



# Painter<sup>®</sup> 2015

Guide de démarrage

Copyright 2014 Corel Corporation. Tous droits réservés.

Guide de démarrage Corel® Painter® 2015

Le contenu du présent guide de l'utilisateur et le logiciel Corel Painter associé sont la propriété de Corel Corporation et de leurs fournisseurs de licence respectifs, et sont protégés par les lois sur le copyright. Pour des informations plus détaillées sur Corel Painter, reportez-vous à la section À propos de Corel Painter, dans le menu Aide du logiciel.

Les spécifications du produit, le prix, l'emballage, l'assistance et les renseignements techniques (« caractéristiques techniques ») se rapportent uniquement à la version anglaise. Les caractéristiques techniques de toute autre version (y compris les versions dans les autres langues) peuvent varier.

Ces informations sont fournies par Corel « telles quelles », sans aucune autre garantie ou condition, expresse ou implicite, notamment, mais sans s'y limiter, les garanties de bonne qualité marchande, de qualité satisfaisante, de qualité marchande ou d'adéquation à une utilisation particulière, ou celles résultant de la loi, d'un règlement, des usages commerciaux, du cours habituel des transactions ou autres. Vous assumez tous les risques liés à l'utilisation ou aux résultats des informations fournies. Corel n'accepte aucune responsabilité envers vous ni aucune autre personne ou entité concernant des dommages indirects, annexes, spéciaux ou consécutifs, de quelque nature que ce soit, notamment, mais sans s'y limiter, la perte de chiffre d'affaires ou de bénéfices, la perte ou l'endommagement de données ou toute autre perte commerciale ou économique, même si Corel a été informé de la possibilité de tels dommages ou s'ils sont prévisibles. Corel n'est pas non plus responsable des dommages survenus à des tiers. La responsabilité maximum cumulée de Corel envers vous ne peut dépasser le prix que vous avez payé pour acquérir la marchandise. Certains États et pays ne reconnaissent pas les exclusions ou les limites de responsabilité concernant les dommages annexes ou consécutifs. Il est donc possible que les limitations susmentionnées ne s'appliquent pas à vous.

Corel, le logo Corel, Painter, Cinco, CorelDRAW, Natural-Media, PaintShop, RealBristle, VideoStudio et WordPerfect sont des marques de commerce ou déposées de Corel Corporation et/ou de ses filiales au Canada, aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous les autres produits, de polices et de sociétés ainsi que les logos sont des marques de commerce ou des marques déposées de leurs détenteurs respectifs. Brevets : [www.corel.com/patent](http://www.corel.com/patent)

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

110064

# Table des matières

Bienvenue dans Corel Painter.....	1
À propos du Guide de l'utilisateur.....	1
Ressources supplémentaires.....	2
Enregistrement.....	2
Corel Cinco for Painter.....	2
Corel Corporation : profil de société.....	4
<b>Nouveautés de Corel Painter 2015.....</b>	<b>5</b>
Styles numériques révolutionnaires.....	5
Amélioration de la vitesse et des performances.....	7
Une réactivité totale.....	8
L'art mobile qui vous meut.....	9
<b>Visite guidée de l'espace de travail.....</b>	<b>11</b>
Terminologie de Corel Painter.....	12
Exploration de la fenêtre de document.....	14
Choix d'une disposition d'espace de travail.....	18
Exploration de la boîte à outils.....	19
Affichage de la boîte à outils.....	24
Affichage du sélecteur de supports.....	25
Affichage de la barre de propriétés.....	25
Exploration du panneau Navigation.....	26
Affichage du Sélecteur de styles et du panneau Bibliothèque de styles.....	26

