des couleurs pour l'importation et le collage de fichiers

1 Cliquez sur **Outils** ▸ **Gestion des couleurs** ▸ **Paramètres par défaut**.

2 Dans la section **Importer et coller** de la zone **Politiques de gestion des couleurs**, choisissez l'une des options suivantes dans la zone de liste **RVB** :

- **Convertir en profil de couleur du document** : permet de convertir les couleurs RVB du fichier importé ou collé en profil de couleurs RVB du document actif. Cette option est utilisée lorsque le fichier importé contient un profil de couleurs qui ne correspond pas au profil de couleurs du document.
- **Affecter le profil de couleur au document** : permet d'affecter le profil de couleurs RVB du document au fichier importé ou collé. Les valeurs des couleurs RVB du fichier sont conservées, mais l'apparence des couleurs peut changer.
- **Utiliser le profil de couleur intégré** : permet d'utiliser le profil de couleurs RVB intégré dans le fichier et conserver ainsi les valeurs des couleurs RVB et l'apparence du fichier importé ou collé. Cette option permet de convertir les couleurs du document vers le profil de couleurs intégré dans le fichier importé ou collé.

3 Dans la zone de liste **CMJN** de la zone **Importer et coller**, choisissez une option de gestion des couleurs CMJN dans les fichiers importés ou collés. Les options sont similaires à celles disponibles pour les couleurs RVB.

4 Dans la zone de liste **Niveaux de gris** de la zone **Importer et coller**, choisissez une option de gestion des couleurs de niveaux de gris dans les fichiers importés ou collés. Les options sont similaires à celles disponibles pour les couleurs RVB.

Pour activer les messages d'avertissement en cas de profils de couleurs incompatibles ou manquants

1 Cliquez sur **Outils** ▸ **Gestion des couleurs** ▸ **Paramètres par défaut**.

2 Dans la zone **Politiques de gestion des couleurs**, cochez l'une des cases suivantes des zones **Ouvrir** et **Importer et coller** :

- **Avertir en cas d'incompatibilité du profil de couleurs**
- **Avertir en cas d'absence de profil de couleur**

Gestion des couleurs à l'ouverture des documents

La politique de gestion des couleurs par défaut pour l'ouverture de documents permet de conserver tous les documents balisés que vous ouvrez et d'affecter les profils de couleurs par défaut aux documents non balisés.

Si vous ouvrez un document dont un profil de couleurs est manquant ou qui contient un profil de couleurs incompatible avec le profil de couleurs par défaut de l'application, Corel PHOTO-PAINT choisit automatiquement un mode de gestion des couleurs en fonction de la politique par défaut de gestion des couleurs. Si vous êtes familiarisé avec la gestion des couleurs, vous pouvez afficher des avertissements sur les profils de couleurs manquants et incompatibles et choisir d'autres options de gestion des couleurs. Pour plus d'informations sur l'activation des avertissements, reportez-vous à la section « Pour activer les messages d'avertissement en cas de profils de couleurs incompatibles ou manquants » à la page 245.

Ouverture de documents avec des profils de couleurs manquants

Les options suivantes sont disponibles lorsque vous ouvrez un document dont un profil de couleurs est manquant et pour lequel des avertissements sur les profils de couleurs manquants sont activés.

- **Affecter le profil de couleur** : permet d'affecter un profil de couleurs au document. Cette option permet de conserver les valeurs des couleurs, mais l'apparence de ces dernières peut changer. Par exemple, si le profil de couleurs RVB est manquant dans le document, le profil de couleurs RVB par défaut de l'application est affecté par défaut. Les valeurs des couleurs RVB sont conservées, mais les couleurs RVB peuvent ne pas apparaître comme celles de la conception d'origine. Vous pouvez également choisir un profil de couleurs différent du profil de couleurs par défaut de l'application. Vous devez uniquement utiliser cette option si vous connaissez l'espace couleur original du document et que vous avez installé le profil de couleurs associé.
- **Convertir en profil de couleur par défaut** : lorsqu'elle est combinée avec la commande **Affecter le profil de couleur**, cette option permet de convertir le profil de couleurs affecté aux couleurs en profil de couleurs par défaut. Les couleurs apparaissent comme elles devraient apparaître dans l'espace couleur affecté, mais leurs valeurs peuvent changer.

Ouverture de documents avec des profils de couleurs incompatibles

Lorsqu'un document contient un profil de couleurs incompatible avec le profil de couleurs par défaut, vous pouvez choisir l'une des options suivantes :

- **Utiliser le profil de couleur intégré** : cette option permet de s'assurer que les valeurs des couleurs sont conservées et sont affichées comme ce qui a été initialement prévu.
- **Ignorer le profil de couleurs intégré et utiliser le profil de couleurs par défaut** : l'affectation du profil de couleurs par défaut permet de conserver les valeurs des couleurs, mais peut modifier l'apparence des couleurs.
- **Convertir le profil de couleurs intégré en profil de couleurs par défaut** : cette option permet de convertir les couleurs du profil de couleurs intégré en profil de couleurs par défaut. L'apparence des couleurs est conservée, mais leurs valeurs peuvent changer. Cette option est recommandée si vous avez déjà configuré des options de gestion des couleurs adaptées à votre workflow. Supposons que vous créez des graphiques pour le Web et choisissez sRVB comme espace couleur par défaut de l'application. L'activation de cette option permet de s'assurer que le document utilise l'espace couleur sRVB et que les couleurs du document sont homogènes et adaptées pour le Web.

Gestion des couleurs à l'importation et au collage de fichiers

La politique de couleur par défaut pour importer et coller des fichiers permet de convertir les couleurs des fichiers importés et collés en profil de couleurs du document actif. Si le profil de couleurs du fichier importé ou collé correspond au profil de couleurs du document actif, aucune couleur n'est convertie. Pour plus d'informations sur les politiques de gestion des couleurs, reportez-vous à la section « Utilisation des politiques de gestion des couleurs » à la page 244.

Cependant, vous pouvez choisir d'afficher des avertissements sur les profils manquants et incompatibles et configurer d'autres options de gestion des couleurs. Pour plus d'informations sur l'affichage des avertissements, reportez-vous à la section « Pour activer les messages d'avertissement en cas de profils de couleurs incompatibles ou manquants » à la page 245.

Lorsque vous importez ou collez un graphique vectoriel, par exemple un fichier CorelDRAW (CDR), sur le document actif, le fichier est d'abord converti en image bitmap au mode de couleurs du document actif. Par exemple, si le document est au mode de couleurs RVB, le fichier est converti en image bitmap au mode de couleurs RVB.

Importation et collage de fichiers avec des profils de couleurs manquants

Si des profils de couleurs sont manquants dans un fichier, vous pouvez choisir d'affecter des profils de couleurs au fichier et de convertir par la suite les couleurs associées en profil de couleurs du document. Les valeurs des couleurs du fichier sont modifiées. Dans l'exemple suivant, des profils de couleurs sont manquants dans un graphique vectoriel. Les profils de couleurs par défaut sont donc affectés au fichier via Corel PHOTO-PAINT. En outre, les couleurs du fichier sont converties en profil de couleurs du document, c'est-à-dire sRVB. Cependant, vous pouvez affecter des profils de couleurs CMJN et RVB qui sont différents des profils de couleurs par défaut de l'application.

Importation et collage de fichiers avec des profils de couleurs incompatibles

Si un fichier contient des profils de couleurs qui sont incompatibles avec le profil de couleurs du document, les options disponibles sont les suivantes :

- **Ignorer le profil de couleurs intégré et affecter le profil de couleurs du document** : les valeurs des couleurs sont conservées, mais l'apparence des couleurs peut changer.
- **Convertir le profil de couleur intégré en profil de couleur du document** (option par défaut) : les couleurs du fichier importé sont converties de l'espace couleur intégré en espace couleur du document. L'apparence des couleurs est conservée, mais leurs valeurs peuvent changer.
- **Convertir les couleurs du document en profil de couleur intégré** : les couleurs du document sont converties en profil de couleurs intégré du fichier importé. L'apparence et les valeurs des couleurs du fichier importé ou collé sont conservées.

Importation et collage de fichiers avec des profils de couleurs manquants ou incompatibles

Des profils de couleurs peuvent être manquants dans certains fichiers, qui peuvent contenir à la fois des profils de couleurs incompatibles. Dans de tels cas, des boîtes de dialogue s'ouvrent. Elles contiennent des options relatives aux profils de couleurs manquants et incompatibles.

Gestion des couleurs pour l'impression

Par défaut, Corel PHOTO-PAINT ne convertit pas les couleurs lorsqu'un document est imprimé. L'imprimante reçoit les valeurs des couleurs et interprète les couleurs. Cependant, si un profil de couleurs est associé à l'imprimante dans le système d'exploitation, Corel PHOTO-PAINT détecte le profil de couleurs et l'utilise pour convertir les couleurs du document en l'espace couleur de l'imprimante.

Si vous avez une imprimante PostScript, vous pouvez programmer Corel PHOTO-PAINT ou l'imprimante PostScript pour exécuter les conversions de couleurs requises. Lorsque Corel PHOTO-PAINT gère la conversion de couleur, les couleurs du document sont converties de l'espace couleur affecté en l'espace couleur de l'imprimante PostScript. Notez que vous devez désactiver la gestion des couleurs dans le pilote d'imprimante. Autrement, la gestion des couleurs est appliquée à la fois au niveau de l'application et de l'imprimante. Par conséquent, les couleurs du document sont corrigées deux fois, ce qui provoque des changements de couleurs.

Lorsqu'une conversion de couleurs de document est exécutée sur l'imprimante PostScript, la fonction de gestion des couleurs du pilote d'imprimante doit être activée. Seules les imprimantes PostScript et les moteurs RIP qui prennent en charge les conversions des couleurs sur l'imprimante peuvent être utilisées dans cette méthode avancée. Même si la taille du fichier augmente, cette méthode a pour avantage de garantir l'homogénéité des couleurs lorsque vous envoyez le même travail d'impression à d'autres fournisseurs de service d'impression.

Pour plus d'informations sur la reproduction des couleurs pour l'impression, reportez-vous à la section « Impression précise des couleurs » à la page 478.

Vous pouvez également gérer les couleurs des fichiers PDF que vous créez pour une publication commerciale. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Définition des options de gestion des couleurs pour l'exportation des fichiers PDF » à la page 499.

Utilisation d'un workflow CMJN sécurisé

Souvent, il peut arriver que vous utilisiez les valeurs des couleurs CMJN dans vos projets. Pour garantir la fidélité de la reproduction des couleurs, vous pouvez obtenir ces valeurs des couleurs CMJN à partir d'un nuancier des couleurs. La conservation de ces valeurs des couleurs CMJN tout au long de l'impression permet d'éviter des conversions indésirables de couleurs et de garantir la fidélité de la reproduction des couleurs par rapport au dessin d'origine. Un workflow qui permet de conserver les valeurs des couleurs CMJN est également appelé workflow CMJN « sécurisé ».

Corel PHOTO-PAINT garantit un workflow CMJN sécurisé. Les valeurs des couleurs CMJN sont conservées par défaut dans tout document que vous ouvrez, importez ou collez. Les valeurs des couleurs CMJN sont également conservées par défaut lorsque vous imprimez des documents.

Dans certains cas, il est peut-être nécessaire d'ignorer le workflow CMJN sécurisé et de conserver l'apparence des couleurs CMJN lorsque vous ouvrez, importez ou collez des documents. Cette option est utile lorsque vous souhaitez afficher les couleurs d'origine d'un dessin sur l'écran ou visualiser une copie imprimée sur une imprimante de bureau. Pour conserver l'apparence des couleurs CMJN, vous pouvez établir des politiques de gestion des couleurs à utiliser pour convertir des couleurs CMJN dans des documents que vous ouvrez, importez ou collez. De plus, lorsque vous imprimez sur une imprimante PostScript, vous pouvez convertir des couleurs CMJN au profil de couleurs de l'imprimante en décochant la case **Conserver les numéros CMJN** sur la page **Couleur** de la boîte de dialogue **Imprimer**.

Gestion des couleurs pour un affichage en ligne

La gestion des couleurs pour un affichage en ligne peut être plus complexe que celle des couleurs pour une impression. Les documents et images sur le Web sont affichés sur une grande variété de moniteurs qui sont souvent non étalonnés. En outre, la plupart des navigateurs Web ne prennent pas en charge la gestion des couleurs. Par conséquent, les profils de couleurs intégrés dans les fichiers sont ignorés.

Lorsque vous créez des documents à utiliser exclusivement sur le Web, nous vous conseillons d'utiliser le profil de couleurs sRVB et de choisir des couleurs RVB. Si un document contient un profil de couleurs différent, vous devez convertir les couleurs du document en couleurs sRVB avant de l'enregistrer et de l'utiliser sur le Web.

Lorsque vous créez un fichier PDF pour un affichage en ligne, vous pouvez intégrer des profils de couleurs dans le fichier pour reproduire de façon homogène des couleurs dans Adobe Reader et Adobe Acrobat. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour définir les options de gestion des couleurs pour l'exportation des fichiers PDF » à la page 499.

Lorsque vous créez un document destiné à être affiché en ligne, vous pouvez choisir une présélection qui vous permettra d'obtenir des couleurs de bonne qualité. De plus, Corel PHOTO-PAINT est fourni avec des présélections de gestion des couleurs pour les documents Web. Pour plus d'informations sur le choix d'une présélection de gestion des couleurs, reportez-vous à la section « Pour choisir une présélection de gestion des couleurs pour de nouveaux documents » à la page 244.

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Surface d'images

L'application Corel PHOTO-PAINT permet de remplir des objets, des zones modifiables et des images à l'aide de couleurs, motifs et textures. Vous pouvez choisir parmi un large éventail de surfaces et créer vos propres surfaces.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Application de surfaces uniformes » (page 249)
- « Application de surfaces dégradées » (page 250)
- « Application de surfaces à motif bitmap » (page 254)
- « Application de surfaces à texture » (page 256)
- « Application de motifs de transparence à des surfaces » (page 258)

Application de surfaces uniformes

Les surfaces uniformes constituent le type de surfaces le plus simple. Il s'agit de couleurs unies que vous pouvez appliquer aux images. Les surfaces uniformes peuvent être appliquées à l'arrière-plan ou aux objets sélectionnés.

Pour appliquer une surface uniforme

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

Si vous souhaitez appliquer une surface à un objet, sélectionnez-le à l'aide de l'outil **Sélecteur d'objet** avant d'appliquer la surface.

2 Cliquez sur le bouton **Surface uniforme** de la barre de propriétés.

3 Choisissez une couleur dans le sélecteur **Couleur de surface** de la barre de propriétés.

4 Cliquez à l'endroit où vous souhaitez appliquer la surface dans l'image.

Vous pouvez également

Spécifier une valeur d'opacité pour la surface	Entrez une valeur dans la zone **Transparence** de la barre de propriétés. Plus la valeur est élevée, plus la transparence augmente.
Définir l'étendue de la surface en fonction de la similarité de couleur des pixels adjacents	Entrez une valeur dans la zone **Tolérance** de la barre de propriétés. Une valeur de 100 remplit tout l'objet ou la zone.

Vous pouvez également

Modifier la combinaison des couleurs	Choisissez un mode de fusion dans la zone de liste **Mode** de la barre de propriétés.

Vous pouvez choisir les couleurs d'une surface uniforme dans une image ou dans les modèles colorimétriques, les mélangeurs de couleurs et les palettes fixes ou personnalisées. Pour plus d'informations sur le choix des couleurs, reportez-vous à la section « Utilisation des couleurs » à la page 199.

Les modes de fusion contrôlent la manière dont la couleur du premier plan ou de la surface se mélange à la couleur de base de l'image. Vous pouvez changer le mode de fusion par défaut (Normal) afin d'appliquer des dégradés particuliers. Pour plus d'informations sur les modes de fusion, reportez-vous à la section « Présentation des modes de fusion » à la page 341.

De même, pour sélectionner une couleur de surface, cliquez avec le bouton droit sur une couleur de la palette.

Application de surfaces dégradées

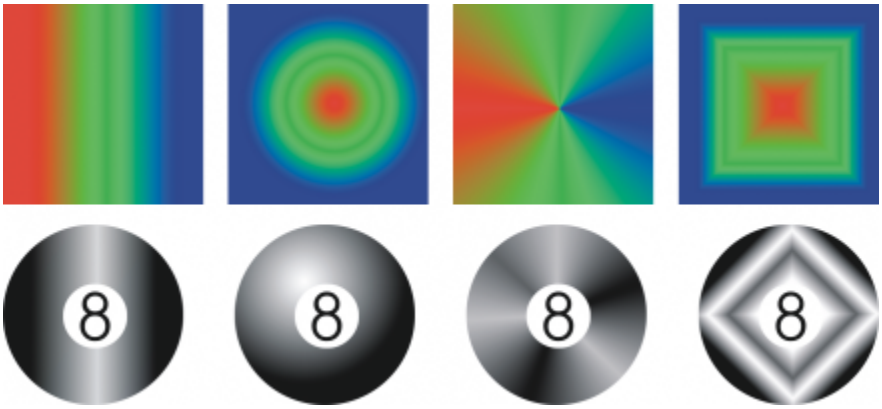
Les surfaces dégradées progressent graduellement d'une couleur à la suivante, le long d'un tracé linéaire, elliptique, conique ou rectangulaire. Les surfaces dégradées permettent de créer une illusion de profondeur. Les surfaces dégradées sont aussi appelées surfaces dégradées progressives.

Vous pouvez sélectionner des surfaces dégradées dans une bibliothèque personnelle ou dans le contenu Exchange. Vous pouvez parcourir les surfaces dégradées disponibles ou effectuer des recherches par mots-clés, définir vos surfaces favorites, voter pour les surfaces que vous appréciez ou copier des surfaces du contenu Exchange dans votre bibliothèque personnelle. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Gestion des surfaces et des transparences » à la page 271.

Vous pouvez modifier les surfaces dégradées en fonction de vos besoins et créer vos propres surfaces. Les surfaces dégradées peuvent contenir deux couleurs ou plus, qui peuvent être placées n'importe où dans la progression des couleurs. Vous pouvez définir les attributs de la surface tels que la direction des dégradés de couleurs, l'angle, le point central et le milieu de la surface. Vous pouvez aussi lisser, incliner ou répéter une surface.

Après avoir créé une surface dégradée, vous pouvez l'enregistrer afin de la réutiliser ultérieurement ou la partager avec d'autres utilisateurs via le contenu Exchange. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Enregistrement et partage des surfaces et des transparences » à la page 274.

Vous pouvez également appliquer une surface dégradée de façon interactive à l'aide de l'outil **interactif Surface**. Une flèche de dégradé, marquant la transition d'une couleur à une autre, apparaît dans la fenêtre de l'image. Chaque couleur de la surface dégradée est représentée par un point nodal carré sur la flèche. Vous pouvez modifier et ajouter des couleurs, ainsi que régler la transparence des couleurs individuelles. Vous pouvez également ajuster la taille et la direction de la surface dégradée dans la fenêtre de l'image.



Surfaces dégradées linéaire, elliptique, conique et rectangulaire

Pour appliquer une surface dégradée

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

Si vous souhaitez appliquer une surface à un objet, sélectionnez-le à l'aide de l'outil **Sélecteur d'objet** avant d'appliquer la surface.

2 Cliquez sur le bouton **Surface dégradée** de la barre de propriétés.

3 Ouvrez le sélecteur **Couleur de surface** dans la barre de propriétés, puis cliquez sur la miniature d'une surface.

4 Cliquez sur le bouton **Sélectionner** dans la fenêtre locale qui s'affiche.

5 Cliquez à l'endroit où vous souhaitez appliquer la surface dans l'image.

Les modes de fusion contrôlent la manière dont la couleur du premier plan ou de la surface se mélange à la couleur de base de l'image. Vous pouvez changer le mode de fusion par défaut (Normal) afin d'appliquer des dégradés particuliers. Pour plus d'informations sur les modes de fusion, reportez-vous à la section « Présentation des modes de fusion » à la page 341.

Pour créer une surface dégradée

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

2 Cliquez sur le bouton **Surface dégradée** dans la barre de propriétés.

3 Cliquez sur le bouton **Modifier la surface** dans la barre de propriétés.

4 Dans la boîte de dialogue **Modifier la surface**, cliquez sur l'un des boutons suivants pour choisir un type de surface dégradée :

- **Surface dégradée linéaire**
- **Surface dégradée elliptique**
- **Surface dégradée conique**
- **Surface dégradée rectangulaire**

5 Cliquez sur le point nodal de début situé au-dessus de la bande de couleurs, ouvrez le sélecteur **Couleur du point nodal** et choisissez une couleur.

6 Cliquez sur le point nodal de fin situé au-dessus de la bande de couleurs, ouvrez le sélecteur **Couleur du point nodal** et choisissez une couleur.

7 Déplacez le curseur du milieu situé au-dessous de la bande de couleurs afin de définir le point qui sera considéré comme le milieu des deux couleurs.

Vous pouvez également

Remplacer une couleur	Sélectionnez le point nodal correspondant, ouvrez le sélecteur **Couleur du point nodal** et choisissez une couleur.
Ajouter une couleur intermédiaire	Cliquez deux fois sur la bande de couleurs, à l'endroit même où vous souhaitez ajouter un point nodal. Une fois le nouveau point nodal sélectionné, ouvrez le sélecteur **Couleur du point nodal** et choisissez une couleur.
Modifier la position d'une couleur intermédiaire	Faites glisser le point nodal correspondant vers un nouvel emplacement, au-dessus de la bande de couleur, ou saisissez une valeur dans la zone **Position du point nodal**.
Supprimer une couleur intermédiaire	Cliquez deux fois sur le point nodal correspondant.
Définir le mode de dégradé des couleurs entre deux points nodaux	Sélectionnez les deux points nodaux ou le point central entre les deux couleurs, cliquez sur le bouton **Sens du dégradé**, puis choisissez une option dans la liste : • **Dégradé de couleurs linéaire** : permet d'effectuer un dégradé entre les couleurs de début et de fin en suivant un tracé direct à travers la roue chromatique. • **Dégradé de couleurs dans le sens horaire** : permet de fondre les couleurs le long d'un tracé horaire dans la roue chromatique. • **Dégradé de couleurs dans le sens antihoraire** : permet de fondre les couleurs le long d'un tracé antihoraire dans la roue chromatique.
Appliquer un effet miroir, répéter ou inverser la surface	Cliquez sur l'un des boutons suivants : • **Répéter et appliquer un effet miroir** • **Répéter** • **Inverser la surface**
Définir le nombre d'étapes utilisées pour afficher ou imprimer la surface dégradée	Entrez une valeur dans la zone **Étapes de dégradé**. Plus cette valeur est élevée, plus la transition est régulière entre les couleurs.
Définir la vitesse du dégradé entre deux couleurs de la surface	Déplacez le curseur **Accélération**.
Créer des transitions de couleurs plus régulières entre les points nodaux de la surface dégradée	Cliquez sur le bouton **Lissage** .

Vous pouvez également

Définir la largeur et la hauteur de la surface sous forme de pourcentage de celles de l'objet	Entrez des valeurs dans les zones **Largeur de la surface** et **Hauteur de la surface**.
Déplacer le centre de la surface vers le haut, vers le bas, vers la gauche ou vers la droite	Saisissez des valeurs dans les zones **X** et **Y**.
Incliner la surface selon l'angle défini	Entrez une valeur dans la zone **Incliner**.
Faire pivoter la progression de couleurs dans le sens horaire ou antihoraire	Entrez une valeur dans la zone **Faire pivoter**.
Autoriser l'inclinaison ou l'étirement de la surface sans respect des proportions	Cochez la case **Mise à l'échelle et inclinaison libres**.

Une surface dégradée peut contenir un maximum de 99 couleurs.

Pour changer la couleur d'un point nodal, cliquez sur son entrée, puis sélectionnez une couleur dans la palette de couleurs.

Pour appliquer une surface dégradée de façon interactive

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

   Si vous souhaitez appliquer une surface à un objet, sélectionnez-le à l'aide de l'outil **Sélecteur d'objets** avant d'appliquer la surface. Cliquez ensuite sur le bouton **Verrouiller la transparence d'objet** du menu fixe **Gestionnaire d'objets** pour protéger la forme et la transparence de l'objet.
2. Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Surface dégradée**.
3. Faites glisser le curseur dans la fenêtre de l'image afin de définir la flèche de dégradé.
4. Faites glisser un témoin de couleur de la palette vers un point nodal de la flèche de dégradé. Une flèche noire s'affiche pour indiquer que le témoin de couleur est en place.

Vous pouvez également

Définir le point central de la transition de couleurs	Faites glisser le curseur sur la flèche de dégradé.
Remplacer une couleur	Faites glisser un témoin de couleur de la palette vers un point nodal de la flèche de dégradé.
Ajouter une couleur	Faites glisser un témoin de couleur de la palette vers n'importe quel emplacement le long de la flèche de dégradé.
Supprimer une couleur	Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un point nodal de couleur, puis cliquez sur **Supprimer**.

Vous pouvez également

Définir la transparence d'une couleur	Cliquez sur un point nodal de couleur, puis déplacez le curseur **Transparence du point nodal** de la barre de propriétés. La transparence augmente proportionnellement à la valeur.
Modifier la taille ou le sens de la surface dégradée	Faites glisser le point nodal de fin.

Il est également possible de créer un masque afin de limiter la surface dégradée à une partie de l'image. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Utilisation des masques » à la page 277.

Application de surfaces à motif bitmap

Les surfaces à bitmap sont des images bitmap que vous pouvez utiliser pour remplir un objet ou une image. Il est possible de remplir une zone avec une seule image bitmap. Vous pouvez également répéter une petite image bitmap sur une zone pour créer un motif homogène, sous forme de mosaïque.

Il est préférable d'utiliser une image bitmap peu complexe en tant que surface. En effet, les images bitmap complexes utilisent beaucoup de mémoire et s'affichent lentement. La complexité d'une image bitmap est déterminée par sa taille, sa résolution et sa profondeur de bit.

Corel PHOTO-PAINT2017 met une collection de surfaces à motif bitmap à votre disposition. Vous pouvez parcourir les motifs disponibles, rechercher des motifs par mots-clés, définir vos motifs favoris, voter pour les motifs que vous appréciez ou copier des motifs du contenu Exchange dans votre bibliothèque personnelle. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Gestion des surfaces et des transparences » à la page 271.

Vous pouvez modifier les motifs bitmap en fonction de vos besoins. Par exemple, vous pouvez incliner ou faire pivoter un motif bitmap ou lui appliquer un effet miroir. Vous pouvez également créer vos propres motifs à partir de fichiers importés.

Après avoir créé un nouveau motif, vous pouvez l'enregistrer afin de le réutiliser ultérieurement ou le partager avec d'autres utilisateurs via le contenu Exchange. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Enregistrement et partage des surfaces et des transparences » à la page 274.

Les motifs à bitmap créés dans Patterns (application iOS qui transforme les photos en motifs à bitmap) peuvent être ouverts dans Corel PHOTO-PAINT. Les effets de motifs à bitmap disponibles dans Patterns et Corel PHOTO-PAINT permettent de créer des motif homogènes et d'ajuster leurs paramètres, par exemple de configurer les pixels le long du bord de la mosaïque, ainsi que la luminosité, la luminance et le contraste des couleurs du motif.

Les surfaces à bitmap permettent de créer des arrière-plans et des textures intéressants.

Pour appliquer une surface à motif bitmap

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

Si vous souhaitez appliquer une surface à un objet, sélectionnez-le à l'aide de l'outil **Sélecteur d'objet** avant d'appliquer la surface.

2 Cliquez sur le bouton **Surface à motif bitmap** dans la barre de propriétés.

3 Ouvrez le sélecteur **Couleur de surface** dans la barre de propriétés, puis cliquez sur la miniature d'une surface.

4 Cliquez sur le bouton **Sélectionner** dans la fenêtre locale qui s'affiche.

5 Cliquez à l'endroit où vous souhaitez appliquer la surface dans l'image.

Les modes de fusion contrôlent la manière dont la couleur du premier plan ou de la surface se mélange à la couleur de base de l'image. Vous pouvez changer le mode de fusion par défaut (Normal) afin d'appliquer des dégradés particuliers. Pour plus d'informations sur les modes de fusion, reportez-vous à la section « Présentation des modes de fusion » à la page 341.

Pour modifier une surface à motif bitmap

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

2 Cliquez sur le bouton **Surface à motif bitmap** dans la barre de propriétés.

3 Cliquez sur le bouton **Modifier la surface** de la barre de propriétés.

4 Dans la boîte de dialogue **Modifier la surface**, ouvrez le sélecteur **Surface**, puis sélectionnez une surface.

5 Effectuez l'une des actions du tableau suivant.

Pour	Procédez comme suit
Organiser les mosaïques de manière à ce qu'elles se reflètent les unes dans les autres	Cliquez sur le bouton **Mosaïques en miroir horizontal** ou **Mosaïques en miroir vertical**.
Créer un dégradé radial ou linéaire homogène	Cliquez sur le bouton **Radial** ou **Linéaire** dans la zone **Sans raccord**, puis déplacez le curseur.
Lisser la transition des couleurs entre les bords opposés de la mosaïque à motif	Cochez la case **Correspondance des bords** et déplacez le curseur.
Augmenter ou réduire la luminosité du motif	Cochez la case **Luminosité**, puis déplacez le curseur.
Augmenter ou réduire le contraste des niveaux de gris du motif	Cochez la case **Luminance**, puis déplacez le curseur.
Augmenter ou réduire le contraste des couleurs du motif	Cochez la case **Couleurs**, puis déplacez le curseur.
Définir la largeur et la hauteur du motif sous forme de pourcentage de celles de l'objet	Entrez des valeurs dans les zones **Largeur de la surface** et **Hauteur de la surface**.

Pour	Procédez comme suit
Déplacer le centre de la surface à motif vers le haut, vers le bas, vers la gauche ou vers la droite	Saisissez des valeurs dans les zones **X** et **Y**.
Faire pivoter le motif selon un angle indiqué	Entrez une valeur dans la zone **Faire pivoter**.
Incliner le motif selon l'angle défini	Entrez une valeur dans la zone **Incliner**.
Définir un décalage entre rangées ou colonnes sous forme de pourcentage par rapport à la largeur ou la hauteur de la mosaïque	Cliquez sur le bouton **Décalage entre rangées** ou **Décalage entre colonnes**, puis saisissez une valeur dans la zone **% de la taille de mosaïque**.

Pour créer une surface à motif bitmap à partir d'une image importée

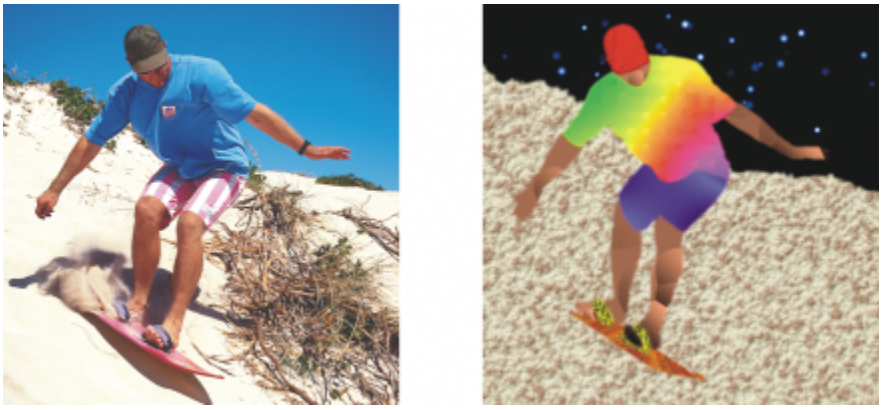
1. Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Surface**.
2. Cliquez sur le bouton **Surface à motif bitmap** dans la barre de propriétés.
3. Cliquez sur le bouton **Modifier la surface** dans la barre de propriétés.
4. Dans la boîte de dialogue **Modifier la surface**, cliquez sur le bouton **Nouvelle source à partir du fichier**.
5. Dans la boîte de dialogue **Importer**, recherchez l'image que vous souhaitez utiliser, puis cliquez deux fois sur le nom du fichier.

La nouvelle surface bitmap apparaît dans le **sélecteur de surface**.

Application de surfaces à texture

Les surfaces à texture sont des motifs en trois dimensions. Vous pouvez utiliser des surfaces à texture existantes, telles que de l'eau, des minéraux ou des nuages, ou modifier une texture pour créer votre propre surface à texture. Il est impossible d'importer les fichiers à utiliser en tant que surfaces à texture.

Lors de la modification d'une surface à texture, vous pouvez modifier ses paramètres, tels que le lissage, la densité, la luminosité et les couleurs. Les paramètres varient d'une texture à l'autre. Après avoir modifié une surface à texture, vous pouvez l'enregistrer afin de la réutiliser ultérieurement.



Vous pouvez modifier les attributs d'une surface à texture afin de modifier son aspect.

Pour appliquer une surface à texture

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

Si vous souhaitez appliquer une surface à un objet, sélectionnez-le à l'aide de l'outil **Sélecteur d'objet** avant d'appliquer la surface.

2 Cliquez sur le bouton **Surface à texture** de la barre de propriétés.

3 Cliquez sur le bouton **Modifier la surface** dans la barre de propriétés.

4 Dans la boîte de dialogue **Modifier la surface**, sélectionnez une bibliothèque de textures dans la zone de liste **Bibliothèque de textures**.

5 Sélectionnez une texture dans le sélecteur **Surface**.

6 Cliquez à l'endroit où vous souhaitez appliquer la surface dans l'image.

Vous pouvez également

Modifier les paramètres de la surface à texture	Dans la boîte de dialogue **Modifier la surface**, saisissez des valeurs dans les zones des paramètres de texture. Les paramètres varient selon la texture.
Prévisualiser les modifications aléatoires apportées à l'aspect d'une texture sélectionnée	Cliquez sur le bouton **Aléatoire**. À chaque pression sur ce bouton, des modifications aléatoires sont apportées aux paramètres déverrouillés et la texture modifiée s'affiche dans la fenêtre d'**aperçu**.
Organiser les mosaïques de manière à ce qu'elles se reflètent les unes dans les autres	Cliquez sur **Transformations**, puis sur le bouton **Mosaïques en miroir horizontal** ou **Mosaïques en miroir vertical**.
Modifier la taille de la surface	Cliquez sur **Transformations**, puis entrez des valeurs dans les zones **Largeur de la surface** et **Hauteur de la surface**.
Déplacer le centre de la surface vers le haut, vers le bas, vers la gauche ou vers la droite	Cliquez sur **Transformations**, puis entrez des valeurs dans les zones **X** et **Y**.

Vous pouvez également

Faire pivoter la surface selon un angle défini	Cliquez sur **Transformations**, puis entrez une valeur dans la zone **Rotation**.
Incliner la surface selon l'angle défini	Cliquez sur **Transformations**, puis entrez une valeur dans la zone **Inclinaison**.
Définir un décalage entre rangées ou colonnes sous forme de pourcentage par rapport à la largeur ou la hauteur de la mosaïque	Cliquez sur **Transformations**, puis sur le bouton **Décalage entre rangées** ou **Décalage entre colonnes**. Saisissez une valeur dans la zone **% de la taille de mosaïque**.
Définir la résolution de l'image bitmap de la surface à texture	Cliquez sur **Options**, puis entrez une valeur dans la zone **Résolution de l'image bitmap**.
Enregistrer la surface à texture	Cliquez sur le bouton **Enregistrer la texture** +, puis saisissez un nom dans la zone **Nom de texture** de la boîte de dialogue **Enregistrer texture sous**. Choisissez une bibliothèque dans la zone de liste **Nom de bibliothèque**.
Spécifier une valeur d'opacité pour la surface	Entrez une valeur dans la zone **Transparence** de la barre de propriétés. Plus la valeur est élevée, plus la transparence augmente.
Définir l'étendue de la surface en fonction de la similarité de couleur des pixels adjacents	Entrez une valeur dans la zone **Tolérance** de la barre de propriétés. Une valeur de 100 remplit tout l'objet ou la zone.
Modifier la combinaison des couleurs	Choisissez un mode de fusion dans la zone de liste **Mode Fusion** de la barre de propriétés.

Application de motifs de transparence à des surfaces

Vous pouvez contrôler le niveau et le motif de transparence lorsque vous appliquez une surface à l'ensemble d'une image. La surface peut être appliquée à n'importe quel plan de l'objet afin de créer des effets de premier plan ou de fond.

Pour appliquer un motif de transparence à une surface

1. Cliquez sur **Édition** ▸ **Surface**.
2. Dans la boîte de dialogue **Modifier la surface et la transparence**, cliquez sur l'onglet **Couleur de surface**.
3. Activez l'une des options suivantes :
   - **Couleur de premier plan**
   - **Couleur d'arrière-plan**
   - **Surface courante**
4. Cliquez sur un bouton de type de surface.
5. Cliquez sur **Modifier**, puis modifiez les paramètres souhaités dans la boîte de dialogue qui s'affiche.
6. Dans la boîte de dialogue **Modifier la surface et la transparence**, cliquez sur l'onglet **Transparence**.
7. Choisissez un type de motif dans la zone de liste **Type**.

8 Entrez des valeurs dans les zones suivantes :
   - **Transparence de début**
   - **Transparence de fin**
9 Faites glisser le curseur dans la fenêtre située en haut de la boîte de dialogue pour placer les points nodaux d'ajustement et prévisualiser la surface.

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Manipulation de la transparence

Vous pouvez changer la transparence d'un objet afin de laisser apparaître des éléments de l'image qui se trouvent en dessous. Lorsque vous changez la transparence d'un objet, vous changez en fait la valeur en niveaux de gris de ses pixels individuels.

La plupart des modifications apportées à la transparence d'un objet sont permanentes. Pour appliquer séparément des modifications à la transparence d'objets de telle sorte que l'objet ne soit pas affecté, utilisez un masque de détourage. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Utilisation des masques de détourage » à la page 404.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Application d'une transparence uniforme » (page 261)
- « Application d'une transparence dégradée » (page 262)
- « Application d'une transparence à motif bitmap » (page 264)
- « Application d'une transparence à texture » (page 266)
- « Application de la transparence à l'aide des coups de pinceau » (page 268)
- « Rendre transparente la couleur sélectionnée dans les objets » (page 268)
- « Dégradés d'objets » (page 269)

Application d'une transparence uniforme

La transparence uniforme affecte les valeurs de transparence de tous les pixels de l'objet ou de la zone modifiable selon une amplitude égale. Vous pouvez appliquer une transparence uniforme à un objet ou à une zone modifiable.

L'objet a été retourné afin de créer un reflet dans l'eau. Une transparence a été ajoutée au reflet.

Pour appliquer une transparence uniforme

1 Sélectionnez un objet.

2 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Transparence d'objet** .

3 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Transparence uniforme** .

4 Saisissez une valeur (de 0 à 100) dans la zone **Transparence** de la barre de propriétés.

Les objets transparents ont une valeur de niveau de gris égale à 0. Les objets opaques ont une valeur de niveau de gris égale à 255.

La zone **Transparence** n'est pas disponible pour les images en noir et blanc (1 bit).

Vous pouvez également ouvrir le sélecteur **Transparence** dans la barre de propriétés, puis sélectionner une transparence uniforme prédéfinie.

Application d'une transparence dégradée

La transparence dégradée permet d'estomper la transparence d'un objet en passant d'une valeur de transparence à une autre. La transparence dégradée peut être linéaire, elliptique, conique ou rectangulaire.

Vous pouvez sélectionner des transparences dégradées dans une bibliothèque personnelle ou dans le contenu Exchange. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Gestion des surfaces et des transparences » à la page 271.

Pour créer une transparence dégradée personnalisée, il suffit d'ajouter et de supprimer des points nodaux, ainsi que d'indiquer une valeur de transparence pour chacun d'eux. Vous pouvez également inverser, appliquer un effet miroir, redimensionner ou incliner une transparence dégradée, ou encore appliquer d'autres transformations.

Après avoir créé ou modifié une transparence dégradée, vous pouvez l'enregistrer et la partager dans le contenu Exchange. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Enregistrement et partage des surfaces et des transparences » à la page 274.

Pour appliquer une transparence dégradée

1 Sélectionnez un objet.

2 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Transparence d'objet** .

3 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Transparence dégradée** .

4 Ouvrez le sélecteur **Transparence** de la barre de propriétés, puis cliquez sur une miniature.

5 Cliquez sur le bouton **Sélectionner** dans la fenêtre contextuelle qui s'affiche.

Pour créer une transparence dégradée

1 Sélectionnez un objet.

2 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Transparence d'objet** .

3 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Transparence dégradée** .

4 Dans la barre de propriétés, cliquez sur l'un des boutons suivants :

- **Transparence dégradée linéaire**
- **Transparence dégradée elliptique**
- **Transparence dégradée conique**
- **Transparence dégradée rectangulaire**

5 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Modifier la transparence** .

6 Dans la boîte de dialogue **Modifier la transparence**, effectuez l'une des opérations répertoriées dans le tableau ci-dessous.

Pour	Procédez comme suit
Modifier la transparence de début	Cliquez sur le point nodal de début au-dessus de la bande de niveaux de gris, puis saisissez une valeur dans la zone **Transparence du point nodal**.
Modifier la transparence de fin	Cliquez sur le point nodal de fin au-dessus de la bande de niveaux de gris, puis saisissez une valeur dans la zone **Transparence du point nodal**.
Définir le milieu entre la transparence de début et de fin	Déplacez le curseur du milieu situé sous la bande de niveaux de gris afin de définir le point central de la transparence.
Ajouter une transparence intermédiaire	Cliquez deux fois sur la bande de niveaux de gris à l'endroit où vous souhaitez ajouter un point nodal. Sélectionnez le nouveau point nodal, puis entrez une valeur dans la zone **Transparence du point nodal**.
Modifier la position d'une transparence intermédiaire	Faites glisser le point nodal correspondant vers un nouvel emplacement, au-dessus de la bande de niveaux de gris, ou saisissez une valeur dans la zone **Position de point nodal**.
Supprimer une transparence intermédiaire	Cliquez deux fois sur le point nodal correspondant.
Répéter, inverser un motif de transparence ou lui appliquer un effet miroir	Cliquez sur l'un des boutons suivants : • **Répéter et appliquer un effet miroir**

Pour	Procédez comme suit
	• Répéter • Inverser la transparence
Revenir à la transparence par défaut	Cliquez sur le bouton **Transparence par défaut** .
Spécifier le nombre d'étapes utilisées pour afficher ou imprimer la transparence dégradée	Cliquez sur le bouton **Définir par défaut** pour déverrouiller les étapes de dégradé, puis saisissez une valeur dans la zone **Étapes de dégradé**.
Spécifier le délai à l'issue duquel la transparence dégradée passe d'une transparence vers une autre	Déplacez le curseur **Accélération**.
Créer des transitions plus régulières entre les points nodaux de transparence dégradée	Cliquez sur le bouton **Lissage** .
Définir la largeur et la hauteur de la transparence sous forme de pourcentage de celles de l'objet	Saisissez des valeurs dans les zones **Largeur de la transparence** et **Hauteur de la transparence**.
Déplacer le centre de la transparence vers le haut, vers le bas, vers la gauche ou vers la droite	Saisissez des valeurs dans les zones **X** et **Y**.
Incliner la transparence selon un angle défini	Entrez une valeur dans la zone **Incliner**.
Faire pivoter la transparence selon un angle indiqué	Entrez une valeur dans la zone **Faire pivoter**.
Autoriser l'inclinaison ou l'étirement de la transparence sans respect des proportions	Cochez la case **Mise à l'échelle et inclinaison libres**.

Vous pouvez également faire glisser des couleurs, qui sont converties en niveaux de gris, depuis la palette des couleurs vers les points nodaux de transparence de l'objet .

Application d'une transparence à motif bitmap

Pour créer une transparence, utilisez des motifs bitmap. Pour ce faire, sélectionnez des motifs bitmap dans une bibliothèque personnelle ou dans du contenu Exchange. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Gestion des surfaces et des transparences » à la page 271.

Vous pouvez modifier les motifs bitmap en fonction de vos besoins. Par exemple, vous pouvez incliner ou faire pivoter un motif bitmap ou lui appliquer un effet miroir.

Les motifs à bitmap créés dans Patterns (application iOS qui transforme les photos en motifs à bitmap) peuvent être ouverts dans Corel PHOTO-PAINT. Les effets de motifs à bitmap disponibles dans Patterns et Corel PHOTO-PAINT permettent de créer des motifs homogènes et d'ajuster leurs paramètres, par exemple de configurer les pixels le long du bord de la mosaïque, ainsi que la luminosité, la luminance et le contraste des couleurs du motif.

Il est également possible de créer un motif bitmap à partir d'une image importée.

Après avoir créé ou modifié une transparence à motif bitmap, vous pouvez l'enregistrer pour une utilisation future ou le partage avec d'autres utilisations via le contenu Exchange. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Enregistrement et partage des surfaces et des transparences » à la page 274.

Pour appliquer une transparence à motif bitmap

1 Sélectionnez un objet.
2 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Transparence d'objet** .
3 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Transparence à motif bitmap** .
4 Ouvrez le sélecteur **Transparence** de la barre de propriétés, puis cliquez sur une miniature.
5 Cliquez sur le bouton **Sélectionner** dans la fenêtre contextuelle qui s'affiche .

Pour créer une transparence à motif bitmap

1 Sélectionnez un objet.
2 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Transparence d'objet** .
3 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Transparence à motif bitmap** .
4 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Modifier la transparence** .
5 Dans la boîte de dialogue **Modifier la transparence**, sélectionnez un motif de transparence dans le sélecteur **Transparence**.
6 Procédez à l'une des opérations du tableau suivant.

Pour	Procédez comme suit
Modifier la transparence de premier plan du motif	Déplacez le curseur **Transparence du premier plan**.
Modifier la transparence d'arrière-plan du motif	Déplacez le curseur **Transparence d'arrière-plan**.
Organiser les mosaïques de manière à ce qu'elles se reflètent les unes dans les autres	Cliquez sur le bouton **Miroir horizontal** ou **Miroir vertical** .
Créer un dégradé radial ou linéaire homogène	Dans la zone **Sans raccord**, cliquez sur le bouton **Radial** ou **Linéaire** , puis déplacez le curseur.
Lisser la transition des couleurs entre les bords opposés de la mosaïque à motif	Cochez la case **Correspondance des bords** et déplacez le curseur.
Augmenter ou réduire la luminosité du motif	Cochez la case **Luminosité**, puis déplacez le curseur.

Pour	Procédez comme suit
Augmenter ou réduire le contraste des niveaux de gris du motif	Cochez la case **Luminance**, puis déplacez le curseur.
Augmenter ou réduire le contraste des couleurs du motif	Cochez la case **Couleurs**, puis déplacez le curseur.
Modifier la taille du motif	Saisissez une valeur dans la zone **Largeur de la transparence** ou **Hauteur de la transparence**.
Déplacer le centre de la surface à motif vers le haut, vers le bas, vers la gauche ou vers la droite	Saisissez des valeurs dans les zones **X** et **Y**.
Incliner le motif selon l'angle défini	Entrez une valeur dans la zone **Incliner**.
Faire pivoter le motif selon un angle indiqué	Entrez une valeur dans la zone **Faire pivoter**.
Définir un décalage entre rangées ou colonnes sous forme de pourcentage par rapport à la hauteur ou la largeur de la mosaïque	Cliquez sur le bouton **Décalage entre rangées** ou **Décalage entre colonnes**, puis saisissez une valeur dans la zone **% de la taille de mosaïque**.

Pour incliner ou faire pivoter un motif, faites glisser les poignées d'inclinaison ou de rotation sur l'objet.

Il est également possible d'utiliser les commandes de la barre de propriétés.

Pour créer un motif bitmap à partir d'une image importée

1. Sélectionnez un objet.
2. Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Transparence d'objet**.
3. Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Transparence à motif bitmap**.
4. Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Modifier la transparence**.
5. Dans la boîte de dialogue **Modifier la transparence**, cliquez sur le bouton **Nouvelle source à partir du fichier**.
6. Dans la boîte de dialogue **Importer**, recherchez l'image que vous souhaitez utiliser, puis cliquez deux fois sur le nom du fichier.

Application d'une transparence à texture

Vous pouvez utiliser les textures pour créer des effets de transparence. Vous pouvez utiliser des textures existantes, telles que de l'eau, des minéraux ou des nuages, ou modifier une texture pour créer votre propre transparence à texture.

Lors de la modification d'une texture, vous pouvez modifier ses paramètres, tels que le lissage, la densité, la luminosité et les couleurs. Les paramètres varient d'une texture à l'autre. Vous pouvez aussi appliquer d'autres transformations, par exemple un effet miroir ou encore redimensionner ou décaler les mosaïques d'une texture. Après avoir modifié une texture, vous pouvez l'enregistrer afin de la réutiliser ultérieurement.

Pour appliquer une transparence à texture

1 Sélectionnez un objet.

2 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Transparence d'objet** .

3 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Transparence à texture** .

4 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Modifier la transparence** .

5 Dans la boîte de dialogue **Modifier la transparence**, sélectionnez une bibliothèque de textures dans la zone de liste **Bibliothèque de textures**.

6 Sélectionnez une texture dans le sélecteur **de surface**.

7 Effectuez l'une des actions du tableau suivant.

Pour	Procédez comme suit
Modifier la transparence de premier plan de la texture	Déplacez le curseur **Transparence du premier plan**.
Modifier la transparence d'arrière-plan de la texture	Déplacez le curseur **Transparence d'arrière-plan**.
Modifier les paramètres de texture	Saisissez des valeurs dans les zones de paramètre de texture. Les paramètres varient en fonction de la texture.
Prévisualiser les modifications aléatoires apportées à l'aspect d'une texture sélectionnée	Cliquez sur **Aléatoire**. À chaque pression sur ce bouton, des modifications aléatoires sont apportées aux paramètres déverrouillés et la texture modifiée s'affiche dans la fenêtre d'**aperçu**.
Organiser les mosaïques de manière à ce qu'elles se reflètent les unes dans les autres	Cliquez sur **Transformations**, puis sur le bouton **Mosaïques en miroir horizontal** ou **Mosaïques en miroir vertical** .
Modifier la taille des mosaïques d'une texture	Cliquez sur **Transformations**, puis saisissez des valeurs dans les zones **Largeur de la transparence** et **Hauteur de la transparence**.
Déplacer le centre de la texture vers le haut, vers le bas, vers la gauche ou vers la droite	Cliquez sur **Transformations**, puis saisissez des valeurs dans les zones **X** et **Y**.
Faire pivoter la texture selon l'angle défini	Cliquez sur **Transformations**, puis saisissez une valeur dans la zone **Faire pivoter**.
Incliner la texture selon l'angle défini	Cliquez sur **Transformations**, puis saisissez une valeur dans la zone **Incliner**.
Définir un décalage entre rangées ou colonnes sous forme de pourcentage par rapport à la largeur ou la hauteur de la mosaïque	Cliquez sur **Transformations**, puis sur le bouton **Décalage des lignes** ou **Décalage des colonnes** . Saisissez une valeur dans la zone **% de la taille de mosaïque**.

Pour	Procédez comme suit
Définir la résolution de bitmap de la texture	Cliquez sur **Options**, puis saisissez une valeur dans la zone **Résolution bitmap**.
Enregistrer la texture	Cliquez sur le bouton **Enregistrer la texture** , puis saisissez un nom dans la zone **Nom de texture** de la boîte de dialogue **Enregistrer texture sous**. Choisissez une bibliothèque dans la zone de liste **Nom de bibliothèque**.

Application de la transparence à l'aide des coups de pinceau

Il est possible de modifier la transparence d'une partie d'un objet à l'aide des coups de pinceau. Pour ce faire, modifiez la forme de pointe, sa taille et l'opacité du coup de pinceau.

Pour appliquer la transparence à l'aide des coups de pinceau

1 Sélectionnez un objet.

2 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Pinceau Transparence d'objet** .

3 Dans la barre de propriétés, ouvrez le sélecteur **Forme de pointe**, puis cliquez sur une forme.

4 Entrez une valeur dans la zone **Taille de pointe**.

5 Saisissez une valeur dans la zone **Opacité** pour définir le niveau de transparence du coup de pinceau.

6 Faites glisser le curseur sur l'objet.

Pour sélectionner rapidement une forme de pinceau ronde ou carrée, cliquez sur le bouton **Pointe ronde** ou **Pointe carrée** dans la barre de propriétés.

Rendre transparente la couleur sélectionnée dans les objets

Il est possible de rendre transparents tous les pixels d'une certaine couleur ou gamme de couleurs dans l'objet actif. Pour rendre à nouveau opaques les pixels d'une couleur donnée, supprimez un point nodal de sélection de couleur (ou la totalité).

Pour rendre transparentes les couleurs sélectionnées d'un objet

1 Sélectionnez un objet.

2 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Couleur de transparence** .

3 Entrez une valeur dans la zone **Tolérance** de la barre de propriétés pour spécifier la gamme des couleurs qui deviendront transparentes. Pour fusionner les couleurs environnantes avec les pixels transparents, saisissez une valeur dans la zone **Lissage**. Plus la valeur est élevée, plus la transition est régulière.

4 Cliquez sur une couleur dans la fenêtre d'image.

Dégradés d'objets

Il est possible de créer des effets intéressants par l'application d'un dégradé entre des objets et ceux qui se trouvent en dessous dans l'ordre d'empilage ou entre des objets et l'arrière-plan. Vous pouvez prévisualiser les modifications des paramètres liés à l'effet de transparence dans la fenêtre d'image.

Pour appliquer un dégradé à un objet

1 Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un objet, puis cliquez sur **Propriétés d'objet** dans le menu contextuel.

2 Dans la boîte de dialogue **Propriétés d'objet**, cliquez sur l'onglet **Générales**.

3 Spécifiez la composante à laquelle appliquer le dégradé dans la zone de liste **Dégradé**.

4 Sur les graphiques **Objet actif** et **Élément inférieur composite**, faites glisser l'un des points nodaux suivants :

- **Accroissement maximum** (point nodal supérieur gauche) : permet de spécifier la valeur deniveau de gris maximum supérieure des pixels de l'objet.
- **Accroissement minimum** (point nodal inférieur gauche) : permet de spécifier la valeur de niveau de gris minimum supérieure des pixels de l'objet.
- **Réduction maximum** (point nodal supérieur droit) : permet de spécifier la valeur de niveau de gris maximum inférieure des pixels de l'objet.
- **Réduction minimum** (point nodal inférieur droit) : permet de spécifier la valeur de niveau de gris minimum inférieure des pixels de l'objet.

Vous pouvez également

Choisir une méthode de dégradé	Cliquez sur un mode de fusion dans la zone **Fusion**.
Régler l'opacité	Déplacez le curseur **Opacité**.

Les zones situées à droite de la zone de liste **Dégradé** affichent les valeurs de niveau de gris et de transparence des pixels sélectionnés de l'objet.

Les valeurs de niveau de gris varient sur une échelle de 0 (noir) à 255 (blanc), l'opacité variant sur une échelle de 0 (transparent) à 100 (opaque). Les pixels de l'objet actif situés hors de la gamme spécifiée sont masqués. Les pixels de l'objet sous-jacent sont donc visibles.

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Gestion et partage des surfaces et des transparences

Lorsque vous utilisez des surfaces ou des transparences à motif vectoriel, à motif bitmap ou dégradées, vous pouvez utiliser le contenu Exchange pour parcourir, rechercher, copier et partager les motifs de surface et de transparence.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Gestion des surfaces et des transparences » (page 271)
- « Enregistrement et partage des surfaces et des transparences » (page 274)

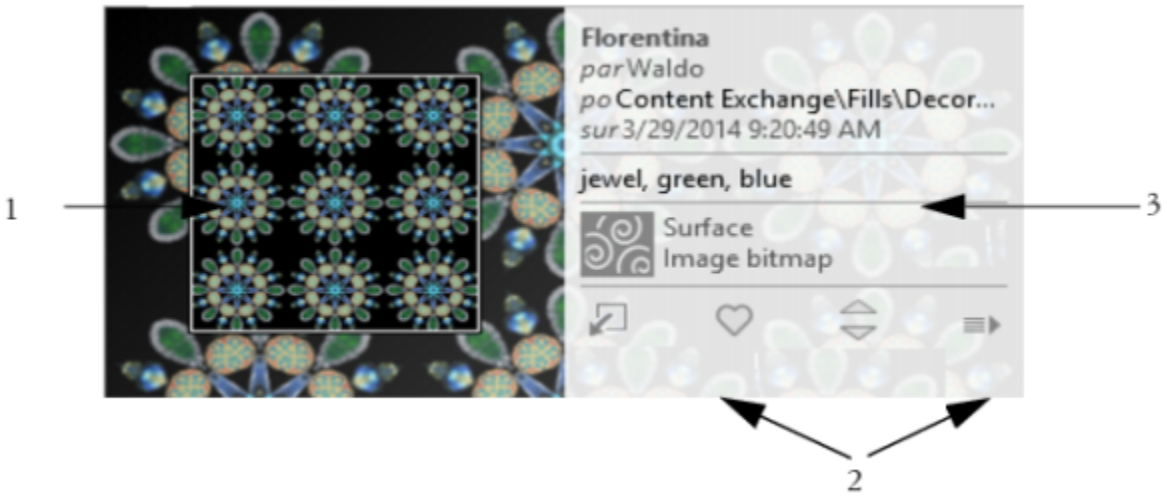
Gestion des surfaces et des transparences

Corel PHOTO-PAINT vous permet de parcourir les les motifs bitmapet les surfaces dégradées disponibles dans le contenu Exchange ou dans votre bibliothèque personnelle. Ces surfaces peuvent aussi être utilisées comme motifs de transparence.Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Manipulation de la transparence » à la page 261.

Le contenu Exchange renferme le contenu fourni par Corel ou que d'autres utilisateurs ont partagé. Pour utiliser le contenu Exchange, vous devez être connecté à votre compte corel.com. Pour plus d'informations, reportez-vous aux sections « Authentification CorelDRAW Graphics Suite » à la page 23 et « Utilisation du Centre de contenu » à la page 114.

Vous pouvez parcourir les surfaces et motifs disponibles, effectuer des recherches par mots-clés, définir vos surfaces et motifs favoris, voter pour les surfaces et motifs que vous appréciez ou copier du contenu Exchange dans votre bibliothèque personnelle.

Pour plus d'informations sur les surfaces, reportez-vous à la section « Surface d'images » à la page 249.



Vous pouvez afficher un aperçu de la surface ou du motif (1), voter pour cet élément, copier cet élément ou accéder à d'autres options (2) et effectuer des recherches par mots-clés (3).

Pour gérer les surfaces et les transparences

1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Surface** ou **Transparence d'objet** .

Si vous souhaitez appliquer une surface à un objet, sélectionnez-le à l'aide de l'outil **Sélecteur d'objet** avant d'appliquer la surface.

2 Dans la barre de propriétés, cliquez sur l'un des boutons suivants :

- **Surface dégradée**
- **Transparence dégradée**
- **Surface à motif bitmap**
- **Transparence à motif bitmap**

3 Ouvrez le sélecteur **Surface** ou **Transparence** de la barre de propriétés.

4 Effectuez l'une des actions du tableau suivant.

Pour	Procédez comme suit
Rechercher des surfaces et des motifs dans le contenu Exchange et dans votre bibliothèque personnelle	Dans le sélecteur **Surface** ou **Transparence**, choisissez une catégorie dans la liste, entrez un mot-clé dans la zone **Rechercher** et appuyez sur **Entrée**. Vous pouvez également cliquer sur une miniature, puis sur l'un des mots-clés associés à celle-ci pour effectuer une recherche basée sur ce mot-clé.
Trier les résultats de la recherche	Ouvrez la liste située en regard de la zone **Rechercher** et choisissez l'une des options suivantes : • **Très populaire** : trie les résultats de la recherche en fonction du nombre de téléchargements, du nombre de votes et de la date d'ajout de la surface ou du motif dans le contenu Exchange.

Pour	Procédez comme suit
	• **Principaux** : trie les résultats de la recherche en fonction du nombre de votes positifs et négatifs. • **Récents** : trie les résultats de la recherche en fonction de la date d'ajout de la surface ou du motif dans le contenu Exchange. • **Populaire** : trie les résultats de la recherche en fonction du nombre de téléchargements de la surface ou du motif.
Copier une surface ou un motif du contenu Exchange dans votre bibliothèque personnelle	Cliquez sur une miniature, sur le bouton **Plus d'options**, puis sur le bouton **Copier dans Personnel**. Les surfaces et les motifs que vous copiez dans votre bibliothèque personnelle sont ensuite disponibles via le sélecteur **Surface**.
Partager une surface ou un motif de votre bibliothèque personnelle dans le contenu Exchange	Cliquez sur une miniature, puis sur le bouton **Partager**.
Modifier le nom d'une surface ou d'un motif de votre bibliothèque personnelle ou les balises qui lui sont associées	Cliquez sur une miniature, sur le bouton **Plus d'options**, puis sur le bouton **Modifier les propriétés**.
Supprimer une surface ou un motif de votre bibliothèque personnelle	Cliquez sur une miniature, sur le bouton **Plus d'options**, puis sur le bouton **Supprimer**.
Désigner une surface ou un motif comme favori	Cliquez sur une miniature, puis sur le bouton **Favori**. Pour supprimer une surface ou un motif de vos favoris, cliquez sur le bouton **Retirer des favoris**.
Voter pour une surface ou un motif	Cliquez sur une miniature, puis sur le bouton **Promouvoir** ou **Rétrograder**.
Signaler un contenu inapproprié	Cliquez sur une miniature, sur le bouton **Plus d'options**, puis sur le bouton **Indicateur**.
Empêcher l'affichage d'une surface ou d'un motif dans les recherches ultérieures	Cliquez sur une miniature, sur le bouton **Plus d'options**, puis sur le bouton **Masquer**.

Cette procédure s'applique uniquement aux aux motifs bitmap et aux surfaces et transparences dégradées.

Pour pouvoir accéder au contenu Exchange, vous devez vous connecter à votre compte corel.com.

Les surfaces et motifs stockés dans votre bibliothèque personnelle sont enregistrés dans le dossier **Mes documents\Corel\Corel Content\Fills**.

Enregistrement et partage des surfaces et des transparences

Après avoir créé ou modifié une surface ou un motif de transparence, vous pouvez l'enregistrer et lui ajouter des balises (mots-clés) dans la langue de votre choix. Les surfaces et les motifs sont enregistrés dans un format de fichier particulier d'extension **.fill**, qui préserve les informations relatives aux transformations qui leur ont été appliquées.

Pour enregistrer et partager une surface ou une transparence

1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Surface** ou **Transparence d'objet**.

Si vous souhaitez appliquer une surface à un objet, sélectionnez-le à l'aide de l'outil **Sélecteur d'objet** avant d'appliquer la surface.

2 Dans la barre de propriétés, cliquez sur l'un des boutons suivants :

- **Surface dégradée**
- **Transparence dégradée**
- **Surface à motif bitmap**
- **Transparence à motif bitmap**

3 Cliquez sur le bouton **Modifier la surface** ou sur le bouton **Modifier la transparence** dans la barre de propriétés.

4 Dans la boîte de dialogue **Modifier la surface**, cliquez sur le bouton **Enregistrer comme nouveau**.

5 Dans la boîte de dialogue **Enregistrer le motif**, choisissez une langue dans la zone de liste, entrez le nom de la surface ou du motif, puis entrez les balises (mots-clés) que vous souhaitez lui associer.

Si vous souhaitez partager la surface ou le motif, cochez la case **Partager ce contenu** et choisissez une catégorie dans la liste.

Pour partager des éléments via le contenu Exchange, vous devez vous connecter à votre compte corel.com.

Les surfaces et motifs stockés dans votre bibliothèque personnelle sont enregistrés dans le dossier **Mes documents\Corel\Corel Content\Fills**.

Vous pouvez également partager une surface ou un motif de votre bibliothèque personnelle dans le contenu Exchange. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour gérer les surfaces et les transparences » à la page 272.

Masques et chemins

Utilisation des masques..... 277
Utilisation des tracés pour définir les zones d'une image..... 301
Gestion de plusieurs masques à l'aide de composantes alpha..... 313

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Utilisation des masques

Dans Corel PHOTO-PAINT, vous pouvez utiliser des masques pour isoler les zones d'une image que vous souhaitez modifier, tout en protégeant les zones restantes de toute modification. Les zones modifiables et protégées des masques permettent de modifier les images avec précision. Dans certains programmes, les zones modifiables sont également appelées « sélections ».

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Distinction entre zones protégées et zones modifiables » (page 277)
- « Définition de zones modifiables » (page 279)
- « Définition de zones modifiables à l'aide d'informations de couleur » (page 283)
- « Extension et réduction de zones modifiables » (page 286)
- « Inversion et retrait de masques » (page 289)
- « Déplacement et alignement de zones modifiables » (page 290)
- « Transformation des zones modifiables » (page 291)
- « Ajustement des bords des zones modifiables » (page 294)
- « Ajustement de la transparence des masques » (page 297)
- « Détourage d'images » (page 297)

Pour plus d'informations sur les masques de détourage, reportez-vous à la section « Utilisation des masques de détourage » à la page 404.

Distinction entre zones protégées et zones modifiables

Les masques permettent d'apporter des modifications élaborées aux images. Ils fonctionnent comme un pochoir placé sur une image. Dans les zones protégées, les couleurs et les effets ne sont pas appliqués à l'image sous-jacente, tandis que dans les zones modifiables, les couleurs et les effets sont appliqués à l'image. Lorsque vous définissez une zone modifiable pour une image, vous définissez également un masque, ou zone protégée, pour cette même image.

Recouvrement de masque

Vous pouvez afficher un recouvrement de masque qui apparaît uniquement sur les zones protégées pour permettre à l'utilisateur de distinguer facilement les zones protégées et les zones modifiables. Il s'agit d'une feuille transparente de couleur rouge. Lorsque vous réglez la transparence d'un masque dans certaines zones, les nuances de rouge affichées par le recouvrement de masque dans ces zones varient en conséquence.

Il est possible de masquer le recouvrement de masque. Il est également possible de modifier sa couleur afin qu'il s'affiche clairement par rapport aux couleurs de l'image dans les zones modifiables.

Zone de sélection de masque

La bordure séparant une zone modifiable de la zone protégée correspondante est indiquée par un contour en pointillé, appelé zone de sélection de masque. Vous pouvez afficher la zone de sélection du masque uniquement lorsque la zone de recouvrement du masque est cachée. Vous pouvez modifier la couleur de la zone de sélection du masque de façon à ce qu'elle apparaisse clairement par rapport aux autres couleurs de l'image.

Il est possible d'afficher le recouvrement de masque (à gauche) et la zone de sélection de masque (à droite).

Position de la zone de sélection de masque

Si la zone modifiable comporte un bord flou, la zone de sélection de masques est placée par défaut le long de l'extérieur du bord flou. Il est toutefois possible d'indiquer une valeur de seuil afin de ramener la zone de sélection de masques à l'intérieur du bord flou de la section. Par exemple, vous pouvez placer la zone de sélection de masques de sorte qu'elle comprenne uniquement les pixels modifiables à 100 % et exclue ceux qui commencent à se fondre dans la zone protégée.

Lorsque vous ajustez la position de la zone de sélection de masque, la taille de la zone modifiable n'est pas affectée ; la zone de sélection de masques apparaît simplement lorsqu'un certain niveau de transparence est atteint.

Pour afficher ou masquer le recouvrement de masque

- Cliquez sur **Masque** ▸ **Recouvrir par un masque**.

  Une coche située en regard de l'élément de menu indique que le recouvrement de masque est visible.

Pour changer la couleur du recouvrement de masque

1. Cliquez sur **Outils** ▸ **Options**.
2. Dans la liste des catégories **Espace de travail**, cliquez sur **Affichage**.
3. Ouvrez le sélecteur de couleur **Couleur du masque**, puis cliquez sur une couleur.

Pour afficher ou masquer la zone de sélection de masque

- Cliquez sur **Masque** ▸ **Afficher la zone de sélection du masque**.

  Une coche en regard de l'élément de menu indique que la zone de sélection du masque est visible.

La zone de sélection de masque n'apparaît pas lorsque vous utilisez un recouvrement de masque ou lorsque vous ajustez la transparence d'un masque.

Pour changer la couleur de la zone de sélection de masque

1 Cliquez sur **Outils** ▸ **Options**.

2 Dans la liste des catégories **Espace de travail**, cliquez sur **Affichage**.

3 Ouvrez le sélecteur de couleur **Zone de sélection du masque**, puis cliquez sur une couleur.

La zone de sélection de masque n'apparaît pas lorsque vous utilisez un recouvrement de masque ou lorsque vous ajustez la transparence d'un masque.

Pour placer une zone de sélection de masque le long du bord d'une zone modifiable

1 Cliquez sur **Outils** ▸ **Options**.

2 Dans la liste des catégories **Espace de travail**, cliquez sur **Affichage**.

3 Entrez une valeur de niveaux de gris dans la zone **Seuil masque**.

Cette valeur de seuil est utilisée pour tous les autres masques créés avant la modification de la valeur.

Définition de zones modifiables

Il existe différentes façons de définir une zone modifiable dans une image sans utiliser les informations de couleur de cette dernière.

Zones modifiables rectangulaires ou elliptiques

Il est possible de définir des zones modifiables rectangulaires ou elliptiques dans une image.

Zone circulaire définie à l'aide de l'outil Masque ellipse

Zones modifiables définies à l'aide d'un texte, d'un objet ou du contenu du Presse-papiers

Vous pouvez définir une zone modifiable à l'aide d'objets. Lorsque vous créez une zone de ce type ayant la forme d'un ou plusieurs objets, vous devez déplacer les objets hors de la zone modifiable pour pouvoir modifier cette dernière.

Vous pouvez définir une zone modifiable à l'aide de texte. La zone modifiable créée au fur et à mesure de la saisie se voit attribuer les propriétés de police et de style définies. Vous pouvez également créer une zone modifiable à partir de texte existant.

Vous pouvez définir une zone modifiable en collant le contenu du Presse-papiers dans la fenêtre de l'image sous forme de zone modifiable. La zone ainsi créée est une zone modifiable flottante que vous pouvez modifier et déplacer sans affecter les pixels de l'image sous-jacente.

Zones modifiables définies à l'aide de l'outil Masque à main levée

Définissez une zone modifiable en créant un contour de la zone d'image avec l'outil **Masque à main levée** comme vous le feriez avec un crayon sur une feuille ou en cliquant sur différents points dans l'image pour ancrer des segments de lignes droites.

Vous pouvez également définir une zone modifiable en appliquant un coup de pinceau sur cette zone comme si vous dessiniez.

Zones modifiables définies à l'aide de l'outil Masque planaire

L'outil **Masque planaire** vous permet de définir une zone modifiable adoucie le long de lignes parallèles. Vous pouvez déplacer et faire pivoter les lignes afin d'ajuster la position et le degré de l'effet appliqué au masque.

Combiné avec un effet de flou, tel que Flou Bokeh, l'outil **Masque planaire** s'avère pratique pour définir la profondeur de champ dans une photo le long d'une zone linéaire principale, telle qu'une route, un pont ou tout autre élément linéaire, tout en floutant les zones extérieures aux lignes. Pour plus d'informations sur l'effet Flou Bokeh, reportez-vous à la section « Application de l'effet Flou Bokeh » à la page 356.

Zones modifiables sous forme de bordures

Il est possible de définir une zone modifiable sous forme de bordure à partir des bords d'une zone modifiable existante afin d'encadrer des parties de l'image avec une couleur, une texture ou un effet spécial. Pour ce faire, une nouvelle zone de sélection de masque est placée sur l'un des côtés d'une zone de sélection de masque existante.

Zones modifiables couvrant l'intégralité de l'image

Il est également possible de définir la totalité de l'image sous la forme d'une zone modifiable. Cette fonction est très utile lorsque vous souhaitez appliquer un effet spécial nécessitant l'utilisation d'un masque sur l'intégralité de l'image. Pour plus d'informations sur les effets spéciaux, reportez-vous à la section « Application d'effets spéciaux » à la page 345.

Pour définir une zone modifiable rectangulaire ou elliptique

1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'un des outils suivants :
   - Outil **Masque rectangle**
   - Outil **Masque ellipse**

2 Cliquez sur le bouton **Mode normal** de la barre de propriétés.

3 Dans la barre de propriétés, choisissez l'une des options suivantes dans la zone de liste **Style** :
   - **Normal** : permet de définir manuellement unezone modifiable rectangulaire ou elliptique.
   - **Taille fixe** : permet de spécifier la largeur et la hauteur d'une zone modifiable rectangulaire ou elliptique.
   - **Rangée(s)** : permet de définir une zone modifiable rectangulaire sur la largeur de l'image. Vous pouvez indiquer la hauteur de la rangée et la valeur d'arrondi des angles du rectangle.
   - **Colonne(s)** : permet de définir une zone modifiable rectangulaire sur la hauteur de l'image. Vous pouvez indiquer la largeur de la colonne et la valeur d'arrondi des angles du rectangle.

4 Faites glisser la souris dans la fenêtre d'image afin de définir manuellement la zone modifiable, ou cliquez pour positionner la zone modifiable dont vous avez défini la taille et l'orientation.

Le style de masque **Normal** permet de définir une zone modifiable carrée ou circulaire si vous maintenez la touche **Ctrl** enfoncée pendant que vous faites glisser la souris dans la fenêtre d'image.

Le style de masque **Normal** permet de définir une zone modifiable à partir de son centre si vous maintenez la touche **Maj** enfoncée pendant que vous faites glisser la souris dans la fenêtre d'image.

Pour définir une zone modifiable à l'aide d'objets, de texte ou du contenu du Presse-papiers

Pour	Procédez comme suit
Définir une zone à l'aide de texte	Cliquez sur l'outil **Texte**, puis définissez les attributs du texte dans la barre de propriétés. Cliquez sur le bouton **Créer un masque de texte** dans la barre de propriétés, entrez le texte, puis cliquez n'importe où dans la boîte à outils pour appliquer les modifications.
Définir une zone à l'aide d'objets	Sélectionnez un ou plusieurs objets, puis cliquez sur **Masque** ▸ **Créer** ▸ **Masque depuis objet(s)**.
Définir une zone à l'aide du contenu du Presse-papiers	Cliquez sur **Édition** ▸ **Coller** ▸ **Coller comme nouvelle sélection**.

Vous pouvez également cliquer sur le bouton **Créer masque** de la barre d'outils **Masque/objet** pour définir une zone modifiable à partir d'un ou plusieurs objets sélectionnés. Si cette barre d'outils n'apparaît pas, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Barres d'outils** ▸ **Masque/objet**.

Pour définir une zone modifiable à l'aide de l'outil Masque à main levée

1. Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Masque à main levée**.
2. Cliquez sur le bouton **Mode normal** de la barre de propriétés.
3. Cliquez à l'emplacement où vous souhaitez commencer et terminer chaque segment de ligne dans la fenêtre d'image.
4. Cliquez deux fois pour terminer le contour.

Pour définir une zone modifiable, faites glisser l'outil **Masque à main levée** dans la fenêtre d'image, puis cliquez deux fois pour terminer le contour.

Zone modifiable créée à l'aide de l'outil Masque à main levée

Pour définir une zone modifiable à l'aide de l'outil Masque planaire

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

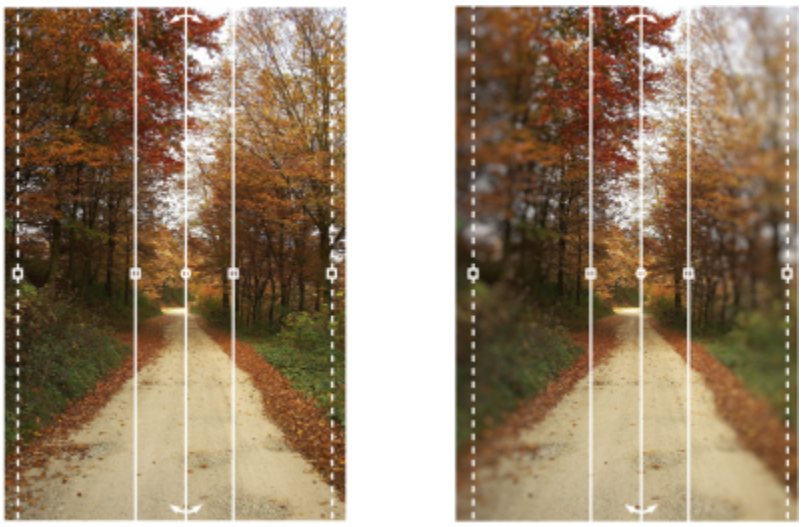
Des lignes parallèles apparaissent sur l'image. Les lignes unies définissent la zone modifiable globale, et les lignes en pointillés définissent la zone adoucie le long du haut et du bas de la zone modifiable.

2 Procédez à l'une des opérations du tableau suivant :

Pour	Procédez comme suit
Spécifier la taille de la totalité de la zone modifiable	Entrez une valeur dans la zone **Plage de sélection** de la barre de propriétés.
Spécifier la taille de la totalité de la zone adoucie	Entrez une valeur dans la zone **Plage floutée** de la barre de propriétés.
Faire pivoter la zone modifiable	Entrez une valeur dans la zone **Angle de rotation** de la barre de propriétés.
Déplacer la zone modifiable	Faites glisser la zone modifiable vers son nouvel emplacement.

Vous pouvez ajuster la zone modifiable et la zone adoucie en faisant glisser les poignées interactives sur l'écran. Vous pouvez également faire pivoter la zone modifiable en faisant glisser une poignée de rotation.

Vous pouvez utiliser différents modes de masque avec l'outil **Masque planaire**. Pour plus d'informations sur les modes de masque, reportez-vous à la section « Extension et réduction de zones modifiables » à la page 286.



Exemple d'un masque planaire combiné avec un effet de flou.

Pour définir une zone modifiable en dessinant

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

2 Définissez les attributs de l'outil depuis la barre de propriétés.

3 Cliquez sur le bouton **Mode normal** de la barre de propriétés.

4 Faites glisser la souris dans la fenêtre d'image.

Pour changer la taille de la pointe du pinceau de l'outil **Masque pinceau**, maintenez la touche **Alt** enfoncée et faites glisser la souris dans la fenêtre d'image jusqu'à ce que la pointe du pinceau ait atteint la taille souhaitée.

Pour appliquer un coup de pinceau droit à l'aide de l'outil **Masque pinceau**, appuyez sur la touche **Ctrl** après avoir commencé à faire glisser la souris dans la fenêtre d'image. Tout en maintenant la touche **Ctrl** enfoncée, appuyez sur la touche **Maj**, puis relâchez-la, pour alterner entre les coups de pinceau horizontaux et verticaux.

Pour définir une zone modifiable sous forme de bordure

1. Dans la boîte à outils, cliquez sur un outil masque.
2. Définissez une zone modifiable.
3. Cliquez sur **Masque** ▸ **Contour de masque** ▸ **Bordure**.
4. Entrez une valeur dans la zone **Largeur**.
5. Choisissez un type de bord dans la zone de liste **Bords**.

Un bord adouci produit un dégradé plus progressif avec l'image de fond qu'un bord net.

Pour définir l'intégralité de l'image en tant que zone modifiable

- Cliquez sur **Masque** ▸ **Sélectionner l'image entière**.

Si le recouvrement de masque est activé, la zone de sélection de masque est invisible.

Définition de zones modifiables à l'aide d'informations de couleur

Les informations relatives aux couleurs d'une image permettent de définir les zones modifiables et protégées d'un masque. Lorsque vous utilisez ces informations, vous devez spécifier des couleurs d'altération, ainsi qu'une valeur de tolérance de couleur. La couleur d'altération est la couleur de base que vous utilisez pour définir les zones protégées ou les zones modifiables. La valeur de tolérance de couleur définit le pourcentage de variation de couleur par rapport à la couleur d'altération autorisée dans le masque. Plus cette valeur est élevée, plus la quantité de couleur ajoutée aux zones protégées ou modifiables est importante. La tolérance de couleur est basée sur la similarité de couleur.

Zones modifiables de couleur uniforme

Il est possible de définir une zone modifiable de couleur uniforme ou entourée de couleurs uniformes. Si la zone est entourée de couleurs uniformes, vous pouvez créer un contour grossier qui se réduit afin de contenir la zone à modifier, ou baser la zone modifiable sur les limites séparant les couleurs uniformes.

Zones modifiables dans une image

Il est possible de définir des zones modifiables dans une image à l'aide d'un masque de couleur. Un masque de couleur permet de sélectionner des couleurs d'altération dans la totalité d'une image et non dans une zone donnée.

Le seuil de couleur permet d'affiner davantage la gamme des couleurs incluses dans la zone modifiable. La valeur de seuil évalue la luminosité de chaque couleur d'altération et détermine les pixels inclus dans la zone modifiable. L'ajustement du seuil de couleur permet d'adoucir ou d'accentuer les pixels au bord de la zone modifiable. Pour ajuster les valeurs de seuil d'un masque de couleur, affichez un aperçu en niveaux de gris de l'image afin de visualiser les zones masquées en noir et les zones modifiables en blanc.

Les pixels bleus, verts et violets de l'image d'origine (à gauche) ont été sélectionnés à l'aide d'un masque de couleur (à droite).

Zones modifiables dans une composante de couleur spécifique

Il est possible de définir une zone modifiable dans une composante de couleur spécifique. Chaque image en couleur contient un certain nombre de composantes de couleur, chacune représentant une composante du modèle colorimétrique de l'image. Par exemple, une image RVB contient des composantes rouge, verte et bleue. Lorsque vous affichez une image dans ses composantes de couleur individuelles, une partie seulement de ses informations de couleur est affichée. Ceci vous permet de définir une zone modifiable avec une plus grande précision.

Pour définir une zone modifiable de couleur uniforme

1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Masque baguette magique** .

2 Cliquez sur le bouton **Mode normal** de la barre de propriétés.

3 Entrez une valeur de tolérance dans la zone **Tolérance**.

4 Cliquez sur une couleur de l'image.

Pour modifier un élément de l'image de forme complexe sur un arrière-plan uni, définissez l'arrière-plan en tant que zone modifiable de couleur uniforme, puis inversez le masque afin de rendre l'élément modifiable. Pour plus d'informations sur l'inversion des masques, reportez-vous à la section « Inversion et retrait de masques » à la page 289.

La couleur du premier pixel sur lequel vous cliquez détermine la couleur d'altération ; tous les pixels adjacents dont les valeurs de couleur sont comprises dans la plage de tolérance de couleur spécifiée sont inclus dans la zone modifiable. La zone modifiable s'étend jusqu'à ce qu'elle atteigne les pixels dont les valeurs de couleur dépassent la tolérance de couleur spécifiée.

La zone est sélectionnée en cliquant sur un pixel orange à l'aide de l'outil Masque baguette magique.

Pour définir une zone modifiable entourée d'une couleur uniforme

1 Dans la boîte à outils, sélectionnez l'un des outils suivants :

- Outil **Masque lasso** : permet d'appliquer un contour grossier à une zone d'image, puis de réduire lazone de sélection de masque autour d'une gamme de couleurs définie dans cette zone ; utilise unecouleur d'altération initiale.
- Outil **Masque magnétique** : permet de créer une zone de sélection de masque le long d'une limite entre les couleurs d'une image ; utilise plusieurs couleurs d'altération.

2 Cliquez sur le bouton **Mode normal** de la barre de propriétés.

3 Entrez une valeur de tolérance dans la zone **Tolérance**.

4 Dans la fenêtre d'image, cliquez sur la couleur à protéger contre toute modification, puis cliquez à différents emplacements afin de créer le contour de la zone modifiable.

5 Cliquez deux fois pour terminer le contour.

Vous pouvez déterminer si seule la couleur du premier pixel sur lequel vous cliquez ou la couleur de chaque pixel établit une couleur d'altération. La gamme de tolérance de couleur indique la gamme de couleurs protégées contre toute modification. Si le premier pixel sur lequel vous cliquez détermine la couleur d'altération, la zone protégée s'étend jusqu'à atteindre la tolérance de couleur spécifiée. Lorsque vous utilisez l'outil **Masque lasso**, le contour complet de la zone modifiable est réduit par rapport au contour d'origine afin de contenir la forme irrégulière produite par l'exclusion de tous les pixels du contour d'origine compris dans la gamme de tolérance de couleur définie. Lorsque vous utilisez l'outil **Masque magnétique**, chaque pixel sur lequel vous cliquez établit une couleur d'altération, de sorte que la zone protégée s'agrandit chaque fois que vous cliquez, jusqu'à atteindre la tolérance de couleur définie. La tolérance de couleur est mesurée par rapport à la couleur d'altération courante et dans une zone spécifique autour du pointeur.

Vous pouvez également faire glisser la souris dans la fenêtre d'image afin d'appliquer un contour à main levée. Lorsque vous utilisez l'outil **Masque magnétique**, cliquez régulièrement sur le bouton de la souris pour définir plusieurs couleurs d'altération et créer plusieurs points d'ancrage.

Pour définir des zones modifiables dans une image

1 Cliquez sur **Masque** ▸ **Masque de couleur**.

2 Cliquez sur le bouton **Mode normal**

3 Sélectionnez l'option **Couleurs échantillonnées** dans le menu déroulant supérieur.

4 Cliquez sur l'outil **Pipette** , puis cliquez sur chaque couleur d'altération dans la fenêtre d'image.

5 Cliquez sur le bouton **Aperçu** .

6 Dans la zone de liste adjacente au bouton **Aperçu**, sélectionnez l'une des options suivantes :

- **Recouvrir** : leszones protégées sont recouvertes d'une feuille transparente de couleur rouge.
- **Niveaux de gris** : les zones protégées apparaissent en noir et les zones modifiables en blanc.
- **Natte noire** : les zones protégées sont recouvertes d'une feuille transparente de couleur noire.
- **Natte blanche** : les zones protégées sont recouvertes d'une feuille transparente de couleur blanche.
- **Zone de sélection** : une ligne en pointillés apparaît autour de lazone modifiable.

7 Cliquez sur **Plus**, puis activez l'une des options suivantes :

- **Mode normal** : permet de déterminer la tolérance de couleur en fonction d'une similarité de couleur entrepixels.
- **Mode TSL** : permet de déterminer la tolérance de couleur en fonction de la similarité de teinte, de saturation et de luminosité des pixels.

8 Dans la zone adjacente à chaque couleur d'altération, indiquez le pourcentage de variation de couleur autorisé entre les pixels de cette couleur et les autres pixels.

9 Dans la zone **Seuil**, déplacez le curseur **Seuil** et activez l'une des options suivantes :

- **Vers noir** : tous les pixels dont la valeur de luminosité est supérieure à la valeur deseuil sont ajoutés à la zone protégée.
- **Vers blanc** : tous les pixels dont la valeur de luminosité est supérieure à la valeur de seuil sont ajoutés à la zone modifiable.

Si les couleurs d'une session précédente apparaissent dans la boîte de dialogue **Masque de couleur**, cliquez sur le bouton **Réinitialiser** avant de créer un masque de couleur.

Le style d'affichage **Zone de sélection** n'est pas disponible lorsque la commande **Rectangle de sélection visible** est désactivée dans le menu **Masque**.

Pour définir la tolérance de couleur par défaut du masque de couleur, cliquez sur le bouton du menu contextuel, puis sur **Définition des paramètres par défaut de Tolérance**.

Vous pouvez également indiquer des couleurs d'altération prédéfinies en choisissant une couleur présélectionnée, comme **Verts**, dans la zone de liste adjacente à l'outil **Pipette**.

Pour définir des zones modifiables dans des composantes de couleur données

1 Dans le menu fixe **Composantes**, cliquez sur l'icône **Œil** en regard d'une composante de couleur.

Si le menu fixe **Composantes** n'est pas affiché, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Composantes**.

2 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'un des outils suivants :

- Outil **Masque lasso**
- Outil **Masque baguette magique**

3 Définissez une zone dans l'image.

Extension et réduction de zones modifiables

Il est possible d'ajouter et de retirer des parties d'une zone modifiable.

Par défaut, chaque zone modifiable que vous définissez remplace la dernière définie. Toutefois, vous pouvez utiliser les modes de masque suivants pour conserver la zone modifiable actuelle tout en modifiant la forme :

Mode	Description
Additif	Permet d'ajouter des zones à une zone modifiable. Les zones que vous ajoutez à la zone modifiable sont supprimées de la zone protégée.
Soustractif	Permet de supprimer des zones d'une zone modifiable. Les zones que vous supprimez de la zone modifiable sont ajoutées à la zone protégée.
Chevauchement	Permet d'ajouter des zones à une zone modifiable existante, à condition que les nouvelles zones ne chevauchent pas les zones existantes. Toutes les zones qui se chevauchent sont exclues de la zone modifiable et ajoutées à la zone protégée. Outre l'extension ou la réduction d'une zone modifiable existante, ce mode de masque vous permet de définir une zone modifiable dépourvue de masque actif.

Un mode de masque reste actif tant que vous n'en changez pas. Les exemples suivants illustrent l'utilisation des différents modes de masque.

L'outil Masque ellipse est utilisé en mode Normal.

La balle est définie comme une zone entièrement modifiable dans le masque obtenu.

Les outils Masque ellipse et Masque à main levée sont utilisés en mode Soustractif.

La zone modifiable obtenue se compose des zones jaunes de la balle.

L'outil Masque baguette magique est utilisé en mode Additif.

Les numéros sont désormais ajoutés à la zone modifiable.

L'outil Masque ellipse est utilisé en mode Chevauchement.

Les zones de chevauchement (les zones jaunes et celles ayant un numéro) sont supprimées de la zone modifiable, tandis que les zones blanches y sont ajoutées.

Suppression de zones protégées

Il est possible de retirer des zones protégées d'une zone modifiable. Cette fonction est utile pour modifier les masques de couleur comportant des zones modifiables étendues.

Spécification du nombre de pixels

Il est possible d'étendre et de réduire une zone modifiable selon un nombre donné de pixels. Les pixels sont ajoutés ou supprimés au bord de la zone modifiable.

Ajout de pixels de couleur similaire

Il est possible d'ajouter des pixels adjacents de couleur similaire à une zone modifiable. La zone modifiable s'étend jusqu'à ce qu'elle atteigne des pixels dont les couleurs diffèrent nettement de celles de la zone modifiable. La valeur de tolérance de couleur spécifiée définit le pourcentage de variation de couleur autorisé entre les pixels de la zone modifiable d'origine et ceux des zones protégées adjacentes.

Il est également possible d'ajouter tous les pixels de couleur similaire à une zone modifiable, qu'ils soient ou non adjacents à ceux de la zone modifiable actuelle. La valeur de tolérance de couleur spécifiée définit le pourcentage de variation de couleur autorisé entre les pixels des zones modifiables d'origine et ceux des zones protégées.

Pour ajouter ou retirer une zone d'une zone modifiable

1 Dans la boîte à outils, cliquez sur un outil masque.

2 Dans la barre de propriétés, cliquez sur l'un des boutons suivants :

- Additif
- Soustractif
- Chevauchement

3 Faites glisser la souris pour définir la zone à ajouter ou à retirer d'une zone modifiable.

Une fois que vous avez commencé à faire glisser la souris, vous pouvez utiliser les touches **Ctrl** et **Maj** pour appliquer des contraintes à la forme de la zone ajoutée ou soustraite. Ainsi, si vous utilisez l'outil **Masque ellipse** et que vous maintenez la touche **Ctrl** enfoncée, la zone prend la forme d'un cercle. Si vous maintenez les touches **Ctrl** et **Maj** enfoncées, la zone s'agrandit à partir du centre du cercle.

Pour retirer des zones protégées d'une zone modifiable

- Cliquez sur **Masque** ▸ **Contour de masque** ▸ **Supprimer les trous**.

Pour étendre ou réduire une zone modifiable

Pour	Procédez comme suit
Étendre une zone modifiable selon un nombre de pixels donné	Cliquez sur **Masque** ▸ **Contour de masque** ▸ **Agrandir**, puis entrez une valeur dans la zone **Largeur**.
Réduire une zone modifiable selon un nombre de pixels donné	Cliquez sur **Masque** ▸ **Contour de masque** ▸ **Contracter**, puis entrez une valeur dans la zone **Largeur**.

Pour ajouter des pixels adjacents de couleur similaire à une zone modifiable

1. Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Masque baguette magique** .
2. Entrez une valeur dans la zone **Tolérance** de la barre de propriétés.
3. Cliquez sur **Masque** ▸ **Contour de masque**, puis sur l'un des éléments de menu suivants :
   - **Étendre** : permet d'étendre unezone modifiable de façon à y inclure tous les pixels adjacents de couleur similaire.
   - **Couleurs similaires** : permet d'étendre une zone modifiable de façon à y inclure tous les pixels de couleur similaire de la totalité de l'image.

Inversion et retrait de masques

Il est possible d'inverser un masque de sorte que la zone protégée devienne modifiable et que la zone modifiable devienne protégée. Inverser un masque lors de la définition de la zone de l'image à protéger est plus simple que de définir la zone à modifier. Imaginons, par exemple, que vous vouliez modifier un élément de l'image de forme complexe sur un arrière-plan uni. Il est alors plus facile de sélectionner le fond, puis d'inverser le masque.

Lorsque vous n'avez plus besoin d'un masque sur une image, supprimez-le.

L'arrière-plan a d'abord été sélectionné (à gauche), puis le masque a été inversé pour que la bouteille orange devienne une zone modifiable (à droite).

Pour inverser un masque

- Cliquez sur **Masque** ▸ **Inverser**.

Pour retirer un masque

- Cliquez sur **Masque** ▸ **Supprimer**.

Lorsque vous supprimez un masque, les zones modifiables qui étaient flottantes sont automatiquement fusionnées avec l'arrière-plan de l'image.

Déplacement et alignement de zones modifiables

Vous pouvez déplacer une zone modifiable n'importe où dans l'image avec ou sans les pixels qu'elle comprend. Lorsque vous déplacez simultanément une zone modifiable et ses pixels, ces derniers sont soit coupés de l'image et le trou est rempli avec la couleur d'arrière-plan, soit ils sont copiés par flottement de la zone modifiable.

Vous pouvez aligner une zone modifiable sur un ou plusieurs objets sélectionnés. Il est également possible d'aligner une zone modifiable sur le centre ou les bords d'une image. Entraînez-vous avec les diverses options d'alignement horizontal et vertical afin de pouvoir placer la zone modifiable à l'endroit qui vous convient.

De même, vous pouvez aligner une zone modifiable sur les repères et la grille. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Utilisation des repères, de la grille et des règles » à la page 89.

Pour déplacer une zone modifiable

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

2 Faites glisser la zone modifiable jusqu'à l'emplacement de votre choix dans la fenêtre d'image.

Vous pouvez également faire glisser une zone modifiable en la décalant.

Pour déplacer une zone modifiable et ses pixels

1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'un des outils suivants :

- Outil **Masque rectangle**
- Outil **Masque ellipse**
- Outil **Masque à main levée**
- Outil **Masque lasso**
- Outil **Masque magnétique**
- Outil **Masque baguette magique**

2 Cliquez sur le bouton **Mode normal** de la barre de propriétés.

3 Faites glisser la zone modifiable vers son nouvel emplacement.

Lorsqu'une zone modifiable est déplacée une fois, l'image sous-jacente est remplacée par la couleur de l'arrière-plan. Si la même zone modifiable est à nouveau déplacée, l'image sous-jacente n'est pas remplacée par la couleur de l'arrière-plan.

Vous pouvez conserver une copie de la zone modifiable que vous déplacez en maintenant la touche **Alt** enfoncée pendant que vous déplacez la souris.

Vous pouvez également faire glisser une zone modifiable en la décalant.

Pour aligner une zone modifiable avec un objet

1 Sélectionnez les objets avec lesquels vous souhaitez aligner la zone modifiable.

2 Cliquez sur **Masque** ▸ **Aligner**.

3 Dans la boîte de dialogue **Alignement du masque**, activez l'une des options suivantes :
- **Objet actif**
- **Les objets sélectionnés**

4 Cochez l'une des cases d'alignement vertical suivantes :
- **Haut**
- **Centre**
- **Bas**

5 Cochez l'une des cases d'alignement horizontal suivantes :
- **Gauche**
- **Centre**
- **Droite**

Pour aligner la zone modifiable avec les lignes de grille les plus proches des objets indiqués, cochez la case **Aligner sur la grille**.