Affichage de la barre de commandes.....	28
Découverte des panneaux et des palettes.....	28
Utilisation des bibliothèques.....	33
Restauration des paramètres par défaut de Corel Painter.....	34
<b>Visite guidée de Corel Painter pour les utilisateurs d'Adobe Photoshop.....</b>	<b>37</b>
<b>Création, parcours et manipulation des documents.....</b>	<b>43</b>
Création de documents.....	43
Principes de la résolution d'image.....	45
Ouverture des fichiers.....	47
Navigation dans les images et affichage des informations sur les images.....	47
Redimensionnement des images et de la zone de travail.....	49
Enregistrement des fichiers.....	51
Prise en charge des tablettes et autres périphériques.....	51
Prise en charge de la fonction tactile multipoint.....	52
<b>Peinture.....</b>	<b>53</b>
Choix d'un flux de travail pour la peinture.....	53
Sensibilité à la pression et à la vitesse, et calibrage.....	56
Découverte des supports de peinture.....	61
Utilisation de la zone de travail et des plans.....	61
Affichage des images de référence.....	62
Effacement de la zone de travail.....	64
Application de traits à main levée et de traits droits.....	64

<b>Couleur</b> .....	<b>67</b>
Sélection d'une couleur dans le panneau Couleurs.....	67
Utilisation de la palette de couleurs temporaire.....	70
Exploration du panneau Mélangeur et des commandes de mélange.....	71
Mélange, prélèvement et application de couleurs à partir du canevas de mélangeur.....	74
Ouverture des images dans le panneau Mélangeur.....	76
Utilisation des nuanciers.....	77
<b>Sélection, gestion et création de styles</b> .....	<b>79</b>
Présentation des styles.....	79
Découverte des catégories de style.....	80
Recherche et sélection de styles.....	96
Réglage des attributs de base des styles.....	98
Affichage dynamique des options de style avancées.....	102
Importation et exportation de variantes, de catégories et de bibliothèques de styles.....	102
<b>Duplication des images</b> .....	<b>107</b>
Duplication des images.....	107
Utilisation de la duplication rapide.....	111
Modification, mise à jour, enregistrement et exportation des images sources de répliques.....	112
Travail dans la réplique.....	114
<b>Styles de particules</b> .....	<b>117</b>
La nouvelle disposition d'espace de travail Nouveaux styles.....	118

Styles de particules à attraction magnétique.....	118
Styles de particules de flux.....	121
Styles de particules à ressort.....	124
Options générales des styles de particules.....	129
Palettes Infos.....	134
<b>Styles de tremblement.....</b>	<b>135</b>
Sélection d'une variante de style de tremblement.....	135
Contrôle du comportement des variantes de tremblement.....	138
<b>Utilisation des guides de perspective.....</b>	<b>139</b>
Utilisation des guides de perspective.....	139
<b>Index.....</b>	<b>146</b>



## Bienvenue dans Corel Painter

Corel® Painter® 2015 est le nec plus ultra des ateliers numériques. Ses outils de dessin inventifs, ses pinceaux réalistes, ses fonctions de duplication et ses fonctionnalités personnalisables vous permettent de développer votre potentiel créatif de façon originale. Quand vous utilisez les pinceaux sensibles à la pression de Corel Painter, ils deviennent des extensions fluides de votre main. Résultat ? Des coups de pinceau d'une texture et d'une précision sans pareille. De plus, certaines fonctionnalités vous permettent de développer vos idées artistiques de bien des façons, comme la possibilité de créer vos propres styles Natural-Media® et de personnaliser l'interactivité des styles avec la zone de travail. Corel Painter vous donne accès à un monde de possibilités qui n'avaient jamais été offertes auparavant dans un environnement d'art traditionnel.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- «À propos du Guide de l'utilisateur» (page 1)
- «Ressources supplémentaires» (page 2)
- «Enregistrement» (page 2)
- «Corel Cinco for Painter» (page 2)
- «Corel Corporation : profil de société» (page 4)

### À propos du Guide de l'utilisateur

Le présent guide de l'utilisateur fournit des instructions détaillées qui vous aideront lors de vos premières utilisations de Corel Painter 2015. Ce guide décrit les tâches les plus courantes réalisées avec Corel Painter 2015. Il ne constitue pas une référence exhaustive pour chaque outil. Si vous souhaitez obtenir des informations supplémentaires, veuillez consulter le système d'aide de l'application.