Pour aligner une zone modifiable sur les bords ou le centre d'une image

1 Dans la boîte à outils, cliquez sur un outil masque.

2 Cliquez sur **Masque** ▸ **Aligner**.

3 Activez l'option **Document**.

4 Cochez l'une des cases d'alignement vertical suivantes :
- **Haut**
- **Centre**
- **Bas**

5 Cochez l'une des cases d'alignement horizontal suivantes :
- **Gauche**
- **Centre**
- **Droite**

Si vous alignez une zone modifiable sur les bords ou le centre d'une image à l'aide de l'option **Aligner sur la grille**, la zone modifiable s'aligne sur les lignes de la grille les plus proches des bords indiqués ou du centre de l'image.

Transformation des zones modifiables

Pour modifier la forme de la zone modifiable d'un masque, vous pouvez la faire pivoter, la mettre à l'échelle, la dimensionner, la retourner, l'incliner, la déformer ou lui appliquer une perspective. Lorsqu'une zone modifiable flotte au-dessus de l'image, elle est automatiquement fusionnée avec l'image sous-jacente une fois transformée.

Transformation	Description
Rotation	Permet de faire pivoter une zone modifiable.
Mise à l'échelle	Permet de dimensionner une zone modifiable à un certain pourcentage de sa taille d'origine.
Dimensionnement	Permet de modifier la largeur et la hauteur d'une zone modifiable.
Retournement	Permet de créer une image en miroir d'une zone modifiable en retournant l'objet par rapport à un axe vertical ou horizontal.
Inclinaison	Permet d'incliner une zone modifiable dans une direction. Un côté reste fixe tandis que les autres s'inclinent dans la direction indiquée. Tous les côtés opposés restent parallèles les uns aux autres.
Déformation	Permet d'étendre ou de réduire une zone modifiable de façon non proportionnelle.
Application de perspective	Permet de donner un aspect tridimensionnel à une zone modifiable.

Pour faire pivoter une zone modifiable

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

2 Cliquez sur le bouton **Faire pivoter** de la barre de propriétés.

Pour changer le centre de rotation de la zone modifiable, faites glisser le centre de rotation vers une nouvelle position au sein de la zone modifiable.

3 Faites glisser l'une des poignées d'angle de la zone de sélection de masque.

4 Cliquez deux fois sur lazone modifiable.

Pour faire pivoter une zone modifiable selon un angle spécifique, entrez une valeur dans la zone **Angle de rotation** de la barre de propriétés, puis cliquez sur **Appliquer**.

Vous pouvez changer le centre de rotation, également appelé point pivot, en entrant des valeurs dans les zones **Centre de rotation** de la barre de propriétés et en cliquant sur **Appliquer**.

Pour mettre une zone modifiable à l'échelle

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

2 Cliquez sur le bouton **Échelle** dans la barre de propriétés.

3 Faites glisser l'une des poignées d'angle de la zone de sélection de masque.

4 Cliquez deux fois sur lazone modifiable.

Vous pouvez également

Mettre une zone modifiable à l'échelle avec précision	Dans la barre de propriétés, saisissez des valeurs de pourcentage dans les zones **Taille**, puis cliquez sur **Appliquer**.
Mettre une zone modifiable à l'échelle en conservant le rapport hauteur/largeur	Cliquez sur le bouton **Conserver les proportions** dans la barre de propriétés.
Mettre une zone modifiable à l'échelle à partir du centre	Maintenez la touche **Maj** enfoncée pendant que vous faites glisser une poignée d'angle.

Pour dimensionner une zone modifiable

1. Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Transformation masque**.
2. Cliquez sur le bouton **Position et taille** de la barre de propriétés.
3. Faites glisser l'une des poignées centrales de la zone de sélection de masque.
   Si vous souhaitez dimensionner la zone modifiable de façon proportionnelle, faites glisser une poignée d'angle de la zone de sélection de masque.
4. Cliquez deux fois sur la zone modifiable.

Vous pouvez également

Dimensionner une zone modifiable avec précision	Dans la barre de propriétés, entrez des valeurs de pourcentage dans les zones **Taille**, puis cliquez sur **Appliquer**.
Dimensionner une zone modifiable à partir du centre	Maintenez la touche **Maj** enfoncée pendant que vous faites glisser une poignée de transformation centrale. La taille est modifiée dans deux directions opposées.
Dimensionner une zone modifiable par incréments de 100 %	Maintenez la touche **Ctrl** enfoncée pendant que vous faites glisser une poignée de transformation.

Pour retourner une zone modifiable

1. Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Transformation masque**.
2. Cliquez sur le bouton **Échelle** dans la barre de propriétés.
3. Faites glisser l'une des poignées centrales de la zone de sélection de masque à travers la zone modifiable, en passant par la poignée centrale opposée.
4. Cliquez deux fois sur la zone modifiable.

Pour retourner une zone modifiable de façon symétrique, maintenez la touche **Ctrl** enfoncée pendant que vous faites glisser l'une des poignées centrales à travers la zone modifiable, en passant par la poignée centrale opposée.

Pour incliner une zone modifiable

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

2 Cliquez sur le bouton **Inclinaison** de la barre de propriétés.

3 Faites glisser l'une des poignées centrales de la zone de sélection de masque.

4 Cliquez deux fois sur lazone modifiable.

Vous pouvez également incliner une zone modifiable en définissant des valeurs dans les zones **Angle d'inclinaison** de la barre de propriétés et en cliquant sur **Appliquer**.

Avant d'appliquer la transformation, vous pouvez rendre à la zone modifiable sa taille d'origine en appuyant sur la touche **Échap**.

Pour déformer une zone modifiable

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

2 Cliquez sur le bouton **Distorsion** de la barre de propriétés.

3 Faites glisser l'une des poignées de transformation de la zone de sélection de masque.

4 Cliquez deux fois sur lazone modifiable.

Pour définir l'outil **Transformation masque** en mode de déformation, vous pouvez également cliquer à l'intérieur de la zone modifiable jusqu'à ce que les poignées de déformation apparaissent.

Avant d'appliquer la transformation, vous pouvez rendre à la zone modifiable sa taille d'origine en appuyant sur la touche **Échap**.

Pour appliquer une perspective à une zone modifiable

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

2 Cliquez sur le bouton **Perspective** de la barre de propriétés.

3 Faites glisser l'une des poignées de transformation de la zone de sélection de masque.

4 Cliquez deux fois sur lazone modifiable.

Pour définir l'outil **Transformation masque** en mode de perspective, cliquez à l'intérieur de la zone modifiable jusqu'à ce que les poignées de transformation apparaissent.

Avant d'appliquer la transformation, vous pouvez rendre à la zone modifiable sa taille d'origine en appuyant sur la touche **Échap**.

Ajustement des bords des zones modifiables

Pour personnaliser la transition entre une zone protégée et une zone modifiable, ajustez les bords de ces zones.

Empêcher l'apparition de bords irréguliers

L'anticrénelage permet d'empêcher l'apparition de bords irréguliers dans des zones modifiables dotées de lignes courbes et diagonales. Il rend également semi-transparents certains pixels situés sur le bord intérieur d'une zone modifiable, créant ainsi un contour plus lisse.

Adoucissement

L'adoucissement accroît progressivement la transparence des pixels le long des bords d'une zone modifiable, adoucissant ainsi la bordure séparant les zones protégées et modifiables. Vous pouvez spécifier la largeur de la zone adoucie, ainsi que la direction d'adoucissement, qui détermine l'emplacement de l'adoucissement par rapport à la zone de sélection de masque. La direction d'adoucissement peut aller de la zone de sélection de masque vers les zones protégées, vers les zones modifiables ou à égale distance dans les deux zones.

De gauche à droite : avant et après l'adoucissement des bords d'une zone modifiable

Application d'un bord net

Il est possible de supprimer l'adoucissement des bords d'une zone modifiable et de créer un nouveau bord plus net en définissant une valeur de seuil. Les pixels de la zone modifiable adoucie ont une valeur de niveaux de gris comprise entre 0 (noire et totalement protégée) et 255 (blanche et totalement modifiable). La valeur deseuil indiquée détermine l'emplacement le long du bord adouci où sera créé le nouveau bord net. Par exemple, une valeur de seuil de 110 signifie que tous les pixels de la zone modifiable dont la valeur de niveaux de gris est inférieure à 110 sont protégés et que tous les pixels de la zone modifiable dont la valeur de niveaux de gris est supérieure à 110 sont modifiables.

Lissage

Il est possible de lisser les bords d'une zone modifiable pour en supprimer les angles aigus. Le lissage calcule la moyenne des valeurs de niveaux de gris d'un nombre donné de pixels au bord d'une zone modifiable. Par exemple, lorsque vous définissez une valeur de rayon de 10, 10 pixels à droite et 10 pixels à gauche du bord sont vérifiés. Si le nombre depixels modifiables est supérieur à celui des pixels protégés, la zone modifiable est étendue ; si au contraire le nombre de pixels protégés est supérieur à celui des pixels modifiables, la zone protégée est étendue.

Le lissage est utile lorsque vous utilisez des masques de couleur complexes. Par exemple, lorsque vous lissez les bords d'une zone modifiable, les zones protégées isolées à l'intérieur de ces zones sont généralement supprimées.

Application d'une couleur ou d'un effet

Vous pouvez appliquer une couleur ou un effet le long des bords d'une zone modifiable pour accentuer ou fondre la bordure entre les zones modifiable et protégée. Il est également possible de réappliquer une couleur ou un effet le long des bords d'une zone modifiable. La répétition d'un coup de pinceau permet d'améliorer l'effet.

Pour empêcher l'apparition de bords irréguliers dans une zone modifiable

1 Dans la boîte à outils, cliquez sur un outil masque.

2 Cliquez sur le bouton **Anticrénelage** de la barre de propriétés.

L'anticrénelage est activé par défaut lorsque vous utilisez les outils **Masque ellipse**, **Masque à main levée**, **Masque lasso** et **Masque baguette magique** pour définir une zone modifiable.

L'anticrénelage n'est pas disponible pour l'outil **Masque rectangle**.

Pour adoucir les bords d'une zone modifiable

1. Cliquez sur **Masque** ▸ **Contour de masque** ▸ **Adoucir les contours**.
2. Entrez une valeur dans la zone **Largeur**.
3. Dans la zone de liste **Direction**, sélectionnez l'une des options suivantes :
   - **Intérieur** : permet d'adoucir vers l'intérieur du bord de la zone modifiable et de fondre la zone protégée dans la zone modifiable.
   - **Extérieur** : permet d'adoucir vers l'extérieur du bord de la zone modifiable et de fusionner cette dernière pour qu'elle paraisse chevaucher la zone protégée.
   - **Milieu** : permet de placer un nombre égal de pixels adoucis à l'intérieur et à l'extérieur des bords de la zone modifiable.
   - **Moyen** : permet d'échantillonner tous les pixels de la zone indiquée dans la zone**Largeur** et de leur attribuer une valeur de couleur moyenne.
4. Choisissez un type de bord dans la zone de liste **Bords**.

Si vous voulez afficher un aperçu des résultats, cliquez sur **Aperçu** .

Vous pouvez également adoucir les bords d'une zone modifiable en cliquant sur le bouton **Masque progressif** dans la barre de propriétés.

Pour appliquer un bord net à une zone modifiable adoucie

1. Cliquez sur **Masque** ▸ **Contour de masque** ▸ **Seuil**.
2. Entrez une valeur dans la zone **Niveau**.

Pour lisser les bords d'une zone modifiable

1. Cliquez sur **Masque** ▸ **Contour de masque** ▸ **Lissage**.
2. Entrez une valeur dans la zone **Rayon**.

Pour appliquer une couleur ou un effet le long des bords d'une zone modifiable

1. Cliquez sur l'une des options suivantes :
   - Outil **Peinture**
   - Outil **Effet**
   - Outil **Vaporisateur d'image**
   - Outil **Gomme**
   - Outil **Couleur d'arrière-plan**
2. Définissez les attributs de l'outil depuis la barre de propriétés.
3. Cliquez sur **Masque** ▸ **Créer** ▸ **Coups de pinceau depuis masque**.
4. Choisissez l'un des emplacements suivants :

- **Milieu de la bordure du masque** : permet de centrer le coup de pinceau sur le bord de lazone modifiable.
- **Intérieur du masque** : permet de placer le coup de pinceau à l'intérieur du bord de la zone modifiable.
- **Extérieur du masque** : permet de placer le coup de pinceau à l'extérieur du bord de la zone modifiable.

Pour réappliquer une couleur ou un effet le long des bords d'une zone modifiable, cliquez sur **Édition** ▸ **Répéter le coup de pinceau**, puis cliquez sur le bouton **Répéter le coup de pinceau sur le masque** de la boîte de dialogue **Répétition du coup de pinceau**.

Ajustement de la transparence des masques

Il est possible de régler la transparence d'un masque afin de contrôler le degré de protection des pixels de l'image face à des modifications. Lorsque vous ajustez la transparence d'un masque, vous utilisez une représentation du masque en niveaux de gris. Toute couleur appliquée à l'image apparaît dans la nuance de gris correspondante ; par conséquent, plus la nuance appliquée au masque est foncée, moins l'image sera affectée par la couleur ou les effets appliqués. Par exemple, si vous utilisez un pinceau pour appliquer à une zone d'image une couleur dont la valeur en niveaux de gris est égale à 127 (qui représente la moitié des 256 nuances de gris), cette zone ne reçoit que 50 % de l'effet appliqué ultérieurement.

Étant donné que vous modifiez une représentation en niveaux de gris du masque, vous pouvez modifier la transparence de celui-ci à l'aide d'une couleur, d'un objet, d'un effet ou de tout autre masque. Vous pouvez également modifier la transparence du masque en collant des images à partir du Presse-papier ; les valeurs en niveaux de gris des images collées sont appliquées au masque.

Pour ajuster la transparence d'un masque

1 Cliquez sur **Masque** ▸ **Retoucher**.

2 Appliquez une couleur, un masque, un objet ou un effet aux zones dans lesquelles vous souhaitez modifier la transparence du masque.

3 Cliquez sur **Masque** ▸ **Retoucher**.

Plus la nuance de gris est foncée, moins les pixels sous-jacents sont modifiables.

Détourage d'images

Le Laboratoire de détourage permet de détourer des zones d'une image par rapport à l'arrière-plan environnant. Cette fonction vous permet d'isoler certaines zones de l'image tout en préservant le détail des bords, tels que les bords très fins ou flous.

Pour détourer une zone d'image, surlignez ses bords et appliquez une surface afin de définir l'intérieur de la zone. Pour évaluer le résultat, vous pouvez prévisualiser la découpe avec l'arrière-plan supprimé ou sur un arrière-plan gris, blanc ou noir. Vous pouvez aussi prévisualiser le résultat en gardant l'image d'origine affichée en dessous et en affichant le surlignage et la surface. Si nécessaire, vous pouvez retoucher la découpe en ajoutant ou en supprimant des détails le long des bords.

En cas d'erreur, vous pouvez effacer des sections de la zone surlignée et remplie puis recommencer, annuler ou rétablir une action, ou revenir à l'image d'origine.

Par défaut, la découpe est placée en tant qu'objet dans la fenêtre d'image et l'image d'origine est supprimée. Vous pouvez également choisir de conserver à la fois la découpe et l'image d'origine, ou créer un masque de détourage à partir de la découpe.

Opérations du Laboratoire de détourage : (1) Surlignez les bords de la zone d'image. (2) Ajoutez une surface à l'intérieur de la zone. (3) Prévisualisez la découpe et retouchez-la si nécessaire. (4) Importez la découpe dans la fenêtre d'image. (5, facultatif) Placez la découpe sur une image d'arrière-plan.

Certains outils du laboratoire de détourage peuvent être paramétrés. Vous pouvez par exemple personnaliser l'épaisseur du surlignage en changeant la taille de la pointe de l'outil **Surligneur**. Si une zone d'image est dotée de bords nets, vous utiliserez une ligne plus fine pour définir ses bords avec une plus grande précision. Inversement, si une zone d'image est dotée de bords flous ou fins difficiles à définir, vous utiliserez une ligne plus épaisse. Vous pouvez aussi changer la couleur du surlignage et de la surface pour améliorer la visibilité.

Il est également possible d'effectuer un zoom avant pour mieux voir les détails de l'image ou un zoom arrière pour afficher une plus grande partie de l'image. Effectuez un panoramique pour afficher des zones de l'image qui n'apparaissent pas dans la fenêtre d'aperçu.

Pour détourer une zone d'image

1 Cliquez sur **Image** ▸ **Labo de détourage**.

2 Cliquez sur l'outil **Surligneur** .

3 Dans la fenêtre d'aperçu, tracez une ligne le long des bords de la zone d'image à détourer.
Cette ligne doit chevaucher légèrement l'arrière-plan environnant.

4 Cliquez sur l'outil **Surface intérieure** , puis cliquez à l'intérieur de la zone à détourer.

5 Cliquez sur **Aperçu**.

Pour retoucher la découpe, cliquez sur l'outil **Ajouter des détails** ou **Supprimer des détails** , et passez sur le bord.

6 Choisissez l'une des options suivantes dans la zone **Résultat du détourage** :

- **Détourage** : crée un objet à partir de la découpe et supprime l'image d'origine.
- **Découpe et image originale** : crée un objet à partir de la découpe et conserve l'image d'origine.
- **Découper comme masque de détourage** : crée unmasque de détourage à partir de la découpe et applique le masque de détourage à l'image d'origine. Un masque de détourage est un masque qui, appliqué à un objet, permet de changer la transparence de l'objet sans l'affecter de manière permanente. Si vous avez créé une découpe à partir d'une image d'arrière-plan, l'arrière-plan est converti en objet.

Vous pouvez également

Effacer le surlignage et la surface	Cliquez sur l'outil **Gomme** , puis faites glisser la souris sur la zone surlignée et la surface à supprimer. L'outil **Gomme** est disponible avant de cliquer sur **Aperçu**.
Annuler ou rétablir une action	Cliquez sur le bouton **Annuler** ou **Rétablir** .
Revenir à l'image d'origine	Cliquez sur **Réinitialiser**.
Définir les options d'aperçu	Dans la zone **Paramètres d'aperçu**, cochez les cases suivantes en fonction de vos besoins : • **Afficher le surligneur** : affiche le surlignage autour de la découpe. • **Afficher la surface** : affiche la surface à l'intérieur de la découpe. • **Afficher l'image originale** : affiche l'image d'origine en dessous de la découpe. Dans la zone de liste **Arrière-plan**, choisissez l'une des options suivantes : • **Aucun** : la découpe apparaît sur un motif à damier noir et blanc. Si la case **Afficher l'image originale** est cochée, les zones supprimées apparaissent sous un motif à damier noir et blanc semi-transparent. • **Niveaux de gris** : affiche la découpe sur un arrière-plan gris. Si la case **Afficher l'image originale** est cochée, les zones supprimées sont grisées. • **Natte noire** : affiche la découpe sur un arrière-plan noir. Si la case **Afficher l'image originale** est cochée, les zones supprimées sont noires. • **Natte blanche** : affiche la découpe sur un arrière-plan blanc. Si la case **Afficher l'image originale** est cochée, les zones supprimées sont blanches.

Le Labo de détourage prend en charge les images RVB, CMJN, en niveaux de gris, en 256 couleurset Lab. Une fois dans le Laboratoire de détourage, les images en niveaux de gris, 256 couleurs et Lab sont automatiquement converties en images RVB ou CMJN, ce qui peut entraîner un léger changement des couleurs. Les couleurs d'origine de l'image sont restaurées après l'application ou l'annulation de la commande **Laboratoire de détourage**.

Pour passer de l'outil **Surligneur** à l'outil **Gomme** et inversement, maintenez le bouton droit enfoncé et faites glisser la souris dans la fenêtre d'aperçu.

Pour passer de l'outil **Ajouter des détails** à l'outil **Supprimer des détails** et inversement, maintenez le bouton droit enfoncé et faites glisser la souris dans la fenêtre d'aperçu.

Pour paramétrer les outils du laboratoire de détourage

1 Cliquez sur **Image** ▸ **Labo de détourage**.

2 Procédez à l'une des opérations du tableau suivant.

Pour	Procédez comme suit
Définir la taille de pointe des outils **Surligneur**, **Gomme**, **Ajouter des détails** et **Supprimer des détails**	Choisissez une taille de pointe dans la zone de liste **Taille de pointe**.
Changer la couleur du surligneur	Choisissez une couleur de surligneur dans le sélecteur **Couleur du surligneur**.
Changer la couleur de la surface	Choisissez une couleur de surface dans le sélecteur **Couleur de surface**.

Pour ajuster de manière interactive la taille de pointe des outils **Surligneur**, **Gomme**, **Ajouter des détails** et **Supprimer des détails**, maintenez la touche **Maj** enfoncée pendant que vous faites glisser l'outil.

Pour afficher une image dans le Laboratoire de détourage

1 Cliquez sur **Image** ▸ **Labo de détourage**.

2 Procédez à l'une des opérations du tableau suivant.

Pour	Procédez comme suit
Effectuer un zoom avant ou arrière	Cliquez dans la fenêtre d'aperçu avec l'outil **Zoom avant** ou **Zoom arrière**.
Afficher une image à sa taille réelle	Cliquez sur le bouton **100 %**.
Ajuster une image à la fenêtre d'aperçu	Cliquez sur le bouton **Zoom ajusté à la page**.
Effectuer un panoramique sur une autre zone de l'image	À l'aide de l'outil **Panoramique**, faites glisser l'image jusqu'à ce que la zone à afficher soit visible.

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Utilisation des tracés pour définir les zones d'une image

Les tracés permettent de créer des formes précises avec des contours dans une image. Vous pouvez utiliser des tracés pour modifier un masque, pour appliquer du texte ou des coups de pinceau, ou encore pour exporter les images de forme irrégulière contenues dans le tracé.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Création de tracés » (page 301)
- « Gestion des tracés » (page 303)
- « Mise en forme des tracés » (page 305)
- « Ajout et suppression de points nodaux » (page 307)
- « Jonction et scission de tracés » (page 308)
- « Modification des types de points nodaux » (page 309)
- « Application de coups de pinceau aux tracés » (page 310)
- « Utilisation des tracés de détourage » (page 311)

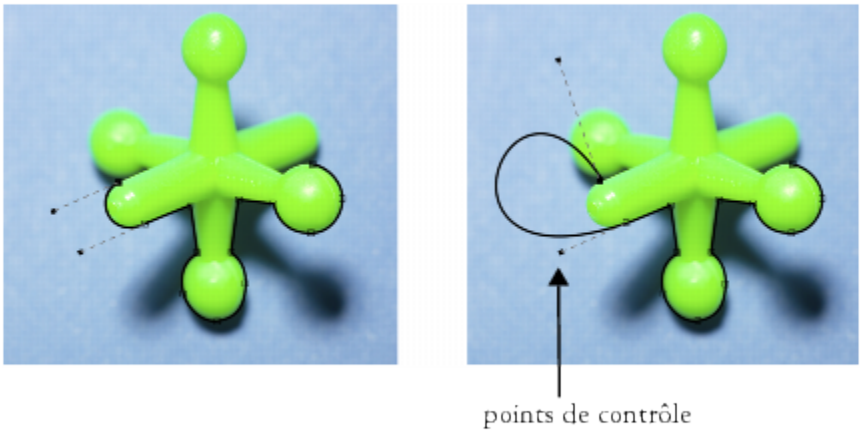
Création de tracés

Les tracés sont des segments de ligne et de courbe reliés par des points d'accès carrés appelés points nodaux. Vous pouvez créer des tracés de toutes pièces à partir d'un masque ou dupliquer un tracé existant. Il est possible de créer plusieurs tracés sur une image, mais vous ne pouvez afficher qu'un seul tracé à la fois.

Dessin des tracés

Vous pouvez créer des tracés de Bézier et des tracés à main levée. Lorsque vous dessinez un tracé de toutes pièces, le premier tracé est intitulé Tracé 1 et les tracés suivants sont numérotés à partir du dernier tracé créé.

Pour créer un tracé de Bézier, vous devez ajouter des points nodaux à l'image. Des segments de ligne courbe ou droite relient ces points nodaux. Des points de contrôle indiquent l'orientation du segment de courbe et le degré de l'angle par rapport au point nodal. Une fois le tracé dessiné, vous pouvez modifier la forme de façon plus précise. Pour plus d'informations sur la mise en forme des tracés, reportez-vous à la section « Mise en forme des tracés » à la page 305.



Exemple de tracés de Bézier

Pour créer un tracé à main levée, procédez comme si vous dessiniez une ligne à l'aide d'un crayon. Une fois le tracé terminé, le numéro et le type des points nodaux requis s'insèrent automatiquement le long du tracé.

Conversion de tracés et de masques

Vous pouvez convertir des masques en tracés afin de faciliter les tâches d'édition. Lorsque vous convertissez un masque en tracé, vous créez un tracé qui suit le bord séparant une zone modifiable d'une zone protégée. Un tracé permet de modifier la forme de la zone modifiable à l'aide des fonctionnalités d'édition de tracés. Par exemple, si vous créez un masque autour d'une forme complexe au sein d'une image, vous pouvez convertir le masque en tracé et placer les points nodaux avec précision sur les contours de la forme. Vous pouvez ensuite reconvertir le tracé en masque.

Il est également possible de convertir un tracé en masque afin de pouvoir sélectionner, couper ou copier une zone définie. La conversion de tracés en masques permet de modifier les formes à l'aide des outils Masque.

Lors de la conversion d'un tracé en masque, ce dernier est créé en plus du tracé, de sorte que les deux apparaissent sur l'image. Il vous suffit alors de créer un objet à partir de la zone modifiable et de le déplacer sans modifier la position du tracé. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Création d'objets » à la page 376.

Duplication de tracés

Lorsque vous dupliquez un tracé, vous en créez une copie. Les modifications apportées au tracé copié ne s'appliquent pas au tracé d'origine.

Pour créer un tracé de Bézier

1. Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Tracé** .
2. Cliquez sur le bouton **Bézier** de la barre de propriétés.
3. Cliquez à l'endroit où vous souhaitez placer le premier point nodal.
4. Pointez à l'endroit où vous souhaitez que le segment de ligne se termine, puis effectuez l'une des opérations suivantes :
   - Cliquez afin de placer un point nodal pour une ligne droite.
   - Faites glisser le curseur pour définir les points de contrôle d'une courbe.
5. Cliquez sur le bouton **Bézier** pour terminer le tracé.

Pour dessiner un nouveau tracé, cliquez sur le bouton **Nouveau tracé** du menu fixe **Tracé**. Si le menu fixe **Tracé** n'est pas affiché, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Tracé**.

Pour créer un tracé fermé, cliquez sur le premier point nodal du tracé.

Pour créer un tracé à main levée

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

2 Cliquez sur le bouton **Main levée** de la barre de propriétés.

3 Faites glisser la souris dans la fenêtre d'image pour dessiner le tracé.

Pour dessiner un nouveau tracé, cliquez sur le bouton **Nouveau tracé** du menu fixe **Tracé**. Si le menu fixe **Tracé** n'est pas affiché, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Tracé**.

Pour convertir un masque en tracé

1 Définissez une zone modifiable.

2 Cliquez sur **Masque** ▸ **Créer** ▸ **Tracé depuis masque**.

3 Déplacez le curseur **Lissage**.

Les valeurs faibles ont tendance à créer un plus grand nombre de points nodaux offrant une précision accrue pour les tâches d'édition, tandis que les valeurs élevées ont tendance à créer moins de points nodaux et permettent d'obtenir un tracé plus régulier.

Pour convertir un tracé en masque

- Cliquez sur **Masque** ▸ **Créer** ▸ **Masque depuis tracé**.

Lorsque vous convertissez un tracé ouvert en masque, les points nodaux de début et de fin sont automatiquement reliés.

Si vous utilisez plusieurs tracés, sélectionnez celui à convertir. Pour ce faire, cliquez sur sa miniature dans le menu fixe **Tracé**. Si le menu fixe **Tracé** n'est pas affiché, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Tracé**.

Pour dupliquer un tracé

1 Cliquez sur un tracé dans le menu fixe **Tracé**.
Si le menu fixe **Tracé** n'est pas affiché, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Tracé**.

2 Cliquez sur le bouton du menu contextuel dans le menu fixe **Tracé**, puis sur **Dupliquer**.

Le tracé dupliqué est répertorié dans le menu fixe **Tracé** avec la mention « Copie ».

Gestion des tracés

Enregistrement, exportation et suppression de tracés

Vous pouvez enregistrer un ou plusieurs tracés avec une image lorsque vous enregistrez celle-ci au format Corel PHOTO-PAINT (CPT). De même, il est possible d'exporter des tracés afin de les utiliser dans d'autres applications, telles que CorelDRAW (CDR) ou Adobe Illustrator (AI). Pour utiliser un tracé dans d'autres images Corel PHOTO-PAINT, exportez-le au format de fichier Corel Presentation Exchange (CMX). Un tracé peut être supprimé à tout moment.

Importation de tracés et d'images vectorielles

Vous pouvez importer un tracé dans une image Corel PHOTO-PAINT. Vous pouvez ouvrir plusieurs tracés et passer de l'un à l'autre dans la fenêtre d'image. Corel PHOTO-PAINT permet également d'importer des images vectorielles à partir d'autres applications de dessin. Lorsque les images vectorielles sont converties en tracés, chaque point du vecteur est converti en point nodal. Si vous souhaitez importer du texte à partir de CorelDRAW, convertissez d'abord le texte en courbes.

Visualisation d'un tracé

Par défaut, un tracé apparaît en noir. Vous pouvez cependant le masquer lorsque vous travaillez sur une image ou modifier sa couleur par défaut afin d'améliorer sa visibilité.

Pour enregistrer un tracé avec une image

1. Cliquez sur **Fichier** ▸ **Enregistrer sous**.
2. Choisissez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
3. Saisissez un nom pour l'image dans la zone **Nom de fichier**.
4. Sélectionnez le format de fichier **Image Corel PHOTO-PAINT** dans la zone de liste **Type de fichier**.

Pour utiliser un tracé dans d'autres images Corel PHOTO-PAINT ou dans d'autres applications, vous devez l'exporter. Pour plus d'informations sur l'exportation de tracés, reportez-vous à la section « Pour exporter un tracé » à la page 304.

Pour exporter un tracé

1. Cliquez sur un tracé dans le menu fixe **Tracé**.
   Si le menu fixe **Tracé** n'est pas affiché, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Tracé**.
2. Cliquez sur le bouton du menu contextuel du menu fixe **Tracé**, puis cliquez sur **Exporter le tracé**.
3. Choisissez un dossier dans lequel enregistrer le tracé.
4. Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.
5. Sélectionnez un type de fichier dans la zone de liste **Type de fichier**.

Pour supprimer un tracé

1. Cliquez sur un tracé dans le menu fixe **Tracé**.
   Si le menu fixe **Tracé** n'est pas affiché, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Tracé**.
2. Cliquez sur le bouton **Suppression du tracé actif** dans le menu fixe **Tracé**.

Pour importer un tracé ou une image vectorielle

1. Cliquez sur le bouton de menu contextuel du menu fixe **Tracé**, puis sur **Importer le tracé**.
   Si le menu fixe **Tracé** n'est pas affiché, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Tracé**.
2. Sélectionnez le dossier dans lequel le tracé ou l'image vectorielle est stocké(e).
3. Cliquez deux fois sur le nom du fichier.

Les images vectorielles volumineuses et complexes ne peuvent pas être importées sous forme de tracés car elles contiennent trop de points nodaux.

Pour masquer un tracé

- Cliquez sur le bouton **Afficher/Masquer le tracé** du menu fixe **Tracé**.

  Si le menu fixe **Tracé** n'est pas affiché, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Tracé**.

Pour changer la couleur par défaut d'un tracé

1. Cliquez sur **Outils** ▸ **Options**.
2. Dans la liste des catégories **Espace de travail**, cliquez sur **Affichage**.
3. Ouvrez le sélecteur **Couleur du tracé** et cliquez sur une couleur.

Mise en forme des tracés

Pour modifier la forme d'un tracé, sélectionnez, puis déplacez ses points nodaux, ses segments ou ses points de contrôle.

Sélection de points nodaux

Sélectionnez toujours un point nodal avant de le déplacer, de le supprimer ou de faire glisser ses points de contrôle. Vous pouvez sélectionner plusieurs points nodaux afin d'effectuer la même opération simultanément sur un ou plusieurs segments de tracé.

Déplacement de segments de tracé

Pour déplacer les segments d'un tracé, faites glisser ses points nodaux. Lorsque vous faites glisser un seul point nodal, les segments reliés à ce dernier se déplacent en même temps que le point nodal et restent connectés. Lorsque vous faites glisser deux points nodaux adjacents ou plus, les segments de tracé entre les points nodaux conservent leur forme et se déplacent également.

Rotation et inclinaison de segments de tracé

La rotation de tracés permet de faire pivoter ces derniers autour d'un point pivot appelé centre de rotation. L'inclinaison permet, quant à elle, de faire pencher les tracés d'un côté tandis que le côté opposé reste fixe.

Dimensionnement de segments de tracé

Vous pouvez modifier la longueur ou la largeur des segments de tracé sélectionnés et les mettre à l'échelle. Dans ce dernier cas, les segments conservent leur proportion ou se déforment à mesure que vous modifiez la taille du tracé.

Remodelage d'un segment de courbe à l'aide de points de contrôle

Lorsque vous sélectionnez un seul point nodal situé sur un segment de courbe, deux points de contrôle partent de ce point nodal dans des directions opposées. Pour modifier la forme d'une courbe, changez la position des points de contrôle. Vous aurez parfois à changer le type de point nodal pour obtenir la forme souhaitée. Pour plus d'informations sur les types de points nodaux, reportez-vous à la section « Modification des types de points nodaux » à la page 309.

Pour sélectionner un point nodal

1. Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Tracé** .
2. Cliquez sur le bouton **Forme** de la barre de propriétés.
3. Cliquez sur un point nodal.

Vous pouvez également

Sélectionner plusieurs points nodaux	Tout en maintenant la touche **Maj** enfoncée, cliquez sur les points nodaux à sélectionner.

Vous pouvez également

Sélectionner tous les points nodaux	Maintenez les touches **Ctrl** et **Maj** enfoncées, puis sélectionnez un point nodal.

Pour sélectionner plusieurs points nodaux, vous pouvez également cliquer sur le bouton **Forme** et sélectionner un groupe de points nodaux à l'aide d'une zone de sélection.

Pour désélectionner un point nodal, maintenez la touche **Maj** enfoncée, puis cliquez sur un point nodal.

Pour déplacer un segment de tracé

1. Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Tracé** .
2. Cliquez sur le bouton **Forme** de la barre de propriétés.
3. Sélectionnez les points nodaux sur un segment de tracé.
4. Faites glisser les points nodaux vers un nouvel emplacement.

Pour déplacer des segments de tracé par incréments précis, appuyez sur une **touche de direction** afin de déplacer les points nodaux sélectionnés selon la distance de décalage ou maintenez la touche **Maj** enfoncée et appuyez sur une **touche de direction** pour déplacer la sélection selon la distance de super décalage.

Pour faire pivoter un segment de tracé

1. Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Tracé** .
2. Cliquez sur le bouton **Forme** de la barre de propriétés.
3. Sélectionnez les points nodaux sur un segment de tracé.
4. Cliquez sur **Objet** ▸ **Modifier le tracé** ▸ **Faire pivoter et incliner les points nodaux**.
5. Faites glisser une poignée de rotation.

Vous pouvez également faire glisser le centre de rotation vers un nouvel emplacement.

Pour incliner un segment de tracé

1. Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Tracé** .
2. Cliquez sur le bouton **Forme** de la barre de propriétés.
3. Sélectionnez les points nodaux sur un segment de tracé.
4. Cliquez sur **Objet** ▸ **Modifier le tracé** ▸ **Faire pivoter et incliner les points nodaux**.
5. Faites glisser une poignée d'inclinaison.

Pour dimensionner un segment de tracé

1. Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Tracé** .
2. Cliquez sur le bouton **Forme** de la barre de propriétés.
3. Sélectionnez les points nodaux sur un segment de tracé.

4 Cliquez sur **Objet** ▸ **Modifier le tracé** ▸ **Étirer et mettre à l'échelle les points nodaux**.

5 Dans la zone de mise en évidence, faites glisser l'une des poignées suivantes :

- poignées de sélection latérales : permettent d'étirer les segments de tracé sélectionnés.
- poignées de sélection d'angle : permettent de mettre à l'échelle les segments de tracé sélectionnés.

Pour dimensionner des segments de tracé, vous pouvez également cliquer sur le bouton **Mode élastique** de la barre de propriétés.

Pour former une courbe à l'aide de points de contrôle

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

2 Cliquez sur le bouton **Forme** de la barre de propriétés.

3 Sélectionnez un point nodal de courbe.

4 Faites glisser les points de contrôle.

Ajout et suppression de points nodaux

L'augmentation ou la diminution du nombre de points nodaux sur un tracé permet de contrôler plus précisément la forme des segments de ligne et de courbe.

Ajout et suppression de points nodaux

Vous pouvez ajouter des points nodaux à un tracé lorsque les segments, les points nodaux et les points de contrôle existants ne vous permettent pas de modeler un tracé comme vous le souhaitez. Les points nodaux sont ajoutés un par un ou simultanément. Vous êtes libre de les placer là où vous le souhaitez sur le segment de ligne.

Lorsque vous supprimez des points nodaux, la forme du tracé peut varier en fonction de l'emplacement des points nodaux supprimés.

Lissage de tracés

Les tracés créés à partir de masques ou à main levée peuvent contenir plus de points nodaux qu'il n'est nécessaire pour conserver leur forme. Cela donne à ces tracés un aspect rugueux. Pour lisser un tracé, supprimez les points nodaux superflus de l'ensemble du tracé ou d'une section de ce dernier.

Pour ajouter un point nodal à un tracé

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

2 Cliquez sur le bouton **Forme** de la barre de propriétés.

3 Cliquez à l'endroit où vous souhaitez ajouter un point nodal sur le tracé.

4 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Ajouter un point nodal** .

Pour ajouter un point nodal au milieu d'un segment de tracé, sélectionnez un point nodal et cliquez sur le bouton **Ajouter un point nodal** de la barre de propriétés. Le point nodal est ajouté entre le point nodal sélectionné et le point nodal qui le précède sur le tracé.

Vous pouvez également cliquer deux fois sur un segment de tracé pour y ajouter un point nodal.

Pour supprimer un point nodal d'un tracé

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

2 Cliquez sur le bouton **Forme** de la barre de propriétés.

3 Sélectionnez un point nodal.

4 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Supprimer le point nodal** .

Pour supprimer un point nodal, vous pouvez également cliquer deux fois dessus.

Pour lisser un tracé

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

2 Cliquez sur le bouton **Forme** de la barre de propriétés.

3 Sélectionnez une zone d'un tracé.

4 Dans la barre de propriétés, saisissez une valeur dans la zone **Lissage**.

Vous pouvez saisir des valeurs comprises entre 1 et 100. Les valeurs faibles suppriment quelques points nodaux non indispensables au maintien de la forme du tracé. En revanche, les valeurs plus élevées suppriment un plus grand nombre de points nodaux tout en conservant la forme du tracé.

Jonction et scission de tracés

Vous pouvez joindre ou scinder des segments de tracé pour créer des tracés fermés ou ouverts sur une image. Étant donné que les points nodaux représentent les jointures d'un tracé, la jonction ou la scission de segment peut se faire uniquement au niveau d'un point nodal. Lorsqu'aucun point nodal ne se trouve à l'endroit où vous souhaitez scinder des segments, vous devez en insérer un.

Vous pouvez joindre deux points nodaux dans un tracé lorsqu'ils se situent à l'extrémité de segments ouverts. Par exemple, pour fermer un tracé ouvert, il vous suffit de joindre le point nodal de début à celui de fin. Il vous est également possible de joindre des sections.

Si vous souhaitez ouvrir un tracé fermé ou créer des sections, il vous suffit de rompre la liaison entre deux points nodaux. Lorsque vous scindez un tracé, de nouveaux points nodaux sont ajoutés aux extrémités des segments disjoints, ce qui crée deux sections.

Pour joindre des points nodaux

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

2 Cliquez sur le bouton **Forme** de la barre de propriétés.

3 Sélectionnez deux points nodaux situés à l'extrémité ouverte de segments de tracé ou de sections.

4 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Joindre les nœuds** .

Lorsque vous joignez deux points nodaux éloignés l'un de l'autre, la connexion se fait à égale distance de leur emplacement d'origine.

Pour scinder un tracé

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

2 Cliquez sur le bouton **Forme** de la barre de propriétés.

3 Sélectionnez un point nodal.

4 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Rompre le nœud** .

5 Faites glisser le point nodal en dehors du tracé.

Modification des types de points nodaux

Lorsque vous modifiez un type de point nodal, vous modifiez également la manière dont se comportent les segments liés à ce point. Le nouveau type de point nodal n'influe peut-être pas immédiatement sur la forme du tracé, mais celle-ci change lorsque vous déplacez les points de contrôle pour modifier le tracé.

La modification du type de point nodal permet de convertir un segment de ligne en un segment de courbe et inversement. Lorsque vous changez un segment de ligne en segment de courbe, vous devez sélectionner les points nodaux à l'une des extrémités du segment afin de visualiser les points de contrôle de la courbe.

Il existe trois types de points nodaux de courbe : lisse, symétrique et net. Les points nodaux symétriques obligent la courbe située sur un côté du point nodal à refléter celle qui est située de l'autre côté du point nodal. Les points nodaux prononcés ajoutent des angles aigus à un tracé. Les points nodaux lisses créent une transition progressive entre deux segments.

Types de points nodaux de gauche à droite : symétriques, prononcés et lisses.

Pour modifier un segment de tracé en courbe ou en ligne

1. Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Tracé** .
2. Cliquez sur le bouton **Forme** de la barre de propriétés.
3. Sélectionnez un ou plusieurs points nodaux sur un segment de tracé.
4. Dans la barre de propriétés, cliquez sur l'un des boutons suivants :
   - **En ligne**
   - **En courbe**

Pour modifier un segment de tracé en courbe ou en ligne, vous pouvez également cliquer sur le segment, puis sur les boutons **En ligne** ou **En courbe** de la barre de propriétés.

Pour changer le type de courbe d'un point nodal

1. Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Tracé** .
2. Cliquez sur le bouton **Forme** de la barre de propriétés.
3. Sélectionnez un point nodal.
4. Dans la barre de propriétés, cliquez sur l'un des boutons suivants :
   - **Courbe symétrique**

- Courbe prononcée
- Courbe lisse

Lorsqu'un segment de courbe est relié à un segment de ligne par un point nodal lisse, vous pouvez uniquement déplacer le point de contrôle situé sur la courbe le long d'une ligne imaginaire prolongeant ce segment de ligne.

Un point nodal de courbe joint à un segment de ligne doit être **lisse** ou **prononcé**.

Application de coups de pinceau aux tracés

Vous pouvez dessiner le long d'un tracé afin d'appliquer des coups de pinceau précis à une image. Pour plus d'informations sur l'application de coups de pinceau, reportez-vous à la section « Tracé et dessin » à la page 321.

Il est également possible de répéter un coup de pinceau enregistré le long d'un tracé. Pour modifier un coup de pinceau enregistré afin de créer des effets, réglez la taille, le nombre, l'angle et la couleur du coup de pinceau.

Pour appliquer un coup de pinceau le long d'un tracé

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

2 Sélectionnez un tracé.

3 Cliquez sur l'une des options suivantes :

- Outil **Peinture**
- outil **Effet**
- Outil **Clone**
- Outil **Vaporisateur d'image**
- outil **Gomme**
- outil **Couleur d'arrière-plan**

4 Dans la barre de propriétés, définissez les attributs de l'outil.

5 Cliquez sur **Objet** ▸ **Modifier le tracé** ▸ **Coup de pinceau sur le tracé**.

Si vous souhaitez réappliquer le coup de pinceau, cliquez sur **Édition** ▸ **Répéter le coup de pinceau**.

Pour inverser la direction d'un coup de pinceau, cliquez sur **Objet** ▸ **Modifier le tracé** ▸ **Inverser le coup de pinceau sur le tracé**.

Pour dessiner le long d'une partie précise du tracé, sélectionnez la zone correspondante à l'aide d'un outil Masque. Pour plus d'informations sur les masques, reportez-vous à la section « Utilisation des masques » à la page 277.

Pour répéter un coup de pinceau enregistré le long d'un tracé

1 Cliquez sur l'une des options suivantes :

- Outil **Peinture**
- outil **Effet**
- Outil **Clone**

- Outil **Vaporisateur d'image**
- outil **Gomme**
- outil **Couleur d'arrière-plan**

2 Dans la barre de propriétés, définissez les attributs de l'outil.

3 Cliquez sur **Édition** ▸ **Répéter le coup de pinceau**.

4 Dans la boîte de dialogue **Répétition du coup de pinceau**, sélectionnez un coup de pinceau dans la zone de liste **Coup de pinceau**.

5 Modifiez les attributs de votre choix.

6 Cliquez sur le bouton **Répéter le coup de pinceau le long du tracé** .

Pour charger un tracé pour le coup de pinceau, cliquez sur le bouton du menu contextuel au-dessus de la zone de liste **Coup de pinceau**, puis sur **Charger le tracé en tant que coup de pinceau**. Sélectionnez le dossier dans lequel est stocké le tracé, puis cliquez deux fois sur son nom de fichier avant de modifier les attributs disponibles dans la boîte de dialogue **Répétition du coup de pinceau**.

Utilisation des tracés de détourage

Les tracés de détourage permettent de créer des images non rectangulaires. Pour ce faire, définissez une zone sélectionnée par un tracé et rendez le reste de l'image transparent lorsque celle-ci est visualisée dans une autre application. Prenons l'exemple d'une image Corel PHOTO-PAINT représentant un vase sur une table. Vous pouvez créer un tracé de détourage autour du vase, puis exporter la zone d'image du vase vers une autre application. Si vous n'utilisez pas de tracé de détourage, la totalité de l'image est incrustée dans un carré ou un rectangle et la forme du vase est perdue.

Pour envoyer un tracé de détourage vers une autre application, vous devez exporter le contenu du tracé sous la forme d'un fichier EPS (PostScript encapsulé).

Pour créer un tracé de détourage

1 Créez un tracé autour d'une zone d'image.

2 Cliquez sur le bouton de menu contextuel du menu fixe **Tracé**, puis cliquez sur **Définir comme tracé de détourage**.

Si le menu fixe **Tracé** n'est pas affiché, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Tracé**.

L'icône du **tracé de détourage** s'affiche en regard du nom de fichier du tracé dans le menu fixe **Tracé**.

Pour enregistrer un tracé de détourage sous forme de fichier EPS

1 Cliquez sur **Fichier** ▸ **Enregistrer sous**.

2 Choisissez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le tracé de détourage.

3 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.

4 Sélectionnez **PostScript encapsulé** dans la zone de liste **Type de fichier**.

5 Cliquez sur **Enregistrer**.
La boîte de dialogue **Exportation de fichier EPS** s'affiche.

6 Dans la zone **Détourage**, cochez la case **Détourer sur**.

7 Activez l'option **Tracé de détourage**.

8 Entrez une valeur dans la zone **Aplatissement**.

9 Cochez la case **Recadrer l'image en fonction de la région de détourage**.

Pour enregistrer l'ensemble d'une image avec un tracé, décochez la case **Recadrer l'image en fonction de la région de détourage**. Toutefois, seule la sélection comprise dans le tracé de détourage est imprimée sur une imprimante PostScript.

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Gestion de plusieurs masques à l'aide de composantes alpha

Les composantes alpha vous permettent d'utiliser plusieurs masques dans une seule image. Étant donné qu'un seul masque à la fois peut être appliqué à une image, le fait de stocker des masques dans des composantes alpha vous permet de modifier une image à l'aide d'un masque, puis de charger un autre masque à appliquer de nouveau à l'image.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Création et modification de composantes alpha » (page 313)
- « Enregistrement de masques et de composantes alpha » (page 314)
- « Chargement de masques et de composantes alpha » (page 315)
- « Gestion des composantes alpha » (page 317)

Création et modification de composantes alpha

Lorsque vous créez un masque dans l'application Corel PHOTO-PAINT, il s'affiche dans une nouvelle composante et devient le masque courant. Chaque masque créé remplace le masque courant. Cependant, il est possible de créer d'autres composantes alpha afin d'y stocker plusieurs masques dans une image. Vous pouvez créer une composante alpha à partir du masque courant afin de copier les zones modifiables et protégées de ce dernier, ou vous pouvez créer une composante alpha vide. Une composante alpha vide est intégralement opaque et ne contient par conséquent aucune zone modifiable.

Vous pouvez modifier le masque stocké dans une composante alpha en ajoutant dans celle-ci le masque courant. Les zones modifiables du masque courant sont alors ajoutées à la composante alpha, étendant ainsi la zone modifiable de cette dernière.

Vous pouvez modifier le masque stocké dans une composante alpha de la même manière dont vous modifiez un masque en mode Retoucher. Pour plus d'informations sur la modification d'un masque en mode Retoucher, reportez-vous à la section « Ajustement de la transparence des masques » à la page 297.

une composante alpha (1), une composante alpha affichée avec le masque courant (2), le masque est ajouté à la composante alpha (3)

Pour créer une composante alpha à partir du masque courant

- Cliquez sur **Masque** ▸ **Enregistrer** ▸ **Enregistrer comme composante**.

Cette procédure vous permet d'enregistrer le masque courant en tant que composante alpha dans l'image.

Pour créer une composante alpha vide

1. Cliquez sur le bouton **Nouvelle composante alpha** dans le menu fixe **Composantes**.

   Si le menu fixe **Composantes** n'est pas affiché, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Composantes** ou **Image** ▸ **Composantes**.
2. Dans la boîte de dialogue **Propriétés des composantes**, attribuez un nom à la composante dans la zone **Nom**.
3. Cliquez sur la couleur à appliquer au recouvrement de masque.
4. Entrez une valeur dans la zone **Opacité** pour définir l'opacité de la couleur de recouvrement.
   Pour inverser le recouvrement du masque, cochez la case **Inverser le recouvrement**.
5. Activez l'une des options suivantes :
   - **Surface noire** : permet de créer une composante alpha qui ne contient aucunezone modifiable.
   - **Surface blanche** :permet de créer une composante alpha qui ne contient aucune zone protégée.

Pour ajouter le masque courant à une composante alpha

1. Dans le menu fixe **Composantes**, cliquez sur une composante alpha.
   Si le menu fixe **Composantes** n'est pas affiché, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Composantes** ou **Image** ▸ **Composantes**.
2. Cliquez sur le bouton **Enregistrer composante courante**.

Enregistrement de masques et de composantes alpha

Étant donné qu'un seul masque à la fois peut être actif dans une image, chaque fois que vous créez un masque, celui-ci remplace le masque courant. Toutefois, vous pouvez enregistrer le masque courant en tant que composante alpha dans l'image avant d'en créer un nouveau, afin de pouvoir le réutiliser. Lorsque vous enregistrez une image dans un format de fichier prenant en charge les informations relatives aux masques tels que Corel PHOTO-PAINT (CPT) ou TIFF, le masque courant et toutes les composantes alpha sont enregistrés en même temps que l'image.

Vous pouvez également enregistrer le masque courant ou une composante alpha sur le disque dans un fichier à part. L'enregistrement d'un masque ou d'une composante alpha vous permet d'utiliser les masques dans d'autres images. Cette fonction est particulièrement utile si vous souhaitez enregistrer une image dans un format de fichier ne prenant pas en charge les informations relatives aux masques mais que vous voulez garder une copie des masques appliqués à l'image. Vous pouvez également enregistrer un masque de couleur sur le disque dans

un fichier à part. Pour plus d'informations sur les masques de couleur, reportez-vous à la section « Définition de zones modifiables à l'aide d'informations de couleur » à la page 283.

Pour enregistrer le masque courant comme une composante alpha dans une image

1 Cliquez sur **Masque** ▸ **Enregistrer** ▸ **Enregistrer comme composante**.

2 Entrez le nom de la composante alpha, existante ou nouvelle, dans la zone **Comme**.

Pour enregistrer un masque sur le disque

1 Cliquez sur **Masque** ▸ **Enregistrer** ▸ **Enregistrer le masque dans un fichier**.

2 Choisissez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le masque.

3 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.

4 Sélectionnez un type de fichier dans la zone de liste **Type de fichier**.

5 Cliquez sur **Enregistrer**.

Pour enregistrer une composante alpha sur le disque

1 Dans le menu fixe **Composantes**, cliquez sur une composante alpha.

Si le menu fixe **Composantes** n'est pas affiché, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Composantes** ou **Image** ▸ **Composantes**.

2 Cliquez sur le bouton **Menu contextuel** ▶, puis sur **Enregistrer sous**.

3 Dans la boîte de dialogue **Enregistrer une composante alpha sur disque**, sélectionnez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer la composante alpha.

4 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.

5 Sélectionnez un type de fichier dans la zone de liste **Type de fichier**.

6 Cliquez sur **Enregistrer**.

Pour enregistrer un masque de couleur sur le disque

1 Cliquez sur **Masque** ▸ **Masque de couleur**.

2 Créez un masque de couleur.

3 Cliquez sur le bouton du menu contextuel, puis sur **Enregistrer un masque couleur**.

4 Sélectionnez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le masque de couleur.

5 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.

6 Cliquez sur **Enregistrer**.

Chargement de masques et de composantes alpha

Vous pouvez modifier le masque courant dans une image en chargeant un masque enregistré en tant que composante alpha.

Lorsque vous chargez un masque enregistré en tant que composante alpha dans l'image, vous pouvez sélectionner le mode de masque utilisé pour appliquer le masque. Selon le mode de masque sélectionné, le masque enregistré remplace le masque courant ou lui est associé.

Vous pouvez également charger un masque ou un masque de couleur à partir du disque et remplacer le masque courant. Vous pouvez appliquer le masque sur une zone spécifique de l'image ou sur toute l'image.

Lorsque vous chargez une composante alpha à partir du disque, vous pouvez appliquer le masque enregistré dans la composante alpha à l'image courante.

Pour charger un masque à partir d'une composante alpha

1 Dans la boîte à outils, cliquez sur un outil masque.

2 Dans le menu fixe **Composantes**, choisissez une composante alpha dans la liste **Composantes**.

Si le menu fixe **Composantes** n'est pas affiché, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Composantes** ou **Image** ▸ **Composantes**.

3 Dans la barre de propriétés, cliquez sur l'un des boutons suivants :

- **Mode normal**
- **Mode additif**
- **Mode soustractif**
- **Mode chevauchement**

4 Cliquez sur **Masque** ▸ **Créer** ▸ **Composante sur le masque**.

Pour charger un masque à partir du disque

1 Cliquez sur **Masque** ▸ **Charger** ▸ **Charger depuis un fichier**.

2 Cliquez sur un nom de fichier.

Vous pouvez afficher la miniature du masque.

3 Cliquez sur le bouton **Ouvrir**.

4 Faites glisser la souris dans la fenêtre de l'image afin de définir la zone à laquelle vous souhaitez appliquer le masque.

Vous pouvez appliquer le masque à l'image entière en cliquant dans la fenêtre de l'image. Si les dimensions de l'image dans laquelle le masque a été créé sont différentes de celles de l'image active, le masque s'étend ou se rétrécit de façon à s'ajuster à l'image active.

Pour charger un masque de couleur à partir du disque

1 Cliquez sur **Masque** ▸ **Masque de couleur**.

2 Cliquez sur le bouton du menu contextuel, puis sur **Ouvrir un masque couleur**.

3 Dans la boîte de dialogue **Ouvrir**, sélectionnez le dossier dans lequel est stocké le masque de couleur.

4 Cliquez deux fois sur le nom du fichier.

Si vous chargez un masque de couleur sans enregistrer au préalable le masque de couleur courant, ce dernier est perdu.

Pour charger une composante alpha à partir du disque

1 Dans le menu fixe **Composantes**, cliquez sur le bouton du menu contextuel, puis sur **Ouvrir**.

Si le menu fixe **Composantes** n'est pas affiché, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Composantes** ou **Image** ▸ **Composantes**.

2 Dans la boîte de dialogue **Chargement d'une composante alpha à partir d'un disque**, sélectionnez le dossier dans lequel est stockée la composante alpha.

3 Cliquez deux fois sur le nom du fichier.

Si vous chargez un masque créé dans une image dont les dimensions sont différentes de celles de l'image active, celui-ci est automatiquement étiré ou comprimé afin de couvrir la totalité de l'image active. Il se peut toutefois que le rapport hauteur/largeur du masque soit modifié.

Gestion des composantes alpha

Vous pouvez définir les composantes alpha à afficher, ainsi que leur mode d'affichage. Par exemple, vous pouvez afficher dans l'image une composante alpha seule ou l'associer à d'autres composantes alpha ou composantes de couleur. Si vous affichez une seule composante alpha, elle est représentée sous la forme d'une image en niveaux de gris. Si vous affichez une composante alpha avec une ou plusieurs composantes de couleur, les zones protégées de la composante alpha sont couvertes d'un recouvrement de masque teinté présentant divers degrés d'opacité. Le recouvrement de masque est visible uniquement lorsque vous affichez la composante alpha avec une composante de couleur.

Vous pouvez également supprimer les composantes alpha dont vous n'avez plus besoin afin de réduire la taille du fichier de l'image. Vous pouvez modifier les propriétés d'une composante alpha. Par exemple, il est possible de modifier le nom, la couleur et l'opacité du recouvrement de masque, et de choisir si ce dernier s'applique aux zones protégées ou modifiables du masque.

Pour afficher une composante alpha

- Dans le menu fixe **Composantes**, cliquez sur l'icône **Œil**, située à côté d'une composante alpha.

  Si le menu fixe **Composantes** n'est pas affiché, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Composantes** ou **Image** ▸ **Composantes**.

Pour changer la position d'une composante alpha dans la liste, faites-la glisser vers un nouvel emplacement.

Pour supprimer une composante alpha

1. Dans le menu fixe **Composantes**, choisissez une composante alpha dans la liste **Composantes**.

   Si le menu fixe **Composantes** n'est pas affiché, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Composantes** ou **Image** ▸ **Composantes**.
2. Cliquez sur le bouton **Supprimer composante active** .

Pour modifier les propriétés d'une composante alpha

1. Dans le menu fixe **Composantes**, choisissez une composante alpha dans la liste **Composantes**.

   Si le menu fixe **Composantes** n'est pas affiché, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Composantes** ou **Image** ▸ **Composantes**.
2. Cliquez sur le bouton du menu contextuel, puis sur **Propriétés de la composante**.
3. Dans la boîte de dialogue **Propriétés des composantes**, modifiez les propriétés à votre convenance.

Peinture et effets spéciaux

Tracé et dessin..... 321

Application d'effets spéciaux..... 345

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Tracé et dessin

Corel PHOTO-PAINT permet de créer des images ou de modifier des images existantes à l'aide d'une gamme complète d'outils de mise en forme et de dessin.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Dessin de formes et de lignes » (page 321)
- « Application de coups de pinceau » (page 325)
- « Vaporisation d'images » (page 329)
- « Dessins de motifs symétriques et d'orbites » (page 332)
- « Répétition de coups de pinceau » (page 334)
- « Création de pinceaux personnalisés » (page 335)
- « Utilisation des stylets et des périphériques sensibles à la pression » (page 337)
- « Présentation des modes de fusion » (page 341)

Dessin de formes et de lignes

Il est possible d'ajouter des formes, telles que des carrés, des rectangles, des cercles, des ellipses et des polygones, à des images. Il est également possible de tracer des rectangles ou des carrés aux angles arrondis, avec bavure ou chanfrein. Par défaut, ces formes sont ajoutées aux images sous la forme de nouveaux objets. Vous pouvez ajouter des contours aux formes, les remplir ou les changer en objets séparés et modifiables. Pour plus d'informations sur les objets, reportez-vous à la section « Création d'objets » à la page 376.

De même, il est possible d'ajouter des lignes aux images. Dans ce cas, spécifiez la largeur et la transparence, ainsi que la manière dont les segments de lignes sont joints entre eux. La couleur de premier plan actuelle détermine la couleur des lignes.

Pour tracer un rectangle ou un carré

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

2 Dans la barre de propriétés, cliquez sur l'un des boutons suivants :

- **Surface uniforme**
- **Surface dégradée**
- **Surface à bitmap**

- **Surface à texture**

3 Sélectionnez une surface dans le sélecteur **de surface à motif**.

Pour modifier la surface, cliquez sur le bouton **Modifier la surface** dans la barre de propriétés.

4 En maintenant son bouton enfoncé, faites glisser la souris dans la fenêtre d'image jusqu'à ce que le rectangle atteigne la taille souhaitée.

Si vous souhaitez tracer un carré, maintenez la touche **Ctrl** enfoncée lorsque vous faites glisser la souris.

Vous pouvez également

Désactiver la surface	Cliquez sur le bouton **Aucune surface** de la barre de propriétés.
Appliquer un contour	Saisissez une valeur dans la zone **Contour** de la barre de propriétés afin de spécifier une largeur de contour en pixels.
Changer la couleur d'un contour	Cliquez sur le bouton **Couleur de contour** de la barre de propriétés.
Modifier la transparence	Saisissez une valeur dans la zone **Transparence** de la barre de propriétés.

La surface active s'affiche dans la zone de contrôle des couleurs de la boîte à outils. Pour plus d'informations sur les surfaces, reportez-vous à la section « Surface d'images » à la page 249.

Pour créer un objet à l'aide de cette procédure, cliquez sur le bouton **Nouvel objet** de la barre de propriétés, après avoir sélectionné l'outil **Rectangle**.

Pour tracer un rectangle ou un carré aux angles arrondis, avec bavure ou chanfrein

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

2 Dans la barre de propriétés, cliquez sur l'une des options suivantes :

- **Angle arrondi** : crée un angle arrondi
- **Angle festonné** : remplace un angle par un bord présentant une entaille courbée
- **Angle chanfreiné** : remplace un angle par un bord plat

3 Saisissez une valeur dans la zone **Taille du sommet** de la barre de propriétés.

4 En maintenant son bouton enfoncé, faites glisser la souris dans la fenêtre d'image jusqu'à ce que le rectangle atteigne la taille souhaitée.

Si vous souhaitez tracer un carré, maintenez la touche **Ctrl** enfoncée lorsque vous faites glisser la souris.

Pour tracer une ellipse ou un cercle

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

2 Dans la barre de propriétés, cliquez sur l'un des boutons suivants :

- **Surface uniforme**
- **Surface dégradée**
- **Surface à bitmap**
- **Surface à texture**

3 Sélectionnez une surface dans le sélecteur **de surface à motif**.

Pour modifier la surface, cliquez sur le bouton **Modifier la surface** dans la barre de propriétés.

4 Faites glisser le curseur dans la fenêtre d'image jusqu'à ce que le rectangle ou l'ellipse ait la taille souhaitée.

Si vous souhaitez tracer un cercle, maintenez la touche **Ctrl** enfoncée lorsque vous faites glisser la souris.

Vous pouvez également

Désactiver la surface	Cliquez sur le bouton **Aucune surface** de la barre de propriétés.
Appliquer un contour	Saisissez une valeur dans la zone **Contour** de la barre de propriétés afin de spécifier une largeur de contour en pixels.
Changer la couleur d'un contour	Cliquez sur le bouton **Couleur de contour** de la barre de propriétés.
Modifier la transparence	Saisissez une valeur dans la zone **Transparence** de la barre de propriétés.

La surface active s'affiche dans la zone de contrôle des couleurs de la boîte à outils. Pour plus d'informations sur les surfaces, reportez-vous à la section « Surface d'images » à la page 249.

Vous pouvez également dessiner un cercle avec l'outil **Ellipse** en maintenant la touche **Ctrl** enfoncée lorsque vous faites glisser la souris.

Pour créer un objet, cliquez sur le bouton **Nouvel objet** de la barre de propriétés, après avoir sélectionné l'outil **Rectangle** ou **Ellipse**.

Pour tracer un polygone

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

2 Dans la barre de propriétés, cliquez sur l'un des boutons suivants :

- **Surface uniforme**
- **Surface dégradée**
- **Surface à bitmap**
- **Surface à texture**

3 Sélectionnez une surface dans le sélecteur **de surface à motif**.

Pour modifier la surface, cliquez sur le bouton **Modifier la surface** dans la barre de propriétés.

4 Cliquez à l'endroit où vous souhaitez positionner les points d'ancrage du polygone, puis cliquez deux fois pour positionner le dernier point.

Vous pouvez également

Désactiver la surface	Cliquez sur le bouton **Aucune surface** de la barre de propriétés.
Appliquer un contour à un polygone	Saisissez une valeur dans la zone **Contour** de la barre de propriétés afin de spécifier une largeur de contour en pixels.
Changer la couleur d'un contour	Cliquez sur le bouton **Couleur de contour** de la barre de propriétés.
Changer la manière dont les segments de contours sont joints	Choisissez un type de joint dans la zone de liste **Joints de la forme** de la barre de propriétés.
Modifier la transparence	Entrez une valeur dans la zone **Transparence** de la barre de propriétés.

Pour créer des angles de 45 degrés, maintenez la touche **Ctrl** enfoncée tout en faisant glisser l'outil **Polygone**.

Pour créer un objet, cliquez sur le bouton **Nouvel objet** de la barre de propriétés, après avoir sélectionné l'outil **Polygone**.

Pour tracer une ligne

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

2 Saisissez une valeur dans la zone **Contour** de la barre de propriétés.

3 Cliquez sur le bouton **Couleur de la ligne** de la barre de propriétés, puis choisissez une couleur.

4 Dans la barre de propriétés, cliquez sur l'un des boutons suivants :

- **Angles à sommet** : permet de créer des angles pointus à l'emplacement de jonction des segments linéaires.
- **Angles arrondis** : permet de tracer des lignes aux angles arrondis.
- **Angles biseautés** : permet de tracer des lignes aux angles biseautés.
- **Angles aboutés** : permet de créer des lignes aux angles courbes et nets.

5 Faites glisser la souris dans la fenêtre d'image pour tracer un segment de ligne unique.

Vous pouvez également

Tracer une ligne comportant plusieurs segments	Dans la fenêtre d'image, cliquez à l'emplacement où vous souhaitez commencer et terminer chaque segment, puis cliquez deux fois pour terminer la ligne.
Modifier la transparence	Entrez une valeur dans la zone **Transparence** de la barre de propriétés.

Pour créer un objet, cliquez sur le bouton **Nouvel objet** de la barre de propriétés, après avoir sélectionné l'outil **Ligne** .

Il est possible de définir l'option de jonction des lignes : Angles avec crans, Angles biseautés, Angles arrondis ou Angles à sommet.

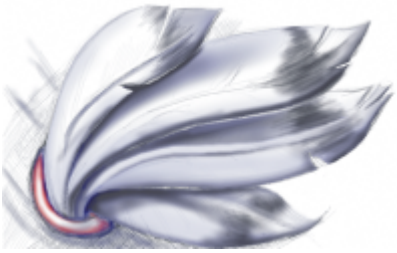
Application de coups de pinceau

Les outils Peinture permettent d'imiter de nombreux outils de dessin et de peinture existants. Par exemple, vous pouvez appliquer des coups de pinceau qui imitent des aquarelles, des pastels, des marqueurs et des plumes. Par défaut, les coups de pinceau sont ajoutés à l'objet actif ou à l'arrière-plan. Les coups de pinceau peuvent également être changés en objets distincts. Pour plus d'informations sur les objets, reportez-vous à la section « Création d'objets » à la page 376.

Type de pinceau prédéfini

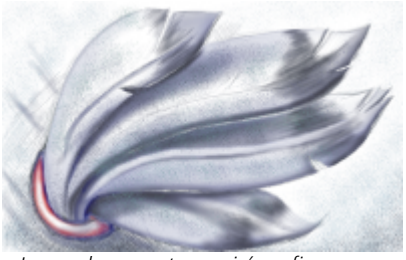
Aérographe

Dessiner sur une image



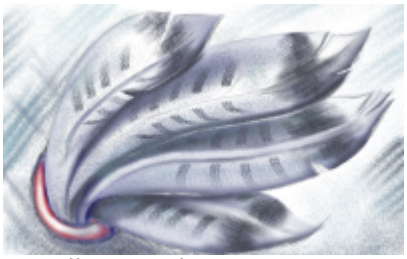
L'aérographe permet d'appliquer des ombres.

Aérosol



Les couleurs sont vaporisées afin d'ajouter de la texture.

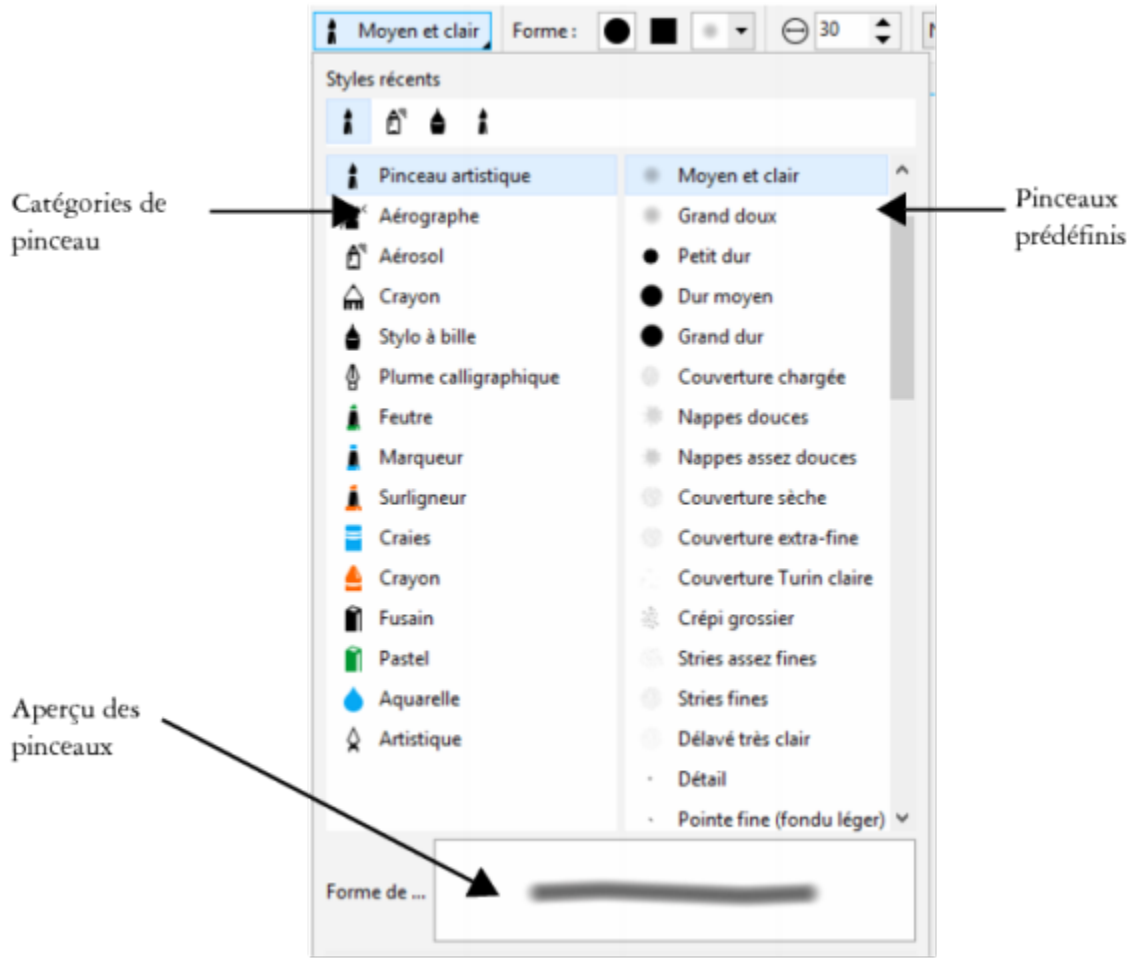
Pinceau en poil de chameau



Un effet décoratif est ajouté à l'aide d'un pinceau en poil de chameau.

Choix des pinceaux prédéfinis

L'outil Peinture et le type de pinceau choisi déterminent l'aspect du coup de pinceau sur l'image. Lorsque vous dessinez avec un pinceau prédéfini, les attributs de coup de pinceau de cet outil sont prédéterminés. Sélectionnez un pinceau prédéfini dans le sélecteur **Pinceau** qui affiche toutes les catégories de pinceau et tous les pinceaux prédéfinis. De plus, le sélecteur **Pinceau** comprend une pointe et un aperçu des coups de pinceau, et affiche les cinq pinceaux utilisés en dernier.



Le sélecteur Pinceau permet d'afficher l'aperçu des pinceaux prédéfinis qui sont classés par catégorie et de les sélectionner.

Après avoir sélectionné un pinceau prédéfini, modifiez sa taille, sa forme, sa transparence et son adoucissement pour l'adapter à vos besoins. Si vous utilisez une plume ou un stylet, vous pouvez utiliser sa pression, son inclinaison, son roulement et sa rotation pour modifier l'aspect du coup de pinceau. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Utilisation des stylets et des périphériques sensibles à la pression » à la page 337.

Dessin par application d'une couleur et de surfaces

La couleur du coup de pinceau est définie par la couleur de premier plan active, c'est-à-dire celle qui s'affiche dans la zone de contrôle des couleurs. Pour sélectionner une couleur de premier plan, cliquez sur un échantillon de couleur dans la palette. Pour plus d'informations sur le choix des couleurs, reportez-vous à la section « Utilisation des couleurs » à la page 199.

En plus des couleurs, vous avez la possibilité d'appliquer des images et des textures en dessinant avec une surface. Vous pouvez également appliquer un coup de pinceau à un tracé. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Application de coups de pinceau aux tracés » à la page 310.

Dégradé de couleurs

Les modes de fusion contrôlent la façon dont les couleurs de premier plan se mélangent aux couleurs sous-jacentes. Ils permettent de combiner ces couleurs de différentes façons afin de créer d'autres couleurs et effets. Pour plus d'informations sur les modes de fusion, reportez-vous à la section « Présentation des modes de fusion » à la page 341.

Pour dessiner avec un pinceau prédéfini

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

2 Ouvrez le sélecteur **Pinceau** depuis la barre de propriétés, sélectionnez une catégorie de pinceau, puis un pinceau.
Pour afficher l'aperçu d'un pinceau, placez le curseur de la souris dessus.

3 Dans la zone de contrôle des couleurs de la boîte à outils, cliquez deux fois sur le témoin de couleur **Premier plan** et choisissez une couleur.

4 Faites glisser la souris dans la fenêtre d'image.

Pour limiter les mouvements du pinceau à des lignes horizontales ou verticales, maintenez la touche **Ctrl** enfoncée pendant que vous faites glisser la souris et appuyez sur **Maj** afin de changer de direction.

Vous pouvez également

Sélectionner un pinceau prédéfini par défaut dans une catégorie de pinceau	Cliquez deux fois sur une catégorie de pinceau.
Changer la forme du pinceau	Sélectionnez une forme de pinceau dans le sélecteur **Forme de pointe** de la barre de propriétés.
Changer la taille du pinceau	Entrez une valeur dans la zone **Dimension de la pointe** de la barre de propriétés.
Modifier la transparence	Entrez une valeur dans la zone **Transparence** de la barre de propriétés. Pour régler la transparence du coup de pinceau de manière interactive, maintenez la touche **Alt** enfoncée, puis cliquez dans la fenêtre d'image sans relâcher le bouton de la souris pour afficher le curseur de transparence.
Modifier l'adoucissement	Saisissez une valeur dans la zone **Adoucissement** de la barre de propriétés. Pour modifier l'adoucissement de manière interactive, maintenez les touches **Ctrl** + **Alt** enfoncées, puis cliquez dans la fenêtre d'image sans relâcher le bouton de la souris pour afficher le curseur d'adoucissement.

La barre de propriétés propose des options de modification des attributs des pinceaux prédéfinis. Après avoir modifié un attribut, le nom du pinceau devient **Pinceau art personnalisé**. Pour plus d'informations sur les pinceaux personnalisés, reportez-vous à la section « Création de pinceaux personnalisés » à la page 335.

Pour créer un objet, cliquez sur **Objet** ▸ **Créer** ▸ **Nouvel objet** avant de faire glisser la souris dans la fenêtre d'image.

Pour sélectionner un pinceau prédéfini, cliquez sur un exemple de coup de pinceau dans le menu fixe **Support artistique**. Si le menu fixe **Support artistique** ne s'affiche pas, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Support artistique**.

Pour sélectionner rapidement une forme de pinceau ronde ou carrée, cliquez sur le bouton **Pointe ronde** ou **Pointe carrée** dans la barre de propriétés.

Pour dessiner avec une couleur extraite d'une image

1. Cliquez sur l'outil **Pipette**.
2. Cliquez sur une couleur dans la fenêtre d'image.
3. Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Dessin** .
4. Ouvrez le sélecteur **Pinceau** depuis la barre de propriétés, sélectionnez la catégorie de pinceau **Cloner à partir de la surface**, puis un pinceau.
5. Faites glisser la souris dans la fenêtre d'image.

Pour dessiner avec une surface

1. Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Surface**.
2. Sur la barre de propriétés, choisissez un type de surface.
3. Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Clone**.
4. Ouvrez le sélecteur **Pinceau** depuis la barre de propriétés, sélectionnez une catégorie de pinceau, puis un pinceau.
5. Faites glisser la souris dans la fenêtre d'image.

Vous pouvez dessiner avec tout type de surface. Pour plus d'informations sur les surfaces, reportez-vous à la section « Surface d'images » à la page 249.

Pour changer le mode de fusion

1. Dans la boîte à outils, cliquez sur un outil de dessin.
2. Choisissez un mode de fusion dans la zone de liste **Mode Fusion** de la barre de propriétés.

Pour plus d'informations sur les modes de fusion, reportez-vous à la section « Présentation des modes de fusion » à la page 341.

Vaporisation d'images

Vous pouvez dessiner à l'aide de petites images bitmap en couleur, au lieu d'utiliser un pinceau. Cela vous permet, par exemple, d'améliorer des paysages en vaporisant des nuages sur un ciel ou du feuillage sur le sol.

Corel PHOTO-PAINT inclut de nombreuses images, utilisées pour créer des listes de vaporisation. Vous pouvez charger une liste de vaporisation prédéfinie, modifier une présélection ou créer une liste de vaporisation en enregistrant des images dans une liste d'images. Les images source peuvent être modifiées à tout moment.

Le contenu Corel fournit une série de listes d'images en ligne dans laquelle vous pouvez effectuer une recherche ou trouver des listes. Lorsque vous trouvez une liste d'images que vous aimez, vous pouvez la télécharger et l'utiliser.

Pour plus d'informations sur l'accès aux listes d'images, reportez-vous à la section « Accès au contenu » à la page 114.

Dans cet exemple, des papillons ont été vaporisés autour de la rose.

Pour vaporiser des images

1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Vaporisateur d'image** .

2 Sélectionnez une liste d'images prédéfinie dans la zone de liste **Type de pinceau** de la barre de propriétés.

3 Entrez une valeur dans la zone **Taille** de la barre de propriétés.

4 Faites glisser la souris dans la fenêtre d'image.

Vous pouvez également

Choisir une séquence d'images dans la liste de vaporisation	Sélectionnez une option dans la zone de liste **Séquence d'images** de la barre de propriétés.
Changer la transparence des images de la liste de vaporisation	Entrez une valeur dans la zone **Transparence** de la barre de propriétés. Pour régler la transparence du coup de pinceau de manière interactive, maintenez la touche **Alt** enfoncée, puis cliquez dans la fenêtre d'image sans relâcher le bouton de la souris pour afficher le curseur de transparence.
Spécifier le nombre d'images vaporisées pour chaque touche de pinceau	Entrez une valeur dans la zone **Images par touche** de la barre de propriétés.
Spécifier la distance entre les touches sur la longueur d'un coup de pinceau	Entrez une valeur dans la zone **Espacement entre les images** de la barre de propriétés.
Spécifier la distance entre les touches sur la largeur d'un coup de pinceau	Entrez une valeur dans la zone **Étalement** de la barre de propriétés.

Vous pouvez également

Changer le taux de fondu des couleurs dans un coup de pinceau	Entrez une valeur dans la zone **Fondu** de la barre de propriétés. Des nombres négatifs font entrer les couleurs dans le fondu alors que des nombres positifs les font sortir.

Pour connaître les valeurs numériques minimum et maximum d'une zone de la barre de propriétés, cliquez sur cette zone avec le bouton droit de la souris pour afficher la boîte de dialogue **Paramètres**.

Pour charger une liste d'images

1. Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Vaporisateur d'image** .
2. Cliquez sur le bouton **Parcourir** de la barre de propriétés.
3. Cliquez sur le dossier dans lequel la liste d'images est stockée.
4. Cliquez sur un nom de fichier.
   Pour afficher une miniature de la liste d'images, cochez la case **Aperçu**.
5. Cliquez sur **Importer**.

Pour créer une liste de vaporisation

1. Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Vaporisateur d'image** .
2. Sélectionnez une liste d'images prédéfinie dans la zone de liste **Type de pinceau** de la barre de propriétés.
3. Cliquez sur le bouton **Créer liste de vaporisation** de la barre de propriétés.
4. Dans la boîte de dialogue **Création d'une liste de vaporisation**, indiquez le contenu de la liste.

Pour créer une liste d'images à partir d'un objet

1. À l'aide de l'outil **Sélecteur d'objets** , sélectionnez les objets que vous souhaitez utiliser en tant qu'images source.
2. Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Vaporisateur d'image** .
3. Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Enregistrer comme liste d'images**, puis sur **Enregistrer les objets sous forme de liste d'images**.
4. Choisissez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer la liste d'images.
5. Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.

Pour créer une liste d'images à partir d'une image

1. Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Vaporisateur d'image** .
2. Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Enregistrer comme liste d'images**, puis cliquez sur **Enregistrer le document sous forme de liste d'images**.
3. Entrez des valeurs dans les zones suivantes :
   - **Images par rangée** : permet d'indiquer le nombre de mosaïques horizontales dans la liste d'images.
   - **Images par colonne** : permet d'indiquer le nombre de mosaïques verticales dans la liste d'images.
   - **Nombre d'images** : permet d'indiquer le nombre d'images à inclure dans la liste.
4. Cliquez sur **OK**.

5 Choisissez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer la liste d'images.

6 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.

Pour modifier une image source

1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Vaporisateur d'image** .

2 Dans le menu fixe **Paramètres de pinceau**, cliquez sur le bouton du menu contextuel , puis sur **Modifier la liste d'images active**.

Si le menu fixe **Paramètres de pinceau** n'est pas affiché, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Paramètres de pinceau**.

3 Modifiez l'image source.

Pour remplacer la dernière version de la liste d'images, cliquez sur **Fichier** ▸ **Enregistrer sous**, puis cliquez sur **Enregistrer** dans la boîte de dialogue **Enregistrement d'une image sur disque**.

Après avoir modifié une liste d'images, il est indispensable de la charger à nouveau dans l'outil **Vaporisateur d'image** afin que les modifications puissent prendre effet.

Pour accéder à une liste d'images en ligne et l'utiliser

1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Vaporisateur d'image** .

2 Cliquez sur le bouton **Plus de listes d'images** de la barre de propriétés.

La boîte de dialogue **Contenu Corel - listes d'images** s'ouvre et affiche les miniatures des listes d'images disponibles.

3 Cliquez sur une miniature, puis sur **Télécharger**.

4 Vaporisez avec la liste d'images.

Vous pouvez également

Rechercher une liste d'images	Saisissez un terme à rechercher dans la zone **Recherche**, puis appuyez sur la touche **Entrée**.
Afficher les miniatures des listes d'images disponibles	Cliquez sur le bouton **Début** .

Les listes d'images en filigrane ne peuvent pas être téléchargées. Le contenu apparaît en filigrane si vous n'êtes pas connecté ou si vous n'avez pas l'adhésion requise. Pour vous connecter, cliquez sur le bouton **Se connecter** dans le coin supérieur droit de la boîte de dialogue.

Dessins de motifs symétriques et d'orbites

Corel PHOTO-PAINT fournit des outils qui permettent de créer des motifs symétriques et des orbites.

Dessin de motifs symétriques

Lorsque vous dessinez des motifs symétriques sur une image, vous pouvez utiliser le mode de symétrie concentrique ou le mode miroir. Lorsque vous dessinez en mode concentrique, les pointes de pinceau satellites (appelées « points satellites ») créent des coups de pinceau autour d'un point central. Lorsque vous dessinez en mode miroir, un coup de pinceau identique est créé sur le plan horizontal, le plan vertical ou les deux.

Dessin avec des orbites

Pour créer des effets de spirale, il suffit de dessiner avec des orbites sur l'image. Les orbites sont des tracés circulaires qui pivotent autour d'un point central. Elles permettent de dessiner des spirales, des cocons et des anneaux. Par exemple, vous pouvez dessiner une seule spirale et ajuster la taille et l'espacement de l'enroulement. Vous pouvez également faire varier la taille de cet enroulement afin de créer des segments arrondis appelés cocons, ou encore augmenter le nombre d'orbites pour créer des anneaux.

Pour dessiner des motifs symétriques

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

2 Ouvrez le sélecteur **Pinceau** depuis la barre de propriétés, sélectionnez une catégorie de pinceau, puis un pinceau.

3 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Barres d'outils** ▸ **Barre de symétrie**.

4 Sur la barre **Symétrie**, cliquez sur l'un des boutons suivants :

- **Symétrie concentrique** : permet d'ajouter des points satellites à certains intervalles le long du rayon d'une pointe de pinceau. Entrez une valeur dans la zone **Points concentriques** afin de spécifier le nombre de points satellites.
- **Symétrie miroir** : permet de créer un coup de pinceau identique sur les plans horizontal et vertical d'une image. Cliquez sur le bouton **Miroir horizontal**, le bouton **Miroir vertical** ou les deux.

5 Cliquez sur le bouton **Définir centre de symétrie**, puis cliquez sur l'image afin de positionner le point central de la symétrie.

6 Faites glisser la souris dans la fenêtre d'image.

Cliquez sur le bouton **Aucune symétrie** de la barre **Symétrie** pour désactiver le mode de symétrie du pinceau.

Pour dessiner avec des orbites

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

2 Ouvrez le sélecteur **Pinceau** depuis la barre de propriétés, sélectionnez une catégorie de pinceau, puis un pinceau.

3 Cliquez sur le bouton **Orbites** de la barre de propriétés.

4 Cliquez sur la barre **Orbites** du menu fixe **Paramètres de pinceau**.

Si le menu fixe **Paramètres de pinceau** n'est pas affiché, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Paramètres de pinceau**.

5 Entrez des valeurs dans les zones suivantes :

- **Nombre d'orbites** : permet de spécifier le nombre d'orbites distribuées autour du centre d'un coup de pinceau. Utilisez une valeur comprise entre 1 et 128. Utilisez des valeurs inférieures pour les spirales et des valeurs plus élevées pour les anneaux.
- **Rayon** : permet d'indiquer la distance qui sépare le centre d'un coup de pinceau et les orbites. Utilisez une valeur comprise entre 1 et 999. Une petite pointe demande des valeurs élevées.
- **Vitesse de rotation** : permet d'indiquer la vitesse de révolution des orbites autour d'un coup de pinceau. Utilisez une valeur comprise entre 0 et 100. Des valeurs élevées produisent des enroulements resserrés.
- **Vitesse de croissance** : permet d'indiquer la vitesse à laquelle les orbites se déplacent vers le centre du coup de pinceau. Utilisez une valeur comprise entre 0 et 100. Des valeurs élevées augmentent la fréquence de la variation de taille.
- **Croissance** : permet d'indiquer la distance de déplacement des orbites lors de la rotation vers le centre d'un coup de pinceau. Utilisez une valeur comprise entre 0 et 100. Des valeurs élevées augmentent la variation de taille et produisent des cocons.

6 Faites glisser la souris dans la fenêtre d'image.

Pour masquer ou afficher le point autour duquel les orbites tournent, cliquez sur le bouton **Inclure le point central** de la barre **Orbites** du menu fixe **Paramètres de pinceau**.

Répétition de coups de pinceau

Vous pouvez enregistrer un coup de pinceau pour le réappliquer ensuite à la même image ou à d'autres images. De même, il est possible de répéter un coup de pinceau sur la bordure d'un tracé ou d'un masque. Pour plus d'informations concernant l'application de coups de pinceau à un tracé, reportez-vous à la section « Application de coups de pinceau aux tracés » à la page 310.

Pour modifier un coup de pinceau enregistré afin de créer des effets, réglez la taille, le nombre, l'angle et la couleur du coup de pinceau.

Pour enregistrer un coup de pinceau

1. Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Dessin** .
2. Ouvrez le sélecteur **Pinceau** depuis la barre de propriétés, sélectionnez une catégorie de pinceau, puis un pinceau.
3. Cliquez sur **Édition** ▸ **Répéter le coup de pinceau**.
4. Dans la boîte de dialogue **Répétition du coup de pinceau**, cliquez sur la flèche du menu contextuel **Coup de pinceau**, puis sur **Ajouter le dernier coup de pinceau de l'outil**.
5. Choisissez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le coup de pinceau.
6. Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.

Pour appliquer un coup de pinceau enregistré

1. Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Dessin** .
2. Ouvrez le sélecteur **Pinceau** depuis la barre de propriétés, sélectionnez une catégorie de pinceau, puis un pinceau.
3. Cliquez sur **Édition** ▸ **Répéter le coup de pinceau**.
   Si deux éléments de menu s'appellent **Répéter le coup de pinceau**, cliquez sur le deuxième.
4. Choisissez un coup de pinceau dans la zone de liste **Coup de pinceau**.
5. Cliquez sur la fenêtre d'image pour appliquer le coup de pinceau.

   Cliquez plusieurs fois pour appliquer plusieurs coups de pinceau.

Pour modifier un coup de pinceau enregistré

1. Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Dessin** .
2. Ouvrez le sélecteur **Pinceau** depuis la barre de propriétés, sélectionnez une catégorie de pinceau, puis un pinceau.
3. Cliquez sur **Édition** ▸ **Répéter le coup de pinceau**.
   Si deux éléments de menu s'appellent **Répéter le coup de pinceau**, cliquez sur le deuxième.
4. Dans la boîte de dialogue **Répétition du coup de pinceau**, sélectionnez un coup de pinceau enregistré dans la zone de liste **Coup de pinceau**.
5. Dans la boîte de dialogue **Répétition du coup de pinceau**, modifiez les attributs requis.
6. Cliquez sur la fenêtre d'image pour appliquer le coup de pinceau.

Création de pinceaux personnalisés

Vous pouvez créer un pinceau personnalisé en modifiant les attributs d'un pinceau existant. Vous avez ensuite la possibilité de l'enregistrer pour le réutiliser ultérieurement.

Propriétés de la pointe

La forme d'un pinceau est déterminée par sa pointe. Il est possible de modifier les formes de pointes prédéfinies ou de créer une pointe à partir d'une zone modifiable et de l'enregistrer. Les attributs de pointe modifiables sont les suivants :

- **Transparence** : permet de spécifier le niveau detransparence de la pointe.
- **Rotation/Direction** : permet de spécifier l'angle de rotation de la pointe. Vous pouvez utiliser une valeur comprise entre 0 et 360. Lorsque vous activez le roulement de la plume, cette valeur détermine l'angle de rotation de départ. Lorsque vous faite pivoter la plume ou le stylet, les valeurs sont ajoutées à l'angle de rotation de départ pour déterminer la rotation complète de la pointe du pinceau.
- **Aplatissement** : permet de spécifier l'importance de l'aplatissement de la pointe. La valeur par défaut 0 n'aplatit par la pointe du pinceau. Lorsque vous activez l'inclinaison de la plume, la valeur d'aplatissement détermine l'aplatissement de départ de la pointe. Lorsque vous inclinez la plume, l'aplatissement de la pointe varie.
- **Élongation** : permet d'allonger la pointe du pinceau. Vous pouvez utiliser une valeur comprise entre 1 et 999 pour la distance d'élongation. L'élongation est désactivée à la valeur par défaut 0. La direction vers laquelle la pointe du pinceau est allongée est déterminée par la valeur dans la zone **Rotation/Direction**, de même que le roulement et la rotation du stylet. Par exemple, la valeur 0 dans la zone **Rotation/Direction** permet d'allonger la pointe du pinceau verticalement vers le haut. Vous ne pouvez pas utiliser simultanément l'élongation ou l'aplatissement.
- **Bords adoucis** : permet de spécifier la transparence et la largeur des bords de la pointe.

Attributs de coups de pinceau

Les attributs de coups de pinceau que vous pouvez modifier sont les suivants :

- **Lissage** : permet de spécifier une valeur de lissage du coup de pinceau lorsque la souris se déplace rapidement. Plus la valeur est élevée, plus la courbe est arrondie.
- **Fondu** : permet de définir l'Intensité de l'effet de fondu du coup de pinceau. Une valeur élevée produit un coup de pinceau plus court, c'est-à-dire que la peinture s'épuise plus rapidement. Une valeur négative produit un effet de diminution.

Attributs de tamponnements

Les attributs de tamponnement modifiables sont les suivants :

- **Nombre de tamponnements** : permet de spécifier le nombre de tamponnements par coup de pinceau.
- **Espacement** : permet de spécifier la quantité d'espace entre les tamponnements sur la longueur du coup de pinceau. La valeur 1 produit une ligne continue. Des valeurs élevées permettent de séparer les tamponnements du coup de pinceau.
- **Étalement** : permet de spécifier la distance entre les tamponnements sur la largeur du coup de pinceau. Plus la valeur est élevée, plus le coup de pinceau est épais.
- **Teinte** : permet de spécifier la variation deteinte du coup de pinceau.
- **Saturation** : permet de spécifier la variation desaturation du coup de pinceau.
- **Luminance** : permet de spécifier la variation de luminance du coup de pinceau.

Texture du pinceau

Le chargement d'une texture de pinceau prédéfinie offre des options de dessin supplémentaires. Les attributs de texture modifiables sont les suivants :

- **Texture du pinceau** : permet de spécifier la quantité de texture appliquée au coup de pinceau.
- **Texture du bord** : permet de spécifier la quantité de texture appliquée aux bords du coup de pinceau. La zone**Texture du bord** est disponible uniquement si la pointe a un bord doux.
- **Débordement** : permet de spécifier le degré de dilution du coup de pinceau tout au long de son mouvement. Si vous indiquez une valeur pour l'option **Couleur soutenue**, des traces de peinture accompagnent toute la longueur du coup de pinceau.
- **Couleur soutenue** : permet de spécifier jusqu'à quel moment des traces de couleur de dessin sont visibles dans un coup de pinceau avec une valeur de débordement particulière.

Variation de couleur

Les attributs de couleur modifiables sont les suivants :

- **Gamme de la teinte** : permet d'indiquer la quantité de variation de teinte du coup de pinceau.
- **Vitesse de la teinte** : permet de spécifier la vitesse de changement de la valeur de teinte.
- **Gamme de saturation** : permet de spécifier la quantité de variation de saturation du coup de pinceau.
- **Vitesse de saturation** : permet de spécifier la vitesse de changement de la valeur de saturation.
- **Gamme de luminosité** : permet de spécifier la quantité de variation de luminosité du coup de pinceau.
- **Vitesse de luminosité** : permet de spécifier la vitesse de changement de la valeur de luminosité.

Pour créer un pinceau personnalisé

1. Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Dessin** .
2. Ouvrez le sélecteur **Pinceau** depuis la barre de propriétés, sélectionnez une catégorie de pinceau, puis un pinceau.
3. Sélectionnez un pinceau prédéfini dans la zone de liste **Type de pinceau** de la barre de propriétés.
4. Dans le menu fixe **Paramètres de pinceau**, déplacez le curseur **Taille**.

   Si le menu fixe **Paramètres de pinceau** n'est pas affiché, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Paramètres de pinceau**.
5. Dans le menu fixe **Paramètres de pinceau**, cliquez sur la flèche déroulante de l'une des barres ci-dessous et spécifiez des valeurs pour les attributs de votre choix :
   - **Propriétés de la pointe**
   - **Attributs de coups de pinceau**
   - **Attributs de tamponnements**
   - **Texture du pinceau**
   - **Variation de couleur**

Vous pouvez également

Ajouter une pointe personnalisée au sélecteur Forme de pointe	Cliquez sur le bouton **Options de pointe** de la barre **Propriétés de la pointe**, puis cliquez sur **Ajouter pointe active**.
Enregistrer un pinceau personnalisé	Cliquez sur la flèche du menu contextuel du menu fixe **Paramètres de pinceau**, puis sur **Enregistrer le pinceau**. Dans la boîte de dialogue **Enregistrement du pinceau**, entrez un nom de fichier.