## Ressources supplémentaires

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

Ressources	Adresse
Site Web Corel Painter	<a href="http://www.painterartist.com">http://www.painterartist.com</a>
Didacticiels Corel Painter	<a href="http://www.youtube.com/user/PainterTutorials">http://www.youtube.com/user/PainterTutorials</a>
Corel Painter sur Twitter	<a href="http://www.twitter.com/corelpainter">http://www.twitter.com/corelpainter</a>
Corel Painter sur Facebook	<a href="http://www.facebook.com/corelpainter">http://www.facebook.com/corelpainter</a>

## Enregistrement

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

Si vous avez ignoré la procédure d'enregistrement lors de l'installation de Corel Painter 2015, vous pouvez vous enregistrer à l'adresse [www.painterartist.com/support/register](http://www.painterartist.com/support/register).

## Corel Cinco for Painter

Corel® Cinco™ for Painter® est une application complémentaire qui vous permet de contrôler Painter à distance depuis votre iPad, et d'ouvrir et exploiter les palettes personnalisées déjà créées dans Corel Painter. Vous pouvez télécharger Corel Cinco for Painter depuis l'Apple Store.

Corel Cinco for Painter ne vous permet d'afficher qu'une seule palette à la fois, mais vous pouvez passer rapidement d'une palette à l'autre. Corel Cinco for Painter présente cinq options de palettes par écran. Si votre palette personnalisée comprend plus de cinq options, faites glisser l'écran pour afficher les options restantes.





*Les icônes des options sont placées de manière à reproduire la forme de votre main, de sorte que chaque doigt puisse rapidement appuyer sur une option.*

Corel Cinco for Painter vous permet d'agrandir votre espace de travail et de réduire l'encombrement de l'écran. Il permet également de remplacer les raccourcis clavier habituels.

Pour que Corel Cinco for Painter puisse se connecter à Corel Painter, vous devez activer l'option correspondante dans la boîte de dialogue Préférences de Painter.

### Pour autoriser la connexion de Corel Cinco for Painter à Corel Painter

- 1 Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - (Mac OS) Sélectionnez le menu **Corel Painter 2015** ▶ **Préférences** ▶ **Connexions**.
  - (Windows) Sélectionnez **Modifier** ▶ **Préférences** ▶ **Connexions**.
- 2 Cochez la case **Autoriser les applications complémentaires à se connecter à Painter**.
- 3 Saisissez un nom dans la zone **Nom du service** pour donner un nom unique à votre exemplaire de Corel Painter.



Nous vous recommandons de ne pas cocher la case **Autoriser les applications complémentaires à se connecter à Painter** avant que l'application complémentaire ne soit disponible.

Pour utiliser Corel Cinco for Painter avec Corel Painter, iTunes ou Bonjour (Windows uniquement) doit être installé sur votre ordinateur.



Vous pouvez également indiquer un **Code d'authentification** pour vous assurer que seuls les utilisateurs autorisés peuvent accéder à votre exemplaire de Corel Painter à partir d'une application distante.

## Corel Corporation : profil de société

Corel est l'un des éditeurs de logiciels les plus importants au monde, et propose les applications graphiques, bureautiques et multimédia numériques parmi les plus renommées au monde. Nous nous sommes bâti une réputation solide, celle d'offrir davantage de choix aux clients et de proposer des solutions simples d'utilisation. Notre mission est simple : permettre aux utilisateurs d'atteindre des niveaux de créativité et de productivité jamais égalés.

La gamme de produits Corel inclut CorelDRAW® Graphics Suite, Corel® Painter®, Corel® PaintShop® Pro, Corel® VideoStudio® et Corel® WordPerfect® Office. Pour plus d'informations sur Corel, visitez le site [www.corel.fr](http://www.corel.fr).



## Nouveautés de Corel Painter 2015

Corel Painter vous donne accès à un monde de possibilités jamais égalées auparavant dans un environnement d'art traditionnel. Cette section, relative aux nouveautés de Corel Painter 2015, contient les rubriques suivantes :

- «Styles numériques révolutionnaires» à la page 5
- «Amélioration de la vitesse et des performances» à la page 7
- «Une réactivité totale» à la page 8
- «L'art mobile qui vous meut» à la page 9

### Styles numériques révolutionnaires

Avec l'introduction des styles de particules et du lissage de tremblement, Corel Painter 2015 repousse encore les frontières de la création numérique.

#### Styles de particules

Inspirés de la physique, ces nouveaux styles génèrent de magnifiques traits chaotiques en émettant des particules qui, à partir d'un point central, créent des lignes et des motifs à mesure qu'elles traversent la zone de travail. Révolutionnaire, cette catégorie de styles permet à une multitude d'artistes d'élargir encore leur capacités créatives, qu'il s'agisse de photo d'art, d'illustration, d'art conceptuel, d'art traditionnel, etc.

Il existe trois types de style de particules, à attraction magnétique, de flux et à ressort, présentant chacun leur propre comportement. Pour contrôler une variante de style de particules, vous pouvez relier son

comportement à divers paramètres d'entrée en temps réel, tels que la pression, l'orientation, l'inclinaison ou la vitesse. Vous pouvez aussi les laisser s'exprimer librement, pour de magnifiques résultats imprévisibles.

Pour commencer à utiliser rapidement les styles de particules, vous pouvez choisir l'interface utilisateur Nouveaux styles, qui présente toutes les palettes et options liées aux styles de particules.

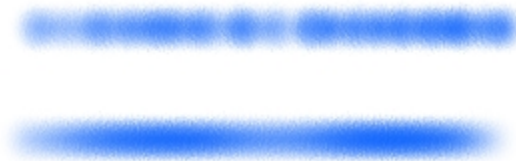
Pour plus d'informations, voir la rubrique «Styles de particules» à la page 117.



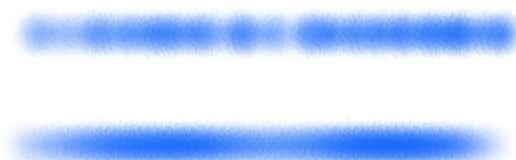
*Les styles de particules ont permis de créer les étincelles et les volutes de fumée de cette image.  
Travail original de Don Seegmiller*

## Lissage du tremblement

Apparu avec Corel Painter X3, le Tremblement universel vous permet de donner un caractère plus aléatoire à vos traits en intégrant l'expression de tremblement à un large éventail d'options de style. Avec le Lissage du tremblement, Corel Painter 2015 accentue encore l'aspect organique et naturel de vos traits.



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



*Application du Tremblement de l'opacité à un trait sans lissage (en haut) et avec lissage (en bas)*

## **Amélioration de la vitesse et des performances**

L'amélioration de la vitesse et des performances vous permet désormais de vous concentrer sur votre œuvre en oubliant totalement la technologie.

### **Application 64 bits native pour Mac**

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

### **Amélioration des performances interplateformes**

Que vous utilisiez un Mac ou un PC, vous ne manquerez pas de remarquer la vitesse accrue de Painter 2015. Grâce aux dernières optimisations des performances de processeur, les styles sont plus rapides. Vous pouvez donc vous concentrer sur votre œuvre en oubliant totalement la technologie.

### **Amélioration de l'aperçu en temps réel**

Corel Painter 2015 supprime le côté aléatoire de l'application des effets. Vous pouvez désormais prévisualiser la zone de travail en temps réel, donc savoir immédiatement à quoi ressemblera votre travail.

## Amélioration de la sensibilité à la pression et à la vitesse

Parce que chaque artiste se distingue par la force et la pression qu'il applique à ses traits, les améliorations apportées à l'utilitaire Sensibilité à la pression et à la vitesse simplifient le calcul des paramètres de pression et de vitesse appropriés. La nouvelle courbe de puissance visuelle vous permet de mieux contrôler la sensibilité à la pression et d'appliquer instantanément les paramètres à la variante de style en cours. Vous pouvez choisir l'une des courbes de pression par défaut, ou ajuster la courbe et l'enregistrer sous forme de présélection. Vous pouvez également vous exercer à tracer des traits avec une variante sur la zone de travail pendant que vous effectuez le calibrage de la sensibilité à la pression pour ensuite dessiner de la manière la plus précise et la plus réaliste possible. Pour plus d'informations, voir la rubrique «[Sensibilité à la pression et à la vitesse, et calibrage](#)» à la page 56.