Pour créer une pointe de pinceau à partir d'une zone modifiable

1. Définissez une zone modifiable.
2. Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Dessin** .
3. Ouvrez le sélecteur **Pinceau** depuis la barre de propriétés, sélectionnez une catégorie de pinceau, puis un pinceau.
4. Dans le menu fixe **Paramètres de pinceau**, cliquez sur le bouton **Options de pointe** de la barre **Propriétés de la pointe**.

   Si le menu fixe **Paramètres de pinceau** n'est pas affiché, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Paramètres de pinceau**.
5. Cliquez sur l'option **Créer depuis contenu du masque**.
6. Entrez une valeur dans la zone **Taille de pointe**.

Pour charger une texture de pinceau prédéfinie

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

2 Ouvrez le sélecteur **Pinceau** depuis la barre de propriétés, sélectionnez une catégorie de pinceau, puis un pinceau.

3 Dans le menu fixe **Paramètres de pinceau**, cliquez sur le bouton **Charger une texture** de la barre **Texture du pinceau**.

Si le menu fixe **Paramètres de pinceau** n'est pas affiché, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Paramètres de pinceau**.

4 Choisissez une texture, ou cliquez sur **Plus** pour rechercher le fichier de texture souhaité.

5 Cliquez deux fois sur le nom du fichier.

6 Dans le menu fixe **Paramètres de pinceau**, cliquez sur la flèche déroulante de la barre **Texture du pinceau**, puis saisissez une valeur comprise entre 0 et 100 dans l'une des zones suivantes :

- **Texture du pinceau** : permet d'ajuster la quantité de texture appliquée à un coup de pinceau.
- **Texture du bord** : permet d'ajuster la quantité de texture appliquée au bord d'un coup de pinceau.

Utilisation des stylets et des périphériques sensibles à la pression

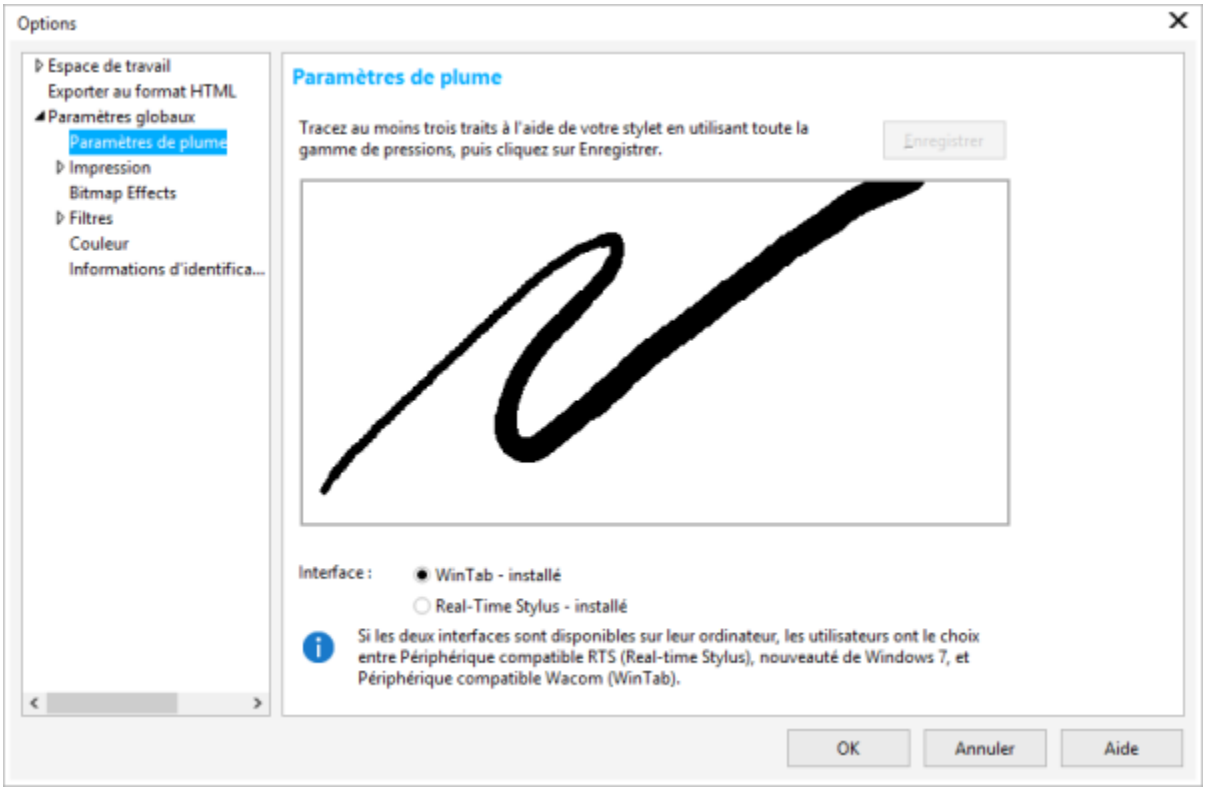
Dans Corel PHOTO-PAINT, les outils suivants vous permettent d'utiliser la pression, l'inclinaison, le roulement et la rotation de votre plume sensible à la pression ou stylet : outils d'effets, Retouche, Peinture et **Gomme**. Notez que vous pouvez uniquement utiliser l'inclinaison et le roulement de la plume si votre stylet ou votre plume prend en charge ces fonctions.

En outre, les outils Liquide dans Corel PHOTO-PAINT prennent en charge la pression de la plume.

Pression et paramètres de plume

La pression exercée par la plume sur une tablette détermine la taille, l'opacité et les autres attributs du coup de pinceau.

Lorsque vous utilisez un stylet ou une tablette plume sensible à la pression, la pression exercée conditionne l'aspect des traits. Comme chaque personne dessine ses traits avec une force et une pression qui lui sont propres, vous pouvez adapter l'application à la force de votre main en définissant les Paramètres de plume. Des paramètres de plume correctement configurés se révèleront particulièrement utiles si vous avez un toucher léger. Lorsqu'un un trait léger ne laisse aucune trace, régler les paramètres de plume vous permet d'augmenter la sensibilité de certains outils. De même, les changements brusques de largeur de traits indiquent que vous devez ajuster le paramètre de plume dans la page **Paramètres de plume** de la boîte de dialogue **Options**. Vous pouvez conserver ces paramètres de plume pour les réutiliser ultérieurement.



Vous pouvez adapter les paramètres de plume à la force de votre main.

Inclinaison, roulement et rotation

L'inclinaison de la plume permet de modifier l'aplatissement de la pointe et d'autres attributs du pinceau. Le roulement de la plume vous permet d'utiliser la direction dans laquelle le stylet est incliné pour modifier la rotation de la pointe et d'autres attributs du pinceau. La rotation de la plume vous permet d'utiliser l'orientation du stylet le long de son axe long pour modifier la rotation de la pointe et d'autres attributs du pinceau.

RTS (Real-Time Stylus) et WinTab

Vous pouvez profiter pleinement des fonctions de pression et d'inclinaison de votre tablette plume ou de votre périphérique compatible RTS pour maîtriser vos traits. Corel PHOTO-PAINT prend également en charge l'interface RTS, introduite avec Windows 7. Si vous disposez d'une tablette graphique ou d'un périphérique compatible Wacom, vous pouvez continuer à utiliser l'interface WinTab pour obtenir un résultat optimal.

Attribution d'outils aux plumes

Vous pouvez attribuer un outil différent à chaque plume sensible à la pression et à chaque gomme fournie avec la tablette. Vous pouvez également définir les attributs de la plume, comme la plage de pression, la transparence, la teinte, la saturation, la luminance, le débordement, etc. Certains attributs de plume sensible à la pression sont définis sous forme de pourcentages, d'autres sont définis sous forme d'angles ; la taille est définie enpixels. Des valeurs positives augmentent l'attribut de l'outil Pinceau lorsque vous ajoutez de la pression à une plume, ce qui a pour résultat de produire un effet plus prononcé. Des valeurs négatives rendent l'attribut de l'outil Pinceau moins prononcé lorsque vous exercez une pression.

Lors de l'enregistrement d'un pinceau personnalisé, il est possible de conserver les attributs de la plume sensible à la pression en vue d'une utilisation ultérieure. Pour plus d'informations sur les pinceaux personnalisés, reportez-vous à la section « Création de pinceaux personnalisés » à la page 335.

Activation et désactivation des fonctions de la plume

Lorsque vous désactivez la pression, l'inclinaison, le roulement et la rotation de votre plume ou stylet, ils n'influent pas sur l'aspect des coups de pinceau. Cependant, l'application utilise des valeurs fixes pour définir les attributs du pinceau.

Commandes de gauche à droite : pression de la plume, inclinaison de la plume, roulement de la plume et rotation de la plume. Vous pouvez accéder aux commandes de la plume depuis la barre de propriétés lorsque vous utilisez un outil de pinceau qui prend en charge ces fonctions.

Pour ajuster les paramètres de plume

1 Cliquez sur **Outils** ▸ **Options**.

2 Dans la liste des catégories **Paramètres globaux**, cliquez sur **Paramètres de plume**.

3 Appliquez trois coups de pinceau au moyen de la gamme complète de pressions.

Pour conserver ce jeu de paramètres, cliquez sur **Enregistrer**.

Pour attribuer un outil à une plume sensible à la pression, cochez la case **Enregistrer le dernier outil utilisé pour chaque stylet**. Cliquez sur **OK**, puis sur un outil Peinture avec la plume sensible à la pression. (La case à cocher **Enregistrer le dernier outil utilisé pour chaque stylet** n'est disponible qu'avec l'option de tablette **WinTab**.)

Corel PHOTO-PAINT configure automatiquement de nombreuses plumes sensibles à la pression.

Pour configurer l'interface d'une tablette plume

1 Cliquez sur **Outils** ▸ **Options**.

2 Dans la liste des catégories **Paramètres globaux**, cliquez sur **Paramètres de plume**.

3 Choisissez l'une des options de tablette suivantes :

- **WinTab** : recommandé pour les tablettes plume ou les périphériques compatibles Wacom
- **Real-Time Stylus** : recommandé pour les tablettes plume ou les périphériques qui utilisent l'interface RTS de Windows 7 ou 8

Pour attribuer un outil à la gomme d'une plume sensible à la pression

1 Dans le menu fixe **Paramètres de pinceau**, cliquez sur le bouton **Options Gomme** de la barre **Paramètres de plume**.

Si le menu fixe **Paramètres de pinceau** n'est pas affiché, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Paramètres de pinceau**.

2 Cliquez sur un outil.

Pour définir les attributs d'une plume sensible à la pression ou d'un stylet

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

2 Ouvrez le sélecteur **Pinceau** depuis la barre de propriétés, sélectionnez une catégorie de pinceau, puis un pinceau.

3 Dans le menu fixe **Paramètres de pinceau**, cliquez sur la flèche déroulante de la barre **Paramètres de plume**.

Si le menu fixe **Paramètres de pinceau** n'est pas affiché, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Paramètres de pinceau**.

4 Entrez des valeurs dans les zones suivantes :

- **Plage de pression** : permet de définir la pression. Utilisez une valeur comprise entre -999 et 999.
- **Opacité** : permet d'ajuster latransparence du coup de pinceau. Des valeurs positives ou négatives n'ont aucun effet si la transparence de l'outil est définie sur zéro ou si elle est déjà au maximum. Utilisez une valeur comprise entre -99 et 100.
- **Bords adoucis** : permet de définir la largeur du bord transparent le long d'un coup de pinceau. Utilisez une valeur comprise entre -99 et 100.

- **Teinte** : permet de déplacer la teinte de la couleur de dessin sur la roue chromatique jusqu'au degré indiqué.
- **Saturation** : représente la variation maximale desaturation de la couleur de dessin. Utilisez une valeur comprise entre -100 et 100.
- **Luminance** : représente la variation maximale de luminance de la couleur de dessin. Utilisez une valeur comprise entre -100 et 100.
- **Texture** : permet de spécifier la quantité de texture visible pour l'outil de dessin actif. Utilisez une valeur comprise entre -100 et 100.
- **Débordement** : permet de spécifier le délai à l'issue duquel un coup de pinceau vient à manquer de peinture. Utilisez une valeur comprise entre -100 et 100.
- **Couleur soutenue** : fonctionne avec la valeur dedébordement et permet d'ajuster les traces de peinture qui restent sur le coup de pinceau. Utilisez une valeur comprise entre -100 et 100.

5 Faites glisser la plume tout en faisant varier la pression appliquée sur la tablette de manière à faire des essais avec ces attributs.

Si votre stylet ou plume prend en charge l'inclinaison, le roulement et la rotation, ces fonctions peuvent également vous aider à modifier les attributs du pinceau.

Pour activer ou désactiver la pression de la plume

1 Dans la boîte à outils, cliquez sur un outil de pinceau.

2 Cliquez sur le bouton **Pression de la plume** de la barre de propriétés.

Lorsqu'elle est activée, la pression de la plume modifie la taille de la pointe du pinceau. Définissez la taille maximale dans la zone **Dimension de la pointe** de la barre de propriétés.

Pour activer ou désactiver l'inclinaison de la plume

1 Dans la boîte à outils, cliquez sur un outil de pinceau.

2 Cliquez sur le bouton **Inclinaison de la plume** de la barre de propriétés.

Lorsqu'elle est activée, l'inclinaison de la plume aplatit la pointe du pinceau. Vous pouvez spécifier une valeur d'aplatissement de départ dans la section **Propriétés de la pointe** du menu fixe **Paramètres de pinceau**. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Propriétés de la pointe » à la page 335.

Pour activer ou désactiver le roulement de la plume

1 Dans la boîte à outils, cliquez sur un outil de pinceau.

2 Cliquez sur le bouton **Roulement de la plume** de la barre de propriétés.

Lorsqu'il est activé, le roulement de la plume modifie la rotation de la pointe du pinceau. Vous pouvez spécifier un angle de rotation de départ dans la section **Propriétés de la pointe** du menu fixe **Paramètres de pinceau**. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Propriétés de la pointe » à la page 335.

Pour activer ou désactiver la rotation de la plume

1 Dans la boîte à outils, cliquez sur un outil de pinceau.

2 Cliquez sur le bouton **Rotation de la plume** de la barre de propriétés.

Lorsqu'elle est activée, la rotation de la plume modifie la rotation de la pointe du pinceau. Vous pouvez spécifier l'angle de rotation de départ dans la section **Propriétés de la pointe** du menu fixe **Paramètres de pinceau**. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Propriétés de la pointe » à la page 335.

Présentation des modes de fusion

Pour les ordinateurs, les couleurs sont dotées de valeurs numériques. Les modes de fusion permettent d'effectuer des calculs mathématiques avec ces valeurs de couleur. Les modes de fusion combinent une couleur source et une couleur de base dans une image pour produire une nouvelle couleur (ou nouvel effet), appelée nouvelle couleur. Dans certains programmes, les modes de fusion sont également appelés modes de dégradé.

Pour les outils Peinture, les modes de fusion modifient la façon dont les coups de pinceau se combinent à l'image. En ce qui concerne les objets, les modes de fusion modifient la façon dont les couleurs d'un objet se combinent à l'arrière-plan de l'objet ou aux objets sous-jacents.

Mode de fusion	
	Le mode de fusion **Normal** remplace la couleur de base par la couleur source. Il s'agit du mode de fusion par défaut.
	Le mode de fusion **Ajouter** ajoute la valeur des couleurs source et de base.
	Le mode de fusion **Soustraire** ajoute la valeur des couleurs source et de base, puis soustrait 255 au résultat obtenu. Étant donné que ce mode de fusion traite les composantes de couleur comme des couleurs soustractives, la nouvelle couleur n'est jamais plus claire que la couleur de base. Par exemple, le mélange de bleu et de blanc donne du bleu et le mélange de bleu et de noir donne du noir.
	Le mode de fusion **Différence** soustrait la valeur de la couleur source à la valeur de la couleur de base et applique la valeur absolue du résultat. Si la valeur de la couleur source active est 0, la couleur de base ne change pas.
	Le mode de fusion **Multiplier** multiplie les valeurs des couleurs source et de base, puis divise le résultat par 255. À moins que vous dessiniez sur un fond blanc, la couleur obtenue est toujours plus foncée que la couleur de base d'origine. Lorsque vous multipliez du noir par une autre couleur, vous obtenez du noir. La multiplication du blanc avec toute autre couleur laisse la couleur inchangée.
	Le mode de fusion **Diviser** divise la valeur de la couleur de base par la valeur de la couleur source et garantit que le résultat obtenu est inférieur ou égal à 255.

Mode de fusion

Le mode de fusion **Si plus clair** remplace la couleur de base par la couleur source lorsque cette dernière est plus claire que la couleur de base.

Le mode de fusion **Si plus sombre** applique la couleur source à la couleur de base lorsque la couleur source est plus sombre que la couleur de base.

Le mode de fusion **Appl. texture** convertit la couleur source en niveaux de gris et multiplie la valeur des niveaux de gris par la valeur de la couleur de base.

Le mode de fusion **Couleur** utilise les valeurs de teinte et de saturation de la couleur source et la valeur de luminance de la couleur de base pour créer une nouvelle couleur. Ce mode de fusion est l'opposé du mode de fusion **Luminance**.

Le mode de fusion **Teinte** utilise la valeur de teinte de la couleur source, ainsi que les valeurs de saturation et de luminance de la couleur de base pour créer une nouvelle couleur.

Le mode de fusion **Saturation** utilise la valeur de saturation de la couleur source, ainsi que les valeurs de luminance et de teinte de la couleur de base pour créer une nouvelle couleur.

Le mode de fusion **Luminance** utilise la valeur de luminance de la couleur source, ainsi que les valeurs de teinte et de saturation de la couleur de base pour créer une nouvelle couleur. Ce mode de fusion est l'opposé du mode de fusion **Couleur**.

Le mode de fusion **Inversion** crée une nouvelle couleur à partir de la couleur complémentaire de la couleur source. Ce mode de fusion inverse la valeur de la couleur source active et applique la valeur inversée à la couleur de base. Si la valeur de la couleur source est de 127, la couleur ne change pas car il s'agit de la valeur centrale de la roue chromatique.

Le mode de fusion **AND logique** applique la formule algébrique booléenne « AND » aux valeurs des couleurs source et de base.

Le mode de fusion **OR logique** applique la formule algébrique booléenne « OR » aux valeurs des couleurs source et de base.

Mode de fusion

Le mode de fusion **XOR logique** applique la formule algébrique booléenne « XOR » aux valeurs des couleurs source et de base ou l'exclut de ces valeurs.

Le mode de fusion **Derrière** applique la couleur source aux parties transparentes de l'image. Vous obtenez le même effet qu'en observant les couleurs à travers les zones d'un négatif 35 mm sans couche argentée.

Le mode de fusion **Écran** inverse les valeurs des couleurs source et de base, les multiplie, puis inverse le résultat. La nouvelle couleur est toujours plus claire que la couleur de base.

Le mode de fusion **Recouvrement** multiplie ou filtre la couleur source en fonction de la valeur de la couleur de base.

Le mode de fusion **Lumière douce** applique une lumière douce et diffuse à la couleur de base.

Le mode de fusion **Lumière dure** applique une lumière intense et directe à la couleur de base.

Le mode de fusion **Esquiver couleur** simule la technique photo appelée « esquiver » qui éclaircit des zones de l'image en diminuant l'exposition.

Le mode de fusion **Brûler couleur** simule la technique photo appelée « brûler » qui assombrit des zones de l'image en augmentant l'exposition.

Le mode de fusion **Rouge** applique la couleur source à la composante rouge d'une image RVB. Ce mode de fusion est disponible uniquement lorsque l'image active est une image RVB.

Le mode de fusion **Vert** applique la couleur source à la composante verte d'une image RVB. Ce mode de fusion est disponible uniquement lorsque l'image active est une image RVB.

Le mode de fusion **Bleu** applique la couleur source à la composante bleue d'une image RVB. Ce mode de fusion est disponible uniquement lorsque l'image active est une image RVB.

Mode de fusion

Le mode de fusion **Cyan** applique la couleur source à la composante cyan d'une image CMJN. Ce mode de fusion est disponible uniquement lorsque l'image active est une image CMJN.

Le mode de fusion **Magenta** applique la couleur source à la composante magenta d'une image CMJN. Ce mode de fusion est disponible uniquement lorsque l'image active est une image CMJN.

Le mode de fusion **Jaune** applique la couleur source à la composante jaune d'une image CMJN. Ce mode de fusion est disponible uniquement lorsque l'image active est une image CMJN.

Le mode de fusion **Noir** applique la couleur source à la composante noire d'une image CMJN. Ce mode de fusion est disponible uniquement lorsque l'image active est une image CMJN.

En outre, le mode de fusion **généralisée** est disponible pour les objets groupés. Le mode fusion **généralisée** autorise les modes de fusion d'objets individuels d'un groupe et modifie la façon dont leurs couleurs se combinent aux objets sous-jacents. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Choix d'un mode de fusion pour des objets groupés » à la page 391.

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Application d'effets spéciaux

Corel PHOTO-PAINT propose des filtres d'effets spéciaux qui permettent d'effectuer de nombreuses transformations d'images. Vous pouvez par exemple transformer des images et leur donner l'aspect de dessins, de peintures, de gravures ou d'art abstrait.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Utilisation d'effets spéciaux » (page 345)
- « Application de styles prédéfinis » (page 347)
- « Application d'effets de couleur et de ton » (page 348)
- « Catégories d'effets spéciaux » (page 348)
- « Application d'effets de biseau » (page 355)
- « Application de l'effet Flou Bokeh » (page 356)
- « Application d'effets d'objectif » (page 357)
- « Application d'effets lumineux » (page 358)
- « Ajout de cadres photo » (page 359)
- « Galerie d'effets spéciaux » (page 360)
- « Gestion des filtres optionnels » (page 371)

Utilisation d'effets spéciaux

Les effets spéciaux de Corel PHOTO-PAINT permettent de modifier l'aspect d'une image. Vous pouvez appliquer un effet spécial à l'ensemble d'une image, ou utiliser un masque ou un objectif pour transformer uniquement une partie de celle-ci.

Application d'effets spéciaux

Vous trouverez ci-dessous toutes les catégories d'effets spéciaux. Chacune comporte différents effets. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Catégories d'effets spéciaux » à la page 348.

- Effets 3D
- Coups de pinceau artistiques
- Flou
- Appareil photo
- Transformation de couleur
- Projection
- Créatifs
- Personnalisée
- Déformation
- Bruit
- Texture

Lorsque vous appliquez un effet spécial, vous pouvez ajuster ses paramètres afin de contrôler la manière dont il transforme l'image. Par exemple, lorsque vous utilisez l'effet Cache-photo pour encadrer une image, vous pouvez augmenter la valeur de décalage et diminuer celle d'estompage afin de réduire la taille et l'opacité du cadre. L'effet Aquarelle permet de réduire la taille du pinceau afin d'afficher plus de détails dans l'image ou d'augmenter sa taille pour obtenir un effet abstrait.

Application d'effets spéciaux sur une partie d'une image

Pour appliquer des effets spéciaux sur une partie d'une image, définissez une zone modifiable. Pour plus d'informations sur les zones modifiables, reportez-vous à la section « Utilisation des masques » à la page 277.

Vous pouvez également utiliser un objectif pour appliquer un effet spécial sur une partie d'une image. Les effets spéciaux suivants sont également des types d'objectifs prédéfinis :

- Dépixélisation irrégulière
- Dispersion
- Inversion
- Lissage
- Pixélisation
- Postérisation
- Adoucissement
- Ajouter un bruit
- Seuil
- Psychédélique
- Supprimer le bruit
- Solarisation
- Accentuation

Lorsque vous utilisez un objectif, les modifications ne s'appliquent pas à l'image, elles s'affichent simplement à l'écran à travers l'objectif. Pour plus d'informations sur les objectifs, reportez-vous à la section « Utilisation des objectifs » à la page 183.

Répétition et atténuation d'effets spéciaux

Vous pouvez répéter un effet spécial afin d'accentuer le résultat obtenu. Vous pouvez également atténuer un effet afin de diminuer son intensité et définir le mode de fusion de l'effet avec l'image. Pour plus d'informations sur la répétition et l'atténuation d'un effet spécial appliqué, reportez-vous à la section « Annulation, rétablissement, répétition et diminution d'actions » à la page 97. Pour plus d'informations sur les modes de fusion, reportez-vous à la section « Présentation des modes de fusion » à la page 341.

Pour appliquer un effet spécial

1. Dans le menu **Effets**, sélectionnez une catégorie d'effets spéciaux, puis cliquez sur un effet.
2. Réglez les paramètres du filtre de l'effet spécial.

Si l'image contient un ou plusieurs objets, l'effet spécial s'applique uniquement au fond ou à l'objet sélectionné.

Lors de la prévisualisation d'un effet spécial dans la fenêtre d'image, appuyez sur la touche **F2** et maintenez-la enfoncée pour masquer la boîte de dialogue Effets spéciaux.

Certains effets spéciaux modifient la forme de l'objet auquel ils sont appliqués. Pour conserver le contour de la forme initiale de l'objet, activez l'option **Verrouiller la transparence d'objet** du menu fixe **Gestionnaire d'objets**. Les zones situées entre le contour de la forme initiale et celui de la nouvelle forme de l'objet sont remplies en noir. Si le menu fixe **Gestionnaire d'objets** n'est pas ouvert, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Gestionnaire d'objets**.

Pour appliquer un effet spécial à une zone modifiable

1. Définissez une zone modifiable.

2 Dans le menu **Effets**, sélectionnez une catégorie d'effets spéciaux, puis cliquez sur un effet.

3 Réglez les paramètres dans la boîte de dialogue.

Pour répéter un effet spécial

- Cliquez sur **Effets** ▸ **Répéter**, puis sur l'une des options suivantes :
  - **Répéter [dernier effet]** : applique le dernier effet appliqué.
  - **[Dernier effet] sur tous les éléments visibles** : applique le dernier effet appliqué à tous les éléments visibles d'une image.
  - **[Dernier effet] sur tous les éléments sélectionnés** : applique le dernier effet appliqué à tous lesobjets sélectionnés d'une image.

Application de styles prédéfinis

Certains effets spéciaux comprennent des styles prédéfinis. Vous pouvez appliquer différents styles prédéfinis et modifier leurs paramètres afin d'obtenir l'effet souhaité. Lorsqu'un effet vous satisfait, enregistrez les paramètres personnalisés comme style prédéfini afin de l'appliquer à d'autres images. Lorsque vous n'avez plus besoin d'un style prédéfini, supprimez-le.

Les effets spéciaux suivants comprennent des styles prédéfinis :

- À la carte
- Objectif
- Effets lumineux
- Filtre de projecteur
- Verre
- Encadré
- Alchimie
- Répartition des chocs
- Mailles de déformation
- Remous
- Effets de biseau

Pour appliquer un style prédéfini

1 Dans le menu **Effets**, sélectionnez une catégorie d'effets spéciaux, puis cliquez sur un effet contenant des styles prédéfinis.

2 Sélectionnez un style prédéfini dans la zone de liste **Style** ou **Présélections**.

Pour créer un style prédéfini personnalisé

1 Dans le menu **Effets**, sélectionnez une catégorie d'effets spéciaux, puis cliquez sur un effet contenant des styles prédéfinis.
Pour baser votre style prédéfini personnalisé sur un style prédéfini existant, sélectionnez-en un dans la zone de liste **Style** ou **Présélections**.

2 Réglez les paramètres de l'effet spécial.

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

4 Entrez un nom dans la boîte de dialogue.

Pour supprimer un style prédéfini personnalisé

1 Dans le menu **Effets**, sélectionnez une catégorie d'effets spéciaux, puis cliquez sur un effet contenant des styles prédéfinis.

2 Sélectionnez un style prédéfini dans la zone de liste **Style** ou **Présélections**.

3 Cliquez sur le bouton **Supprimer une présélection** —.

Vous ne pouvez supprimer ni le style prédéfini par défaut, ni le dernier style prédéfini utilisé.

Application d'effets de couleur et de ton

Vous pouvez transformer la couleur et le ton d'une image afin de produire un effet spécial. Par exemple, il est possible de créer une image qui ressemble à un négatif photographique ou d'aplatir l'aspect d'une image.

Pour appliquer des effets de couleur et de ton

- Cliquez sur **Image** ▸ **Transformation**, puis sur l'une des options suivantes :
  - **Inversion** : permet d'inverser les couleurs d'une image. L'image ressemble alors à un négatif photographique.
  - **Postérisation** : permet de réduire le nombre de valeurs de tons dans une image afin de réduire les degrés intermédiaires et de créer de plus grandes zones de couleur unie.
  - **Seuil** : permet de spécifier une valeur deluminosité en tant que seuil. Les pixels dont la valeur de luminosité est supérieure ou inférieure au seuil s'afficheront en noir ou en blanc, en fonction de l'option de seuil spécifiée.

  Si une boîte de dialogue s'affiche, réglez les paramètres de l'effet.

L'effet **Désentrelacer** est un effet de transformation qui permet de supprimer les lignes des images. Pour plus d'informations sur l'effet **Désentrelacer**, reportez-vous à la section « Amélioration des images numérisées » à la page 151.

Catégories d'effets spéciaux

Vous trouverez ci-dessous toutes les catégories d'effets spéciaux. Chacune comporte différents effets.

- « Effets spéciaux 3D » (page 348)
- « Effets spéciaux de coups de pinceau artistiques » (page 349)
- « Effets spéciaux de flou » (page 350)
- « Effets spéciaux d'appareil photo » (page 350)
- « Effets spéciaux de transformation des couleurs » (page 352)
- « Effets spéciaux de projection » (page 352)
- « Effets spéciaux créatifs » (page 352)
- « Effets spéciaux personnalisés » (page 353)
- « Effets spéciaux de déformation » (page 354)
- « Effets spéciaux de bruit » (page 354)
- « Effets spéciaux de textures » (page 355)

Pour plus d'informations sur les effets spéciaux Accentuation, reportez-vous à la section « Accentuation d'images » à la page 159. Pour plus d'informations sur les effets Suppression du moiré et Suppression du bruit, reportez-vous à la section « Amélioration des images numérisées » à la page 151.

Pour plus d'informations sur l'application d'effets spéciaux, reportez-vous à la section « Pour appliquer un effet spécial » à la page 346.

Effets spéciaux 3D

Vous pouvez appliquer des effets spéciaux tridimensionnels sur une image afin de créer une illusion de profondeur. Pour consulter les échantillons d'images, reportez-vous à la section « Effets 3D » à la page 360.

Les effets spéciaux tridimensionnels disponibles sont les suivants :

- **Rotation 3D** : permet de faire pivoter une image par l'ajustement d'un modèle 3D interactif.
- **Effet de biseau** : permet de créer l'apparence d'une surface surélevée par l'application d'un bord incliné autour d'une zone modifiable. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Application d'effets de biseau » à la page 355.
- **Cylindre** : permet de donner à une image la forme d'un cylindre.

- **Estampage** : permet de transformer une image en un bas-relief dont les détails apparaissent sous forme de crêtes et de fissures sur une surface plane. Vous pouvez choisir la couleur ou la profondeur de l'estampage, ainsi que la direction de la source lumineuse.
- **Verre** : permet de placer une surface tridimensionnelle imitation verre sur une zone modifiable. Vous pouvez définir la largeur du biseau (zone inclinée qui produit l'aspect tridimensionnel), la netteté des bords du biseau et l'angle de réfraction de la lumière au niveau du biseau. Vous pouvez également définir la luminosité, la direction et l'angle de la lumière qui frappe le biseau. L'effet Verre permet d'appliquer des styles prédéfinis et de créer des styles prédéfinis personnalisés.
- **Recourbement de page** : permet de donner l'impression que l'un des angles de l'image s'est enroulé sur lui-même. Vous pouvez spécifier un angle et définir l'orientation, la transparence et la taille du recourbement. Vous pouvez également choisir la couleur du recourbement, ainsi que le fond exposé lorsque l'image se recourbe vers l'intérieur du papier.
- **Perspective** : permet de donner à une image une profondeur tridimensionnelle, comme si elle disparaissait dans le lointain. Vous pouvez également incliner une image selon différentes formes.
- **Convexe/Concave** : permet de déformer une image en la tirant vers vous ou en la poussant vers le fond. Vous pouvez positionner l'effet en définissant un point central.
- **Sphère** : permet d'enrouler une image à l'intérieur ou à l'extérieur d'une sphère. Vous pouvez définir le point central autour duquel s'enroule l'image et contrôler l'enroulement. Des valeurs positives étendent les pixels centraux vers les bords de l'image, ce qui donne une forme convexe. Des valeurs négatives compriment les pixels vers le centre de l'image, ce qui crée une forme concave.
- **À la carte** : permet de surélever la zone de l'image qui se trouve le long des bords d'un masque. Vous pouvez spécifier la largeur, la hauteur et le lissage du contour surélevé, ainsi que la luminosité, la netteté, la direction et l'angle des sources lumineuses. L'effet **À la carte** permet d'appliquer des styles prédéfinis et de créer des styles prédéfinis personnalisés.
- **Zigzag** : permet de créer des vagues de lignes droites et d'angles qui semblent tordre l'image vers l'extérieur à partir d'un point central sélectionné. Vous pouvez choisir le type de vagues et définir leur nombre et leur intensité.

Effets spéciaux de coups de pinceau artistiques

Les effets spéciaux de coups de pinceau artistiques permettent de donner l'impression que les images ont été peintes à la main. Vous pouvez vous servir de ces effets pour transformer les images en dessins au pastel, en peintures à l'éponge ou en aquarelles, ou encore pour créer des fonds texturés. Pour consulter les échantillons d'images, reportez-vous à la section « Coups de pinceau artistiques » à la page 361.

Les effets spéciaux de coups de pinceau artistiques disponibles sont les suivants :

- **Fusain** : donne à l'image un aspect de dessin au fusain en noir et blanc.
- **Crayon de couleur Conté** : simule les textures créées à l'aide d'un crayon de couleur Conté. Vous pouvez sélectionner plusieurs couleurs de crayons, ainsi que définir la pression du crayon et le grain de la texture.
- **Crayon de couleur** : donne à l'image l'aspect d'un dessin aux crayons de cire. Vous pouvez spécifier la pression du crayon et créer des contours sombres autour des éléments de l'image.
- **Cubisme** : regroupe les pixels de même couleur en carrés afin de produire une image ressemblant à une peinture cubiste. Vous pouvez spécifier la taille des carrés, la quantité de lumière, ainsi que la couleur du papier.
- **Flou accentué** : donne aux pixels de l'image l'aspect de touches de peinture. Vous disposez d'un large choix de coups de pinceau et pouvez définir leur taille.
- **Impressionnisme** : donne à une image l'aspect d'une peinture impressionniste. Vous pouvez personnaliser les touches de couleur ou les coups de pinceau, et définir la quantité de lumière dans l'image.
- **Couteau de palette** : permet de créer l'impression que l'image a été réalisée en déposant de la peinture sur la toile à l'aide d'un couteau. Vous pouvez spécifier la quantité de flou, ainsi que la taille et la direction des coups de pinceau.
- **Pastels** : donne à l'image l'aspect d'un dessin au pastel. Vous pouvez définir la taille et la variation de couleur des coups de pinceau.
- **Stylo et encre** : donne à l'image l'aspect d'un dessin au stylo encre créé à l'aide de hachures ou de pointillés.
- **Pointillisme** : permet d'analyser les couleurs principales de l'image et de les convertir en petits points. Vous pouvez définir la taille des points et la quantité de lumière de l'image.
- **Carte à gratter** : permet de gratter une surface noire afin de faire apparaître le blanc ou une autre couleur, ce qui crée un effet d'esquisse sur l'image. Il est possible de spécifier la densité de la peinture et la taille des coups de pinceau.
- **Carnet à croquis** : donne à l'image l'aspect d'un croquis au crayon.
- **Aquarelle** : donne à l'image l'aspect d'une aquarelle. Vous pouvez définir la taille du pinceau, ainsi que le grain et la luminosité de l'image. Vous pouvez également spécifier l'intensité des couleurs et déterminer le niveau de dégradé des couleurs.
- **Marqueur détrempé** : donne à l'image l'aspect d'un croquis abstrait créé à l'aide de marqueurs de couleur. Pour modifier les coups de pinceau, il suffit de sélectionner différents modes. Vous pouvez également définir la taille et la variation de couleur des coups de pinceau.
- **Papier avec vagues** : permet de donner à une image l'aspect d'une peinture sur du papier à vagues texturé. Vous pouvez créer une image noir et blanc ou conserver ses couleurs d'origine.

Effets spéciaux de flou

Les effets spéciaux de flou modifient les pixels de l'image pour les adoucir, lisser leurs bords, leur appliquer un dégradé ou créer un effet de mouvement. Pour consulter les échantillons d'images, reportez-vous à la section « Flou » à la page 363.

Les effets spéciaux de flou disponibles sont les suivants :

- **Ajustement du flou** : permet d'appliquer à une image les quatre effets de flou représentés par desminiatures. Il est possible de régler l'effet de flou pour accentuer ou adoucir la netteté de l'image, et de prévisualiser celle-ci pendant sa modification. Le filtre **Ajustement du flou** permet d'améliorer la qualité de l'image ou de créer des effets visuels surprenants.
- **Lissage directionnel** : lisse les régions de changement progressif de l'image tout en préservant la texture et le détail des bords. Vous pouvez utiliser ce filtre pour appliquer un léger flou à des bords ou des surfaces de l'image sans modifier la mise au point.
- **Flou gaussien** : produit un effet brumeux et rend l'image floue selon une distribution gaussienne qui étale les informations des pixels vers l'extérieur, en fonction de courbes en forme de cloche.
- **Dépixélisation irrégulière** : permet de disperser les couleurs de l'image en créant un léger effet de flou avec une déformation minime. Ce filtre est surtout efficace lorsqu'il s'agit de supprimer les bords irréguliers pouvant apparaître sur des dessins au trait ou des images à fort contraste. L'effet **Dépixélisation irrégulière** est également un type d'objectif prédéfini.
- **Filtre passe-bas** : permet de supprimer les bords nets et les détails d'une image, en y laissant des dégradés lisses et des zones à basse fréquence. Plus les paramètres spécifiés sont élevés, plus la quantité de détails supprimés dans l'image est importante.
- **Flou de mouvement** : crée une illusion de mouvement dans l'image. Vous pouvez spécifier la direction du mouvement.
- **Flou radial** : permet de créer un effet de flou qui tourne et s'étend vers l'extérieur à partir du point central spécifié.
- **Flou Bokeh** : permet de contrôler la quantité de flou appliquée à l'extérieur d'une zone modifiable et d'ajuster la transition entre la zone de netteté et la zone floue. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Application de l'effet Flou Bokeh » à la page 356.
- **Lissage** : permet d'atténuer les différences qui existent entre des pixels adjacents afin de lisser une image sans en faire disparaître les détails. Ce filtre est particulièrement utile pour supprimer la juxtaposition générée lors de la conversion d'une image 256 couleursen RVB. L'effet **Lissage** produit un effet plus prononcé que l'effet **Adoucissement**. L'effet **Lissage** est également un type d'objectif prédéfini.
- **Adoucissement** : lisse et adoucit les bords nets d'une image sans en faire disparaître les détails importants. La différence qui existe entre les effets **Lissage** et **Adoucissement** est légère, mais apparaît souvent lorsque les images sont affichées avec des résolutions élevées. L'effet **Adoucissement** est également un type d'objectif prédéfini.
- **Zoom** : permet de rendre les pixels flous à partir d'un point central. Les pixels les plus proches du centre sont les moins flous.
- **Flou intelligent** : applique un flou à une image tout en conservant les détails du bord. Cet effet est utile pour conserver les lignes et bords nets, tels que ceux qui forment les lettres d'un texte, lors de l'exportation d'une image en un format de fichier normalement susceptible de réduire la quantité de détails. Cet effet est idéal pour supprimer les bruits et artefacts des images JPEG.

Effets spéciaux d'appareil photo

Les effets spéciaux d'appareil photo permettent de simuler l'effet produit par des filtres photographiques, tels que des filtres de projecteurs et des filtres de diffuseurs. Vous pouvez également ajouter des effets lumineux, tels que ceux produits par l'éclat du soleil ou des projecteurs. Pour consulter les échantillons d'images, reportez-vous à la section « Appareil photo » à la page 363.

Les effets spéciaux d'appareil photo disponibles sont les suivants :

- **Coloriser** : permet de remplacer toutes les couleurs d'une image par une seule couleur (ou teinte) pour créer une image deux tons. Vous pouvez ensuite régler la saturation ou l'intensité de la couleur. Une couleur présentant une saturation de 100 % ne contient pas de blanc. Une couleur présentant une saturation de 0 % correspond à une nuance de gris. Grâce à cet effet, vous pouvez créer différentes images monochromes. Par exemple, une teinte brunâtre peut créer un effet sépia similaire à la couleur d'anciennes photos.
- **Diffusion** : permet d'adoucir les images en distribuant les pixels afin de remplir les espaces vides et de supprimer le bruit. Il en résulte un léger effet de flou similaire à celui obtenu à l'aide d'un filtre diffuseur de photographe. Cet effet peut être plus ou moins prononcé.
- **Filtre photo** : permet de simuler l'effet d'un filtre de couleur placé devant l'objectif d'un appareil photo. Vous pouvez choisir la couleur du filtre, puis ajuster la densité et la luminosité des couleurs.
- **Objectif** : produit sur l'image RVB des anneaux de lumière qui simulent l'éclat laissé sur une photographie lorsque celle-ci est prise avec un appareil photo dirigé vers une lumière vive directe. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Application d'effets d'objectif » à la page 357.
- **Effets lumineux** : permet d'ajouter des sources de lumière à une image RVB ou en niveaux de gris afin de créer l'illusion de la présence de projecteurs ou de soleil. Vous pouvez également appliquer une texture afin de créer des reliefs estampés. Vous pouvez aussi utiliser un style de lumière ou de texture prédéfini, ou encore personnaliser un style prédéfini et l'enregistrer dans la liste de présélections. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Application d'effets lumineux » à la page 358.

- **Ton Sépia** : imite l'aspect obtenu lorsque vous prenez une photo avec une pellicule sépia. Les images à effet sépia sont similaires à des photos noir et blanc (également appelées photos en niveaux de gris), sauf que les tons sont marrons et non pas gris.
- **Filtre de projecteur** : permet de contrôler la zone de netteté d'une image et d'atténuer les parties qui l'entourent à l'aide d'un flou gaussien imitant l'utilisation de la profondeur de champ par un photographe. Vous pouvez définir la position et le rayon de la zone de netteté, contrôler l'étendue et l'amplitude de l'effet de flou, ainsi que réduire la luminosité des zones entourant la zone de netteté. Il est possible d'utiliser un style prédéfini ou d'en personnaliser un, puis de l'enregistrer dans la liste de présélections.
- **Machine temporelle** : permet à votre image de voyager dans le temps pour recréer certains styles photographiques utilisés par le passé. Vous pouvez choisir parmi sept styles qui vont de 1839 aux années 60.

L'effet Machine temporelle recrée les styles photographiques du passé.

Effets d'appareil photo

Original

Coloriser

Ton sépia

Machine temporelle

Effets spéciaux de transformation des couleurs

Les effets spéciaux de transformation des couleurs permettent de créer des effets saisissants en modifiant les couleurs de l'image. Pour consulter les échantillons d'images, reportez-vous à la section « Transformation de couleur » à la page 364.

Les effets spéciaux de transformation des couleurs disponibles sont les suivants :

- **Plans chromatiques** : permet de réduire l'image à ses composantes de couleur RVB élémentaires et d'afficher les modifications de tons à l'aide de couleurs unies. Vous pouvez régler les valeurs de tons de chaque composante de couleur individuellement ou ajuster plusieurs valeurs d'un groupe de composantes.
- **Trame simili** : donne à l'image l'aspect d'une trame simili couleur. Une trame simili couleur est une image qui a été convertie à partir d'une image à tons continus en une série de points de tailles diverses représentant les différents tons. Vous pouvez spécifier la taille du point le plus gros et modifier le motif de couleur.
- **Psychédélique** : permet de remplacer les couleurs d'une image par des couleurs vives et électriques (orange, rose vif, cyan et vert citron par exemple). L'effet **Psychédélique** est également un type d'objectif prédéfini.
- **Solarisation** : permet de transformer les couleurs d'une image en inversant ses tons. L'effet **Solarisation** est également un type d'objectif prédéfini.

Effets spéciaux de projection

Les effets spéciaux de projection permettent de détecter et d'accentuer les bords des objets, des éléments et des zones modifiables d'une image. Vous pouvez ajuster le niveau de détection des bords, ainsi que le type et la couleur des bords détectés. Pour consulter les échantillons d'images, reportez-vous à la section « Projection » à la page 365.

Les effets spéciaux de projection disponibles sont les suivants :

- **Détection des bords** : détecte les bords d'une image et les convertit en lignes sur un fond d'une seule couleur. Il est possible de personnaliser cet effet en définissant l'intensité du contour, ainsi que la couleur de fond.
- **Recherche des bords** : localise les bords de l'image et permet de les convertir en lignes adoucies ou unies. Lorsque vous convertissez des bords en lignes douces, vous créez un contour légèrement flou. La conversion des bords en lignes unies crée un contour net. Le filtre **Recherche des bords** est particulièrement utile avec des images à fort contraste, telles que les images contenant du texte.
- **Vectorisation du contour** : permet de faire ressortir les bords des éléments de l'image à l'aide d'une palette de 16 couleurs. Ce filtre permet de spécifier quels pixels de bords sont mis en évidence.

Effets spéciaux créatifs

Les effets spéciaux créatifs utilisent diverses formes et textures pour transformer une image en art abstrait. Ils utilisent des éléments tels que des cristaux, du tissu, du verre, des pièces de jeux, des cadres, des remous ou des gouttes de pluie comme base de création d'images originales. Pour consulter les échantillons d'images, reportez-vous à la section « Créatifs » à la page 365.

Les effets spéciaux créatifs disponibles sont les suivants :

- **Travaux manuels** : donne à l'image l'aspect d'une forme créative, telle que des pièces de puzzle, des engrenages, des billes, des bonbons, des carreaux de faïence ou des jetons de poker. Vous pouvez définir la taille et l'angle des formes, ainsi que la luminosité de l'effet.
- **Crystalisation** : donne l'illusion que l'image a été créée à partir de cristaux. Vous pouvez contrôler l'effet créé en spécifiant les dimensions des cristaux. Des valeurs faibles produisent des cristaux de plus petite taille qui donnent une déformation peu importante. Des valeurs élevées produisent des cristaux de grande taille qui créent un effet plus abstrait.
- **Tissus** : donne l'illusion que l'image a été créée à partir de textiles, tels que le point à l'aiguille, le crochet, le patchwork, les bobines de fil, les rubans et les collages de tissus. Vous pouvez définir la taille et l'angle du textile, ainsi que la luminosité.
- **Encadré** : permet d'encadrer une image à l'aide d'un cadre prédéfini, d'une autre image ou d'une zone définie par un masque. Vous pouvez modifier la couleur, l'opacité et l'alignement du cadre, mais aussi enregistrer les paramètres personnalisés comme styles prédéfinis.
- **Brique de verre** : permet de créer l'impression qu'une image est vue à travers d'épaisses briques de verre. Vous pouvez contrôler l'effet créé en spécifiant les dimensions des briques de verre.
- **Jeu d'enfant** : donne l'illusion que l'image a été créée à partir de fiches de couleur, de briques de construction, de peinture avec les doigts ou de peinture avec des nombres. Vous pouvez définir la taille et l'angle de ces éléments, ainsi que la luminosité de l'effet.
- **Mosaïque** : décompose une image en pièces elliptiques de formes inégales imitant une mosaïque. Vous pouvez définir la taille et la couleur de fond des éléments. Vous pouvez également encadrer la mosaïque.
- **Particules** : permet de faire apparaître des étincelles sur l'image en utilisant de petites particules blanches ou de couleur ayant la forme de bulles ou d'étoiles. Vous pouvez spécifier la taille, le nombre et la transparence des particules, ainsi que la quantité de couleurs qu'elles contiennent.
- **Dispersion** : permet de déformer une image par la dispersion de ses pixels. Vous pouvez spécifier la direction de la dispersion. L'effet **Dispersion** est également un type d'objectif prédéfini.
- **Verre fumé** : applique une teinte transparente et colorée aux images. Vous pouvez spécifier la couleur du verre fumé, l'opacité de la teinte et la quantité de flou.
- **Vitrail** : transforme les images en vitraux. Vous pouvez régler la taille des morceaux de verre et créer des soudures entre ces morceaux.
- **Cache-photo** : permet d'ajouter un cadre elliptique, circulaire, rectangulaire ou carré autour de l'image. Vous pouvez définir la couleur et l'estompage de l'effet.
- **Vortex** : crée un tourbillon autour du point central spécifié dans l'image. Vous pouvez spécifier la direction des pixels intérieurs et extérieurs du tourbillon.
- **Météo** : permet d'appliquer un effet de pluie, de neige ou de brouillard à une image. Vous pouvez définir l'intensité de l'effet et la taille des éléments.

Effets spéciaux personnalisés

Les effets spéciaux personnalisés offrent un grand choix de transformations d'images. Vous pouvez créer un dessin sur support artistique, superposer une image personnalisée à l'image courante ou utiliser divers effets de flou, d'accentuation et de détection des bords.

Les effets spéciaux personnalisés disponibles sont les suivants :

- **Alchimie** : permet de transformer les images en peintures sur support artistique en leur appliquant des coups de pinceau. Vous pouvez créer un pinceau et spécifier sa couleur, sa taille, son angle, ainsi que les paramètres de transparence. Vous pouvez également choisir l'un des nombreux pinceaux prédéfinis et enregistrer les pinceaux personnalisés.
- **Filtrage par bandes** : permet d'ajuster les zones accentuées et lisses des images. Les zones nettes sont celles où les changements sont brusques (par exemple les couleurs, les bords, le bruit). Les zones lisses sont celles où s'opèrent des changements graduels.
- **Répartition des chocs** : permet d'ajouter de la texture et des motifs à une image en imbriquant sa surface avec un relief établi sur la valeur des pixels d'une image de répartition des chocs. La valeur des pixels de cette image représente l'élévation de la surface. Vous pouvez utiliser une répartition des chocs prédéfinie ou charger votre propre image de répartition des chocs. Vous pouvez définir les propriétés de surface et d'éclairage de l'effet.
- **Défini par l'utilisateur** : permet de créer des effets spéciaux de flou, d'accentuation ou de détection des bords par la définition d'une nouvelle valeur de couleur pour chaque pixel en fonction des valeurs de couleur des pixels adjacents. Pour définir la valeur numérique du pixel sélectionné, il est nécessaire d'entrer des valeurs dans une grille. La case centrale de la grille représente le pixel sélectionné. Les cases qui l'entourent représentent les pixels adjacents. Le nombre saisi dans la case centrale de la grille est multiplié par la valeur de couleur d'origine du pixel sélectionné. Il est possible de modifier encore le nombre obtenu (nouvelle valeur de couleur du pixel sélectionné) par la définition de l'influence exercée sur lui par les valeurs des pixels adjacents, qui peuvent être ajoutées à la valeur du pixel sélectionné ou soustraites de cette dernière. Par exemple, si vous entrez 0 dans toutes les cases entourant le pixel central, la valeur de ce pixel n'est pas influencée par les pixels adjacents. Elle est influencée uniquement par le nombre saisi dans la case centrale. Tous les

nombres saisis dans la grille sont multipliés par les valeurs de pixels correspondantes et additionnées pour obtenir la nouvelle valeur du pixel. Celle-ci est ensuite divisée par une valeur sélectionnée (le diviseur). Si le diviseur est identique au nombre saisi dans la case centrale, ces deux valeurs s'annulent et la nouvelle valeur du pixel dépend uniquement des valeurs des pixels adjacents. Le résultat de toutes les opérations numériques effectuées à partir de la grille représente la valeur de couleur finale (comprise entre 1 et 255) du pixel.

Effets spéciaux de déformation

Les effets spéciaux de déformation transforment l'aspect des images sans leur ajouter de profondeur. Pour consulter les échantillons d'images, reportez-vous à la section « Déformation » à la page 367.

Les effets spéciaux de déformation disponibles sont les suivants :

- **Blocs** : permet de décomposer l'image en plusieurs blocs mélangés. Vous pouvez définir la taille des briques, la distance entre les blocs et la couleur de fond (exposée lors de l'application de cet effet).
- **Déformation** : modifie l'image active en fonction des valeurs d'une image secondaire à utiliser comme base pour la déformation. Les valeurs de la carte de déformation se concrétisent par des formes, des couleurs et des motifs de déformation dans l'image.
- **Mailles de déformation** : permet de déformer l'image en repositionnant les points nodaux sur une grille superposée. Vous pouvez augmenter le nombre de points nodaux de la grille en augmentant le nombre de repères (10 maximum). L'augmentation du nombre de points nodaux permet de contrôler avec plus de précision les petits détails d'une image. Vous pouvez utiliser l'un des styles de mailles de déformation ou créer et enregistrer vos propres styles.
- **Décalage** : change la position d'une image en la décalant selon les paramètres spécifiés. Lorsqu'une image est décalée, des zones vides apparaissent à son emplacement d'origine. Pour remplir ces zones vides, il est possible d'appliquer un effet de mosaïque ou d'étirement à l'image, ou encore d'appliquer une couleur.
- **Pixélisation** : décompose l'image en cellules carrées, rectangulaires ou circulaires. L'effet **Pixélisation** est également un type d'objectif prédéfini.
- **Vague** : déforme l'image en lui appliquant une ou plusieurs vagues. Vous pouvez spécifier la force de la vague principale afin de définir l'enroulement d'une image ou ajouter une vague perpendiculaire et ainsi accentuer la déformation.
- **Cisaillement** : fait correspondre la forme de l'image à celle d'un segment de ligne.
- **Tourbillon** : crée un tourbillon sur l'image en fonction de la direction, du nombre de rotations et de l'angle spécifiés.
- **Mosaïque** : réduit les dimensions de l'image et la reproduit sous la forme d'une mosaïque organisée sur une grille. Vous pouvez utiliser cet effet en combinaison avec une surface colorée afin de créer un fond ou un effet de papier peint pour une page Web.
- **Peinture fraîche** : crée une impression de peinture fraîche sur les images. Vous pouvez spécifier la taille des gouttes, ainsi que la gamme de couleurs affectées dans l'image.
- **Remous** : applique un motif de tourbillon fluide en travers de l'image. Vous pouvez utiliser un style de remous prédéfini ou créer un style personnalisé en définissant la longueur du maculage, l'espacement, l'enroulement et le détail des stries de l'effet. Il est également possible d'enregistrer des styles de remous personnalisés.
- **Vent** : applique un effet de flou sur l'image, dans une direction spécifique, ce qui donne l'impression de vent soufflant en travers de l'image. Vous pouvez définir la force et la direction de l'effet de flou, ainsi que la transparence de l'effet.

Effets spéciaux de bruit

En matière de modification d'images bitmap, le terme bruit désigne les pixels éparpillés sur l'image, tels des parasites sur un écran de télévision. Les effets spéciaux de bruit permettent de créer, de contrôler ou d'éliminer le bruit. Pour consulter les échantillons d'images, reportez-vous à la section « Bruit » à la page 368.

Les effets spéciaux de bruit disponibles sont les suivants :

- **Ajustement du bruit** : permet d'appliquer l'un des neuf effets de bruit proposés. Chaque effet est représenté par uneminiature, ce qui permet de prévisualiser l'image lorsque vous appliquez l'effet.
- **Ajout de bruit** : permet de créer un effet granuleux qui ajoute de la texture à une image plate ou surchargée de dégradés. Vous pouvez spécifier le type et la quantité de bruit ajouté à l'image. L'effet **Ajout de bruit** est également un type d'objectif prédéfini.
- **Bruit stéréo 3D** : crée un motif de bruit juxtaposé qui confère à l'image un aspect tridimensionnel lorsqu'elle est regardée d'une certaine façon. Cet effet est particulièrement adapté aux dessins présentant des traits et des images en niveaux de gris à fort contraste. Il peut être très difficile de percevoir cet effet.
- **Maximum** : supprime le bruit par le réglage de la valeur de couleur des pixels en fonction des valeurs de couleur maximum des pixels voisins. Cet effet provoque également un léger effet de flou s'il est appliqué plusieurs fois.

- **Moyen** : supprime le bruit et les détails par le réglage de la valeur de couleur des pixels en fonction des valeurs de couleur moyennes des pixels voisins.
- **Minimum** : supprime le bruit par le réglage de la valeur de couleur des pixels en fonction des valeurs de couleur minimum des pixels voisins.

Effets spéciaux de textures

Les effets spéciaux de textures permettent d'ajouter une texture à une image à l'aide de diverses formes et surfaces. Vous pouvez utiliser des briques, des bulles, un canevas, une peau d'éléphant, du plastique et de la pierre ou vous pouvez créer des eaux-fortes et des fonds de toile. Il est également possible d'employer ces effets pour donner l'illusion que l'image a été peinte sur un mur en plâtre ou que vous la regardez à travers un grillage. Pour consulter les échantillons d'images, reportez-vous à la section « Texture » à la page 369.

Les effets spéciaux de texture disponibles sont les suivants :

- **Mur de briques** : permet de regrouper les pixels en séries de cellules imbriquées qui donnent l'impression que l'image est peinte sur un mur de briques. Vous pouvez définir la taille des briques, ainsi que la densité du motif de briques.
- **Bulles** : permet de créer de la mousse sur une image. Vous pouvez définir la taille des bulles, ainsi que la quantité de l'image recouverte.
- **Canevas** : permet d'appliquer une surface texturée à une image, ce qui vous permet d'utiliser une autre image en tant que toile. Vous pouvez choisir une carte de canevas prédéfinie ou charger n'importe quelle image en tant que carte de canevas. Les meilleurs résultats s'obtiennent avec des images à fort contraste ou à contraste moyen.
- **Pavé** : donne l'illusion que l'image a été créée à partir de pavés. Vous pouvez définir la taille, l'espacement et le grain des pavés.
- **Peau d'éléphant** : donne à l'image un aspect ridé en créant une superposition de lignes ondulées. Vous pouvez spécifier l'âge de la peau d'éléphant (jusqu'à 100 ans), ainsi que sa couleur.
- **Eau forte** : permet de transformer une image en eau forte. Vous pouvez contrôler la profondeur de la gravure, la quantité de détails, la direction de la lumière et la couleur de la surface métallique.
- **Plastique** : donne l'illusion que l'image a été créée à partir de plastique. Vous pouvez définir la profondeur de l'image, ainsi que la couleur et l'angle de la lumière sur le plastique.
- **Mur plâtreux** : répartit les pixels de telle sorte que l'image semble avoir été peinte sur un mur en plâtre.
- **Sculpture du relief** : permet de donner l'impression que l'image a été sculptée en relief. Vous pouvez définir la régularité du relief, la quantité de détails qu'il contient, la direction de la lumière, ainsi que la couleur de la surface.
- **Grillage** : permet de créer l'impression qu'une image est vue à travers un grillage. Vous pouvez définir le détail des mailles, la luminosité, le lissage de l'image et préciser si l'image est en couleur ou en noir et blanc.
- **Pierre** : permet de donner à une image une texture de pierre. Vous pouvez définir la quantité de détails, la densité du motif, ainsi que l'angle de la lumière réfléchie sur l'image. Il vous est possible d'appliquer un style de pierre prédéfini ou de créer, puis d'enregistrer votre propre style comme style prédéfini.
- **Création d'un arrière-plan** : permet de créer l'impression qu'une image a été peinte sur une toile, puis recouverte de plusieurs couches de peinture. Il est possible de définir le degré de recouvrement de l'image d'origine et d'ajuster la luminosité de l'image.

Application d'effets de biseau

Les effets de biseau permettent de créer l'apparence d'une surface surélevée en appliquant un bord incliné autour d'une zone modifiable. Par exemple, les effets de biseau permettent d'ajouter de la profondeur à du texte ou de créer des boutons 3D destinés à des pages Web. Vous pouvez modifier l'angle, la direction et la couleur de l'éclairage, ainsi qu'appliquer une texture au bord biseauté. Il est possible d'utiliser un style prédéfini ou d'en personnaliser un, puis de l'enregistrer dans la liste de présélections.

Pour appliquer un biseau

1 Sélectionnez une zone modifiable.

2 Cliquez sur **Effets** ▸ **Effets 3D** ▸ **Effet de biseau**.

3 Cliquez sur l'onglet **Biseau**, puis déplacez les curseurs suivants :
   - **Largeur** : permet de définir la largeur du biseau enpixels.
   - **Hauteur** : permet de spécifier la profondeur du biseau. Les paramètres de hauteur et de largeur déterminent l'angle du biseau.
   - **Régularité** : permet de spécifier l'arrondi du bord biseauté. Plus cette valeur est élevée, plus le bord biseauté est arrondi.

4 Sélectionnez l'onglet **Éclairage**, puis spécifiez les paramètres souhaités.

Vous pouvez également

Changer la couleur de la lumière	Ouvrez le sélecteur **Couleur** et cliquez sur une couleur.
Appliquer une texture au bord biseauté	Ouvrez le sélecteur **Texture** et cliquez sur une texture.
Appliquer les paramètres d'éclairage et de texture à la zone située à l'intérieur du biseau	Décochez la case **Conserver l'intérieur**.

Application de l'effet Flou Bokeh

L'effet Flou Bokeh permet de contrôler la quantité de flou appliquée à l'extérieur d'une zone modifiable et d'ajuster la transition entre la zone de netteté et la zone floue. Vous pouvez également choisir entre les formes d'ouverture circulaires et hexagonales. Une forme d'ouverture peut affecter les motifs lumineux qui s'affichent dans les zones floues. Cet effet est surtout évident dans les petits jets de lumière sur un arrière-plan foncé. Par exemple, il permet de simuler la manière dont un objectif d'appareil photo traite les lumières qui sont floues.

Vous pouvez utiliser cet effet en toute efficacité en combinaison avec l'outil **Masque planaire**. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Zones modifiables définies à l'aide de l'outil Masque planaire » à la page 280.

L'effet Flou Bokeh a été utilisé pour définir une zone de netteté au milieu, en laissant le reste de la photo flou.

Pour appliquer l'effet Flou Bokeh

1 À l'aide d'un outil de masque, sélectionnez la zone de l'image que vous souhaitez conserver nette.

2 Cliquez sur **Effets** ▸ **Flou** ▸ **Flou Bokeh**.

3 Dans la boîte de dialogue **Flou Bokeh**, effectuez l'une des tâches répertoriées dans le tableau ci-dessous.

Pour	Procédez comme suit
Inverser la zone sélectionnée	Cochez la case **Inverser le masque**.

Pour	Procédez comme suit
Ajuster la quantité de flou dans la zone qui se situe en dehors du foyer	Déplacez le curseur **Quantité de flou**. Déplacez le curseur vers la droite pour augmenter le flou, et vers la gauche pour le réduire.
Spécifier la forme d'ouverture de la zone floue	Activez l'une des options suivantes dans la zone **Forme d'ouverture** : • **Circulaire** • **Hexagonale**
Ajuster la transition entre la zone de netteté et la zone floue	Déplacez le curseur **Bord d'adoucissement**. Déplacez le curseur vers la droite pour augmenter l'adoucissement, et vers la gauche pour le réduire.
Affiner la taille de la zone de netteté	Déplacez le curseur **Plage de mise au point** vers la gauche pour réduire la zone de netteté ou vers la droite pour la développer vers le bord de la sélection.

Rendez votre sélection légèrement plus large que la zone que vous souhaitez conserver nette, puis affinez le bord de la sélection à l'aide du curseur **Plage de mise au point**.

Application d'effets d'objectif

Il est possible d'ajouter à une image RVB des anneaux de lumière qui simulent l'éclat laissé sur une photographie lorsque celle-ci est prise avec un appareil photo dirigé vers une lumière vive directe. Vous pouvez, par exemple, créer l'aspect de la lumière du soleil qui se reflète sur une surface ou créer une scène spatiale présentant des nébuleuses et des galaxies. Il est possible de contrôler de nombreux éléments d'un effet d'objectif :

- Reflet : partie la plus brillante de la lumière réfléchie.
- Halo : anneau de lumière apparaissant autour du reflet.
- Traînée de reflets : série de petits cercles disposés à la suite du reflet.
- Rayons : lignes de lumière rayonnant à partir du reflet.
- Lumière anamorphosique : trait de lumière traversant le reflet.

Vous pouvez définir la position, la taille, la luminosité et la couleur de ces éléments, ainsi qu'ajouter du bruit afin de créer un effet plus naturel.

Pour appliquer un effet d'objectif

1. Sélectionnez une image, une zone modifiable ou un objet.
2. Cliquez sur **Effets** ▸ **Caméra** ▸ **Objectif**.
3. Cliquez sur l'onglet **Reflets**, puis spécifiez les propriétés souhaitées.
   Pour modifier le halo ou la traînée de reflets, sélectionnez l'option **Halo** ou **Traînée de reflets** dans la zone de liste, puis modifiez les paramètres souhaités.
4. Cliquez sur l'onglet **Rayons**, puis spécifiez les propriétés souhaitées.

   Pour modifier la lumière anamorphosique, sélectionnez l'option **Lumière anamorphosique** dans la zone de liste, puis modifiez les paramètres souhaités.

Application d'effets lumineux

Il est possible d'ajouter des sources de lumière à une image RVB ou en niveaux de gris afin de créer l'illusion de la présence de projecteurs ou de soleil. Vous pouvez définir le type et le nombre de ces sources, ainsi que l'intensité et la couleur de la lumière. Vous pouvez également créer des reliefs par estampage en appliquant un effet prédéfini ou en modifiant les informations relatives aux composantes de couleurs. Vous pouvez aussi utiliser un style de lumière ou de texture prédéfini, ou encore personnaliser un style prédéfini et l'enregistrer dans la liste de présélections.

Pour appliquer un effet lumineux

1. Cliquez sur **Effets** ▸ **Caméra** ▸ **Effets lumineux**.
2. Cliquez sur l'onglet **Source lumineuse**.
3. Activez l'option **Non quadri** dans la zone **Type**.
4. Dans la fenêtre d'aperçu, faites glisser le **sélecteur Source lumineuse** pour définir la position et la direction de la lumière.
5. Saisissez une valeur dans la zone **Angle** pour définir l'angle de la lumière par rapport à l'image.
6. Déplacez les curseurs suivants :
   - **Luminosité** : permet de définir l'intensité de la source lumineuse.
   - **Taille du cône** : permet de définir la largeur du faisceau lumineux. Plus cette valeur est élevée, plus le faisceau lumineux est large et diffus.
   - **Bord** : permet de définir le degré de diffusion de la lumière sur les bords du faisceau lumineux.
   - **Opacité** : permet de définir la densité de la lumière.
7. Cliquez sur l'onglet **Atmosphère**, puis déplacez le curseur **Luminosité** pour régler la luminosité de l'ensemble de l'image.

Vous pouvez également

Changer la couleur de la lumière	Cliquez sur le sélecteur **Couleur**, puis sélectionnez un témoin de couleur.
Ajouter une lumière présentant les mêmes propriétés que la dernière lumière appliquée	Cliquez sur le bouton **Ajout de lumière** .
Supprimer la dernière lumière appliquée	Cliquez sur le bouton **Suppression de lumière** .
Masquer/Afficher le sélecteur Source lumineuse	Cliquez sur le bouton **Masquer/Afficher sources lumineuses** .
Ajouter une texture tridimensionnelle à l'aide d'un effet prédéfini	Cliquez sur l'onglet **Présélections**, sélectionnez un effet prédéfini permettant d'ajouter une texture à l'image, puis cliquez sur l'onglet **Texture de l'image** pour définir les propriétés souhaitées.
Ajouter une texture tridimensionnelle à l'aide de composantes de couleur	Cliquez sur l'onglet **Texture de l'image**, sélectionnez une composante de couleur dans la zone de liste **Composantes**, puis modifiez les paramètres souhaités.

Ajout de cadres photo

Vous pouvez encadrer des photos et d'autres images en ajoutant des cadres photo présélectionnés. Le contenu Corel intègre une série de cadres photo en ligne dans laquelle vous pouvez effectuer une recherche ou trouver des cadres. Lorsque vous trouvez un cadre photo qui vous plaît, vous pouvez le télécharger et l'appliquer à une image. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Accès au contenu » à la page 114.

Vous pouvez superposer deux cadres ou plus sur une image. De plus, vous pouvez personnaliser des cadres photo en modifiant leur couleur, leur opacité, leurs bords et leur alignement. Vous pouvez enregistrer les cadres photo personnalisés en tant que présélections afin de les utiliser ultérieurement. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour créer un style prédéfini personnalisé » à la page 347.

Pour ajouter un cadre photo

1. Cliquez sur **Effets** ▸ **Créatif** ▸ **Cadres**.
2. Dans la boîte de dialogue **Cadres**, ouvrez le sélecteur de cadre, puis sélectionnez un cadre.
   Le nom du cadre photo, ainsi que son emplacement s'affichent dans la zone **Affichage et sélection de cadre** en regard du sélecteur de cadre.

Vous pouvez également

Accéder aux cadres photo en ligne	Dans la boîte de dialogue **Cadre**, ouvrez le sélecteur de cadre et cliquez sur **Plus**. La boîte de dialogue **Contenu Corel - cadres photo** s'ouvre et affiche les miniatures des cadres photo disponibles.
Télécharger un cadre photo en ligne	Cliquez sur une miniature, puis sur **Télécharger**. Les cadres photo téléchargés sont accessibles depuis le sélecteur de cadre. Pour appliquer le cadre photo, cliquez sur **OK** dans la boîte de dialogue **Cadre**.
Rechercher un cadre photo en ligne	Saisissez un terme à rechercher dans la zone **Recherche**, puis appuyez sur la touche **Entrée**.
Afficher les miniatures des cadres photo disponibles	Cliquez sur le bouton **Début** .
Personnaliser un cadre photo	Dans la boîte de dialogue **Cadres**, cliquez sur l'onglet **Modifier**, puis sélectionnez les paramètres souhaités.
Superposer des cadres	Cliquez sur une rangée vide dans la zone **Affichage et sélection de cadre**, puis sélectionnez un cadre à l'aide du sélecteur de cadre.
Afficher ou masquer un cadre	Cliquez sur l'icône de l'œil.
Supprimer un cadre de la zone **Affichage et sélection de cadre**	Cliquez sur un cadre, puis sur le bouton **Supprimer**.

Les cadres photo en filigrane ne peuvent pas être téléchargés. Le contenu apparaît en filigrane si vous n'êtes pas connecté ou si vous n'avez pas l'adhésion requise. Pour vous connecter, cliquez sur le bouton **Se connecter** dans le coin supérieur droit de la boîte de dialogue.

Galerie d'effets spéciaux

Effets 3D

Original

Rotation 3D

Biseau

Cylindre

Estampage

Verre

Recourbement de page

Perspective

Convexe/Concave

Sphère

À la carte

Zigzag

Coups de pinceau artistiques

Original

Fusain

Crayon de couleur
Conté

Crayon

Cubisme

Flou accentué

Impressionnisme

Couteau de palette

Pastels

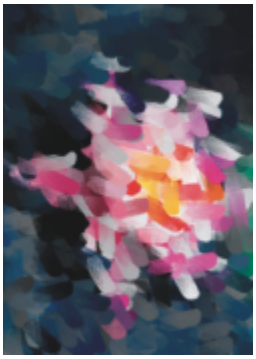
Stylo et encre

Pointillisme

Carte à gratter

Carnet à croquis

Aquarelle

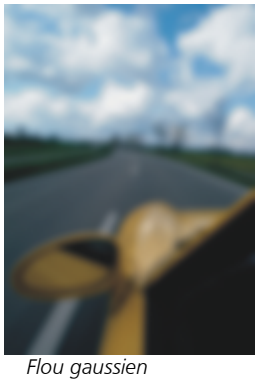


Marqueur détrempé

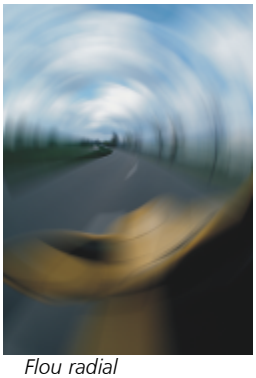
Papier avec vagues

Flou

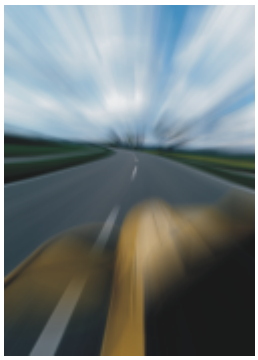
Original



Flou gaussien



Flou radial



Zoom

Original

Filtre passe-bas

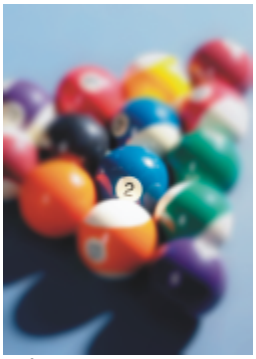
Flou de mouvement

Flou intelligent

Appareil photo

Original

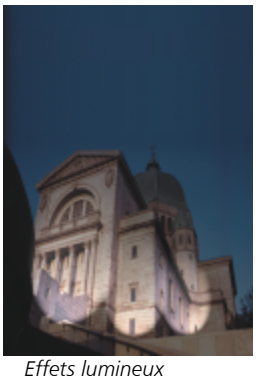
Diffusion



filtre de projecteur

Original

Objectif

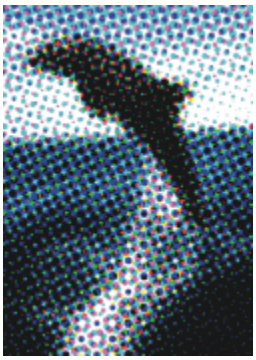


Effets lumineux

Original

Filtre photo

Transformation de couleur



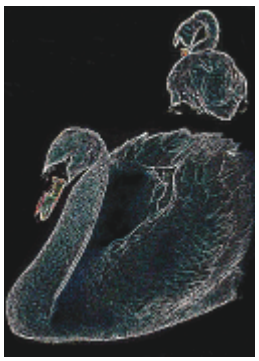
Original *Plans chromatiques* *Trame simili*

Psychédélique

Solarisation

Projection

Original



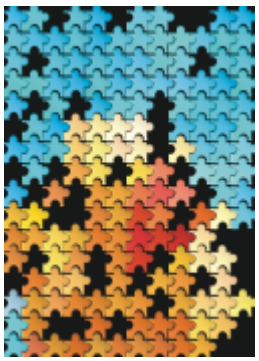
Détection des bords

Recherche des bords

Vectorisation du contour

Créatifs

Original

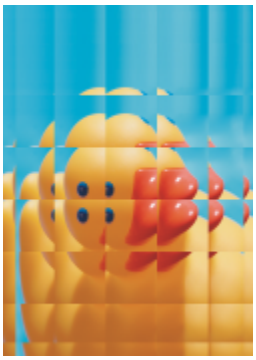


Travaux manuels

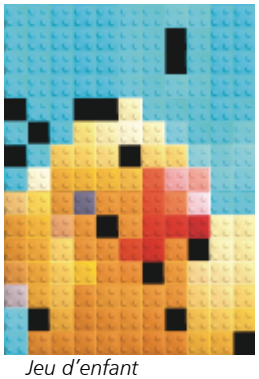
Cristallisation

Tissus

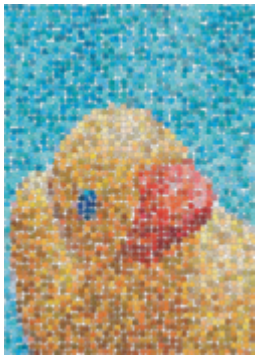
Encadré



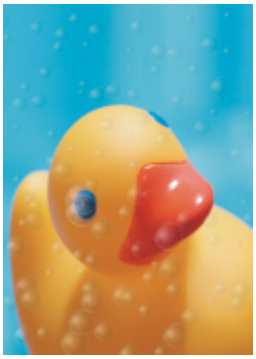
Brique de verre



Jeu d'enfant

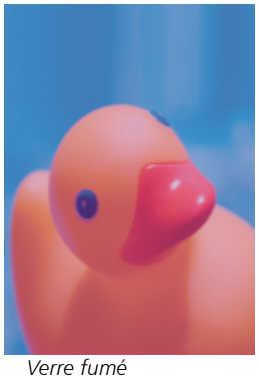


Mosaïque



Particules

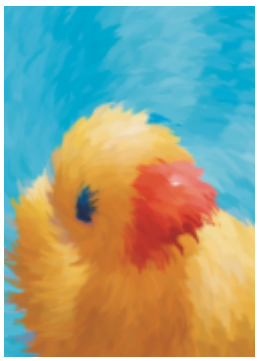
Dispersion



Verre fumé

Vitrail

Cache-photo



Vortex

Météo

Déformation

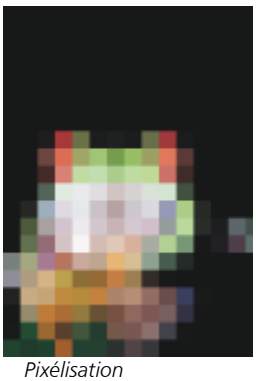
Original

Blocs

Déformation

Mailles de déformation

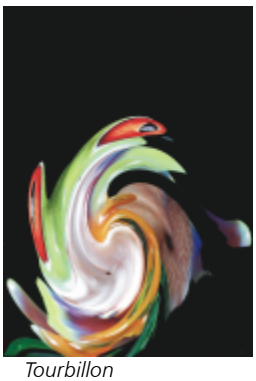
Décalage



Pixélisation

Vague

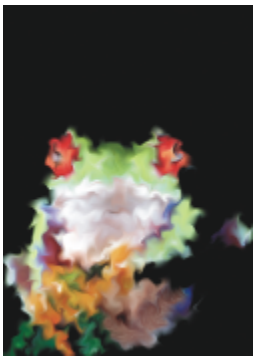
Cisaillement



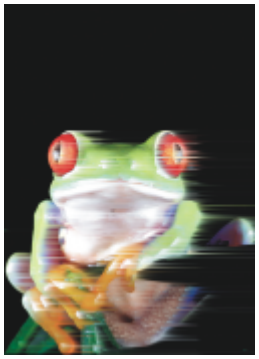
Tourbillon

Mosaïque

Peinture fraîche



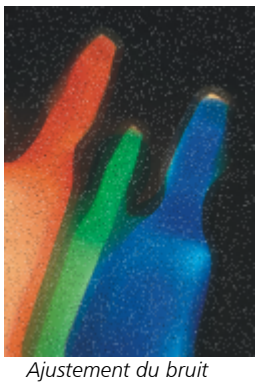
Remous



Vent

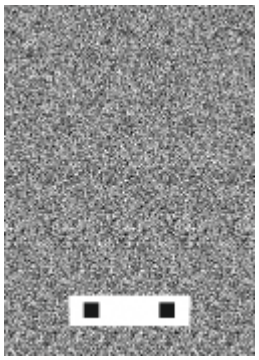
Bruit

Original



Ajustement du bruit

Ajouter un bruit



Bruit stéréo 3D

Maximum

Moyen

Minimum

Texture

Original

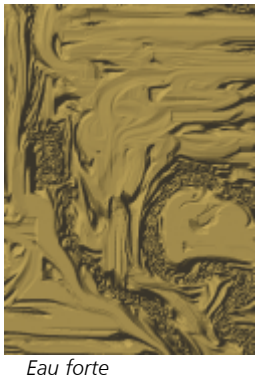
Mur de briques

Bulles

Canevas

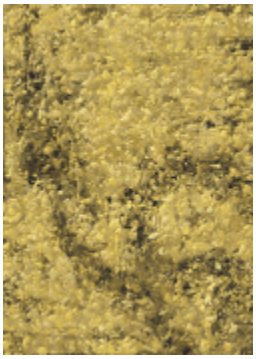
Pavé

Peau d'éléphant

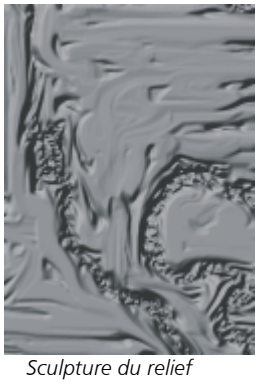


Eau forte

Plastique



Mur plâtreux



Sculpture du relief

Grillage

Pierre

Création d'un arrière-plan

Gestion des filtres optionnels

Les filtres optionnels proposent des fonctionnalités et des effets supplémentaires utiles lors de la modification des images dans Corel PHOTO-PAINT. Les filtres optionnels d'effets spéciaux permettent de traiter les données d'images ou de les modifier selon des critères prédéfinis.

Corel PHOTO-PAINT détecte automatiquement les filtres optionnels du dossier des filtres optionnels et les charge au démarrage. Vous pouvez ajouter davantage de filtres optionnels dans le dossier correspondant ou vous pouvez ajouter des filtres optionnels en d'autres endroits. Notez que des filtres optionnels de fabricants tiers doivent être installés dans un dossier pour lequel vous disposez de droits d'accès en lecture et en écriture. Il est possible de désactiver les filtres optionnels non utilisés.

Pour installer un filtre optionnel depuis un emplacement différent

1. Cliquez sur **Outils** ▸ **Options**.
2. Dans la liste des catégories **Espace de travail**, cliquez sur **Filtres optionnels**.
3. Cliquez sur **Ajouter**.
4. Cliquez sur le dossier dans lequel le filtre optionnel est stocké.
5. Relancez l'application.
   Le filtre optionnel s'affiche dans le menu **Effets**.

Pour désactiver un filtre optionnel

1. Cliquez sur **Outils** ▸ **Options**.
2. Dans la liste des catégories **Espace de travail**, cliquez sur **Filtres optionnels**.
3. Désactivez la case située en regard du filtre optionnel à désactiver.

Si vos filtres optionnels sont installés dans le dossier CorelDRAW Graphics Suite2017\Plug-ins, vous devez ajouter chacun d'eux à la liste de la page Filtres optionnels, puis décocher la première case de la liste (dossier CorelDRAW Graphics Suite2017\Plug-ins) pour pouvoir désactiver chaque filtre optionnel. Pour ajouter des filtres optionnels individuels à la liste, reportez-vous à la section « Pour installer un filtre optionnel depuis un emplacement différent » à la page 371.

Pour désactiver un filtre optionnel et le supprimer de la liste, vous pouvez également cliquer dessus afin de le mettre en surbrillance, puis cliquer sur **Supprimer**.

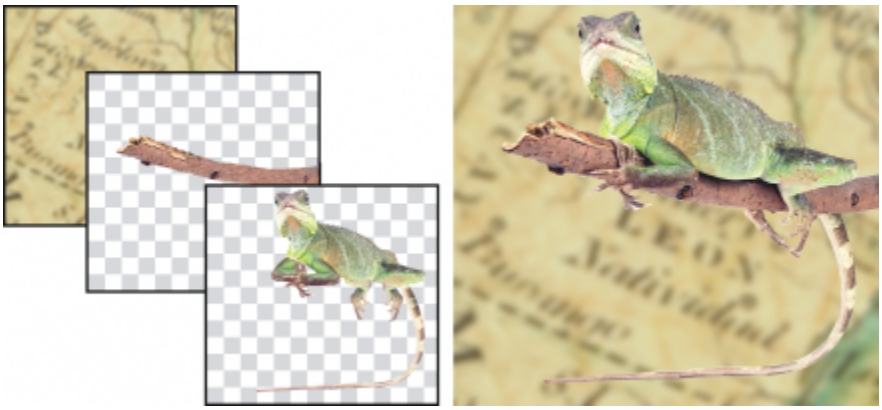
Objets

Utilisation d'objets....375
Modification d'objets....393
Liaison et incorporation d'objets....407

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Utilisation d'objets

Les objets, éléments indépendants de l'image qui flottent au-dessus de son arrière-plan, permettent d'augmenter les possibilités offertes en termes d'édition d'images. Les objets sont des plans transparents empilés les uns sur les autres. L'arrière-plan constitue le plan du dessous. Lorsque vous créez de nouveaux objets, ils sont ajoutés au-dessus de la pile. Par exemple, lorsque vous ouvrez une photo, elle devient l'arrière-plan. Vous pouvez alors ajouter des formes, des coups de pinceau, des images vaporisées et d'autres objets sur cette photo.



Les objets sont semblables à des plans que vous pouvez empiler les uns sur les autres. Cette image est composée d'un arrière-plan et de deux objets photo.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Création d'objets » (page 376)
- « Modification des propriétés d'un objet » (page 377)
- « Sélection d'objets » (page 378)
- « Déplacement, copie et suppression d'objets » (page 380)
- « Affichage et organisation des objets » (page 382)
- « Alignement et distribution d'objets » (page 384)
- « Utilisation des repères d'alignement » (page 385)
- « Verrouillage d'objets » (page 388)
- « Association et combinaison d'objets » (page 389)
- « Choix d'un mode de fusion pour des objets groupés » (page 391)
- « Utilisation des groupes de détourage » (page 391)

Création d'objets

Corel PHOTO-PAINT permet de créer des objets à partir de :

- coups de pinceau
- formes
- arrière-plan
- zones modifiables

Il est possible de créer entièrement des objets par l'application de coups de pinceau ou par la création de formes. Vous pouvez également ajouter des coups de pinceau et des formes à un objet existant. Pour plus d'informations sur l'application de coups de pinceau et la création de formes, reportez-vous à la section « Tracé et dessin » à la page 321.

Vous pouvez également créer un objet à partir de la totalité de l'arrière-plan d'une image. Pour modifier un arrière-plan ou le modifier dans l'ordre d'empilage, vous devez commencer par le convertir en objet.

Un autre moyen de créer un objet consiste à définir une zone modifiable dans l'arrière-plan d'une image ou un autre objet. Lorsque vous créez un objet à partir d'une zone modifiable, vous pouvez inclure uniquement les éléments visibles dans cette zone. Si un objet est masqué par d'autres objets et que vous ne le voyez pas, il ne sera pas inclus dans la zone modifiable. Pour plus d'informations sur la définition de zones modifiables, reportez-vous à la section « Utilisation des masques » à la page 277.

Vous pouvez créer un objet à partir d'une partie d'une image d'arrière-plan. Dans cet exemple, une zone modifiable est définie, puis la sélection est copiée et déplacée.

Tous les objets d'une image ont la même résolution et utilisent le même mode de couleurs. Lorsque vous ajoutez des objets à un fichier, la taille de celui-ci augmente, ainsi que les besoins en mémoire. Pour réduire la taille du fichier, aplatissez l'image en combinant ses objets. Pour plus d'informations sur la combinaison d'objets, reportez-vous à la section « Association et combinaison d'objets » à la page 389.

Pour conserver les objets lors de l'enregistrement d'une image, utilisez le format de fichier Corel PHOTO-PAINT (CPT) natif. Pour plus d'informations sur l'enregistrement des images, reportez-vous à la section « Enregistrement et fermeture » à la page 103.

Pour créer un objet à l'aide d'un outil Pinceau

1. Cliquez sur **Objet** ▸ **Créer** ▸ **Nouvel objet**.
2. Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Dessin** .
3. Spécifiez ses attributs dans la barre de propriétés.
4. Faites glisser la souris sur la fenêtre d'image afin de créer un coup de pinceau.

Lorsque la commande **Afficher la zone de sélection d'objet** du menu **Objet** est activée, un contour en pointillés, appelé rectangle de sélection, entoure le nouvel objet.

Tous les coups de pinceau ainsi que les images vaporisées sont ajoutés, par défaut, à l'objet actif.

Pour créer un objet, vous pouvez également cliquer sur le bouton **Nouvel objet** dans le menu fixe **Gestionnaire d'objets**. Si le menu fixe **Gestionnaire d'objets** n'est pas ouvert, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Gestionnaire d'objets**.

Pour créer un objet à l'aide d'un outil Forme

1. Dans la boîte à outils, cliquez sur un outil forme.
2. Spécifiez ses attributs dans la barre de propriétés.
3. Faites glisser la souris sur la fenêtre d'image afin de créer une forme.

Lorsque la commande **Afficher la zone de sélection d'objet** du menu **Objet** est activée, un contour en pointillés, appelé rectangle de sélection, entoure le nouvel objet.

Pour ajouter une forme à l'objet actif au lieu de créer un nouvel objet, désactivez le bouton **Nouvel objet** dans la barre de propriétés.

Pour créer un objet à partir de la totalité de l'arrière-plan d'une image

- Cliquez sur **Objet** ▸ **Créer** ▸ **À partir de l'arrière-plan**.

Pour créer un objet à partir d'une zone modifiable

1. Dans le menu fixe **Gestionnaire d'objets**, cliquez sur la miniature de l'arrière-plan ou d'un objet.
   Si le menu fixe **Gestionnaire d'objets** n'est pas ouvert, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Gestionnaire d'objets**.
2. Définissez une zone modifiable.
3. Cliquez sur **Objet** ▸ **Créer** ▸ **Copier à partir d'un masque**.

Pour supprimer la zone modifiable d'une image lors de la création d'un objet, cliquez sur **Objet** ▸ **Créer** ▸ **Découper du masque**.

Pour créer un objet à partir de tous les éléments visibles dans une zone modifiable

1. Définissez une zone modifiable.
2. Cliquez sur **Édition** ▸ **Copier la zone visible**.
3. Cliquez sur **Édition** ▸ **Coller** ▸ **Coller comme nouvel objet**.

Modification des propriétés d'un objet

Il est possible de renommer un objet et d'en modifier les propriétés. Lorsque vous créez un objet, un nom par défaut lui est attribué, tel que « Objet 2 ». Si vous n'avez spécifié aucun paramètre spécifique, les paramètres par défaut sont appliqués à l'objet. Dans certaines applications, les propriétés d'objet sont également appelées options de plan.

Vous pouvez modifier l'opacité d'un objet, choisir un mode de fusion et modifier la manière dont il se fond avec les objets sous-jacents ou l'image d'arrière-plan. Pour plus d'informations sur les modes de fusion, reportez-vous à la section « Présentation des modes de fusion » à la page 341.

Pour modifier les propriétés d'un objet

1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Sélecteur d'objet** .

2 Sélectionnez un objet sur la fenêtre d'image.

3 Cliquez sur un objet avec le bouton droit, puis choisissez **Propriétés d'objet**.

4 Cliquez sur l'onglet **Général**.

5 Entrez un nouveau nom dans la zone **Nom**.

Vous pouvez également

Modifier l'opacité d'un objet	Déplacez le curseur **Opacité**.
Choisir un mode de fusion	Sélectionnez un mode de fusion dans la zone de liste **Mode Fusion**.
Modifier la manière dont un objet se fond avec les objets sous-jacents ou avec l'arrière-plan	Modifiez les paramètres de la zone **Dégradé**.

Le nom d'un objet ne doit pas dépasser 39 caractères.

Pour renommer un objet, vous pouvez également cliquer deux fois sur son nom dans le menu fixe **Gestionnaire d'objets**.

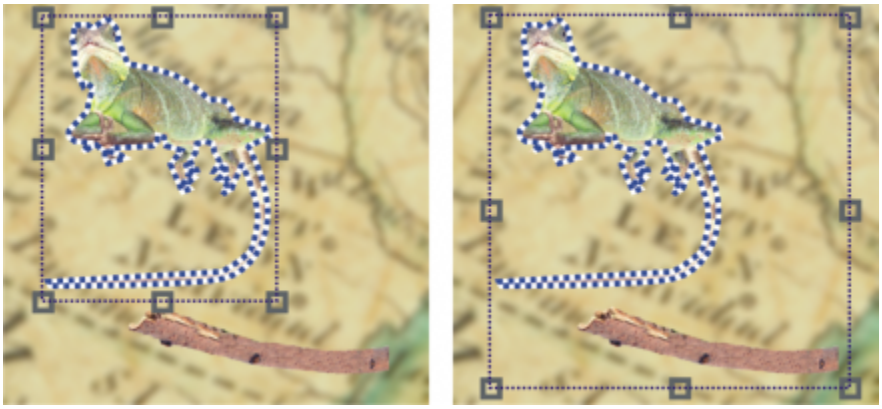
Vous pouvez choisir le mode de fusion d'un groupe d'objets dans la zone de liste **Mode Fusion** du menu fixe **Gestionnaire d'objets**.

Sélection d'objets

Pour modifier un objet, vous devez commencer par le sélectionner. Votre sélection peut porter sur un objet, des objets recouverts, plusieurs objets, la totalité des objets ou plusieurs groupes d'objets. Lorsque vous sélectionnez un seul objet, une zone de mise en évidence dotée de huit poignées de transformation entoure l'objet. Lorsque vous sélectionnez plusieurs objets, cette zone s'étend pour tous les entourer.

Il est possible de sélectionner plusieurs objets, mais un seul est actif à la fois. L'objet actif est entouré d'un contour en pointillés appelé zone de sélection. Vous pouvez le modifier en lui appliquant une surface ou des effets spéciaux.

Lorsque vous avez apporté toutes les modifications souhaitées aux objets sélectionnés, vous pouvez les désélectionner.



Un objet est sélectionné dans l'image à gauche. À droite, la zone de mise en évidence indique que les deux objets sont sélectionnés. La zone de sélection apparaît autour du lézard, qui est l'objet actif.

Pour sélectionner des objets

Pour sélectionner	Procédez comme suit
Un objet	Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Sélecteur d'objet** , puis sur un objet.
Tous les objets d'une image	Cliquez sur **Objets** ▸ **Sélectionner tous les objets**.
Un objet recouvert par un autre objet	Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Sélecteur d'objet** . Maintenez la touche **Alt** enfoncée et cliquez sur l'objet recouvert jusqu'à ce que sa zone de mise en évidence s'affiche. Cette touche de raccourci permet de passer en revue tous les objets superposés.
Plusieurs objets	Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Sélecteur d'objet** . Cliquez sur un objet. Maintenez la touche **Maj** enfoncée et cliquez sur les autres objets souhaités.
Plusieurs groupes d'objets	Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Sélecteur d'objet** . Cliquez sur un objet appartenant à un groupe. Maintenez la touche **Maj** enfoncée et cliquez sur un objet dans chaque groupe que vous souhaitez sélectionner.

Lorsque la commande **Afficher la zone de sélection d'objet** du menu **Objet** est activée, un contour en pointillés, appelé rectangle de sélection, entoure l'objet actif.

Si l'arrière-plan est sélectionné avant que vous ne cliquiez sur **Objets** ▸ **Sélectionner tous les objets**, il est ajouté à la sélection. Tous les objets ainsi que l'arrière-plan sont alors sélectionnés. Si un objet est sélectionné avant que vous cliquiez sur **Objets** ▸ **Sélectionner tous les objets**, l'arrière-plan est exclu de la sélection.

Pour sélectionner un objet, cliquez sur une miniature dans le menu fixe **Gestionnaire d'objets**. Si le menu fixe **Gestionnaire d'objets** n'est pas ouvert, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Gestionnaire d'objets**.

Les touches de raccourcis suivantes permettent également de sélectionner des objets dans l'ordre d'empilage du menu fixe **Gestionnaire d'objets** : appuyez sur les touches **Maj** + **N** pour sélectionner l'objet situé au-dessus de l'objet actif, **Maj** + **P** pour sélectionner l'objet situé sous l'objet actif, **Maj** + **T** pour sélectionner l'objet du dessus dans l'ordre d'empilage et **Maj** + **B** pour sélectionner l'objet d'arrière-plan ou l'objet du dessous dans l'ordre d'empilage.

Pour désélectionner des objets

Pour désélectionner	Procédez comme suit
Un objet	Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Sélecteur d'objet** . Cliquez n'importe où à l'extérieur de la zone de mise en évidence de l'objet.
Plusieurs objets	Cliquez sur l'outil **Sélecteur d'objet** , maintenez la touche **Maj** enfoncée et cliquez sur chaque objet souhaité que vous souhaitez désélectionner dans la fenêtre d'image.
Tous les objets	Cliquez sur l'outil **Sélecteur d'objet** , puis cliquez sur l'arrière-plan.

Lorsque vous désélectionnez un objet actif, il demeure actif.

Si l'arrière-plan fait partie de la sélection, cliquer sur l'arrière-plan dans la fenêtre d'image ne permet pas de désélectionner tous les objets.

Déplacement, copie et suppression d'objets

Corel PHOTO-PAINT vous permet de déplacer un objet ou une partie d'un objet vers un nouvel emplacement dans la même fenêtre d'image ou vers une autre fenêtre d'image. Vous pouvez également copier tout ou partie d'un objet et le coller dans une image. Pour copier et coller un objet d'une fenêtre d'image à une autre, faites-le glisser d'une fenêtre à l'autre.