## Une réactivité totale

De l'avis même des utilisateurs, Corel Painter 2015 vous permet de travailler et de mettre à jour le contenu encore plus simplement.

## Dispositions de palettes d'interface utilisateur personnalisées

Inspirée par les artistes qui utilisent Painter, cette nouvelle collection de dispositions prédéfinies d'interface utilisateur donne un coup de pouce à vos divers travaux numériques en affichant uniquement les palettes et outils appropriés. L'une est destinée à l'illustration, à la création de photos d'art et aux premiers pas avec les nouveaux styles de particules révolutionnaires. L'une de ces dispositions permet même d'afficher une interface utilisateur minimale, laissant davantage d'espace aux utilisateurs de tablette. Pour plus d'informations, voir la rubrique «[Choix d'une disposition d'espace de travail](#)» à la page 18.



*La disposition Nouveaux styles offre tout ce dont vous avez besoin pour utiliser les styles de particules.*

## Renouvellement du contenu

Les nouveaux papiers, jets, images, motifs, tissus, dégradés, etc. sont une véritable source d'inspiration et vous permettent de donner une touche spéciale à votre œuvre. Certaines mises à jour s'adressent tout spécialement aux divers types d'artistes numériques, alors que vous exercez votre art dans l'illustration ou la photographie, vous êtes certain de trouver le contenu qui vous inspirera.

## L'art mobile qui vous meut

Parce que Corel Painter 2015 vous permet de peindre dans tous vos déplacements, vous pouvez créer à tout moment, en tout lieu.

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

Vous pouvez combiner votre Tablet PC à un périphérique compatible Windows RTS (Real-Time Stylus) pour reproduire à la volée tout ce qui vous inspire. La prise en charge des périphériques Windows RTS offre une sensibilité à la pression vraiment réactive et, selon le périphérique, l'inclinaison. Mieux encore, l'installation d'un pilote de stylet étant inutile, vous pouvez utiliser Corel Painter 2015 immédiatement. Pour plus d'informations, voir la rubrique «[Prise en charge des tablettes et autres périphériques](#)» à la page 51.



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

## Painter Mobile pour Android

L'application Painter Mobile pour Android vous permet de peindre en tout lieu et à tout moment. Lorsqu'il est temps de finaliser votre travail, vous pouvez l'importer directement dans Painter 2015 pour lui apporter quelques touches finales professionnelles.







## Visite guidée de l'espace de travail

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

Cette section contient les rubriques suivantes :

- «Terminologie de Corel Painter» (page12)
- «Exploration de la fenêtre de document» (page 14)
- «Choix d'une disposition d'espace de travail» (page 18)
- «Exploration de la boîte à outils» (page 19)
- «Affichage de la boîte à outils» (page 24)
- «Affichage du sélecteur de supports» (page 25)
- «Affichage de la barre de propriétés» (page 25)
- «Exploration du panneau Navigation» (page 26)
- «Affichage du Sélecteur de styles et du panneau Bibliothèque de styles» (page 26)
- «Affichage de la barre de commandes» (page 28)
- «Découverte des panneaux et des palettes» (page 28)
- «Utilisation des bibliothèques» (page 33)
- «Restauration des paramètres par défaut de Corel Painter» (page34)