Pour déplacer ou copier une partie d'une image, commencez par définir une zone modifiable sur cette partie de l'image. Vous pouvez également déplacer ou copier un objet dans une zone modifiable. Pour plus d'informations sur la définition de zones modifiables, reportez-vous à la section « Définition de zones modifiables » à la page 279.

Lorsqu'un objet n'est plus nécessaire, vous pouvez le supprimer.

L'objet photo sélectionné est déplacé du coin supérieur gauche vers le coin inférieur droit.

Pour déplacer un objet

Pour déplacer	Procédez comme suit
Un objet sur la fenêtre d'image courante ou vers une autre fenêtre d'image	Sélectionnez un objet et faites-le glisser vers son nouvel emplacement.
Un objet par incréments prédéfinis	Sélectionnez un objet, puis appuyez sur une **touche de direction**.
Un objet vers un emplacement précis par rapport à la fenêtre d'image	Sélectionnez un objet. Cliquez sur le bouton **Position et taille** dans la barre de propriétés, saisissez des valeurs dans les zones **Position** de la barre de propriétés, puis cliquez sur **Appliquer**.

Pour plus d'informations sur la définition de la valeur de décalage, reportez-vous à la section « Définition d'options » à la page 71.

Pour déplacer une partie d'un objet

1. Sélectionnez un objet.
2. Définissez une zone modifiable sur l'objet.
3. Cliquez sur **Édition** ▸ **Couper**.
4. Cliquez sur **Édition** ▸ **Coller** ▸ **Coller comme nouvel objet**.

Pour copier un objet

1. Sélectionnez un objet.
2. Cliquez sur **Édition** ▸ **Copier**.
3. Cliquez sur **Édition** ▸ **Coller** ▸ **Coller comme nouvel objet**.

Si vous collez l'objet dans la même fenêtre, sa copie est placée au-dessus de l'objet d'origine.

Vous pouvez également copier et coller un objet en appuyant sur les touches **Ctrl** + **C** pour copier et **Ctrl** + **V** pour coller.

Pour copier un objet sélectionné dans la même fenêtre d'image, cliquez sur **Objet** ▸ **Dupliquer**.

Pour copier ou déplacer un objet dans une zone modifiable

1 Sélectionnez un objet.
2 Cliquez sur **Édition**, puis sur l'une des options suivantes :
   - **Copier**
   - **Couper**
3 Définissez une zone modifiable.
4 Cliquez sur **Édition** ▸ **Coller** ▸ **Dans la sélection**.

Pour supprimer un objet

1 Sélectionnez un objet.
2 Cliquez sur **Objet** ▸ **Supprimer**.

Pour supprimer un objet, vous pouvez également cliquer sur le bouton **Supprimer** dans le menu fixe **Gestionnaire d'objets**. Si le menu fixe **Gestionnaire d'objets** n'est pas ouvert, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Gestionnaire d'objets**.

Affichage et organisation des objets

Vous pouvez masquer un objet et modifier l'ordre d'empilage des objets.

Affichage et masquage d'objets

Par défaut, tous les objets sont affichés dans la fenêtre d'image. Il est cependant possible de masquer un objet pour le rendre momentanément invisible.

Modification de l'ordre des objets

Lorsque vous créez plusieurs objets dans une image, ils s'empilent les uns sur les autres dans l'ordre de leur création. L'objet le plus récent se situe en haut de la pile. L'arrière-plan de l'image est tout en dessous. Vous pouvez déplacer un objet dans la fenêtre d'image afin de recouvrir un objet situé plus bas dans l'ordre d'empilage. Toutefois, un objet apparaît toujours derrière les objets qui sont situés au-dessus de lui dans l'ordre d'empilage. Le changement de l'ordre d'empilage des objets fait apparaître les objets masqués ou place derrière d'autres objets les objets situés sur le dessus.

La modification de l'ordre d'empilage place le vélo derrière les boîtes.

Pour masquer ou afficher un objet

- Dans le menu fixe **Gestionnaire d'objets**, cliquez sur l'icône **Masquer/Afficher** en regard de la miniature d'un objet.

  Si le menu fixe **Gestionnaire d'objets** n'est pas ouvert, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Gestionnaire d'objets**.

Lorsqu'un objet est masqué, l'icône **Masquer/Afficher** ne s'affiche pas.

Lorsque vous masquez l'arrière-plan, une grille de transparence en forme de damier apparaît. Pour personnaliser la grille de transparence, cliquez sur **Outils** ▸ **Options**. Dans la liste des catégories **Espace de travail**, cliquez sur **Affichage**. Dans la zone **Grille de transparence** de la boîte de dialogue **Affichage**, modifiez les attributs souhaités.

Pour modifier l'ordre des objets

1 Sélectionnez un objet.

2 Cliquez sur **Objet** ▸ **Disposition** ▸ **Ordre**, puis sur l'une des options suivantes :

- **Premier plan** : permet de placer l'objet sélectionné devant tous les objets de l'image.
- **Arrière-plan** : permet de placer l'objet sélectionné derrière tous les objets de l'image.
- **Vers l'avant** : permet de placer l'objet sélectionné devant l'objet derrière lequel il se trouve actuellement.
- **Vers l'arrière** : permet de placer l'objet sélectionné derrière l'objet devant lequel il se trouve actuellement.
- **Ordre inverse** : permet d'inverser l'ordre d'empilage des objets sélectionnés. Cette commande est disponible uniquement lorsque plusieurs objets sont sélectionnés.

L'arrière-plan de l'image est toujours placé en dernier dans l'ordre d'empilage. Aucun objet ne peut être placé en dessous.

Lorsque des objets sont groupés, ils sont considérés comme étant sur le même plan dans l'ordre d'empilage. Par conséquent, il est impossible de placer un objet entre les objets individuels d'un groupe.

Pour modifier la position d'un objet dans l'ordre d'empilage, déplacez sa miniature dans le menu fixe **Gestionnaire d'objets**. Si le menu fixe **Gestionnaire d'objets** n'est pas ouvert, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Gestionnaire d'objets**.

Il est également possible de modifier l'ordre des objets à l'aide de touches de raccourcis. Pour déplacer un objet sur le dessus de la pile, appuyez sur les touches **Maj** + **Page précédente**. Pour déplacer un objet en bas de la pile, mais au-dessus de l'arrière-plan,

appuyez sur les touches **Maj** + **Page suivante**. Pour déplacer un objet d'un niveau vers le haut de la pile, appuyez sur les touches **Ctrl** + **Page précédente**. Pour déplacer un objet d'un niveau vers le bas de la pile, appuyez sur les touches **Ctrl** + **Page suivante**.

Alignement et distribution d'objets

Vous pouvez aligner un objet sur certains éléments de l'image ou distribuer des objets dans l'image.

Alignement d'objets

Il est possible d'aligner les objets les uns par rapport aux autres, par rapport au bord de l'image, par rapport à la grille et par rapport aux repères. Pour plus d'informations sur l'alignement d'objets par rapport à la grille et aux repères, reportez-vous à la section « Utilisation des repères, de la grille et des règles » à la page 89.

Vous pouvez également aligner des objets de manière interactive grâce aux repères d'alignement. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Utilisation des repères d'alignement » à la page 385.

Distribution d'objets

Vous pouvez distribuer des objets en les espaçant de manière uniforme. Cette distribution peut être verticale ou horizontale (ou les deux). La distribution est basée sur la distance qui sépare les centres des objets sélectionnés ou sur l'espace entre les bords adjacents des objets.

Pour aligner les objets

1. Sélectionnez les objets.
2. Cliquez sur **Objet** ▸ **Disposition** ▸ **Alignement et distribution**.
3. Dans la zone **Alignement** du menu fixe, cliquez sur l'un des boutons suivants pour utiliser le bord ou le centre d'un objet pour l'alignement.
   - **Aligner à gauche** : permet d'aligner les bords gauches des objets
   - **Aligner au centre horizontalement** : permet d'aligner les centres des objets le long d'un axe vertical
   - **Aligner à droite** : permet d'aligner les bords droits des objets
   - **Aligner en haut** : permet d'aligner les bords supérieurs des objets
   - **Aligner au centre verticalement** : permet d'aligner les centres des objets le long d'un axe horizontal
   - **Aligner en bas** : permet d'aligner les bords inférieurs des objets
4. Dans la zone **Aligner les objets sur**, effectuez l'une des tâches suivantes.

Pour	Procédez comme suit
Aligner un objet avec un objet spécifique	Cliquez sur le bouton **Objets actifs**. Si vous sélectionnez les objets les uns après les autres, le dernier objet sélectionné est le point de référence pour l'alignement des autres objets. Si vous sélectionnez les objets à l'aide d'une zone de sélection, l'objet situé dans l'angle supérieur gauche de la sélection est utilisé comme référence.
Aligner un objet avec le bord du document	Cliquez sur le bouton **Bord du document**.

Pour	Procédez comme suit
Aligner un objet avec le centre du document	Cliquez sur le bouton **Centre du document** .
Aligner un objet avec la ligne de grille la plus proche	Cliquez sur le bouton **Grille** .

Pour distribuer des objets

1 Sélectionnez les objets.

2 Cliquez sur **Objet** ▸ **Disposition** ▸ **Alignement et distribution**.

3 Pour distribuer des objets horizontalement, cliquez sur l'un des boutons suivants :

- **Distribuer à gauche** : espace les bords gauches des objets de manière uniforme.
- **Distribuer au centre horizontalement** : espace de manière uniforme les points centraux des objets le long d'un axe horizontal.
- **Distribuer à droite** :espace les bords droits des objets de manière uniforme.
- **Espacer horizontalement** : insère des intervalles réguliers entre les objets le long d'un axe horizontal.

4 Pour distribuer des objets verticalement, cliquez sur l'un des boutons suivants :

- **Distribuer en haut** : espace les bords supérieurs des objets de manière uniforme.
- **Distribuer au centre verticalement** : espace de manière uniforme les points centraux des objets le long d'un axe vertical.
- **Distribuer en bas** : espace les bords inférieurs des objets de manière uniforme.
- **Espacer verticalement** : insère des intervalles réguliers entre les objets le long d'un axe vertical.

5 Pour sélectionner la zone sur laquelle sont distribués les objets, cliquez sur l'un des boutons suivants dans la zone **Distribuer des objets sur** :

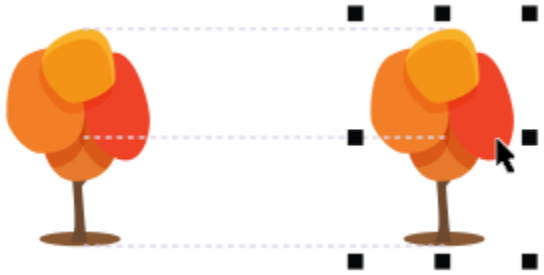
- **Étendue de la sélection** : distribue les objets sur la zone couverte par le périmètre de sélection les entourant.
- **Étendue du document** : distribue les objets sur la totalité du document.
- **Par espacement d'objet** : distribue les objets horizontalement et verticalement selon la distance spécifiée dans les zones **Espacement**.

Pour distribuer des objets, vous devez en sélectionner plusieurs.

Utilisation des repères d'alignement

Vous pouvez aligner des objets de manière interactive grâce aux repères d'alignement. Les repères d'alignement sont des repères temporaires qui vous permettent d'aligner les objets que vous créez, redimensionnez ou déplacez par rapport à d'autres objets voisins.

Ils vous permettent en outre d'aligner le bord d'un objet sur le centre d'un autre objet (bord à bord). Par ailleurs, vous pouvez aligner le bord d'un objet sur le centre d'un autre objet (bord à centre).



Les repères d'alignement apparaissent lorsqu'un objet est déplacé.

Si vous souhaitez aligner un objet à une distance définie par rapport au bord d'un autre objet, vous pouvez définir des marges pour les repères d'alignement. Une fois les marges définies, vous pouvez définir l'apparence des repères des bords : ils peuvent suivre soit les marges, soit à la fois les marges et les bords de l'objet. De plus, vous pouvez utiliser les repères d'alignement de marges qui vous permettent d'incruster et de décaler un objet par rapport à un autre objet.

Les repères d'alignement sont désactivés par défaut. Vous pouvez facilement activer ou désactiver les repères d'alignement aussi bien que modifier leurs paramètres par défaut. Vous pouvez choisir de faire apparaître les repères d'alignement soit pour les objets individuels d'un groupe, soit pour le périmètre de sélection de l'ensemble du groupe.

Pour activer ou désactiver des repères d'alignement

- Cliquez sur **Affichage** ▸ **Repères d'alignement**.

Une coche en regard de la commande **Repères d'alignement** indique que ces repères sont activés.

Vous pouvez également activer les repères d'alignement en appuyant sur **Maj** + **Alt** + .A

Pour modifier les paramètres des repères d'alignement

1. Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Repères d'alignement**.
2. Effectuez l'une des opérations suivantes.

Pour	Procédez comme suit
Activer ou désactiver les repères d'alignement	Activez ou désactivez la case **Activer les repères d'alignement**.
Modifier la couleur des repères d'alignement	Ouvrez le sélecteur **Couleur de ligne** et choisissez une couleur.
Modifier le style de ligne des repères d'alignement	Ouvrez le sélecteur **Style de ligne** et choisissez un style de ligne.
Définir les repères de manière à aligner le bord d'un objet sur le bord d'un autre objet	Cliquez sur le bouton **Bords d'objet**.
Définir les repères de manière à aligner le bord d'un objet sur le centre d'un autre objet	Cliquez sur le bouton **Centre d'objet**.

Pour	Procédez comme suit
Définir des repères pour aligner des objets individuels dans un groupe	Cliquez sur le bouton **Objets individuels d'un groupe** .

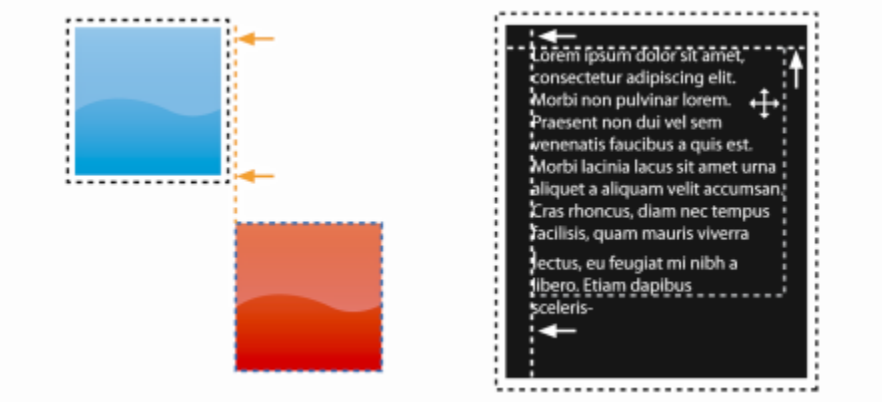
Pour ajouter des repères d'alignement pour les marges

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Repères d'alignement**.

2 Effectuez l'une des opérations suivantes.

Pour	Procédez comme suit
Ajouter des repères d'alignement pour les marges	Cochez la case **Marges**.
Modifier la couleur de ligne des marges	Ouvrez le sélecteur **Couleur de la ligne de marge** et choisissez une couleur.
Modifier le style de ligne des marges	Ouvrez le sélecteur **Style de ligne de marge** et choisissez un style de ligne.
Définir des marges horizontales	Saisissez une valeur dans la zone **Marge horizontale**, cliquez sur le bouton **Marge horizontale** et sélectionnez l'une des options suivantes : • **Décaler à l'horizontale** : permet de créer une marge de la distance spécifiée autour d'un objet • **Insérer à l'horizontale** : permet de créer une marge de la distance spécifiée dans un objet • **Décaler et insérer à l'horizontale** : permet de créer des marges de la distance spécifiée autour et dans un objet
Définir des marges verticales	Saisissez une valeur dans la zone **Marge verticale**, cliquez sur le bouton **Marge verticale** et sélectionnez l'une des options suivantes : • **Décaler à la verticale** : permet de créer une marge de la distance spécifiée autour d'un objet • **Insérer à la verticale** : permet de créer une marge de la distance spécifiée dans un objet • **Décaler et insérer à la verticale** : permet de créer des marges de la distance spécifiée autour et dans un objet
Verrouiller le rapport entre les marges verticales et horizontales	Cliquez sur le bouton **Verrouiller le rapport** .
Afficher uniquement les repères d'alignement des marges	Désactivez les boutons **Bords d'objet** et **Centre d'objet** .

Pour	Procédez comme suit
Désactiver les marges horizontales	Cliquez sur le bouton **Marge horizontale** et sélectionnez **Aucune marge horizontale**
Désactiver les marges verticales	Cliquez sur le bouton **Marge verticale** et sélectionnez **Aucune marge verticale**



Vous pouvez décaler (à gauche) et incruster (à droite) des repères d'alignement pour les marges.

Verrouillage d'objets

Le verrouillage d'objets permet d'empêcher tout déplacement, redimensionnement, transformation, application de surface, sélection ou autre modification accidentelle de ces objets. Vous pouvez verrouiller un ou plusieurs objets, ainsi que des objets associés. Pour modifier un objet verrouillé, vous devez d'abord le déverrouiller. Vous pouvez déverrouiller un seul objet ou tous les objets verrouillés simultanément.

Pour verrouiller un objet

1 À l'aide de l'outil **Sélecteur d'objet**, sélectionnez un objet.

2 Cliquez sur **Objet** ▸ **Verrouiller**.

Vous pouvez également

Verrouiller plusieurs objets	À l'aide de l'outil **Sélecteur d'objet**, maintenez la touche **Maj** enfoncée et cliquez sur plusieurs objets. Cliquez sur **Objet** ▸ **Verrouiller**.
Verrouiller un groupe d'objets	À l'aide de l'outil **Sélecteur d'objet**, cliquez sur un ensemble d'objets, puis sur **Objet** ▸ **Verrouiller**.

Pour verrouiller un objet, vous pouvez également cliquer sur le bouton **Verrouiller** dans le menu fixe **Gestionnaire d'objets**

Pour déverrouiller un objet

1 Dans le menu fixe **Gestionnaire d'objets**, cliquez sur un objet ou un groupe d'objets verrouillé.
Si le menu fixe **Gestionnaire d'objets** n'est pas affiché, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Gestionnaire d'objets**.

2 Cliquez sur le bouton **Verrouiller** .

Association et combinaison d'objets

Il est possible d'associer des objets de sorte qu'ils se comportent comme une seule entité. Les objets groupés peuvent être déplacés, supprimés ou transformés comme une seule entité. Les objets masqués d'un groupe sont transformés en même temps que les objets visibles.

Vous pouvez ajouter des objets à un groupe existant ou en retirer. Vous pouvez également imbriquer un groupe d'objets afin de regrouper des objets dans un groupe existant. Vous pouvez également dissocier des objets afin de les modifier individuellement.

des objets groupés peuvent être déplacés ou transformés ensemble. Dans cet exemple, la balle et les boîtes sont groupées et redimensionnées en groupe.

La combinaison d'objets permet de les associer de manière permanente. Vous pouvez associer plusieurs objets en un seul ou combiner des objets avec l'arrière-plan. Lorsque des objets sont combinés, il devient impossible de les modifier de façon indépendante. La combinaison d'objets permet également de réduire la taille du fichier d'une image.

Pour regrouper des objets

1 Sélectionnez les objets dans la fenêtre d'image.

2 Cliquez sur **Objet** ▸ **Disposition** ▸ **Associer**.

Vous pouvez également regrouper des objets dans le menu fixe **Gestionnaire d'objets** en maintenant enfoncée la touche **Ctrl** tout en sélectionnant les objets à regrouper et en cliquant sur le bouton **Nouveau groupe** .

Pour ajouter un objet à un groupe

1 Sélectionnez un objet appartenant à un groupe dans la fenêtre d'image.

2 Maintenez la touche **Maj** enfoncée et cliquez sur l'objet à ajouter.

3 Cliquez sur **Objet** ▸ **Disposition** ▸ **Associer**.

Pour ajouter un objet à un groupe existant dans le menu fixe **Gestionnaire d'objets**, sélectionnez l'objet, puis faites-le glisser dans le groupe.

Pour retirer un objet d'un groupe d'objets

1 Ouvrez le menu fixe **Objet**.
2 Dans le menu fixe **Gestionnaire d'objets**, cliquez sur la flèche de groupe pour développer la liste des groupes.
Si le menu fixe **Gestionnaire d'objets** n'est pas affiché, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Gestionnaire d'objets**.
3 Sélectionnez l'objet dans la liste des groupes.
4 Faites-le glisser hors du groupe.

Pour imbriquer un groupe d'objets

1 Dans le menu fixe **Gestionnaire d'objets**, cliquez sur la flèche de groupe pour développer la liste des groupes.
Si le menu fixe **Gestionnaire d'objets** n'est pas affiché, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Gestionnaire d'objets**.
2 Maintenez la touche **Ctrl** enfoncée et sélectionnez les objets à imbriquer dans le groupe.
3 Cliquez sur le bouton **Nouveau groupe** .

Pour dissocier des objets

1 Cliquez sur un groupe d'objets dans la fenêtre d'image.
2 Cliquez sur **Objet** ▸ **Disposition** ▸ **Dissocier**.

Pour combiner des objets

Pour combiner	Procédez comme suit
Plusieurs objets en un seul	Sélectionnez les objets, puis cliquez sur **Objet** ▸ **Combiner** ▸ **Combiner les objets entre eux**.
Un ou plusieurs objets avec l'arrière-plan	Sélectionnez un ou plusieurs objets, puis cliquez sur **Objet** ▸ **Combiner** ▸ **Combiner les objets à l'arrière-plan**.
Tous les objets avec l'arrière-plan	Cliquez sur **Objet** ▸ **Combiner** ▸ **Combiner tous les objets à l'arrière-plan**.

Lorsque les objets sont combinés avec l'arrière-plan, ils en font partie intégrante et ne peuvent plus être modifiés individuellement.

Vous pouvez également combiner des objets dans le menu fixe **Gestionnaire d'objets** en maintenant enfoncée la touche **Ctrl** tout en sélectionnant les objets à combiner et en cliquant sur le bouton **Combiner les objets sélectionnés** .

Pour spécifier un mode de fusion et un niveau de transparence avant de combiner des objets, sélectionnez les options souhaitées dans les zones de liste **Mode Fusion** et **Opacité** du menu fixe **Gestionnaire d'objets**. Si le menu fixe **Gestionnaire d'objets** n'est pas ouvert, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Gestionnaire d'objets**.

Choix d'un mode de fusion pour des objets groupés

Lorsque vous groupez des objets, le mode fusion généralisée est automatiquement attribué au nouveau groupe. Avec ce mode, le groupe ne possède aucune propriété de fusion qui lui soit propre. En revanche, les modes de fusion du groupe affectent l'apparence des couleurs d'objet du groupe et tout objet sous-jacent. Si un ajustement d'objectif ou un autre effet est appliqué au groupe, cela affecte les couleurs des objets sous-jacents ou d'arrière-plan.

Vous pouvez modifier le mode de fusion du groupe pour créer divers effets de dégradés. Pour plus d'informations sur les modes de fusion, reportez-vous à la section « Présentation des modes de fusion » à la page 341.

L'image d'origine (à gauche) contient des objets groupés. Un effet d'objectif a été appliqué au groupe (droite). Le mode de fusion généralisée a été appliqué au groupe, et l'objectif a également ainsi modifié l'arrière-plan gris derrière le groupe.

Pour choisir un mode de fusion pour un groupe

1 Dans le menu fixe **Gestionnaire d'objets**, cliquez sur un groupe.

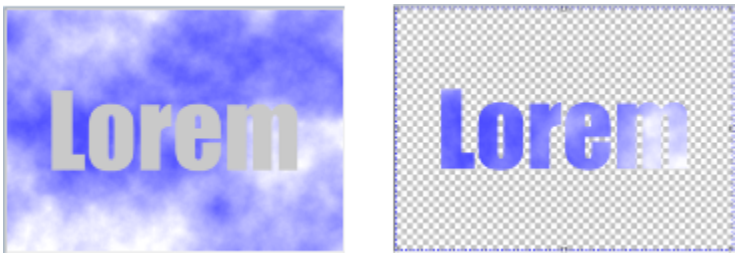
Si le menu fixe **Gestionnaire d'objets** n'est pas ouvert, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Gestionnaire d'objets**.

2 Sélectionnez un mode de fusion dans la zone de liste **Mode Fusion**.

Vous pouvez aussi choisir un mode de fusion pour des objets groupés et ajuster leur opacité dans la boîte de dialogue **Propriétés du groupe**.

Utilisation des groupes de détourage

Les groupes de détourage vous permettent de combiner les caractéristiques des objets en ajoutant les éléments de l'image d'un ou de plusieurs objets à la forme d'un autre objet. Les caractéristiques des objets enfants sont insérées dans la forme de l'objet parent. Par exemple, si l'objet parent est un texte et que l'objet enfant est une image du ciel, le résultat sera un texte ayant la couleur et la texture du ciel. Un objet est le parent des objets situés au-dessus de lui dans l'ordre d'empilage. Un objet enfant ne peut pas être situé en dessous de son objet parent.



Les groupes de détourage vous permettent d'emprunter les caractéristiques d'un objet pour les appliquer à un autre. Dans cet exemple, le texte (objet parent) possède la couleur et la texture du ciel (objet enfant).

Vous pouvez également créer un groupe de détourage comprenant l'arrière-plan en convertissant l'image d'arrière-plan en objet. Il est possible de dissocier un groupe de détourage à tout moment.

Pour créer un groupe de détourage

1 Dans le menu fixe **Gestionnaire d'objets**, faites glisser l'objet enfant sur l'objet parent dans la liste.

2 Dans la fenêtre d'image, sélectionnez l'objet enfant, puis faites-le glisser sur l'objet parent.

3 Cliquez sur l'objet enfant dans la liste.

4 Cliquez sur le bouton **Créer le groupe de détourage** .

Seules les zones de l'objet enfant qui se trouvent dans les limites de l'objet parent sont visibles. Seul le périmètre de sélection de l'objet enfant qui se trouve dans les limites de l'objet parent est visible.

Pour créer un groupe de détourage comprenant l'image d'arrière-plan

1 Dans le menu fixe **Gestionnaire d'objets**, cliquez sur l'arrière-plan.

2 Cliquez sur **Objet** ▸ **Créer** ▸ **À partir de l'arrière-plan**.
L'arrière-plan apparaît sous la forme d'un objet dans le menu fixe **Gestionnaire d'objets**.

3 Dans le menu fixe **Gestionnaire d'objets**, faites glisser l'objet d'arrière-plan (qui correspond à l'objet enfant) sur l'objet parent dans la liste.

4 Cliquez sur l'objet d'arrière-plan dans la liste du menu fixe **Gestionnaire d'objets**.

5 Cliquez sur le bouton **Créer le groupe de détourage** .

Pour annuler un groupe de détourage

1 Dans le menu fixe **Gestionnaire d'objets**, cliquez sur l'objet enfant contenu dans le groupe de détourage.
Si l'objet appartient à un groupe de détourage, un symbole de groupe de détourage apparaît à gauche du nom de l'objet.

2 Cliquez sur le bouton **Créer le groupe de détourage** pour dissocier le groupe de détourage.

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Modification d'objets

Les objets sont des éléments d'image indépendants qui peuvent être empilés les uns sur les autres. Il est possible de transformer des objets, d'en modifier les bords et d'y ajouter des ombres portées. Un objet peut être modifié sans affecter les autres objets ou l'arrière-plan d'une image.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Transformation d'objets » (page 393)
- « Recadrage d'objets » (page 398)
- « Modification des bords d'un objet » (page 398)
- « Ajout d'ombres portées aux objets » (page 401)
- « Utilisation des masques de détourage » (page 404)
- « Protection de la zone entourant un objet » (page 405)

Transformation d'objets

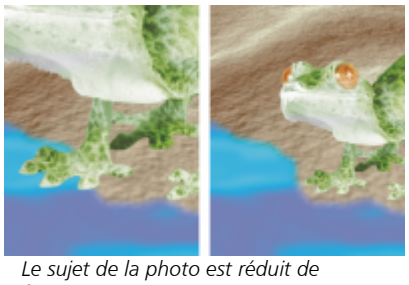
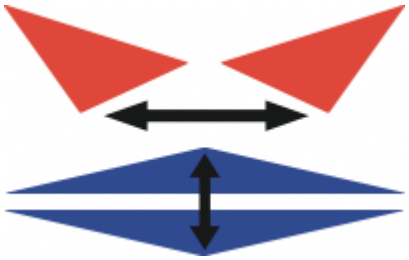
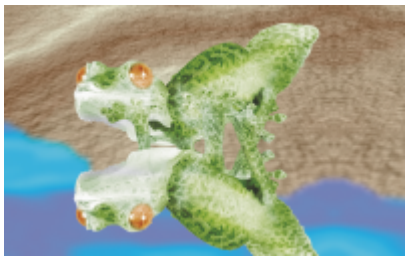
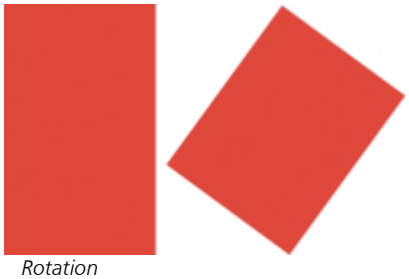
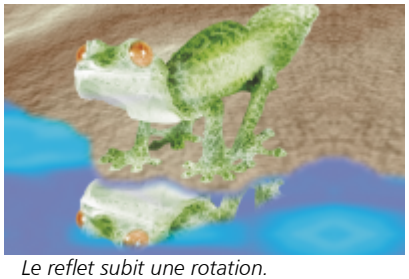
Les transformations suivantes permettent de changer l'aspect des objets.

Transformation	Description
Dimensionnement	Permet de modifier la largeur et la hauteur d'un objet.
Mise à l'échelle	Permet de dimensionner un objet en fonction d'un pourcentage de sa taille d'origine.
Rotation	Permet de faire pivoter un objet autour de son centre de rotation.
Retournement	Permet de créer une image miroir horizontale ou verticale d'un objet.
Inclinaison	Permet d'incliner un objet dans une direction.

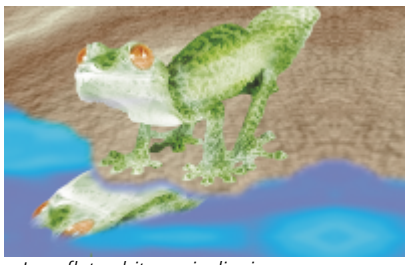
Transformation	Description
Déformation	Permet d'étirer un objet sans respecter ses proportions.
Application de perspective	Permet d'appliquer un effet de profondeur à un objet.

Vous pouvez appliquer des transformations à main levée dans la fenêtre d'image ou régler les paramètres afin d'obtenir des résultats plus précis.

Ces transformations peuvent être appliquées à un seul objet ou à plusieurs objets simultanément.

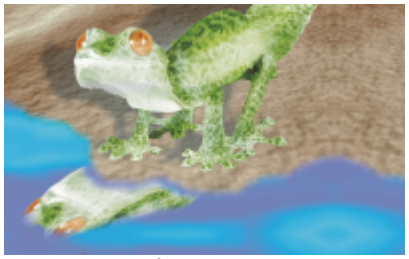
Transformation	Appliquée à des objets dans une image.
Dimensionnement et mise à l'échelle	 *Le sujet de la photo est réduit de façon à tenir dans l'image d'arrière-plan.*
 *Retournement*	 *Le sujet est retourné pour créer un reflet.*
 *Rotation*	 *Le reflet subit une rotation.*

Inclinaison



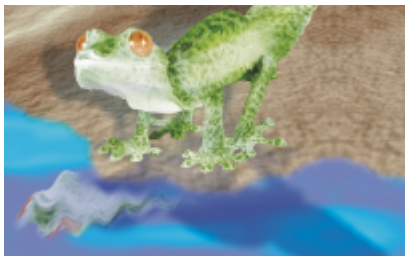
Le reflet subit une inclinaison pour créer un angle réaliste.

Déformation



L'ombre est déformée pour indiquer la direction d'une source de lumière.

Perspective



Une seconde ombre est ajoutée et modifiée.

Pour dimensionner un objet

1 Sélectionnez un objet.

2 Cliquez sur le bouton **Position et taille** de la barre de propriétés.

3 Faites glisser les poignées du périmètre de sélection.
Pour annuler la transformation, cliquez deux fois en dehors de l'objet.

4 Cliquez sur **Appliquer** dans la barre de propriétés.

Pour redimensionner l'objet à partir du centre, maintenez la touche **Maj** enfoncée pendant le déplacement des poignées.

Pour modifier la taille d'un objet sélectionné, vous pouvez également entrer des valeurs dans les zones **Taille**, puis cliquer sur le bouton **Appliquer** dans la barre de propriétés.

Pour mettre un objet à l'échelle

1 Sélectionnez un objet.

2 Cliquez sur le bouton **Échelle** de la barre de propriétés.

3 Faites glisser une poignée d'angle du périmètre de sélection.
Pour annuler la transformation, cliquez deux fois en dehors de l'objet.

4 Cliquez sur **Appliquer** dans la barre de propriétés.

Vous pouvez également

Mettre un objet à l'échelle de façon précise	Dans la barre de propriétés, saisissez des valeurs de pourcentage dans les zones **Taille**, puis cliquez sur **Appliquer**.
Mettre un objet à l'échelle en conservant les proportions	Cliquez sur le bouton **Conserver les proportions** dans la barre de propriétés.
Mettre un objet à l'échelle à partir du centre	Maintenez la touche **Maj** enfoncée pendant que vous faites glisser une poignée d'angle.

Lorsque vous appliquez une mise à l'échelle, une inclinaison ou une rotation à un objet, ses bords risquent de se créneler. Par conséquent, ces modes de transformation activent par défaut la fonction d'anticrénelage.

Pour faire pivoter un objet

1 Sélectionnez un objet.

2 Cliquez sur le bouton **Faire pivoter** de la barre de propriétés.

3 Faites glisser une poignée de rotation du périmètre de sélection.
Pour annuler la transformation, cliquez deux fois en dehors de l'objet.

4 Cliquez sur **Appliquer** dans la barre de propriétés.

Vous pouvez également

Faire pivoter un objet selon un angle spécifique	Entrez une valeur dans la zone **Angle de rotation** de la barre de propriétés, puis cliquez sur **Appliquer**.
Appliquer une rotation par incréments de 15 degrés	Maintenez la touche **Ctrl** enfoncée pendant que vous faites glisser une poignée d'angle.
Changer le point pivot	Faites glisser le centre de rotation d'un objet vers son nouvel emplacement ou saisissez une valeur dans la zone **Centre de rotation** de la barre de propriétés.

Lorsque vous appliquez une mise à l'échelle, une inclinaison ou une rotation à un objet, ses bords risquent de se créneler. Par conséquent, ces modes de transformation activent par défaut la fonction d'anticrénelage.

Pour passer au mode de rotation, vous pouvez également cliquer deux fois sur un objet. Lors du passage d'un mode de transformation à un autre, les poignées qui entourent l'objet changent d'aspect pour indiquer le mode actif.

Pour retourner un objet

1 Sélectionnez un objet.

2 Maintenez la touche **Ctrl** enfoncée, puis déplacez la poignée du milieu d'un côté de la zone de mise en évidence au-delà de la poignée du milieu du côté opposé.

Pour annuler la transformation, cliquez deux fois en dehors de l'objet.

3 Cliquez sur **Appliquer** dans la barre de propriétés.

Pour retourner un objet sélectionné sans respecter ses proportions, déplacez la poignée du milieu d'un côté de la zone de mise en évidence au-delà de la poignée du milieu du côté opposé sans maintenir la touche **Ctrl** enfoncée.

Pour incliner un objet

1 Sélectionnez un objet.

2 Cliquez sur le bouton **Inclinaison** de la barre de propriétés.

3 Faites glisser une poignée d'inclinaison du périmètre de sélection.

Pour annuler la transformation, cliquez deux fois en dehors de l'objet.

4 Cliquez sur **Appliquer** dans la barre de propriétés.

Lorsque vous appliquez une mise à l'échelle, une inclinaison ou une rotation à un objet, ses bords risquent de se créneler. Par conséquent, ces modes de transformation activent par défaut la fonction d'anticrénelage.

Vous pouvez également incliner un objet en définissant des valeurs dans les zones **Angle d'inclinaison** de la barre de propriétés et en cliquant sur **Appliquer**.

Pour déformer un objet

1 Sélectionnez un objet.

2 Cliquez sur le bouton **Distorsion** de la barre de propriétés.

3 Faites glisser une poignée de déformation du périmètre de sélection.

Pour annuler la transformation, cliquez deux fois en dehors de l'objet.

Pour passer au mode de déformation, vous pouvez également cliquer deux fois sur un objet. Lors du passage d'un mode de transformation à un autre, les poignées qui entourent l'objet changent d'aspect pour indiquer le mode actif.

Pour appliquer une perspective à un objet

1 Sélectionnez un objet.

2 Cliquez sur le bouton **Perspective** de la barre de propriétés.

3 Faites glisser une poignée de perspective du périmètre de sélection.

Pour annuler la transformation, cliquez deux fois en dehors de l'objet.

Pour passer au mode de perspective, vous pouvez également cliquer trois fois sur un objet. Lors du passage d'un mode de transformation à un autre, les poignées qui entourent l'objet changent d'aspect pour indiquer le mode actif.

Recadrage d'objets

Pour supprimer les zones superflues ou en modifier la forme, il est possible de recadrer un objet. Vous pouvez utiliser un outil masque pour sélectionner la zone modifiable de l'objet à conserver, puis ignorer le reste. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Définition de zones modifiables » à la page 279.

Pour recadrer un objet

1 Dans le menu fixe **Gestionnaire d'objets**, cliquez sur la miniature de l'arrière-plan ou d'un objet.

Si le menu fixe **Gestionnaire d'objets** n'est pas ouvert, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Gestionnaire d'objets**.

2 Définissez la zone modifiable de l'objet sélectionné.

3 Cliquez sur **Objet** ▸ **Recadrer l'objet sur le masque**.

Modification des bords d'un objet

Il est possible de modifier les caractéristiques des bords d'un objet pour changer l'aspect de celui-ci. Vous pouvez fondre les bords de l'objet avec le fond grâce à des opérations d'adoucissement des bords, et de suppression de la ligne marginale et des bords noirs et blancs. Pour mettre en évidence un objet particulier dans l'image, vous pouvez accentuer ses bords. Vous pouvez également personnaliser la zone de sélection de l'objet.

Adoucissement

L'adoucissement atténue les bords d'un objet grâce à l'accroissement progressif de la transparence des pixels situés sur le bord. Vous pouvez spécifier la largeur de la section adoucie de l'objet, ainsi que le dégradé de transparence à utiliser.

L'objet situé sur la droite a été adouci pour atténuer ses bords.

Suppression de la ligne marginale

Un objet créé à partir d'une zone modifiable comporte parfois des pixels marginaux sur ses bords. Ils sont visibles lorsque la zone modifiable est entourée par des pixels de luminosité ou de couleur différente. La suppression de la ligne marginale remplace la couleur de ces pixels marginaux par une couleur de l'objet, de sorte que les objets se fondent avec le fond.

Suppression des bords noirs ou blancs d'un objet

Vous pouvez supprimer les bords noirs ou blancs d'un objet adouci en rendant les pixels situés le long de ses bords plus transparents ou plus opaques.

Accentuation

L'accentuation permet de rendre plus nets les bords d'un objet. Pour accentuer les bords d'un objet, spécifiez la valeur de seuil de niveau de gris des pixels situés le long des bords de l'objet. Les pixels dont la valeur est en dessous du seuil deviennent transparents et ceux dont la valeur est au-dessus deviennent opaques, ce qui rend les bords plus nets.

L'objet situé sur la droite a été accentué pour rendre ses bords plus nets.

Modification de l'aspect de la zone de sélection d'un objet

Vous pouvez personnaliser l'aspect de la zone de sélection de l'objet en changeant sa couleur, ainsi que sa valeur de seuil. Le fait de changer la valeur de seuil de la zone de sélection modifie l'emplacement de la limite visuelle de l'objet actif. Si vous changez la couleur de la zone de sélection, elle ressortira mieux sur l'arrière-plan de l'image.

Il est également possible de masquer la zone de sélection de l'objet.

Pour adoucir les bords d'un objet

1. Sélectionnez un objet.
2. Cliquez sur **Objet** ▸ **Adoucir les contours**.
3. Entrez une valeur dans la zone **Largeur**.
4. Dans la zone de liste **Bords**, sélectionnez l'une des options suivantes :
   - **Linéaire** : permet de modifier latransparence des bords par incréments réguliers du début à la fin de la section adoucie.
   - **Courbé** : permet d'appliquer une transparence par petits incréments au début, par incréments plus importants au milieu, puis par petits incréments à la fin.

   Pour visualiser cet effet dans la fenêtre d'image, cliquez sur **Aperçu** .

Vous pouvez également adoucir les bords d'une zone modifiable en cliquant sur le bouton **Masque progressif** dans la barre de propriétés.

Pour supprimer la ligne marginale d'un objet

1. Sélectionnez un objet.
2. Cliquez sur **Objet** ▸ **Appliquer une natte** ▸ **Supprimer la ligne marginale**.
3. Entrez une valeur dans la zone **Largeur**.

   Une valeur élevée crée une transition plus progressive entre les bords de l'objet et le fond.

Pour supprimer les bords noirs ou blancs d'un objet

1. Sélectionnez un objet.
2. Cliquez sur **Objet** ▸ **Appliquer une natte**, puis sélectionnez l'une des options suivantes :
   - **Supprimer la natte noire** : permet de rendre lespixels des bords plus transparents.
   - **Supprimer la natte blanche** : permet de rendre les pixels des bords plusopaques.

Pour accentuer les bords d'un objet

1. Sélectionnez un objet.
2. Cliquez sur **Objet** ▸ **Appliquer une natte** ▸ **Seuil**.
3. Entrez une valeur comprise entre 1 et 255 dans la zone**Niveau**.

   Une valeur élevée permet d'inclure moins de pixels semi-transparents.

Pour modifier la zone de sélection d'un objet

1. Cliquez sur **Outils** ▸ **Options**.
2. Dans la liste des catégories **Espace de travail**, cliquez sur **Affichage**.
3. Entrez une valeur comprise entre 1 et 255 dans la zone **Seuil objet**.
   Une valeur faible permet d'englober davantage de pixels de l'objet.
4. Ouvrez le sélecteur de couleur **Zone de sélection d'objet**, puis cliquez sur une couleur.

Lorsque vous changez la valeur de seuil de la zone de sélection d'un objet, la partie comprise dans la zone de sélection change, mais pas l'objet lui-même. Les pixels qui ne sont pas totalement opaques peuvent être hors de la zone de sélection même s'ils font partie de l'objet.

Pour masquer la zone de sélection d'un objet

- Cliquez sur **Objet** ▸ **Afficher la zone de sélection de l'objet**.

Pour masquer ou afficher la zone de sélection d'un objet, vous pouvez également cliquer sur le bouton **Zone de sélection de l'objet** dans la barre d'outils standard. Si la barre d'outils standard n'est pas affichée, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Barres d'outils** } **Standard**.

Ajout d'ombres portées aux objets

Il existe trois types d'ombres portées : éclatantes, plates ou en perspective. Les ombres portées éclatantes dessinent la silhouette d'unobjet et sont centrées horizontalement et verticalement. Elles simulent une source de lumière dirigée directement vers un objet. Les ombres portées plates simulent l'effet d'une lumière directionnelle créant un décalage des ombres. Les ombres portées en perspective permettent de créer une profondeur tridimensionnelle. Il est possible d'appliquer une ombre portée à n'importe quel type d'objet, notamment du texte.

L'objet de gauche a une ombre portée plate, tandis que celui de droite a une ombre portée en perspective.

Il est possible de créer et d'ajuster une ombre portée dans la fenêtre d'image. Vous pouvez également changer la couleur, la position, la direction et la transparence d'une ombre portée directement dans la fenêtre d'image.

Vous pouvez également appliquer une ombre portée prédéfinie modifiée afin de créer une ombre portée personnalisée. Modifiez par exemple sa direction, ainsi que la distance qui la sépare de l'objet, sa couleur et son opacité. Par défaut, les bords d'une ombre portée présentent un adoucissement carré. Il est possible de sélectionner un autre type d'adoucissement, tel que le flou gaussien qui permet de créer une ombre portée réaliste. Une ombre portée personnalisée peut être copiée ou enregistrée en tant que présélection.

Lorsque vous modifiez la forme ou la transparence d'un objet présentant une ombre portée, celle-ci est automatiquement modifiée.

Enfin, il est possible de supprimer l'ombre portée d'un objet à tout moment.

Pour ajouter une ombre portée plate ou en perspective

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

2 Sélectionnez un objet.
Pour créer une ombre portée plate, faites glisser l'outil depuis le centre de l'objet.

Pour créer une ombre portée en perspective, faites glisser l'outil depuis le bord de l'objet.

Vous pouvez également

Changer la couleur de l'ombre portée	Faites glisser un témoin de couleur de la palette vers le point nodal de fin de la flèche de l'ombre portée.
Déplacer l'ombre portée	Faites glisser le point nodal de fin de la flèche de l'ombre portée.
Retourner une ombre portée plate à partir du centre de l'objet ou une ombre portée en perspective au bord de l'objet.	Faites glisser le point nodal de début de la flèche de l'ombre portée.

Vous pouvez également

Changer la direction de l'ombre portée ou la décaler	Faites glisser la pointe de la flèche de l'ombre portée.
Ajuster l'opacité de l'ombre portée	Faites glisser la poignée triangulaire **Transparence** sur la flèche de l'ombre portée.
Ajuster l'adoucissement des bords	Faites glisser la poignée triangulaire **Adoucissement des contours** sur la flèche de l'ombre portée. L'adoucissement carré est utilisé par défaut, mais il est possible de sélectionner un autre type d'adoucissement à partir du sélecteur **Bord d'adoucissement** de la barre de propriétés. Par exemple, le flou gaussien permet de créer une ombre portée réaliste.

Pour ajouter une ombre portée éclatante

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

2 Sélectionnez un objet.

3 Dans la barre de propriétés, choisissez l'une des présélections suivantes dans la zone de liste **Présélection** :

- **Éclat puissant**
- **Éclat moyen**
- **Éclat faible**

Vous pouvez également

Changer la couleur de l'ombre portée	Faites glisser un témoin de couleur de la palette vers le point nodal de fin de la flèche de l'ombre portée.
Ajuster l'opacité de l'ombre portée	Faites glisser la poignée triangulaire **Transparence** sur la flèche de l'ombre portée.
Ajuster l'adoucissement des bords	Faites glisser la poignée triangulaire **Adoucissement des contours** sur la flèche de l'ombre portée. L'adoucissement carré est utilisé par défaut, mais il est possible de sélectionner un autre type d'adoucissement à partir du sélecteur **Bord d'adoucissement** de la barre de propriétés. Par exemple, le flou gaussien permet de créer une ombre portée réaliste.

Pour ajouter une ombre portée prédéfinie ou personnalisée

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

2 Sélectionnez un objet.

3 Choisissez une présélection dans la zone de liste **Présélection** de la barre de propriétés.

Si vous modifiez la présélection en remplaçant des valeurs de la barre de propriétés, le nom de la présélection bascule sur **Personnalisé** dans la zone de liste **Présélection**.

4 Ouvrez le sélecteur **Couleur de l'ombre** dans la barre de propriétés, puis cliquez sur une couleur.

5 Dans la barre de propriétés, entrez des valeurs dans les zones suivantes :

- **Direction de l'ombre** : permet de spécifier l'angle de l'ombre par rapport à l'objet.
- **Décalage de l'ombre** : permet de spécifier la distance de l'ombre par rapport au point d'origine de l'objet.
- **Fondu de l'ombre** : permet de spécifier le pourcentage de fondu de la perspective de l'ombre portée lorsqu'elle s'éloigne de l'objet.
- **Valeur d'étirement de l'ombre** : permet de spécifier la longueur d'une ombre portée en perspective.
- **Transparence de l'ombre** : permet de spécifier le degré detransparence de l'ombre.
- **Adoucissement des contours des ombres** : permet de spécifier le nombre depixels sur les bords de l'ombre dont vous souhaitez adoucir les contours afin de créer un bord doux. L'adoucissement carré est utilisé par défaut, mais il est possible de sélectionner un autre type d'adoucissement à partir du sélecteur **Bord d'adoucissement** de la barre de propriétés. Par exemple, le flou gaussien permet de créer une ombre portée réaliste. Vous pouvez également spécifier la direction d'adoucissement des pixels dans le sélecteur **Sens de l'adoucissement**.

Vous pouvez également

Enregistrer une ombre portée personnalisée en tant que présélection	Cliquez sur le bouton **Ajouter une présélection** dans la barre de propriétés, puis entrez un nom pour l'ombre portée dans la zone **Enregistrer la présélection sous**.
Spécifier le décalage et la largeur d'adoucissement de l'ombre portée sous la forme d'un pourcentage de sa taille	Dans la boîte de dialogue **Enregistrer en tant que présélection**, cochez la case **Relatif à l'ombre**.

Après avoir choisi une présélection, vous pouvez modifier de nombreux attributs en réglant les points nodaux et les poignées triangulaires sur la flèche de l'ombre portée.

Pour copier une ombre portée

1 Sélectionnez l'objet auquel vous souhaitez appliquer une ombre portée.

2 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Ombre portée**.

3 Cliquez sur le bouton **Copier les propriétés de l'ombre** dans la barre de propriétés.

4 Cliquez sur l'objet dont vous souhaitez copier les propriétés d'ombre portée.

Pour supprimer une ombre portée

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

2 Sélectionnez un objet comportant une ombre portée.

3 Appuyez sur la touche **Supprimer**.

Pour supprimer une ombre portée, vous pouvez également sélectionner l'option **Aucune** dans la zone de liste **Présélection** de la barre de propriétés.

Utilisation des masques de détourage

Un masque de détourage constitue une couche qui flotte au-dessus d'un objet, permettant ainsi de modifier la transparence de l'objet sans modifier l'objet en lui-même de manière permanente. Vous pouvez créer un masque de détourage qui montre l'objet de manière à appliquer la transparence à des zones spécifiques de l'objet. Par exemple, pour révéler l'arrière-plan de l'image à travers l'objet. Inversement, vous pouvez créer un masque de détourage qui masque l'objet de manière à appliquer la transparence pour ne révéler petit à petit que certaines parties de l'objet. Vous pouvez également convertir la transparence des objets en masque de détourage pour pouvoir modifier ou supprimer l'effet de transparence.

L'objet en niveaux de gris (à gauche) a été empilé sur l'objet de couleur (au centre) et un masque de détourage a été créé à partir de l'objet en niveaux de gris (à gauche). Après avoir sélectionné le masque de détourage, l'outil Dessin a été utilisé pour révéler la couleur des ailes du papillon (à droite).

De plus, vous pouvez, sous certaines conditions, supprimer une partie indésirable d'un objet en définissant une zone modifiable pour créer un masque de détourage. Pour plus d'informations sur les zones modifiables, reportez-vous à la section « Utilisation des masques » à la page 277.

Si le masque de détourage obtenu vous satisfait, vous pouvez appliquer la modification à l'objet de manière permanente en combinant le masque de détourage avec l'objet.

Vous pouvez également désactiver un masque de détourage pour révéler l'objet tout en conservant le masque ou supprimer un masque de détourage.

Vous pouvez également appliquer un masque de détourage à une association d'objets.

Pour modifier la transparence d'un objet ou d'une association d'objets à l'aide d'un masque de détourage

1 Sélectionnez un objet ou une association d'objets.

2 Cliquez sur **Objet** ▸ **Masque de détourage** ▸ **Créer**, puis sur l'une des options suivantes :
- **Tout afficher** : permet de créer unmasque de détourage qui révèle la totalité de l'objet ou de l'association d'objets
- **Tout masquer** : permet de créer un masque de détourage qui rend l'objet ou l'association d'objets totalement transparente à l'affichage

3 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Dessin** .

4 Cliquez sur une couleur dans la palette de couleurs.

Choisissez une couleur plus claire, comme le gris clair, pour appliquer une transparence plus légère. Choisissez une couleur plus foncée, comme le noir, pour appliquer une transparence plus opaque.

5 Faites glisser la souris dans la fenêtre d'image.

Seul le masque de détourage actif peut être modifié. Une bordure rouge s'affiche autour de sa miniature dans le menu fixe **Gestionnaire d'objets**.

Vous pouvez également créer un masque de détourage qui révèle l'intégralité de l'objet ou de l'association d'objets dans le menu fixe **Gestionnaire d'objets**. Il vous suffit de cliquer sur le bouton **Créer masque de détourage** .

Lorsque vous appliquez un masque de détourage à une association d'objets, vous pouvez modifier l'affichage de chaque objet dans la zone de masque de détourage. Il vous suffit de les sélectionner dans le menu fixe **Gestionnaire d'objets** et de les déplacer.

Pour créer un masque de détourage à partir de la transparence d'un objet

1 Sélectionnez un objet ou une association d'objets comportant un effet de transparence.

2 Cliquez sur **Objet** ▸ **Masque de détourage** ▸ **Créer** ▸ **Depuis la transparence de l'objet**.

Pour supprimer les zones modifiables à l'aide d'un outil de détourage

1 Sélectionnez un objet ou une association d'objets.

2 Dans la boîte à outils, cliquez sur un outil masque.

3 Dans la fenêtre de l'image, définissez une zone modifiable.

4 Cliquez sur **Objet** ▸ **Masque de détourage** ▸ **Créer**, puis sur l'une des options suivantes :

- **Depuis le masque** : permet de masquer la zone entourant la zone modifiable.
- **Depuis le masque inversé** : permet de masquer la zone modifiable tout en ne révélant que la zone qui l'entoure.

Vous pouvez également créer un masque de détourage qui révèle l'intégralité de l'objet ou de l'association d'objets dans le menu fixe **Gestionnaire d'objets**. Il vous suffit de cliquer sur le bouton **Créer masque de détourage** .

Pour combiner un masque de détourage avec un objet ou une association d'objets

1 Sélectionnez un objet ou une association d'objets comportant un masque de détourage.

2 Cliquez sur **Objet** ▸ **Masque de détourage** ▸ **Combiner**.

Pour désactiver un masque de détourage

1 Sélectionnez un objet ou une association d'objets comportant un masque de détourage.

2 Cliquez sur **Objet** ▸ **Masque de détourage** ▸ **Désactiver**.

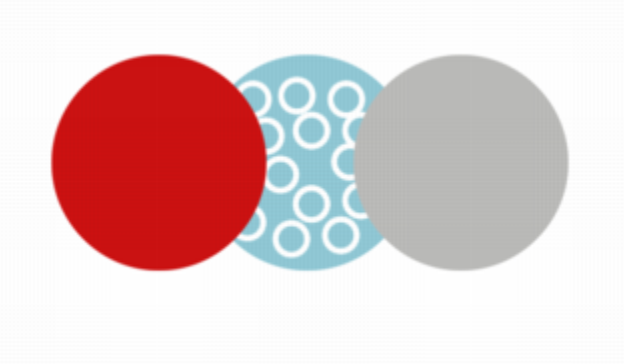
Pour supprimer un masque de détourage

1 Sélectionnez un objet ou une association d'objets comportant un masque de détourage.

2 Cliquez sur **Objet** ▸ **Masque de détourage** ▸ **Supprimer**.

Protection de la zone entourant un objet

Vous pouvez protéger la zone qui entoure un objet afin d'isoler les modifications apportées à l'objet sélectionné uniquement. Par exemple, vous pouvez appliquer des coups de pinceau à un objet sans appliquer involontairement une couleur en dehors des bordures de l'objet.



La zone entourant le cercle bleu est protégée. De cette manière les coups de pinceau blancs ne sont pas appliqués aux cercles rouges et gris.

Pour protéger la zone entourant un objet

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Gestionnaire d'objets**.

2 Dans le menu fixe **Gestionnaire d'objets**, cliquez sur un objet.

3 Cliquez sur le bouton **Verrouiller la transparence** .

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Liaison et incorporation d'objets

La liaison et l'incorporation d'objets (Object linking and embedding, OLE) est une méthode d'échange d'informations entre les applications. L'utilisation d'OLE permet d'extraire des objets sélectionnés ou un fichier entier dans une application, appelée application source, et de les placer dans une autre application, appelée application de destination.

Vous pouvez librement déplacer des objets et des fichiers entre des applications, tant qu'elles prennent en charge la méthode OLE. La liaison produit des fichiers plus volumineux, mais est utile lorsque vous souhaitez utiliser un objet ou un fichier dans plusieurs fichiers. Pour modifier chaque instance de l'objet ou du fichier, il vous suffit de modifier l'objet dans l'application source. La liaison est également utile lorsque l'application de destination ne prend pas en charge directement les fichiers créés dans l'application source. L'incorporation est utile lorsque vous souhaitez inclure tous les objets dans un seul fichier. Les objets incorporés ne sont pas liés au fichier source ; la taille du fichier correspondant est donc plus petite dans l'application de destination.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Insertion d'objets liés ou incorporés dans une autre application » (page 407)
- « Modification des objets liés ou incorporés » (page 408)

Insertion d'objets liés ou incorporés dans une autre application

Corel PHOTO-PAINT permet de créer des objets OLE à insérer dans d'autres applications. Vous pouvez lier un objet en le copiant depuis Corel PHOTO-PAINT avant de le coller dans une autre application. Vous pouvez également incorporer un objet depuis Corel PHOTO-PAINT dans une autre application en tant qu'objet OLE.

Pour insérer un objet lié

1. Dans Corel PHOTO-PAINT, sélectionnez un objet.
   Assurez-vous au préalable que vous avez enregistré le fichier.
2. Cliquez sur **Édition** ▸ **Copier**.
3. Cliquez sur **Édition** ▸ **Collage spécial** dans l'application de destination.
4. Activez l'option **Coller avec liaison**.

Pour insérer un objet incorporé

1. Dans Corel PHOTO-PAINT, sélectionnez un objet.
2. Faites glisser l'objet sélectionné vers la fenêtre de l'application de destination.

Lorsque vous insérez un objet incorporé en déplaçant la souris, les fenêtres de Corel PHOTO-PAINT et de l'application de destination doivent toutes deux être visibles.

Lorsque vous faites glisser un objet d'une application vers une autre, celui-ci est supprimé de l'application source et placé dans l'application de destination. Pour garder une copie de l'objet dans Corel PHOTO-PAINT, maintenez les touches **Ctrl** + **Maj** enfoncées lorsque vous effectuez le déplacement.

Modification des objets liés ou incorporés

Vous pouvez modifier un objet lié ou incorporé créé dans Corel PHOTO-PAINT, puis l'insérer dans une autre application en tant qu'objet OLE. Un objet lié peut être modifié depuis son fichier source dans Corel PHOTO-PAINT. Toute modification apportée au fichier source est automatiquement appliquée à l'objet lié.

Pour modifier un objet lié ou incorporé

1. Cliquez deux fois sur l'objet lié ou incorporé afin de lancer Corel PHOTO-PAINT.
2. Modifiez l'objet.
3. Enregistrez les modifications.
4. Fermez Corel PHOTO-PAINT.
5. Revenez dans la fenêtre de l'application active afin de vérifier les modifications.

Il est également possible de modifier un objet lié ou incorporé en démarrant Corel PHOTO-PAINT puis en ouvrant directement le fichier.

Texte

Création et formatage de texte....411
Gestion des polices....429
Utilisation de texte dans différentes langues....439

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Création et formatage de texte

Corel PHOTO-PAINT permet d'ajouter du texte aux images et de créer des effets de texte intéressants. Il est également possible de déplacer et modifier le texte, ainsi que de le mettre en forme. L'accolage de texte à un tracé permet de placer du texte le long d'une ligne irrégulière. Vous pouvez même capturer une police depuis n'importe quelle source et l'identifier, de manière à pouvoir la réutiliser dans votre propre illustration. Si vous utilisez un système d'exploitation asiatique, vous pourrez utiliser les fonctions de formatage de texte asiatique proposées par Corel PHOTO-PAINT. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Utilisation de texte asiatique et arabe » à la page 440.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Ajout et sélection de texte » (page 411)
- « Ajout de couleur au texte » (page 413)
- « Formatage de texte » (page 414)
- « Utilisation des fonctionnalités OpenType » (page 416)
- « Insertion de caractères spéciaux, de symboles et de glyphes » (page 420)
- « Crénage, décalage et rotation du texte » (page 424)
- « Alignement de texte » (page 425)
- « Ajustement de l'espacement des lignes, des caractères et des mots » (page 425)
- « Anticrénelage du texte » (page 426)
- « Accolage de texte à un tracé » (page 426)
- « Utilisation d'un texte d'une version précédente » (page 428)

Ajout et sélection de texte

Il est possible d'ajouter du texte à des images. Vous pouvez définir la police, la taille et l'alignement du texte, ainsi que l'espace entre les caractères et entre les lignes.

Ce texte a été créé à l'aide de l'outil Texte.

Par défaut, le texte est créé sous la forme d'un objet. Par conséquent, vous pouvez le déplacer, le dimensionner, le mettre à l'échelle, le faire pivoter, le retourner, l'incliner, le déformer et lui appliquer une perspective. Toutefois, vous perdrez les effets de déformation et de perspective si vous ajoutez, supprimez ou modifiez des caractères de texte. Pour plus d'informations sur l'utilisation des objets, reportez-vous à la section « Utilisation d'objets » à la page 375.. Le texte peut également être rendu sous la forme d'une zone modifiable de masque. Pour plus d'informations sur la création de zones modifiables, reportez-vous à la section « Utilisation des masques » à la page 277.

Il est également possible de modifier la couleur du texte en dessinant dessus ou en le remplissant. Vous pouvez remplir le texte avec des motifs et des textures.

Vous pouvez aussi appliquer un crénage, un décalage ou une rotation au texte. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Crénage, décalage et rotation du texte » à la page 424.

Pour ajouter du texte

1 Cliquez sur l'outil **Texte** A.

2 Sélectionnez une police dans la zone de liste **Police** de la barre de propriétés.

3 Sélectionnez une taille de police dans la zone de liste **Taille de la police** de la barre de propriétés.

4 Cliquez dans la fenêtre d'image, puis saisissez le texte.

Pour rendre le texte sous forme de zone modifiable, sélectionnez-le à l'aide de l'outil **Texte** A, puis cliquez sur le bouton **Créer le masque** de la barre de propriétés. Cette opération permet d'obtenir une zone modifiable de la forme du texte à laquelle il devient possible d'appliquer des effets.

Pour sélectionner du texte en vue de sa modification

1 Cliquez sur l'outil **Texte** A.

2 Pointez sur le texte jusqu'à ce que le pointeur prenne la forme d'un curseur.

3 Sélectionnez le texte.

Ajout de couleur au texte

Vous pouvez modifier rapidement la couleur de la surface et du contour du texte. Vous pouvez modifier la couleur de la surface, du contour et de l'arrière-plan du texte. De plus, vous pouvez modifier l'apparence du texte en dessinant dessus. Cela vous permet d'ajouter différents effets au texte.

Vous pouvez aussi remplir le texte avec des motifs et des textures.

Pour modifier la couleur du texte

1 Cliquez sur l'outil **Texte** .

2 Pointez sur le texte jusqu'à ce que le pointeur prenne la forme d'un curseur.

3 Sélectionnez le texte.

4 Dans la zone de contrôle des couleurs, cliquez deux fois sur le témoin de couleur **Premier plan** et choisissez une couleur.

Pour dessiner sur du texte

1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Sélecteur d'objet** .

2 Sélectionnez l'objet texte.

3 Cliquez sur **Objet** ▸ **Texte** ▸ **Rendu sous forme d'objet**.

4 Dans la zone de contrôle des couleurs, cliquez deux fois sur le témoin de couleur **Premier plan** et choisissez une couleur.

5 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Dessin** .

6 Spécifiez les paramètres de votre choix dans la barre de propriétés.

7 Faites glisser le curseur sur le texte.

Vérifiez que le texte est correct avant de dessiner, car tous les effets de dessin seront perdus si vous ajoutez, supprimez ou modifiez des caractères du texte.

Pour appliquer une surface à du texte

1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Sélecteur d'objet** .

2 Sélectionnez l'objet texte.

3 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Surface** .

4 Spécifiez les paramètres de votre choix dans la barre de propriétés.

5 Cliquez sur chaque caractère du texte que vous souhaitez remplir.

Vous devez cliquer directement dans un caractère, sinon la surface est appliquée à la totalité de l'image. Pour annuler une surface, cliquez sur **Édition** ▸ **Annuler Surface colorée**.

Vérifiez que le texte est correct avant de dessiner, car tous les effets de dessin seront perdus si vous ajoutez, supprimez ou modifiez des caractères du texte.

Pour effectuer un zoom rapide sur un caractère de texte, cliquez sur l'outil **Zoom** de la boîte à outils et faites glisser le curseur dans l'image pour encadrer le caractère.

Pour rendre le texte sous forme de zone modifiable, sélectionnez l'objet texte à l'aide de l'outil **Texte**, puis cliquez sur le bouton **Créer le masque** de la barre de propriétés. Cette opération permet d'obtenir une zone modifiable de la forme du texte à laquelle il devient possible d'appliquer une surface.

Formatage de texte

Corel PHOTO-PAINT permet de mettre en forme du texte afin d'en améliorer l'apparence. Vous pouvez modifier les attributs de police, tels que le style et la taille, ou encore souligner, barrer ou surligner le texte. Vous pouvez également modifier la position et l'apparence des caractères en les affichant en indice ou en exposant, ce qui s'avère utile lorsqu'un dessin contient des notations scientifiques. Vous pouvez de plus modifier la casse du texte.

Si vous avez sélectionné une police OpenType prenant en charge les indices, les exposants ou la casse, vous pouvez appliquer la fonctionnalité OpenType. Cependant, si vous sélectionnez une police (y compris une police OpenType) qui ne prend pas en charge ces fonctionnalités, vous pouvez appliquer une version synthétisée du caractère, produite par Corel PHOTO-PAINT en altérant les caractéristiques du caractère de la police par défaut. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Utilisation des fonctionnalités OpenType » à la page 416.

Vous pouvez également ajouter des lignes de soulignement, de formatage barré ou de surlignement à des caractères sélectionnés.

Pour changer les attributs de police

1 Sélectionnez le texte à l'aide de l'outil **Texte**.

2 Cliquez sur **Objet** ▸ **Texte** ▸ **Propriétés du texte**.

3 Dans le menu fixe **Propriétés de texte**, effectuez l'une des tâches répertoriées dans le tableau ci-dessous.

Pour	Procédez comme suit
Sélectionner le type de caractère	Choisissez un type de caractère dans la zone de liste **Police**.
Définir la taille de la police	Saisissez une valeur dans la zone **Taille de la police**.
Changer le style de police	Choisissez une option dans la zone de liste **Style de police**.

Vous pouvez également sélectionner un type de caractère dans la zone **Police** de la barre de propriétés.

Pour modifier le style de police du texte sélectionné, vous pouvez également cliquer sur les boutons **Gras** B et **Italique** *I* de la barre de propriétés.

Pour souligner, barrer et surligner du texte

1 Sélectionnez le texte à l'aide de l'outil **Texte** A.

2 Cliquez sur **Objet** ▸ **Texte** ▸ **Propriétés du texte**.

3 Dans le menu fixe **Propriétés du texte**, cliquez sur la flèche avancée pour afficher des options supplémentaires.

4 Effectuez l'une des actions du tableau suivant.

Pour	Procédez comme suit
Souligner le texte	Cliquez sur le bouton Souligné, puis sélectionnez une option dans la liste.
Barrer le texte	Cliquez sur le bouton Caractère barré, puis sélectionnez une option dans la liste.
Ajouter une ligne au-dessus du texte	Cliquez sur le bouton Ligne au-dessus du caractère, puis sélectionnez une option dans la liste.

Pour définir un trait de soulignement simple, cliquez sur le bouton **Souligné** U de la barre de propriétés.

Pour ajouter du texte en exposant ou en indice

1 Sélectionnez le texte à l'aide de l'outil **Texte** A.

2 Cliquez sur **Objet** ▸ **Texte** ▸ **Propriétés du texte**.

3 Cliquez sur le menu fixe **Propriétés du texte**, puis choisissez l'un des éléments suivants dans la zone de liste Position :

- **Aucune** : désactive toutes les fonctionnalités de la liste.
- **Exposant (auto)** : applique la fonctionnalité OpenType si la police la prend en charge ou applique une version synthétisée si la police ne prend pas en charge les exposants.
- **Indice (auto)** : applique la fonctionnalité OpenType si la police la prend en charge ou applique une version synthétisée si la police ne prend pas en charge les indices.
- **Exposant (synthétisé)** : applique une version synthétisée de la fonctionnalité d'exposant, similaire à celle des versions précédentes de Corel PHOTO-PAINT
- **Indice (synthétisé)** : applique une version synthétisée de la fonctionnalité d'indice, similaire à celle des versions précédentes de Corel PHOTO-PAINT

Certaines polices OpenType peuvent s'afficher pour prendre en charge les fonctionnalités non prises en charge. Par exemple, les options Exposant et Indice peuvent s'afficher comme disponibles, mais en réalité elles ne le sont pas. Si vous appliquez l'une de ces polices OpenType, Corel PHOTO-PAINT ne peut pas fournir une version synthétisée des options Exposant et Indice.

Pour modifier la casse du texte

1 Sélectionnez le texte à l'aide de l'outil **Texte** .

2 Cliquez sur **Objet** ▸ **Texte** ▸ **Propriétés du texte**.

3 Cliquez sur le menu fixe **Propriétés du texte**, puis choisissez l'un des éléments suivants dans la zone de liste **Majuscules** :

- **Aucune** : désactive toutes les fonctionnalités de la liste
- **Tout en majuscules** : remplace toutes les lettres en minuscule par leur équivalent en majuscule
- **Caractères de titrage** : applique la version OpenType de la fonctionnalité si celle-ci est prise en charge par la police
- **Petites majuscules (auto)** : applique la version OpenType de la fonctionnalité si celle-ci est prise en charge par la police
- **Tout en petites majuscules** : remplace les caractères par une version réduite de leur équivalent en majuscules
- **Petites majuscules à partir de majuscules** : applique la version OpenType de la fonctionnalité si celle-ci est prise en charge par la police
- **Petites majuscules (synthétisées)** : applique une version synthétisée des**petites majuscules**, similaire à celle des versions précédentes de Corel PHOTO-PAINT

Si la police sélectionnée n'est pas une police OpenType prenant en charge les styles de majuscules, Corel PHOTO-PAINT fournit une version synthétisée des petites majuscules.

Certaines polices OpenType peuvent s'afficher pour prendre en charge les fonctionnalités non prises en charge.

Utilisation des fonctionnalités OpenType

Corel PHOTO-PAINT prend en charge les polices OpenType, ce qui vous permet de profiter de leurs fonctionnalités typographiques avancées. Les fonctionnalités OpenType vous permettent de choisir une apparence alternative pour un caractère individuel (également appelé un glyphe) ou une séquence de caractères. Par exemple, vous pouvez choisir des glyphes alternatifs pour les nombres, les fractions ou les jeux de ligatures.

Vous pouvez accéder aux options et commandes OpenType dans le menu fixe **Propriétés du texte**. Corel PHOTO-PAINT peut également vous inviter à indiquer quelles fonctionnalités OpenType doivent être appliquées en activant l'option OpenType interactif. Lorsque vous sélectionnez du texte, un indicateur en forme de flèche apparaît en dessous du texte lorsqu'une fonctionnalité OpenType est disponible. Vous pouvez cliquer sur cet indicateur pour accéder à la liste des fonctionnalités OpenType les plus communes disponibles pour le texte sélectionné.

La spécification de polices OpenType a été créée en collaboration par Adobe et par Microsoft. Les polices OpenType sont basées sur Unicode et étendent les capacités des technologies de polices plus anciennes. Les avantages les plus évidents d'OpenType sont les suivants :

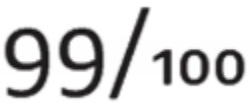
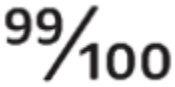
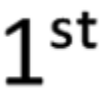
- la prise en charge multiplateforme (Windows et Mac)
- la disponibilité de jeux de caractères étendus offrant une meilleure prise en charge linguistique et des fonctionnalités typographiques avancées
- une coexistence avec les polices Type 1 (PostScript) et TrueType
- la prise en charge d'une limite plus élevée (64 000) pour le nombre de glyphes

Fonctionnalités OpenType

Le tableau suivant décrit les fonctionnalités OpenType que vous pouvez appliquer dans Corel PHOTO-PAINT, à condition que la fonctionnalité en question soit incluse dans la police.

De plus, Corel PHOTO-PAINT fournit aussi des versions synthétisées de certaines fonctionnalités OpenType liées aux majuscules et à la position des caractères. Par exemple, si une police ne prend pas en charge une fonctionnalité telle que les petites majuscules, Corel PHOTO-PAINT peut produire sa propre version du glyphe en appliquant une mise à l'échelle de la police.

Fonctionnalité OpenType	Description	Exemple
Majuscules	Change la casse du texte, une fonction utile pour l'insertion de titres et d'acronymes.	LOREM
Position	Affiche les caractères sous forme d'exposants ou d'indices, une fonction utile pour l'insertion de notes de bas de page ou de symboles mathématiques. Si vous sélectionnez une police OpenType ne prenant pas en charge les exposants et les indices (ou une police non-OpenType), vous pouvez appliquer un glyphe synthétisé.	Lore^{m}
Styles numériques	Inclut des fonctionnalités permettant de contrôler l'apparence des chiffres	Voir les exemples ci-dessous
Styles numériques :Alignement proportionnel	Affiche des chiffres de largeur variable, ce qui facilite l'insertion de chiffres dans le corps du texte. Cependant, les chiffres disposent d'une hauteur fixe correspondant généralement à celle des lettres majuscules.	123
Styles numériques : Alignement tabulaire	Affiche des chiffres ayant une largeur, une hauteur et un espacement égaux, ce qui facilite l'alignement et l'affichage du texte dans un tableau.	123
Styles numériques : Alignement proportionnel ancien style	Affiche des chiffres de largeur et de hauteur variables. Ce style est le plus adapté pour l'utilisation de chiffres en conjonction avec du texte comportant différentes casses.	123
Styles numériques : Alignement tabulaire ancien style	Affiche des chiffres de largeur égale, mais de hauteur variable.	123
Fraction	Affiche des nombres séparés par une barre oblique sous forme de fractions. Le nombre de fractions disponibles varie d'une police à l'autre. N'appliquez cette fonctionnalité qu'aux nombres à afficher sous forme de fraction.	Voir les exemples ci-dessous
Fraction :Numérateur	Affiche un numérateur, par exemple 456/, sous forme de glyphe de fraction. Cette fonction est utile pour afficher une fraction non standard (par exemple 456/789) sous forme de fraction. Utilisez	$^{99}/_{100}$

Fonctionnalité OpenType	Description	Exemple
	la fonctionnalité Numérateur de concert avec la fonctionnalité Dénominateur pour afficher les fractions non standard sous forme de fractions.	
Fraction :Dénominateur	Affiche un dénominateur, par exemple /789, sous forme de glyphe de fraction. Cette fonction est utile pour afficher une fraction non standard (par exemple 456/789) sous forme de fraction. Utilisez la fonctionnalité Dénominateur de concert avec la fonctionnalité Numérateur pour afficher les fractions non standard sous forme de fractions.	
Fraction :Fraction	Affiche les fractions standard sous forme de fractions	
Fraction : Fraction secondaire	Affiche une fraction en utilisant une ligne de division horizontale plutôt qu'une barre oblique.	
Ordinaux	Affiche les ordinaux grâce à un nombre suivi d'un suffixe en exposant. Par exemple, vous pouvez afficher « premier » sous la forme 1er ou « deuxième » sous la forme 2e. N'appliquez cette fonctionnalité qu'au texte à afficher en tant qu'ordinal.	
Zéro barré	Affiche le chiffre zéro sous une forme comportant une barre oblique pour faciliter la distinction avec la lettre O. Cette fonctionnalité peut servir pour afficher des nombres dans des rapports financiers.	
Ornements	Remplace un caractère par un ornement créé par le concepteur de la police pour correspondre au motif de la police.	
Variantes stylistiques	Applique un dessin alternatif aux caractères	

Fonctionnalité OpenType	Description	Exemple
Jeux stylistiques	Applique un dessin alternatif à une sélection de texte	
Variantes de lettres italiques ornées	Insère des caractères calligraphiques décoratifs	
Variantes contextuelles	Vous permet de peaufiner le texte en appliquant un dessin alternatif à un seul caractère ou à une série de caractères en fonction des caractères adjacents. Vous pouvez par exemple appliquer cette fonctionnalité à du texte basé sur un script pour lui donner une apparence plus naturelle.	Non disponible
Formes sensibles à la casse	Modifie la position des marques de ponctuation de manière à les aligner sur du texte en majuscules ou sur des nombres alignés	Non disponible
Ligatures standard	Remplace une paire de lettres (ou une séquence de lettres) par un glyphe unique appelé ligature. De nombreuses polices OpenType contiennent des ligatures standard pour fi, fl, ff, ffi et ffl. Leur but est d'améliorer la lisibilité du texte.	
Ligatures discrétionnaires	Remplace une combinaison de lettres non standard par une ligature. Les ligatures discrétionnaires sont conçues pour être décoratives et ne sont pas prises en charge par la majorité des polices OpenType.	
Ligatures contextuelles	Insère le glyphe qui correspond le mieux aux caractères adjacents. Les ligatures contextuelles sont conçues pour améliorer la lisibilité en améliorant le comportement de la liaison entre les caractères d'une ligature.	Non disponible
Ligatures historiques	Remplace une paire de lettres ou une séquence de lettres par une ligature basée sur des usages historiques. Les ligatures historiques sont conçues pour être décoratives et ne sont pas prises en charge	Non disponible

Fonctionnalité OpenType	Description	Exemple
	par la majorité des polices OpenType. Les ligatures historiques les plus communément utilisées sont composées de la lettre s associée à une autre lettre, comme par exemple sh, si, sl, ss et st.	
Formes historiques	Remplace des caractères modernes par des caractères communément utilisés dans les documents historiques. Les formes historiques sont utiles pour recréer des textes historiques.	Non disponible

Pour appliquer une fonctionnalité OpenType sur du texte

1 Sélectionnez un seul caractère ou une série de caractères grâce à l'outil **Texte** A.

2 Cliquez sur **Objet** ▸ **Texte** ▸ **Propriétés du texte**.

3 Dans le menu fixe **Propriétés du texte**, cliquez sur un bouton de fonctionnalité OpenType, puis choisissez si possible une fonctionnalité dans la liste.

Certaines polices OpenType peuvent s'afficher pour prendre en charge les fonctionnalités non prises en charge.

Pour activer l'indicateur de fonctionnalités OpenType à l'écran

- Cliquez sur l'outil **Texte** A dans la boîte à outils, puis cliquez sur le bouton **OpenType interactif** O de la barre de propriétés.

  Si une fonctionnalité OpenType est disponible pour le texte sélectionné, une flèche s'affiche sous le texte.

Vous pouvez également

Afficher la liste des fonctionnalités OpenType les plus communes à l'écran	Cliquez sur la flèche sous le texte.
Appliquer une fonctionnalité OpenType à une sélection de texte	Placez le curseur sur une option de la liste de fonctionnalités OpenType et cliquez sur une option.

Insertion de caractères spéciaux, de symboles et de glyphes

À l'aide du menu fixe **Insérer un caractère**, vous pouvez rechercher et insérer des caractères spéciaux, des symboles et des glyphes (des variations de caractères individuels ou de combinaisons de caractères) des polices OpenType.

Filtrage

Tous les caractères, symboles et glyphes figurant dans une police s'affichent par défaut. Toutefois, vous pouvez filtrer par sous-groupes de caractères pour n'afficher que les caractères de votre choix. Par exemple, vous pouvez afficher uniquement des symboles monétaires ou des chiffres, ou des symboles et caractères cyrilliques.

Les caractères d'une police sont classés dans les catégories suivantes :

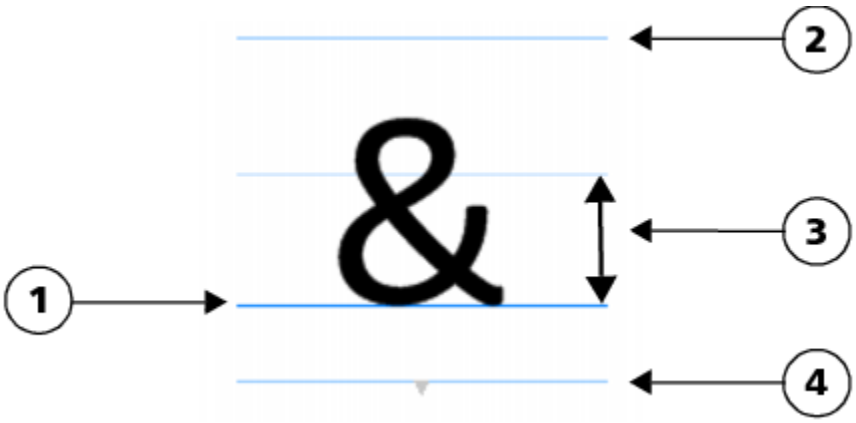
- **Commun** : contient des flèches, des devises, des symboles mathématiques, des chiffres, des signes de ponctuation et des séparateurs, ainsi que des signes de ponctuation et symboles CJC (utilisés dans les scripts asiatiques).
- **Scripts** : inclut des scripts que la police sélectionnée prend en charge, tels que les scripts latin, grec, cyrillique, hiragana et katakana, han, arabe ou hébreu.
- **OpenType** : comprend les fonctionnalités OpenType fournies par la police sélectionnée, entre autres des ligatures standard, des ligatures discrétionnaires, des fractions et des formes d'annotation secondaires. Pour plus d'informations sur les fonctionnalités OpenType, reportez-vous à la section « Utilisation des fonctionnalités OpenType » à la page 416.

Polices OpenType

Le menu fixe **Insérer un caractère** convient parfaitement à l'affichage et l'application des fonctionnalités OpenType fournies par les polices OpenType. La vue par défaut répertorie une liste de caractères dans laquelle les glyphes de caractères individuels s'affichent par groupe. Vous pouvez également afficher une liste plus longue qui répertorie les glyphes disponibles immédiatement.

Affichage de l'emplacement du caractère

Chaque caractère sélectionné s'affiche dans un jeu de lignes bleues qui permettent de prévisualiser son emplacement par rapport à la ligne de base de texte.



1) Ligne de base de texte

2) Alignement ascendant

3) Hauteur x de police

4) Alignement descendant

Caractères spéciaux utilisés en dernier

Vous pouvez utiliser la liste des caractères spéciaux utilisés en dernier pour copier les caractères que vous insérez le plus souvent. Cette liste conserve les attributs de police des caractères spéciaux utilisés en dernier et toutes les fonctionnalités OpenType appliquées. Vous pouvez gérer la liste en supprimant les caractères dont vous n'avez plus besoin.

Pour ajouter un caractère spécial, un symbole ou un glyphe

1 À l'aide de l'outil **Texte** A, cliquez à l'endroit où vous souhaitez ajouter le caractère spécial.

2 Cliquez sur **Objet** ▸ **Texte** ▸ **Insérer un caractère**.

3 Dans le menu fixe **Insérer un caractère**, sélectionnez une police dans la zone de liste **Liste des polices**.

4 Cliquez deux fois que un caractère dans la liste**Caractère et glyphe**.
Si vous n'arrivez pas à retrouver le caractère de votre choix, accédez à la zone de liste **Filtre de caractère** et cochez la case **Police entière**.

Vous pouvez également

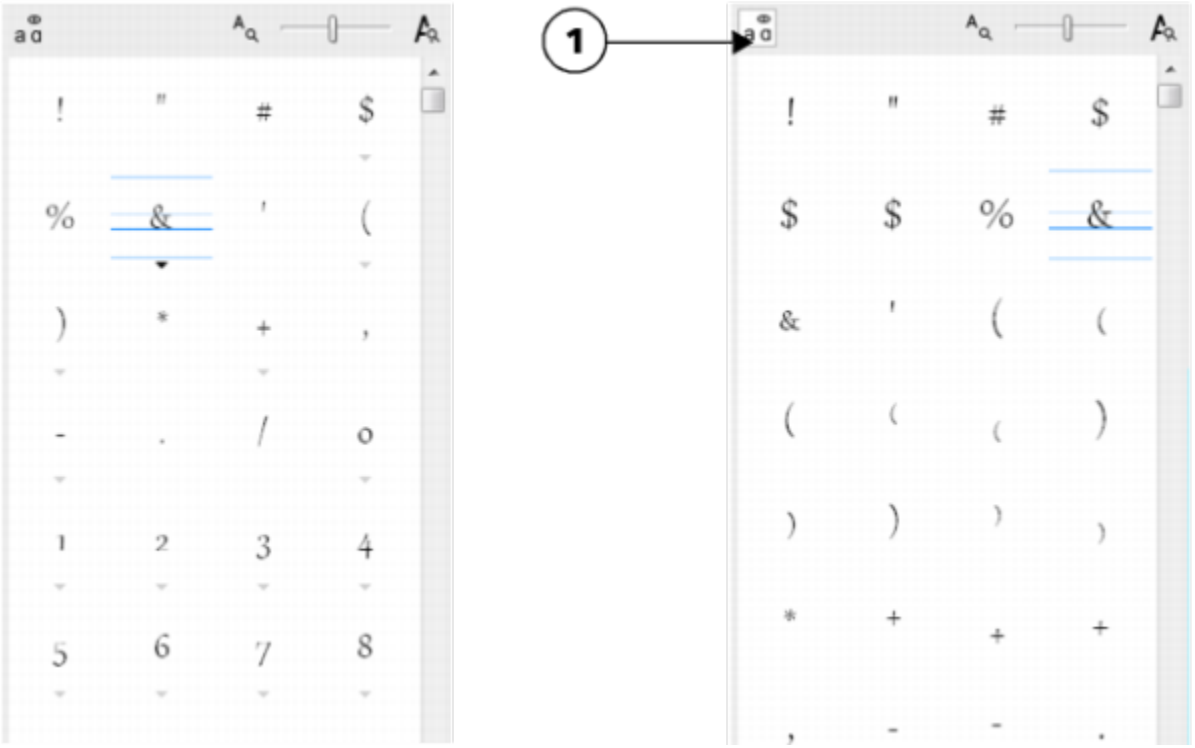
Copier un caractère	Cliquez sur un caractère dans la liste **Caractère et glyphe**, puis sur **Copier**.
Afficher les informations sur un caractère sélectionné	Cliquez sur la flèche ▼ en bas de la liste **Caractère et glyphe** pour afficher les attributs suivants qui s'appliquent : le nom de caractère, l'ID, le nombre Unicode, le raccourci clavier pour l'insertion du caractère, le nom de fonctionnalité OpenType et la langue des glyphes qui s'affichent correctement dans une langue spécifique uniquement.
Effectuer un zoom avant ou arrière	Déplacez le curseur **Zoom**. Pour faire un zoom avant ou arrière par incréments prédéfinis, cliquez sur les boutons de zoom à droite et à gauche du curseur **Zoom**.
Accéder à un caractère spécial à l'aide d'un code Alt	Cliquez dans la liste **Caractère et glyphe**, maintenez la touche **Alt** enfoncée et saisissez le code Alt du caractère de votre choix.
Accéder à un caractère	Appuyez sur la touche correspondante du clavier.

Pour filtrer des caractères spéciaux, des symboles et des glyphes

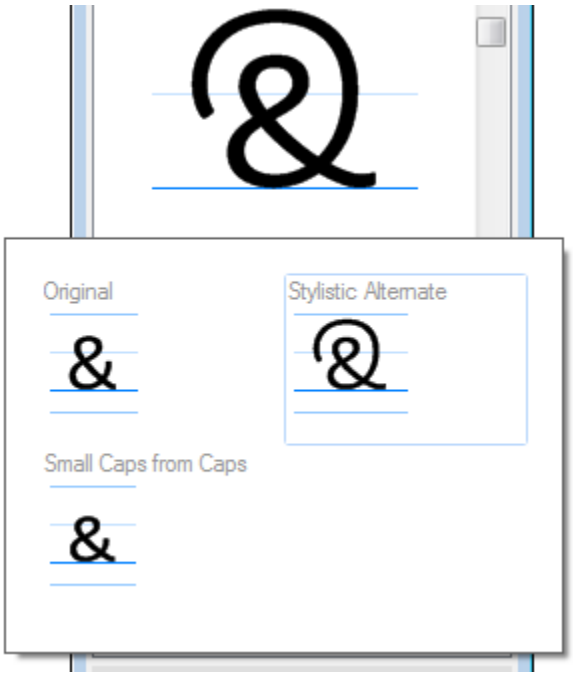
1. Cliquez sur **Objet** ▸ **Texte** ▸ **Insérer un caractère**.
2. Dans le menu fixe **Insérer un caractère**, sélectionnez une police dans la zone de liste **Liste des polices**.
3. Accédez à la zone de liste **Filtre de caractère**, puis cochez les cases en regard des sous-ensembles de caractères que vous voulez afficher.
4. Cliquez sur **Fermer**.

Pour afficher les glyphes des fonctionnalités OpenType

1. Cliquez sur **Objet** ▸ **Texte** ▸ **Insérer un caractère**.
2. Dans le menu fixe **Insérer un caractère**, sélectionnez une police OpenType dans la zone **Liste des polices**.
3. Accédez à la zone de liste **Filtre de caractère**, puis dans la zone **OpenType**, cochez l'une des cases des fonctionnalités OpenType disponibles.
4. Effectuez l'une des opérations suivantes :
   - Pour afficher une liste qui contient des glyphes groupés, assurez-vous que le bouton **Afficher tous les glyphes** ne s'affiche pas comme activé. Pour afficher tous les glyphes d'un groupe, cliquez sur un caractère, puis sur l'indicateur de fonctionnalité OpenType. Cliquez sur un glyphe pour l'afficher dans la liste **Caractère et glyphe**.
   - Pour afficher une liste étendue contenant tous les glyphes disponibles, cliquez sur le bouton **Afficher tous les glyphes**



À gauche : Les flèches grises sous les caractères individuels montrent que davantage de glyphes sont disponibles.
À droite : Lorsque le bouton Afficher tous les glyphes (1) est activé, vous pouvez voir tous les glyphes disponibles.



Affichage des glyphes groupés

Le bouton **Afficher tous les glyphes** n'est pas disponible pour les polices qui ne prennent pas en charge les fonctionnalités OpenType.

Certains glyphes fournis par les fonctionnalités OpenType varient selon le contexte dans lequel ils s'affichent et ne peuvent pas être affichés dans le menu fixe **Insérer un caractère**. Pour afficher et insérer ce type de glyphes dans la fenêtre de document, utilisez l'option OpenType interactif. Pour plus d'informations, « Pour activer l'indicateur de fonctionnalités OpenType à l'écran » à la page 420.

Pour utiliser la liste des caractères spéciaux utilisés en dernier

1 Cliquez sur **Objet** ▸ **Texte** ▸ **Insérer un caractère**.

2 Dans la liste des caractères utilisés en dernier, effectuez une opération répertoriée dans le tableau suivant.

Pour	Procédez comme suit
Afficher la police et les attributs OpenType d'un caractère	Pointez sur le caractère.
Copier un caractère de la liste	Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le caractère, puis cliquez sur **Copier**.
Supprimer un caractère de la liste	Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un caractère, puis cliquez sur **Supprimer** ou **Tout supprimer**.

Crénage, décalage et rotation du texte

Vous pouvez appliquer un crénage au texte. Cela vous permet d'ajuster l'espacement entre les caractères individuels dans le cadre du texte sélectionné. Le crénage consiste à repositionner deux caractères pour équilibrer l'espace optique les séparant. Le crénage est, par exemple, fréquemment utilisé pour réduire l'espace au sein des paires de caractères comme AW, WA, VA ou TA. Ces paires de caractères sont appelées « paires de crénage ». Le crénage augmente la lisibilité et permet d'équilibrer et de proportionner les lettres, notamment avec les plus grandes tailles de police.

Vous pouvez modifier l'aspect du texte en déplaçant les caractères horizontalement ou verticalement, ce qui change la position des caractères sélectionnés par rapport aux caractères adjacents. Vous pouvez aussi faire pivoter les caractères en définissant un angle de rotation.

Pour appliquer un crénage au texte

1 Sélectionnez le texte à l'aide de l'outil **Texte** A.

2 Cliquez sur **Objet** ▸ **Texte** ▸ **Propriétés du texte**.

3 Dans le menu fixe **Propriétés du texte**, saisissez une valeur dans la zone **Crénage de sélection**.

Pour décaler des caractères

1 Sélectionnez le texte à l'aide de l'outil **Texte** A.

2 Cliquez sur **Objet** ▸ **Texte** ▸ **Propriétés du texte**.

3 Dans le menu fixe **Propriétés de texte**, effectuez l'une des tâches répertoriées dans le tableau ci-dessous.

Pour	Procédez comme suit
Décaler des caractères horizontalement	Saisissez une valeur dans la zone **Décalage horizontal des caractères**.
Décaler des caractères verticalement	Saisissez une valeur dans la zone **Décalage vertical des caractères**.

Les valeurs horizontales positives déplacent les caractères vers la droite alors que les valeurs négatives les déplacent vers la gauche. Les valeurs verticales positives déplacent les caractères vers le haut, alors que les valeurs négatives les déplacent vers le bas.

Pour faire pivoter du texte

1. Sélectionnez le texte à l'aide de l'outil **Texte** A.
2. Cliquez sur **Objet** ▸ **Texte** ▸ **Propriétés du texte**.
3. Dans le menu fixe **Propriétés du texte**, saisissez une valeur dans la zone **Angle des caractères**.

Alignement de texte

Vous pouvez aligner un objet texte horizontalement : le texte est alors aligné en fonction de son périmètre de sélection. Si les caractères n'ont pas été déplacés horizontalement, l'absence d'alignement produit les mêmes résultats qu'un alignement à gauche.

Pour modifier l'alignement du texte

1. Sélectionnez le texte à l'aide de l'outil **Texte** A.
2. Cliquez sur le bouton **Alignement du texte** de la barre de propriétés, puis sélectionnez l'une des options suivantes :
   - Aucun : applique le paramètre d'alignement par défaut
   - Gauche : aligne le texte sur le côté gauche de l'encadré de texte ou du périmètre de sélection du texte artistique
   - Centre : centre le texte à l'intérieur de l'encadré de texte
   - Droite : aligne le texte sur le côté droit de l'encadré de texte et du périmètre de sélection du texte artistique
   - Justification complète : aligne le texte, à l'exception de la dernière ligne, avec les côtés gauche et droit de l'encadré de texte
   - Justification forcée : aligne le texte, y compris la dernière ligne, sur les côtés gauche et droit de l'encadré

Vous pouvez également aligner du texte en cliquant sur un bouton d'alignement dans le menu fixe **Propriétés du texte**.

Ajustement de l'espacement des lignes, des caractères et des mots

Vous pouvez modifier l'espacement entre les lignes d'un texte, également appelé « interlignage »Lorsque vous modifiez l'interlignage d'un texte artistique, votre modification s'applique uniquement aux lignes de texte séparées par un retour forcé.

Vous pouvez modifier l'espacement entre les caractères (également appelé « espacement des lettres ») dans un bloc de texte. Par exemple, appliquer une justification complète à un bloc de texte insère un surplus d'espace entre les caractères et crée ainsi un déséquilibre visuel. Pour améliorer la lisibilité, vous pouvez réduire l'espacement des caractères. Vous pouvez aussi ajuster l'espacement entre les mots.

Pour ajuster l'espacement entre les lignes

1 Sélectionnez le texte à l'aide de l'outil **Texte** .

2 Cliquez sur **Objet** ▸ **Texte** ▸ **Propriétés du texte**.

3 Cliquez sur le menu fixe **Propriétés du texte**, puis choisissez l'une des options d'unités de mesure suivantes dans la zone de liste **Unités d'espacement vertical** :

- **% hauteur caract** : permet de définir une valeur de pourcentage relative à la taille des caractères
- **Points** : permet d'utiliser des points
- **% taille en points** : vous permet de définir une valeur de pourcentage relative à la taille en points des caractères

4 Saisissez une valeur dans la zone **Espacement des lignes**.

Pour ajuster l'espacement des caractères

1 Sélectionnez le texte à l'aide de l'outil **Texte** .

2 Cliquez sur **Objet** ▸ **Texte** ▸ **Propriétés du texte**.

3 Dans le menu fixe **Propriétés du texte**, saisissez une valeur dans la zone **Espacement des caractères**.

Pour ajuster l'espacement des mots

1 Sélectionnez le texte à l'aide de l'outil **Texte** .

2 Cliquez sur **Objet** ▸ **Texte** ▸ **Propriétés du texte**.

3 Dans le menu fixe **Propriétés du texte**, saisissez une valeur dans la zone **Espacement des mots**.

Anticrénelage du texte

Vous pouvez utiliser l'anticrénelage pour lisser l'apparence du texte. L'anticrénelage permet d'améliorer la lisibilité du texte à l'écran, notamment concernant le texte formaté avec une police de petite taille. Lors de l'ajout de texte à une image, l'anticrénelage est appliqué par défaut. Vous pouvez toutefois supprimer l'anticrénelage du texte.

Pour appliquer l'anticrénelage au texte

1 Sélectionnez le texte à l'aide de l'outil **Texte** .

2 Sélectionnez l'une des options suivantes dans la zone de liste **Anticrénelage du texte** de la barre de propriétés :

- **Doux** : produit un texte à l'aspect plus doux tout en respectant la forme de police.
- **Dur** : produit un texte très clair et prononcé.

Pour supprimer l'anticrénelage du texte

1 Sélectionnez le texte à l'aide de l'outil **Texte** .

2 Sélectionnez une **Aucun** dans la zone de liste **Anticrénelage du texte** de la barre de propriétés.

Accolage de texte à un tracé

Après avoir créé un tracé, vous pouvez lui accoler du texte afin d'appliquer celui-ci le long d'une ligne ou d'une forme. Une fois cette opération effectuée, vous pouvez définir la position du texte par rapport au tracé. Par exemple, vous pouvez placer le texte à l'intérieur ou à l'extérieur du tracé ou régler l'espace entre le texte et le tracé.

Le texte peut être rendu sous forme d'objet pour le séparer d'un tracé. Le texte garde la forme du tracé auquel il était accolé. Vous pouvez également redresser le texte afin de le séparer du tracé sans conserver la forme de ce dernier. Pour plus d'informations sur la création de tracés, reportez-vous à la section « Création de tracés » à la page 301.

Pour accoler du texte à un tracé

1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Sélecteur d'objet** .

2 Sélectionnez le texte.

3 Cliquez sur **Objet** ▸ **Texte** ▸ **Accoler le texte au tracé** ;

4 Cliquez sur un tracé à l'endroit où vous souhaitez que le texte commence.

Pour accoler du texte à un tracé, vous pouvez également cliquer sur l'outil **Texte** , puis sur un tracé à l'endroit où vous souhaitez que le texte commence. Le pointeur change d'apparence lorsqu'il se trouve au niveau du tracé. Vous pouvez alors cliquer et entrer du texte.

Vous pouvez créer un texte le long d'un tracé.

Pour ajuster la position du texte accolé à un tracé

1 Sélectionnez le texte à l'aide de l'outil **Texte** .

2 Dans la barre de propriétés, choisissez un paramètre dans l'une des zones de liste suivantes :

- **Orientation du texte** : définit l'orientation du texte.
- **Disposition verticale** : définit la position verticale du texte.
- **Disposition du texte** : définit la disposition du texte.
- **Distance à partir du tracé** : définit la distance entre le texte et letracé.
- **Décalage** : définit la position horizontale du texte.

Pour déplacer du texte sur le côté opposé du tracé, cliquez sur le bouton **Placer de l'autre côté** de la barre de propriétés.

Pour ajuster le texte, vous pouvez aussi le sélectionner à l'aide de l'outil **Sélecteur d'objet** , choisir un mode dans la barre de propriétés et faire glisser les poignées de sélection dans la fenêtre d'aperçu.

Pour rendre le texte sous forme d'objet

1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Sélecteur d'objet** .

2 Sélectionnez le texte.

3 Cliquez sur **Objet** ▸ **Texte** ▸ **Rendu sous forme d'objet**.

Pour rendre le texte sous forme de zone modifiable, sélectionnez l'objet texte à l'aide de l'outil **Texte** , puis cliquez sur le bouton **Créer le masque** de la barre de propriétés. Cette opération permet d'obtenir une zone modifiable de la forme du texte.

Pour redresser du texte

1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Sélecteur d'objet** .

2 Sélectionnez le texte.

3 Cliquez sur **Objet** ▸ **Texte** ▸ **Redresser le texte**.

Utilisation d'un texte d'une version précédente

Si vous ouvrez un document comportant du texte qui a été créé dans une version précédente de Corel PHOTO-PAINT, telle que Corel PHOTO-PAINT X5, vous devez mettre à jour le texte de l'ancienne version avant d'y appliquer les fonctionnalités de texte OpenType. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Utilisation des fonctionnalités OpenType » à la page 416.

Pour mettre à jour un texte d'une version précédente

1 Ouvrez le document contenant le texte de l'ancienne version.
Une barre d'outils de **mise à jour** s'affiche en haut de la fenêtre d'image.

2 Cliquez sur **Mettre à jour**.
Pour annuler la mise à jour, cliquez sur **Annuler** dans la barre d'outils de **mise à jour**. Cependant, une fois que vous avez modifié le texte de l'ancienne version, cette option n'est plus disponible.

Pour mettre à jour le texte de l'ancienne version, cliquez également sur le bouton **Mettre à jour** dans le menu fixe **Propriétés du texte**.

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Gestion des polices

Corel PHOTO-PAINT vous permet de gérer et de prévisualiser les polices.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Affichage des polices » (page 429)
- « Filtrage des polices » (page 431)
- « Recherche de polices » (page 432)
- « Acquisition de polices supplémentaires » (page 433)
- « Identification de polices » (page 435)
- « Sélection des polices à l'aide de la zone Expérimentation des polices » (page 436)
- « Utilisation de Corel Font Manager » (page 438)

Affichage des polices

Vous pouvez personnaliser la liste des polices (depuis la zone **Liste des polices**) de manière à simplifier la recherche de polices. Par exemple, vous pouvez modifier la taille des noms de police affichés dans la zone **Liste des polices**. Vous pouvez regrouper l'affichage des polices par famille ou sous forme de liste non hiérarchique. Si vous avez installé des polices non latines, vous pouvez afficher leur nom en latin ou dans leur langue d'origine. En outre, vous pouvez afficher les dernières polices utilisées en haut de la liste, ou les masquer, et vous pouvez spécifier le nombre de polices récemment utilisées à afficher.

Les noms de police utilisent par défaut la police correspondante, mais vous pouvez choisir d'afficher tous les noms dans la même police.

Corel PHOTO-PAINT vous permet de prévisualiser les polices dans la zone **Aperçu** située au bas de la zone Liste des polices ou dans la fenêtre de dessin. Vous pouvez par ailleurs prévisualiser une police dans tous ses styles disponibles, notamment le gras et l'italique.

Vous pouvez aussi redimensionner la **Liste des polices** en réglant la hauteur et la largeur, ou encore en masquant la zone d'aperçu.

Pour personnaliser la liste des polices

1 Cliquez sur l'outil **Texte** dans la boîte à outils, puis ouvrez la zone **Liste des polices** dans la barre de propriétés.

2 Pour modifier la taille des noms de police, déplacez le curseur **Zoom**.

3 Cliquez sur le bouton **Options de police** , puis suivez l'une des procédures indiquées dans le tableau suivant.

Pour	Procédez comme suit
Afficher la liste des polices par famille ou sous forme de liste non hiérarchique	Cliquez sur **Associer par famille** pour activer ou désactiver cette commande.
Afficher les noms des polices non latines en latin ou dans la langue d'origine	Cliquez sur **Afficher les noms latins** pour activer ou désactiver cette commande. Cette option se révèle très utile avec les polices cyrilliques, arabes et asiatiques.
Afficher les noms de police dans une même police	Cliquez sur **Utiliser les polices pour en afficher le nom** pour désactiver cette commande.
Afficher ou masquer les dernières polices utilisées	Cliquez sur **Afficher les dernières polices utilisées** pour activer ou désactiver cette commande.
Spécifier le nombre de polices récemment utilisées à afficher	Cliquez sur **Options de la liste des polices** puis, dans la page **Polices** de la boîte de dialogue **Options**, entrez une valeur dans la zone **Nombre de polices utilisées et affichées le plus récemment**. Il est possible d'afficher un maximum de 20 polices récemment utilisées.

Pour prévisualiser une police

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

Pour prévisualiser une police dans la fenêtre du document, sélectionnez le texte désiré.

2 Dans la barre de propriétés, cliquez sur la zone de liste **Police**.

Le nom de la police s'affiche dans la police correspondante.

Pour obtenir un aperçu du texte sélectionné avec une police donnée, pointez le curseur sur le nom de cette police dans la zone **Liste des polices**.

Le nom des polices de symboles s'affiche dans la police par défaut de l'interface utilisateur. Des exemples de la police de symbole s'affichent à droite de son nom et dans la zone Aperçu.

Pour prévisualiser les différents styles d'une police, tels que le gras et l'italique, pointez le curseur vers la flèche du menu contextuel ▶, en regard du nom de la police.

Pour redimensionner la zone Liste des polices

1 Cliquez sur l'outil **Texte** dans la boîte à outils, puis ouvrez la zone **Liste des polices** dans la barre de propriétés.

2 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pour masquer la zone d'aperçu, cliquez sur le bouton **Masquer l'aperçu**.
- Pour régler la largeur de la zone **Liste des polices**, placez le pointeur sur la zone de saisie verticale (bord droit) et faites-le glisser lorsque la flèche bidirectionnelle apparaît.

- Pour régler la hauteur, placez le pointeur sur la zone de saisie horizontale (au-dessus du curseur **Zoom**) et faites-le glisser lorsque la flèche bidirectionnelle apparaît.

Filtrage des polices

Le filtrage vous permet de n'afficher que les polices répondant à certains critères. Par exemple, vous pouvez n'afficher que les polices utilisées dans le document ou que les polices de symboles. Vous pouvez filtrer les polices par technologie, poids, largeur, style, langue(s) prise(s) en charge, fonction OpenType, etc. ; et vous pouvez appliquer plusieurs filtres dans la même opération.

Pour filtrer les polices

1. Cliquez sur l'outil **Texte** dans la boîte à outils.
2. Ouvrez la zone de liste **Police** dans la barre de propriétés, puis cliquez sur le bouton **Afficher les filtres** .
3. Cochez les cases des filtres nécessaires.

Vous pouvez également

Effacer tous les filtres	Cliquez sur **Supprimer les filtres**.
Fermer la liste des filtres	Cliquez sur le bouton **Masquer les filtres** .

Vous ne pouvez filtrer que les polices installées sur votre ordinateur.

Le tableau suivant présente les filtres des polices et les catégories de filtres disponibles.

Catégorie de filtres de polices	Description
Contenu Exchange	Vous permet d'afficher uniquement les polices téléchargées depuis le Contenu Exchange
Polices du document	Permet d'afficher uniquement les polices utilisées dans le document
État des polices	Vous permet de filtrer les polices selon leur état, par exemple Installé, Non installé et Polices système protégées.
Technologies de police	Vous permet de filtrer les polices en fonction de leur technologie, par exemple OpenType - TrueType, OpenType - PostScript, TrueType et Type1 Si une technologie de police n'est pas disponible sur votre ordinateur, elle n'apparaît pas dans la liste des filtres.
Poids	Permet d'afficher les polices en fonction de leur poids, par exemple Maigre, Normal ou Gras

Catégorie de filtres de polices	Description
Largeur	Permet d'afficher les polices en fonction de leur largeur, par exemple Condensé, Normal et Développé
Style	Permet d'afficher les polices en fonction de leur style, par exemple Décoratif, Affichage, Non proportionnel, Sans Serif, Script, Serif et Symbole
Plage de caractères	Permet de filtrer les polices en fonction de leur langue ou script. Les filtres de ce groupe comprennent Arabe, Chinois simplifié, Chinois traditionnel, Cyrillique, Devanagari, Grec, Hébreu, Japonais, Coréen, Latin et Turc.
OpenType	Permet d'afficher les polices dotées de fonctions OpenType spécifiques, telles que Espacement des majuscules, Formes sensibles à la casse, etc.

Vous pouvez également filtrer les polices de la zone **Liste des polices** dans les menus fixes **Propriétés du texte**, Expérimentation des polices et **Insérer un caractère**.

Recherche de polices

Le nouvel utilitaire Corel Font Service vérifie que les polices sont installées dans votre ordinateur et génère une base de données de polices avec mots-clés. Ces mots-clés, qui comprennent les noms de police, les technologies de police et d'autres métadonnées incluses dans les polices, peuvent servir à rechercher des polices locales dans la zone **Liste des polices**.

Lorsque vous commencez à saisir le début d'un nom de police ou d'un autre mot-clé, la liste des polices correspondantes s'affiche et se met automatiquement à jour à mesure de votre saisie. Pour affiner votre recherche, vous pouvez saisir plusieurs mots-clés. Par exemple, pour rechercher toutes les polices Arial disponibles en gras, vous pouvez saisir **Arial gras** dans la zone **Liste des polices**.

Pour rechercher des polices à l'aide de mots-clés

1. Cliquez sur l'outil **Texte** dans la boîte à outils.
2. Ouvrez la zone **Liste des polices** dans la barre de propriétés.
3. Cliquez deux fois sur la zone **Liste des polices**, puis saisissez un mot-clé, par exemple un nom ou une technologie de police.
4. Pour affiner votre recherche, appuyez sur la barre d'espace après avoir saisi le premier mot-clé, puis entrez un autre mot-clé.

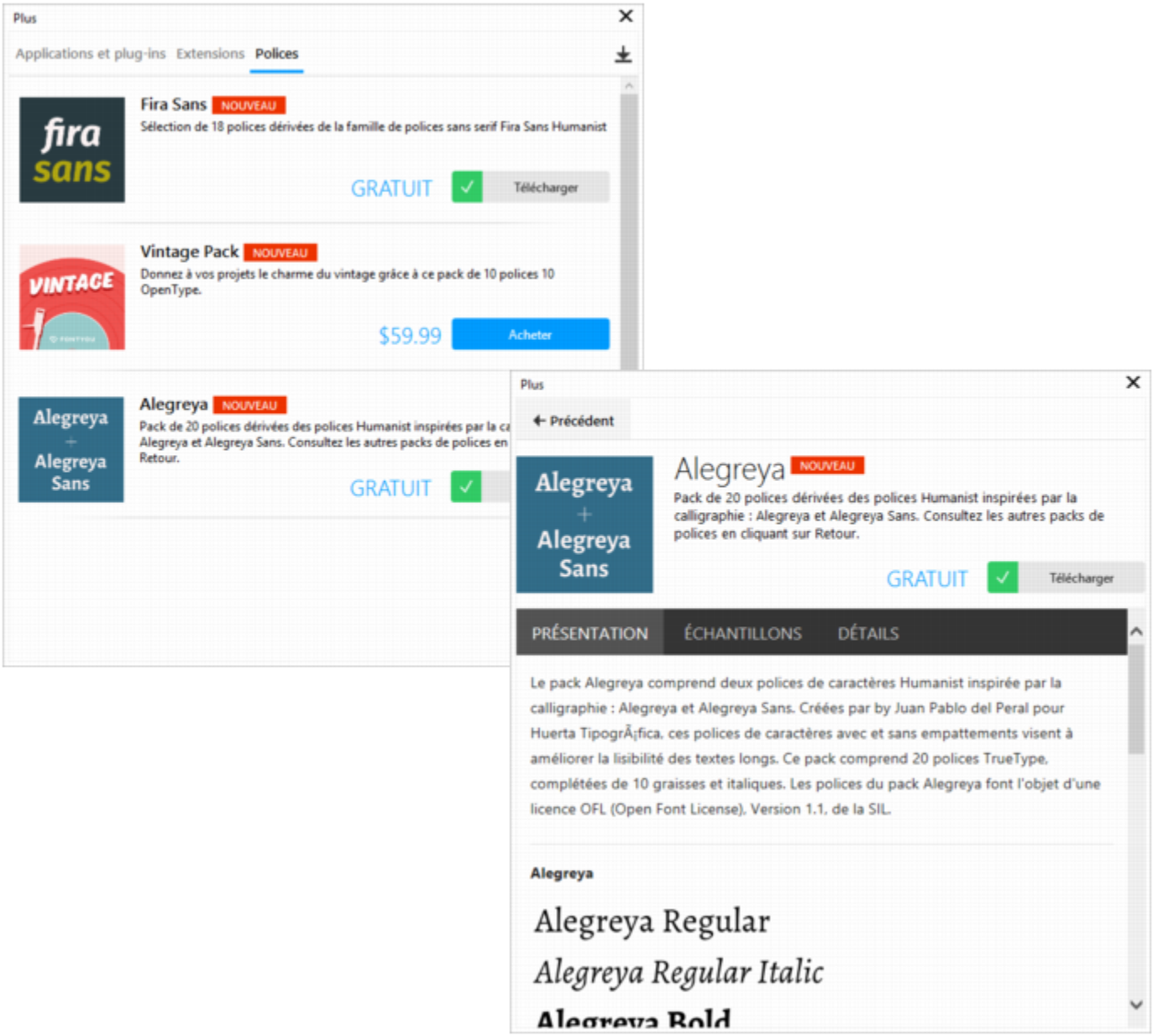
Le tableau suivant répertorie les mots-clés utilisables par catégorie.

Catégorie	Mots-clés
Polices du document	Polices du document
Technologies de police	OpenType - TrueType, OpenType - PostScript, TrueType, Type1

Catégorie	Mots-clés
Poids	Fin, Extra maigre, Maigre, Normal, Moyen, Semi-gras, Gras, Extra gras, Noir
Largeur	Ultra condensé, Extra condensé, Condensé, Semi-condensé, Normal, Semi-développé, Développé, Extra développé, Ultra développé
Style	Décoratif, Affichage, Non proportionnel, Sans Serif, Script, Serif, Symbole
Plage de caractères	Arabe, Arménien, Chinois simplifié, Chinois traditionnel, Copte, Cyrillique, Devanagari, Dhivehi, Géorgien, Grec, Gujarati, Hébreu, Hiragana, Japonais, Kannada, Katakana, Coréen, Latin, Russe, Syriaque, Tamoul, Telugu, Thaï, Turc, Vietnamien
Fabricant	Ale/Paul, Bitstream, Cultivated/Mind, DynaComware, Font Fabric, Fontlab, Fontographer, ITC, Linotype, Mark Simonson, Monotype, Typodermic, RW++
Droits d'incorporation	Modifiable, Installable, Sans incorporation, Restreint, Aperçu et impression
OpenType	Petites majuscules, Formes d'annotation secondaires, Demi-largeurs secondaires, Demi-mesure verticale secondaire, Mesure verticale secondaire, Autres fractions, Espacement des majuscules, Formes sensibles à la casse, Ponctuation CJC centrée, Variantes de caractères, Variantes contextuelles, Ligatures contextuelles, Dénominateurs, Ligatures discrétionnaires, Formes d'expert, Fractions, Demi-largeurs, Formes historiques, Ligatures historiques, Formes Hojo Kanji, Variantes de kana horizontaux, Formes JIS2004, Formes JIS78, Formes JIS83, Formes JIS90, Crénage, Figures d'alignement, Formes localisées, NLC Kanji, Numérateurs, Ordinaux, Ornements,Kana proportionnel, Alignement proportionnel, Style ancien proportionnel, Largeurs proportionnelles, Largeurs de quart, Notation scientifique inférieure, Formes simplifiées, Zéro barré, Petites majuscules, Petites majuscules à partir de majuscules, Ligatures standard, Variantes stylistiques, Jeux stylistiques, Indice, Exposant, Variantes de lettres italiques ornées, Tabulaire, Style ancien tabulaire, Largeurs de tiers, Titrage, Formes traditionnels, Formes de nom traditionnels, Alternatives verticales et rotation

Acquisition de polices supplémentaires

Vous pouvez télécharger des polices supplémentaires dans la zone **Liste des polices** dans Corel PHOTO-PAINT et Corel Font Manager. Ces polices sont généralement regroupées dans des packs de polices. Certains packs de polices sont gratuits, alors que d'autres doivent être achetés. Vous pouvez obtenir des informations sur les packs et les polices qu'ils contiennent, et afficher des exemples de police. Vous pouvez également télécharger une feuille d'exemple pour chaque pack.



Vous pouvez parcourir et télécharger les packs de polices disponibles dans la boîte de dialogue Plus.

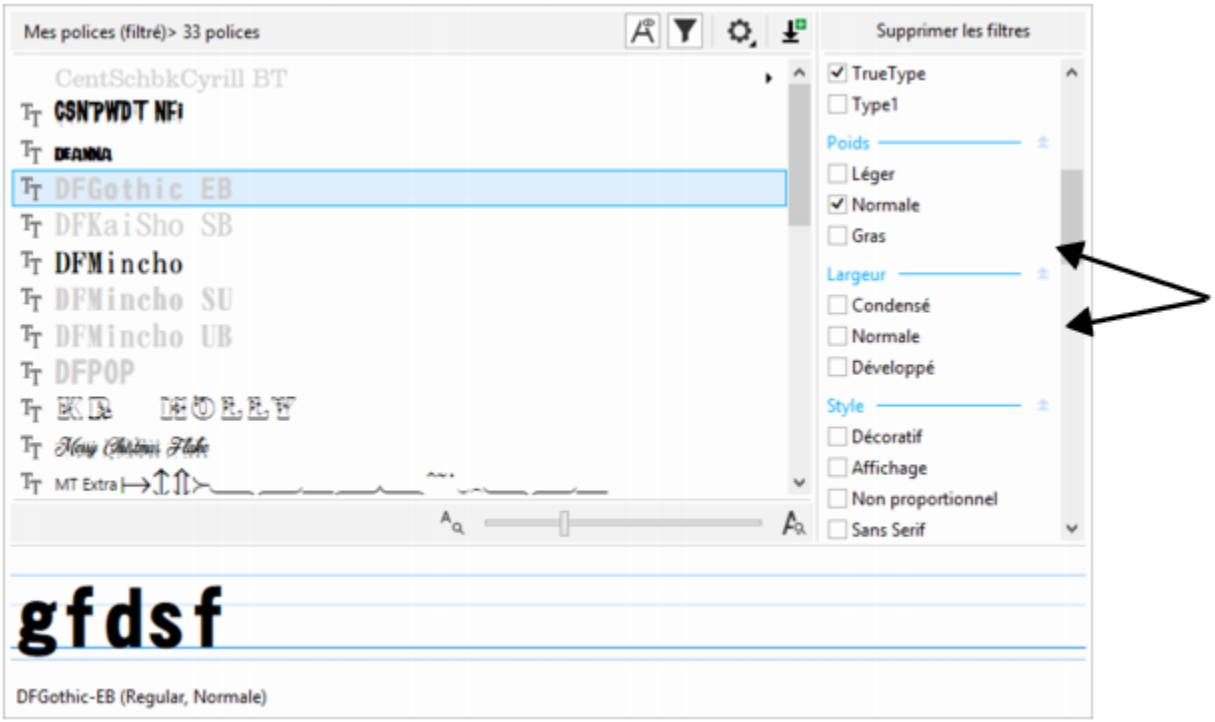
Pour acquérir un pack de polices

1. Cliquez sur l'outil **Texte** dans la boîte à outils.
2. Ouvrez la zone **Liste des polices** dans la barre de propriétés.
3. Cliquez sur le bouton **Plus**.
4. Dans la boîte de dialogue **Plus**, cliquez sur un pack de polices et effectuez l'une des opérations suivantes :
   - Pour afficher une brève description du pack et le nom des polices dans la police correspondante, cliquez sur l'onglet **Aperçu**.
   - Pour afficher des exemples de police, cliquez sur l'onglet **Exemples**. Pour télécharger une feuille d'exemple au format PDF, cliquez sur le lien en haut de la page **Exemples**.
   - Pour obtenir des informations sur les licences de police, les langues prises en charge, l'emplacement de téléchargement des fichiers de polices ainsi que leur nom, cliquez sur l'onglet **Détails**.

5 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Cliquez sur **Acheter**, puis suivez les instructions qui s'affichent pour acheter le pack de polices.
- Cliquez sur **Télécharger** si le pack de polices est gratuit.

Le pack de polices téléchargé est disponible dans la zone **Liste des polices**. Il s'affiche également dans la liste **Filtres** sous **Mes collections**.



Vous pouvez facilement accéder aux polices depuis les packs de polices téléchargés en appliquant des filtres.

Identification de polices

Vous pouvez identifier en toute facilité la police d'une partie de texte d'une page Web ou d'une conception graphique. Corel PHOTO-PAINT ous permet de capturer une partie du graphique et de la charger automatiquement sur www.whatthefont.com pour l'identifier.

Pour identifier une police

1 Cliquez sur **Texte** ▸ **WhatTheFont?!**.

2 Faites glisser le curseur pour créer une zone de sélection autour de la police à identifier. Cliquez à l'intérieur de la zone de capture ou appuyez sur **Entrée** pour terminer la capture. Pour annuler, appuyez sur la touche **Esc**.

Sur le site Internet WhatTheFont?!, la police que vous venez de capturer s'affiche.

3 Suivez les instructions du site WhatTheFont?! pour terminer l'identification de la police.

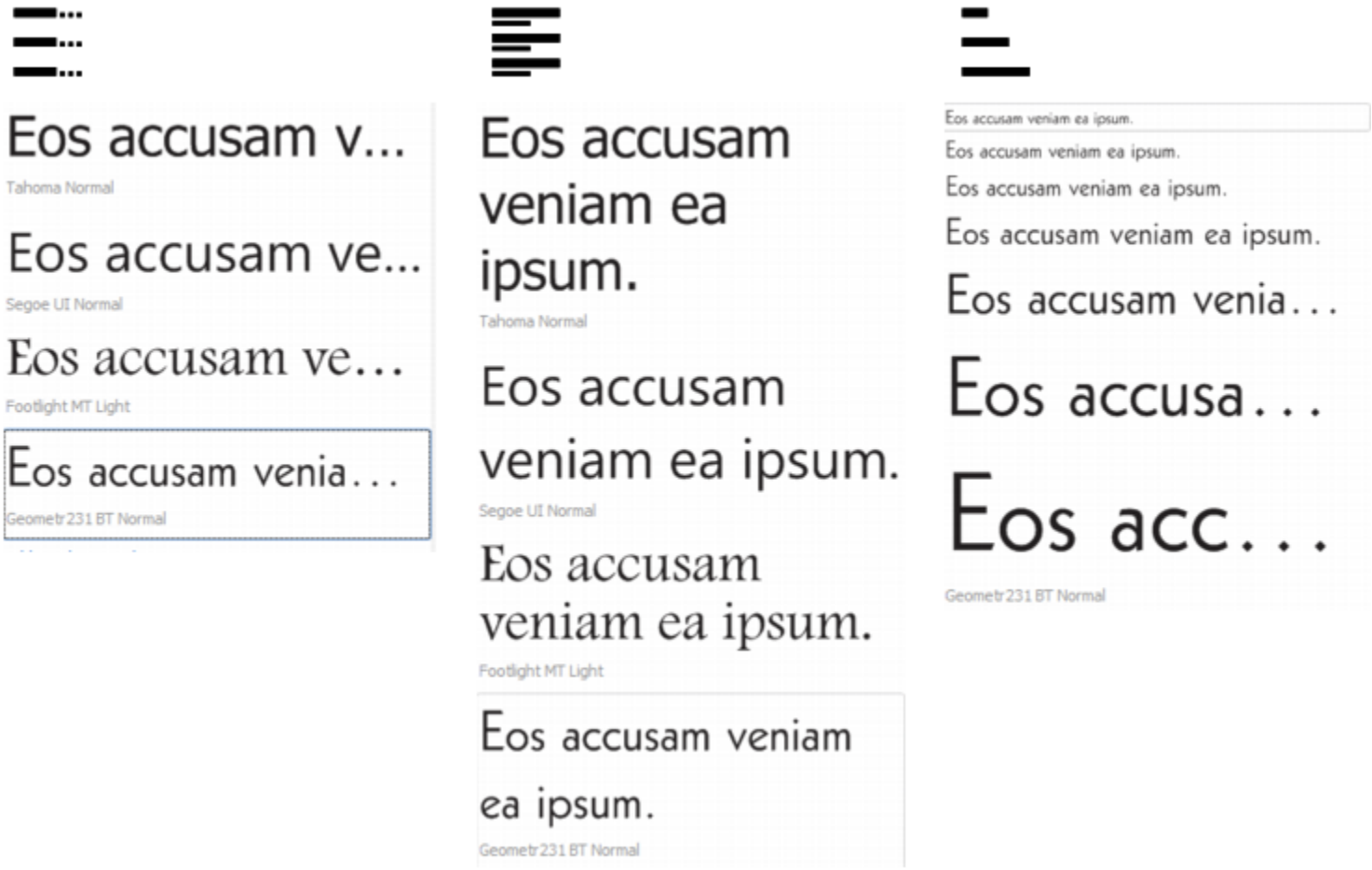
La hauteur de lettre idéale pour obtenir les meilleurs résultats est d'environ 100 pixels. Capturez uniquement des majuscules ou des minuscules, pas de chiffres ou de caractères spéciaux. Assurez-vous que le texte capturé est horizontal et que les lettres ne se touchent pas.

Sélection des polices à l'aide de la zone Expérimentation des polices

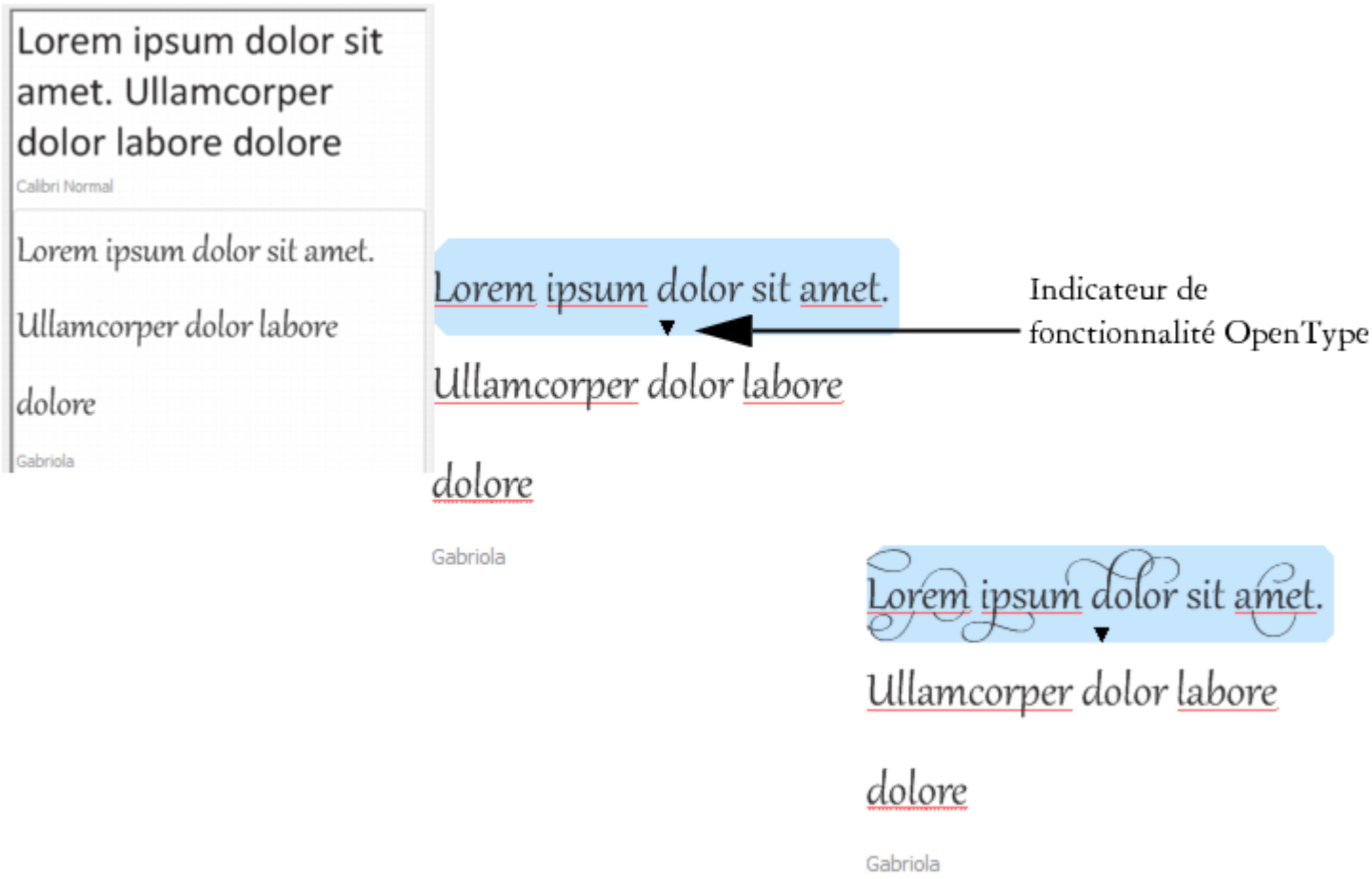
Expérimentation des polices permet d'afficher le même texte d'exemple dans différentes polices et tailles afin de vous aider à choisir les polices pour votre projet.

Vous pouvez prévisualiser les exemples de texte prédéfinis, ou vous pouvez saisir ou coller du texte. En outre, vous pouvez afficher les exemples sous forme d'une ou plusieurs lignes de texte. Vous pouvez également afficher un exemple de texte sous forme d'une seule ligne de texte dans des tailles de polices croissantes.

Lorsqu'un exemple de texte utilise une police OpenType, vous pouvez afficher les fonctionnalités OpenType et les appliquer à l'exemple de texte.



Vues de gauche à droite : Une seule ligne, Plusieurs lignes et Chute d'eau.



Pour les exemples de texte utilisant des polices OpenType, vous pouvez sélectionner du texte pour afficher l'indicateur de fonctionnalité OpenType et appliquer une fonctionnalité OpenType. Dans cet exemple, un jeu stylistique a été appliqué au texte sélectionné.

Pour afficher un exemple de texte en contexte, vous pouvez le coller à l'endroit souhaité dans la fenêtre du dessin.

Pour prévisualiser des polices dans la zone Expérimentation des polices

1 Cliquez sur **Objet** ▸ **Texte** ▸ **Expérimentation des polices**.

2 Pour modifier la police d'un exemple, cliquez dessus, puis sélectionnez une police dans la zone **Liste des polices**.
Si vous souhaitez modifier le texte dans tous les exemples, cliquez deux fois sur un exemple, appuyez sur **Ctrl+A** pour sélectionner le texte, puis saisissez le nouveau texte.

3 Pour sélectionner une option d'affichage, cliquez sur l'un des boutons suivants :

- **Lignes uniques** : affiche les exemples sous forme de lignes de texte uniques.
- **Plusieurs lignes** : affiche les exemples sous forme de texte sur plusieurs lignes.
- **Chute d'eau** : affiche l'exemple sélectionné sous forme de lignes de texte uniques de tailles croissantes.

4 Pour modifier la taille de l'exemple de texte, déplacez le curseur **Zoom**.
Si vous voulez modifier la taille du texte par incréments prédéfinis, cliquez sur les boutons de **zoom** en regard du curseur **Zoom**.

Vous pouvez également

Ajouter un exemple de texte	Cliquez sur **Ajouter un autre exemple**, puis sélectionnez une police dans la zone **Liste des polices**.
Coller un exemple de texte dans un document	Cliquez sur un exemple de texte, puis cliquez sur **Copier**. À l'aide de l'outil **Texte** A, cliquez à l'aide du bouton droit à l'endroit où vous souhaitez placer l'exemple de texte, puis choisissez **Coller**. Vous pouvez également faire glisser un exemple de texte vers la fenêtre du document.
Supprimer un exemple de texte	Cliquez sur un exemple de texte, puis sur le bouton **Fermer** dans le coin supérieur droit de l'exemple.
Coller du texte dans un exemple de texte	Cliquez sur un exemple de texte, puis appuyez sur **Ctrl+V**.
Modifier l'ordre des exemples de texte	Faites glisser un exemple de texte vers un nouvel emplacement dans la liste.

Utilisation de Corel Font Manager

Corel Font Manager est une application autonome de gestion des polices, livrée avec CorelDRAW Graphics Suite. Corel Font Manager vous permet de rechercher, classer et prévisualiser vos polices locales, mais aussi des polices en ligne, dans le Contenu Exchange. Il est facile d'installer et de désinstaller des polices, et vous pouvez supprimer celles dont vous n'avez plus besoin. Pour plus d'informations, consultez l'Aide de Corel Font Manager.

Pour démarrer Corel Font Manager

- Cliquez sur le bouton **Lanceur d'applications** dans la barre d'outils standard, puis cliquez sur Corel Font Manager.

Pour accéder à l'Aide de Corel Font Manager

- Dans Corel Font Manager, cliquez sur le bouton **Aide** dans la barre de titre.

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Utilisation de texte dans différentes langues

Dans Corel PHOTO-PAINT, vous pouvez utiliser du texte dans différentes langues. Si vous utilisez par exemple un système d'exploitation asiatique, vous pourrez utiliser d'autres fonctions de formatage de texte proposées par Corel PHOTO-PAINT.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Modification des paramètres de codage pour afficher correctement du texte » (page 439)
- « Utilisation de texte asiatique et arabe » (page 440)
- « Prise en charge du standard OpenType pour le texte asiatique » (page 441)

Modification des paramètres de codage pour afficher correctement du texte

Dans Corel PHOTO-PAINT, tout texte ajouté à un document est codé à l'aide de la norme Unicode qui détermine le jeu de caractères du texte. Lorsque vous ouvrez ou importez une image contenant du texte, Corel PHOTO-PAINT convertit le système de codage utilisé dans le fichier en Unicode. Si vous importez par exemple un ancien document qui contient du texte ANSI 8 bits utilisant une page de codes spécifique (p. ex. 949 ANSI/OEM - coréen), Corel PHOTO-PAINT convertit la page de codes 949 en Unicode. Toutefois, si la page de codes n'est pas précisée lors de l'ouverture de l'image, Corel PHOTO-PAINT utilise une page de codes par défaut pour convertir le texte. Une partie du texte risque alors de ne pas s'afficher correctement. Pour afficher correctement le texte, sélectionnez-le et utilisez la page de codes appropriée pour le reconvertir en Unicode.

Les paramètres de codage n'affectent pas l'affichage du texte en dehors de la fenêtre de dessin, par exemple les mots-clés, les noms de fichiers et les entrées de texte dans les menus fixes Gestionnaire d'objets et Gestionnaire de données d'objets. Pour ces types de texte, vous devez utiliser les paramètres de page de codes de la boîte de dialogue Ouvrir ou Importer afin de définir les caractères appropriés. Pour plus d'informations sur l'utilisation des paramètres de la page de codes, reportez-vous à la section « Ouverture d'images » à la page 73.

Pour afficher le texte correctement dans toutes les langues

1 Sélectionnez le texte.

2 Cliquez sur **Objet** ▸ **Texte** ▸ **Codage**.

3 Dans la boîte de dialogue **Codage de texte**, sélectionnez l'option **Autre encodage**.

4 Dans la zone de liste **Autre encodage**, sélectionnez le paramètre de codage qui permet d'afficher le texte correctement.

La fenêtre d'aperçu affiche le texte selon le paramètre de codage actuel.

Utilisation de texte asiatique et arabe

Vous pouvez saisir du texte asiatique ou arabe si votre système d'exploitation prend en charge les langues concernées ou si vous disposez d'un éditeur de méthode d'entrée (IME, Input Method Editor). Vous pouvez modifier les propriétés de police du texte asiatique et arabe. Pour limiter les modifications au texte asiatique et au texte arabe uniquement, choisissez le type de script approprié. Pour modifier par exemple la taille de la police d'un texte japonais dans un document contenant à la fois du texte anglais et japonais, sélectionnez le type de script asiatique, puis effectuez les modifications souhaitées. La nouvelle taille de police est appliquée au texte japonais uniquement. La taille de la police du texte anglais n'est pas affectée.

Par ailleurs, vous pouvez combiner un texte asiatique avec un texte latin dans un même objet texte et définir l'espacement entre les deux mots. Ainsi, vous pouvez définir l'espacement entre un texte japonais et un texte anglais affichés dans un objet texte. Vous pouvez également modifier l'orientation du texte si vous utilisez un système d'exploitation asiatique ou un système d'exploitation prenant en charge les langues asiatiques.

Pour modifier les propriétés de police et la langue d'un texte

1. Sélectionnez le texte à l'aide de l'outil **Texte** .
2. Cliquez sur **Objet** ▸ **Texte** ▸ **Propriétés du texte**.
3. Dans le menu fixe **Propriétés du texte**, spécifiez les attributs de police souhaités.
4. Sélectionnez l'une des options suivantes dans la zone **Groupe de langues et liste de scripts** :
   - **Toutes les langues**
   - **Latine**
   - **Asiatique**
   - **Arabe**

Pour définir l'espacement entre un texte latin et un texte asiatique

1. À l'aide de l'outil **Texte** , sélectionnez le texte contenant du texte latin et du texte asiatique.
2. Dans le menu fixe **Propriétés du texte**, saisissez les valeurs souhaitées dans la zone **Espacement entre les langues**.

La valeur de l'espacement entre les langues est définie en fonction du pourcentage d'un espace normal. Par exemple, pour représenter deux espaces, saisissez la valeur 200.

Pour modifier l'orientation du texte asiatique

1. Sélectionnez le texte à l'aide de l'outil **Texte** .
2. Cliquez sur l'un des boutons suivants de la barre de propriétés :
   - **Orientation verticale du texte** : permet d'appliquer une orientation verticale au texte sélectionné.
   - **Orientation horizontale du texte** : permet d'appliquer une orientation horizontale au texte sélectionné.

Il n'est possible d'appliquer qu'une seule orientation à un objet texte. Si vous changez l'orientation du texte en cours de saisie, l'orientation de l'ensemble de l'objet texte est modifiée.

Par défaut, l'orientation du texte en langue asiatique est horizontale.

Prise en charge du standard OpenType pour le texte asiatique

Vous pouvez appliquer les fonctionnalités typographiques OpenType avancées au texte asiatique. Les fonctionnalités OpenType sont accessibles depuis le menu fixe **Propriétés du texte** (**Objet** ▶ **Texte** ▶ **Propriétés du texte**). Le tableau suivant répertorie les fonctionnalités OpenType que vous pouvez utiliser avec le texte asiatique, à condition que les fonctionnalités en question soient incluses dans la police.

Fonctionnalité OpenType	Description
Largeurs asiatiques	Modifie la largeur en espaçant ou remplaçant les glyphes La fonctionnalité de ponctuation Centered CJK permet de centrer les marques de ponctuation horizontalement et verticalement.
Formes asiatiques	Remplace les caractères sélectionnés par une forme de glyphe différente. Les formes ne peuvent pas être combinées.
Mesure verticale asiatique	La fonctionnalité de mesure verticale alternative permet de centrer les caractères plus courts verticalement en fonction des caractères hauts. Cette fonctionnalité s'applique également aux glyphes Latin de grande largeur. La fonctionnalité de mesure verticale alternative permet de centrer les caractères verticalement en fonction des caractères mi-hauts.
Variantes kana horizontales	Se substitue au glyphe kana standard avec un glyphe kana horizontal
Variantes Kana verticales	Remplace le glyphe kana standard par un glyphe kana vertical
Variantes verticales et rotation	Remplace les caractères par des formes adaptées au texte vertical, souvent en les faisant pivoter à 90 degrés
Formes d'annotation alternatives	Applique une forme d'annotation aux caractères sélectionnés. Cette fonctionnalité OpenType s'applique au texte latin et asiatique.

Pour plus d'informations sur l'utilisation des fonctionnalités OpenType, reportez-vous aux rubriques suivantes :

- « Utilisation des fonctionnalités OpenType » à la page 416
- « Pour appliquer une fonctionnalité OpenType sur du texte » à la page 420

Images et films Web

Création et modification de films..... 445
Création d'images pour le Web..... 455

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Création et modification de films

Corel PHOTO-PAINT vous permet de créer des films. Les films sont constitués d'une série d'images. Lorsque vous modifiez la position des objets situés dans des images successives, ces objets semblent bouger.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Ouverture et lecture de films » (page 445)
- « Création de films » (page 446)
- « Modification de la séquence et de la durée d'affichage des images » (page 449)
- « Enregistrement de films » (page 452)

Ouverture et lecture de films

Il est possible d'ouvrir le film dans sa totalité ou en partie seulement. L'ouverture et la lecture de films partiels sont plus rapides puisque l'ordinateur doit traiter moins de données à la fois.

Les commandes de film permettent de lire un film, de revenir au début, d'avancer rapidement vers la fin du film et de l'arrêter sur n'importe quelle image. Elles permettent également d'avancer ou de reculer image par image dans le film, ou d'afficher une image précise.

Pour ouvrir un film

1. Cliquez sur **Fichier** ▸ **Ouvrir**.
2. Cliquez sur le dossier dans lequel le film est stocké.
3. Cliquez sur le nom du fichier.
4. Dans la zone de liste en regard du bouton **Annuler**, sélectionnez l'une des options suivantes :
   - **Chargement partiel**
   - **Ouverture**
   - **Rééchantillonnage et chargement**
   - **Recadrage et chargement**

   Si vous sélectionnez l'option **Chargement partiel**, dans la boîte de dialogue **Film à chargement partiel**, entrez des valeurs dans les zones **De** et **À** afin de spécifier la séquence d'images à ouvrir.

Pour utiliser les commandes de lecture des films

1. Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Barres d'outils** ▸ **Film**.

2 Effectuez l'une des actions du tableau suivant.

Pour	Procédez comme suit :
Lire un film	Cliquez sur **Lire le film** .
Arrêter un film	Cliquez sur **Arrêter le film** .
Revenir au début d'un film	Cliquez sur **Rembobiner au début** .
Passer à une autre image	Cliquez sur **Atteindre une image** , puis entrez le numéro de l'image dans la zone **Image**.
Avancer d'une image	Cliquez sur **Avancer jusqu'à la prochaine image** .
Reculer d'une image	Cliquez sur **Revenir à l'image précédente** .

Vous pouvez également utiliser les commandes du menu fixe **Film** pour lire, arrêter, rembobiner, accéder rapidement à la fin d'un film ou avancer ou reculer d'une image. Si le menu fixe **Film** n'est pas affiché, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Film**.

Pour passer à une image précise, cliquez deux fois sur la miniature de cette image dans le menu fixe **Film**.

Création de films

Les films contiennent un arrière-plan, ainsi que des objets au premier plan.

Un film se compose d'une série d'images. Les éléments clés sont l'arrière-plan et les objets en mouvement. L'arrière-plan est la première image d'un film.

Création de l'arrière-plan

Lorsque vous créez un arrière-plan de film, vous pouvez choisir sa couleur, sa taille, sa résolution et son mode de couleurs. Il est également possible de créer un arrière-plan à partir d'une image existante. Cette image d'arrière-plan devient automatiquement la première image (et la seule) du nouveau fichier de film. Vous pouvez ajouter une image à partir d'une image existante en tant qu'arrière-plan. Pour plus d'informations sur l'ajout d'images, reportez-vous à la section « Pour insérer des images dans un film » à la page 450.

Création d'objets mobiles

Pour animer les objets d'un film, déplacez-les par petits incréments d'une image à la suivante. Un objet s'affiche dans chaque image, à moins que vous ne le définissiez comme partie permanente de l'image courante en le combinant à l'arrière-plan. Pour plus d'informations sur la création et la combinaison d'objets, reportez-vous à la section « Utilisation d'objets » à la page 375.

Vous pouvez afficher simultanément plusieurs images afin de vous aider à positionner un objet d'une image à l'autre. Les images adjacentes sont superposées sur l'image courante afin que vous puissiez positionner l'objet mobile par rapport aux objets voisins.

Pour créer l'arrière-plan d'un film

1. Cliquez sur **Fichier** ▸ **Nouveau**.
2. Sélectionnez un mode de couleurs dans la zone de liste **Mode de couleurs**.
3. Ouvrez le sélecteur **Couleur d'arrière-plan**, puis cliquez sur une couleur d'arrière-plan.
4. Choisissez une taille d'image dans la zone de liste **Taille**.
   Si vous souhaitez utiliser une autre unité de mesure, choisissez une option dans la zone de liste située en regard de la zone **Largeur**.
5. Sélectionnez une valeur dans la zone de liste **Résolution**.
6. Dans la zone **Nombre d'images**, entrez une valeur comprise entre 1 et 1 000 afin de définir le nombre d'images du film.

Pour créer un graphique animé au format GIF pour une page Web, sélectionnez le mode de couleurs **256 couleurs 8 bits** dans la zone de liste **Mode de couleurs**. Ceci permet de créer un fichier moins volumineux à télécharger. Pour plus d'informations sur le mode de couleurs 256 couleurs, reportez-vous à la section « Modification du mode de couleurs d'une image » à la page 223.

La résolution maximale d'un moniteur couleur est de 96 ppp. Le choix d'une résolution plus élevée réduit les performances lors de la lecture du film.

Pour créer un arrière-plan de film à partir d'une image existante

1. Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Barres d'outils** ▸ **Film**.
2. Cliquez sur **Fichier** ▸ **Ouvrir**.
3. Choisissez sur le dossier dans lequel le fichier est stocké.
4. Cliquez deux fois sur le nom du fichier.
5. Dans la barre d'outils **Film**, cliquez sur le bouton **Créer un film**.

   L'image devient l'arrière-plan de la première image.

Pour ajouter une image à partir d'une image existante en tant qu'arrière-plan

1. Dans le menu fixe **Film**, cliquez deux fois sur la miniature de l'image précédant celle que vous voulez ajouter à l'arrière-plan.

   Si le menu fixe **Film** n'est pas affiché, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Film**.
2. Dans le menu fixe **Film**, cliquez sur le bouton **Insérer depuis un fichier** .
3. Cliquez deux fois sur le nom de fichier de l'image.
4. Dans la boîte de dialogue **Insertion de fichier**, activez l'option **Après**.

Pour créer un objet mobile

1. Sélectionnez un objet à l'aide de l'outil **Sélecteur d'objet** .
2. Cliquez sur **Édition** ▸ **Copier**.
3. Cliquez sur **Objet** ▸ **Combiner** ▸ **Combiner les objets entre eux**.
4. Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Film**.
5. Dans le menu fixe **Film**, cliquez sur le bouton **Image suivante** .

   Si vous souhaitez ajouter une image, cliquez sur le bouton **Insérer une image** du menu fixe **Film**.
6. Cliquez sur **Édition** ▸ **Coller** ▸ **Coller comme nouvel objet**.
7. Positionnez l'objet dans l'image courante.
8. Cliquez sur **Objet** ▸ **Combiner** ▸ **Combiner les objets entre eux**.

Pour placer un objet précisément sur l'image en cours, superposez cette image sur des images adjacentes. Les images adjacentes apparaissent en semi-transparence.

Pour positionner un objet mobile par rapport à d'autres images

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Film**.

2 Cliquez sur le bouton **Recouvrir** du menu fixe **Film**.

3 Déplacez le curseur rouge **Recouvrement d'image** afin de spécifier les images que vous souhaitez afficher.

4 Déplacez le curseur **Recouvrement** pour modifier l'opacité des objets superposés.

5 Sélectionnez un objet dans l'image courante à l'aide de l'outil **Sélecteur d'objet** .

6 Positionnez l'objet dans l'image courante.

7 Cliquez sur **Objet** ▸ **Combiner** ▸ **Combiner les objets entre eux**.

Pour repositionner le curseur rouge **Recouvrement d'image**, cliquez deux fois sur laminiature de l'image dans laquelle vous souhaitez le déplacer.

Modification de la séquence et de la durée d'affichage des images

Pour modifier des films, réorganisez et personnalisez la séquence des images. Vous pouvez ainsi insérer des images vides ou des fichiers de films. Il est également possible de déplacer des images, l'ensemble du film ou des fichiers d'images. De même, si vous souhaitez réduire le temps de lecture d'un film, supprimez des images.

La durée d'affichage détermine le temps d'affichage de chaque image à l'écran. Vous pouvez contrôler la vitesse des objets mobiles en modifiant cette durée d'affichage. Il est possible de définir une durée d'affichage pour des images individuelles ou pour plusieurs images.

Pour changer l'ordre des images d'un film

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Film**.

2 Dans le menu fixe **Film**, faites glisser une image vers sa nouvelle position dans la liste.

Dans le menu fixe **Film**, un contour rouge autour de la miniature d'une image indique qu'il s'agit de l'image active. Il s'agit de l'image affichée dans la fenêtre d'image. Les images actives peuvent être modifiées. Une seule image peut être active à la fois.

Les images sélectionnées sont mises en évidence à l'aide de la couleur bleue. Elles peuvent être déplacées ou supprimées et leur durée d'affichage peut être modifiée. Vous pouvez en sélectionner plusieurs simultanément.

Pour modifier l'ordre des images d'un film, vous pouvez également cliquer sur le bouton **Déplacer une image** dans la barre d'outils **Film**.

Pour insérer des images dans un film

1. Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Film**.
2. Dans le menu fixe **Film**, cliquez sur le bouton **Insérer une image** .
3. Entrez une valeur dans la zone **Insérer** pour indiquer le nombre d'images à ajouter.
4. Activez l'une des options suivantes :
   - **Avant** : permet d'insérer les images avant celle indiquée dans la zone **Image**.
   - **Après** : permet d'insérer les images après celle indiquée dans la zone **Image**.
5. Entrez une valeur dans la zone **Image** afin de spécifier l'emplacement des images.
6. Activez l'une des options suivantes :
   - **Copier l'image courante** : permet d'ajouter des images en utilisant une copie de l'image courante.
   - **Utiliser la couleur d'arrière-plan** : permet d'ajouter des images vides en utilisant la couleur d'arrière-plan courante.

Si vous insérez des images dans un film partiellement chargé, utilisez le menu fixe **Film** pour déterminer l'emplacement des nouvelles images. Le menu fixe **Film** affiche les numéros individuels des images du film entier. La barre d'état du film, située dans la partie inférieure de la fenêtre d'image, affiche uniquement le nombre total d'images contenues dans le film partiellement chargé, non les numéros des images.

Dans le menu fixe **Film**, un contour rouge autour de la miniature d'une image indique qu'il s'agit de l'image active. Il s'agit de l'image affichée dans la fenêtre d'image. Les images actives peuvent être modifiées. Une seule image peut être active à la fois.

Les images sélectionnées sont mises en évidence à l'aide de la couleur bleue. Elles peuvent être déplacées ou supprimées et leur durée d'affichage peut être modifiée. Vous pouvez en sélectionner plusieurs simultanément.

Il est possible d'insérer simultanément jusqu'à 100 images dans un film.

Pour insérer des images dans un film, cliquez sur le bouton **Insérer une image** dans le menu fixe **Film**.

Pour insérer des fichiers dans un film

1. Dans le menu fixe **Film**, cliquez sur le bouton **Insérer depuis un fichier** .

   Si le menu fixe **Film** n'est pas affiché, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Film**.
2. Choisissez sur le dossier dans lequel le fichier est stocké.
3. Cliquez sur le nom du fichier.
4. Cliquez sur le bouton **Ouvrir**.
5. Activez l'une des options suivantes :
   - **Avant** : permet d'insérer les fichiers avant l'image indiquée dans la zone **Image**.
   - **Après** : permet d'insérer les fichiers après l'image indiquée dans la zone **Image**.
6. Entrez une valeur dans la zone **Image** afin de définir l'emplacement du fichier dans le film.

Si le film courant et le fichier inséré n'ont pas la même taille, le fichier inséré s'adapte toujours aux dimensions des images du film courant.

Dans le menu fixe **Film**, un contour rouge autour de la miniature d'une image indique qu'il s'agit de l'image active. Il s'agit de l'image affichée dans la fenêtre d'image. Les images actives peuvent être modifiées. Une seule image peut être active à la fois.

Les images sélectionnées sont mises en évidence à l'aide de la couleur bleue. Elles peuvent être déplacées ou supprimées et leur durée d'affichage peut être modifiée. Vous pouvez en sélectionner plusieurs simultanément.

Pour insérer des fichiers dans un film, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Film**, puis sur le bouton **Insérer depuis un fichier** .

Pour supprimer des images d'un film

1 Dans le menu fixe **Film**, cliquez sur la miniature de l'image à supprimer.

Si le menu fixe **Film** n'est pas affiché, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Film**.

2 Dans le menu fixe **Film**, cliquez sur le bouton **Supprimer des images** .

Dans le menu fixe **Film**, un contour rouge autour de la miniature d'une image indique qu'il s'agit de l'image active. Il s'agit de l'image affichée dans la fenêtre d'image. Les images actives peuvent être modifiées. Une seule image peut être active à la fois.

Les images sélectionnées sont mises en évidence à l'aide de la couleur bleue. Elles peuvent être déplacées ou supprimées et leur durée d'affichage peut être modifiée. Vous pouvez en sélectionner plusieurs simultanément.

Pour supprimer des images, vous pouvez également accéder à l'image à supprimer et cliquer sur le bouton **Supprimer des images** dans la barre d'outils **Film**. Si la barre d'outils **Film** n'est pas affichée, cliquez sur **####### } Barres d'outils** ▸ **Film**.

Pour changer la durée d'affichage d'une image

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Film**.

2 Cliquez sur la miniature d'une image dans le menu fixe **Film**.

3 Entrez une valeur dans la zone **Retard d'image** située à côté de la miniature.

Si vous souhaitez tester les effets de la modification de la durée d'affichage des images, cliquez sur le bouton **Lire** .

Dans le menu fixe **Film**, un contour rouge autour de la miniature d'une image indique qu'il s'agit de l'image active. Il s'agit de l'image affichée dans la fenêtre d'image. Les images actives peuvent être modifiées. Une seule image peut être active à la fois.

Les images sélectionnées sont mises en évidence à l'aide de la couleur bleue. Elles peuvent être déplacées ou supprimées et leur durée d'affichage peut être modifiée. Vous pouvez en sélectionner plusieurs simultanément.

Pour modifier la durée d'affichage de plusieurs images simultanément, maintenez la touche **Ctrl** enfoncée, sélectionnez les images, puis entrez une valeur dans la zone **Retard d'image**.

Enregistrement de films

Il est possible d'enregistrer un film avant ou après y avoir ajouté l'arrière-plan et les objets. Cependant, lors de l'enregistrement d'un film au format GIF animé ou AVI, les objets sont automatiquement combinés avec l'arrière-plan dans chaque image et ne peuvent plus être modifiés.

Si vous voulez utiliser un film dans une page Web, enregistrez-le au format de fichier GIF animé. Lors de l'enregistrement d'un film sous ce format, convertissez-le en 256 couleurs (8 bits). Pour plus d'informations sur la conversion d'une image 24 bits en mode 256 couleurs 8 bits, reportez-vous à la section « Conversion d'images en mode de couleurs noir et blanc » à la page 225.

Lorsque vous enregistrez un film au format GIF animé, vous pouvez rendre une couleur transparente, rendant ainsi l'arrière-plan d'une page Web visible dans le film. Vous pouvez également indiquer combien de fois vous souhaitez lire le film.

Pour enregistrer un film

1. Cliquez sur **Fichier** ▸ **Enregistrer sous**.
2. Choisissez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
3. Dans la zone de liste **Type de fichier**, sélectionnez un format de fichier.
4. Entrez un nom de fichier dans la zone **Nom de fichier**, puis cliquez sur **Enregistrer**.

Pour enregistrer un film au format GIF animé

1. Cliquez sur **Fichier** ▸ **Enregistrer sous**.
2. Choisissez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
3. Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.
4. Sélectionnez l'option **GIF - Animation GIF** dans la zone de liste **Type de fichier**, puis cliquez sur **Enregistrer**.
5. Dans la boîte de dialogue **Conversion en mode 256 couleurs**, réglez les paramètres souhaités, puis cliquez sur **OK**.
6. Dans la boîte de dialogue **Options d'animation GIF 89**, cliquez sur l'onglet **Paramètres d'encadré**.
7. Activez l'une des options suivantes dans la zone **Palette** :
   - **Globales** : permet d'utiliser la même palette de couleurs pour toutes les images.
   - **Locales** : permet d'utiliser une palette de couleurs différente pour chaque image.
8. Entrez une valeur dans la zone **Retard d'image** pour définir la durée qui sépare deux images.
9. Cliquez sur l'un des boutons suivants :
   - **Appliquer les modifications uniquement** : permet d'appliquer uniquement les paramètres d'image ayant été modifiés.
   - **Tout appliquer** : permet d'appliquer tous les paramètres d'image.

Vous pouvez également

Rendre une couleur transparente dans le film	Sélectionnez l'option **Couleur de l'image**, puis cliquez sur **Sélection de couleurs**. Dans la boîte de dialogue **Sélection de couleurs**, choisissez une couleur, puis cliquez sur **OK**.
Réactualiser l'image après le chargement de chaque image	Cochez la case **Entrelacer les rangées**.
Spécifier le nombre de pixels de décalage d'une image	Entrez des valeurs dans les zones **X** et **Y** pour décaler l'image courante à partir de l'angle supérieur gauche de la page. Entrez des valeurs dans les zones **dX** et **dY** pour décaler chaque image successive de l'image précédente.

Vous pouvez également

Définir la manière dont l'image précédente disparaît	Choisissez une option dans la zone de liste **Disposition**. Pour rendre un arrière-plan transparent, sélectionnez l'option **Remplacer par l'arrière-plan**.
Lire l'animation en boucle	Cliquez sur l'onglet **Paramètres de fichiers**, cochez la case **Images en boucle**, puis activez une option dans la zone **Répétition des images**.
Spécifier la taille de la page	Cochez la case **Automatique** ou entrez des valeurs dans les zones **Largeur** et **Hauteur** pour définir manuellement la taille de l'arrière-plan.
Enregistrer uniquement les pixels différents de la première image	Cochez la case **Enregistrer les différences entre les images uniquement**.

Les modifications sont appliquées uniquement aux images sélectionnées. Sélectionnez toutes les images de la fenêtre de gauche pour appliquer les modifications à l'ensemble des images.

Lorsque vous enregistrez un film au format GIF animé, les objets sont automatiquement combinés à l'arrière-plan de chaque image. Dès lors, les objets ne peuvent plus être modifiés indépendamment de l'image.

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Création d'images pour le Web

Corel PHOTO-PAINT met à votre disposition les outils nécessaires à la création d'images destinées à la publication sur Internet.

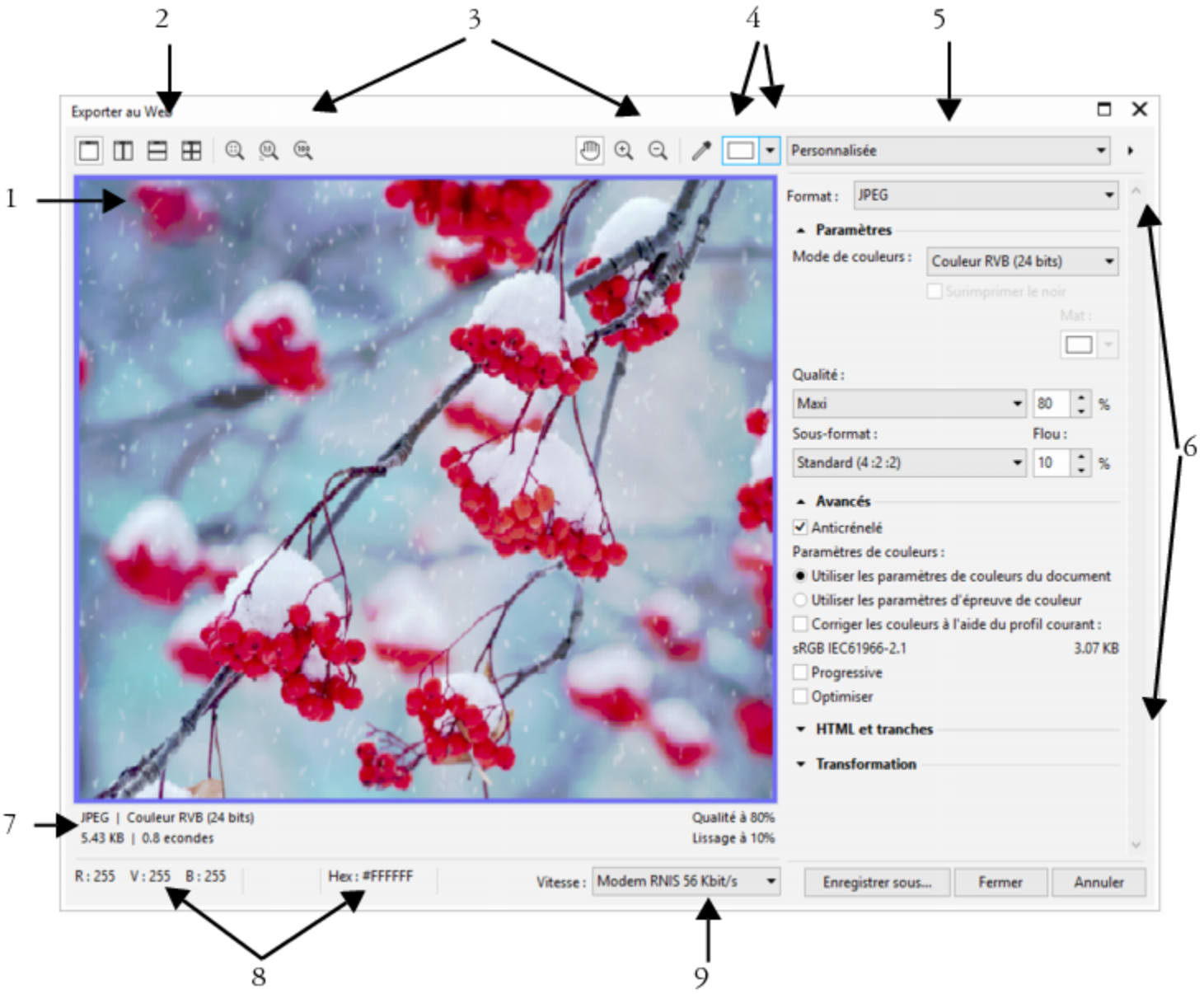
Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Exportation d'images pour le Web » (page 455)
- « Enregistrement et application de présélections Web » (page 462)
- « Création d'images 256 couleurs aux couleurs et à l'arrière-plan transparents » (page462)
- « Découpe d'images en tranches » (page 463)
- « Création et modification de boutons réactifs » (page 467)
- « Envoi d'images par e-mail » (page 470)

Exportation d'images pour le Web

Corel PHOTO-PAINT permet d'exporter les formats de fichier suivants qui sont compatibles avec le Web :GIF, PNG et JPEG.

Pour spécifier des options d'exportation, vous pouvez prévisualiser une image dans quatre configurations différentes. Vous pouvez comparer les formats de fichiers, les paramètres prédéfinis, les vitesses de téléchargement, le taux de compression, la taille des fichiers, la qualité d'image et la gamme de couleurs. Pour étudier un aperçu, vous pouvez également utiliser les fonctions de zoom et de panoramique dans les fenêtres d'aperçu.



Composant	Description
1. Fenêtre d'aperçu	Affiche un aperçu du document.
2. Modes d'aperçu	Permet de prévisualiser les réglages dans un cadre unique ou divisé.
3. Outils Zoom et Panoramique	Permet d'effectuer un zoom avant ou arrière sur l'image affichée dans la fenêtre d'aperçu, d'effectuer un panoramique dans une image affichée à plus de 100 % de zoom et d'adapter l'image à la fenêtre d'aperçu.

Composant	Description
4. Outil Pipette et échantillons de couleurs	Permet d'échantillonner une couleur et d'afficher l'échantillon de couleur.
5. Zone de liste Présélection	Permet de choisir les paramètres présélectionnés d'un format de fichier.
6. Paramètres d'exportation	Permet de personnaliser les paramètres d'exportation comme la couleur, les options d'affichage et la taille.
7. Informations sur le format	Permet d'afficher des informations sur le format d'un fichier, disponibles pour chaque cadre d'aperçu.
8. informations sur les couleurs	Affiche les valeurs d'une couleur sélectionnée.
9. Zone de liste Vitesse	Permet de choisir une vitesse de connexion sur Internet pour l'enregistrement du fichier.

Vous pouvez exporter des fichiers compatibles pour le Web à l'aide des paramètres présélectionnés. Cela vous permet d'optimiser le fichier sans modifier chaque paramètre. Vous pouvez également personnaliser les paramètres pour obtenir un résultat particulier. Par exemple, vous pouvez régler les couleurs, la qualité d'affichage ou la taille du fichier.

Sélection d'un format de fichier compatible pour le Web

Le tableau suivant sert de référence pour choisir un format de fichier compatible pour le Web.

Format de fichier	Idéal pour
GIF	Dessins au trait, texte et images contenant peu de couleurs ou des bords nets, telles que les images numérisées en noir et blanc ou les logos. Le format GIF propose plusieurs options graphiques avancées, telles que les arrière-plans transparents, les images entrelacées et les images animées. Ce format vous permet également de créer des palettes personnalisées de l'image.
PNG	Plusieurs types d'image, notamment les photos et les dessins au trait. Le format de fichier PNG (contrairement aux formats GIF et JPEG) prend en charge la composante alpha. Cela vous permet d'enregistrer des images transparentes avec des résultats de bonne qualité.
JPEG	Photos et images numérisées. La méthode de compression de fichier utilisée avec les fichiers JPEG permet de stocker une approximation d'une image, ce qui entraîne la perte de certaines données de l'image, mais qui ne compromet

Format de fichier	Idéal pour
	pas la qualité de la plupart des photos. Il est possible de définir la qualité d'une image lors de l'enregistrement. Plus la qualité de l'image est élevée, plus le fichier est volumineux.

Exportation d'images 256 couleurs

Sur les images 256 couleurs, au format GIF 256 couleurs et PNG 8 bits, chaque pixel conserve sa véritable valeur de couleur. Il est ainsi possible de contrôler l'affichage des couleurs du fichier lors d'une exportation. Ces images permettent également d'apporter de la transparence à un fichier associé à la palette en choisissant une couleur à partir de l'image et en le rendant transparent. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Création d'images 256 couleurs aux couleurs et à l'arrière-plan transparents » à la page462.

Pour ajuster la prévisualisation de l'exportation d'images

1 Cliquez sur **Fichier** ▸ **Exporter vers** ▸ **Web**.

2 Effectuez une ou plusieurs des tâches répertoriées dans le tableau ci-dessous.

Pour	Procédez comme suit
Afficher l'objet dans un seul cadre d'aperçu	Cliquez sur le bouton **Aperçu intégral** de la barre d'outils **Affichage**.
Afficher deux versions de l'objet dans des cadres côte à côte	Cliquez sur le bouton **Deux aperçus verticaux**.
Afficher les deux versions de l'objet avec deux cadres superposés	Cliquez sur le bouton **Deux aperçus horizontaux**.
Afficher quatre versions de l'objet dans différents cadres	Cliquez sur le bouton **Quatre aperçus**.
Ajuster un objet à la fenêtre d'aperçu	Cliquez sur le bouton **Zoom ajusté à la page**.
Afficher chaque pixel des données de l'image sur un seul écran de pixel	Cliquez sur le bouton **Zoom 1:1 pixel**.
Effectuer un panoramique sur une autre zone d'un objet	À l'aide de l'outil **Panoramique**, faites glisser l'image jusqu'à ce que la zone à afficher soit visible.
Afficher un objet à sa taille réelle	Cliquez sur le bouton **100 %**.
Effectuer un zoom avant ou arrière	À l'aide de l'outil **Zoom avant** ou **Zoom arrière**, cliquez dans la fenêtre d'aperçu.
Modifier les options d'affichage de l'objet se trouvant dans un cadre d'aperçu	Cliquez sur un cadre, puis choisissez d'autres paramètres d'exportation dans la zone prévue à cet effet.

Pour exporter une image dans un format compatible pour le Web

1 Cliquez sur **Fichier** ▸ **Exporter vers** ▸ **Web**.

2 Dans la boîte de dialogue **Exporter au Web**, choisissez des paramètres présélectionnés dans la zone de liste **Présélection** située dans le coin supérieur droit de la boîte de dialogue.

Modifiez les options d'exportation dans la boîte de dialogue si vous souhaitez modifier les paramètres présélectionnés.

3 Cliquez sur **Enregistrer sous**.

4 Choisissez le lecteur et le dossier dans lesquels vous voulez enregistrer le fichier.

5 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.

6 Cliquez sur **Enregistrer**.

Pour	Procédez comme suit
Choisir un mode de couleurs	Dans la zone **Paramètres**, sélectionnez un mode de couleurs dans la zone de liste **Mode de couleurs**. Cette option n'est pas disponible pour le format de fichier GIF.
Corriger les couleurs à l'aide du profil courant	Dans la zone Avancé, cochez la case **Intégrer le profil de couleurs**.

Vous pouvez également exporter une image dans un format compatible pour le Web en cliquant sur **Fichier** ▸ **Exportation** et en sélectionnant un format de fichier dans la zone de liste **Type de fichier**.

Vous pouvez choisir une vitesse de connexion Internet dans la zone de liste **Vitesse** située en bas de la boîte de dialogue.

Pour redimensionner une image lors de son exportation dans un format compatible pour le Web

- Dans la boîte de dialogue **Exporter au Web**, effectuez une ou plusieurs des tâches répertoriées dans le tableau ci-dessous.

Pour	Procédez comme suit
Choisir une unité de mesure de l'objet	Dans la zone **Transformation**, sélectionnez une unité de mesure dans la zone de liste **Unités**.
Spécifier les cotes de l'objet	Dans le champ **Transformation**, entrez des valeurs dans les zones **Largeur** et **Hauteur**.
Redimensionner l'objet selon un pourcentage précis de sa taille d'origine	Dans le champ **Transformation**, entrez des valeurs dans les zones **% largeur** et **% hauteur**.
Éviter les déformations en conservant le rapport largeur/hauteur de l'image	Dans le champ **Transformation**, cochez la case **Conserver les proportions**.
Spécifier la résolution de l'objet	Dans le champ **Transformation**, entrez une valeur dans la zone **Résolution**.

Pour	Procédez comme suit
Conserver la taille du fichier sur le disque dur lors de la modification de la résolution de l'objet	Dans le champ **Transformation**, cochez la case **Conserver la taille**.

Pour personnaliser les options d'exportation d'une image bitmap au format JPEG

1 Dans la boîte de dialogue **Exporter au Web**, choisissez **JPEG** dans la zone de liste **Format**.

2 Effectuez une ou plusieurs des tâches répertoriées dans le tableau ci-dessous.

Pour	Procédez comme suit
Contrôler la qualité de l'image	Dans la zone **Paramètres**, choisissez une option de qualité dans la zone de liste **Qualité** ou entrez une valeur de pourcentage.
Choisir un paramètre de codage	Dans la zone **Paramètres**, choisissez une option dans la zone de liste **Sous-format**.
Rendre flou la transition entre les pixels adjacents de différentes couleurs	Dans la zone **Paramètres**, entrez une valeur dans la zone **Flou**.
Charger l'image JPEG progressivement dans certains navigateurs pour afficher des parties de l'image avant que celle-ci ne soit complètement chargée	Dans la zone **Avancé**, cochez la case **Progressive**.
Utiliser des méthodes de codage optimisées afin de produire un fichier de la plus petite taille possible	Dans la zone **Avancé**, cochez la case **Optimiser**.
Vous pouvez également	
Appliquer les paramètres de couleurs du document	Dans la zone **Avancé**, cochez la case **Utiliser les paramètres de couleurs du document**.
Appliquer les paramètres d'épreuve de couleur au document	Dans la zone **Avancé**, activez l'option **Utiliser les paramètres d'épreuve de couleur**.
Activer la surimpression du noir lors d'une exportation vers CMJN	Dans la zone **Paramètres**, cochez la case **Surimprimer en noir**.
Appliquer une couleur mate à l'arrière-plan de l'objet pour dégrader les bords des objets anticrénelés	Dans la zone **Paramètres**, ouvrez le sélecteur de couleur **Mat**, puis cliquez sur une couleur.

Pour spécifier les options de qualité d'affichage à utiliser pour exporter des images compatibles pour le Web

- Dans la boîte de dialogue **Exporter au Web**, effectuez une ou plusieurs des tâches répertoriées dans le tableau ci-dessous.

Pour	Procédez comme suit
Appliquer une couleur mate à l'arrière-plan de l'objet pour dégrader les bords des objets anticrénelés	Dans la zone **Paramètres**, ouvrez le sélecteur de couleur **Mat**, puis cliquez sur une couleur.
Lisser les bords de l'objet	Dans la zone **Avancé**, cochez la case **Anticrénelé**.
Charger le fichier progressivement dans certains navigateurs pour afficher uniquement les parties de l'image avant que celle-ci ne soit complètement chargée	Dans la zone **Avancé**, cochez la case **Entrelacé**.

Pour spécifier les paramètres de couleurs à utiliser pour exporter des images compatibles pour le Web

- Dans la boîte de dialogue **Exporter au Web**, effectuez une ou plusieurs des tâches répertoriées dans le tableau ci-dessous.

Pour	Procédez comme suit
Choisir un mode de couleurs	Dans la zone **Paramètres**, sélectionnez un mode de couleurs dans la zone de liste **Mode de couleurs**. Cette option n'est pas disponible pour le format de fichier GIF.
Choisissez une palette de couleurs	Dans la zone **Paramètres** , choisissez une palette dans la zone de liste **Palette de couleurs**.
Spécifier un paramètre de juxtaposition et une quantité	Dans la zone **Paramètres**, choisissez une option de juxtaposition dans la zone de liste **Juxtaposition**, puis entrez une valeur dans la zone.
Corriger les couleurs à l'aide du profil courant	Dans la zone **Avancé**, cochez la case **Intégrer le profil de couleurs**.
Vous pouvez également	
Charger une palette de couleurs	Dans la zone **Paramètres**, cliquez sur la flèche en regard de la zone de liste **Palette de couleurs**, puis cliquez sur **Charger une palette**.
Échantillonner une couleur et l'ajouter à une palette de couleurs	Cliquez sur l'option **Pipette** de la barre d'outils, puis cliquez sur l'image pour choisir une couleur. Dans la zone **Paramètres**, cliquez sur le bouton **Ajouter la couleur échantillonnée à la palette** .
Ajouter ou modifier des couleurs	Cliquez deux fois sur l'échantillon de couleur dans la palette de couleurs.
Choisir le nombre de couleurs que vous souhaitez afficher	Dans la zone **Paramètres**, choisissez une valeur dans la liste de zone **Nombre de couleurs**.

Vous pouvez également

Supprimer une couleur dans la palette de couleurs	Dans la zone **Paramètres** , cliquez sur une couleur sur la palette de couleurs, puis sur le bouton **Supprimer la couleur sélectionnée**.

Vous pouvez également ajouter de la transparence à un document associé à la palette en choisissant une couleur à partir de l'image et en le rendant transparent. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Création d'images 256 couleurs aux couleurs et à l'arrière-plan transparents » à la page 462.

Enregistrement et application de présélections Web

Les présélections Web permettent d'enregistrer des paramètres personnalisés à utiliser pour exporter des formats de fichier compatibles pour le Web.

Pour enregistrer une présélection à utiliser pour exporter des images compatibles pour le Web

1. Dans la boîte de dialogue **Exporter au Web**, choisissez un format de fichier dans la zone de liste **Format**.
2. Sélectionnez les paramètres que vous souhaitez enregistrer comme présélection.
3. Cliquez sur la flèche en regard de la zone de liste **Présélection**, puis cliquez sur **Enregistrer la présélection**.
4. Entrez le nom de la présélection dans la zone **Nom de fichier**.
5. Cliquez sur **Enregistrer**.

Pour supprimer une présélection enregistrée, sélectionnez-la dans la zone de liste Présélection, cliquez sur la flèche à côté de la zone de liste Présélection, puis cliquez sur Supprimer la présélection.

Pour appliquer une présélection à utiliser pour exporter des images compatibles pour le Web

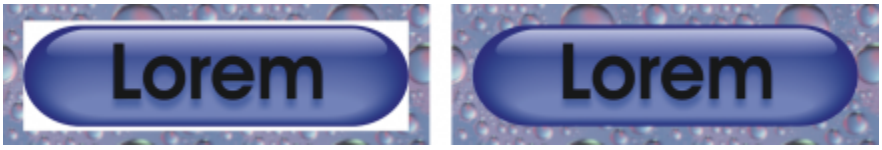
1. Dans la boîte de dialogue **Exporter au Web**, cliquez sur la flèche en regard de la zone de liste **Présélection**, puis sur **Charger la présélection**.
2. Cliquez sur le nom du fichier.
3. Cliquez sur le bouton **Ouvrir**.

Création d'images 256 couleurs aux couleurs et à l'arrière-plan transparents

Corel PHOTO-PAINT permet d'exporter des images 256 couleurs aux couleurs et à l'arrière-plantransparents au format GIF 256 couleurs ou PNG 8 bits Les pages Web présentant une couleur ou un motif d'arrière-plan font un usage intensif de ces images pour les boutons et logos notamment.

Si vous placez une image à l'arrière-plan opaque sur une page Web, la couleur d'arrière-plan de l'image apparaît sous la forme d'un rectangle sur la page. Lorsque l'arrière-plan d'une image est transparent, il se confond avec le fond de la page. La fonction d'arrière-plan transparent d'une image permet en outre de changer la couleur ou le motif d'arrière-plan d'une page Web sans avoir à changer également l'arrière-plan des images.

La couleur d'arrière-plan doit être une seule couleur unie qui n'est pas déjà présente dans l'image. Vous pouvez également rendre transparente une zone modifiable ou une zone protégée. Pour plus d'informations sur la définition de ces zones, reportez-vous à la section « Utilisation des masques » à la page 277.



Vous pouvez créer une image avec un arrière-plan transparent à utiliser sur une page Web.

Il est également possible de rendre transparent l'arrière-plan d'images enregistrées sous d'autres formats. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Détourage d'images » à la page 297.

Pour exporter une image 256 couleurs à l'arrière-plan transparent

1 Dans la boîte de dialogue **Exporter au Web**, choisissez un format de fichier de 256 couleurs, par exemple un fichier GIF ou PNG 8 bits, dans la zone de liste **Format**.

2 Effectuez une ou plusieurs des tâches répertoriées dans le tableau ci-dessous.

Pour	Procédez comme suit
Rendre transparent l'arrière-plan de l'objet	Dans la zone **Paramètres**, cochez la case **Transparence**.
Rendre une couleur sélectionnée transparente	Cliquez sur l'option **Pipette** de la barre d'outils, puis cliquez sur l'image pour choisir une couleur. Dans la zone **Paramètres**, cliquez sur le bouton **Rendre la couleur sélectionnée transparente** .
Appliquer une couleur mate à l'arrière-plan de l'objet pour dégrader les bords des objets anticrénelés	Dans la zone **Paramètres**, ouvrez le sélecteur de couleur **Mat**, puis cliquez sur une couleur.

Pour obtenir des résultats optimaux, sélectionnez **Aucune** dans la zone de liste **Juxtaposition** de la zone **Paramètres**.

Découpe d'images en tranches

La découpe d'images en tranches permet de charger progressivement une image volumineuse sur une page Web, une partie après l'autre. Cette technique consiste à décomposer l'image en plusieurs petits fichiers. Les fichiers obtenus, appelés « tranches », peuvent être simplement affichés ou constituer des zones dynamiques avec des hyperliens.

Une tranche peut être rectangulaire uniquement. Pour créer des zones dynamiques de formes différentes, créez plutôt une image à boutons réactifs. Pour plus d'informations sur les boutons réactifs, reportez-vous à la section « Création et modification de boutons réactifs » à la page 467.

Création d'une grille de tranches

Pour découper une image en tranches, il est nécessaire de commencer par créer une grille de tranches. Pour cela, il suffit de placer des lignes de tranches verticales et horizontales sur l'image. Il est possible de créer cette grille automatiquement en fonction de la position des objets dans l'image ou de créer des tranches égales en fonction du nombre de colonnes et de lignes spécifié. Il est également possible d'importer et d'exporter des grilles de tranches.

La grille de tranches recouvre la fenêtre d'image. Il est toujours possible d'accéder à d'autres fonctionnalités lors de la manipulation d'une image découpée en tranches. Il est également possible de masquer la grille de tranches et le recouvrement.

Attribution d'un nom aux tranches et exportation des tranches

Une fois que vous avez découpé une image en tranches, vous pouvez lui attribuer un nom. Il est également possible d'exporter les tranches sous différents formats de fichiers et de les optimiser séparément. Les paramètres par défaut sont appliqués à toute tranche à laquelle aucune propriété spécifique n'est attribuée. Lorsque aucun nom n'est attribué à une tranche, elle est automatiquement nommée en fonction de son emplacement dans la grille de tranches, en matière de rangée et de colonne. Par exemple, pour une image découpée en tranches nommée « bannière », la tranche de la première rangée dans la première colonne est appelée « bannière_r1c1 ».

Une tranche peut également constituer un bouton réactif. Pour plus d'informations sur la création et la modification des boutons réactifs, reportez-vous à la section « Création et modification de boutons réactifs » à la page 467.

Cette image découpée contient des boutons et des tranches de texte optimisées séparément. Les lignes vertes indiquent la grille de tranches.

Suppression de tranches

Une fois que des lignes de tranches ont été ajoutées, il est possible de les déplacer ou de les supprimer. Pour supprimer une partie de ligne de tranche, vous pouvez sélectionner et fusionner des tranches adjacentes. Vous pouvez également supprimer l'ensemble de la grille de tranches d'un seul coup. Lorsque vous supprimez une ligne de tranche, vous créez une tranche à partir de plusieurs. Par conséquent, vous perdez les paramètres appliqués aux tranches distinctes. La nouvelle tranche, plus grande, a les paramètres par défaut.

Exportation d'images découpées en tranches

Lorsque vous avez terminé la découpe d'une image en tranches, vous devez exporter l'image. Lors de l'exportation, Corel PHOTO-PAINT crée un dossier contenant les tranches.

Si vous avez déjà exporté une image découpée en tranches, puis l'avez rouverte pour la modifier, vous pouvez choisir d'exporter uniquement les tranches.

Optimisation d'images découpées en tranches

Vous pouvez optimiser une image découpée en tranches à partir du menu fixe Tranchage d'image où lorsque vous l'exportez. Il est impossible de spécifier les paramètres des tranches individuelles à cette étape. Vous pouvez choisir d'optimiser l'ensemble de l'image et d'annuler toutes les tranches et leurs paramètres. Pour plus d'informations sur l'optimisation d'images pour le Web, reportez-vous à la section « Exportation d'images pour le Web » à la page 455.

Pour découper une image en tranches

1 Cliquez sur l'outil **Tranchage d'image** .

2 Dans la barre de propriétés, cliquez sur l'un des boutons suivants pour créer une grille de tranches :

- **Tranche verticale** : permet d'ajouter une ligne de tranche verticale unique d'un simple clic dans l'image.
- **Tranche horizontale** : permet d'ajouter une ligne de tranche horizontale unique d'un simple clic dans l'image.

- **Trancher automatiquement** : permet de découper l'ensemble d'une image en tranches en fonction de la position desobjets.
- **Tranche égale** : permet de découper l'image en tranches égales en spécifiant le nombre de lignes et de colonnes.

3 Il suffit pour cela de spécifier le nombre de lignes et de colonnes souhaité. Cliquez sur le bouton **Sélectionner une tranche** de la barre de propriétés.

Pour déplacer une ligne de tranche, faites-la glisser vers son nouvel emplacement dans l'image.

4 Cliquez sur une tranche.

5 Dans le menu fixe **Tranchage d'image**, entrez les informations suivantes pour les tranches sélectionnées :

- **Nom** : permet de spécifier le nom de fichier de la tranche. Si vous ne saisissez aucun nom de fichier pour une tranche, un nom par défaut lui est attribué en fonction du nom de fichier de l'image d'origine, ainsi que de la colonne et de la ligne de la tranche.
- **URL** : permet d'insérer un hyperlien.

6 Dans la zone **Format**, sélectionnez le format de fichier de la tranche dans la zone de liste.

Si vous ne sélectionnez aucun format de fichier, la tranche est automatiquement enregistrée au format de fichier par défaut.

Pour plus d'informations sur l'exportation des images découpées en tranches, reportez-vous à la section « Pour exporter une image découpée en tranches » à la page 466.

Vous pouvez également

Optimiser une tranche	Sélectionnez une tranche. Dans le menu fixe **Tranchage d'image**, cliquez sur **Avancés**, puis réglez les paramètres liés au format de fichier.
Importer une grille de tranches	Cliquez sur la flèche du menu contextuel ▶, puis sur **Importer la grille de tranches**.
Exporter une grille de tranches afin de l'utiliser sur une autre image	Cliquez sur la flèche du menu contextuel ▶, puis sur **Exporter la grille de tranches**.
Enregistrer en tant que présélection les paramètres liés au format de fichier	Cliquez sur la flèche du menu contextuel ▶, puis sur **Enregistrer la présélection**.

Pour sélectionner plusieurs tranches, maintenez la touche **Maj** enfoncée et cliquez sur les tranches souhaitées.

Pour passer du bouton **Tranche horizontale** au bouton **Tranche verticale**, appuyez sur la touche **Maj**.

Pour afficher ou masquer la grille de tranches et le recouvrement

- Cliquez sur **Affichage** ▶ **Grille de tranches**.

Pour choisir d'afficher ou de masquer la grille de tranches, vous ne devez pas sélectionner l'outil **Tranchage d'image**. Lorsque cet outil est sélectionné, la grille de tranches est toujours affichée.

Pour supprimer une ligne de tranche d'une image

1 Cliquez sur l'outil **Tranchage d'image** .

2 Cliquez sur le bouton **Effacer la ligne** de la barre de propriétés.

3 Cliquez sur une ligne pour la supprimer.

Pour supprimer toutes les tranches, cliquez sur le bouton **Effacer la ligne** de la barre de propriétés.

Lorsqu'une ligne de tranche est supprimée, la nouvelle tranche composée prend les paramètres par défaut. Tous les paramètres éventuellement appliqués aux tranches individuelles sont perdus.

Pour exporter une image découpée en tranches

1 Cliquez sur **Fichier** ▸ **Exporter vers** ▸ **Web**.

2 Dans la boîte de dialogue **Exporter au Web**, sélectionnez des paramètres présélectionnés dans la zone de liste **Présélection** située dans coin supérieur droit de la boîte de dialogue.

3 Dans la zone **HTML et tranches**, sélectionnez l'option **Image et HTML** dans la zone de liste **Exportation**.

4 Cochez la case **Inclure les tranches**.

5 Cliquez sur **Enregistrer sous**.

6 Choisissez le lecteur et le dossier dans lesquels vous voulez conserver les fichiers.

7 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.

8 Cliquez sur **Enregistrer**.

Vous pouvez également

Remplacer des tranches existantes	Dans la zone **HTML et tranches**, activez l'option **Écraser les fichiers existants**.
Prévisualiser l'image découpée en tranches dans un navigateur	Cochez la case **Afficher dans le navigateur** pour afficher le fichier dans le navigateur par défaut selon les paramètres actifs.

Si l'option **Tranches** est désactivée, les tranches et les paramètres définis dans le menu fixe **Tranchage d'image** ne sont pas appliqués à l'image exportée. Si vous décidez de n'appliquer ni la découpe en tranches, ni les paramètres des tranches, sélectionnez le format de fichier à appliquer à l'ensemble de l'image dans la zone de liste **Type de fichier**.

Si le nom de fichier sélectionné n'est pas compatible avec le Web, votre sélection est automatiquement rectifiée au cours de l'exportation. Si vous avez choisi un nom de fichier en double par inadvertance, cela fait également l'objet d'une rectification automatique.

Pour exporter uniquement les tranches d'image, activez l'option **Image seulement**.

Création et modification de boutons réactifs

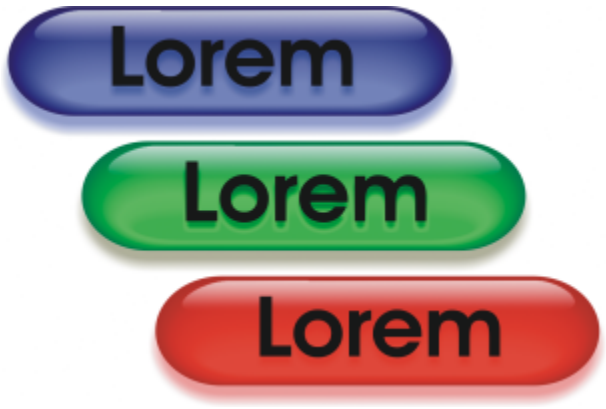
Un bouton réactif est une image interactive qui change d'apparence lorsque vous cliquez ou pointez dessus. Par exemple, la couleur d'un bouton peut changer lorsque vous cliquez dessus ou du texte peut s'afficher lorsque vous positionnez le pointeur de la souris sur ce bouton. Les boutons réactifs sont souvent utilisés en tant que boutons de navigation dans les pages Web.

Création de boutons réactifs

Les boutons réactifs sont créés à partir d'objets, tels que des formes, des coups de pinceau ou du texte. Il est possible d'utiliser un seul objet ou un groupe d'objets, tel qu'une ellipse contenant du texte. Les états suivants sont associés aux boutons réactifs :

- **Normal** : état par défaut
- **Passage** : état déclenché lorsque vous pointez sur le bouton
- **Cliqué** : état déclenché lorsque vous cliquez sur le bouton

Chaque état est constitué d'un ou plusieurs objets.



Les trois états d'un bouton réactif : normal, passage et cliqué.

Modification d'un bouton réactif

Pour modifier les états d'un bouton réactif, il suffit d'ajouter, de modifier et de supprimer des objets pour chaque état. Lors de la création d'un bouton réactif, les objets d'origine sont copiés dans les états « normal », « passage » et « cliqué ». Un objet ajouté à un état de bouton réactif est ajouté à tous les états. Cependant, toute modification apportée à un objet est appliquée uniquement à l'état actif. Vous pouvez également supprimer des objets de l'état actif.

Pour créer un bouton réactif à partir d'une zone modifiable ou de l'arrière-plan, commencez par convertir ces éléments en objets. Pour plus d'informations sur la définition de zones modifiables, reportez-vous à la section « Utilisation des masques » à la page 277.

Lors de la création d'un bouton réactif, l'image est découpée en tranches et le bouton réactif devient une tranche. Pour plus d'informations sur la manipulation d'images découpées en tranches, ainsi que sur leur exportation et leur optimisation, reportez-vous à la section « Découpe d'images en tranches » à la page 463.

Pour créer un bouton réactif

1. Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Boutons réactifs**.
2. Sélectionnez un objet.
3. Dans le menu fixe **Boutons réactifs**, cliquez sur le bouton **Créer un bouton réactif à partir d'un objet** .
4. Sélectionnez l'un des états de bouton réactif suivants dans la zone de liste **États** :
   - **Normal**
   - **Passage**

- Cliqué

5 Pour modifier l'état sélectionné du bouton réactif, ajoutez, supprimez ou modifiez des objets.

6 Cliquez sur le bouton **Appliquer les modifications** .

Chaque état conserve les objets qui le composent. Vous pouvez donc continuer à modifier le bouton réactif.

Vous pouvez également

Supprimer un bouton réactif	Dans le menu fixe **Bouton réactif**, cliquez sur le bouton **Supprimer le bouton réactif** .
Modifier un bouton réactif existant	Dans le menu fixe **Bouton réactif**, cliquez sur le bouton **Modifier le bouton réactif** .

Dans le menu fixe **Gestionnaire d'objets**, les objets de boutons réactifs sont mis en surbrillance et regroupés. En outre, une icône **Objet de bouton réactif** est placée en regard de leur nom. L'icône **Objet de bouton réactif texte** indique que l'objet de bouton réactif est du texte.

Comme il est impossible d'exporter des boutons réactifs qui se chevauchent, déplacez-le pour qu'il n'en chevauche plus aucun autre.

Vous pouvez sélectionner un seul objet pour commencer, puis lui ajouter d'autres objets afin de modifier l'aspect du bouton réactif.

Pour modifier un bouton réactif

1 Dans le menu fixe **Gestionnaire d'objets**, sélectionnez un bouton réactif.

Une icône **Objet de bouton réactif** est placée en regard de son nom.

2 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Barres d'outils** ▸ **Internet**.