## Terminologie de Corel Painter

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

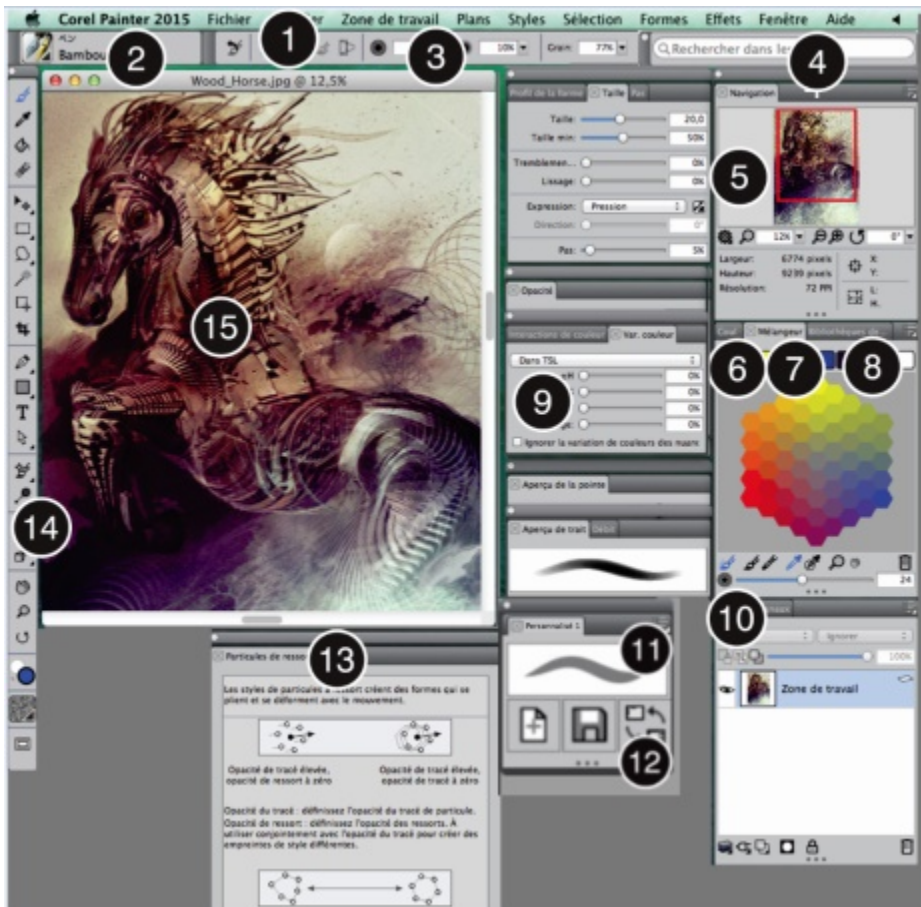
Terme	Description
Zone de travail	La zone de travail désigne l'espace de travail rectangulaire présent dans la fenêtre de document. Elle fait aussi office de plan de fond pour l'image. Néanmoins, contrairement aux autres plans, elle est verrouillée en permanence. Sa taille détermine également celle de l'image créée.
Pixels par pouce (ppp)	Il s'agit de l'unité de mesure par défaut de la résolution dans Corel Painter. L'unité de mesure pixels par pouce équivaut à l'unité de mesure points par pouce (ppp).
Plan	Les plans sont des éléments de l'image indépendants qui s'empilent sur le devant de la zone de travail. Vous pouvez en manipuler le contenu, sans pour autant modifier celle-ci. Les plans vous permettent d'expérimenter librement plusieurs compositions et effets sans prendre le risque d'appliquer un changement irrémédiable.
Catégorie de style	Les catégories de styles sont des groupes de styles et de matières similaires.
Variante de styles	Les variantes de styles sont des styles spécifiques et des paramètres de style au sein d'une catégorie de styles.
Types de formes	Le type de forme vous permet de contrôler l'application d'une couleur sur la surface à peindre. Corel Painter propose de nombreux types de

Terme	Description
Type de forme Calculé	formes, répartis en deux groupes : les types de formes calculés et les types de formes à base de touches, également appelés types vectoriels.
Type de forme Calculé	Les types de formes calculés permettent de produire des traits continus aux bords lisses. Ils sont par exemple utilisés par les styles Chameau et Aérographe.
Type de forme à base de touches	Les types de formes à base de touches produisent des traits composés de minuscules touches de couleur et assemblés étroitement de façon à créer un effet lisse.
Panneau	Un panneau est un espace composé de plusieurs onglets qui permet d'accéder aux commandes, aux contrôles et aux paramètres des différentes fonctions. Les panneaux sont rassemblés dans des palettes. Par exemple, le panneau <b>Couleurs</b> présente les options qui vous permettent de choisir les couleurs.
Palette	Une palette est un espace qui contient un ou plusieurs panneaux.
Papier	Le papier vous permet de contrôler la couleur et la texture de la zone de travail.
Source de la réplique	La source de la réplique définit l'image ou la zone d'image à reproduire avec la technique de duplication. Plusieurs sources de répliques peuvent être incluses dans un même document.
Document dupliqué	La copie de l'image source génère un document dupliqué qui permet de créer une version picturale de l'image originale. Une copie de la source de la réplique est intégrée au document dupliqué.