3 Dans la barre d'outils **Internet**, cliquez sur le bouton **Modifier le bouton réactif**.

4 Dans le menu fixe **Bouton réactif**, sélectionnez l'un des états de bouton réactif suivants dans la zone de liste **États** :

- Normal
- Passage
- Cliqué

5 Pour modifier l'état du bouton réactif, ajoutez, supprimez ou modifiez des objets.

6 Dans la barre d'outils **Internet**, cliquez sur le bouton **Terminer le bouton réactif**.

Vous pouvez également

Redonner l'état « normal » à un état pour tout recommencer	Dans le menu fixe **Boutons réactifs**, cliquez sur **Réinitialiser**.
Transformer tous les états d'un bouton réactif en simples objets	Dans la barre d'outils **Internet**, cliquez sur le bouton **Extraire les objets du bouton réactif**.

Lorsque vous transformez un bouton réactif en simples objets, les objets composant le bouton réactif sont nommés automatiquement.

Il est impossible de modifier simultanément deux boutons réactifs.

Pour modifier un bouton réactif, il suffit de cliquer deux fois dessus dans la fenêtre d'image.

Vous pouvez également cliquer sur le bouton **Modifier le bouton réactif** dans le menu fixe **Bouton réactif**.

Pour ajouter un objet à un bouton réactif

1 Dans le menu fixe **Bouton réactif**, sélectionnez l'un des états de bouton réactif suivants dans la zone de liste **États** :
   - **Normal**
   - **Passage**
   - **Cliqué**
2 Dans la boîte à outils, cliquez sur un outil forme.
3 Faites glisser la souris sur la fenêtre d'image afin de créer une forme.

   L'objet est ajouté à tous les états du bouton réactif.

Vous pouvez également

Ajouter des coups de pinceau	Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Peinture** , puis faites-le glisser dans la fenêtre d'image pour créer un coup de pinceau.
Ajouter du texte	Cliquez sur l'outil **Texte** A, cliquez dans la fenêtre d'image, puis saisissez du texte.

Pour plus d'informations concernant l'ajout de formes et de coups de pinceau, reportez-vous à « Utilisation d'objets » à la page 375. Pour plus d'informations sur l'ajout de texte, reportez-vous à « Création et formatage de texte » à la page 411.

Vous pouvez également créer des objets à partir de l'arrière-plan de l'image et de zones modifiables. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Utilisation d'objets » à la page 375.

Par défaut, tous les coups de pinceau sont ajoutés à l'objet actif. Pour créer un objet, vous pouvez également cliquer sur le bouton **Nouvel objet** dans le menu fixe **Gestionnaire d'objets**. Si le menu fixe **Gestionnaire d'objets** n'est pas ouvert, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Gestionnaire d'objets**.

Pour modifier un objet dans l'état courant d'un bouton réactif

1 Dans le menu fixe **Bouton réactif**, sélectionnez l'un des états de bouton réactif suivants dans la zone de liste **États** :
   - **Normal**
   - **Passage**
   - **Cliqué**

2 Dans le menu fixe **Gestionnaire d'objets**, sélectionnez l'objet à modifier.

Si le menu fixe **Gestionnaire d'objets** n'est pas ouvert, cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Gestionnaire d'objets**.

3 Modifiez l'objet.

Les modifications s'appliquent uniquement à l'objet dans l'état courant.

Pour plus d'informations sur la modification d'objets, reportez-vous aux sections « Utilisation d'objets » à la page 375 et « Modification d'objets » à la page 393.

Vous pouvez également peindre le texte ou en changer la couleur, la surface et la mise en forme. Pour plus d'informations sur la modification de texte, reportez-vous à la section « Création et formatage de texte » à la page 411.

Un bouton réactif peut afficher un texte différent pour chacun de ses états (« normal », « passage » et « cliqué »). Pour modifier le texte d'un bouton réactif, sélectionnez l'outil **Texte** , pointez sur le texte jusqu'à ce que le pointeur prenne la forme d'un curseur, puis sélectionnez le texte. Entrez le nouveau texte à la place du texte actuel.

Pour supprimer un objet de l'état courant d'un bouton réactif

1 Dans le menu fixe **Bouton réactif**, sélectionnez l'un des états de bouton réactif suivants dans la zone de liste **États** :

- **Normal**
- **Passage**
- **Cliqué**

2 Dans le menu fixe **Objets**, sélectionnez l'objet à supprimer.

3 Cliquez deux fois sur l'outil **Gomme** .

L'objet est supprimé uniquement de l'état actif.

Si vous supprimez un objet à l'aide de la touche **Suppr**, l'objet est supprimé de tous les états du bouton réactif.

Envoi d'images par e-mail

Il est possible d'envoyer une image ouverte ou créée dans Corel PHOTO-PAINT par e-mail, sous forme de pièce jointe, à l'aide de votre application de messagerie. Cependant, si l'image n'a pas été enregistrée, vous devriez l'enregistrer avant de l'envoyer par e-mail. De plus, une application de courrier électronique doit être installée sur votre ordinateur. Si ce n'est pas le cas, l'assistant d'installation de la connexion Internet ou du courrier électronique démarre.

Pour envoyer une image par courrier électronique

- Cliquez sur **Fichier** ▸ **Envoyer**.

Impression

Principes de base de l'impression 473

Préparation des fichiers pour les fournisseurs de service d'impression 483

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Principes de base de l'impression

Corel PHOTO-PAINT propose de nombreuses options pour l'impression de vos travaux.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Impression de votre travail » (page 473)
- « Mise en page des travaux d'impression » (page 474)
- « Prévisualisation des travaux d'impression » (page 475)
- « Application de styles d'impression » (page 476)
- « Ajustement d'un travail d'impression » (page 477)
- « Impression précise des couleurs » (page 478)
- « Impression sur une imprimante PostScript » (page 480)
- « Affichage des résumés de vérification » (page 482)

Impression de votre travail

L'application Corel PHOTO-PAINT permet d'imprimer un ou plusieurs exemplaires de la même image. Vous pouvez spécifier si vous souhaitez imprimer l'image actuelle ou des images spécifiques. Avant d'imprimer une image, vous pouvez spécifier les propriétés de l'imprimante, telles que les options de format du papier et de périphérique.

Pour définir les propriétés de l'imprimante

1. Cliquez sur **Fichier** ▸ **Imprimer**.
2. Cliquez sur l'onglet **Général**.
3. Dans la zone **Destination**, sélectionnez une imprimante dans la zone de liste **Imprimante**.
4. Cliquez sur **Préférences**.
5. Définissez les propriétés dans la boîte de dialogue.

Pour imprimer votre travail

1. Cliquez sur **Fichier** ▸ **Imprimer**.
2. Cliquez sur l'onglet **Général**.
3. Dans la zone **Destination**, sélectionnez une imprimante dans la zone de liste **Imprimante**.
4. Depuis la zone **Destination**, sélectionnez le format et l'orientation de la page dans la zone de liste **Page**.

5 Dans la zone **Copies**, saisissez une valeur dans le champ **Nombre d'exemplaires**.
Pour assembler les copies, cochez la case **Assembler**.

6 Dans la zone **Pages à imprimer**, activez l'une des options suivantes :
- **Document en cours** : imprime le dessin actif.
- **Page en cours** : imprime la page active.
- **Pages** : imprime les pages spécifiées.
- **Documents** : imprime les documents spécifiés.
- **Sélection** : imprime les objets sélectionnés.

Si vous activez l'option **Pages**, vous pouvez choisir d'imprimer une plage de pages, les pages paires ou impaires uniquement, ou les pages paires et impaires.

Vous pouvez également

Faire correspondre automatiquement l'orientation de l'imprimante et du document	Dans la zone **Destination**, sélectionnez **Correspond à l'orientation** dans la zone de liste **Page**.
Appliquer le format de page par défaut de l'imprimante	Dans la zone **Destination**, sélectionnez **Utiliser l'imprimante par défaut** dans la zone de liste **Page**.

Pour imprimer une sélection d'objets, il est nécessaire de sélectionner ceux-ci au préalable.

Mise en page des travaux d'impression

Pour mettre en page un travail d'impression, définissez la taille, la position et l'échelle. La disposition en mosaïque d'un travail d'impression permet d'imprimer des morceaux de chaque page sur différentes feuilles de papier, qu'il est ensuite possible d'assembler pour reconstituer le document. Par exemple, lorsque la taille d'un travail d'impression est supérieure à celle du papier utilisé pour l'impression, vous pouvez l'imprimer sous forme de mosaïque.

Pour définir la taille et la position d'un travail d'impression

1 Cliquez sur **Fichier** ▸ **Imprimer**.

2 Cliquez sur l'onglet **Disposition**.

3 Dans la zone **Position et taille de l'image**, activez l'une des options suivantes :
- **Comme dans le document** : permet de conserver la taille de l'image telle qu'elle est définie dans le document.
- **Ajuster à la page** : la taille et la position du travail d'impression sont définies pour être ajustées à la page imprimée.
- **Déplacer les images** : permet de repositionner le travail d'impression en choisissant une position dans la zone de liste.

L'option **Déplacer les images** permet d'indiquer la taille, la position et l'échelle dans les zones correspondantes.

Vous pouvez également choisir la mise en page d'imposition, par exemple **2 X 2 (4 fois)** ou **2 X 3 (6 fois)**, dans la zone de liste **Mise en page de l'imposition**. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Utilisation des mises en page d'imposition » à la page 484.

Pour présenter un travail d'impression sous la forme d'une mosaïque

1. Cliquez sur **Fichier** ▸ **Imprimer**.
2. Cliquez sur l'onglet **Disposition**.
3. Dans la zone **Position et taille de l'image**, cochez la case **Imprimer les pages en mosaïque**.
4. Saisissez des valeurs dans les zones suivantes :
   - **Chevauchement des mosaïques** : permet de spécifier l'importance du chevauchement des éléments de la mosaïque.
   - **% de la largeur** : permet de spécifier le pourcentage de la largeur de la page qui sera occupé par chaque élément de mosaïque.

Vous pouvez inclure les marques d'alignement de mosaïque en cochant la case **Marques de mosaïque**.

Prévisualisation des travaux d'impression

Il est possible de prévisualiser un travail afin de se rendre compte de la position et de la taille du travail d'impression, tel qu'il apparaîtra sur le papier. Pour obtenir une vue plus détaillée, effectuez un zoom avant sur une zone. Vous pouvez visualiser la manière dont les séparations des couleurs individuelles apparaîtront à l'impression.

Avant d'imprimer votre travail, visualisez un résumé des problèmes liés aux travaux d'impression pour vérifier qu'aucun problème ne se pose. Vous pouvez, par exemple, rechercher des erreurs d'impression ou des problèmes d'impression éventuels et obtenir des suggestions pour les résoudre.

Pour prévisualiser un travail d'impression

- Cliquez sur **Fichier** ▸ **Aperçu avant impression**.

  Pour fermer l'aperçu avant impression, cliquez sur **Fichier** ▸ **Fermer l'aperçu avant impression**.

Pour obtenir un aperçu rapide d'un travail d'impression dans la boîte de dialogue **Impression**, cliquez sur **Fichier** ▸ **Impression**, puis sur le bouton **Mini aperçu** .

Pour agrandir la page d'aperçu

1. Cliquez sur **Fichier** ▸ **Aperçu avant impression**.
2. Cliquez sur **Affichage** ▸ **Zoom**.
3. Sélectionnez l'option **Pourcentage** et saisissez une valeur dans la zone correspondante.

Pour agrandir la page d'aperçu, vous pouvez également choisir un niveau de zoom prédéfini.

Pour effectuer un zoom avant sur une partie de l'aperçu avant impression, cliquez sur l'outil **Zoom** dans la boîte à outils et créez une zone de sélection.

Pour prévisualiser les séparations de couleurs

1. Cliquez sur **Fichier** ▸ **Aperçu avant impression**.
2. Cliquez sur le bouton **Activer les séparations de couleur** dans la barre de propriétés.

Pour prévisualiser l'image composite, cliquez sur **Affichage** ▸ **Aperçu des séparations** ▸ **Composite**.

Pour afficher les séparations de couleurs individuelles, cliquez sur les onglets situés dans la partie inférieure de la fenêtre d'application.

Pour afficher le résumé des problèmes affectant un travail d'impression

1. Cliquez sur **Fichier** ▸ **Imprimer**.
2. Cliquez sur l'onglet **Vérification**.

   Si aucun problème lié au travail d'impression n'est à signaler, le nom de l'onglet est **Pas de problèmes**. En cas de problèmes, le nom de l'onglet indique le nombre de problèmes détectés.

   Si vous voulez exclure certains problèmes de la vérification recherche, cliquez sur le bouton **Paramètres**, cliquez deux fois sur **Impression** et désactivez les cases correspondant aux problèmes que la fonction de vérification doit ignorer.

Pour enregistrer les paramètres, cliquez sur le bouton **Ajouter paramètres de vérification** + et entrez un nom dans la zone **Enregistrer style de vérification sous**.

Application de styles d'impression

Un style d'impression est un ensemble d'options d'impression enregistrées. Chaque style d'impression figure dans un fichier distinct. Ceci permet de déplacer un style d'impression d'un ordinateur vers un autre, de sauvegarder un style d'impression et de conserver des styles spécifiques à des documents dans le même répertoire que les documents.

Il est possible de sélectionner un style d'impression existant, de créer un style d'impression ou de le modifier, puis d'enregistrer les modifications. Vous pouvez également supprimer des styles d'impression.

Pour sélectionner un style d'impression

1. Cliquez sur **Fichier** ▸ **Imprimer**.
2. Cliquez sur l'onglet **Général**.
3. Sélectionnez l'une des options suivantes dans la zone de liste **Style d'impression** :
   - **Corel PHOTO-PAINT par défaut**
   - **Parcourir**

Pour créer un style d'impression

1. Cliquez sur **Fichier** ▸ **Imprimer**.
2. Cliquez sur l'onglet **Général**.
3. Définissez les options d'impression.
4. Cliquez sur **Enregistrer sous**.
5. Sélectionnez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le style d'impression.
6. Saisissez un nom pour le style dans la zone **Nom de fichier**.

Vous pouvez aussi enregistrer un style d'impression en cliquant sur **Fichier** ▸ **Aperçu avant impression**, puis sur le bouton **Enregistrer le style d'impression sous**.

Pour modifier un style d'impression

1. Cliquez sur **Fichier** ▸ **Imprimer**.
2. Sélectionnez un style d'impression dans la zone de liste **Style d'impression**.
3. Modifiez les options d'impression.
4. Cliquez sur **Enregistrer sous**.
5. Cliquez sur le dossier dans lequel le style d'impression est stocké.
6. Cliquez sur le nom du fichier.
7. Cliquez sur **Enregistrer**.

Il est préférable d'enregistrer les paramètres modifiés sous la forme d'un style d'impression ou d'appliquer les modifications avant d'annuler. Autrement, vous perdrez tous vos paramètres modifiés.

Pour supprimer un style d'impression

1. Cliquez sur **Fichier** ▸ **Aperçu avant impression**.
2. Sélectionnez un style d'impression.
3. Cliquez sur le bouton **Supprimer le style d'impression** —.

Ajustement d'un travail d'impression

Vous pouvez réduire la durée d'impression en spécifiant les paramètres de compatibilité du pilote pour les périphériques d'impression non-PostScript. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Impression précise des couleurs » à la page 478.

Si un périphérique d'impression ne parvient pas à traiter une image bitmap volumineuse, définissez un seuil de sortie de manière à diviser l'image en blocs de petite taille plus simples à gérer. Si des lignes apparaissent lors de l'impression des blocs, définissez une valeur de chevauchement afin de générer une image sans démarcations.

Pour réduire la taille du fichier, vous pouvez sous-échantillonner les images. Les images sont constituées de pixels ; lorsque vous sous-échantillonnez une image, vous diminuez le nombre de pixels par ligne et réduisez ainsi la taille du fichier.

Pour spécifier les paramètres de compatibilité du pilote

1. Cliquez sur **Outils** ▸ **Options**.
2. Dans la liste des catégories, cliquez deux fois sur **Paramètres globaux** et sur **Impression**, puis cliquez sur **Compatibilité du pilote**.
3. Sélectionnez un périphérique d'impression non-PostScript dans la zone de liste **Imprimante**.
4. Cochez les cases correspondant aux paramètres requis.

Pour définir un seuil et le chevauchement des blocs

1. Cliquez sur **Outils** ▸ **Options**.
2. Dans la liste des catégories, cliquez deux fois sur **Paramètres globaux** et une fois sur **Impression**.
3. Dans la liste **Paramètres spéciaux**, sélectionnez l'une des options suivantes :
   - **Seuil de sortie bitmap (N)**
   - **Pixels recouvrant les blocs d'images bitmap**
4. Sélectionnez une valeur dans la zone de liste **Paramètre**.

Pour sous-échantillonner des images

1 Cliquez sur **Fichier** ▸ **Imprimer**.

2 Cliquez sur l'onglet **Pré-presse**.

3 Dans la zone **Sous-échantillonnage de bitmaps**, cochez l'une des cases suivantes et saisissez une valeur dans la zone correspondante :

- **Couleurs et niveaux de gris**
- **Monochrome**

Impression précise des couleurs

Corel PHOTO-PAINT permet de gérer les couleurs lors de l'impression pour garantir une reproduction précise des couleurs. Vous pouvez imprimer le document en utilisant les paramètres de couleurs du document ou en sélectionnant d'autres paramètres de couleurs uniquement pour l'impression. Vous pouvez également imprimer un document à l'aide des paramètres d'épreuve de couleur que vous avez précédemment indiqués dans le menu fixe **Paramètres d'épreuve de couleur**. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Utilisation de la gestion des couleurs » à la page 231.

De plus, vous pouvez sélectionner une intention de rendu pour interpréter efficacement les couleurs hors gamme lors de l'impression. L'intention de rendu que vous choisissez dépend du contenu graphique du document. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Mieux comprendre la gestion des couleurs » à la page 231.

Pour plus d'informations sur la sélection des profils de couleurs d'un périphérique d'impression, reportez-vous à la section « Utilisation de la gestion des couleurs » à la page 231.

Remarques concernant les imprimantes GDI

Les imprimantes GDI prennent en charge seulement deux espaces de couleurs : RVB et niveaux de gris. Si votre document contient des couleurs de plusieurs espaces de couleurs (par exemple, RVB, CMJN et couleurs non quadri), vous devez toutes les convertir en RVB ou niveaux de gris avant l'impression.

Vous pouvez déterminer si une imprimante est une imprimante GDI en cliquant sur **Fichier** ▸ **Imprimer**, puis en choisissant une imprimante dans la zone de liste **Imprimante**. Si l'onglet **PostScript** ne s'affiche pas en haut de la boîte de dialogue, cela signifie que l'imprimante sélectionnée est une imprimante GDI.

Le tableau suivant décrit différentes manières de gérer les couleurs lors de l'impression depuis une imprimante GDI.

Comment	Dans la boîte de dialogue Imprimer
Imprimer le document et préserver les couleurs RVB ou en niveau de gris	Cliquez sur l'onglet **Couleur**, puis sélectionnez le mode de couleurs approprié dans la zone de liste **Couleur de sortie en tant que**.
Imprimer le document avec les couleurs d'origine	Cliquez sur l'onglet **Couleur**, puis choisissez le profil de couleurs du document dans la zone **Profil de document** de la zone de liste **Corriger les couleurs à l'aide du profil couleurs**.
Imprimer le document et convertir ses couleurs en couleurs prises en charge par l'imprimante	Sélectionnez le profil de couleurs de l'imprimante dans la zone de liste **Corriger les couleurs à l'aide du profil couleurs**.

Remarques concernant les imprimantes PostScript

La plupart des imprimantes PostScript prennent en charge l'utilisation de plusieurs espaces de couleurs dans un document. Par exemple, un document peut contenir des couleurs provenant de plusieurs espaces de couleurs comme les espaces RVB, CMJN et Niveaux de gris.

Le tableau suivant décrit différentes manières de gérer les couleurs lors de l'impression depuis une imprimante PostScript.

Comment	Dans la boîte de dialogue Imprimer
Imprimer le document avec les couleurs d'origine	Cliquez sur l'onglet **Couleur**, puis sélectionnez **Natif** dans la zone de liste **Couleurs de sortie en tant que**.
Imprimer un document qui contient plusieurs modes de couleurs à l'aide d'un seul mode de couleurs	Cliquez sur l'onglet **Couleur**, puis sélectionnez un mode de couleurs approprié dans la zone de liste **Couleurs de sortie en tant que**. Si l'imprimante ne prend en charge qu'un seul mode de couleurs, vous pouvez contrôler la conversion des couleurs dans Corel PHOTO-PAINT.
Imprimer un document qui ne contient qu'un seul mode de couleurs	Cliquez sur l'onglet **Couleur**, puis choisissez le profil de couleurs du document dans la zone **Couleurs de sortie en tant que** de la zone de liste **Corriger les couleurs à l'aide du profil couleurs**.

Pour spécifier des paramètres de couleurs pour l'impression

1. Cliquez sur **Fichier** ▸ **Imprimer**.
2. Cliquez sur l'onglet **Couleur**.
3. Activez l'option **Utiliser les paramètres de couleurs du document**.
   Si vous sélectionnez une imprimante PostScript, vous pouvez choisir l'une des options suivantes dans la zone de liste **Conversions de couleurs effectuées par** :
   - Corel PHOTO-PAINT : permet à l'application d'effectuer la conversion des couleurs.
   - (imprimante sélectionnée) : permet à l'imprimante sélectionnée d'effectuer la conversion des couleurs (cette option n'est disponible que pour les imprimantes PostScript).
4. Sélectionnez un modèle de couleurs dans la zone de liste **Couleurs de sortie**.
   Cette opération permet de fusionner toutes les couleurs du document dans un modèle de couleurs spécifique à l'impression.

Vous pouvez également

Convertir les couleurs non quadri en couleurs quadri	Cochez la case **Convertir les couleurs non quadri en**. Si vous avez choisi **Natif** dans la zone de liste **Couleurs de sortie en tant que**, vous devez sélectionner un mode de couleurs dans la zone de liste.
Choisir un profil de couleurs pour corriger les couleurs lors de l'impression sur une imprimante spécifique	Sélectionnez un profil de couleurs dans la zone de liste **Corriger les couleurs à l'aide du profil couleurs**. Cette option n'est disponible que pour certains modèles de couleurs.

Vous pouvez également

Conserver les valeurs de couleur associées au modèle de couleurs sélectionné	Cochez la case **Conserver les numéros (modèle de couleur)**.

Pour imprimer à l'aide des paramètres d'épreuve de couleur

1. Cliquez sur **Fichier** ▸ **Imprimer**.
2. Cliquez sur l'onglet **Couleur**.
3. Sélectionnez l'option **Utiliser les paramètres d'épreuve de couleur** pour appliquer les paramètres de couleurs définis dans le menu fixe **Paramètres d'épreuve de couleur**.

   Pour corriger les couleurs de l'épreuve, vous pouvez sélectionner un profil de couleurs dans la zone de liste **Corriger les couleurs à l'aide du profil couleurs**.
4. Cliquez sur **Imprimer**.

Pour spécifier une intention de rendu pour l'impression

1. Cliquez sur **Fichier** ▸ **Imprimer**.
2. Cliquez sur l'onglet **Couleur**.
3. Dans la zone de liste **Intention de rendu**, sélectionnez l'une des options suivantes :
   - **Colorimétrique relative** : permet de produire des épreuves sur des imprimantes sans conserver le point blanc.
   - **Colorimétrique absolue** : permet de conserver le point blanc et l'épreuve.
   - **Perception** : adapté à un grand nombre d'images, tout particulièrement aux images bitmap et aux photographies.
   - **Saturation** : adapté aux images vectorielles et à la conservation des couleurs particulièrement saturées (lignes, texte et objets colorés continus).

Impression sur une imprimante PostScript

Le langage PostScript est un langage de description de page utilisé pour envoyer des instructions d'impression à un périphérique PostScript. Tous les éléments d'un travail d'impression (tels que les courbes et le texte) sont représentés par des lignes de code PostScript que le périphérique d'impression utilise pour reproduire le document. Pour une meilleure compatibilité, il est recommandé de sélectionner une option d'impression PostScript indépendante du périphérique. Vous pouvez également sélectionner un fichier PPD (PostScript Printer Description). Le fichier PPD décrit les fonctions et caractéristiques de votre imprimante PostScript, et vous pouvez vous le procurer auprès de votre fabricant d'imprimantes habituel.

Si un travail d'impression comporte trop de polices, il risque de ne pas s'imprimer correctement. S'il comporte trop de couleurs non quadri, il risque d'engendrer un fichier trop volumineux. Vous pouvez définir les options PostScript afin d'être averti lorsqu'un travail d'impression dépasse un nombre donné de polices ou de couleurs non quadri. Il est possible de définir le nombre maximum de polices bitmap d'un travail d'impression donné.

Pour sélectionner un fichier PPD (PostScript Printer Description)

1. Cliquez sur **Fichier** ▸ **Imprimer**.
2. Cliquez sur l'onglet **Général**.
3. Dans la zone **Destination**, sélectionnez une imprimante PostScript dans la zone de liste **Imprimante**.
4. Cochez la case **Utiliser PPD**.
5. Choisissez sur le dossier dans lequel le fichier est stocké.
6. Cliquez deux fois sur le nom du fichier.

Pour imprimer sur un périphérique PostScript

1 Cliquez sur **Fichier** ▸ **Imprimer**.

2 Cliquez sur l'onglet **Général**.

3 Dans la zone **Destination**, sélectionnez une imprimante PostScript dans la zone de liste **Imprimante**.

4 Cliquez sur l'onglet **PostScript**.

5 Dans la zone de liste de la section **Compatibilité**, choisissez le niveau PostScript correspondant à l'imprimante.

Si vous souhaitez compresser des images bitmap lors de l'impression, choisissez une option dans la zone de liste **Type de compression** de la zone **Images bitmap**. Si vous choisissez la compression JPEG, vous pouvez déplacer le curseur **Qualité JPEG** pour ajuster la compression.

Les paramètres de compression bitmap peuvent être enregistrés dans les fichiers PostScript interprétés (PS ou PRN) lorsque vous imprimez dans un fichier à l'aide d'un pilote PostScript. Pour plus d'informations sur l'impression dans un fichier, reportez-vous à la section « Pour imprimer dans un fichier » à la page 483.

Pour rechercher des bandes dans les surfaces dégradées

1 Cliquez sur **Fichier** ▸ **Imprimer**.

2 Cliquez sur l'onglet **Vérification**.

Si aucun problème lié au travail d'impression n'est à signaler, le nom de l'onglet est **Pas de problèmes**.

3 Cliquez sur **Paramètres**.

4 Cliquez deux fois sur **Impression**.

5 Cochez la case **Surfaces dégradées par bandes**.

La recherche de bandes dans des surfaces dégradées est uniquement possible pour les surfaces dégradées linéaires.

Pour définir les options de séparations des couleurs et d'avertissements concernant les polices

1 Cliquez sur **Outils** ▸ **Options**.

2 Dans la liste des catégories, cliquez deux fois sur **Paramètres globaux** et une fois sur **Impression**.

3 Sélectionnez l'option **Avertissement de séparations de couleurs non quadri** dans la liste **Paramètres spéciaux**.

4 Sélectionnez l'une des options suivantes dans la zone de liste **Paramètre** :

- **Si les couleurs non quadri sont utilisées**
- **Si plus d'une couleur non quadri est utilisée**
- **Si plus de deux couleurs non quadri sont utilisées**
- **Si plus de trois couleurs non quadri sont utilisées**

5 Sélectionnez **Nombreuses polices (vérification)** dans la liste **Paramètres spéciaux**, puis choisissez un nombre dans la zone de liste **Paramètre** qui apparaît.

Pour définir le nombre maximum de polices bitmap

1 Cliquez sur **Outils** ▸ **Options**.

2 Dans la liste des catégories, cliquez deux fois sur **Paramètres globaux** et une fois sur **Impression**.

3 Sélectionnez l'option **Limite de la police bitmap (PS)** dans la liste **Paramètres spéciaux**.

4 Sélectionnez une valeur dans la zone de liste **Paramètres**.

Pour définir une taille de police bitmap maximum, sélectionnez la taille voulue dans la zone de liste **Seuil de taille de la police bitmap (PS)**.

Affichage des résumés de vérification

La vérification permet de contrôler l'état du fichier avant de l'imprimer. Elle fournit un résumé des éventuels problèmes et donne des suggestions pour y remédier. Vous pouvez spécifier les points à vérifier. Vous pouvez également enregistrer les paramètres de vérification. Pour plus d'informations sur les paramètres de vérification spécifiques, reportez-vous aux sections suivantes :

- Pour vérifier les problèmes relatifs à l'impression d'un fichier, reportez-vous à la section « Pour afficher le résumé des problèmes affectant un travail d'impression » à la page 476.
- Pour vérifier les problèmes relatifs à la publication d'un fichier PDF, reportez-vous à la section « Pour afficher le résumé de vérification d'un fichier PDF » à la page 502.

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Préparation des fichiers pour les fournisseurs de service d'impression

Grâce à Corel PHOTO-PAINT, vous pouvez préparer un travail d'impression destiné à un fournisseur d'impression.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Préparation d'un travail d'impression pour un fournisseur de service d'impression » (page 483)
- « Utilisation des mises en page d'imposition » (page 484)
- « Impression des marques d'imprimante » (page 486)
- « Impression des séparations de couleurs » (page 488)
- « Utilisation du recouvrement des couleurs et la surimpression » (page 490)
- « Impression sur un film » (page 490)
- « Préparation d'images pour l'impression sur toile » (page 491)
- « Travail avec un fournisseur de service d'impression » (page 492)

Préparation d'un travail d'impression pour un fournisseur de service d'impression

Vous pouvez imprimer une image dans un fichier, ce qui permet au fournisseur de service d'impression d'envoyer le fichier directement vers un périphérique de sortie. Si vous n'êtes pas sûr des paramètres à choisir, consultez le fournisseur de service d'impression.

Pour plus d'informations sur l'impression professionnelle, reportez-vous à la section « Travail avec un fournisseur de service d'impression » à la page 492.

Pour imprimer dans un fichier

1. Cliquez sur **Fichier** ▸ **Imprimer**.
2. Cliquez sur l'onglet **Général**.
3. Dans la zone **Destination**, cochez la case **Sortie sur fichier**.
4. Cliquez sur la flèche du menu contextuel, puis sur l'une des commandes suivantes :
   - **Mac** : enregistre le dessin de manière à ce qu'il soit lisible sur un ordinateur Macintosh.
   - **Fichier simple** : imprime toutes les pages dans un seul fichier.
   - **Pages dans fichiers séparés** : imprime les pages dans des fichiers distincts.
   - **Pages dans fichiers séparés** : imprime les pages dans des fichiers distincts.
5. Cliquez sur **Imprimer**.

6 Sélectionnez l'une des options suivantes dans la zone de liste **Type de fichier** :
   - **Fichier d'impression** : enregistre le fichier au format PRN.
   - **Fichier PostScript** : enregistre le fichier au format PS.
7 Choisissez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
8 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.
9 Cliquez sur **Enregistrer**.

Si vous ne souhaitez pas préparer de fichiers PostScript, les fournisseurs de service d'impression équipés de l'application dans laquelle vous avez créé le travail peuvent utiliser les fichiers d'origine (par exemple, des fichiers CorelDRAW) et appliquer les paramètres de pré-presse requis.

Utilisation des mises en page d'imposition

L'utilisation de mises en page d'imposition permet d'imprimer plusieurs pages d'un document sur chaque feuille de papier. Vous pouvez sélectionner une mise en page d'imposition prédéfinie pour créer des documents tels que des magazines et des livres à imprimer sur une presse d'imprimerie, pour produire des documents qui impliquent un découpage ou un pliage, tels que les étiquettes d'adresses, les cartes de visite, les dépliants ou les cartes de vœux, ou encore pour imprimer plusieurs miniatures d'un document sur une seule page. Il est également possible de modifier une mise en page d'imposition prédéfinie afin de créer votre propre mise en page.

Vous pouvez choisir une méthode de reliure parmi les trois méthodes prédéfinies ou en personnaliser une. Lorsque vous choisissez une méthode de reliure personnalisée, toutes les signatures, à l'exception de la première, sont automatiquement organisées.

Sur une signature, les pages peuvent être organisées manuellement ou automatiquement. Lorsque vous les organisez automatiquement, il est possible de choisir l'angle de l'image. Si une feuille comporte plusieurs pages horizontalement ou verticalement, vous pouvez spécifier la taille des gouttières entre les pages. Par exemple, choisissez l'option d'espacement automatique des gouttières, qui dimensionne les gouttières afin que les pages du document s'adaptent à l'espace disponible de la mise en page.

Si vous imprimez sur une imprimante de bureau, vous pouvez ajuster les marges en fonction de la zone non imprimable d'une page. Si la marge est plus petite que la zone non imprimable, les bords de certaines pages et certaines marques d'imprimante risquent d'être tronqués à l'impression.

Pour choisir une mise en page d'imposition prédéfinie

1 Cliquez sur **Fichier** ▸ **Imprimer**.
2 Cliquez sur l'onglet **Disposition**.
3 Choisissez une mise en page d'imposition dans la zone de liste **Mise en page de l'imposition**.

La mise en page choisie n'affecte pas le document d'origine, uniquement son impression.

Pour modifier une mise en page d'imposition

1 Cliquez sur **Fichier** ▸ **Imprimer**.
2 Cliquez sur l'onglet **Disposition**.
3 Choisissez une mise en page d'imposition dans la zone de liste **Mise en page de l'imposition**.
4 Cliquez sur le bouton **Modifier**.
5 Modifiez les paramètres de la mise en page de l'imposition.
6 Cliquez sur **Fichier** ▸ **Enregistrement de la mise en page de l'imposition**.
7 Dans la zone **Enregistrer sous**, entrez le nom de la mise en page d'imposition.

Lorsque vous modifiez une mise en page d'imposition, enregistrez-la sous un nouveau nom pour ne pas écraser les paramètres de la mise en page d'imposition prédéfinie.

Pour sélectionner une méthode de reliure

1 Cliquez sur **Fichier** ▸ **Aperçu avant impression**.

2 Cliquez sur l'outil **Mise en page de l'imposition** .

3 Sélectionnez l'option **Modif. param. de base** dans la zone de liste **Élément à modifier** de la barre de propriétés.

4 Entrez des valeurs dans les zones **Pages horizontalement/verticalement**.

Pour imprimer sur chaque côté de la page, cliquez sur le bouton **Recto/Recto-verso** .

5 Choisissez l'une des méthodes de reliure suivantes dans la zone de liste **Mode de brochage** :

- **Reliure parfaite** : permet de couper les différentes pages puis de les coller au niveau de la reliure.
- **Photomont. broché** : permet de plier les feuilles et de les insérer les unes dans les autres.
- **Assembler et couper** : permet d'assembler et d'empiler toutes les signatures.
- **Reliure personnalisée** : permet d'organiser les pages imprimées dans chaque signature.

Si vous sélectionnez **Photomont. broché** ou **Reliure personnalisée**, entrez une valeur dans la zone correspondante.

Lorsque vous cliquez sur **Recto/Recto-verso** pour effectuer une impression sur les deux faces et que vous imprimez sur un périphérique d'impression ne prenant pas en charge la fonction recto-verso, un assistant propose automatiquement des instructions sur la façon d'insérer le papier dans l'imprimante, ce qui permet d'imprimer sur les deux côtés de la page.

Pour organiser les pages

1 Cliquez sur **Fichier** ▸ **Aperçu avant impression**.

2 Cliquez sur l'outil **Mise en page de l'imposition** .

3 Sélectionnez l'option **Modif. emplacement pages** dans la zone de liste **Élément à modifier** de la barre de propriétés.

4 Cliquez sur l'un des boutons suivants :

- **Organisation automatique intelligente** : organise automatiquement les pages sur une signature.
- **Organisation automatique dans l'ordre** : organise les pages de gauche à droite et de haut en bas.
- **Clonage automatique de la mise en page** : place la page de travail dans chaque cadre de la page imprimable.

Pour organiser l'ordre des pages manuellement, cliquez sur le nom de la page et spécifiez un numéro de page dans la zone **Séquence de pages**.

5 Choisissez un angle dans la zone de liste **Rotation de page**.

Pour modifier les gouttières

1 Cliquez sur **Fichier** ▸ **Aperçu avant impression**.

2 Cliquez sur l'outil **Mise en page de l'imposition** .

3 Sélectionnez l'option **Modifier les gouttières et les finitions** dans la zone de liste **Élément à modifier** de la barre de propriétés.

4 Cliquez sur l'un des boutons suivants :

- **Espacement automatique des gouttières** : redimensionne les gouttières pour qu'elles remplissent l'intégralité de l'espace disponible dans la mise en page des pages de document.
- **Gouttières égales** : permet de définir des gouttières horizontales et verticales égales.

5 Cliquez sur l'un des boutons suivants :

- **Emplacement de coupure** : place des marques de coupure entre les pages.
- **Emplacement de la pliure** : place des marques de pliure entre les pages.

Si vous cliquez sur le bouton **Gouttières égales**, vous devez spécifier une valeur dans la zone **Taille de gouttière**.

Vous pouvez modifier les gouttières uniquement si vous avez sélectionné une mise en page d'imposition comportant au moins deux pages horizontalement et verticalement.

Pour ajuster les marges

1 Cliquez sur **Fichier** ▸ **Aperçu avant impression**.

2 Cliquez sur l'outil **Mise en page de l'imposition**.

3 Sélectionnez l'option **Modifier les marges** dans la zone de liste **Élément à modifier** de la barre de propriétés.

4 Cliquez sur l'un des boutons suivants :

- **Marges auto** :définit les marques automatiquement
- **Marges égales** :vous permet de définir la marge de droite comme étant égale à la marge de gauche, et la marge inférieure comme étant égale à la marge supérieure

Si vous cliquez sur le bouton **Marges égales**, vous devez spécifier des valeurs dans les zones **Marges haut/gauche**.

Lorsque vous préparez un travail pour une presse d'imprimerie, le fournisseur de service d'impression peut réclamer une taille de marges minimum, par exemple pour la reliure des pages et les marques d'imprimante.

Impression des marques d'imprimante

L'impression des marques d'imprimante permet de faire apparaître sur la page les modalités d'impression d'un document. Vous pouvez spécifier la position des marques d'imprimante sur la page.

Les marques d'imprimante disponibles sont les suivantes :

- **Marques de recadrage/pliure** : ces marques représentent la taille du papier et s'impriment dans les angles de la page. Il vous est possible d'imprimer ces marques de recadrage/pliure afin qu'ils vous guident lors de la découpe du papier. Si vous imprimez plusieurs pages par feuille (deux rangées sur deux colonnes, par exemple), vous pouvez imprimer les marques de recadrage/pliure sur le bord extérieur de la page de manière à ce que tous soient supprimés après la découpe. Vous pouvez également ajouter des marques de recadrage/pliure autour de chaque rangée et chaque colonne. Les marques de recadrage et de pliure apparaissent sur chaque plaque de séparation d'un fichier CMJN.
- **Limite de débordement** : détermine jusqu'à quel point une image peut s'étendre au-delà des marques de recadrage. Lorsque vous utilisez un débordement pour étendre le travail d'impression vers les bords de la page, vous devez définir une limite de débordement. Le débordement requiert que le papier sur lequel vous imprimez soit plus grand que la taille du papier pour l'impression finale. De même, le travail d'impression doit s'étendre au-delà du bord de la feuille de papier finale.
- **Marques de repérage** : ces marques sont nécessaires pour aligner le film afin de créer des épreuves ou imprimer des plaques sur une presse couleur. Elles s'impriment sur chaque feuille de séparation des couleurs.

- **Barres d'étalonnage des couleurs** : il s'agit d'échelles de couleurs s'imprimant sur chaque feuille d'une séparation de couleur et garantissant une reproduction précise des couleurs. Pour visualiser les barres d'étalonnage, la taille de la page du travail d'impression doit être supérieure à la taille de la page du dessin.
- **Échelle densitométrique** : il s'agit d'une série de zones grises allant du gris clair au gris foncé. Ces zones sont utilisées pour tester la densité des images simili. Vous pouvez placer l'échelle densitométrique n'importe où sur la page. Vous pouvez également personnaliser les niveaux de gris apparaissant dans chacun des sept carrés de l'échelle densitométrique.
- **Numéros de page** : simplifie l'assemblage des pages d'une image qui ne présente aucun numéro de page ou des numéros différents des numéros de pages réels.
- **Informations sur le fichier** : imprime des informations sur le fichier, telles que le profil de couleurs, les paramètres simili, le nom, la date et l'heure de création de l'image, le numéro de plaque et le nom du travail.

Pour imprimer les marques de recadrage et de pliure

1 Cliquez sur **Fichier** ▸ **Imprimer**.

2 Cliquez sur l'onglet **Pré-presse**.

3 Dans la zone **Marques de recadrage/pliure**, cochez la case **Marques de recadrage/pliure**.

Pour imprimer toutes les marques de recadrage/pliure, désactivez la case **Extérieur uniquement**.

Pour imprimer les marques de recadrage/pliure, vous devez utiliser pour l'impression un papier dépassant la taille de l'image imprimée de 1,27 cm de chaque côté.

Pour définir des marques de recadrage/pliure, reportez-vous à la section « Pour modifier les gouttières » à la page 485.

Pour imprimer les marques de recadrage et de pliure en composite

1 Cliquez sur **Outils** ▸ **Options**.

2 Dans la liste des catégories, cliquez deux fois sur **Paramètres globaux** et une fois sur **Impression**.

3 Sélectionnez l'option **Repères de coupe composites (PS)** dans la liste **Option**.

4 Dans la zone de liste **Paramètre**, sélectionnez l'option **Imprimer sur toutes les plaques**.

Pour définir une limite de débordement

1 Cliquez sur **Fichier** ▸ **Imprimer**.

2 Cliquez sur l'onglet **Disposition**.

3 Cochez la case **Limite de débordement**.

4 Entrez une valeur dans la zone **Limite de débordement**.

Normalement, une limite de débordement de 0,32 cm à 0,63 cm est suffisante. Tout objet s'étendant au-delà utilise de la mémoire inutilement et risque d'entraîner des problèmes lors de l'impression de plusieurs pages avec débordements sur une seule feuille de papier.

Pour imprimer les marques de repérage

1 Cliquez sur **Fichier** ▸ **Imprimer**.

2 Cliquez sur l'onglet **Pré-presse**.

3 Dans la zone **Marques de repérage**, cochez la case **Imprimer marques de repérage**.

4 Choisissez un style de marque de repérage dans le sélecteur **Style**.

Pour imprimer les marques de repérage, vous devez utiliser pour l'impression un papier dépassant la taille de l'image imprimée de 1,27 cm de chaque côté.

Pour imprimer des barres d'étalonnage des couleurs et des échelles densitométriques

1. Cliquez sur **Fichier** ▸ **Imprimer**.
2. Cliquez sur l'onglet **Pré-presse**.
3. Dans la zone **Barres d'étalonnage**, cochez les cases suivantes, en fonction de vos besoins :
   - **Barre d'étalonnage des couleurs**
   - **Échelles densitométriques**

   Pour personnaliser les niveaux de gris dans l'un des carrés de l'échelle densitométrique, choisissez un chiffre dans la liste **Densités** (les valeurs les plus basses représentent les carrés les plus clairs) et entrez une nouvelle densité pour ce carré.

Pour imprimer les numéros de page

1. Cliquez sur **Fichier** ▸ **Imprimer**.
2. Cliquez sur l'onglet **Pré-presse**.
3. Dans la zone **Informations sur le fichier**, cochez la case **Imprimer les numéros de page**.

   Pour placer le numéro de page à l'intérieur de la page, cochez la case **Position dans la page**.

Pour imprimer les informations sur un fichier

1. Cliquez sur **Fichier** ▸ **Imprimer**.
2. Cliquez sur l'onglet **Pré-presse**.
3. Dans la zone **Informations sur le fichier**, cochez la case **Imprimer les informations sur le fichier**.
4. Entrez un nom pour le travail dans le champ **Imprimer les informations sur le fichier**.

   Pour placer les informations sur le fichier à l'intérieur de la page, cochez la case **Position dans la page**.

Pour positionner les marques d'imprimante

1. Cliquez sur **Fichier** ▸ **Aperçu avant impression**.
2. Cliquez sur l'outil **Emplacement des marques** .
3. Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Marques d'auto-positionnement** .
4. Entrez des valeurs dans les zones **Alignement des marques**.

Pour modifier la position des marques d'imprimante, vous pouvez également cliquer sur l'icône correspondante dans la fenêtre d'aperçu avant impression et faire glisser le périmètre de sélection.

Impression des séparations de couleurs

Lorsque vous envoyez un travail couleur à un fournisseur de services d'impression ou à une imprimerie, le fournisseur ou vous-même devez créer des séparations de couleurs. Ces séparations de couleurs sont nécessaires parce qu'une presse d'imprimerie type applique une seule couleur d'encre à la fois sur la feuille de papier. Vous pouvez spécifier les séparations de couleurs à imprimer, y compris leur ordre d'impression.

Pour produire de la couleur, les presses d'imprimerie utilisent le système quadri ou non quadri (ou les deux). Il est possible de convertir les couleurs non quadri en couleurs quadri au moment de l'impression. Pour plus d'informations sur les couleurs quadri et non quadri, reportez-vous à la section « Choix de couleurs » à la page 202.

Lors de la définition des trames simili pour imprimer des séparations de couleurs, il est recommandé d'utiliser les paramètres par défaut. Autrement, les trames risquent d'être mal définies, des motifs moirés indésirables peuvent apparaître et une mauvaise reproduction des couleurs peut en résulter. Cependant, si vous utilisez une photocomposeuse, la technologie de trames doit correspondre au type de photocomposeuse du fournisseur de service d'impression. Avant de personnaliser les réglages de trame simili, prenez contact avec le fournisseur de service d'impression afin de définir la configuration adéquate.

Pour imprimer des séparations de couleurs

1. Cliquez sur **Fichier** ▸ **Imprimer**.
2. Cliquez sur l'onglet **Couleur**.
3. Activez l'option **Imprimer les séparations**.

   Pour imprimer des séparations de couleurs spécifiques, cliquez sur l'onglet **Séparations**, puis cochez la case correspondante dans la liste des séparations de couleurs.

Vous pouvez modifier l'ordre d'impression des séparations de couleurs en cochant la case **Utiliser les paramètres avancés** dans la zone **Options**. Dans la liste des séparations située en bas de la boîte de dialogue, cliquez sur la colonne **Ordre** à côté de la séparation de couleur à modifier. Sélectionnez une nouvelle valeur d'ordre dans la zone de liste.

Pour imprimer des séparations à l'aide d'un profil de couleurs différent du profil de couleurs du document, cliquez sur l'onglet **Couleur** et sélectionnez un profil de couleurs dans la zone de liste **Corriger les couleurs à l'aide du profil couleurs**.

Pour convertir les couleurs non quadri en couleurs quadri

1. Cliquez sur **Fichier** ▸ **Imprimer**.
2. Cliquez sur l'onglet **Couleur**.
3. Activez l'option **Imprimer les séparations**.
4. Cochez la case **Convertir les couleurs non quadri en**.

La conversion de couleurs non quadri en couleurs quadri n'affecte pas le fichier Corel PHOTO-PAINT d'origine. Cette opération agit uniquement sur le mode de transmission des couleurs à l'imprimante.

Pour personnaliser une trame simili

1. Cliquez sur **Fichier** ▸ **Imprimer**.
2. Cliquez sur l'onglet **Couleur**.
3. Activez l'option **Imprimer les séparations**.
4. Cliquez sur l'onglet **Séparations**.
5. Dans la zone **Options**, cochez la case **Utiliser les paramètres avancés**.
6. Cliquez sur **Avancé**.
7. Modifiez les paramètres suivants selon vos besoins :
   - **Technologie de tramage**
   - **Résolution**
   - **Trame de base**
   - **Type de simili**

Il est possible de définir la linéature de trame, l'angle de trame et les options de surimpression pour les couleurs non quadri, comme pour les couleurs quadri. Par exemple, avec une surface dégradée constituée de deux couleurs non quadri, vous pouvez définir une couleur à imprimer à 45 degrés et l'autre à 90 degrés.

Utilisation du recouvrement des couleurs et la surimpression

Le recouvrement des couleurs implique un chevauchement intentionnel des couleurs destiné à masquer les problèmes d'alignement des séparations. Dans le cas d'un recouvrement manuel, une couleur doit être surimprimée sur une autre. Effet obtenu par l'impression d'une couleur au-dessus d'une autre. Le recouvrement par surimpression donne de meilleurs résultats lorsque la couleur supérieure est plus sombre que la couleur sous-jacente. Dans le cas contraire, une troisième couleur indésirable risque d'apparaître (par exemple, du cyan imprimé sur du jaune produit un objet vert).

Avant de lancer l'impression, vous pouvez conserver les paramètres de surimpression en choisissant de surimprimer des séparations de couleurs spécifiques, spécifier leur ordre d'impression et indiquer si vous souhaitez surimprimer des images, du texte ou les deux.

Pour surimprimer les séparations de couleurs sélectionnées

1. Cliquez sur **Fichier** ▸ **Imprimer**.
2. Cliquez sur l'onglet **Couleur**.
3. Activez l'option **Imprimer les séparations**.
4. Cliquez sur l'onglet **Séparations**.
5. Dans la zone **Options**, cochez la case **Utiliser les paramètres avancés**.
6. Cliquez sur **Avancé**.
7. Dans la boîte de dialogue **Paramètres avancés pour les séparations**, sélectionnez une séparation de couleur dans la zone de liste **Technologie de tramage**.
8. Dans la colonne **Surimpression**, cliquez sur l'une des icônes suivantes ou sur les deux :
   - **Surimprimer les images**
   - **Surimprimer le texte**

Les icônes apparaissent plus sombres lorsque la séparation est définie pour une surimpression.

Il est possible de modifier l'ordre d'impression des séparations de couleurs. Pour cela, il suffit de sélectionner une séparation de couleur et de choisir un ordre dans la zone de liste **Ordre**.

Impression sur un film

Vous pouvez configurer un travail d'impression afin de créer des images négatives. Une photocomposeuse crée des images sur un film. Ces images peuvent nécessiter d'être produites sous forme de négatifs en fonction du périphérique d'impression utilisé. Renseignez-vous auprès de votre fournisseur de service d'impression pour savoir si vous pouvez produire des images sur un film.

Vous pouvez choisir d'imprimer avec l'émulsion vers le bas, ce qui produit une image inversée sur les imprimantes de bureau.

Pour imprimer un négatif

1 Cliquez sur **Fichier** ▸ **Imprimer**.

2 Cliquez sur l'onglet **Pré-presse**.

3 Dans la zone **Paramètres papier/pellicule**, cochez la case **Inversion**.

Ne choisissez pas l'option de film négatif si vous imprimez sur une imprimante de bureau.

Pour spécifier un film avec l'émulsion vers le bas

1 Cliquez sur **Fichier** ▸ **Imprimer**.

2 Cliquez sur l'onglet **Pré-presse**.

3 Dans la zone **Paramètres papier/pellicule**, cochez la case **Miroir**.

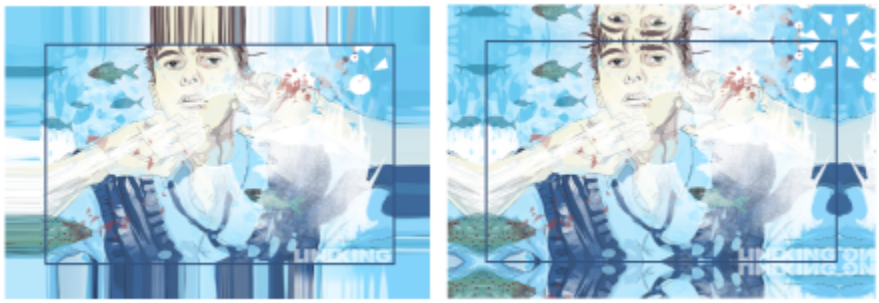
Préparation d'images pour l'impression sur toile

Le menu fixe **Ajuster et étirer** vous permet de préparer vos photos et vos images pour l'impression sur toile en trois étapes. Vous pouvez redimensionner, ajuster et étirer l'image de manière à obtenir une composition parfaite pour votre toile. Pour pouvoir utiliser le menu fixe Ajuster et étirer, vous devez d'abord télécharger l'extension Ajuster et étirer. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour acquérir une extension » à la page 110.

Tout d'abord, spécifiez la taille d'impression en redimensionnant l'image proportionnellement. Pour de meilleurs résultats, spécifiez tout d'abord la plus petite dimension. Par exemple, si vous voulez que votre impression finale soit au format 8 x 10 pouces et en orientation paysage, attribuez la valeur 8 pour la hauteur. Laissez la valeur de la largeur en l'état.

Ensuite, ajustez la taille d'impression en découpant l'image. Vous pouvez spécifier la hauteur et la largeur exacte, puis ajuster la taille dans la fenêtre de l'image. En cas d'impression sur toile et de montage sur un profil, l'image découpée constituera la face de la toile.

Enfin, spécifiez une valeur d'étirement de sorte que l'image puisse être imprimée sur une toile et montée sur un profil sans perdre des informations importantes. L'étirement copie les pixels issus des bords de l'image et les ajoute autour de celle-ci. Vous pouvez étendre une image en étirant ses bords ou en appliquant un effet miroir. Les zones étirées apparaissent habillées autour du profil dans la sortie finale.



Étirement des bords d'une image (à gauche) et application d'un effet miroir sur les bordures de l'image (à droite) Les zones étirées, qui se trouvent à l'extérieur du rectangle, apparaissent habillées autour du profil dans la sortie finale. (Travail original de Dmitri Demidenko)

Pour préparer une image destinée à l'impression sur toile

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Ajuster et étrier**.

2 Cliquez sur le bouton **Redimensionner l'image proportionnellement**.

3 Dans la zone **Redimensionnement proportionnel**, entrez la valeur souhaitée dans les zones **Largeur** ou **Hauteur**, puis cliquez sur **Redimensionner**.

   Les valeurs spécifiées dans les autres cas sont automatiquement ajustées, et les nouvelles dimensions apparaissent dans la zone **Image actuelle**.

4 Cliquez sur le bouton **Découper l'image**, puis entrez les valeurs exactes souhaitées pour la largeur et la hauteur dans les zones **Largeur** et **Hauteur**. Une zone de recouvrement rouge apparaît sur les zones à découper.

   Si nécessaire, cliquez sur le bouton **Ajuster l'image**, puis déplacez le rectangle de découpe pour afficher les éléments d'image que vous souhaitez conserver.

5 Cliquez sur **Découpe**.

6 Cliquez sur le bouton **Étirer l'image**, puis sur l'un des boutons suivants dans la zone **Étirer** :

   - **Étirer le bord de l'image** : permet de donner une apparence étirée aux bords de l'image
   - **Refléter l'image dans tous les sens** : permet de coller un reflet des bords de l'image autour de celle-ci

7 Entrez une valeur dans la zone **Profondeur**, puis cliquez sur **Appliquer**.

Travail avec un fournisseur de service d'impression

Lorsque vous transmettez un fichier à un fournisseur de service d'impression, ce dernier convertit votre fichier directement en film ou en plaques d'impression.

Afin de préparer un travail pour une impression, vous pouvez fournir une sortie papier prête à clicher ou une disquette contenant le travail. Si vous fournissez votre travail sur disquette, le fournisseur de service d'impression requiert soit un fichier PostScript, soit un fichier au format de l'application utilisée (natif). Si vous créez un fichier pour l'envoyer à une photocomposeuse ou une insoleuse, contactez le fournisseur de service d'impression pour connaître le format de fichier le mieux adapté, ainsi que les paramètres à utiliser pour le périphérique d'impression. Fournissez toujours un exemplaire imprimé de votre travail au fournisseur de service d'impression, même s'il s'agit seulement d'une représentation en noir et blanc. Il aidera le fournisseur de service d'impression à identifier et évaluer tout problème potentiel.

Avant d'imprimer un dessin, vous devez sélectionner le pilote de périphérique d'impression approprié et le configurer correctement. Reportez-vous aux instructions du fabricant du périphérique d'impression ou contactez le fournisseur de service d'impression ou l'imprimerie où sera imprimé votre document afin de connaître la meilleure configuration possible pour le pilote du périphérique d'impression.

Formats de fichiers

Exportation au format PDF..... 495
Utilisation d'applications de productivité..... 505
Utilisation de fichiers bruts d'appareil photo..... 507
Formats de fichiers pris en charge..... 517

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Exportation au format PDF

Le format PDF est un format de fichier conçu pour conserver les polices, les images, les graphiques et la mise en forme d'un fichier tel qu'il apparaît dans son application d'origine. Vous pouvez également enregistrer plusieurs images dans un seul fichier PDF afin de créer un album photo compact destiné à d'autres utilisateurs.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Exportation de documents sous forme de fichiers PDF » (page 495)
- « Insertion d'hyperliens, de signets et de miniatures dans les fichiers PDF » (page 497)
- « Réduction de la taille des fichiers PDF » (page 498)
- « Définition d'un format de codage pour les fichiers PDF » (page 499)
- « Définition des options de gestion des couleurs pour l'exportation des fichiers PDF » (page 499)
- « Définition des options de sécurité des fichiers PDF » (page500)
- « Optimisation des fichiers PDF » (page 501)
- « Affichage des résumés de vérification des fichiers PDF » (page502)
- « Préparation de fichiers PDF pour un fournisseur d'impression » (page 502)

Exportation de documents sous forme de fichiers PDF

Il est possible d'exporter un document au format PDF. Vous pouvez visualiser, partager et imprimer un fichier PDF sur n'importe quelle plate-forme dans la mesure où le logiciel Adobe Acrobat, Adobe Reader ou un autre programme de visualisation de fichiers PDF est installé sur votre ordinateur. Il est également possible de publier un fichier PDF sur un intranet ou sur le Web.

Lorsque vous exportez un document au format PDF, vous pouvez choisir parmi plusieurs présélections PDF qui permettent d'appliquer des paramètres spécifiques. Par exemple, avec la prédéfinition **Web**, vous pouvez créer un document PDF qui convient à l'affichage en ligne.

Il est également possible de modifier une présélection PDF ou d'en créer une nouvelle. Les paramètres de sécurité du fichier PDF ne sont pas enregistrés avec la présélection PDF. Pour plus d'informations sur les options de sécurité des fichiers PDF, reportez-vous à la section « Définition des options de sécurité des fichiers PDF » à la page500.

Pour exporter un document au format PDF

1 Cliquez sur **Fichier** ▸ **Publier au format PDF**.

2 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.

3 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.

4 Sélectionnez l'une des options suivantes dans la zone de liste **Présélection PDF** :

- **Archivage (CMJN)** : permet de créer un fichier PDF/A-1b qui convient pour l'archivage. Par rapport aux fichiers PDF traditionnels, les fichiers PDF/A-1b sont plus adaptés à la conservation des documents à long terme parce qu'ils sont plus autonomes et moins dépendants du périphérique. Les fichiers PDF/A-1b embarquent des couleurs indépendantes des périphériques et leur propre description sous forme de métadonnées XMP. Ce style PDF préserve les couleurs non quadri ou couleurs Lab du document original, mais convertit toutes les autres couleurs, comme les niveaux de gris ou le RVB, au mode de couleurs CMJN. En outre, ce style incorpore un profil de couleurs permettant de définir la façon dont les couleurs CMJN doivent être interprétées sur le périphérique de sortie.
- **Archivage (RVB)** : comme le style précédent, permet de créer un fichier PDF/A-1be, en préservant les couleurs non quadri et les couleurs Lab. Toutes les autres couleurs sont converties au mode de couleurs RVB.
- **Paramètres courants de l'épreuve** : applique le profil de couleurs d'épreuve au PDF.
- **Distribution de documents** : permet de créer un fichier PDF imprimable sur une imprimante laser ou de bureau. Ce style, particulièrement utile pour la distribution de documents généraux, active la compression JPEG d'images bitmap et peut contenir des signets et des hyperliens.
- **Édition** : active la compressionLZW et inclut des hyperliens, des signets et des miniatures. Le fichier PDF s'affiche avec tous ses éléments : les images à résolution optimale, les hyperliens, etc. Cela vous permettra de modifier ce document ultérieurement.
- **PDF/X-1a** : active la compressionZIP d'images bitmap et convertit tous les objets dans l'espace couleur CMJN de destination.
- **PDF/X-3 (Acrobat 3.0)** : ce style est un sur-ensemble du style PDF/X-1a. Il autorise l'insertion de données CMJN et non-CMJN (couleurs Lab ou niveaux de gris, par exemple) dans le fichier PDF.
- **Pré-presse** : active la compressionZIP d'images bitmap et conserve les options de couleurs non quadri pour une impression de qualité haut de gamme. Avant de préparer un fichier PDF pour l'impression, il est préférable de consulter votre fournisseur d'impression pour déterminer les paramètres recommandés.
- **Web** : permet de créer un fichier PDF conçu pour un affichage en ligne (par exemple, un fichier PDF à diffuser par courrier électronique ou à publier sur le Web). Ce style accélère l'affichage du fichier et permet d'utiliser la compression JPEG d'images et des hyperliens.

5 Cliquez sur **Paramètres**.
La boîte de dialogue **Paramètres de publication au format PDF** s'affiche.

6 Dans la zone **Étendue des exportations**, cochez l'une des options suivantes :
- **Document en cours** : exporte le document en cours.
- **Documents** : exporte les documents spécifiés.
- **Sélection** : exporte les objets sélectionnés.
- **Image courante** : exporte l'image sélectionnée.
- **Images** : exporte uniquement les images spécifiées.

7 Cliquez sur **OK**.

8 Cliquez sur **Enregistrer**.

Pour exporter plusieurs documents sous la forme d'un seul fichier PDF

1 Cliquez sur **Fichier** ▸ **Publier au format PDF**.

2 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.

3 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.

4 Cliquez sur **Paramètres**.
La boîte de dialogue **Paramètres de publication au format PDF** s'affiche.

5 Dans l'onglet **Général**, sélectionnez l'option **Documents** dans la section **Étendue des exportations**.

6 Cochez les cases associées aux documents à enregistrer.

7 Cliquez sur **OK**.

8 Cliquez sur **Enregistrer**.

Pour créer une présélection PDF

1 Cliquez sur **Fichier** ▸ **Publier au format PDF**.

2 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.

3 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.

4 Cliquez sur **Paramètres**.
5 Dans la boîte de dialogue **Paramètres de publication au format PDF**, indiquez les paramètres souhaités.
6 Cliquez sur l'onglet **Général**.
7 Cliquez sur le bouton **Ajouter une présélection PDF** + situé à côté de la zone de liste **Présélection PDF**.
8 Dans la zone de liste **Enregistrer la présélection PDF sous**, entrez le nom du style.
9 Cliquez sur **OK**.
10 Cliquez sur **Enregistrer**.

Si vous souhaitez supprimer un style PDF, sélectionnez-le, puis cliquez sur le bouton **Supprimer la présélection PDF** — situé en regard de la zone de liste **Présélection PDF**.

Pour modifier une présélection PDF

1 Cliquez sur **Fichier** ▸ **Publier au format PDF**.
2 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
3 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.
4 Cliquez sur **Paramètres**.
5 Dans la boîte de dialogue **Paramètres de publication au format PDF**, indiquez les paramètres souhaités.
6 Cliquez sur l'onglet **Général**.
7 Cliquez sur le bouton **Ajouter une présélection PDF** + situé à côté de la zone de liste **PDF**.
8 Sélectionnez le style que vous souhaitez modifier dans la zone de liste **Enregistrer la présélection PDF sous**.
9 Cliquez sur **OK**.
10 Cliquez sur **Enregistrer**.

Si vous enregistrez les modifications apportées aux paramètres prédéfinis, les paramètres d'origine sont remplacés. Pour éviter cela, enregistrez toute modification apportée à ces paramètres prédéfinis sous un nouveau nom.

Insertion d'hyperliens, de signets et de miniatures dans les fichiers PDF

Il est possible d'inclure des hyperliens, des signets et des miniatures dans un fichier PDF. Les hyperliens permettent d'ajouter des liens vers d'autres pages Web ou adresses Internet. Les signets permettent de relier des zones spécifiques dans un fichier PDF. Vous pouvez choisir d'afficher les signets ou les miniatures lors de la première ouverture du fichier PDF dans Adobe Acrobat ou Acrobat Reader.

Pour inclure des hyperliens, des signets et des miniatures dans un fichier PDF

1 Cliquez sur **Fichier** ▸ **Publier au format PDF**.
2 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
3 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.
4 Cliquez sur **Paramètres**.
La boîte de dialogue **Paramètres de publication au format PDF** s'affiche.
5 Cliquez sur l'onglet **Document**.
6 Dans la zone **Signets**, cochez les cases suivantes, en fonction de vos besoins :
- **Inclure les hyperliens**

- Générer les signets
- Générer les miniatures

Pour afficher les signets ou les miniatures au démarrage, activez le bouton **Signets** ou **Miniatures** dans la zone **Affichage au démarrage**.

7 Cliquez sur **OK**.

8 Cliquez sur **Enregistrer**.

Réduction de la taille des fichiers PDF

Il est possible de compresser des images bitmap afin de réduire la taille d'un fichier PDF. Les options de compression d'images bitmap comprennent JPEG, LZW et ZIP. L'échelle de qualité des images bitmap utilisant la compression JPEG s'étend de 2 (haute qualité, moindre compression) à 255 (qualité inférieure, meilleure compression). Plus la qualité d'image est élevée, plus la taille du fichier est importante.

Le sous-échantillonnage d'images bitmap en couleur, niveaux de gris ou monochromes permet également de réduire la taille de fichier.

Pour définir la compression des images bitmap dans un fichier PDF

1 Cliquez sur **Fichier** ▸ **Publier au format PDF**.

2 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.

3 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.

4 Cliquez sur **Paramètres**.
La boîte de dialogue **Paramètres de publication au format PDF** s'affiche.

5 Cliquez sur l'onglet **Objets**.

6 Choisissez l'une des options suivantes dans la zone de liste **Type de compression** :
- Aucun
- LZW
- JPEG
- ZIP
- JP2

7 Cliquez sur **OK**.

8 Cliquez sur **Enregistrer**.

L'option **JP2** (JPEG 2000) est disponible uniquement pour Adobe Acrobat 6.0, Adobe Acrobat 8.0 et Adobe Acrobat 9.0.

Si vous choisissez la compression JPEG, vous pouvez spécifier la qualité de compression en déplaçant le curseur **Qualité**.

Pour sous-échantillonner des images bitmap dans un fichier PDF

1 Cliquez sur **Fichier** ▸ **Publier au format PDF**.

2 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.

3 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.

4 Cliquez sur **Paramètres**.
La boîte de dialogue **Paramètres de publication au format PDF** s'affiche.

5 Cliquez sur l'onglet **Objets**.

6 Cochez l'une des cases suivantes et saisissez une valeur dans la zone correspondante :
- Couleur

- Niveaux de gris
- Monochrome

7 Cliquez sur **OK**.

8 Cliquez sur **Enregistrer**.

Le sous-échantillonnage d'images bitmap en couleur, niveaux de gris ou monochromes affecte les images bitmap uniquement lorsque leur résolution est supérieure à la résolution spécifiée dans la zone **Sous-échantillonnage de bitmaps**.

Définition d'un format de codage pour les fichiers PDF

Les formats ASCII et binaire sont des formats de codage pour les documents. Lorsque vous publiez un fichier au format PDF, vous pouvez choisir entre l'exportation de fichiers ASCII ou binaires. Le format ASCII crée des fichiers entièrement portables sur toutes les plates-formes. Le format binaire crée des fichiers plus petits et moins portables dans la mesure où certaines plates-formes ne gèrent pas ce format de fichier.

Pour définir un format de codage pour un fichier PDF

1 Cliquez sur **Fichier** ▸ **Publier au format PDF**.

2 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.

3 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.

4 Cliquez sur **Paramètres**.
La boîte de dialogue **Paramètres de publication au format PDF** s'affiche.

5 Cliquez sur l'onglet **Document**.

6 Activez l'une des options suivantes :
- **ASCII 85**
- **Binaire**

7 Cliquez sur **OK**.

8 Cliquez sur **Enregistrer**.

Définition des options de gestion des couleurs pour l'exportation des fichiers PDF

Vous pouvez préciser les options de gestion des couleurs pour l'exportation des fichiers au format PDF. Vous pouvez choisir un profil de couleurs ou laisser les objets dans leur espace couleur d'origine. Vous pouvez également intégrer un profil de couleurs au PDF.

Si votre fichier contient des couleurs non quadri, vous avez le choix entre les conserver ou les convertir en couleurs quadri afin que quatre plaques soient générées pour la sortie CMJN du fichier.

Pour exporter un document au format PDF en vue d'un épreuvage, vous pouvez appliquer les paramètres d'épreuve des couleurs du document. De plus, vous pouvez choisir d'autres options d'épreuvage, telles que la conservation des surimpressions du document et la surimpression du noir.

Pour définir les options de gestion des couleurs pour l'exportation des fichiers PDF

1 Cliquez sur **Fichier** ▸ **Publier au format PDF**.

2 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.

3 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.

4 Cliquez sur **Paramètres**.
La boîte de dialogue **Paramètres de publication au format PDF** s'affiche.

5 Cliquez sur l'onglet **Couleur**.
6 Dans la zone **Gestion des couleurs**, sélectionnez l'option **Utiliser les paramètres de couleurs du document**.
7 Sélectionnez une option de profil de couleurs dans la zone de liste **Couleurs de sortie** :
   - **RVB**
   - **CMJN**
   - **Niveaux de gris**
   - **Natif**
8 Cliquez sur **OK**.
9 Cliquez sur **Enregistrer**.

Vous pouvez également

Appliquer le profil de couleurs d'épreuvage au PDF	Dans la zone **Gestion des couleurs**, sélectionnez l'option **Utiliser les paramètres d'épreuve de couleur**.
Convertir toutes les couleurs non quadri du document dans le profil de couleurs choisi	Cochez la case **Convertir les couleurs non quadri en**.
Intégrer le profil de couleurs au PDF	Cochez la case **Corriger les couleurs à l'aide du profil courant**.

Définition des options de sécurité des fichiers PDF

Vous pouvez définir des options de sécurité pour protéger les fichiers PDF que vous créez. Ces options permettent de maîtriser (et si besoin de limiter) l'accès, la modification et la reproduction d'un fichier PDF affiché dans Adobe Reader.

Le niveau de sécurité disponible est déterminé par la version d'Adobe Reader que vous utilisez pour créer le fichier PDF. Les niveaux de chiffrement fournis par Adobe Reader ont augmenté à mesure des versions. Par exemple, sous Adobe Reader version 6 ou antérieure, le codage à l'enregistrement est standard, tandis que la version 8 offre un codage 128 bits, et la version 9 un codage 256 bits. Pour plus d'informations sur le choix d'une version, reportez-vous à la section « Optimisation des fichiers PDF » à la page 501.

Les options de sécurité sont associées à deux mots de passe : le mot de passe autorisant l'accès et le mot de passe d'ouverture.

Le mot de passe autorisant l'accès, c'est-à-dire le mot de passe principal, autorise ou interdit l'impression, l'édition et la copie d'un fichier. Ainsi, en tant que propriétaire du fichier, vous pouvez protéger l'intégrité de son contenu en interdisant son édition.

Vous pouvez également définir un mot de passe d'ouverture qui régit l'accès au fichier. Si, par exemple, vous souhaitez limiter à certains utilisateurs l'accès d'un fichier contenant des informations confidentielles, rien ne vous empêche de définir un mot de passe d'ouverture. Il est déconseillé de définir un mot de passe d'ouverture sans définir un mot de passe autorisant l'accès, auquel cas les utilisateurs disposeraient d'un accès illimité au fichier PDF. Ils seraient notamment autorisés à définir un nouveau mot de passe.

Les options de sécurité sont appliquées dès l'enregistrement du fichier PDF. Vous pouvez afficher ces options lorsque vous ouvrez un fichier PDF dans Adobe Acrobat.

Pour définir les autorisations d'accès à un fichier PDF

1 Cliquez sur **Fichier** ▸ **Publier au format PDF**.
2 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
3 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.
4 Cliquez sur **Paramètres**.
   La boîte de dialogue **Paramètres de publication au format PDF** s'affiche.
5 Cliquez sur l'onglet **Sécurité**.

6 Cochez la case **Mot de passe autorisant l'accès**.

7 Entrez un mot de passe dans la zone **Mot de passe**.

8 Saisissez à nouveau le mot de passe dans la zone **Confirmer le mot de passe autorisant l'accès**.

9 Dans la zone **Autorisations d'impression**, sélectionnez l'une des options suivantes :

- **Aucune** : les utilisateurs sont autorisés à afficher le fichier PDF à l'écran mais ne sont pas autorisés à l'imprimer.
- **Basse résolution** : les utilisateurs sont autorisés à imprimer une version basse résolution du fichier PDF. Cette option est disponible pour les fichiers PDF compatibles avec Adobe Acrobat 5 ou version ultérieure.
- **Haute résolution** : les utilisateurs sont autorisés à imprimer une version haute résolution du fichier PDF.

10 Dans la zone **Autorisations d'édition**, sélectionnez l'une des options suivantes :

- **Aucune** : les utilisateurs ne sont pas autorisés à éditer le fichier PDF.
- **Insertion, suppression et rotation de pages** : permet aux utilisateurs d'insérer, de supprimer et de faire pivoter des pages lors de l'édition du fichier PDF. Cette option est disponible pour les fichiers PDF compatibles avec Adobe Acrobat 5 ou version ultérieure.
- **Tout sauf les pages d'extraction** : les utilisateurs sont autorisés à éditer le fichier PDF mais ne sont pas autorisés à supprimer des pages du document.

Pour autoriser la copie du contenu du fichier PDF dans d'autres documents, cochez la case **Activer la copie de textes, d'images et autres contenus**.

11 Cliquez sur **OK**.

12 Cliquez sur **Enregistrer**.

Le mot de passe autorisant l'accès est le mot de passe principal du document. Il permet au propriétaire du fichier de définir des autorisations d'accès, ou d'ouvrir le fichier en cas de définition d'un mot de passe d'ouverture.

Certaines options de compatibilité des PDF, telles que **PDF/X-3** et **PDF/A-1b**, ne permettent pas de définir des autorisations d'accès à un fichier PDF. Si vous choisissez une telle option de compatibilité, toutes les commandes de la page **Sécurité** sont désactivées. Pour modifier la compatibilité, reportez-vous à la section « Pour sélectionner une option de compatibilité » à la page 502.

Pour définir un mot de passe d'utilisateur pour un fichier PDF

1 Cliquez sur **Fichier** ▸ **Publier au format PDF**.

2 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.

3 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.

4 Cliquez sur **Paramètres**.
La boîte de dialogue **Paramètres de publication au format PDF** s'affiche.

5 Cliquez sur l'onglet **Sécurité**.

6 Cochez la case **Mot de passe d'ouverture**.

7 Entrez un mot de passe dans la zone **Mot de passe**.

8 Saisissez à nouveau le mot de passe dans la zone **Confirmer le mot de passe d'ouverture**.

9 Cliquez sur **OK**.

10 Cliquez sur **Enregistrer**.

Il est recommandé de définir un mot de passe autorisant l'accès en même temps qu'un mot de passe d'ouverture.

Optimisation des fichiers PDF

Vous pouvez optimiser les fichiers PDF pour différentes versions d'Adobe Acrobat ou Acrobat Reader en choisissant une option de compatibilité correspondant au type de visionneuse utilisé par les destinataires du fichier PDF.Dans Corel PHOTO-PAINT, vous pouvez

sélectionner l'une des options de compatibilité suivantes :Acrobat 4.0, Acrobat 5.0, Acrobat 6.0, Acrobat 8.0, Acrobat 9.0, PDF/X-1a, PDF/X-3 ou PDF/A-1b.Si vous publiez un fichier PDF en vue d'une large diffusion, mieux vaut choisir une option de compatibilité antérieure telle qu'Acrobat 8.0 ou 9.0 afin d'être sûr que le fichier pourra être visionné dans les versions antérieures d'Acrobat.Toutefois, si la sécurité de vos fichiers est primordiale, vous pouvez choisir une version ultérieure, proposant des niveaux de chiffrement plus élevés.Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Définition des options de sécurité des fichiers PDF » à la page500.

Pour sélectionner une option de compatibilité

1 Cliquez sur **Fichier** ▸ **Publier au format PDF**.
2 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
3 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.
4 Cliquez sur **Paramètres**.
La boîte de dialogue **Paramètres de publication au format PDF** s'affiche.
5 Cliquez sur l'onglet **Général**.
6 Dans la zone de liste **Compatibilité**, choisissez une option de compatibilité.

Affichage des résumés de vérification des fichiers PDF

Avant d'enregistrer un document au format PDF, vous pouvez procéder à sa vérification pour rechercher les éventuels problèmes. L'option Vérification permet de rechercher et d'afficher un résumé des erreurs, des problèmes éventuels et des suggestions pour la résolution des problèmes. Par défaut, cette option recherche de nombreux problèmes liés au format PDF. Il est cependant possible de désactiver certains problèmes si vous souhaitez les exclure de la vérification.

Pour afficher le résumé de vérification d'un fichier PDF

1 Cliquez sur **Fichier** ▸ **Publier au format PDF**.
2 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
3 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.
4 Cliquez sur **Paramètres**.
La boîte de dialogue **Paramètres de publication au format PDF** s'affiche.
5 Cliquez sur l'onglet **Vérification**.

Pour limiter les problèmes à rechercher pendant la vérification, cliquez sur l'onglet **Pas de problèmes** puis sur **Paramètres**, et dans la boîte de dialogue **Paramètres de vérification**, décochez les cases situées en regard des problèmes que la fonction de vérification doit ignorer.

Pour enregistrer ces paramètres, cliquez sur l'onglet **Pas de problèmes**, puis sur **Paramètres**, et dans la boîte de dialogue **Paramètres de vérification**, cliquez sur le bouton **Ajouter paramètres de vérification** + et saisissez un nom dans la zone **Enregistrer le style de vérification sous**.

Préparation de fichiers PDF pour un fournisseur d'impression

Les marques de l'imprimante offrent au fournisseur d'impression des informations sur la façon dont le travail doit être imprimé. Vous pouvez spécifier les marques d'imprimante que vous souhaitez inclure à la page. Les marques d'imprimante disponibles sont les suivantes :

- **Marques de recadrage** : ces marques représentent la taille du papier et s'impriment dans les angles de la page. Il vous est possible d'ajouter ces marques de recadrage afin qu'ils vous guident lors de la découpe du papier. Si vous sortez plusieurs pages par feuille (deux rangées sur deux colonnes, par exemple), vous pouvez ajouter les marques de recadrage sur le bord extérieur de la page de manière à ce que tous soient supprimés après la découpe. Vous pouvez également ajouter des marques de recadrage autour de chaque rangée et chaque colonne. Un débordement détermine jusqu'à quel point une image peut s'étendre au-delà des marques de recadrage.

Lorsque vous utilisez un débordement pour étendre le travail d'impression vers la limite de la page, vous devez définir une limite de débordement.En cas de débordement, la taille du papier que vous utilisez pour l'impression doit être plus grande que celle du papier que vous souhaitez obtenir et la zone d'image doit s'étendre au-delà de la limite de la taille de papier finale.

- **Marques de repérage** : ces marques sont nécessaires pour aligner le film afin de créer des épreuves ou imprimer des plaques sur une presse couleur. Elles s'impriment sur chaque feuille d'une séparation de couleur.
- **Échelle densitométrique** : il s'agit d'une série de zones grises allant du gris clair au gris foncé. Ces zones sont utilisées pour tester la densité des images simili. Vous pouvez placer l'échelle densitométrique n'importe où sur la page. Vous pouvez également personnaliser les niveaux de gris apparaissant dans chacun des sept carrés de l'échelle densitométrique.
- **Informations fichier** : vous pouvez imprimer des informations sur le fichier, dont le profil de couleurs, les paramètres simili, le nom, la date et l'heure de création de l'image, le numéro de plaque et le nom du travail.

Pour inclure les marques d'imprimante dans un fichier PDF

1. Cliquez sur **Fichier** ▸ **Publier au format PDF**.
2. Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
3. Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.
4. Cliquez sur **Paramètres**.
   La boîte de dialogue **Paramètres de publication au format PDF** s'affiche.
5. Cliquez sur l'onglet **Vérification**.
6. Cochez l'une des cases suivantes :
   - **Marques de recadrage**
   - **Informations sur le fichier**
   - **Marques de repérage**
   - **Échelles densitométriques**

   Pour inclure un débordement, cochez la case **Limite de débordement**, puis saisissez une valeur de débordement dans la zone correspondante.

Normalement, une valeur de débordement de 0,25 cm à 0,50 cm est suffisante. Tout objet s'étendant au-delà utilise de l'espace inutilement et risque d'entraîner des problèmes lors de l'impression de plusieurs pages avec débordements sur une seule feuille de papier.

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Utilisation d'applications de productivité

Corel PHOTO-PAINT est entièrement compatible avec les applications de bureautique telles que Microsoft Word et WordPerfect. Vous pouvez, par exemple, importer et exporter des fichiers entre les applications, ainsi que copier, déplacer ou insérer des objets de Corel PHOTO-PAINT dans des documents créés à l'aide d'applications de bureautique.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Exportation de fichiers vers des applications de bureautique » (page 505)
- « Ajout d'objets à des documents » (page 505)

Exportation de fichiers vers des applications de bureautique

Vous avez la possibilité d'exporter un fichier en l'optimisant pour l'utilisation avec des applications de bureautique telles que Microsoft Word ou WordPerfect. Pour plus d'informations sur l'exportation de fichiers depuis Corel PHOTO-PAINT, consultez la section « Pour exporter une image vers Microsoft Office ou Corel WordPerfect Office » à la page 406.

Ajout d'objets à des documents

Corel PHOTO-PAINT permet de copier un objet afin de le coller dans une image. Il est également possible de copier un objet, puis de le placer dans un document créé à l'aide d'une application de bureautique, telle que Microsoft Word ou WordPerfect. Pour plus d'informations sur la copie d'objets, reportez-vous à la section « Déplacement, copie et suppression d'objets » à la page 380.

Vous pouvez insérer un objet dans un document créé à l'aide d'une application de bureautique. Pour plus d'informations sur l'insertion d'objets dans des documents créés à l'aide d'une application de bureautique, reportez-vous à la section « Insertion d'objets liés ou incorporés dans une autre application » à la page 407 ou à l'Aide de l'application en question.

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Utilisation de fichiers bruts d'appareil photo

Il est possible d'importer et de traiter des fichiers bruts (RAW) d'appareil photo dans Corel PHOTO-PAINT

Cette section contient les rubriques suivantes :

- « Utilisation de fichiers bruts d'appareil photo » (page 507)
- « Importation de fichiers bruts d'appareil photo dans Corel PHOTO-PAINT » (page 508)
- « Ajustement de la couleur et du ton des fichiers bruts d'appareil photo » (page 511)
- « Mise au point et réduction du bruit des fichiers bruts d'appareil photo » (page 513)
- « Prévisualisation des fichiers bruts d'appareil photo et obtention d'informations sur l'image » (page 514)

Utilisation de fichiers bruts d'appareil photo

Les fichiers bruts d'appareil photo contiennent les données d'image capturées par le capteur d'images d'un appareil photo numérique. Ces fichiers sont appelés « bruts » (ou RAW) car, contrairement aux fichiers JPEG et TIFF, ils nécessitent peu de traitement au niveau de l'appareil photo et doivent être modifiés et préparés afin de pouvoir être imprimés à partir d'une application d'édition d'images.

Les fichiers bruts d'appareil photo permettent de contrôler le traitement des données d'images plutôt que de laisser l'appareil photo effectuer automatiquement les ajustements de couleur et les conversions. Il est possible d'ajuster l'équilibre des blancs, la plage des tons, le contraste, la saturation des couleurs et la netteté d'une image brute sans compromettre sa qualité. De plus, les images brutes peuvent être traitées de nouveau à votre convenance afin d'obtenir les résultats escomptés. Ainsi, les images brutes d'appareil photo peuvent être comparées à une pellicule photo exposée qui n'a pas encore été développée.

Pour profiter pleinement des fichiers bruts d'appareil photo, il est nécessaire de configurer l'appareil photo afin que ce dernier enregistre les fichiers au format brut. Corel PHOTO-PAINT permet d'importer des fichiers bruts d'appareil photo à partir des modèles pris en charge. Les modèles pris en charge sont les suivants :

- Canon EOS-1D X, Canon EOS 650D, Canon 5D Mark III, Canon G1-X, Canon ID-X, Canon EOS 6D, Canon A3300, Canon EOS C500, Canon EOS SX50
- Casio EX-ZR100
- Fuji X-Pro1, Fuji X-S1, Fuji XS50, Fuji X20, Fuji X100S, Fuji SL1000, Fuji X-E1 et Fuji XF1
- Olympus XZ-10
- Pentax K-5 II (s)
- Samsung EX2F, Samsung NX300, Samsung NX1000, Samsung NX20
- Sigma SD1, Sigma SD15, Sigma DP
- Sony RX100

De plus, le format de fichier DNG (Digital Negative) avec perte d'Adobe et le format Imacon Flexframe 3f sont désormais pris en charge.

Pour plus d'informations sur les appareils photo pris en charge, consultez la Base de connaissances Corel.

Importation de fichiers bruts d'appareil photo dans Corel PHOTO-PAINT

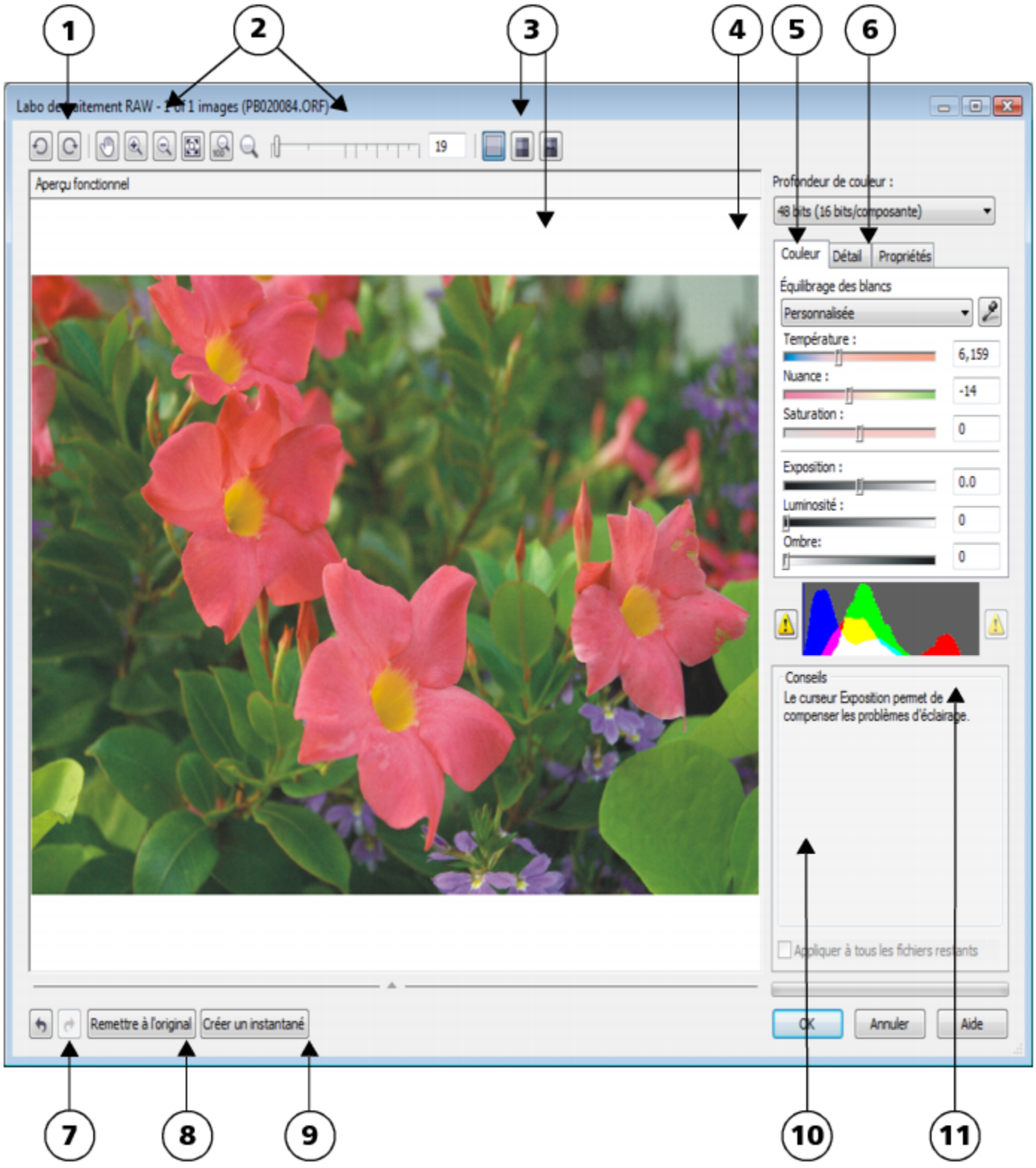
Lorsqu'un ou plusieurs fichiers bruts d'appareil photo sont ouverts dans Corel PHOTO-PAINT, ils s'affichent avant tout dans le Labo de traitement RAW. Les commandes du Labo de traitement RAW permettent d'ajuster la couleur et le ton des images brutes d'appareil photo. Si les ajustements d'un fichier vous conviennent, vous pouvez apporter les mêmes ajustements aux fichiers restants.

Après avoir traité des fichiers bruts d'appareil photo, vous pouvez effectuer des modifications supplémentaires en utilisant les outils et les effets de Corel PHOTO-PAINT. Vous pouvez ensuite les enregistrer au format TIFF ou JPEG ou sous tout autre format pris en charge par Corel PHOTO-PAINT.

Notez que Corel PHOTO-PAINT ne permet pas d'enregistrer des fichiers bruts d'appareil photo sous un format de fichier brut d'appareil photo. Toutes les modifications apportées aux fichiers bruts d'appareil photo dans le Labo de traitement RAW seront perdues, sauf si vous enregistrez les fichiers dans un format pris en charge.

Traitement des fichiers bruts d'appareil photo

Le Labo de traitement RAW comporte des commandes disposées dans un ordre logique et permettant d'effectuer des corrections de couleur, ainsi que des ajustements sur les images brutes d'appareil photo. Il est conseillé de commencer par le haut de la page **Couleur** et de continuer vers le bas de la page. Après avoir corrigé la couleur et le ton de l'image, il est possible de la mettre au point et de supprimer le bruit à l'aide des commandes de la page **Détail**. Pour plus d'informations sur les paramètres de la page **Couleur**, reportez-vous à la section « Ajustement de la couleur et du ton des fichiers bruts d'appareil photo » à la page 511. Pour plus d'informations sur la page Détail, reportez-vous à la section « Mise au point et réduction du bruit des fichiers bruts d'appareil photo » à la page 513.



Labo de traitement RAW : les nombres cerclés correspondent aux nombres du tableau suivant qui décrit les principaux composants du laboratoire.

Composant	Description
1. Outils de rotation	Permet de faire pivoter l'image à 90 degrés, dans le sens des aiguilles d'une montre ou le sens inverse.
2. Outils Zoom et Panoramique	Permet d'effectuer un zoom avant ou un zoom arrière d'une image affichée dans une fenêtre d'aperçu, d'obtenir un panoramique pour une image affichée avec un niveau de zoom supérieur à 100 % et d'ajuster une image à la fenêtre d'aperçu.
3. Modes Aperçu et fenêtre d'aperçu	Permet de prévisualiser les ajustements apportés à une image brute d'appareil photo dans une fenêtre unique ou divisée. Il est possible de les afficher côte à côte afin de comparer l'original à l'image ajustée.
4. Page **Couleur**	Contient des commandes permettant d'ajuster la couleur et le ton des images brutes d'appareil photo afin de supprimer les nuances de couleur et révéler les détails.
5. Page **Détail**	Contient des commandes permettant de supprimer le bruit des images brutes d'appareil photo.
6. Page **Propriétés**	Contient des commandes permettant d'afficher des informations sur les images brutes d'appareil photo, telles que la taille, le mode de couleurs et les paramètres de l'appareil photo.
7. Boutons **Annuler** et **Rétablir**	Permettent d'annuler et de rétablir la dernière action effectuée.
8. Bouton **Remettre à l'original**	Permet d'effacer toute correction afin de recommencer avec l'image brute d'appareil photo originale.
9. **Créer un instantané**	Permet de capturer à tout moment la version corrigée d'une image dans un « instantané ». Les miniatures des instantanés s'affichent dans une fenêtre située sous l'image.
10. Zone des conseils	Affiche des informations concernant la commande active
11. Histogramme	Cela vous permet de prévisualiser la gamme de tons de l'image.

Pour importer un fichier brut d'appareil photo dans Corel PHOTO-PAINT

1 Effectuez l'une des opérations suivantes :
   - Cliquez sur **Fichier** ▸ **Ouvrir**.
   - Cliquez sur **Fichier** ▸ **Importer**.

2 Sélectionnez un ou plusieurs fichiers bruts d'appareil photo, puis cliquez sur **Ouvrir** ou **Importer**.

3 Dans le Labo de traitement RAW, ajustez la couleur et le ton de l'image brute d'appareil photo. Le cas échéant, il est également possible d'effectuer une mise au point ou de réduire le bruit de l'image.

Si vous avez sélectionné plusieurs fichiers bruts d'appareil photo et que vous souhaitez apporter les mêmes modifications à chacun, cochez la case **Appliquer à tous les fichiers restants**.

Vous pouvez recadrer ou rééchantillonner une image brute d'appareil photo avant de la traiter dans le Labo de traitement RAW. Pour plus d'informations, reportez-vous aux sections « Pour recadrer une image lors de l'importation » à la page 77 et « Pour rééchantillonner une image lors de l'importation » à la page 76.

Vous pouvez faire pivoter l'image en cliquant sur le bouton **Faire pivoter à gauche** ou **Faire pivoter à droite**.

Ajustement de la couleur et du ton des fichiers bruts d'appareil photo

Il est possible d'ajuster la couleur et le ton d'une image à l'aide des paramètres suivants.

Profondeur de couleur

La profondeur de couleur correspond au nombre de couleurs contenues dans une image. L'un des avantages des fichiers bruts d'appareil photo est qu'ils contiennent plus de couleurs que les photos enregistrées au format JPEG et TIFF. Le nombre de couleurs supérieur permet de faciliter la reproduction des couleurs avec plus de précision, de révéler les détails des ombres et d'ajuster les niveaux de luminosité.

Le Labo de traitement RAW permet de traiter les fichiers bruts d'appareil photo en tant qu'images 24 ou 48 bits. Les images 48 bits offrent une représentation des couleurs plus précise sans compromettre la qualité de l'image lors de la retouche. Notez que certains effets spéciaux disponibles dans Corel PHOTO-PAINT ne peuvent être appliqués aux images 48 bits.

Équilibrage des blancs

L'équilibrage des blancs permet de supprimer les nuances de couleurs non naturelles afin que les couleurs de l'image soient identiques aux couleurs réelles. L'équilibrage des blancs prend en considération les conditions d'éclairage de la photo et établit un équilibre des couleurs afin de reproduire les couleurs des images réelles.

Par défaut, lorsqu'un fichier brut d'appareil photo est importé dans Corel PHOTO-PAINT, il correspond aux paramètres de l'appareil photo pour l'équilibrage des blancs. Le paramètre apparaît en tant que présélection **Telle que prise** dans la zone de liste **Équilibrage des blancs**. Si le paramètre ne vous convient pas, vous pouvez ajuster l'équilibre des blancs automatiquement en choisissant la présélection **Autom**. Il est également possible d'appliquer chacune des présélections suivantes :**Lumière du jour**, **Ciel couvert**, **Ombre**, **Tungstène**, **Fluorescent** ou **Flash**. Ces présélections permettent de simuler différentes conditions d'éclairage.

Image brute d'appareil photo avec un équilibre des blancs incorrect (à gauche) ; la même image après l'ajustement de l'équilibre des blancs (à droite)

De plus, l'outil **Pipette** permet d'ajuster automatiquement le contraste d'une image en fonction du blanc ou gris de référence dans la fenêtre d'aperçu.

Si les options **Équilibrage des blancs** n'apportent pas les résultats escomptés, les commandes suivantes permettent de supprimer les nuances de couleur :

- Curseur **Température** : permet de corriger les nuances de couleur en ajustant la température des couleurs d'une image pour compenser l'éclairage de la prise de vue. Ainsi, pour corriger une nuance de couleur jaune résultant d'une photo prise en intérieur sous un faible

éclairage incandescent, déplacez le curseur vers la gauche. À l'inverse, pour corriger une nuance de couleur bleue causée par un éclairage intensif, déplacez votre curseur vers la droite.

- Curseur **Nuance** : permet de corriger les nuances de couleur par réglage du vert ou du magenta dans une image. Déplacez le curseur vers la droite pour ajouter du vert, et vers la gauche pour ajouter du magenta. Utilisez successivement les curseurs **Température** et **Nuance** pour ajuster avec précision une image.

Ajustements des tons

Les commandes suivantes permettent d'ajuster les tons des fichiers bruts d'appareil photo.

- Curseur **Saturation** : permet de régler l'éclat des couleurs. Par exemple, déplacez le curseur vers la droite pour augmenter la vivacité d'un ciel bleu dans une image. À l'inverse, déplacez-le vers la gauche pour réduire l'éclat des couleurs.
- Curseur **Exposition** : permet de compenser l'éclairage de la prise de vue. L'exposition correspond à la quantité de lumière reçue par le capteur d'image d'un appareil photo numérique. Les valeurs d'exposition élevées produisent des zones qui sont entièrement blanches (sans détails) ; les valeurs moins élevées permettent d'accroître les ombres. Les valeurs d'exposition (EV) sont comprises entre - 3 et + 3.
- Curseur **Luminosité** : permet d'éclaircir ou d'assombrir la totalité d'une image. Si vous souhaitez assombrir uniquement les zones les plus sombres d'une image, il sera nécessaire d'utiliser le curseur **Ombre**.
- Curseur **Ombre** : permet d'ajuster la luminosité des zones les plus sombres d'une image sans affecter les zones plus claires. Si, par exemple, une lumière vive se trouve derrière le sujet (éclairage en contre-jour) lors d'une prise de vue, le sujet peut apparaître assombri. Vous pouvez corriger la photo en déplaçant le curseur **Ombre** vers la droite pour éclaircir les zones foncées et révéler davantage de détails.

Utilisation de l'histogramme

Tandis que vous effectuez des ajustements, vous pouvez afficher la plage des tons de l'image à partir de l'histogramme afin de vérifier s'il existe un détourage des zones sombres ou des zones claires. Le détourage correspond à la transformation de pixels sur une image en pixels blancs (détourage de zones claires) ou en pixels noirs (détourage de zones sombres). Les zones de détourage claires sont entièrement blanches et ne contiennent aucun détail ; les zones de détourage sombres sont entièrement noires et ne contiennent aucun détail.

Le bouton à gauche de l'histogramme permet d'afficher un avertissement si l'image contient un détourage de zones sombres. Le bouton à droite de l'histogramme permet d'afficher un avertissement si l'image contient un détourage de zones claires. Il est également possible d'appliquer un ombrage aux zones sombres à partir de la fenêtre d'aperçu.

Pour ajuster la couleur et le ton d'un fichier brut d'appareil photo

1. Effectuez l'une des opérations suivantes :
   - Cliquez sur **Fichier** ▸ **Ouvrir**.
   - Cliquez sur **Fichier** ▸ **Importer**.
2. Sélectionnez un ou plusieurs fichiers bruts d'appareil photo, puis cliquez sur **Ouvrir** ou **Importer**.
3. À partir de la zone de liste **Profondeur de couleur**, sélectionnez l'une des options suivantes :
   - **48 bits (16 bits/composante)**
   - **24 bits (8 bits/composante)**
4. Pour supprimer une nuance de couleur, sélectionnez l'option **Autom** à partir de la zone de liste **Équilibrage des blancs**.

   Si vous n'êtes pas satisfait du résultat, vous pouvez régler le point blanc avec plus de précision. Pour cela, utilisez l'outil **Pipette** afin d'échantillonner une couleur blanche ou grise de l'image.
5. Effectuez une ou plusieurs des tâches répertoriées dans le tableau ci-dessous.

Pour	Procédez comme suit
Simuler différentes conditions d'éclairage	Sélectionnez une option à partir de la zone de liste **Équilibrage des blancs**.

Pour	Procédez comme suit
Corriger la couleur d'une image	Ajustez le curseur **Température** puis ajustez le curseur **Nuance** pour peaufiner la correction des couleurs.
Rendre les couleurs plus ou moins vives	Déplacez le curseur **Saturation** vers la droite ou vers la gauche pour respectivement augmenter ou réduire la quantité de couleur dans l'image.
Ajuster l'exposition	Déplacez le curseur **Exposition** vers la gauche ou vers la droite pour compenser respectivement les réglages de l'appareil photo avec une exposition élevée ou avec une exposition moins élevée.
Éclaircir ou assombrir une image	Déplacez le curseur **Luminosité** vers la droite ou vers la gauche pour respectivement éclaircir ou assombrir l'image.
Ajuster la luminosité des zones sombres d'une image sans modifier les zones claires.	Déplacez le curseur **Ombre**.
Afficher les zones de détourage sombres	Cliquez sur le bouton à gauche de l'histogramme.
Afficher les zones de détourage claires	Cliquez sur le bouton à droite de l'histogramme.

Cliquez sur **Créer un instantané** pour capturer la version en cours de l'image. Les miniatures des instantanés apparaissent dans une fenêtre située sous l'image. Chaque instantané est numéroté séquentiellement. Pour supprimer un instantané, il suffit de cliquer sur le bouton de fermeture situé dans l'angle supérieur droit de sa barre de titre.

Pour modifier un paramètre de couleur ou de ton un seul incrément à la fois, cliquez dans la zone à droite du curseur puis appuyez sur les touches de direction vers le **haut** ou vers le **bas**.

Cliquez sur les boutons **Annuler** ou **Rétablir** pour annuler ou rétablir la dernière correction effectuée. Cliquez sur le bouton **Remettre à l'original** pour annuler toutes les corrections.

Mise au point et réduction du bruit des fichiers bruts d'appareil photo

Vous pouvez mettre au point vos fichiers bruts d'appareil photo afin d'améliorer la netteté de l'image.

Les fichiers bruts d'appareil photo peuvent parfois contenir un bruit de luminance (niveaux de gris) et de couleur (chromie) qui ressort principalement dans les zones sombres d'une image. Le bruit de luminance se traduit par un effet de « neige » ; le bruit de couleur se traduit par des pixels aléatoires de différentes couleurs répartis dans l'image. La réduction du bruit des fichiers bruts d'appareil photo permet d'améliorer la qualité de l'image.

Avant (à gauche) et après (à droite) la réduction du bruit d'une image brute d'appareil photo

Pour mettre au point un fichier brut d'appareil photo

1 Effectuez l'une des opérations suivantes :
   - Cliquez sur **Fichier** ▸ **Ouvrir**.
   - Cliquez sur **Fichier** ▸ **Importer**.
2 Sélectionnez un ou plusieurs fichiers bruts d'appareil photo, puis cliquez sur **Ouvrir** ou **Importer**.
3 Dans le Labo de traitement RAW, cliquez sur l'onglet **Détail**.
4 Déplacez le curseur **Netteté** afin d'améliorer la netteté d'une image.

Pour réduire le bruit d'un fichier brut d'appareil photo

1 Effectuez l'une des opérations suivantes :
   - Cliquez sur **Fichier** ▸ **Ouvrir**.
   - Cliquez sur **Fichier** ▸ **Importer**.
2 Sélectionnez un ou plusieurs fichiers bruts d'appareil photo, puis cliquez sur **Ouvrir** ou **Importer**.
3 Cliquez sur l'onglet **Détail**.
4 Déplacez les curseurs suivants vers la droite :
   - **Bruit de luminance** : permet de réduire le bruit de luminance
   - **Bruit de couleur** : permet de réduire le bruit de couleur. Notez que les paramètres élevés peuvent diminuer l'exactitude des couleurs d'une image.

Ajuster les réglages **Bruit de luminance** et **Bruit de couleur** garantit de meilleurs résultats.

Prévisualisation des fichiers bruts d'appareil photo et obtention d'informations sur l'image

En prévisualisant des fichiers bruts d'appareil photo de plusieurs façons, vous pouvez évaluer les ajustements apportés aux couleurs et aux tons. Ainsi, vous pouvez faire pivoter des images, effectuer un panoramique sur une nouvelle zone, effectuer un zoom avant ou arrière et choisir le mode d'affichage de l'image traitée dans la fenêtre d'aperçu.

Vous pouvez obtenir des informations concernant le mode de couleurs, la taille et la résolution d'un fichier brut d'appareil photo. Vous pouvez également obtenir des informations sur l'appareil photo et les paramètres utilisés lors de la prise de vue.

Pour prévisualiser un fichier brut d'appareil photo

1 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Cliquez sur **Fichier** ▸ **Ouvrir**.
- Cliquez sur **Fichier** ▸ **Importer**.

2 Sélectionnez un ou plusieurs fichiers bruts d'appareil photo, puis cliquez sur **Ouvrir** ou **Importer**.

3 Dans le Labo de traitement RAW, effectuez l'une des tâches répertoriées dans le tableau suivant.

Pour	Procédez comme suit
Effectuer un panoramique sur une autre zone de l'image	Sélectionnez l'outil **Panoramique**, puis faites glisser l'image jusqu'à ce que la zone que vous souhaitez afficher soit visible.
Effectuer un zoom avant ou arrière	À l'aide de l'outil **Zoom avant** ou **Zoom arrière**, cliquez dans la fenêtre d'aperçu. Il est également possible d'effectuer un zoom avant et un zoom arrière en faisant glisser le curseur **Zoom**.
Ajuster une image à la fenêtre d'aperçu	Cliquez sur le bouton **Zoom ajusté à la page**.
Afficher une image à sa taille réelle	Cliquez sur le bouton **100 %**.
Afficher l'image corrigée dans une seule fenêtre d'aperçu	Cliquez sur le bouton **Aperçu intégral**.
Afficher l'image corrigée et l'image d'origine dans deux fenêtres distinctes	Cliquez sur le bouton **Aperçu intégral, avant et après**.
Afficher l'image dans une fenêtre en séparant la version corrigée et la version d'origine	Cliquez sur le bouton **Aperçu partiel, avant et après**. Amenez le pointeur sur la ligne de séparation en pointillé, puis faites glisser la souris pour déplacer la ligne de séparation vers une autre partie de l'image.

Pour obtenir des informations sur un fichier brut d'appareil photo

1 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Cliquez sur **Fichier** ▸ **Ouvrir**.
- Cliquez sur **Fichier** ▸ **Importer**.

2 Sélectionnez un fichier brut d'appareil photo, puis cliquez sur **Ouvrir** ou **Importer**.

3 Dans le Labo de traitement RAW, cliquez sur l'onglet **Propriétés** afin d'afficher toutes les propriétés disponibles pour le fichier brut d'appareil photo sélectionné, notamment l'espace couleur, le fabriquant et le modèle de l'appareil photo, la distance focale, la durée d'exposition et la sensibilité ISO.

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Formats de fichiers pris en charge

Le format d'un fichier définit la manière dont une application y stocke des informations. Pour utiliser un fichier créé dans une autre application que celle actuellement active, vous devez l'importer. À l'inverse, si vous créez un fichier dans une application et souhaitez l'utiliser dans une autre, vous devez l'exporter dans un format différent.

Lorsque vous nommez un fichier, l'application lui ajoute automatiquement une extension de fichier, composée généralement de trois caractères, par exemple, **.cdr**, **.bmp**, **.tif** ou **.eps**. Cette extension vous aide, ainsi que l'ordinateur, à différencier les différents formats de fichiers.

Voici la liste de tous les formats de fichiers utilisés dans cette application. Notez que certains filtres de formats de fichiers ne sont pas installés par défaut. Si vous ne parvenez pas à exporter ou à importer un fichier figurant dans la liste, vous devez mettre votre installation de CorelDRAW Graphics Suite2017 à jour. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour modifier ou réparer une installation de » à la page 21.CorelDRAW Graphics Suite

- « Adobe Illustrator (AI) » (page 518)
- « Bitmap Windows (BMP) » (page 518)
- « Bitmap OS/2 (BMP) » (page 519)
- « Métafichier graphique (CGM) » (page 519)
- « CorelDRAW (CDR) » (page 520)
- « Corel Presentation Exchange (CMX) » (page 520)
- « Corel PHOTO-PAINT (CPT) » (page 521)
- « Ressource curseur (CUR) » (page 521)
- « Il peut arriver que la AutoCAD Drawing Database (DWG) et AutoCAD Drawing Interchange Format (DXF) » (page 521)
- « PostScript encapsulé (EPS) » (page 522)
- « PostScript (PS ou PRN) » (page 524)
- « GIF » (page 525)
- « Format JPEG (JPG) » (page 526)
- « JPEG 2000 (JP2) » (page 527)
- « Kodak Photo CD Image (PCD) » (page 529)
- « Format PICT (PCT) » (page 530)
- « Format PaintBrush (PCX) » (page 530)
- « Fichier traceur HPGL (PLT) » (page 532)
- « Graphique réseau portable (PNG) » (page 532)
- « Adobe Photoshop (PSD) » (page 533)
- « Corel Painter (RIF) » (page 535)
- « Format TARGA (TGA) » (page 536)

- « Format TIFF » (page 536)
- « Corel Paint Shop Pro (PSP) » (page 537)
- « Graphique WordPerfect (WPG) » (page 537)
- « Formats de fichiers bruts d'appareil photo » (page 538)
- « Bitmap compressé Wavelet (WI) » (page 538)
- « Windows Metafile Format (WMF) » (page 538)
- « Formats de fichiers supplémentaires » (page 538)
- « Formats recommandés pour l'importation d'images » (page 539)
- « Formats recommandés pour l'exportation d'images » (page 540)

Adobe Illustrator (AI)

Le format de fichier Adobe Illustrator (AI) a été développé par Adobe Systems, Incorporated pour les plates-formes Windows et Macintosh. Il s'agit avant tout d'un format vectoriel, même si les versions ultérieures prennent en charge les images bitmap.

Pour importer un fichier Adobe Illustrator

1 Cliquez sur **Fichier** ▸ **Importer**.
2 Recherchez le dossier dans lequel le fichier est stocké.
3 Cliquez sur le nom du fichier.
4 Cliquez sur **Importer**.
5 Cliquez dans la fenêtre d'image dans laquelle vous souhaitez importer le fichier.
6 Dans la boîte de dialogue **Conversion en image bitmap**, réglez les paramètres souhaités : largeur, hauteur, résolution, mode de couleurs ou tout autre paramètre.

Notes techniques sur le format Adobe Illustrator (AI)

Importation d'un fichier AI

- Vous pouvez importer des formats de fichiers AI, jusqu'à la version Adobe Illustrator CS4.
- Les documents de plusieurs pages ne sont pas pris en charge dans Corel PHOTO-PAINT. Tous les objets de maquette sont donc placés sur une page.

Bitmap Windows (BMP)

Le format de fichier Bitmap Windows (BMP) est une norme pour la représentation d'images sous forme de bitmaps sous les systèmes d'exploitation Windows.

Pour importer un fichier bitmap

1 Cliquez sur **Fichier** ▸ **Importer**.
2 Recherchez le dossier dans lequel le fichier est stocké.
3 Sélectionnez **BMP - Windows bitmap (*.bmp; *.dib; *.rle)** dans la zone de liste **Nom de fichier**.
4 Cliquez sur le nom du fichier.
5 Cliquez sur **Importer**.

Pour enregistrer un fichier bitmap

1 Cliquez sur **Fichier** ▸ **Enregistrer sous**.
2 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
3 Sélectionnez **BMP - Bitmap Windows** dans la zone de liste **Type de fichier**.

4 Saisissez un nom de fichier dans la zone **Nom de fichier**.

5 Cliquez sur **Enregistrer**.

Notes techniques sur le format Bitmap Windows (BMP)

Importation d'un fichier BMP

- Vous pouvez importer des fichiers Bitmap Windows conformément aux spécifications BMP de Windows et OS/2.
- Les fichiers BMP peuvent être en noir et blanc, en 16 couleurs, enniveaux de gris, en 256 couleursou en couleurs RVB (24 bits). L'impression dépend du mode de couleurs et de l'imprimante utilisée.
- La compression à l'aide du codage RLE (run-length encoding - codage des répétitions) peut être appliquée à toutes les images bitmap, à l'exception des images en noir et blanc et en couleurs RVB (24 bits).
- La résolution peut être réglée sur une valeur comprise entre 72 et 300 ppp ou sur une valeur supérieure si vous sélectionnez des paramètres personnalisés.
- La taille d'image maximale est de 64 535 x 64 535 pixels.

Exportation d'un fichier BMP

- Étant donné que les images point à point, telles que les images bitmap, sont analysées pixel par pixel sur la page, leur résolution est constante. Par contre, l'image apparaît dentelée et semble perdre en résolution.

Bitmap OS/2 (BMP)

Ce type de fichier bitmap est conçu pour le système d'exploitation OS/2. Le format de fichier Bitmap OS/2 prend en charge une taille d'image maximale de 64 535 × 64 535 pixels. Le format OS/2 utilise la compression RLE (run-length encoding, ou encodage de plage).

Notes techniques sur le format Bitmap OS/2 (BMP)

- Les applications Corel prennent en charge la version standard 1.3 et la version améliorée 2.0 (ou versions ultérieures) du format de fichier Bitmap OS/2.
- Pour l'importation et l'exportation de fichiers BMP, les applications Corel prennent en charge les profondeurs de couleur suivantes : noir et blanc (1 bit), 256 niveaux de gris (8 bits), 16 couleurs (4 bits), 256 couleurs (8 bits) et RVB 24 bits.

Métafichier graphique (CGM)

Le format Métafichier graphique (CGM) est un format de métafichier ouvert et indépendant de la plate-forme. Il permet de stocker et d'échanger des images en deux dimensions. Il prend en charge les couleursRVB. Les fichiers CGM peuvent contenir à la fois des images vectorielles et des images bitmap, mais ils sont généralement composés d'un seul de ces types.

Pour importer un fichier CGM

1 Cliquez sur **Fichier** ▸ **Importer**.

2 Recherchez le dossier dans lequel le fichier est stocké.

3 Sélectionnez **CGM - Computer Graphics Metafile (*.cgm)** dans la zone de liste **Nom de fichier**.

4 Cliquez sur le nom du fichier.

5 Cliquez sur **Importer**.

La boîte de dialogue **Conversion en image bitmap** apparaît.

Notes techniques sur les métafichiers graphiques (CGM)

- Il est possible d'importer des fichiers CGM versions 1, 3 et 4.
- Le filtre CGM accepte uniquement les marqueurs pris en charge par la norme de format de fichier CGM. Les marqueurs destinés à une utilisation privée sont ignorés.

- Si le fichier CGM contient une police non installée sur l'ordinateur de l'utilisateur, la boîte de dialogue de correspondances de polices PANOSE lui permet de remplacer cette police par une police disponible.

CorelDRAW (CDR)

CorelDRAW Les fichiers CDR sont principalement des dessins vectoriels. Les vecteurs définissent l'image sous la forme d'une liste de formes de base (rectangles, lignes, texte, arcs et ellipses). Ces formes sont reproduites point par point sur la page. Par conséquent, si vous agrandissez ou réduisez une image vectorielle, l'image d'origine n'est pas déformée.

Les images vectorielles sont créées et modifiées dans des applications de conception graphique (CorelDRAW, par exemple). Il est toutefois possible de les modifier dans des applications de retouche d'images, telles que Corel PHOTO-PAINT. Vous pouvez utiliser des images vectorielles de différents formats dans les programmes de PAO (publication assistée par ordinateur).

Pour importer un fichier CorelDRAW

1. Cliquez sur **Fichier** ▸ **Importer**.
2. Recherchez le dossier dans lequel le fichier est stocké.
3. Cliquez sur le nom du fichier.
4. Cliquez dans la fenêtre d'image.
5. Dans la boîte de dialogue **Conversion en image bitmap**, réglez les paramètres souhaités : largeur, hauteur, résolution, mode de couleurs ou tout autre paramètre.

Notes techniques sur le format CorelDRAW (CDR)

- Les fichiers CorelDRAW importés s'affichent en mode point à point.
- Les symboles liés sont convertis en symboles internes.

Corel Presentation Exchange (CMX)

Corel Presentation Exchange (CMX) est un format de métafichier qui prend en charge les données des images bitmap et vectorielles, ainsi que la gamme complète de couleurs PANTONE, RVB et CMJN. Il est possible d'ouvrir et de modifier dans d'autres applications Corel les fichiers enregistrés au format CMX.

Pour importer un fichier Corel Presentation Exchange

1. Cliquez sur **Fichier** ▸ **Importer**.
2. Recherchez le dossier dans lequel le fichier est stocké.
3. Choisissez l'une des options suivantes dans la zone de liste en regard de la zone **Nom de fichier** :
   - **CMX - Corel Presentation Exchange** : pour les fichiers créés dans Corel Presentations X6 ou une version ultérieure
   - **CMX - Corel Presentation Exchange hérité**: pour les fichiers créés dans Corel Presentations X5 ou une version antérieure
4. Cliquez sur le nom du fichier.
5. Cliquez sur **Importer**.
6. Cliquez dans la fenêtre d'image.
7. Dans la boîte de dialogue **Conversion en image bitmap**, réglez les paramètres souhaités : largeur, hauteur, résolution, mode de couleurs ou tout autre paramètre.
   - l'une des options suivantes dans**CMX - Corel Presentation Exchange** : pour les versions 16.0 ou ultérieures
   - **CMX - Corel Presentation Exchange hérité**: pour les versions 15.0 ou antérieures

Notes techniques sur le format Corel Presentation Exchange (CMX)

- Les versions suivantes sont prises en charge : 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, X3, X4, X5 et X6.
- Les fichiers Corel Presentation Exchange (CMX) sont importés sous forme d'images bitmap dans Corel PHOTO-PAINT.

Corel PHOTO-PAINT (CPT)

Les fichiers enregistrés au format Corel PHOTO-PAINT (CPT) sont des images bitmap dans lesquelles les formes sont représentées sous forme de pixels disposés de manière à constituer une image. Lorsque vous enregistrez une image au format Corel PHOTO-PAINT, les masques, les objets flottants et les objectifs sont enregistrés en même temps que l'image.

Pour exporter un fichier Corel PHOTO-PAINT

1. Cliquez sur **Fichier** ▸ **Exporter**.
2. Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
3. Sélectionnez le format de fichier **CPT - Image Corel PHOTO-PAINT** dans la zone de liste **Type de fichier**.
4. Saisissez un nom de fichier dans la zone **Nom de fichier**.
5. Cliquez sur **Exporter**.

Notes techniques sur le format Corel PHOTO-PAINT (CPT)

- Ce filtre est disponible dans CorelDRAW, Corel PHOTO-PAINT et Corel DESIGNER.
- Les fichiers Corel PHOTO-PAINT peuvent être en mode noir et blanc, niveaux de gris, 256 couleurs, couleurs CMJN (32 bits), couleursRVB (24 bits) ouLab.

Ressource curseur (CUR)

Le format de fichier Ressource curseur Windows 3.x/NT (**.cur**) est utilisé pour créer des curseurs destinés aux interfaces Windows 3.1, Windows NT et Windows 95. Il prend en charge les éléments graphiques de curseur utilisés pour les pointeurs sous Windows. Il est possible de sélectionner une couleur de transparence, ainsi que d'inverser le masque.

Le format de fichier Ressource curseur Windows 3.x/NT prend en charge une taille d'image maximale de 32 x 32 pixels.

Notes techniques sur le format Ressource curseur (CUR)

- Les applications Corel prennent en charge les profondeurs de couleur suivantes pour l'importation de fichiers **.cur** : noir et blanc (1 bit), 16 couleurs (4 bits) et 256 couleurs (8 bits).

Il peut arriver que la AutoCAD Drawing Database (DWG) et AutoCAD Drawing Interchange Format (DXF)

Les fichiers AutoCAD Drawing Database (DWG) sont des fichiers vectoriels utilisés comme format natif pour les dessins AutoCAD.

Le format Drawing Interchange Format (DXF) est une représentation de données balisée des informations contenues dans un fichier de dessin AutoCAD. Le format de fichier DXF est le format natif d'AutoCAD. Ce format est devenu une norme pour l'échange de dessins conçus par CAO (conception assistée par ordinateur) et il est pris en charge par de nombreuses applications de CAO. Le format DXF est vectoriel et prend en charge jusqu'à 256 couleurs.

Pour importer un fichier AutoCAD Drawing Database (DWG) ou AutoCAD Drawing Interchange Format (DXF)

1. Cliquez sur **Fichier** ▸ **Importer**.
2. Recherchez le dossier dans lequel le fichier est stocké.
3. Sélectionnez **DWG - AutoCAD (*.dwg)** ou **DXF - AutoCAD (*.dxf)** dans la zone de liste **Nom de fichier**.

4 Cliquez sur le nom du fichier.

5 Cliquez sur **Importer**.

6 Cliquez dans la fenêtre d'image.

7 Dans la boîte de dialogue **Conversion en image bitmap**, réglez les paramètres souhaités : largeur, hauteur, résolution, mode de couleurs ou tout autre paramètre.

Si votre ordinateur est dépourvu d'une police utilisée dans un fichier que vous importez, une boîte de dialogue de correspondances de polices PANOSE s'affiche pour vous permettre de remplacer cette police manquante par une police approchante.

Notes techniques sur le format AutoCAD Data Interchange Format (DXF)

- L'application prend en charge les fichiers AutoCAD de la version R2.5 à 2015.

Importation d'un fichier AutoCAD DXF

- Les pages d'espace de modèle sont importées en tant que pages principales.
- Les éléments de vectorisation et les éléments unis sont remplis.
- Un point est importé sous la forme d'une ellipse la plus petite possible.
- Les fichiers exportés sous la forme « entités uniquement » peuvent s'afficher de façon incorrecte dans les applications Corel en raison de l'absence de données d'en-tête.
- La justification des entrées de texte risque de ne pas être conservée, notamment si des polices sont remplacées dans les fichiers importés. Pour obtenir un résultat optimal, évitez de justifier le texte.
- Si le fichier DXF contient une police non installée sur l'ordinateur de l'utilisateur, la boîte de dialogue **Correspondance des polices PANOSE** lui permet de remplacer cette police par une police disponible.

Notes techniques sur le format AutoCAD Drawing Database (DWG)

- (Versions AutoCAD 2013 - AutoCAD 17) Corel PHOTO-PAINT permet d'importer des fichiers AutoCAD de la version R2.5 à 2013.
- Si le fichier DWG contient une police non installée sur votre ordinateur, la boîte de dialogue **Correspondance de polices PANOSE** vous permet de la remplacer par une police disponible.

PostScript encapsulé (EPS)

Les fichiers EPS peuvent contenir du texte, des graphiques vectoriels et des images bitmap, et sont conçus pour être inclus (encapsulés) dans d'autres documents. Contrairement aux autres fichiers PostScript pouvant comporter plusieurs pages, un fichier EPS est toujours constitué d'une seule page.

Les fichiers EPS comportent généralement une image d'aperçu (un en-tête) qui vous permet de visualiser le contenu du fichier sans logiciel d'interprétation PostScript. Un fichier EPS sans image d'aperçu est représenté sous forme de case grise dans les applications Corel.

Lors de l'installation de CorelDRAW Graphics Suite2017, vous avez la possibilité d'installer GhostScript, une application d'interprétation du format de fichier PostScript. GhostScript permet d'importer des fichiers PostScript Level 3. Si vous n'avez pas installé GhostScript lorsque vous avez installé le produit, vous pouvez le faire maintenant.

Pour importer un fichier PostScript encapsulé

1 Cliquez sur **Fichier** ▸ **Importer**.

La commande **Fichier** ▸ **Importer** permet d'insérer le fichier en tant qu'objet dans l'image active. Si vous souhaitez ouvrir un fichier EPS en tant qu'image, cliquez sur **Fichier** ▸ **Ouvrir**.

2 Recherchez le dossier dans lequel le fichier est stocké.

3 Choisissez **PS, EPS, PR - PostScript (*.ps; *.eps; *.prn)** dans la zone de liste **Nom de fichier**.

4 Cliquez sur le nom du fichier.

5 Cliquez sur **Importer**.

6 Cliquez sur **OK**.

7 Cliquez dans la fenêtre d'image.

8 Dans la boîte de dialogue **Conversion en image bitmap**, réglez les paramètres souhaités : largeur, hauteur, résolution, mode de couleurs ou tout autre paramètre.

Pour enregistrer un fichier PostScript encapsulé

1 Cliquez sur **Fichier** ▸ **Exporter**.

2 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.

3 Sélectionnez **EPS - PostScript encapsulé** dans la zone de liste **Type de fichier**.

4 Saisissez un nom de fichier dans la zone **Nom de fichier**.

5 Cliquez sur **Exporter**.

6 Dans la boîte de dialogue **Exportation de fichier EPS**, réglez les paramètres souhaités.

Pour définir des options d'exportation générales

- Dans la boîte de dialogue Exportation de fichier EPS, effectuez une ou plusieurs tâches répertoriées dans le tableau ci-dessous :

Pour	Procédez comme suit
Définir le mode de couleurs utilisé pour exporter au format de fichier EPS	Dans la zone **Gestion des couleurs**, sélectionnez une option dans la zone de liste **Couleurs de sortie en tant que** : • **Natif** • **RVB** • **CMJN** • **Niveaux de gris** Si vous sélectionnez l'option **Natif**, tous les objets conservent leur mode de couleurs d'origine, par exemple RVB, CMJN, Niveaux de gris ou non quadri.
Convertir des couleurs non quadri	Dans la zone **Gestion des couleurs**, cochez la case **Convertir les couleurs non quadri en**, puis sélectionnez une option dans la zone de liste.
Sélectionner un format de fichier pour prévisualiser l'image PostScript	Dans la zone **Aperçu de l'image**, sélectionnez l'une des options suivantes : • **Aucun** • **TIFF** • **WMF** Si vous sélectionnez le format TIFF, sélectionnez un mode de couleurs et une résolution.
Choisir une option de compatibilité	Dans la zone de liste **Compatibilité**, choisissez un niveau PostScript pris en charge par l'imprimante ou l'application à partir de laquelle vous imprimerez ou dans laquelle vous afficherez le fichier.

Si vous choisissez un format TIFF 8 bits pour prévisualiser les images, vous pouvez rendre le fond de l'image bitmap transparent. Pour cela, cochez la case **Arrière-plan transparent** dans la zone **Aperçu de l'image**.

Pour définir des options de détourage

1 Dans la zone **Détourage** de la boîte de dialogue **Exportation de fichier EPS**, cochez la case **Détourer sur**.

2 Activez l'une des options suivantes :

- **Masque** : permet d'enregistrer le contenu de la zone de masque dans un fichier EPS.
- **Tracé de détourage** : permet d'enregistrer le contenu du tracé actif ou de l'un des tracés répertoriés dans la zone de liste **MRU**.

3 Dans la zone **Aplatissement**, saisissez une valeur permettant de déterminer la précision avec laquelle les segments de tracés courbes sont rendus sur un périphérique de sortie, tel qu'une imprimante.

Pour supprimer définitivement les sections de l'image situées en dehors du masque ou du tracé, cochez la case **Supprimer les données de l'image en dehors de la région de détourage**.

Pour installer GhostScript

1 Fermez tous les programmes ouverts.

2 Dans la barre des tâches de Windows, cliquez sur **Démarrer** ▸ **Panneau de configuration**.

3 Cliquez sur **Désinstaller un programme**.

4 Cliquez deux fois sur CorelDRAW Graphics Suite2017 dans la page **Désinstaller ou modifier un programme**.

5 Activez l'option **Modifier**.

6 Dans la page Fonctions, cochez la case **GPL Ghostscript**.

7 Suivez les instructions de l'Assistant d'installation.

Notes techniques sur le format PostScript encapsulé (EPS)

Importation d'un fichier EPS

- Dans Corel PHOTO-PAINT, les fichiers EPS sont importés sous forme d'images bitmap.
- Les informations deux tons sont conservées uniquement dans les fichiers EPS créés dans Corel PHOTO-PAINT. Lorsque vous importez un fichier EPS deux tons créé dans CorelDRAW, le fichier est converti en niveaux de gris.

Exportation d'un fichier EPS

- Sur une imprimante PostScript, les images exportées au format EPS (PostScript encapsulé) s'impriment à partir d'autres applications exactement comme à partir d'une application graphique Corel.
- Vous pouvez enregistrer un en-tête au format Tagged Image File (TIFF) ou Windows Metafile (WMF) en noir et blanc, en niveaux de gris ou couleur 4 bits, ou encore en niveaux de gris ou couleur 8 bits. Vous pouvez définir une résolution de 1 à 300 points par pouce (ppp) pour l'en-tête. Par défaut, la résolution de l'en-tête est de 72 ppp. Si l'application dans laquelle le fichier EPS est importé contient une limitation de taille d'en-tête d'image, un message d'erreur s'affiche lorsque le fichier est trop volumineux. Pour réduire la taille d'un fichier, sélectionnez **Noir et blanc** dans la zone **Mode** de la boîte de dialogue **Exportation de fichier EPS**, puis diminuez la résolution de l'en-tête avant d'exporter le fichier. Ce paramètre détermine la résolution de l'en-tête uniquement ; il n'a aucun impact sur la qualité de l'impression d'un dessin. Les en-têtes couleur sont utiles pour l'affichage des fichiers EPS. Si l'application dans laquelle vous allez utiliser le fichier ne prend pas en charge les en-têtes couleur, choisissez de préférence l'exportation avec un en-tête monochrome. Vous pouvez également exporter un fichier sans en-tête.
- Outre le dessin, les fichiers EPS exportés contiennent le nom du fichier, le nom de l'application et la date.

PostScript (PS ou PRN)

Les fichiers PostScript (PS) utilisent le langage PostScript pour décrire la disposition du texte, des graphiques vectoriels ou des images bitmap à des fins d'impression et d'affichage. Ils peuvent comporter plusieurs pages.

Bien que les fichiers PostScript portent généralement l'extension **.ps**, vous pouvez également importer les fichiers PostScript dotés d'une extension **.prn**. Les fichiers portant l'extension **.prn**, communément appelés fichiers d'imprimante (PRN), contiennent des instructions sur l'impression d'un fichier. Ils vous permettent de réimprimer un document même si l'application dans laquelle il a été créé n'est pas installée sur l'ordinateur.

Vous pouvez également

Rééchantillonner une image lors de l'importation	Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour rééchantillonner une image lors de l'importation » à la page 76.
Recadrer une image lors de l'importation	Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour recadrer une image lors de l'importation » à la page 77.

Notes techniques sur le format PostScript (PS ou PRN)

- Les fichiers PostScript contenant des surfaces Maille avec des couleurs non quadri ou des images DeviceN ne peuvent pas être importés. Installez Ghostscript pour résoudre le problème.
- Les fichiers PostScript sont importés sous forme d'images bitmap.
- Le texte des fichiers PostScript importés n'est pas modifiable.
- Seuls les fichiers Printer (PRN), les fichiers PS et les fichiers EPS au format PostScript sont pris en charge.

GIF

Le format GIF est un format bitmap conçu pour une utilisation sur le Web. Ce format est très compressé afin de réduire le temps de transfert des fichiers et il prend en charge les images comportant jusqu'à 256 couleurs. Le format de fichier GIF prend en charge une taille d'image maximale de 30 000 x 30 000 pixels et utilise la compression LZW.

Le format GIF permet de stocker plusieurs images bitmap dans un seul fichier. Lorsque plusieurs images sont affichées rapidement les unes après les autres, il s'agit d'un fichier GIF animé. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section «Enregistrement de films» à la page 12.

Les images GIF dotées d'un arrière-plan transparent sont fréquemment utilisées sur Internet. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section «Création d'images 256 couleurs aux couleurs et à l'arrière-plan transparents» à la page 41.

Pour utiliser des images sur Internet, vous pouvez également les enregistrer au format JPEG ou PNG. Si vous souhaitez publier une image sur Internet, mais que vous hésitez sur le format à utiliser, reportez-vous à la section «Sélection d'un format de fichier compatible pour le Web» à la page 33.

Pour importer un fichier GIF

1 Cliquez sur **Fichier** ▸ **Importer**.

La commande **Fichier** ▸ **Importer** permet d'insérer le fichier en tant qu'objet dans l'image active. Si vous souhaitez ouvrir un fichier GIF en tant qu'image, cliquez sur **Fichier** ▸ **Ouvrir**.

2 Recherchez le dossier dans lequel le fichier est stocké.

3 Sélectionnez **GIF - Bitmap CompuServe (*.gif)** dans la zone de liste **Nom de fichier**.

4 Cliquez sur le nom du fichier.

5 Cliquez sur **Importer**.

6 Cliquez dans la fenêtre de l'image.

Vous pouvez également

Rééchantillonner une image lors de l'importation	Pour plus d'informations, reportez-vous à la section Pour rééchantillonner une image lors de l'importation
Recadrer une image lors de l'importation	Pour plus d'informations, reportez-vous à la section Pour recadrer une image lors de l'importation

Pour ouvrir un fichier GIF animé

1 Cliquez sur **Fichier** ▸ **Ouvrir**.
2 Recherchez le dossier dans lequel le fichier est stocké.
3 Sélectionnez **GIF - Animation GIF (*.gif)** dans la zone de liste **Nom de fichier**.
4 Cliquez sur le nom du fichier.
5 Dans la zone de liste située sous la fenêtre, sélectionnez **Image intégrale**.
6 Cliquez sur le bouton **Ouvrir**.

Pour plus d'informations sur l'ouverture et la lecture des films, reportez-vous à la section «Ouverture et lecture de films» à la page 3.

Pour ouvrir une partie d'un film, sélectionnez l'option **Chargement partiel**, puis saisissez des valeurs dans les zones **De** et **À** de la boîte de dialogue **Film à chargement partiel** afin de définir la séquence d'images.

Notes techniques sur le format GIF

- Les applications Corel permettent d'importer le format de fichier GIF depuis les versions 87A et 89A et de l'exporter vers la version 89A uniquement. La version 87A prend en charge les fonctions principales et l'entrelacement. La nouvelle version (89A) comprend toutes les fonctions de la version 87A, avec en plus la possibilité d'utiliser des couleurs transparentes et d'inclure des commentaires et d'autres données issues du fichier d'image.
- Les applications Corel prennent en charge les profondeurs de couleur suivantes lors de l'importation de fichiers GIF animés : noir et blanc (1 bit), 16 couleurs, niveaux de gris (8 bits) et 256 couleurs (8 bits).

Format JPEG (JPG)

Le format JPEG est un format standard mis au point par le groupe Joint Photographic Experts Group. Il permet le transfert de fichiers entre de nombreuses plates-formes par le biais de techniques de compression de pointe. Le format JPEG prend en charge les modes de couleurs niveaux de gris 8 bits,RVB 24 bits etCMJN 32 bits.

Le format JPEG est fréquemment utilisé sur le Web. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section «Sélection d'un format de fichier compatible pour le Web» à la page 33.

Pour importer un fichier JPEG

1 Cliquez sur **Fichier** ▸ **Importer**.

La commande **Fichier** ▸ **Importer** permet d'insérer le fichier en tant qu'objet dans l'image active. Si vous souhaitez ouvrir un fichier JPEG en tant qu'image, cliquez sur **Fichier** ▸ **Ouvrir**.

2 Recherchez le dossier dans lequel le fichier est stocké.
3 Sélectionnez **JPG - Bitmaps JPEG (*.jpg; *.jtf; *.jff; *.jpeg)** dans la zone de liste **Nom de fichier**.

4 Cliquez sur le nom du fichier.
5 Cliquez sur **Importer**.
6 Cliquez dans la fenêtre d'image.

Vous pouvez également

Rééchantillonner une image lors de l'importation	Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour rééchantillonner une image lors de l'importation » à la page 76.
Recadrer une image lors de l'importation	Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour recadrer une image lors de l'importation » à la page 77.

Vous pouvez cliquer dans la fenêtre de l'image et faire glisser la souris pour redimensionner l'image.

Notes techniques sur le format JPEG

- Les fichiers JPEG peuvent contenir des données EXIF. Ces données peuvent avoir une incidence sur l'ouverture des fichiers JPEG.

JPEG 2000 (JP2)

Le format de fichier JPEG 2000(JP2) correspond à une image JPEG contenant des options avancées de compression et de données de fichiers. Les fichiers JPEG 2000 standard stockent des données de fichiers (métadonnées) plus descriptives que celles des fichiers JPEG 2000 codestream, à savoir les cotes, les niveaux de tonalité, l'espace de couleur et les droits relatifs à la propriété intellectuelle. Les fichiers codestream sont optimisés pour les transmissions réseau. Ils empêchent les erreurs de bits et, par conséquent, la perte de données sur les bandes passantes faibles.

Les formats JPEG 2000 ne sont pas pris en charge par tous les navigateurs Web. Vous pouvez être amené à utiliser un module optionnel pour afficher ces fichiers.

Vous pouvez masquer une zone dans une image JP2 pour définir une région particulière. Si vous appliquez à la région particulière un paramètre de compression plus faible, vous pouvez améliorer la qualité d'image de cette zone.

Lors de l'exportation d'une image au format JP2, vous pouvez choisir de visualiser la progression du téléchargement en fonction de la résolution, de la qualité ou de la position.

Pour importer un fichier JPEG 2000

1 Cliquez sur **Fichier** ▸ **Importer**.

La commande **Fichier** ▸ **Importer** permet d'insérer le fichier en tant qu'objet dans l'image active. Si vous souhaitez ouvrir le fichier en tant qu'image, cliquez sur **Fichier** ▸ **Ouvrir**.

2 Recherchez le dossier dans lequel le fichier est stocké.
3 Sélectionnez **JP2 - Bitmaps JPEG 2000 (*.jp2; *.j2k)** dans la zone de liste **Nom de fichier**.
4 Cliquez sur le nom du fichier.
5 Cliquez sur **Importer**.
6 Cliquez dans la fenêtre d'image.

Pour exporter un bitmap JPEG 2000

1 Cliquez sur **Fichier** ▸ **Exporter**.

2 Sélectionnez **JP2 - Bitmaps JPEG 2000** dans la zone de liste **Type de fichier**.
3 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.
4 Cliquez sur **Exporter**.
5 Choisissez une présélection **JPEG 2000** dans la zone de liste **Liste de présélections** dans le coin supérieur droit de la boîte de dialogue. Modifiez les options d'exportation dans la boîte de dialogue si vous souhaitez modifier les paramètres présélectionnés.
6 Cliquez sur OK.

Vous pouvez également

Choisir un mode de couleurs	Dans la zone **Paramètres**, sélectionnez un mode de couleurs dans la zone de liste **Mode de couleurs**.
Intégrer le profil de couleurs	Dans la zone **Avancé**, cochez la case **Intégrer le profil de couleurs**.
Contrôler la qualité de l'image	Dans la zone **Paramètres**, choisissez une option de qualité dans la zone de liste **Qualité** ou saisissez une valeur.
Définir le téléchargement JPEG 2000 selon la résolution et augmenter ainsi la taille totale de l'image	Dans la zone **Avancé**, sélectionnez **Résolution\Qualité** dans la zone de liste **Progression**.
Définir le téléchargement JPEG 2000 selon sa position, de l'angle supérieur gauche de l'image à l'angle inférieur droit	Dans la zone **Avancé**, sélectionnez **Résolution\Position** dans la zone de liste **Progression**.
Définir le téléchargement JPEG 2000 selon sa position, de l'angle supérieur gauche de l'image à l'angle inférieur droit	Dans la zone **Avancé**, sélectionnez **Position** dans la zone de liste **Progression**.
Définir progressivement le téléchargement JPEG 2000 par composante de couleur	Dans la zone **Avancé**, sélectionnez **Composantes** dans la zone de liste **Progression**.
Autoriser JPEG 2000 Codestream	Dans la zone **Avancé**, cochez la case **Codestream**.

Vous pouvez également

Rééchantillonner une image lors de l'importation	Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour rééchantillonner une image lors de l'importation » à la page 76.
Recadrer une image lors de l'importation	Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour recadrer une image lors de l'importation » à la page 77.

Notes techniques sur le format JPEG 2000 (JP2)

- Corel PHOTO-PAINT peut importer des fichiers JP2 ou JPC, mais seul l'enregistrement au format JP2 est pris en charge.

Kodak Photo CD Image (PCD)

Le format de fichier d'image Kodak Photo CD est un format point à point créé par Eastman Kodak pour la numérisation de photos en vue de leur stockage sur CD. Les images PCD proviennent de diapositives ou de négatifs de films 35 mm convertis au format numérique et stockés sur un CD. Le format Photo CD permet le stockage et la manipulation de photos numériques de haute qualité. Le format PCD est généralement utilisé par les laboratoires photo et ateliers de composition qui proposent un service de transfert de photos sur CD.

Ce format de fichier n'est pas pris en charge par la version 64 bits de l'application.

Pour importer un fichier d'image Kodak Photo CD

1. Cliquez sur **Fichier** ▸ **Importer**.
2. Sélectionnez le dossier dans lequel le fichier est stocké.
3. Sélectionnez **PCD - Image Kodak Photo-CD (*.pcd)** dans la zone de liste **Nom de fichier**.
4. Cliquez sur le nom du fichier.
5. Cliquez sur **Importer**.
6. Dans la boîte de dialogue **Importation PCD**, déplacez les curseurs suivants :
   - **Luminosité** : permet de régler la quantité de lumière.
   - **Contraste** : permet de spécifier le contraste entre lespixels de l'image.
   - **Saturation** : permet de spécifier la pureté d'une couleur.
   - **Rouge** : permet de spécifier la quantité de rouge dans l'image.
   - **Vert** : permet de spécifier la quantité de vert dans l'image.
   - **Bleu** : permet de spécifier la quantité de bleu dans l'image.
7. Dans la zone de liste **Résolutions**, sélectionnez une taille d'image.
8. Dans la zone de liste **Type d'image**, sélectionnez un mode de couleurs.
9. Placez le curseur du début de l'emplacement de l'importation dans la fenêtre de l'image, puis cliquez.

Vous pouvez également

Rééchantillonner une image lors de l'importation	Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour rééchantillonner une image lors de l'importation » à la page 76.
Recadrer une image lors de l'importation	Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour recadrer une image lors de l'importation » à la page 77.

Pour annuler les réglages apportés à l'image d'origine par le laboratoire photo au moment de la numérisation de cette image et de son stockage sur le disque Photo CD, cochez la case **Soustraire la balance de la scène**.

Pour identifier les zones hors gamme de l'image, cochez la case **Afficher les couleurs hors gamme**. Les pixels hors gamme apparaissent alors en rouge pur ou bleu pur.

Notes techniques sur le format Kodak Photo CD Image (PCD)

- Les images Kodak Photo CD (PCD) peuvent faire l'objet d'un copyright. Les applications Corel n'affichent aucun avertissement à ce sujet.
- D'autres applications compatibles Kodak peuvent installer le fichier **pcdlib.dll** de Kodak directement dans le dossier **Windows** plutôt que dans le dossier **Windows\System**. Dans ce cas, il se peut qu'un message d'erreur s'affiche.

- Lorsque vous importez des fichiers **Photo CD**, une boîte de dialogue s'affiche, et vous devez définir la couleur et la résolution des fichiers. La résolution est limitée à 72 ppp et la taille d'image maximale est de 3 072 x 2 048 pixels.
- Vous pouvez importer les modes de couleurs suivants : RVB (24 bits), 256 couleurs (8 bits) et niveaux de gris (8 bits).

Format PICT (PCT)

Le format de fichier Macintosh PICT a été développé pour la plate-forme Mac OS par Apple Computer Inc. Il s'agit d'un format de fichier natif de QuickDraw qui peut contenir des images bitmap et vectorielles. Le format de fichier Macintosh PICT est très utilisé dans les applications Macintosh.

Pour importer un fichier PICT

1 Cliquez sur **Fichier** ▸ **Importer**.

La commande **Fichier** ▸ **Importer** permet d'insérer le fichier en tant qu'objet dans l'image active. Si vous souhaitez ouvrir un fichier PICT en tant qu'image, cliquez sur **Fichier** ▸ **Ouvrir**.

2 Recherchez le dossier dans lequel le fichier est stocké.

3 Sélectionnez le format d'image **PCT - Macintosh PICT (*.pct; *.pict)** dans la zone de liste **Nom de fichier**.

4 Cliquez sur le nom du fichier.

5 Cliquez sur **Importer**.

6 Cliquez dans la fenêtre d'image.

7 Dans la boîte de dialogue **Conversion en image bitmap**, réglez les paramètres souhaités : largeur, hauteur, résolution, mode de couleurs ou tout autre paramètre.

Notes techniques sur le format PICT (PCT)

- Les applications graphiques Corel peuvent importer les images vectorielles et bitmap contenues dans les fichiers PICT (PCT).
- Les objets contenant une surface et un contour s'ouvrent sous forme de groupe de deux objets : le premier représente le contour et le deuxième la surface.
- Les surfaces PICT sont souvent des motifs bitmap et l'application Corel tente de conserver ces surfaces sous forme de motifs bitmap.
- Les contours des motifs sont convertis en une couleur unie.
- Le texte contenu dans les fichiers PICT apparaît sous forme de texte modifiable. Si une police du fichier importé n'est pas disponible sur votre ordinateur, elle est convertie dans la police la plus proche.
- Il se peut que l'alignement du texte ne soit pas le même que dans le fichier d'origine. Ceci est dû aux différences relevées entre les deux applications en ce qui concerne les tailles de polices et l'espacement entre les caractères et les mots. Les fonctions de formatage de texte disponibles dans l'application permettent de corriger toute erreur d'alignement.

Format PaintBrush (PCX)

Le format de fichier PaintBrush (PCX) est un format bitmap développé à l'origine par ZSoft Corporation pour le logiciel PC Paintbrush.

Pour importer un fichier PaintBrush

1 Cliquez sur **Fichier** ▸ **Importer**.

La commande **Fichier** ▸ **Importer** permet d'insérer le fichier en tant qu'objet dans l'image active. Si vous souhaitez ouvrir un fichier PCX en tant qu'image, cliquez sur **Fichier** ▸ **Ouvrir**.

2 Recherchez le dossier dans lequel le fichier est stocké.

3 Sélectionnez **PCX - PaintBrush (*.pcx)** dans la zone de liste **Nom de fichier**.

4 Cliquez sur le nom du fichier.

5 Cliquez sur **Importer**.

6 Cliquez dans la fenêtre d'image.

Pour exporter un fichier PaintBrush

1 Cliquez sur **Fichier** ▸ **Exporter**.
2 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
3 Sélectionnez **PCX - PaintBrush** dans la zone de liste **Type de fichier**.
4 Saisissez un nom de fichier dans la zone **Nom de fichier**.
5 Cliquez sur **Exporter**.

Notes techniques sur le format PaintBrush (PCX)

Exportation d'un fichier PCX

- Les images bitmap peuvent être en noir et blanc, en 16 couleurs, en niveaux de gris (8 bits), en 256 couleurs (8 bits) ou en couleurs RVB (24 bits).
- La compression RLE (run-length encoding, ou codage des répétitions) est prise en charge et la taille d'image maximale est de 64 535 x 64 535 pixels.
- Les fichiers au format PCX peuvent contenir un, deux ou quatre plans chromatiques.
- Ce format de fichier est pris en charge dans CorelDRAW et Corel PHOTO-PAINT.

Importation d'un fichier PCX

- Les fichiers PCX peuvent être importés s'ils sont conformes aux spécifications PCX suivantes : 2.5, 2.8 et 3.0.
- Les images bitmap peuvent être en noir et blanc, en 16 couleurs, en niveaux de gris (8 bits), en 256 couleurs (8 bits) ou en couleurs RVB (24 bits).
- La compression RLE est prise en charge et la taille d'image maximale est de 64 535 x 64 535 pixels.
- Les fichiers au format PCX peuvent contenir un, deux ou quatre plans chromatiques. Il est impossible d'importer des fichiers contenant trois plans chromatiques ou plus.

Adobe Portable Document Format (PDF)

Le format de document portable d'Adobe (Adobe Portable Document Format - PDF) est un format de fichier conçu pour préserver les polices, les images, les graphiques et le formatage du fichier d'origine. Grâce à Adobe Reader et Adobe Acrobat, vous pouvez visualiser un fichier PDF, le partager et l'imprimer sur un ordinateur fonctionnant sous Mac OS, Windows et UNIX.

Il est possible d'enregistrer un document au format PDF. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section« Exportation au format PDF » à la page 495.

Notes techniques sur le format Adobe PDF

Publication d'un fichier PDF

- Les modèles 3D incorporés sont exportés sous forme d'objets 3D interactifs incorporés. Lorsqu'un document contient un modèle 3D, cliquez sur **Paramètres** dans la boîte de dialogue **Publier au format PDF** et sélectionnez **Acrobat 9.0** ou une version supérieure dans la zone de liste **Compatibilité** pour vous assurer que le modèle 3D est interactif dans les visionneuses PDF.
- Les composantes de couleur créées dans Corel PHOTO-PAINT sont conservées.
- La transparence appliquée au texte et aux images est conservée.
- Les attributs appliqués aux caractères du texte, y compris les fonctionnalités OpenType, sont conservés.
- Les espaces de couleurs DeviceN peuvent être convertis en couleurs traitées RVB ou CMJN dans le fichier importé, selon le contenu de ce dernier.
- Les plans sont conservés dans les fichiers créés avec Adobe Acrobat 6 et version ultérieure.
- Les objets Xform, les en-têtes et les pieds de page sont convertis en symboles.
- Lorsque les fichiers PDF créés dans la version 1.3 ou dans une version ultérieure subissent des allers-retours, les symboles sont conservés.

Fichier traceur HPGL (PLT)

Le format Fichier traceur HPGL (PLT), développé par Hewlett-Packard, est de type vectoriel. Il est utilisé dans des programmes tels qu'AutoCAD pour imprimer des dessins sur des tables traçantes. D'autres applications Corel peuvent interpréter un sous-ensemble du groupe de commandes HPGL et HPGL/2. Ce format utilise le facteur d'échelle suivant : 1 016 unités de table traçante = 2,54 cm.

Pour importer un fichier traceur HPGL

1. Cliquez sur **Fichier** ▸ **Importer**.

   La commande **Fichier** ▸ **Importer** permet d'insérer le fichier en tant qu'objet dans l'image active. Si vous souhaitez ouvrir un fichier PLT en tant qu'image, cliquez sur **Fichier** ▸ **Ouvrir**.
2. Recherchez le dossier dans lequel le fichier est stocké.
3. Sélectionnez **PLT - Fichier HPGL Plotter (*.plt; *.hgl)** dans la zone de liste **Nom de fichier**.
4. Cliquez sur le nom du fichier.
5. Cliquez sur **Importer**.
6. Réglez les paramètres souhaités dans la boîte de dialogue **Options HPGL**.

Notes techniques sur le format de fichier traceur HPGL (PLT)

Importation d'un fichier PLT

- Les applications Corel prennent en charge les versions 1 et 2 des formats de fichiers PLT, mais certaines fonctions de la version 2 ne sont pas prises en charge.
- Pour importer des images plus volumineuses que la taille de page maximum de Corel, activez l'option **Échelle** de la boîte de dialogue **Options HPGL** afin de redimensionner l'image importée.
- La valeur attribuée au facteur de résolution de courbe peut se situer entre 0,0001 et 2,5 cm. La valeur peut être très précise, jusqu'à la 8e décimale. Un paramètre de 0,0001 permet d'obtenir la résolution maximale, mais augmente considérablement la taille du fichier. Une résolution de courbe de 0,01 cm est recommandée.
- Le format de fichier PLT ne contient pas d'informations sur les couleurs. En revanche, des numéros de plume sont associés aux divers objets d'un fichier PLT. Une fois importé dans une application Corel, chaque numéro de plume se voit attribuer une couleur spécifique. Vous pouvez alors indiquer la couleur attribuée à une plume particulière. Il est ainsi très simple d'être fidèle aux couleurs d'origine de l'image.
- La liste **Sélection de la plume** contient 256 plumes, mais toutes les plumes ne peuvent pas être attribuées. Pour changer les attributions de couleurs, il suffit de sélectionner une plume, puis de lui attribuer une nouvelle couleur dans la zone de liste **Couleur de plume**. Si vous choisissez **Couleurs personnalisées**, une boîte de dialogue de définition de couleur vous permet de spécifier une couleur personnalisée à l'aide de valeurs RVB.
- Pour modifier les paramètres de largeur de plume, il suffit de sélectionner une plume, puis de lui attribuer une nouvelle largeur dans la zone de liste **Largeur de plume**.
- Vous pouvez régler la valeur d'une plume donnée sur l'option **Inutilisée**. Vous pouvez également rétablir les derniers paramètres définis pour la bibliothèque de plumes.
- Les applications Corel prennent en charge plusieurs types de lignes au format de fichier PLT : lignes discontinues ou continues et pointillés. Le numéro de motif d'une ligne dans un fichier PLT est traduit en un motif de type de ligne.
- Si le fichier PLT contient une police non installée sur l'ordinateur de l'utilisateur, la boîte de dialogue **Correspondance des polices PANOSE** permet de remplacer cette police par une police disponible.

Graphique réseau portable (PNG)

Le format de fichier Graphique réseau portable (PNG) constitue un excellent format de fichier pour le stockage sans perte, portable et d'un bon niveau de compression des images bitmap. Ces fichiers occupent un minimum d'espace sur le disque et peuvent être facilement lus et échangés entre ordinateurs. Le format PNG constitue une alternative au format GIF et remplace également le format TIFF pour de nombreux usages courants.

Le format PNG permet un affichage en ligne satisfaisant (sur le Web, par exemple) et est entièrement canalisable avec une option d'affichage progressif. Certains navigateurs Web ne prennent pas en charge toutes les caractéristiques et options de mise en forme. Vous pouvez exporter des images au format de fichier PNG si vous souhaitez utiliser des fonds transparents, des images entrelacées, des images à zones actives ou des animations dans vos pages Web.

L'exportation d'images au format PNG les convertit en images bitmaps exploitables dans les logiciels de PAO et les applications Microsoft Office. Vous pouvez également modifier les images PNG dans les applications de retouche d'images, telles que Corel PHOTO-PAINT et Adobe Photoshop.

Pour utiliser des images sur Internet, enregistrez-les aux formats GIF et JPEG. Si vous souhaitez publier une image sur Internet mais que vous hésitez sur le format à utiliser, reportez-vous à la section « Sélection d'un format de fichier compatible pour le Web » à la page 457.

Pour importer un fichier PNG

1 Cliquez sur **Fichier** ▸ **Importer**.

La commande **Fichier** ▸ **Importer** permet d'insérer le fichier en tant qu'objet dans l'image active. Si vous souhaitez ouvrir le fichier PNG en tant qu'image, cliquez sur **Fichier** ▸ **Ouvrir**.

2 Recherchez le dossier dans lequel le fichier est stocké.

3 Sélectionnez **PNG - Portable Network Graphics (*.png)** dans la zone de liste **Nom de fichier**.

4 Cliquez sur le nom du fichier.

5 Cliquez sur **Importer**.

6 Cliquez dans la fenêtre d'image.

Vous pouvez également

Rééchantillonner une image lors de l'importation	Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour rééchantillonner une image lors de l'importation » à la page 76.
Recadrer une image lors de l'importation	Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour recadrer une image lors de l'importation » à la page 77.

Vous pouvez faire glisser la souris dans la fenêtre d'image pour redimensionner l'image.

Notes techniques sur le format Graphique réseau portable (PNG)

- Vous pouvez importer des fichiers PNG à partir du mode noir et blanc 1 bit jusqu'au mode de couleurs 24 bits. Les fichiers en couleur 48 bits ne sont pas pris en charge.
- Les masques, l'indexation des couleurs, les images en niveaux de gris et les images aux couleurs réalistes sont pris en charge. Cependant, les masques ne sont pas enregistrés dans des fichiers en noir et blanc 1 bit, ni dans des fichiers en mode 256 couleurs 8 bits.
- La compression LZ77 est prise en charge et la taille d'image maximale est de 30 000 x 30 000 pixels. Les profondeurs d'échantillonnage vont de 1 à 16 bits.
- Le format de fichier PNG assure à la fois la vérification totale de l'intégrité du fichier et la détection des erreurs de transmission fréquentes. Ce format peut stocker les données gamma et chromatiques afin de permettre une meilleure correspondance des couleurs sur différentes plates-formes.

Adobe Photoshop (PSD)

Le format de fichier Adobe Photoshop (PSD) est le format de fichier bitmap natif d'Adobe Photoshop.

Pour importer un fichier Adobe Photoshop

1 Cliquez sur **Fichier** ▸ **Importer**.

La commande **Fichier** ▸ **Importer** permet d'insérer le fichier en tant qu'objet dans l'image active. Si vous souhaitez ouvrir un fichier PSD en tant qu'image, cliquez sur **Fichier** ▸ **Ouvrir**.

2 Recherchez le dossier dans lequel le fichier est stocké.

3 Sélectionnez **PSD - Adobe Photoshop (*.psd; *.pdd)** dans la zone de liste **Nom de fichier**.

4 Cliquez sur le nom du fichier.

5 Cliquez sur **Importer**.

6 Cliquez dans la fenêtre d'image.

Vous pouvez également

Rééchantillonner une image lors de l'importation	Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour rééchantillonner une image lors de l'importation » à la page 76.
Recadrer une image lors de l'importation	Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour recadrer une image lors de l'importation » à la page 77.

Pour exporter un fichier Adobe Photoshop

1 Cliquez sur **Fichier** ▸ **Exporter**.

2 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.

3 Sélectionnez **PSD - Adobe Photoshop** dans la zone de liste **Type de fichier**.

4 Saisissez un nom de fichier dans la zone **Nom de fichier**.

5 Cliquez sur **Exporter**.

Le format de fichier PSD permet de conserver les objets Corel PHOTO-PAINT sous forme de plans.

Si vous exportez un fichier en niveaux de gris 16 bits ou en couleur RVB 48 bits en vue de l'utiliser dans Adobe Photoshop versions CS et antérieures, sélectionnez **Décompressé** dans la zone de liste **Type de compression**. Adobe Photoshop versions CS et antérieures ne prend pas en charge les images en niveaux de gris 16 bits et en RVB 48 bits compressées.

Notes techniques sur le format Adobe Photoshop (PSD)

Importation d'un fichier PSD

- Le texte est importé sous forme d'objet texte, si bien qu'il reste modifiable.
- Les images un ton, deux tons, en niveaux de gris et en mode CMJN jusqu'à 32 bits sont prises en charge.
- Certains effets de plans ne peuvent pas être importés. (Le plan d'ajustement de dégradé est importé sans propriétés de bruit, de niveaux d'opacité et de juxtaposition.)
- Les plans importés utilisant les modes de dégradé avec assombrissement et éclaircissement de la couleur sont associés, respectivement, aux modes de fusion Si plus sombre et Si plus clair. Pour plus d'informations sur l'utilisation des modes de fusion dans Corel PHOTO-PAINT, reportez-vous à la section « Présentation des modes de fusion » à la page 341.
- Les effets de filtrage intelligent sont importés sous la forme d'un objet de base sur lequel sont empilés plusieurs effets de filtre distincts.
- Le plan d'ajustement Vibrance est mis en correspondance avec l'objectif Vibrance.
- Le plan d'ajustement noir et blanc est mis en correspondance avec l'objectif Niveaux de gris.

- Le plan d'ajustement Mixeur de composantes est mis en correspondance avec l'objectif Mixeur de composantes.
- Le plan d'ajustement Carte de dégradé est mis en correspondance avec l'objectif Carte de dégradé, mais l'ajustement des niveaux d'opacité, de juxtaposition et de bruit n'est pas pris en charge.
- Le plan d'ajustement Filtre photo est mis en correspondance avec l'objectif Filtre photo.
- Les composantes de couleurs non quadri sont conservées. Les composantes alpha auxquelles des composantes de couleur non quadri sont appliquées ne sont pas prises en charge.
- Un masque de plan auquel une densité est appliquée est importé sous forme de masque de détourage dont la transparence a été ajustée. Il n'est toutefois pas possible de modifier les paramètres de densité dans Corel PHOTO-PAINT.
- Un masque de plan auquel un adoucissement est appliqué est importé sous forme de masque de détourage dont l'adoucissement a été ajusté. Il n'est toutefois pas possible de modifier les paramètres d'adoucissement dans Corel PHOTO-PAINT.

Exportation d'un fichier PSD

- Le texte est exporté sous forme d'objet texte, si bien qu'il reste modifiable.
- Ce format prend en charge les images en noir et blanc 1 bit, deux tons, en niveaux de gris 16 bits, en couleurs RVB 48 bits et en couleurs CMJN jusqu'à 32 bits.
- de même que les objets.
- Les composantes de couleur 32 bits en virgule flottante sont associées à des composantes 16 bits, qui ne peuvent pas être exportées sous forme d'images High Dynamic Range (HDR) 32 bits.
- Les effets de filtre intelligent ne sont pas conservés lors de l'importation et ne sont pas remplacés lors de l'exportation.
- Les informations sur les composantes de couleurs non quadri sont conservées dans le fichier exporté.

Corel Painter (RIF)

Certaines données, telles que les objets flottants, sont conservées dans les fichiers Corel Painter (RIF) importés. Ceux-ci sont donc beaucoup plus volumineux que les fichiers GIF ou JPEG. Il est possible d'ouvrir un fichier RIF pour modifier, redimensionner et ajuster ses éléments flottants.

Pour importer un fichier Corel Painter

1 Cliquez sur **Fichier** ▸ **Importer**.

La commande **Fichier** ▸ **Importer** permet d'insérer le fichier en tant qu'objet dans l'image active. Si vous souhaitez ouvrir un fichier RIFF en tant qu'image, cliquez sur **Fichier** ▸ **Ouvrir**.

2 Recherchez le dossier dans lequel le fichier est stocké.

3 Sélectionnez **RIFF - Painter (*.rif)** dans la zone de liste **Nom de fichier**.

4 Cliquez sur le nom du fichier.

5 Cliquez sur **Importer**.

6 Cliquez dans la fenêtre d'image.

Vous pouvez également

Rééchantillonner une image lors de l'importation	Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour rééchantillonner une image lors de l'importation » à la page 76.
Recadrer une image lors de l'importation	Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour recadrer une image lors de l'importation » à la page 77.

Notes techniques sur le format Corel Painter (RIF)

- Le profil de couleur intégré est conservé, mais peut être modifié une fois le fichier importé.
- Si l'image Corel Painter contient un arrière-plan transparent, appelé canevas dans Corel Painter, celui-ci est conservé.
- Les formes vectorielles ne sont pas conservées dans le fichier importé.

- Le texte et les annotations ne sont pas conservés.
- Les plans bitmap sont importés sous forme d'objets.
- Les masques de plan sont conservés sous forme de masques de détourage.
- Les plans d'encre liquide, d'aquarelle, d'aquarelle numérique et optionnels sont importés en tant qu'objets RVB.
- Les mosaïques et les pavages sont importés en tant qu'objets RVB.
- Le découpage d'images en tranches n'est pas conservé.

Format TARGA (TGA)

Le format graphique TARGA (TGA) est un format d'enregistrement d'images bitmap. Il prend en charge plusieurs systèmes de compression et peut représenter des images bitmap allant du noir et blanc au mode RVB. Il est possible d'ouvrir, d'importer et d'exporter des fichiers TGA dans Corel PHOTO-PAINT.

Pour plus d'informations sur l'ouverture ou l'importation de fichiers, reportez-vous à la section « Ouverture d'images » à la page 73 ou « Importation de fichiers » à la page 75.

Pour exporter un fichier TARGA

1 Cliquez sur **Fichier** ▸ **Exporter**.

La commande **Fichier** ▸ **Importer** permet d'insérer le fichier en tant qu'objet dans l'image active. Si vous souhaitez ouvrir un fichier TGA en tant qu'image, cliquez sur **Fichier** ▸ **Ouvrir**.

2 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.

3 Sélectionnez **TGA - Bitmap TARGA** dans la zone de liste **Type de fichier**.

4 Saisissez un nom de fichier dans la zone **Nom de fichier**.

Pour compresser une image lors de son exportation, choisissez un type de compression dans la zone de liste **Type de compression**.

5 Cliquez sur **Exporter**.

6 Dans la boîte de dialogue **Exportation TGA**, sélectionnez l'une des options suivantes :

- **Normal**
- **Amélioré**

Il est impossible d'enregistrer des images en noir et blanc en tant que fichiers TARGA.

Notes techniques sur le format TARGA (TGA)

- Les fonctions suivantes sont prises en charge : images couleur non compressées, images RVB non compressées, images couleur compressées en RLE (run-length encoding - codage des répétitions), images RVB compressées en RLE (types 1, 2, 9 et 10 définis par le centre d'imagerie et de photographie électronique AT&T) et masques.
- Le type de fichier obtenu dépend du nombre de couleurs exportées. Par exemple, les fichiers TARGA (TGA) en couleurs 24 bits sont exportés sous forme d'images bitmap RVB avec compression RLE.
- Vous pouvez importer des fichiers TGA à partir du mode niveaux de gris 8 bits jusqu'au mode RVB 24 bits.
- Les masques ne sont pas enregistrés dans les fichiers en noir et blanc 1 bit, ni dans les fichiers en mode 256 couleurs 8 bits.
- La compression RLE est prise en charge et la taille d'image maximale est de 64 535 x 64 535 pixels.

Format TIFF

Le format de fichier Tagged Image File (TIFF) est un format point à point conçu pour constituer une norme. Pratiquement toutes les applications graphiques peuvent lire les fichiers TIFF et écrire dans ces fichiers. Le format TIFF prend en charge plusieurs modes de couleurs et plusieurs profondeurs de bit.

Vous pouvez ouvrir ou importer un fichier TIFF dans Corel PHOTO-PAINT. Pour plus d'informations sur l'ouverture ou l'importation de fichiers, reportez-vous à la section « Ouverture d'images » à la page 73 ou « Importation de fichiers » à la page 75.

Pour exporter un fichier TIFF

1. Cliquez sur **Fichier** ▸ **Exporter**.
2. Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
3. Sélectionnez **TIF - TIFF Bitmap** dans la zone de liste **Type de fichier**.
4. Saisissez un nom de fichier dans la zone **Nom de fichier**.
5. Cliquez sur **Exporter**.

Notes techniques sur le format TIFF

- Lors de l'importation d'un fichier TIFF qui contient plusieurs pages, vous pouvez choisir les pages individuelles que souhaitez importer.
- Les masques ne sont pas enregistrés dans les fichiers noir et blanc 1 bit, niveaux de gris 16 bits, ni RVB 48 bits.
- Il est possible d'importer et d'exporter des fichiers TIFF en noir et blanc, couleur et niveaux de gris jusqu'aux spécifications de la version 6.0.
- Il est également possible d'importer des fichiers TIFF compressés à l'aide des méthodes JPEG, ZIP, CCITT, Packbits 32773 ou LZW. Cependant, le temps de chargement de ces fichiers peut être plus long, car l'application doit décoder la compression du fichier.

Corel Paint Shop Pro (PSP)

Le format .PspImage est le format de fichier natif de Corel Paint Shop Pro. Il est possible d'importer des fichiers .PspImage versions 9 et 10 en mode RVB (24 et 48 bits).

Ce format de fichier n'est pas pris en charge par la version 64 bits de CorelDRAW Graphics Suite.

Pour importer un fichier PSP

1. Cliquez sur **Fichier** ▸ **Importer**.

   La commande **Fichier** ▸ **Importer** permet d'insérer le fichier en tant qu'objet dans l'image active. Si vous souhaitez ouvrir un fichier PSP en tant qu'image, cliquez sur **Fichier** ▸ **Ouvrir**.
2. Recherchez le dossier dans lequel le fichier est stocké.
3. Sélectionnez **PSP - Corel Paint Shop Pro (*.pspimage)** dans la zone de liste **Nom de fichier**.
4. Cliquez sur le nom du fichier.
5. Cliquez sur **Importer**.
6. Cliquez dans la fenêtre d'image.

Notes techniques sur le format Corel Paint Shop Pro (PSP)

- Seuls les fichiers Corel Paint Shop Pro portant l'extension **.PspImage** peuvent être importés.
- Le texte et les plans sont fusionnés avec l'arrière-plan dans le fichier importé.

Graphique WordPerfect (WPG)

Le format de fichier Corel Graphique WordPerfect (WPG) est utilisé en priorité pour les images vectorielles, mais il peut stocker des données bitmap ou vectorielles. Les fichiers WPG peuvent contenir jusqu'à 256 couleurs choisies parmi unepalette de plus d'un million de couleurs.

Pour importer un fichier Graphique WordPerfect

1. Cliquez sur **Fichier** ▸ **Importer**.

La commande **Fichier** ▸ **Importer** permet d'insérer le fichier en tant qu'objet dans l'image active. Si vous souhaitez ouvrir un fichier WPG en tant qu'image, cliquez sur **Fichier** ▸ **Ouvrir**.

2 Recherchez le dossier dans lequel le fichier est stocké.

3 Sélectionnez **WPG - Corel WordPerfect Graphic (*.wpg)** dans la zone de liste **Nom de fichier**.

4 Cliquez sur le nom du fichier.

5 Cliquez sur **Importer**.

6 Cliquez dans la fenêtre d'image.

Notes techniques sur le format Graphique WordPerfect (WPG)

- Le texte graphique de type 2 n'est pas pris en charge.

Formats de fichiers bruts d'appareil photo

En photographie numérique, un fichier brut (RAW) est un fichier de données capturé par le capteur d'images d'un appareil photo numérique haut de gamme. Les fichiers bruts contiennent un traitement interne minimum, comme l'accentuation ou le zoom numérique, et permettent de contrôler parfaitement la netteté, le contraste et la saturation des images. Il existe plusieurs formats de fichiers bruts d'appareil photo qui se différencient par leur extension (par exemple, **.nef**, **.crw**, **.dcr**, **.orf** ou **.mrw**).

Vous pouvez importer les fichiers bruts d'appareil photo directement dans Corel PHOTO-PAINT. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Utilisation de fichiers bruts d'appareil photo » à la page 507.

Bitmap compressé Wavelet (WI)

Ce format de fichier n'est pas pris en charge par la version 64 bits de la suite logicielle.

Importation d'un fichier WI

- Les applications Corel prennent en charge les profondeurs de couleur suivantes pour l'importation de fichiers Bitmap compressés Wavelet (**.wi**) : 256 niveaux de gris (8 bits) et RVB 24 bits.

Windows Metafile Format (WMF)

Développé par Microsoft Corporation, ce format stocke à la fois des données vectorielles et des images bitmap. Il a été développé comme format de fichier interne pour Microsoft Windows 3. Il prend en charge le mode de couleurs RVB 24 bits et supporté par la plupart des applications Windows.

Notes techniques sur le format Windows Metafile Format (WMF)

Importation d'un fichier WMF

- Les caractéristiques suivantes ne sont pas prises en charge : les correspondances de polices PANOSE et les images bitmap ayant subi une rotation ou une inclinaison.

Formats de fichiers supplémentaires

Corel PHOTO-PAINT prend également en charge les formats de fichiers suivants :

- Audio Video Interleaved (AVI) : format multimédia Microsoft qui permet de stocker les éléments audio et vidéo dans des segments différents.
- Bitmap compressé CALS (CAL) : CALS Raster (CAL) est un format bitmap utilisé principalement pour stocker des documents à partir de programmes de CAO haut de gamme. Il prend en charge une profondeur de couleur monochrome (1 bit) et est utilisé comme format

d'échange de graphiques de données pour la fabrication et la conception assistées par ordinateur, les graphiques techniques et les applications de traitement d'images.

- Corel ArtShow 5 (CPX) : format de fichier natif de Corel ArtShow 5. Il peut contenir à la fois des images bitmap et vectorielles.
- CorelDRAW Compression (CDX) : format de fichier compressé de CorelDRAW.
- PostScript encapsulé (Desktop Color Separation) : format de fichier DCS développé par QuarkXPress et qui constitue une extension du format PostScript encapsulé (EPS) standard. En règle générale, le format de fichier DCS se compose de cinq fichiers. Quatre d'entre eux contiennent des informations sur la couleur haute résolution. Elles sont exprimées au format CMJN (cyan, magenta, jaune et noir). Le cinquième fichier, considéré comme le fichier principal, contient un aperçu PICT du fichier .dcs. Le format DCS prend en charge les composantes de couleur non quadri.
- EXE : ce format est une ressource bitmap de Windows 3.x/NT.
- FPX : le format de fichier FlashPix stocke des images de résolutions différentes dans un fichier unique. Ce format de fichier n'est pas pris en charge par la version 64 bits de la suite logicielle.
- Frame Vector Metafile (FMV) : format utilisé pour un fichier Frame Vector Metafile.
- GEM Paint (IMG) : format de fichier bitmap natif de l'environnement GEM. Les fichiers IMG prennent en charge le mode 256 couleurs 1 et 4 bits, et sont compressés à l'aide d'une méthode RLE. Ce format était souvent utilisé aux débuts de la PAO (publication assistée par ordinateur).
- GEM File (GEM) : format utilisé pour un fichier GEM.
- GIMP (XCF) : le format XCF est le format natif de GIMP. Il prend en charge les plans et autres informations propres à GIMP.
- ICO : ce format est une ressource d'icônes pour Windows 3.x/NT.
- Lotus PIC (PIC) : format utilisé pour un fichier Lotus PIC.
- Bitmap MacPaint (MAC) : format bitmap utilisé pour les extensions de fichier MAC, PCT, PNT et PIX. Il s'agit du format utilisé par le programme MacPaint qui était fourni avec le Macintosh 128. Il prend uniquement en charge le mode 2 couleurs et une palette de motifs. Ce format est principalement utilisé par les applications graphiques Macintosh pour stocker les cliparts et les graphiques noir et blanc. La taille maximale des images MAC est de 720 x 576 pixels.
- MET Metafile (MET) : format utilisé pour un fichier MET Metafile.
- Micrografx Picture Publisher 4 (PP4, PP5) : le format PP4 est le format de fichier natif de Micrographx Picture Publisher 4. Le format PP5 est le format de fichier natif de Micrographx Picture Publisher 5. Ce format de fichier n'est pas pris en charge par la version 64 bits de la suite logicielle.
- format de fichier natif pour Micrografx Picture Publisher 6, 7, 8, 9 et 10. Ce format de fichier n'est pas pris en charge par la version 64 bits de la suite logicielle.
- NAP Metafile (NAP) : format utilisé pour un fichier NAP Metafile.
- Fill File (FILL) : format utilisé pour l'enregistrement des surfaces personnalisées dans Corel PHOTO-PAINT.
- PostScript interprété (PS ou PRN) : format de métafichier (PS ou PRN) utilisé pour les imprimantes PostScript. Ce format est rédigé en texte ANSI. Le filtre d'importation PostScript interprété permet d'importer des fichiers PostScript PS, PRN et EPS.
- Bitmap SCITEX CT (SCT) : format de fichier utilisé pour l'importation d'images SCITEX en niveaux de gris ou en couleur 32 bits. Les images SCITEX sont créées à l'aide de scanners haut de gamme. Les images bitmap sont ensuite traitées pour la sortie par des enregistreurs de films ou des programmes de mise en page haut de gamme.
- XPixMap Image (XPM) : format utilisé avec un fichier XPixMap Image.

Formats recommandés pour l'importation d'images

Le tableau ci-dessous présente les formats de fichiers à utiliser lorsque vous importez des images à partir d'applications graphiques ou d'autres sources.

Application/Source	Format d'importation recommandé
Adobe Photoshop	PSD
Paint Shop Pro	PSP
Corel Painter	RIF

Application/Source	Format d’importation recommandé
Picture Publisher	PPF
Appareils photo numériques	fichiers bruts d’appareil photo

Formats recommandés pour l’exportation d’images

Le tableau suivant indique les formats de fichiers conseillés pour l’exportation vers d’autres applications graphiques ou vers le Web.

Application/Sortie	Format recommandé
Adobe Photoshop	PSD, TIF
Le Web	JPG, GIF, PNG

Personnalisation et automatisation

Personnalisation de Corel PHOTO-PAINT 543

Automatisation des tâches à l'aide de macros et de scripts 559

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Personnalisation de Corel PHOTO-PAINT

Vous pouvez personnaliser votre application en réorganisant les barres de commandes et les commandes en fonction de vos besoins et en modifiant la couleur des bordures. Les barres de commandes incluent les menus, les barres d'outils, la barre de propriétés et la barre d'état. Vous pouvez également personnaliser les filtres, ainsi que les associations de fichiers.

Les rubriques d'aide sont basées sur les paramètres par défaut de l'application. Lorsque vous personnalisez les barres de commandes, les commandes et les boutons, les rubriques d'aide qui s'y rapportent ne reflètent pas les modifications apportées.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- <XRefRelTopic>Création d'espaces de travail
- <XRefRelTopic>Importation et exportation d'espaces de travail
- <XRefRelTopic>Personnalisation de l'apparence de l'espace de travail
- <XRefRelTopic>Personnalisation des raccourcis clavier
- <XRefRelTopic>Personnalisation des menus
- <XRefRelTopic>Personnalisation des barres d'outils
- <XRefRelTopic>Personnalisation de la boîte à outils
- <XRefRelTopic>Personnalisation de la barre de propriétés
- <XRefRelTopic>Personnalisation de la barre d'état
- <XRefRelTopic>Personnalisation des filtres

Modification et restauration des paramètres par défaut

Vous pouvez modifier de nombreuses options par défaut de l'espace de travail dans la boîte de dialogue **Options** (**Outils** ▸ **Options**). Vous pouvez par exemple modifier le thème de couleur ou le niveau de mise à l'échelle, ou encore l'unité de mesure par défaut.

Vous pouvez restaurer les paramètres par défaut en réinitialisant l'espace de travail actif.

Pour réinitialiser l'espace de travail actif

1 Quittez l'application.

2 Redémarrez l'application en maintenant la touche **F8** enfoncée.

Création d’espaces de travail

Vous pouvez créer des espaces de travail afin de faciliter l’accès aux outils que vous utilisez le plus souvent. Par exemple, vous pouvez ouvrir des menus fixes ou ajouter des outils aux barres d’outils. Vous pouvez également supprimer les espaces de travail personnalisés que vous avez créés.

Avant de créer un espace de travail, testez ceux qui sont fournis avec l’application. En effet, ces espaces de travail sont optimisés pour de nombreux workflows courants. Pour plus d’informations, reportez-vous à la section <XRefPeriod>Sélection d’un espace de travail

Pour créer un espace de travail

1 Cliquez sur **Outils** ▸ **Options**.
2 Dans la liste des catégories, cliquez sur **Espace de travail**.
3 Cliquez sur **Nouveau**.
4 Entrez un nom dans la zone **Nom du nouvel espace de travail**.
5 Dans la zone de liste **Baser le nouvel espace de travail sur**, sélectionnez un espace de travail existant sur lequel sera basé le nouveau.

Si vous le souhaitez, entrez une description dans la zone **Description du nouvel espace de travail**.

Pour supprimer un espace de travail

1 Cliquez sur **Outils** ▸ **Options**.
2 Dans la liste des catégories, cliquez sur **Espace de travail**.
3 Sélectionnez un espace de travail dans la liste **Espace de travail**.
4 Vous pouvez également cliquer sur le bouton **Supprimer**.

Il est impossible de supprimer l’espace de travail par défaut.

Importation et exportation d’espaces de travail

Vous pouvez importer des espaces de travail personnalisés créés sur d’autres ordinateurs ou dans des versions différentes de l’application (version X6 et ultérieure). Lorsque vous importez un espace de travail, vous pouvez sélectionner les éléments à importer. Vous pouvez par exemple importer la position et les paramètres du menu fixe, et ignorer les paramètres de l’application, comme les options de démarrage. Vous pouvez également importer les éléments de l’espace de travail sélectionnés dans l’espace de travail actif ou dans un nouvel espace de travail. Vous pouvez baser le nouvel espace de travail sur l’un des espaces de travail existants, et vous pouvez ajouter un nom et une description.

Vous pouvez aussi exporter les espaces de travail que vous créez pour les partager avec d’autres utilisateurs.

Pour importer un espace de travail

1 Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Espace de travail** ▸ **Importer**.
2 Dans la boîte de dialogue **Ouvrir**, recherchez le fichier d’espace de travail que vous souhaitez importer et cliquez sur **Ouvrir**.
3 Dans la boîte de dialogue **Importation de l’espace de travail**, sélectionnez les éléments de l’espace de travail que vous souhaitez importer. Par défaut, tous les éléments de l’espace de travail sont sélectionnés.
4 Activez l’une des options suivantes :

- **Espace de travail actif** : pour remplacer les éléments de l’espace de travail actif par les éléments de l’espace de travail importé. Par exemple, si vous décidez d’importer toutes les barres d’outils, elles remplacent celles de l’espace de travail actif.
- **Nouvel espace de travail** : pour créer un espace de travail qui inclut les éléments de l’espace de travail importé.

Vous pouvez également

Indiquer le nom du nouvel espace de travail	Saisissez un nouveau nom dans la zone **Nom**.
Baser le nouvel espace de travail sur un espace de travail existant	Sélectionnez un espace de travail dans la zone de liste **Baser sur**. Les éléments de l'espace de travail importé seront fusionnés avec l'espace de travail de base.
Décrire l'espace de travail	Entrez une description dans la zone **Description**.

Toutes les nouvelles fonctions qui n'étaient pas disponibles lors de la création de l'espace de travail sont ajoutées à l'espace de travail importé. Les nouvelles fonctions peuvent se trouver dans un emplacement différent de celui de l'espace de travail par défaut.

La mise à l'échelle des icônes personnalisés peut être incorrecte dans les espaces de travail importés créés dans les versions X6 et X7.

Pour exporter un espace de travail

1. Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Espace de travail** ▸ **Exporter**.
2. Cochez les cases en regard des éléments de l'espace de travail à exporter.
3. Cliquez sur **Enregistrer**.
4. Choisissez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
5. Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.
6. Cliquez sur **Enregistrer**.
7. Cliquez sur **Fermer**.

Les éléments de l'espace de travail pouvant être exportés sont les menus fixes, les barres d'outils (y compris la barre de propriétés et la boîte à outils), les menus et les touches de raccourci.

L'espace de travail est exporté sous forme de fichier **.cdws**.

Personnalisation de l'apparence de l'espace de travail

Il est possible de personnaliser la taille des différents éléments de l'interface utilisateur, de choisir un thème, et de modifier la couleur des bordures de fenêtre et du bureau.

Mise à l'échelle

Pour modifier la taille des éléments de l'interface utilisateur, vous pouvez modifier le niveau de mise à l'échelle. Le niveau de mise à l'échelle dépend de celui du système d'exploitation. Le paramètre par défaut est 100 %. Cela signifie que, dans l'application, la taille des éléments de l'interface utilisateur est la même que celle de ces mêmes éléments dans le système d'exploitation. Une mise à l'échelle de 200 % multiplie par deux la taille des éléments de l'interface au sein de l'application par rapport à celle de ces éléments au sein du système d'exploitation.

Thème

Pour éclaircir ou assombrir l'espace de travail, vous pouvez choisir l'un des thèmes suivants : Clair, Moyen ou Foncé.

Couleur des bordures de fenêtre

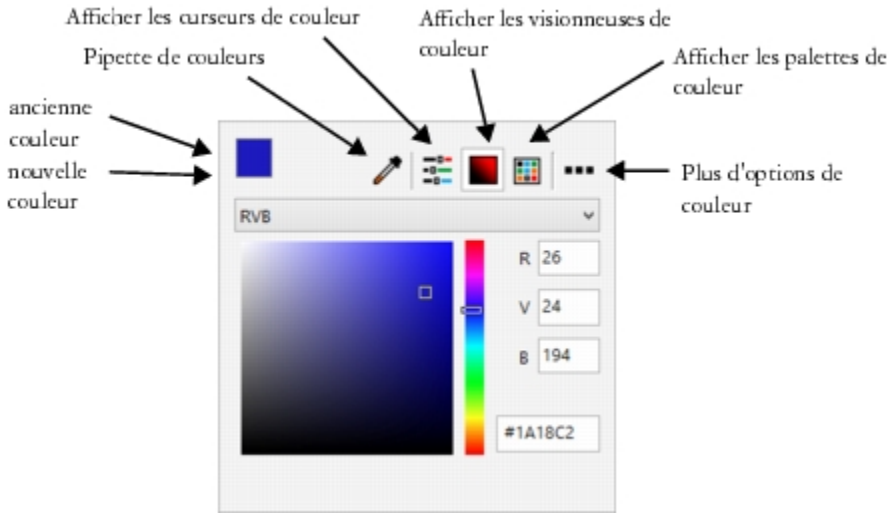
Vous pouvez personnaliser la fenêtre et les boîtes de dialogue de l'application en modifiant la couleur de leurs bordures.

Couleur du bureau

Vous pouvez modifier la couleur du bureau, la zone autour de la image, en fonction de vos documents. Par exemple, si le document contient des couleurs sombres, vous pouvez modifier la couleur du bureau du blanc au gris pour un contraste plus faible.

Choix des couleurs

Pour choisir une couleur de bordure de fenêtre ou de bureau, prélevez un échantillon d'une couleur à l'écran ou sélectionnez-en une à l'aide des curseurs, visionneuses ou palettes de couleurs.



Divers outils vous permettent de modifier la couleur du bureau ou des bordures de la fenêtre.

Pour définir le niveau de mise à l'échelle des éléments de l'interface utilisateur

1. Cliquez sur **Outils** ▸ **Options**.
2. Dans la liste des catégories **Espace de travail**, cliquez sur **Aspect**.
3. Dans la zone **Taille**, déplacez le curseur vers la droite pour agrandir les éléments de l'interface utilisateur ou vers la gauche pour en réduire la taille.

Pour choisir un thème

1. Cliquez sur **Outils** ▸ **Options**.
2. Dans la liste des catégories **Espace de travail**, cliquez sur **Aspect**.
3. Dans la zone **Couleur**, sélectionnez un thème dans la zone de liste **Thème**.

Pour changer la couleur des bordures de fenêtre

1. Cliquez sur **Outils** ▸ **Options**.
2. Dans la liste des catégories **Espace de travail**, cliquez sur **Aspect**.
3. Dans la zone **Couleur**, ouvrez le sélecteur de couleur **Bordure de fenêtre** et choisissez une couleur.

Pour modifier la couleur du bureau

1. Cliquez sur **Outils** ▸ **Options**.
2. Dans la liste des catégories **Espace de travail**, cliquez sur **Aspect**.

3 Dans la zone **Couleur**, ouvrez le sélecteur de couleur **Bureau** et choisissez une couleur.

Pour spécifier une couleur à l'aide des différents outils de couleurs

- Dans la zone **Couleur**, ouvrez l'outil de sélection de couleur **Bureau** ou **Bordure de fenêtre**, puis effectuez l'une des tâches décrites dans le tableau suivant.

Pour	Procédez comme suit
Échantillonner une couleur	Cliquez sur l'outil **Pipette de couleurs** , puis cliquez sur une couleur à l'écran.
Utiliser les curseurs de couleur	Cliquez sur le bouton **Afficher les curseurs de couleur** , sélectionnez un mode de couleurs dans la liste déroulante et déplacez les curseurs.
Utiliser une visionneuse de couleurs	Cliquez sur le bouton **Afficher les visionneuses de couleurs** , sélectionnez un mode de couleurs dans la liste déroulante et cliquez sur une couleur dans la visionneuse.
Sélectionner une couleur dans une palette de couleurs	Cliquez sur le bouton **Afficher les palettes de couleurs** , sélectionnez un mode de couleurs dans la liste déroulante et cliquez sur une couleur. Pour ajuster la teinte, déplacez le curseur **Teinte**.
Accès à d'autres options de couleur	Cliquez sur le bouton **Plus d'options de couleur** ■■■ et sélectionnez une option. Les options disponibles dépendent de la méthode sélectionnée : échantillonnage, visionneuse de couleurs, curseurs ou palette de couleurs.

Personnalisation des raccourcis clavier

Bien que l'application intègre des raccourcis clavier prédéfinis, vous pouvez les modifier ou ajouter vos propres raccourcis pour répondre à vos besoins. Vous pouvez attribuer des raccourcis clavier aux commandes que vous utilisez le plus fréquemment et supprimer les raccourcis inutiles.

Il est possible d'imprimer la liste des raccourcis clavier. Cette liste peut également être exportée au format **CSV**. Il s'agit d'un format de fichier où les données sont séparées par des virgules. Vous pouvez ouvrir ces fichiers dans des logiciels de traitement de texte ou des tableurs.

Les modifications apportées aux raccourcis clavier sont enregistrées dans un fichier appelé tableau de raccourcis. Votre application est fournie avec les tableaux de raccourcis ci-après. Vous pouvez les personnaliser en fonction de vos habitudes de travail :

- le tableau principal, qui contient toutes les touches de raccourcis ne s'appliquant pas au texte
- l'aperçu avant impression, qui contient les touches de raccourcis relatives aux options d'impression
- le tableau Modification de texte, qui contient toutes les touches de raccourcis s'appliquant au texte

Pour affecter un raccourci clavier à une commande

1 Cliquez sur **Outils** ▸ **Personnalisation**.

2 Dans la liste des catégories **Personnalisation**, cliquez sur **Commandes**.
3 Cliquez sur l'onglet **Touches de raccourcis**.
4 Sélectionnez un tableau de raccourcis clavier dans la zone de liste **Tableau des touches de raccourcis**.
5 Choisissez une catégorie de commandes dans la zone de liste supérieure.
6 Cliquez sur une commande dans la liste **Commandes**.
Les raccourcis clavier actuellement affectés à la commande sélectionnée apparaissent dans la zone **Touches de raccourcis courantes**.
7 Cliquez sur la case **Nouvelle touche de raccourci**, puis appuyez sur une combinaison de touches.
Si cette combinaison de touches est déjà affectée à une autre commande, cette dernière est indiquée dans la zone **Affectation courante**.
8 Cliquez sur **Assigner**.

Si le même raccourci clavier est déjà affecté à une autre commande, la seconde affectation écrase la première. Si vous cochez la case **Naviguer vers conflit d'affectation**, vous pouvez accéder automatiquement à la commande dont vous avez réaffecté le raccourci. Un message vous demande alors d'attribuer un nouveau raccourci à cette commande.

Pour afficher tous les raccourcis clavier existants, cliquez sur le bouton **Tout afficher**.

Pour supprimer un raccourci clavier

1 Cliquez sur **Outils** ▸ **Personnalisation**.
2 Dans la liste des catégories **Personnalisation**, cliquez sur **Commandes**.
3 Cliquez sur l'onglet **Touches de raccourcis**.
4 Sélectionnez un tableau de raccourcis clavier dans la zone de liste **Tableau des touches de raccourcis**.
5 Choisissez une catégorie de commandes dans la zone de liste supérieure.
6 Cliquez sur une commande dans la liste **Commandes**.
7 Cliquez sur une touche de raccourci dans la zone **Touches de raccourcis courantes**.
8 Vous pouvez également cliquer sur le bouton **Supprimer**.

Pour imprimer les raccourcis clavier

1 Cliquez sur **Outils** ▸ **Personnalisation**.
2 Dans la liste des catégories **Personnalisation**, cliquez sur **Commandes**.
3 Cliquez sur l'onglet **Touches de raccourcis**.
4 Cliquez sur le bouton **Tout afficher**.
5 Cliquez sur **Imprimer**.

Pour exporter la liste des raccourcis clavier

1 Cliquez sur **Outils** ▸ **Personnalisation**.
2 Dans la liste des catégories **Personnalisation**, cliquez sur **Commandes**.
3 Cliquez sur l'onglet **Touches de raccourcis**.
4 Cliquez sur le bouton **Tout afficher**.
5 Cliquez sur le bouton **Exporter au format CSV**.
6 Choisissez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
7 Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.
8 Cliquez sur **Enregistrer**.

Personnalisation des menus

Les fonctions de personnalisation de Corel vous permettent de modifier la barre de menus et les menus qu'elle contient. Vous pouvez modifier l'ordre des menus et des commandes de menus, ajouter, supprimer et renommer des menus et des commandes de menus. Vous pouvez rechercher une commande de menu en cas d'oubli du menu auquel elle appartient. Il est également possible de rétablir les paramètres par défaut des menus.

Les options de personnalisation s'appliquent aux menus de la barre de menus, ainsi qu'aux menus des raccourcis clavier accessibles à l'aide du bouton droit de la souris.

Les rubriques d'aide sont basées sur les paramètres par défaut de l'application. Lorsque vous personnalisez les menus et leurs commandes, les rubriques d'aide qui s'y rapportent ne reflètent pas les modifications que vous avez apportées.

Pour modifier l'ordre des menus et des commandes de menus

1. Cliquez sur **Outils** ▸ **Personnalisation**.
2. Dans la liste des catégories **Personnalisation**, cliquez sur **Commandes**.
3. Dans la fenêtre de l'application, faites glisser un menu de la barre de menus vers la gauche ou vers la droite.
   Pour modifier l'ordre des commandes d'un menu, cliquez sur un menu dans la barre de menus. Cliquez ensuite sur une commande de menu, puis faites-la glisser vers le haut ou vers le bas.

   Pour modifier l'ordre des commandes dans un menu contextuel, cliquez avec le bouton droit dans la fenêtre de l'application pour afficher le menu contextuel, puis faites glisser la commande de menu vers son nouvel emplacement.

Pour renommer un menu ou une commande de menu

1. Cliquez sur **Outils** ▸ **Personnalisation**.
2. Dans la liste des catégories **Personnalisation**, cliquez sur **Commandes**.
3. Choisissez une catégorie de commandes dans la zone de liste supérieure.
4. Cliquez sur un menu ou une commande dans la liste.
5. Cliquez sur l'onglet **Aspect**.
6. Entrez un nom dans la zone **Titre**.

Une esperluette (**&**) placée avant une lettre de la zone **Titre** indique qu'il s'agit d'un raccourci. On parle également de touche accélératrice. Pour afficher les menus, appuyez sur la touche **Alt** et sur la lettre correspondant au raccourci. Pour invoquer les commandes, appuyez sur la lettre soulignée lorsque le menu s'affiche.

Pour rétablir le nom par défaut, cliquez sur **Rétablir les valeurs par défaut**.

Pour ajouter ou retirer un élément dans la barre de menus

1. Cliquez sur **Outils** ▸ **Personnalisation**.
2. Dans la liste des catégories **Personnalisation**, cliquez sur **Commandes**.
   Pour supprimer un élément, faites-le glisser en dehors de la barre de menus.
3. Choisissez une catégorie de commandes dans la zone de liste supérieure.
4. Faites glisser un élément vers la barre de menus.

Pour ajouter ou supprimer une commande dans un menu

1 Cliquez sur **Outils** ▸ **Personnalisation**.

2 Dans la liste des catégories **Personnalisation**, cliquez sur **Commandes**.

Pour supprimer une commande d'un menu, cliquez sur le nom de ce menu, puis lorsque le menu s'affiche, faites glisser la commande en dehors du menu.

3 Choisissez une catégorie de commandes dans la zone de liste supérieure.

4 Faites glisser une commande vers un menu de la fenêtre de l'application.

Pour rechercher rapidement une commande de menu

1 Cliquez sur **Outils** ▸ **Personnalisation**.

2 Dans la liste des catégories **Personnalisation**, cliquez sur **Commandes**.

3 Cliquez sur le bouton **Rechercher** .

4 Dans la boîte de dialogue **Rechercher le texte**, saisissez la commande de menu dans la zone **Rechercher**.

5 Cliquez sur **Suivant**.

Pour rétablir les paramètres par défaut des menus

1 Cliquez sur **Outils** ▸ **Personnalisation**.

2 Dans la liste des catégories **Personnalisation**, cliquez sur **Barres de commande**.

3 Dans la liste, choisissez **Barre de menus**.

4 Cliquez sur **Réinitialiser**.

Personnalisation des barres d'outils

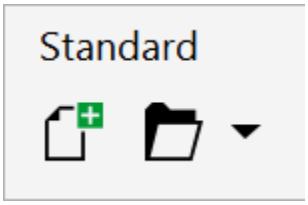
Vous pouvez personnaliser l'emplacement et l'affichage des barres d'outils. Par exemple, il est possible de déplacer ou de redimensionner une barre d'outils, de l'afficher ou de la masquer.

Les barres d'outils peuvent être ancrées ou flottantes. L'ancrage d'une barre d'outils consiste à l'attacher sur le bord de la fenêtre de l'application. Le désancrage d'une barre d'outils l'éloigne du bord de la fenêtre de l'application de sorte qu'elle flotte et puisse être facilement déplacée.

Il est possible de créer des barres d'outils personnalisées, d'en supprimer ou d'en renommer. Pour personnaliser les barres d'outils, vous pouvez ajouter des éléments, les supprimer ou les réorganiser. Vous pouvez ajuster l'aspect d'une barre d'outils en redimensionnant ses boutons, et en affichant des images, des titres ou les deux. Vous pouvez également modifier les images des boutons de la barre d'outils.

Lorsque vous déplacez, ancrez ou désancrez des barres d'outils, vous devez utiliser leur zone de préhension.

Pour une	La zone de préhension est	
Barre d'outils ancrée et désancrée	Identifiée par une ligne en pointillé sur le bord supérieur ou gauche de la barre d'outils.	

Pour une	La zone de préhension est	
Barre d'outils flottante	La barre de titre. Si le titre n'est pas affiché, la zone de préhension est identifiée par une ligne en pointillé sur le bord supérieur ou gauche de la barre d'outils.	

Pour éviter de déplacer par erreur les barres d'outils ancrées, vous pouvez les verrouiller. Aucune ligne en pointillé n'apparaît le long du bord gauche des barres d'outils verrouillées.

Barre d'outils verrouillée

Pour personnaliser la position et l'affichage d'une barre d'outils

Pour	Procédez comme suit
Déplacer une barre d'outils	Déverrouillez la barre d'outils, cliquez sur la zone de préhension de la barre d'outils et faites-la glisser vers son nouvel emplacement.
Ancrer une barre d'outils	Cliquez sur la zone de préhension de la barre d'outils, puis faites glisser la barre d'un côté ou de l'autre de la fenêtre d'application.
Désancrer une barre d'outils	Déverrouillez la barre d'outils, cliquez sur la zone de préhension de la barre d'outils et faites-la glisser pour l'éloigner du bord de la fenêtre d'application.
Redimensionner une barre d'outils flottante	Pointez le curseur vers le bord de la barre d'outils, puis, à l'aide de la flèche bidirectionnelle, faites glisser le bord de la barre d'outils.
Afficher ou masquer une barre d'outils	Cliquez sur **Outils** ▸ **Personnalisation**. Dans la liste des catégories **Personnalisation**, cliquez sur **Barres de commandes**, puis activez ou désactivez la case en regard du nom de la barre d'outils.
Rétablir les paramètres par défaut d'une barre d'outils	Cliquez sur **Outils** ▸ **Personnalisation**. Dans la liste des catégories **Personnalisation**, cliquez sur **Barres de commandes**, sélectionnez une barre d'outils, puis cliquez sur **Réinitialiser**.

Il est impossible de déplacer les barres d'outils ancrées une fois qu'elles sont verrouillées. Pour plus d'informations sur le déverrouillage des barres d'outils, reportez-vous à la section <XRefPeriod>Pour verrouiller ou déverrouiller des barres d'outils

Pour ajouter, supprimer ou renommer une barre d'outils personnalisée

Pour	Procédez comme suit
Ajouter une barre d'outils personnalisée	Cliquez sur **Outils** ▸ **Personnalisation**. Dans la liste des catégories **Personnalisation**, cliquez sur **Barres de commandes**, puis sur **Nouveau** et entrez un nom dans la liste **Barres de commandes**. Tout en maintenant les touches **Alt** + **Ctrl** enfoncées, faites glisser un outil ou un bouton de la fenêtre de l'application vers la nouvelle barre d'outils. Vous pouvez également faire glisser des commandes à partir de la liste **Commandes** (**Outils** ▸ **Personnalisation** ▸ **Commandes**).
Supprimer une barre d'outils personnalisée	Cliquez sur **Outils** ▸ **Personnalisation**. Dans la liste des catégories **Personnalisation**, cliquez sur **Barres de commandes**, sélectionnez une barre d'outils, puis cliquez sur **Supprimer**.
Renommer une barre d'outils personnalisée	Cliquez sur **Outils** ▸ **Personnalisation**. Dans la liste des catégories **Personnalisation**, cliquez sur **Barres de commandes**, cliquez deux fois sur le nom d'une barre d'outils, puis entrez un nouveau nom.

Pour ajouter ou supprimer un élément dans une barre d'outils

1. Cliquez sur **Outils** ▸ **Personnalisation**.
2. Dans la liste des catégories **Personnalisation**, cliquez sur **Commandes**.
3. Choisissez une catégorie de commandes dans la zone de liste supérieure.
4. Faites glisser un élément de barre d'outils de la liste vers une barre d'outils de la fenêtre de l'application.

   Pour retirer un élément d'une barre d'outils, faites-le glisser en dehors de cette barre d'outils.

Pour réorganiser les éléments d'une barre d'outils

1. Cliquez sur **Outils** ▸ **Personnalisation**.
2. Dans la liste des catégories **Personnalisation**, cliquez sur **Commandes**.
3. Dans la barre d'outils de la fenêtre de l'application, faites glisser l'élément de la barre d'outils vers son nouvel emplacement.

   Pour déplacer un élément vers une autre barre d'outils, faites glisser l'icône de l'élément d'une barre d'outils à l'autre.

Vous pouvez copier un élément de barre d'outils vers une autre barre d'outils en maintenant la touche **Ctrl** enfoncée lorsque vous faites glisser cet élément. Si la boîte de dialogue **Options** n'est pas ouverte, maintenez les touches **Alt** + **Ctrl** enfoncées.

Pour modifier l'aspect d'une barre d'outils

1. Cliquez sur **Outils** ▸ **Personnalisation**.
2. Dans la liste des catégories **Personnalisation**, cliquez sur **Barres de commande**.
3. Cliquez sur un nom de barre d'outils dans la liste.
   Pour sélectionner plusieurs barres d'outils, maintenez la touche **Ctrl** enfoncée tout en cliquant sur d'autres noms de barres d'outils.

4 Choisissez une taille dans la zone de liste **Bouton**.

5 Dans la zone de liste **Aspect par défaut des boutons**, sélectionnez l'une des options suivantes :

- **titre seulement**
- **titre à droite de l'image**
- **Default**
- **image seulement**

Pour masquer le titre lorsque la barre d'outils est flottante, désactivez la case **Afficher le titre lorsque la barre d'outils est flottante**.

Pour rétablir les paramètres par défaut de la barre d'outils intégrée, cliquez sur le bouton **Réinitialiser**.

Pour modifier l'image d'un bouton de barre d'outils

1 Cliquez sur **Outils** ▸ **Personnalisation**.

2 Dans la liste des catégories **Personnalisation**, cliquez sur **Commandes**.

3 Choisissez une catégorie de commandes dans la zone de liste supérieure.

4 Cliquez sur une commande de barre d'outils.

5 Cliquez sur l'onglet **Aspect**.

6 Modifiez l'image du bouton à l'aide des options de la zone **Image**.

Lorsque vous sélectionnez l'option **Petite** ou **Moyenne** dans la zone de liste **Taille**, vous modifiez les versions correspondantes de l'image d'un bouton spécifique. Vous ne pouvez pas modifier la grande version de l'image d'un bouton. Pour plus d'informations sur l'affichage des boutons en petit, en moyen ou en grand, reportez-vous à la section <XRefPeriod>Pour modifier l'aspect d'une barre d'outils

Pour rétablir les paramètres par défaut des images de boutons des barres d'outils, cliquez sur le bouton **Rétablir les valeurs par défaut**.

Pour verrouiller ou déverrouiller des barres d'outils

- Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Barres d'outils** ▸ **Verrouiller les barres d'outils**.

Une coche à côté de la commande **Verrouiller les barres d'outils** indique qu'elle est activée. Lorsque vous lancez l'application pour la première fois, les barres d'outils sont verrouillées par défaut.

Vous ne pouvez pas verrouiller les barres d'outils flottantes.

Pour verrouiller ou déverrouiller les barres d'outils, vous pouvez également cliquer avec le bouton droit sur la barre d'outils, puis sélectionner **Verrouiller les barres d'outils**.

Personnalisation de la boîte à outils

Vous pouvez ajouter ou supprimer des outils depuis la boîte à outils. Si vous modifiez la boîte à outils, vous pouvez rétablir ses paramètres par défaut à tout moment.

Pour personnaliser la boîte à outils

1 Dans la boîte à outils, cliquez sur le bouton **Personnalisation rapide** .

2 Cochez ou désactivez l'une des cases suivantes :

Vous pouvez également

Réinitialiser la boîte à outils	Cliquez sur le bouton **Rétablir la barre d'outils**.
Personnaliser la boîte à outils	Cliquez sur le bouton **Personnaliser**.

Personnalisation de la barre de propriétés

Vous êtes libre de choisir l'emplacement et le contenu de la barre de propriétés. Vous pouvez également la déplacer n'importe où sur l'écran. Si vous la placez dans la fenêtre de l'application, vous créez une barre de propriétés flottante. Lorsque vous la placez sur l'un des quatre bords de la fenêtre de l'application, elle s'y ancre pour s'intégrer à la bordure.

Pour déplacer, ancrer ou désancrer la barre de propriétés, vous devez vous servir de sa zone de préhension. Cette zone est la même que pour une barre d'outils. Pour plus d'informations sur la zone de préhension, reportez-vous à la section <XRefPeriod>Personnalisation des barres d'outils

Vous pouvez également personnaliser la barre de propriétés en ajoutant ou en retirant des outils. Cela vous permet de personnaliser le contenu de la barre de propriétés lorsque vous sélectionnez divers outils. Par exemple, lorsque l'outil **Texte** est actif, la barre de propriétés peut afficher des commandes de texte supplémentaires pour effectuer des tâches, telles que l'augmentation ou la réduction de la taille de la police ou le changement de casse. Vous pouvez également rétablir les paramètres par défaut de la barre de propriétés.

Pour positionner la barre de propriétés

Pour	Procédez comme suit
Déplacer la barre de propriétés	Déverrouillez la barre de propriétés, cliquez sur sa zone de préhension, puis faites-la glisser vers son nouvel emplacement.
Désancrer la barre de propriétés	Cliquez sur la zone de préhension de la barre de propriétés, puis faites glisser cette dernière pour l'éloigner du bord de la fenêtre d'application.
Ancrer la barre de propriétés	Cliquez sur la zone de préhension de la barre de propriétés, puis faites glisser cette dernière vers un bord de la fenêtre d'application.

Pour ajouter ou supprimer un élément de barre d'outils dans la barre de propriétés

1 Dans la barre de propriétés, cliquez sur le bouton **Personnalisation rapide** .

2 Cochez ou décochez les cases en regard des éléments que vous souhaitez ajouter ou supprimer.

Vous pouvez également

Réinitialiser la boîte à outils	Cliquez sur le bouton **Rétablir la barre d'outils**.
Personnaliser la boîte à outils	Cliquez sur le bouton **Personnaliser**.

Le nouvel élément apparaît dans la barre de propriétés de l'outil actif ou de la tâche active. Lorsque le contenu de la barre de propriétés change, l'élément n'est pas affiché. Le nouvel élément réapparaît lorsque la tâche ou l'outil associé est activé.

Vous pouvez également personnaliser la barre de propriétés en cliquant sur **Outils** ▸ **Personnalisation**. Dans la liste de catégories **Personnalisation**, cliquez sur **Commandes**, choisissez une catégorie de commandes dans la zone de liste supérieure, puis faites glisser un élément de barre d'outils de la liste vers la barre de propriétés. Pour supprimer un élément de la barre de propriétés, faites glisser l'icône correspondante en dehors de cette barre.

Pour réorganiser les éléments de barre d'outils dans la barre de propriétés

1 Cliquez sur **Outils** ▸ **Personnalisation**.

2 Dans la liste des catégories **Personnalisation**, cliquez sur **Commandes**.

3 Faites glisser l'icône de l'élément de barre d'outils vers son nouvel emplacement dans la barre de propriétés.

Personnalisation de la barre d'état

La barre d'état affiche des informations relatives à la taille du fichier, à l'outil actif, aux dimensions du document et à la mémoire.De plus, elle présente des informations sur les couleurs du document, comme le profil de couleur et le statut d'épreuve des couleurs. Pour personnaliser la barre d'état, modifiez les informations affichées et redimensionnez-la. Vous pouvez également personnaliser la barre d'état par l'ajout, la suppression ou le redimensionnement d'éléments qui la composent. Vous pouvez également restaurer les paramètres par défaut de la barre d'état. Vous pouvez aussi placer la barre d'état en haut de la fenêtre d'application pour mieux voir les informations affichées.

Pour modifier les informations affichées par la barre d'état

- Dans la barre d'état, cliquez sur le bouton ▶ du menu contextuel en regard des informations affichées et sélectionnez l'une des options suivantes :
  - Taille de fichier
  - Outil courant
  - dimensions du document
  - Informations sur les couleurs du document
  - Mémoire

Pour redimensionner la barre d'état

1 Cliquez sur **Outils** ▸ **Personnalisation**.
2 Dans la liste des catégories **Personnalisation**, cliquez sur **Barres de commande**.
3 Cliquez sur **Barre d'état**, puis cochez la case.
4 Saisissez **1** ou **2** dans la zone **Nombre de lignes en position fixe**.

Pour ajouter ou supprimer un élément de barre d'outils dans la barre d'état

1 Cliquez sur **Outils** ▸ **Personnalisation**.
2 Dans la liste des catégories **Personnalisation**, cliquez sur **Commandes**.
3 Choisissez une catégorie de commandes dans la zone de liste supérieure.
4 Faites glisser l'élément de barre d'outils de la liste vers la barre d'état.

Pour supprimer un élément de la barre d'état, faites-le glisser en dehors de cette barre.

Pour redimensionner des éléments de barre d'outils sur la barre d'état

1 Cliquez sur **Outils** ▸ **Personnalisation**.
2 Dans la liste des catégories **Personnalisation**, cliquez sur **Barres de commande**.
3 Cliquez sur **Barre d'état**, puis cochez la case.
4 Sélectionnez l'une des options suivantes dans la zone de liste **Bouton** :
- **petit**
- **moyen**
- **grand**

Le redimensionnement s'applique uniquement aux éléments que vous avez ajoutés à la barre d'état. La taille des icônes par défaut demeure inchangée.

Pour changer la position de la barre d'état

- Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la barre d'état, cliquez sur **Personnaliser** ▸ **Barre d'état** ▸ **Position**, puis cliquez sur **Haut** ou **Bas**.

Pour restaurer les paramètres par défaut de la barre d'état

- Cliquez avec le bouton droit sur la barre d'état, puis cliquez sur **Personnaliser** ▸ **Barre d'état** ▸ **Réinitialiser les paramètres par défaut**.

Personnalisation des filtres

Les filtres permettent de convertir les fichiers d'un format à un autre. Il existe quatre types de filtres :mode point à point, mode vectoriel, animation et texte. Pour personnaliser les paramètres des filtres, ajoutez ou supprimez des filtres afin que seuls les filtres nécessaires soient chargés. Vous pouvez également modifier l'ordre de la liste des filtres et rétablir les paramètres par défaut des filtres.

Pour ajouter un filtre

1 Cliquez sur **Outils** ▸ **Options**.
2 Dans la liste des catégories, cliquez deux fois sur **Paramètres globaux** et deux fois sur **Filtres**.
3 Cliquez deux fois sur un type de filtre dans la liste **Types de fichiers disponibles**.

4 Cliquez sur un filtre.

5 Cliquez sur **Ajouter**.

Pour supprimer un filtre

1 Cliquez sur **Outils** ▸ **Options**.

2 Dans la liste des catégories, cliquez deux fois sur **Paramètres globaux** et une fois sur **Filtres**.

3 Cliquez sur un filtre dans la **Liste de filtres actifs**.

4 Cliquez sur le bouton **Supprimer**.

Pour modifier l'ordre de la liste des filtres

1 Cliquez sur **Outils** ▸ **Options**.

2 Dans la liste des catégories, cliquez deux fois sur **Paramètres globaux** et une fois sur **Filtres**.

3 Cliquez sur un filtre dans la **Liste de filtres actifs**.

4 Cliquez sur l'une des options suivantes :

- **Monter** : déplace le filtre vers le haut de la liste.
- **Descendre** : déplace le filtre vers le bas de la liste.

Pour rétablir la **Liste de filtres actifs** par défaut, cliquez sur le bouton **Réinitialiser**.

Personnalisation des associations de fichiers

Il est possible d'associer plusieurs types de fichiers aux applications Corel. Lorsque vous cliquez deux fois sur un fichier associé à une application, elle démarre et ce fichier s'ouvre. Lorsque vous n'avez plus besoin d'une association de types de fichier, vous pouvez l'annuler.

Pour associer un type de fichier à Corel PHOTO-PAINT

1 Cliquez sur **Outils** ▸ **Options**.

2 Dans la liste des catégories, cliquez deux fois sur **Paramètres globaux** et une fois sur **Filtres**.

3 Cliquez sur **Association**.

4 Dans la liste **Associer les extensions de fichier à Corel PHOTO-PAINT**, cochez la case du type de fichiers à associer.

L'association d'un type de fichier à une application l'ajoute à la liste des programmes recommandés pour l'ouverture de ce type de fichier. Pour ouvrir un type de fichier associé dans Corel PHOTO-PAINT, sous Windows, vous devez également définir Corel PHOTO-PAINT comme programme par défaut. Pour ce faire, cliquez sur le bouton **Démarrer** dans la barre des tâches Windows, puis sur **Programmes par défaut**. Cliquez ensuite sur **Associer un type de fichier ou un protocole à un programme**. Pour obtenir des instructions détaillées sur la façon de changer le programme par défaut associé à un type de fichier, reportez-vous à l'Aide de Windows.

Pour réinitialiser les associations de fichiers, cliquez sur le bouton **Réinitialiser**.

Pour annuler l'association d'un type de fichiers à Corel PHOTO-PAINT

1 Cliquez sur **Outils** ▸ **Options**.

2 Dans la liste des catégories, cliquez deux fois sur **Paramètres globaux** et une fois sur **Filtres**.

3 Cliquez sur **Association**.

4 Dans la liste **Associer les extensions de fichier à Corel PHOTO-PAINT**, décochez la case correspondant au type de fichiers à dissocier.

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Automatisation des tâches à l'aide de macros et de scripts

Les macros et les scripts vous permettent d'accélérer l'exécution des tâches répétitives, de combiner plusieurs opérations ou des opérations complexes, ou de faciliter l'accès à une option. Les fonctions intégrées de Visual Basic pour Applications (VBA) ou les outils Visual Studio pour Applications (VSTA) permettent de créer des macros, tandis que le langage de programmation CorelSCRIPT permet de créer des scripts.

L'utilisation d'une macro (ou d'un script) est similaire à l'utilisation d'une fonction de numérotation abrégée sur un téléphone. Sur de nombreux téléphones, vous pouvez attribuer un numéro fréquemment composé à un bouton de numérotation abrégée. Ainsi, lorsque vous avez besoin de composer le numéro, vous pouvez gagner du temps en appuyant sur le bouton de numérotation abrégée. De même, une macro vous permet de définir les actions à répéter. Ainsi, lorsque vous avez besoin de répéter ces actions, vous pouvez gagner du temps en exécutant cette macro.

Vous pouvez automatiser une tâche dans Corel PHOTO-PAINT à l'aide d'une macro ou d'un script. Vous devez opter pour une macro si vous souhaitez écrire le code requis pour l'exécution de la tâche (à l'aide de VBA ou VSTA). Vous devez en revanche utiliser un script si vous souhaitez enregistrer les étapes nécessaires à l'exécution de la tâche (à l'aide de CorelSCRIPT).

Cette section contient la rubrique suivante :

- « Utilisation de macros » (page 559)
- « Utilisation des scripts » (page 565)

Utilisation de macros

Une macro vous permet d'automatiser rapidement une série de tâches répétitives. Elle vous permet également de définir une séquence d'actions afin de pouvoir les répéter rapidement plus tard.

Vous n'avez pas besoin d'expérience en programmation pour utiliser des macros. En effet, les outils de base permettant d'exploiter des macros sont disponibles dans la fenêtre d'application principale. Cependant, si vous souhaitez contrôler davantage vos macros, vous pouvez utiliser les environnements de programmation intégrés suivants :

- Outils Microsoft Visual Studio pour les applications (VSTA) : successeur de VBA et parfaitement adapté aux développeurs et aux autres experts en programmation. VSTA fournit les outils et les fonctions nécessaires pour créer les projets de macro les plus avancés.
- Microsoft Visual Basic pour Applications (VBA) : sous-ensemble de l'environnement de programmation Microsoft Visual Basic (VB), idéal pour les débutants. Vous pouvez utiliser VBA pour créer des macros de base destinées à un usage personnel, mais vous pouvez également l'utiliser pour créer des projets de macro plus avancés.

Pour obtenir des informations détaillées sur les différences entre VBA et VSTA, consultez le Guide de programmation disponible dans la zone destinée aux développeurs du site Web de la communauté CorelDRAW.

Introduction aux macros

Les fonctions de macro de VBA et VSTA sont installées par défaut avec le logiciel, mais vous pouvez les installer manuellement, le cas échéant. Vous pouvez définir des options pour la fonction VBA.

Pour pouvoir exploiter les fonctions de macro de VSTA avec Corel PHOTO-PAINT, vous devez avoir installé Microsoft Visual Studio 2012 ou une version ultérieure sur votre ordinateur. Pour pouvoir utiliser l'Éditeur VSTA, vous devez d'abord installer Microsoft Visual Studio 2012, 2013 ou 2015 (édition Community, Professional, Premium, Ultimate ou Enterprise), puis réinstaller Microsoft Visual Studio Tools for Applications 2015 (VSTA) depuis le site microsoft.com.

Si vous installez Microsoft Visual Studio après avoir installé CorelDRAW Graphics Suite, réinstallez les fonctions de macro de VSTA en modifiant votre installation de CorelDRAW Graphics Suite Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Pour installer manuellement les fonctions de macro » à la page 561.

Les fonctions de macro fournissent de nombreux outils permettant d'utiliser des macros dans la fenêtre d'application principale :

- Barre d'outils Macros : permet d'accéder facilement aux fonctions de macro courantes.
- Menu fixe Macro Manager : permet d'accéder facilement à tous les projets de macro disponibles pour VBA, ainsi qu'aux fonctions de base permettant d'utiliser ces projets.
- Macro Editor (anciennement Visual Basic Editor) : fournit des fonctions avancées permettant de créer des projets de macro basés sur VBA.
- Éditeur VSTA : fournit des fonctions avancées permettant de créer des projets de macro basés sur VSTA. L'Éditeur VSTA n'est accessible que si Microsoft Visual Studio 2012, 2013 ou 2015 est déjà installé.

Création de macros

Les macros sont enregistrées dans des modules (également appelés « modules de code »), stockés dans des projets de macro. Le menu fixe Macro Manager vous permet d'afficher et de gérer l'ensemble des projets et modules de macro, ainsi que les macros mises à votre disposition.

Il vous permet également de créer des projets de macro sous la forme de fichiers Global Macro Storage (GMS) ou Corel VSTA Projects (CGSaddon). Ces fichiers vous permettent de regrouper les composantes du projet de macro de façon à les partager avec d'autres utilisateurs. Le menu fixe Macro Manager vous permet d'ouvrir (ou de « charger ») les projets de macro créés, ainsi que ceux installés avec le logiciel ou mis à votre disposition. Il vous permet également de renommer des projets de macro, de copier et de fermer (ou de « décharger ») des projets de macro VSTA ou basés sur un fichier GMS.

Certains projets de macro sont verrouillés et ne peuvent pas être modifiés.

Lorsque vous créez un document, un projet de macro correspondant est automatiquement ajouté au menu fixe Macro Manager. Même si vous pouvez stocker des macros dans le projet de macro d'un document (par exemple pour créer un seul modèle), il est recommandé de stocker les projets de macro à l'aide des fichiers GMS.

Chaque projet de macro contient au moins un module. Le menu fixe Macro Manager vous permet d'ajouter un module à un projet de macro basé sur VBA ou d'ouvrir des modules existants en vue de leur modification. Il vous permet également de renommer ou de supprimer des modules VBA.

La fonction de modification est désactivée pour certains modules.

Enfin, le menu fixe Macro Manager vous permet de créer des macros dans les modules disponibles. Vous n'avez pas besoin d'expérience en programmation pour créer des macros. Cependant, si vous avez de l'expérience en programmation et que vous souhaitez modifier des macros VBA, vous pouvez effectuer cette opération à l'aide de l'Éditeur de macros. Vous pouvez également vous servir du menu fixe Macro Manager pour renommer et supprimer des macros VBA.

Exécution de macros

Vous pouvez effectuer les actions associées à une macro en exécutant cette dernière.

Autres informations relatives aux macros

La richesse des ressources de la zone destinée aux développeurs du site Web de la communauté CorelDRAW vous sera d'une aide précieuse : guide de programmation, documentation détaillée de référence de modèles d'objet avec exemples de code, et articles de fond et didacticiels sur la programmation.

La documentation de référence sur les modèles d'objet (également appelée documentation sur les API) inclut l'aide relative à chaque fonction susceptible d'être automatisée dans les applications. (Ces fonctions sont regroupées sous l'appellation « modèle d'objet ».) Vous pouvez facilement accéder à la documentation appropriée depuis l'Éditeur de macros.

Les schémas de modèle d'objet fournissent une représentation hiérarchique des fonctions susceptibles d'être automatisées dans CorelDRAW, Corel PHOTO-PAINT et Corel DESIGNER.

Pour plus d'informations sur VBA et son environnement de programmation, consultez le menu **Aide** dans l'Éditeur de macros de Microsoft Visual Basic.

Pour obtenir des informations détaillées sur VSTA et l'environnement de programmation correspondant, consultez le menu **Aide** de l'Éditeur VSTA.

Pour installer manuellement les fonctions de macro

1. Dans le Panneau de configuration de Windows, cliquez sur **Désinstaller un programme**.
2. Cliquez deux fois sur **CorelDRAW Graphics Suite** sur la page **Désinstaller ou modifier un programme**.
3. Activez l'option **Modifier** dans l'assistant qui s'affiche et suivez les instructions.
4. Dans la page **Fonctions** de l'assistant d'installation, cochez les cases suivantes dans la zone de liste **Utilitaires** :
   - **Visual Basic pour Applications**
   - **Outils Visual Studio pour les applications**

Les fonctions de macro de VBA et VSTA sont installées par défaut avec le logiciel.

Pour définir des options VBA

1. Cliquez sur **Outils** ▸ **Options**.
2. Dans la liste des catégories **Espace de travail**, cliquez sur **VBA**.
3. Dans la zone **Sécurité**, indiquez la méthode utilisée pour contrôler le risque d'exécuter des macros malveillantes. Pour cela , cliquez sur **Options de sécurité**.
   Pour ignorer cette fonction de sécurité, cochez la case **Faire confiance à tous les modules GMS installés**, puis passez à l'étape 6.
4. Sur la page **Niveau de protection** de la boîte de dialogue **Sécurité**, activez l'une des options suivantes :

- **Très élevée** : ne permet que l'exécution des macros installées dans des emplacements sûrs. Toutes les autres macros signées et non signées sont désactivées.
- **Élevée** : ne permet que l'exécution des macros signées par des sources fiables. Les macros non signées sont automatiquement désactivées.
- **Moyenne** : vous permet de choisir les macros à exécuter, même si elles sont potentiellement dangereuses
- **Faible (non recommandée)** : permet l'exécution de toutes les macros potentiellement dangereuses. Activez ce paramètre si vous avez installé un logiciel antivirus ou si vous vérifiez vous-même la sécurité de tous les documents que vous ouvrez.

5 Sur la page **Trusted publishers (Éditeurs fiables)** de la boîte de dialogue **Sécurité**, vérifiez les éditeurs de macro dignes de confiance. Cliquez sur **Visualiser** pour afficher les détails sur l'éditeur de macros sélectionné ou sur **Supprimer** pour retirer cet éditeur de macros de la liste.

Si vous le souhaitez, vous pouvez cocher ou décocher la case **Faire confiance au projet Visual Basic** de l'éditeur de macros sélectionné.

6 Décochez la case **Retarder le chargement de VBA** si vous souhaitez charger la fonction VBA au démarrage.

Pour accéder aux outils de la macro

Pour	Procédez comme suit
Afficher la barre d'outils **Macros**	Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Barres d'outils** ▸ **Macros**. Une coche en regard de la commande indique que la barre d'outils est affichée.
Affichez le menu fixe **Macro Manager**	Effectuez l'une des opérations suivantes : • Cliquez sur **Outils** ▸ **Macros** ▸ **Macro Manager**. • Cliquez sur le bouton **Macro Manager** de la barre d'outils **Macros**.
Afficher l'Éditeur de macros	Effectuez l'une des opérations suivantes : • Cliquez sur **Outils** ▸ **Macros** ▸ **Éditeur de macros**. • Cliquez sur le bouton **Éditeur de macros** de la barre d'outils **Macros**. • Cliquez avec le bouton droit sur **Visual Basic pour Applications** dans le menu fixe **Macro Manager**, puis cliquez sur **Afficher l'IDE**.
Afficher l'Éditeur VSTA	Cliquez sur **Outils** ▸ **Macros** ▸ **Éditeur VSTA**. (VSTA doit être installé sur votre ordinateur.)

Pour créer un projet de macro

- Dans le menu fixe **Macro Manager**, effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Cliquez sur **Outils Visual Studio pour les applications** dans la liste. Cliquez ensuite sur **Nouveau**, puis sur **Nouveau projet de macro**.
  - Cliquez sur **Visual Basic pour Applications** dans la liste. Cliquez ensuite sur **Nouveau**, puis sur **Nouveau projet de macro**.

Vous pouvez également

Ouvrir (ou « charger ») un projet de macro	Effectuez l'une des opérations suivantes : • Cliquez sur **Outils Visual Studio pour les applications** dans la liste. Cliquez ensuite sur **Charger** et choisissez le projet.

Vous pouvez également	• Cliquez sur **Visual Basic pour Applications** dans la liste. Cliquez ensuite sur **Charger** et choisissez le projet.
Renommer un projet de macro	Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le projet dans la liste, puis cliquez sur **Renommer**.
Copier un projet de macro basé sur un fichier GSM	Cliquez avec le bouton droit sur le projet dans la liste, cliquez sur **Copier vers** et choisissez l'emplacement cible du projet copié. REMARQUE : Vous ne pouvez pas modifier un projet de macro basé sur un document. Ces types de projets sont stockés dans un document et ne peuvent pas être gérés indépendamment de ce dernier.
Afficher ou masquer tous les modules de la liste	Cliquez sur le bouton **Mode simple** .
Ajouter un module à un projet de macro VBA	Effectuez l'une des opérations suivantes : • Cliquez sur le projet dans la liste. Cliquez ensuite sur **Nouveau**, puis sur **Nouveau module**. • Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le projet dans la liste, puis cliquez sur **Nouveau module**.
Modifier un module dans un projet de macro VBA	Effectuez l'une des opérations suivantes : • Cliquez sur le module dans la liste, puis sur le bouton **Modifier** . • Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le module dans la liste, puis cliquez sur **Modifier**.
Renommer un module dans un projet de macro	Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le module dans la liste, puis cliquez sur **Renommer**.
Supprimer un module d'un projet de macro	Effectuez l'une des opérations suivantes : • Cliquez sur le module dans la liste, puis sur le bouton **Supprimer** . • Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le module dans la liste, puis cliquez sur **Supprimer**.
Fermer (ou « décharger ») un projet de macro basé sur un fichier GSM	Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le projet de macro dans la liste, puis cliquez sur **Décharger le projet de macro**. REMARQUE : vous ne pouvez fermer un projet de macro basé sur un document qu'en fermant le document dans lequel il est stocké.

Certains projets de macro sont verrouillés et ne peuvent pas être modifiés.

Pour créer une macro

- Dans le menu fixe **Macro Manager**, effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Cliquez sur le conteneur souhaité. Cliquez ensuite sur **Nouveau**, puis sur **Nouvelle macro**.
  - Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le module conteneur souhaité, puis cliquez sur **Nouvelle macro**.

Vous pouvez également

Modifier une macro	Effectuez l'une des opérations suivantes : • Cliquez sur la macro dans la liste, puis sur le bouton **Modifier** . • Cliquez avec le bouton droit sur la macro dans la liste, puis choisissez **Modifier**.
Supprimer une macro	Effectuez l'une des opérations suivantes : • Cliquez sur la macro dans la liste, puis sur le bouton **Supprimer** . • Cliquez avec le bouton droit sur la macro dans la liste, puis choisissez **Supprimer**.

Certains projets de macro sont verrouillés et ne peuvent pas être modifiés.

Pour exécuter une macro

- Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Cliquez sur **Outils** ▸ **Macros** ▸ **Exécuter la macro** ou sur le bouton **Exécuter la macro** dans la barre d'outils **Macros**. Dans la zone de liste **Macros dans**, choisissez le projet dans lequel la macro est stockée. Choisissez la macro dans la liste **Nom de la macro**. Cliquez sur **Exécuter**.
  - Dans le menu fixe **Macro Manager**, cliquez deux fois sur la macro dans la liste.
  - Dans le menu fixe **Macro Manager**, cliquez sur la macro indiquée dans la liste, puis sur le bouton **Exécuter** .
  - Dans le menu fixe **Macro Manager**, cliquez avec le bouton droit sur la macro dans la liste, puis choisissez **Exécuter**.

Pour accéder à la documentation de référence sur les modèles d'objet depuis l'Éditeur de macros

1. Lors de l'utilisation de Microsoft Visual Basic pour Applications, appuyez sur **F2** pour afficher l'explorateur d'objets.
   L'explorateur d'objets affiche toutes les fonctions pouvant être automatisées dans l'Éditeur de macros.
2. Choisissez **PHOTOPAINT** dans la zone de liste **Bibliothèque**.
   L'explorateur d'objets est mis à jour afin d'afficher uniquement les fonctions de Corel PHOTO-PAINT pouvant être automatisées dans l'Éditeur de macros. Ces fonctions sont regroupées sous l'appellation « modèle d'objet ».
3. Cliquez sur un élément dans l'explorateur d'objets, puis appuyez sur la touche **F1**.

Vous pouvez également afficher les informations relatives à un élément quelconque dans la fenêtre **Code** de l'Éditeur de macros. Pour ce faire, cliquez sur cet élément, puis appuyez sur la touche **F1**.

Utilisation des scripts

Les scripts sont des petits programmes qui se servent du langage de programmation CorelSCRIPT pour automatiser les tâches simples. Par exemple, si vous avez une série d'images sous-exposées, vous pouvez enregistrer les réglages correctifs que vous apportez à la première photo. Vous pouvez ensuite utiliser cet enregistrement pour toutes les autres photos afin de les corriger simultanément.

Le menu fixe **Enregistreur** permet de créer des enregistrements, que vous pouvez enregistrer en tant que scripts en vue d'une utilisation ultérieure. Le menu fixe **Enregistreur** vous permet également d'ouvrir, de modifier et d'exécuter des enregistrements et des scripts.

Création d'enregistrements et de scripts

Vous pouvez enregistrer une séquence de la plupart des opérations du clavier, de la barre d'outils, de la boîte à outils, du menu et de la souris. À mesure de l'enregistrement, les opérations sont traduites en instructions apparaissant chronologiquement dans une liste de commandes. Chaque ligne de commande consiste en un seul mot composé du nom d'un menu et de la commande trouvée dans ce menu.

Certaines opérations sont converties en paramètres intégrés à une commande. Les paramètres sont enregistrés, mais ils ne sont pas affichés dans la liste des commandes. Par exemple, si vous choisissez une couleur de dessin et appliquez un coup de pinceau à une image, la sélection de la couleur n'apparaît pas dans la liste des commandes de l'enregistreur mais comme un paramètre de la commande de l'outil de peinture.

Les opérations et commandes suivantes ne peuvent pas être enregistrées dans Corel PHOTO-PAINT :

- personnalisation de la barre d'outils, du clavier et du menu ;
- personnalisation de la grille, de la règle et des repères ;
- commandes des menus Aide et Fenêtre ;
- calcul et assemblage d'images ;
- affichage des opérations, comme les zooms.

Pour qu'un enregistrement soit accessible lors d'une session Corel PHOTO-PAINT ultérieure, vous devez le sauvegarder en tant que script. Vous pouvez à tout moment charger et exécuter les scripts que vous créez.

Vous pouvez également enregistrer une liste Annuler en tant que script. Par exemple, si vous n'avez pas enregistré les actions pour un effet que vous souhaitez reproduire, vous pouvez les enregistrer en tant que script en utilisant la liste Annuler. Un script créé à partir d'une liste Annuler comprend toutes les modifications apportées à une image. Il vous faudra donc peut-être éditer le script pour isoler les commandes que vous souhaitez conserver.

Modification des enregistrements et des scripts

Vous pouvez modifier un enregistrement ou un script en y insérant de nouvelles commandes, en écrasant des commandes existantes ou en supprimant certaines commandes.

Exécution des enregistrements et des scripts

Lorsque vous exécutez un enregistrement ou un script, les commandes enregistrées sont appliquées à l'image active. Vous ne pouvez exécuter un enregistrement que dans la session Corel PHOTO-PAINT en cours. Si vous souhaitez utiliser l'enregistrement dans d'autres sessions, vous devez l'enregistrer en tant que script. Avant d'exécuter un enregistrement ou un script, assurez-vous que l'image active contienne les composants nécessaires à la bonne exécution des commandes enregistrées. Par exemple, si votre script comporte des commandes spécifiques aux objets, il ne pourra pas être appliqué à une image sans objets.

Vous pouvez appliquer à une image une seule commande d'un enregistrement ou d'un script. Cette fonctionnalité est pratique si vous souhaitez évaluer les résultats d'une commande spécifique avant d'appliquer à l'image le reste des commandes de l'enregistrement ou du script.

Vous pouvez temporairement exclure certaines commandes d'une séquence avant d'exécuter un enregistrement ou un script. Vous pourrez activer les commandes désactivées sans avoir à recréer l'enregistrement ou le script.

Vous pouvez appliquer un ou plusieurs scripts à une ou plusieurs images en même temps : c'est ce qu'on appelle le traitement par lots. Cette fonctionnalité vous permet d'apporter des modifications globales à plusieurs images sans avoir à ouvrir chaque image ni à exécuter chaque

script individuellement. Après le traitement par lots, les images peuvent être enregistrées dans leur format d'origine ou sous un format différent.

Pour afficher le menu fixe Enregistreur

- Cliquez sur **Fenêtre** ▸ **Menus fixes** ▸ **Enregistreur**.

Pour créer un enregistrement ou un script

1. Cliquez sur le bouton **Nouveau** du menu fixe **Enregistreur**.
2. Cliquez sur le bouton **Enregistrer**.
3. Effectuez les opérations à enregistrer.
4. Cliquez sur le bouton **Arrêter**.

   L'enregistrement est maintenant terminé et vous pouvez l'exécuter dans la session en cours.

   Pour sauvegarder l'enregistrement en tant que script afin de pouvoir l'utiliser ultérieurement, cliquez sur le bouton **Enregistrer**, choisissez le lecteur et le dossier dans lequel enregistrer le script et saisissez le nom du script dans la zone de texte **Nom de fichier**.

Lorsqu'une commande d'enregistrement d'un document est la première opération d'un enregistrement, vous pouvez restaurer l'image d'origine en revenant à la première commande de l'enregistrement.

Pour enregistrer la liste Annuler en tant que script

1. Cliquez sur **Fenêtres** ▸ **Menus fixes** ▸ **Annuler**.
2. Cliquez sur le bouton **Enregistrer fichier de script sous** du menu fixe **Gestionnaire d'annulations**.
3. Dans la boîte de dialogue **Sauvegarde de l'enregistrement**, choisissez le lecteur et le dossier dans lequel enregistrer le script.
4. Entrez un nom dans la zone **Nom de fichier**.

Pour ouvrir un script

1. Cliquez sur le bouton **Ouvrir** du menu fixe **Enregistreur**.
2. Choisissez le lecteur et le dossier dans lesquels le script est stocké.
3. Cliquez deux fois sur le nom du script.

Pour insérer des commandes dans un enregistrement ou un script

1. Créez un enregistrement ou ouvrez un script dans le menu fixe **Enregistreur**.
2. Cliquez sur le bouton **Insérer une nouvelle commande**.
3. Cliquez deux fois sur la commande qui doit précéder la nouvelle commande à insérer.
   L'indicateur de position apparaît à côté de la commande sélectionnée.
4. Cliquez sur le bouton **Enregistrer**.
5. Effectuez les opérations à insérer.
6. Cliquez sur le bouton **Arrêter**.

Pour remplacer des commandes dans un enregistrement ou un script

1 Créez un enregistrement ou ouvrez un script.

2 Dans le menu fixe **Enregistreur**, cliquez deux fois sur la première commande de la séquence de commandes à remplacer. L'indicateur de position apparaît à côté de la commande sélectionnée.

3 Cliquez sur le bouton **Enregistrer** .

4 Effectuez les nouvelles opérations.

5 Cliquez sur le bouton **Arrêter** .

Pour supprimer des commandes dans un enregistrement ou un script

1 Créez un enregistrement ou ouvrez un script.

2 Dans le menu fixe **Enregistreur**, maintenez la touche **Ctrl** enfoncée et cliquez sur les commandes à supprimer.

3 Cliquez sur le bouton **Supprimer les commandes sélectionnées** .

Si vous supprimez des commandes dans un script, vous devez enregistrer ce script avant de le fermer pour que ces modifications prennent effet.

Pour exécuter un enregistrement ou un script

1 Créez un enregistrement ou ouvrez un script.

2 Cliquez sur le bouton **Exécuter** du menu fixe **Enregistreur**.

Vous pouvez également

Exécuter une commande unique	Cliquez deux fois sur le nom de la commande à exécuter. (L'indicateur de position s'affiche à côté de la commande sélectionnée.) Cliquez sur le bouton **Avancer** .
Désactiver ou activer une commande	Sélectionnez une commande, puis cliquez sur le bouton **Activer/Désactiver les commandes sélectionnées** . Le nom des commandes désactivées est grisé.
Accéder à la première commande	Cliquez sur le bouton **Rembobiner** .
Accéder à la dernière commande	Cliquez sur le bouton **Avance rapide** .

Pour exécuter des scripts sur plusieurs images

1 Cliquez sur **Fichier** ▸ **Traitement par lot**.

2 Cliquez sur **Ajouter un fichier**.

3 Dans la boîte de dialogue **Charger images pour lecture par lot**, sélectionnez le lecteur et le dossier dans lesquels les images sont stockées.

4 Tout en maintenant la touche **Ctrl** enfoncée, cliquez sur les images à modifier, puis sur **Ouvrir**.

5 Dans la boîte de dialogue **Traitement par lot**, cliquez sur **Ajouter un script**.

6 Dans la boîte de dialogue **Charger le script**, sélectionnez le lecteur et le dossier dans lesquels les scripts sont stockés.

7 Tout en maintenant la touche **Ctrl** enfoncée, cliquez sur les scripts à exécuter, puis sur **Ouvrir**.

8 Choisissez une option dans la zone de liste **Après traitement**.

Pour enregistrer les fichiers dans un dossier spécifique, cliquez sur **Parcourir** et recherchez le dossier de votre choix.

9 Cliquez sur **Exécuter**.

Si vous choisissez **Ne pas enregistrer** dans la zone de liste **Après traitement**, vous pouvez évaluer le résultat avant d'écraser l'image originale.

Référence

Corel PHOTO-PAINT pour les utilisateurs d'Adobe Photoshop..... 571

Glossaire..... 575

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Corel PHOTO-PAINT pour les utilisateurs d'Adobe Photoshop

Adobe Photoshop et Corel PHOTO-PAINT présentent de nombreuses similitudes facilitant le passage d'une application à l'autre. Bien que ces deux applications partagent les capacités de dessin et de conception les plus fondamentales, Adobe Photoshop et Corel PHOTO-PAINT se distinguent l'une de l'autre par leur terminologie et leurs outils. Une bonne compréhension de ces différences permet une transition rapide vers l'application Corel PHOTO-PAINT.

Dans cette section, vous apprendrez les points suivants :

- « Comparaison de la terminologie » (page 571)
- « Comparaison des outils » (page 572)

Comparaison de la terminologie

Les termes et les concepts utilisés dans Adobe Photoshop et Corel PHOTO-PAINT diffèrent par certaines de leurs caractéristiques. Vous trouverez ci-dessous la terminologie Adobe Photoshop et la terminologie Corel PHOTO-PAINT équivalente.

Terminologie Adobe Photoshop	Terme Corel PHOTO-PAINT
Actions	Scripts/macros
Plans d'ajustement	Objectifs
Animations	Films
Mode bitmap	Mode de couleurs noir et blanc
Modes de dégradé	Modes de fusion
Canevas	Format de papier

Terminologie Adobe Photoshop	Terme Corel PHOTO-PAINT
Filtre d'extraction	Laboratoire de détourage
Repères	Repères
Mode de couleurs indexé	Mode 256 couleurs
Masques de plan	Masques de détourage
Plans	Objets
Options de plan	Propriétés d'objets
Masques	Zones protégées du masque
Panneaux	Dockers
Fusion de photo	Assemblage d'images
Sélections	Zones modifiables du masque
Instantanés	Points de repère

Comparaison des outils

Le tableau suivant énumère les outils Adobe Photoshop ainsi que leurs équivalents Corel PHOTO-PAINT. Bon nombre de ces outils procurent le même résultat mais présentent de légères différences de fonctionnement.

Outil Adobe Photoshop	Outil Corel PHOTO-PAINT
Panneau Actions	Menu fixe **Enregistreur**. Reportez-vous à la section « Pour créer un enregistrement ou un script » à la page 566.
Outil Flou	Effets spéciaux de **flou**. Reportez-vous à la section « Effets spéciaux de flou » à la page 350..
	Outil **Effet** . Reportez-vous à la section « Pour maculer les couleurs d'une image ou leur appliquer un effet de flou ou de dégradé » à la page 163.
Outil Brûler	Outil **Esquiver/Brûler** . Reportez-vous à la section « Pour ajuster les couleurs et les tons des images à l'aide d'effets de pinceau » à la page 174.

Outil Adobe Photoshop	Outil Corel PHOTO-PAINT
Outil Timbre Clone	Outil **Clone** . Reportez-vous à la section « Pour cloner une partie d'une image ou un objet » à la page 157.
Outil Esquiver	Outil **Esquiver/Brûler** . Reportez-vous à la section « Pour ajuster les couleurs et les tons des images à l'aide d'effets de pinceau » à la page 174.
Outil Ellipse	Outil **Masque ellipse** . Reportez-vous à la section « Pour définir une zone modifiable rectangulaire ou elliptique » à la page 280.
Galerie de filtres	Menu **Effets**. Reportez-vous à la section « Utilisation d'effets spéciaux » à la page 345.
Outil Plume de forme libre	Outil **Tracé** . Reportez-vous à la section « Pour créer un tracé à main levée » à la page 303.
Outil Dégradé	Outil interactif **Surface** . Reportez-vous à la section « Pour appliquer une surface dégradée de façon interactive » à la page 253.
Outil Pinceau de réparation	Outil **Pinceau de retouche** . Reportez-vous à la section « Pour supprimer les imperfections d'une image en utilisant un dégradé de texture et de couleur » à la page 155.
Panneau Historique	Menu fixe **Gestionnaire d'annulation**. Reportez-vous à la section « Pour annuler ou rétablir des actions » à la page 98.
Outil Lasso	Outil **Masque à main levée** . Reportez-vous à la section « Pour définir une zone modifiable à l'aide de l'outil Masque à main levée » à la page 281.
Outil Baguette magique	Outil **Masque baguette magique** . Reportez-vous à la section « Pour définir une zone modifiable de couleur uniforme » à la page 284.
Outil Lasso magnétique	Outil **Masque magnétique** . Reportez-vous à la section « Pour définir une zone modifiable entourée d'une couleur uniforme » à la page 285.

Outil Adobe Photoshop	Outil Corel PHOTO-PAINT
Outil Déplacer	Outil **Sélecteur d'objets** . Reportez-vous à la section « Pour sélectionner des objets » à la page 379.
Panneau Navigateur	**Fenêtre déroulante Navigateur** . Reportez-vous à la section « Affichage d'images » à la page 83.
Outil Pot de peinture	Outil **Surface** . Reportez-vous à la section « Pour appliquer une surface uniforme » à la page 249.
Outil Timbre à motif	Outil **Vaporisateur d'image** . Reportez-vous à la section « Pour vaporiser des images » à la page 330.
Outil Plume	Outil **Tracé** . Reportez-vous à la section « Création de tracés » à la page 301.
Outil Lasso polygonal	Outil **Masque à main levée** . Reportez-vous à la section « Pour définir une zone modifiable à l'aide de l'outil Masque à main levée » à la page 281. Outil **Tracé** . Reportez-vous à la section « Pour créer un tracé de Bézier » à la page 302.
Outil Zone de sélection rectangulaire	Outil **Masque rectangle** . Reportez-vous à la section « Pour définir une zone modifiable rectangulaire ou elliptique » à la page 280.
Outil Zone de sélection de colonne unique	Outil **Masque rectangle** . Reportez-vous à la section « Pour définir une zone modifiable rectangulaire ou elliptique » à la page 280.
Outil Zone de sélection de ligne unique	Outil **Masque rectangle** . Reportez-vous à la section « Pour définir une zone modifiable rectangulaire ou elliptique » à la page 280.
Outil Type	Outil **Texte** . Reportez-vous à la section « Pour ajouter du texte » à la page 412.

Corel® PHOTO-PAINT™ 2017

Glossaire

A B C D E F G H I J K L M N O P R S T U V W Z

A

adoucissement

Niveau de netteté le long des bords d'une ombre portée.

aller-retour

Conversion d'un document enregistré sous un certain format de fichier, tel que Portable Document Format (PDF), dans un autre format, tel que Corel DESIGNER (DES), suivie de la conversion inverse.

anticrénelage

Méthode de lissage des contours courbes et obliques des images. Les pixels intermédiaires situés le long des contours sont remplis afin d'adoucir la transition entre ces contours et la zone environnante.

avec perte

Type de compression de fichier qui provoque une dégradation significative de la qualité de l'image.

B

bouton réactif

Objet interactif ou groupe d'objets qui change d'apparence lorsque vous cliquez ou pointez dessus.

bruit

Dans le domaine de l'édition d'images bitmap, désigne les pixels aléatoires apparaissant à la surface de l'image qui ressemblent aux parasites sur un écran de télévision.

buse

Dans le domaine de l'imprimerie, forme de recouvrement créée par l'extension de l'objet d'arrière-plan sur l'objet de premier plan.

C

CERN

Le CERN (Conseil Européen pour la Recherche Nucléaire) est le laboratoire scientifique au sein duquel a émergé le World Wide Web. Le CERN compte par ailleurs au nombre des systèmes de serveurs World Wide Web. Contactez l'administrateur du serveur pour savoir quel système est utilisé par votre serveur.

cible

Cadre ou fenêtre du navigateur Web dans laquelle s'affiche une nouvelle page Web.

clipart

Images prêtes à l'emploi que vous pouvez importer dans les applications Corel et modifier le cas échéant.

CMJ

Mode de couleur composé de cyan (C), de magenta (M) et de jaune (J). Ce mode est utilisé pour l'impression en trois couleurs.

CMJN

Mode de couleur composé de cyan (C), de magenta (M), de jaune (J) et de noir (N). L'impression CMJN produit du noir véritable ainsi qu'une vaste gamme de teintes. Dans le mode de couleur CMJN, les valeurs de couleurs sont exprimées sous forme de pourcentages. Ainsi, lorsqu'une encre a une valeur de 100, cela signifie qu'elle est appliquée avec une saturation maximum.

codage

Procédé qui détermine le jeu de caractères de texte, ce qui vous permet d'afficher correctement le texte dans la langue appropriée.

composante alpha

Zone de stockage temporaire pour les masques. L'enregistrement d'un masque dans une composante alpha permet d'accéder à l'image et de la réutiliser autant de fois que nécessaire. Il est possible d'enregistrer une composante alpha dans un fichier ou de charger une composante précédemment enregistrée dans l'image active.

composante de couleur

Version en niveaux de gris 8 bits d'une image. Chaque composante représente un niveau de couleur de l'image. RVB, par exemple, indique 3 composantes de couleur, tandis que CMJN en indique quatre. Lorsque toutes les composantes sont imprimées ensemble, elles produisent la gamme entière des couleurs de l'image.

Voir aussi RVB et CMJN.

composante

Image en niveaux de gris 8 bits qui enregistre les informations de couleur et de masque pour une autre image. Il existe deux types de composantes : couleur et masque. Les images comportent une composante couleur pour chaque composant du modèle colorimétrique sur lequel elles sont basées. Par ailleurs, certaines images utilisent des composantes de couleurs non quadri. Chaque composante contient les informations de couleur correspondant à ce composant. Les composantes de masques (alpha) enregistrent les masques créés pour les images et peuvent être stockées avec les images sous un format prenant en charge les informations de masques (le format Corel PHOTO-PAINT (CPT), par exemple).

contraste

Différence de ton entre les zones sombres et les zones claires d'une image. Des valeurs de contraste élevées indiquent de grandes différences entre les zones sombres et les zones claires, avec peu de degrés intermédiaires.

correspondances de polices PANOSE

Fonction qui permet de choisir une police de substitution lorsque vous ouvrez un fichier contenant une police non installée sur votre ordinateur. Vous pouvez remplacer une police pour la session de travail en cours uniquement ou de manière permanente afin d'afficher automatiquement la nouvelle police lors de l'enregistrement du fichier et de sa réouverture.

couleur d'altération

Couleur du premier pixel sur lequel vous cliquez lorsque vous définissez une zone modifiable à l'aide des outils Masque lasso et Masque baguette magique. Cette couleur est utilisée par la valeur de tolérance pour définir la sensibilité de la détection des couleurs dans les masques couleur.

couleur non quadri

En imprimerie, couleur d'encre unie imprimée séparément (une plaque par couleur non quadri est nécessaire).

couleur quadri

Dans le domaine de l'impression commerciale, couleur produite par un mélange de cyan, de magenta, de jaune et de noir. Les couleurs quadri sont différentes des couleurs non quadri, lesquelles sont produites par des encres unies et imprimées de façon individuelle (une plaque d'impression est nécessaire pour chaque encre non quadri).

couleur réaliste

Couleur numérique RVB 24 bits, soit 16,7 millions de couleurs.

couleurs quadri PANTONE

Couleurs disponibles avec le système de couleurs quadri PANTONE, basé sur le modèle colorimétrique CMJN.

crénage

Espace entre les caractères et ajustement de cet espace. Le crénage est souvent utilisé pour rapprocher deux caractères et réduire ainsi leur espacement standard, par exemple WA, AW, TA ou VA. Le crénage augmente la lisibilité et permet d'équilibrer et de proportionner les lettres, notamment avec les plus grandes tailles de police.

cubisme

Style d'art abstrait insistant simultanément sur plusieurs aspects d'un même objet, représentés généralement sous forme de carrés ou de cubes.

D

débordement

Partie d'une image imprimée qui s'étend au-delà des limites de la page. Le débordement permet de s'assurer que l'image finale atteint le bord du papier après les opérations de reliure et de découpe.

décalage

Déplacement d'un objet par incréments.

Voir aussi micro décalage et super décalage.

degré de sensibilité

Option du mode 256 couleurs permettant de spécifier une couleur centrale pour la conversion en 256 couleurs. Il est possible de définir cette couleur et de spécifier son importance pour guider la conversion.

deux tons

Une image en mode de couleurs deux tons est une image en niveaux de gris (8 bits) à laquelle une à quatre couleurs ont été ajoutées.

DeviceN

Type d'espace de couleur et de modèle colorimétrique de périphérique. Cet espace de couleur multicomposante permet de définir la couleur autrement qu'à partir du jeu standard des trois (RVB) ou quatre (CMJN) composantes de couleur.

disque d'échange

Espace disque utilisé par les applications pour augmenter artificiellement la quantité de mémoire disponible dans l'ordinateur.

E

entrelacement

Dans les images GIF, méthode permettant d'afficher une image Web à une résolution basse et grossière. Au fur et à mesure du chargement de l'image, la qualité s'améliore.

espace de couleur

Dans le domaine de la gestion électronique des couleurs, représentation visuelle d'un périphérique ou gamme de couleurs d'un modèle colorimétrique. La correspondance des limites et projections de l'espace de couleur d'un périphérique est assurée par un logiciel de gestion des couleurs.

Voir aussi gamme de couleurs.

étalement

Dans le domaine de l'imprimerie, type de recouvrement créé par l'extension de l'objet de premier plan sur l'objet d'arrière-plan.

étapes de dégradés

Nuances de couleurs qui constituent l'aspect d'une surface dégradée. Plus une surface comporte d'étapes, plus la transition est régulière de la couleur de départ à la couleur d'arrivée.

étroitesse (tracé)

Commande disponible lors de la création d'un tracé à partir d'une zone de sélection de masques. Les valeurs d'étroitesse sont comprises entre 1 et 10 et déterminent la distance entre la forme du tracé et la zone de sélection. Plus la valeur est élevée, plus le nouveau tracé est proche de la zone de sélection. Il comporte davantage de points nodaux qu'un tracé présentant une valeur d'étroitesse inférieure.

exposition

Terme emprunté à la photographie désignant la quantité de lumière utilisée pour créer une image. Si le capteur (d'un appareil photo numérique) ou le film (d'un appareil photo classique) reçoit une quantité insuffisante de lumière, l'image obtenue apparaît trop sombre (sous-exposée). À l'inverse, si une trop grande quantité de lumière atteint le capteur ou le film, l'image apparaît trop claire (surexposée).

F

fichier d'animation

Fichier prenant en charge des images en mouvement, par exemple un fichier GIF animé ou QuickTime (MOV).

Fichier d'image échangeable (EXIF)

Format de fichier qui intègre dans les images JPEG des informations provenant de l'appareil photo numérique, comme l'heure et la date de prise de vue, la vitesse d'obturation et la mise au point.

filigrane

Petite quantité de bruit aléatoire ajoutée au composant de luminance des pixels d'une image, qui contient des informations relatives à l'image. Ces informations sont conservées après édition, impression et numérisation.

filtre

Application qui convertit des informations numériques d'une forme en une autre.

forme du curseur

Option permettant d'utiliser la forme et la taille de la pointe de l'outil actif comme curseur.

fractale

Forme irrégulière produite par un motif répétitif. Les fractales permettent de générer mathématiquement une image complexe et irrégulière à partir d'un motif sans être obligé de définir tous les éléments de l'image.

G

gamme de couleurs

Ensemble de couleurs que peut reproduire ou percevoir tout périphérique. Par exemple, un moniteur affiche une gamme de couleurs différente de celle d'une imprimante, ce qui implique une gestion des couleurs depuis les images d'origine jusqu'à leur impression finale.

gamme de détourage

Pourcentage de la plage de valeurs qui n'est pas affiché dans la partie supérieure de l'axe vertical de l'histogramme.

gaussien

Type de distribution de pixels qui étale les informations des pixels vers l'extérieur à l'aide de courbes en forme de cloches au lieu de lignes droites.

GIF

Format de fichier graphique qui occupe un minimum d'espace et dont l'échange entre ordinateurs ne présente aucune difficulté. Ce format est souvent utilisé pour publier sur Internet des images de 256 couleurs ou moins.

glyphe (typographique)

Un glyphe typographique correspond à un caractère unique d'une police.

graphique vectoriel

Dessin généré à partir de descriptions mathématiques déterminant la position, la longueur et la direction des lignes tracées. Un graphique vectoriel est créé sous la forme d'ensembles de lignes plutôt que sous celle de motifs de points ou de pixels individuels.

Voir aussi image bitmap.

grille

Ensemble de lignes horizontales et verticales espacées de façon régulière qui facilitent le dessin et l'organisation des objets.

groupe

Ensemble d'objets qui se comportent comme une seule unité. Les opérations effectuées sur un groupe s'appliquent de la même manière à chaque composant.

H

histogramme

Un histogramme est un diagramme à barre horizontale rapportant les valeurs de luminosité des pixels de l'image sur une échelle allant de 0 (sombre) à 255 (clair). La partie gauche de l'histogramme représente les zones sombres d'une image, la partie du milieu les tons moyens et la partie droite les zones claires. La hauteur des pointes de l'histogramme indique le nombre de pixels contenus dans chaque niveau de luminosité. Par exemple, un nombre de pixels élevé dans les zones sombres (partie gauche de l'histogramme) indique la présence de détails dans les zones sombres de l'image.

HTML

Le langage du World Wide Web est composé de repères d'identification qui définissent la structure et les éléments d'un document. Ces repères permettent de baliser le texte et d'intégrer des ressources (images, sons, vidéos et animations, par exemple) lors de la création d'une page Web.

hyperlien

Lien électronique permettant d'accéder directement à un autre endroit d'un document ou à un document différent.

I

image à zones actives côté client/serveur

Type d'image à zones actives rarement utilisé qui inclut du code à la fois côté client et côté serveur. Le navigateur Web de l'utilisateur est adopté par défaut pour le traitement des images à zones actives. Si le navigateur ne prend pas en charge les images à zones actives, le serveur utilise le fichier Map externe pour traiter les informations. À l'heure actuelle, la plupart des navigateurs Web prennent en charge les images à zones actives. Le type d'image à zones actives côté client est donc plus répandu.

image à zones actives côté client

Type d'image à zones actives le plus courant. Il ne dépend pas du serveur pour traiter les informations de ces images.

image à zones actives côté serveur

Type d'image à zones actives rarement utilisé qui dépend d'un serveur pour le traitement des données d'image. Un fichier Map distinct (*.map) doit être utilisé pour le serveur Web. À l'heure actuelle, la plupart des navigateurs Web prennent en charge les images à zones actives. Le type d'image à zones actives côté client est donc plus répandu.

image à zones actives

Graphique d'un document HTML qui contient des zones sur lesquelles il suffit de cliquer pour accéder à des adresses sur le World Wide Web, à d'autres documents HTML ou à des graphiques.

image aplatie

Image dans laquelle les objets sont combinés avec l'arrière-plan et ne peuvent plus être modifiés sous forme d'objets individuels.

image bitmap

Image composée de grilles de pixels (ou points).

Voir aussi graphique vectoriel.

image en niveaux de gris

Image utilisant le mode de couleurs niveaux de gris, lequel peut afficher jusqu'à 256 nuances de gris, du blanc au noir. Les images en niveaux de gris, particulièrement les photos, sont souvent appelées des images « noir et blanc ».

image point à point

Image rendue sous forme de pixels. Lors de la conversion de graphiques vectoriels en fichiers bitmap, vous créez des images point à point.

image vidéo entrelacée

Les images vidéo entrelacées nécessitent deux passages pour remplir un écran : une ligne sur deux est dessinée à chaque passage. Ce type d'image peut provoquer un scintillement de l'écran.

intensité

L'intensité est une mesure de la luminosité des pixels clairs d'une image bitmap par rapport aux pixels de tons moyens et sombres. Une augmentation de l'intensité rend les blancs plus éclatants tout en maintenant la qualité des zones sombres.

interlignage

Espace entre les lignes de texte. L'interlignage est important dans un souci de lisibilité et d'apparence du texte.

J

JavaScript

Langage de script utilisé sur le Web pour ajouter des fonctions interactives aux pages HTML.

JPEG 2000

Version améliorée du format de fichier JPEG qui offre une meilleure compression et permet de joindre des informations sur l'image ainsi que d'appliquer un taux de compression différent à une zone de l'image.

JPEG

Format assurant la compression des images photographiques avec une légère perte de qualité. En raison du taux de compression (20/1) et de la taille réduite des fichiers, les images JPEG sont très utilisées dans le domaine de la publication sur Internet.

juxtaposition

Procédé utilisé pour simuler un plus grand nombre de couleurs lorsqu'un nombre limité de couleurs est disponible.

L

Lab

Modèle colorimétrique qui comporte une composante L de luminance (ou luminosité) et deux composantes chromatiques : « a » (du vert au rouge) et « b » (du bleu au jaune).

liaison

Processus qui consiste à placer un objet créé dans une application dans un document créé à partir d'une autre application. Un objet lié reste connecté à son fichier source. Pour modifier un objet lié dans un fichier, vous devez modifier le fichier source.

lumière ambiante

Éclairage d'une pièce, y compris les sources de lumière naturelle et artificielle.

luminosité

Quantité de lumière transmise ou réfléchie par un pixel donné. Dans le mode de couleur TSL, la luminosité est une mesure de la quantité de blanc contenue dans une couleur. Par exemple, une valeur de luminosité de 0 produit du noir (ou des zones sombres sur les photos), tandis qu'une valeur de 255 produit du blanc (ou des zones claires sur les photos).

LZW

Technique de compression de fichier sans perte permettant d'obtenir un fichier de plus petite taille plus rapidement. La compression LZW est généralement utilisée sur les fichiers GIF et TIFF.

M

masquage

Terme d'imprimerie désignant une surface dont les couleurs sous-jacentes ont été retirées de manière à n'imprimer que la couleur supérieure. Si, par exemple, vous imprimez un petit cercle superposé à un grand cercle, la surface du grand cercle recouverte par le petit cercle ne s'imprime pas. Ainsi, la couleur du petit cercle reste vraie, sans chevaucher ni se mélanger à la couleur du grand cercle.

masque de détourage

Masque permettant de modifier les niveaux de transparence d'un objet sans en affecter les pixels. Il est possible de modifier les niveaux de transparence directement dans l'objet, puis d'ajouter le masque de détourage ou d'ajouter le masque de détourage avant d'apporter les modifications.

masque

Un masque est appliqué à une image lorsque vous la modifiez afin de définir des zones protégées ainsi que des zones modifiables.

micro décalage

Déplacement d'un objet par petits incréments.

Voir aussi décalage et super décalage.

miniature

Version basse résolution et de taille réduite d'une image ou d'un dessin.

mode 256 couleurs

Mode de couleurs 8 bits affichant les images avec au maximum 256 couleurs. Il est possible de convertir une image complexe en mode 256 couleurs pour réduire la taille du fichier et contrôler plus précisément les couleurs utilisées au cours de la procédure de conversion.

mode de couleurs noir et blanc

Mode de couleurs 1 bit permettant d'enregistrer les images en deux couleurs unies (noir et blanc) sans échelonnement. Ce mode de couleur est très utile pour le dessin au trait et les graphiques simples. Vous pouvez utiliser le mode de couleur Niveaux de gris pour créer l'effet d'une photo noir et blanc.

Voir aussi niveaux de gris.

mode de couleurs

Système définissant le nombre et le type de couleurs qui composent une image. Exemple de modes de couleurs : noir et blanc, niveaux de gris, RVB, CMJN et 256 couleurs.

mode de fusion

État de modification déterminant la manière dont la couleur de dessin, d'objet ou de surface sélectionnée est combinée aux autres couleurs de l'image.

modèle colorimétrique soustractif

Modèle colorimétrique (CMJN, par exemple) qui crée les couleurs par soustraction des longueurs d'onde de la lumière réfléchie par un objet. Par exemple, une encre apparaît en bleu si elle absorbe toutes les couleurs sauf le bleu.

modèle colorimétrique

Représentation graphique simple de la gamme de couleurs affichées dans un mode de couleurs. Exemple de modèles colorimétriques : RVB (rouge, vert, bleu), CMJ (cyan, magenta, jaune), CMJN (cyan, magenta, jaune, noir), TSL (teinte, saturation, luminosité), TLS (teinte, luminance, saturation) et CIE L*a*b (Lab).

modes de masque

Modes d'utilisation des outils Masque que vous devez sélectionner avant de créer ou d'ajuster un masque et sa zone modifiable. Il existe quatre modes de masque : Normal, Additif, Soustractif et XOR. Le mode Normal (par défaut) permet de sélectionner une zone dans une image. Le mode Additif permet de sélectionner plusieurs zones dans une image afin d'augmenter la zone modifiable. Le mode Soustractif permet de supprimer des zones d'une sélection pour réduire la zone modifiable. Le mode XOR permet de sélectionner plusieurs zones dans une image. En cas de chevauchement, les régions où les zones se chevauchent sont exclues de la zone modifiable et ajoutées à la zone protégée.

mosaïque

Technique consistant à copier une petite image sur une grande surface. Cette technique est souvent utilisée pour créer un motif d'arrière-plan sur les pages Web.

mosaïque

Technique décorative qui consiste à disposer de petits morceaux de matériaux colorés en vue de créer des images ou des motifs.

motif moiré

Effet visuel de rayonnement des courbes créé par la superposition de deux motifs réguliers. Par exemple, un motif moiré peut provoquer la superposition de deux trames simili ayant des angles, un espacement de points et une taille de point différents. Des motifs moirés indésirables peuvent apparaître lorsqu'une image est retraitée avec une trame simili différente ou avec la même trame simili mais un angle différent.

multitâche

Option destinée à optimiser le mode d'exécution des tâches au niveau de l'unité centrale, dans le but d'améliorer les performances globales d'une application.

N

NCSA (National Center for Supercomputing Applications)

NCSA est un système de serveurs. Lorsque vous créez une image à zones actives destinée à être affichée sur le Web, vous devez savoir quel est le système utilisé par le serveur, car différents codes sont utilisés dans les fichiers Map. Contactez l'administrateur du serveur pour savoir quel système est utilisé par votre serveur.

niveaux de gris

Mode de couleurs affichant les images selon 256 nuances de gris. Chaque couleur est définie sous la forme d'une valeur comprise entre 0 et 255, où 0 correspond à la nuance la plus sombre (noir) et 255 à la plus claire (blanc). Les images en niveaux de gris, particulièrement les photos, sont souvent appelées des images « noir et blanc ».

NTSC (National Television Standards Committee)

Il s'agit d'un filtre couleur vidéo couramment utilisé pour définir la gamme de couleurs prises en charge par les écrans de télévision en Amérique du Nord.

nuance de couleur

Teinte d'une couleur fréquemment observée sur les photos en raison de l'éclairage ou d'autres facteurs. Ainsi, une photo prise en intérieur sous un faible éclairage incandescent peut produire une nuance de couleur jaune, tandis qu'une prise de vue en extérieur sous un fort soleil peut produire une nuance de couleur bleue.

nuance

En matière de retouche de photos, une nuance désigne fréquemment une couleur semi-transparente appliquée à une image. Les nuances sont parfois également appelées nuance de couleur.

En impression, une nuance désigne une variante plus claire d'une couleur créée par tramage simili (une couleur non quadri, par exemple).

Voir aussi trame simili.

O

objectif

Objet protégeant tout ou partie d'une image lorsque vous apportez des corrections de couleurs et de tons. Il est possible de visualiser l'effet d'une correction à travers un objectif sans affecter les pixels sous-jacents. Si vous déplacez un objectif, la correction est appliquée aux pixels de son nouvel emplacement.

objet (Corel PHOTO-PAINT)

Image bitmap indépendante placée au-dessus de l'image d'arrière-plan. Les transformations appliquées aux objets n'altèrent pas l'image sous-jacente.

objet actif (Corel PHOTO-PAINT)

Objet dont la miniature est encadrée en rouge dans le menu fixe **Gestionnaire d'objets**.

objet enfant

Objet dont les éléments graphiques sont insérés dans la forme d'un autre objet, appelé objet parent. L'objet enfant et l'objet parent constituent un groupe de détourage. L'objet enfant doit se trouver sur un plan supérieur à celui de l'objet parent.

objet flottant

Image bitmap sans arrière-plan. Les objets flottants sont également appelés objets photo ou images découpées.

objet parent

Objet dont la forme se combine avec les éléments d'image d'un autre objet, appelé objet enfant. L'objet enfant et l'objet parent constituent un groupe de détourage. L'objet parent doit se trouver sur un plan inférieur à celui de l'objet enfant.

opacité

Caractéristique qui réduit la capacité de voir à travers un objet. Si un objet est opaque à 100 %, il ne laisse rien transparaître. Les niveaux d'opacité inférieurs à 100 % augmentent la transparence des objets.

Voir aussi transparence.

ordre d'empilage

Ordre dans lequel les objets sont créés dans la fenêtre d'image. Cet ordre détermine les relations entre les objets et, par conséquent, l'aspect de l'image. Le premier objet créé apparaît en bas, le dernier en haut.

P

page de codes

Tableau dans le système d'exploitation DOS ou Windows qui définit le jeu de caractères ASCII ou ANSI utilisé pour afficher le texte. Différents jeux de caractères sont utilisés selon les langues.

page de dessin

Partie de la fenêtre de dessin délimitée par un rectangle avec ombre portée.

PAL

Filtre couleur vidéo couramment utilisé pour définir la gamme de couleurs prises en charge par les écrans de télévision en Europe et en Asie.

palette de couleurs

Ensemble de couleurs unies parmi lesquelles vous pouvez choisir les couleurs des surfaces et des contours.

panoramique (Corel PHOTO-PAINT)

Méthode qui consiste à déplacer l'image dans la fenêtre d'image, notamment lorsque la taille de l'image est plus grande que celle de la fenêtre. Le panoramique modifie l'affichage de l'image de la même manière que le défilement permet de déplacer l'image vers le haut, vers le bas, vers la gauche ou vers la droite dans la fenêtre d'image. Lorsque vous travaillez à un niveau élevé d'agrandissement et qu'une partie de l'image n'apparaît pas, vous pouvez effectuer rapidement un panoramique afin d'afficher ces zones masquées.

périmètre de sélection

Zone invisible identifiée par huit poignées de sélection entourant un objet sélectionné.

photocomposeuse

Périphérique à haute résolution servant à la fabrication de film ou de papier film utilisé pour les planches d'impression.

pixel

Point coloré qui constitue l'élément le plus petit d'une image bitmap.

Voir aussi résolution.

pixélisation

Type de déformation d'image dans lequel les pixels individuels peuvent être discernés à l'œil nu ou dans lequel les groupes de pixels s'affichent comme des blocs de couleurs. La pixélisation est provoquée par une résolution incorrecte ou par des dimensions d'image erronées, mais elle peut également être obtenue intentionnellement afin de créer un effet spécial.

plage de tons

Répartition des pixels d'une image bitmap allant des pixels sombres (une valeur égale à zéro représentant une luminosité nulle) aux pixels clairs (une valeur égale à 255, caractéristique d'une luminosité maximale). Les pixels situés dans le premier tiers de la plage ou gamme représentent les zones sombres, les pixels situés au milieu de la plage représentent les tons moyens, et les pixels situés dans le dernier tiers de la plage représentent les zones claires. Idéalement, les pixels d'une image devraient être répartis sur toute la plage de tons. L'histogramme est un excellent moyen de visualiser et d'évaluer la plage de tons des images.

plan

Dans un dessin, couche transparente sur laquelle il est possible de placer des objets.

plume sensible à la pression

Stylet permettant d'accéder à des commandes et de dessiner des images. Pour l'utiliser avec Corel PHOTO-PAINT, il est nécessaire d'installer la plume sensible à la pression ainsi que la tablette et les pilotes correspondants.

plusieurs composantes

Mode de couleurs affichant les images selon plusieurs composantes de couleur, chacune étant composée de 256 nuances de gris. Lorsque vous convertissez une image couleur RVB en mode Plusieurs composantes, les composantes de couleur individuelles (rouge, vert et bleu, soit RVB) sont converties en informations de niveaux de gris reflétant les valeurs de couleur des pixels de chaque composante.

PNG (Portable Network Graphics)

Format de fichier graphique conçu pour l'affichage en ligne. Ce format permet d'importer des graphiques en couleurs 24 bits.

poignées d'inclinaison

Flèches droites à deux pointes situées au centre de chaque côté de la zone de mise en évidence.

poignées de distorsion

Flèches à deux pointes dirigées vers l'extérieur et situées à chaque angle de la zone de mise en évidence.

poignées de perspective

Cercles vides situés aux angles de la zone de mise en évidence.

poignées de rotation

Flèches courbes à deux pointes situées aux angles de la zone de mise en évidence.

poignées

Ensemble de huit carrés noirs qui apparaissent aux angles et sur les côtés d'un objet lorsque celui-ci est sélectionné. Pour mettre à l'échelle, redimensionner ou appliquer un effet miroir sur l'objet, il suffit d'en faire glisser les poignées. Lorsque vous cliquez sur l'objet sélectionné, les poignées se transforment en flèches afin de vous permettre de le faire pivoter ou de l'incliner.

point blanc

Mesure du blanc sur un moniteur couleur qui influe sur l'affichage des zones claires et du contraste.

En matière de correction d'image, le point blanc détermine la valeur de luminosité qui est considérée comme du blanc dans une image bitmap. Dans Corel PHOTO-PAINT, vous pouvez définir le point blanc pour améliorer le contraste d'une image. Si, par exemple, dans l'histogramme d'une image, sur une échelle de luminosité allant de 0 (sombre) à 255 (clair), vous définissez le point blanc sur 250, tous les pixels d'une valeur supérieure à 250 sont convertis en blanc.

point nodal de dégradé

Petit carré représentant une couleur sur la flèche de dégradé d'une surface dégradée dont il permet de modifier les points de début et de fin, les couleurs et les valeurs de transparence.

point noir

Valeur de luminosité considérée comme du noir dans une image bitmap. Dans Corel PHOTO-PAINT, vous pouvez définir le point noir pour améliorer le contraste d'une image. Si, par exemple, dans l'histogramme d'une image, sur une échelle de luminosité allant de 0 (sombre) à 255 (clair), vous définissez le point noir sur 5, tous les pixels d'une valeur supérieure à 5 sont convertis en noir.

points de contrôle (Corel PHOTO-PAINT)

Points qui partent d'un point nodal situé sur une courbe que vous modifiez à l'aide de l'outil Forme. Les points de contrôle déterminent l'angle selon lequel la courbe traverse le point nodal.

points nodaux

Petits carrés apparaissant à chaque extrémité des segments de ligne ou de courbe. Pour modifier la forme d'une ligne ou d'une courbe, faites glisser un ou plusieurs de ses points nodaux.

police

Jeu de caractères de style (ex. italique), de poids (ex. gras) et de taille (ex. 10 points) identiques dans une même famille de caractères, telle que Times New Roman.

ppp (points par pouce)

Unité de mesure de la résolution d'une imprimante. Les imprimantes laser de bureau standard impriment avec une résolution de 600 ppp. Les photocomposeuses impriment à 1270 ou 2540 ppp. Les imprimantes aux capacités en ppp supérieures produisent une sortie plus lisse et plus nette. L'acronyme ppp est également utilisé pour mesurer la résolution de numérisation et indiquer la résolution des images bitmap.

Presse-papiers

Zone utilisée pour le stockage temporaire des informations coupées ou copiées. Ces données sont conservées jusqu'à ce que de nouvelles informations soient coupées ou copiées dans le Presse-papiers et viennent ainsi les remplacer.

profil de couleur

Description des propriétés et fonctions de gestion des couleurs d'un périphérique.

profondeur de bits

Nombre de bits binaires définissant la nuance ou la couleur de chaque pixel d'une image bitmap. Par exemple, un pixel d'une image en noir et blanc, qui est nécessairement blanc ou noir, a une profondeur de 1 bit. Le nombre de valeurs de couleurs qu'une profondeur de bits donnée peut produire est égal à 2 à la puissance de la profondeur de bits. Par exemple, une profondeur de 1 bit peut produire deux valeurs de couleurs ($2^1=2$) et une profondeur de 2 bits peut produire 4 valeurs de couleurs ($2^2 = 4$).

La profondeur de bit va de 1 à 64 bits par pixel (bpp) et détermine laprofondeur de couleur d'une image.

profondeur de couleur

Nombre maximum de couleurs qu'une image peut contenir. La profondeur de couleur est déterminée par la profondeur de bit d'une image et par le moniteur d'affichage. Par exemple, une image de 8 bits peut contenir jusqu'à 256 couleurs, tandis qu'une image de 24 bits peut contenir jusqu'à environ 16 millions de couleurs. Une image GIF est un exemple d'image 8bits; une image JPEG est un exemple d'image 24bits.

progressive

Pour les images JPEG, méthode consistant à afficher entièrement une image à une résolution faible et grossière. Au fur et à mesure du chargement de l'image, la qualité s'améliore.

R

rapport hauteur/largeur

Rapport entre la largeur et la hauteur d'une image (exprimé mathématiquement sous la forme x:y). Par exemple, les proportions d'une image de 640 x 480 pixels sont de 4:3.

rayon

Appliquée aux orbites, cette fonction permet de définir la distance comprise entre le centre du coup de pinceau et les pointes qui passent autour de ce centre lorsque vous dessinez. Plus la valeur est élevée, plus la taille du coup de pinceau est importante.

Appliquée au filtre Poussières et éraflures, elle permet de définir le nombre de pixels autour de la zone altérée sur lesquels le filtre sera appliqué.

recadrage

Procédure permettant de couper les zones superflues d'une image sans altérer la résolution de la partie restante.

recouvrement des couleurs

Terme d'imprimerie décrivant un procédé de superposition des couleurs servant à compenser les défauts de repérage (décalage des séparations de couleurs). Ce procédé permet d'éviter la présence de fragments fibreux blancs entre deux couleurs adjacentes sur une page de papier blanc.

Voir aussi étalement, buse et surimpression.

recouvrement

Feuille transparente de teinte rouge que vous pouvez superposer sur les zones protégées d'une image. Le recouvrement de masque permet de distinguer facilement les régions modifiables et masquées (protégées) d'une image. Lorsque le recouvrement est appliqué, les zones masquées sont affichées en différentes nuances de rouge (suivant leur transparence). Le degré de protection est proportionnel à la saturation du rouge.

Voir aussi zone modifiable et zone protégée.

rééchantillonnage

Modification de la résolution et des dimensions d'une image bitmap. Le suréchantillonnage augmente la taille de l'image, tandis que le sous-échantillonnage réduit sa taille. Le rééchantillonnage avec résolution fixe permet de conserver la résolution de l'image en ajoutant ou retirant des pixels tout en modifiant sa taille. Le rééchantillonnage avec résolution variable conserve le même nombre de pixels tout en modifiant la taille de l'image, ce qui génère une résolution plus basse ou plus élevée que celle de l'image d'origine.

règle

Barre horizontale ou verticale permettant de déterminer la taille et la position des objets grâce à des marques d'unités. Par défaut, les règles s'affichent en haut et à gauche de la fenêtre d'application, mais elles peuvent également être masquées ou déplacées.

rendu

Processus de capture d'une image bidimensionnelle (2D) à partir d'un modèle tridimensionnel (3D).

repère

Ligne horizontale, verticale ou oblique qui peut être placée n'importe où dans la fenêtre de dessin pour faciliter le positionnement des objets.

résolution

Quantité de détails contenus dans un fichier d'image ou niveau de détail que le périphérique d'entrée, de sortie ou d'affichage est capable de restituer. La résolution se mesure en ppp (points ou pixels par pouce). Une faible résolution produit des images d'aspect granuleux alors qu'une résolution supérieure permet d'obtenir des images de meilleure qualité, mais génère en contrepartie des fichiers plus volumineux.

RVB

Mode de couleurs dans lequel les trois couleurs de base du spectre lumineux (rouge, vert et bleu) sont combinées avec des intensités différentes pour produire toutes les autres couleurs. Une valeur comprise entre 0 et 255 est affectée à chaque composante (rouge, vert et bleu). Les écrans, les scanners et l'œil humain utilisent le système RVB pour produire ou détecter la couleur.

S

sans perte

Type de compression de fichier qui maintient la qualité d'une image compressée ou décompressée.

saturation

Pureté ou éclat d'une couleur, exprimée en fonction de l'absence de blanc. Une couleur présentant une saturation de 100 % ne contient pas de blanc. Une couleur présentant une saturation de 0 % est une nuance de gris.

scanner

Périphérique permettant de convertir des images sur papier, transparent ou film au format numérique. Les scanners produisent des images bitmap ou des images point à point.

section (Corel PHOTO-PAINT)

Segment non lié au tracé principal.

segment (tracé)

Section d'un tracé située entre deux points nodaux consécutifs. Un tracé est composé d'un ensemble de segments.

segment

Ligne ou courbe entre les points nodaux d'un objet courbe.

sélection à l'aide d'une zone de sélection

Sélection des objets ou des points nodaux par le déplacement des outils **Sélecteur** ou **Forme** afin d'entourer ces objets d'une zone de sélection en pointillés.

sélection

Partie d'une image qui n'est pas protégée par un masque et qui peut donc être modifiée. Cette partie est également appelée zone modifiable. La sélection peut être modifiée par l'utilisation des outils de dessin et d'édition, les effets spéciaux et les commandes d'image.

séparation de couleurs

Dans l'imprimerie, procédé de division des couleurs d'une image composite permettant de produire plusieurs images différentes en niveaux de gris : une pour chaque couleur élémentaire de l'image d'origine. Dans le cas d'une image CMJN, quatre séparations sont requises : une pour le cyan, une pour le magenta, une pour le jaune et une pour le noir.

seuil (tracé)

Commande disponible lors de la création d'un tracé à partir d'un masque. Les valeurs de seuil sont comprises entre 1 et 10 et déterminent la distance et l'angle requis entre deux sections d'un masque pour qu'un point nodal soit créé. Une valeur faible produit plus d'angles et donc plus de points nodaux sur le tracé qui en résulte.

seuil

Niveau de tolérance pour les variations de tons dans une image bitmap.

stylet

Périphérique composé d'une plume, utilisée conjointement avec une tablette, qui permet de dessiner des coups de pinceau. Un stylet sensible à la pression permet de varier les coups de pinceau en modifiant légèrement la pression exercée.

super décalage

Déplacement d'un objet par grands incréments en maintenant la touche Maj enfoncée et en appuyant sur une touche de direction. La valeur du super décalage est multipliée par la valeur du décalage afin d'obtenir la distance de déplacement de l'objet.

Voir aussi décalage et micro décalage.

surface à bitmap

Surface créée à partir d'une image bitmap.

surface à motif

Surface constituée d'une série d'objets vectoriels ou d'images répétés.

surface à texture

Surface générée par fractales qui, par défaut, couvre un objet ou une zone d'image avec une seule image et non une série d'images répétées.

surface dégradée

Progression régulière entre deux couleurs (ou plus) appliquée à une zone d'image qui suit un tracé linéaire, radial, conique ou carré. Les surfaces dégradées à deux couleurs présentent une progression directe d'une couleur à une autre, tandis que les surfaces personnalisées peuvent présenter une progression entre de nombreuses couleurs.

surface uniforme

Type de surface utilisé pour appliquer une couleur unie à une image.

Voir aussi surface.

surface

Couleur, image bitmap, dégradé ou motif appliqué à une zone de l'image.

surimpression

Effet obtenu par l'impression d'une couleur au-dessus d'une autre. Selon votre choix de couleurs, les couleurs en surimpression se mélangent pour produire une nouvelle couleur, ou la couleur du dessus recouvre celle du dessous. La surimpression d'une couleur sombre sur une couleur claire est une technique fréquemment utilisée pour éviter les problèmes de repérage qui surviennent lorsque les séparations de couleurs ne sont pas alignées avec précision.

Voir aussi recouvrement des couleurs, buse et étalement.

symbole

Objet ou groupe d'objets réutilisable. Un symbole est défini une fois pour toutes et il peut être référencé plusieurs fois dans une image.

T

tableau des raccourcis

Fichier comportant la liste des touches de raccourcis. Les tableaux sont actifs en fonction des tâches que vous exécutez.

teinte

Propriété d'une couleur permettant de la classer en fonction de son nom. Le bleu, le vert et le rouge sont des exemples de teintes.

témoin de couleur

Cellule de couleur unie apparaissant sur une palette de couleurs.

témoin

L'un des échantillons de couleurs unies utilisés pour sélectionner des couleurs. Un livret imprimé de témoins de couleur est appelé nuancier. Ce terme désigne également les couleurs d'une palette de couleurs.

température

Mesure de la lumière exprimée en degrés Kelvin. Une température de couleur peu élevée est caractéristique d'un faible éclairage produisant une nuance orange (par exemple, un éclairage aux chandelles ou par ampoule incandescente). Une température de couleur élevée est caractéristique d'un éclairage intense produisant une nuance bleue (la lumière naturelle du soleil, par exemple).

tolérance de couleur

Valeur déterminant la gamme de couleurs ou la sensibilité des outils Masque lasso, Masque baguette magique et Surface. La tolérance est également utilisée dans la boîte de dialogue Masque de couleur pour déterminer quels pixels sont protégés lorsque vous créez un masque de couleur. Un pixel est inclus dans la gamme de couleurs spécifiée si sa valeur de niveau de gris est comprise dans la gamme de tolérance définie.

ton

Variations d'une couleur ou gamme de gris entre le noir et le blanc.

tracé

Série de segments de lignes ou de courbes reliés par des points d'accès carrés appelés points nodaux.

trame simili

Image dont les tons continus ont été convertis en une série de points de tailles différentes afin d'obtenir une variété de tons.

transparence

Caractéristique qui permet de voir facilement à travers un objet. Une valeur de transparence faible augmente le niveau d'opacité et réduit la visibilité des objets sous-jacents de l'image.

Voir aussi opacité.

TSL (teinte, saturation, luminosité)

Modèle colorimétrique qui définit les couleurs selon trois composantes : teinte, saturation et luminosité. La teinte détermine la couleur (jaune, orange, rouge, etc.) ; la luminosité détermine l'intensité perçue (couleur claire ou foncée) ; la saturation détermine la profondeur de la couleur (couleur terne ou vive).

TWAIN

L'utilisation du pilote TWAIN fourni par le fabricant du matériel d'imagerie permet aux applications graphiques Corel d'acquérir directement des images à partir d'un scanner ou d'un appareil photo numérique.

U

Unicode

Norme de codage de caractères qui permet de définir les jeux de caractères pour toutes les langues écrites dans le monde à l'aide d'un jeu de codes 16 bits et de plus de 65 000 caractères. Elle permet de gérer efficacement du texte quelle que soit la langue, le système d'exploitation ou l'application que vous utilisez.

URL (Uniform Resource Locator)

Adresse unique définissant l'emplacement d'une page Web sur Internet.

V

W

Windows Image Acquisition (WIA)

Interface et pilote standard, créés par Microsoft, permettant le chargement d'images à partir de périphériques tels que des scanners ou des appareils photo numériques.

Z

ZIP

Technique de compression de fichier sans perte permettant d'obtenir un fichier de plus petite taille plus rapidement.

zone active

Zone d'un objet sur laquelle vous cliquez pour atteindre l'adresse spécifiée par une URL.

zone claire, zone sombre et ton moyen

Termes décrivant la luminosité des pixels dans une image bitmap. Les valeurs de luminosité sont comprises entre 0 (sombre) et 255 (clair). Les pixels situés dans le premier tiers de la plage ou gamme représentent les zones sombres, les pixels situés au milieu de la plage représentent les tons moyens, et les pixels situés dans le dernier tiers de la plage représentent les zones claires. Pour éclaircir ou assombrir des parties spécifiques d'une image, réglez les zones sombres, les tons moyens et les zones claires. Un histogramme est un excellent outil pour visualiser et évaluer les zones sombres et claires ainsi que les tons moyens des images.

zone de mise en évidence

Rectangle présentant huit poignées qui délimite une sélection dans une image.

zone de saisie

Zone d'une barre de commandes qu'il est possible de faire glisser. Seule cette zone permet de déplacer la barre de commandes. L'emplacement de la zone de saisie dépend du système d'exploitation utilisé, de l'orientation de la barre et de son ancrage éventuel. Les barres d'outils, la boîte à outils et la barre de propriétés sont des exemples de barres de commandes contenant des zones de saisie.

zone de sélection

Contour en pointillés qui entoure une zone modifiable ou un objet d'une image. Par défaut, les zones de sélection d'objets sont bleues et celles de masques sont noires.

zone de sélection

Rectangle invisible comportant huit poignées visibles qui apparaît autour de tout objet sélectionné à l'aide de l'outil **Sélecteur**.

zone modifiable flottante

Zone modifiable qui flotte au-dessus d'une image et peut être déplacée ou modifiée sans altérer les pixels sous-jacents.

zone modifiable

La zone modifiable (sélection) permet d'appliquer des couleurs et des effets aux pixels sous-jacents.

Voir aussi zone protégée et masque.

zone protégée

Zone dans laquelle il est impossible d'appliquer des couleurs et des effets aux pixels sous-jacents.

Voir aussi masque et zone modifiable.

zones à faible linéature

Zones lisses d'une image dans laquelle les changements sont graduels (c'est-à-dire des zones ne comportant ni contours, ni parasites).

zoom

Permet d'agrandir ou de réduire l'affichage d'un dessin. Un zoom avant permet de visualiser des détails et un zoom arrière d'obtenir une vue plus générale.