Terme	Description
Échantillonnage d'image	Il vous est en outre possible d'ajouter plusieurs sources de répliques à un document dupliqué.
Mode de fusion	L'échantillonnage d'image vous permet de copier une portion d'une image pour la réutiliser autre part ou dans une autre image. Pour échantillonner une image, utilisez l'outil <b>Cachet</b> , un <b>duplicateur</b> prenant en charge l'échantillonnage décalé ou encore un <b>duplicateur</b> prenant en charge l'échantillonnage à points multiples. L'échantillonnage est semblable à la duplication. Cependant, il ne génère aucun document indépendant permettant d'enregistrer les sources des répliques.
Mode de fusion	Le mode de fusion est similaire aux modes de fondu que l'on trouve dans Adobe Photoshop. Il vous permet de modifier la manière dont le plan s'associe à l'image sous-jacente.

## Exploration de la fenêtre de document

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



Les numéros encadrés représentent les éléments énumérés ci-après, dans la description des principaux composants de la fenêtre de l'application. (Travail original d'Andrew Jones)

## Élément

## Description

1. Barre de menus

Vous permet d'accéder aux outils et aux fonctionnalités depuis les options des menus déroulants.

2. Sélecteur de styles

Vous permet d'ouvrir le panneau Bibliothèque de styles et de sélectionner une catégorie et

Élément	Description
3. Barre de propriétés	une variante de style. Vous offre également la possibilité d'ouvrir et de gérer les bibliothèques de styles.
4. Barre Recherche de styles	Vous permet d'afficher les commandes associées à l'outil ou à l'objet actif. Par exemple, lorsque l'outil <b>Remplissage</b> est actif, les commandes permettant de remplir les zones sélectionnées s'affichent dans la barre de propriétés.
5. Panneau <b>Navigation</b>	Permet d'effectuer une recherche rapide dans le contenu de la bibliothèque de styles actuellement sélectionnée afin de localiser les styles qui répondent à la description donnée.
6. Panneau <b>Couleurs</b>	Vous permet de parcourir la fenêtre du document, de modifier le rapport d'agrandissement et d'accéder à différentes options d'affichage des documents telles que le papier calque et les modes de dessin.
7. Panneau <b>Mélangeur</b>	Vous permet de choisir les couleurs principales et secondaires pour peindre dans les documents Corel Painter.
8. Panneau <b>Bibliothèques de nuanciers</b>	Vous permet de mélanger des couleurs pour en créer de nouvelles. Vous pouvez également ouvrir les modèles de canevas de mélangeur conçus par des artistes Corel Painter chevronnés pour vous en inspirer. (Le canevas de mélangeur de cette image a été créé par l'artiste John Malcolm.)
9. Options de style avancées	Vous permet d'afficher les couleurs du nuancier actif et d'organiser ainsi les groupes de couleurs.
9. Options de style avancées	Vous permet d'accéder rapidement aux options de style avancées pour toute variante de style

Élément	Description
10. Panneau <b>Plans</b>	Vous permet de gérer la hiérarchie des plans, et comprend les options de création, de sélection, de masquage, de verrouillage, de suppression, d'attribution de nom et d'association des plans.
11. Bouton Pinceau personnalisé	Ce bouton de style personnalisé présente le pinceau sous forme de trait et non plus comme une catégorie de style, ce qui vous permet de reconnaître la variante de style.
12. Palette personnalisée	Les palettes personnalisées vous permettent d'accéder facilement aux commandes que vous utilisez souvent. Cette palette personnalisée inclut une commande (Permutation rapide) qui vous permet de passer d'une disposition à l'autre parmi vos dispositions d'espace de travail favorites.
13. Palette <b>Informations</b>	Présente les principales fonctions des nouveaux styles de particules.
14. Boîte à outils	Vous donne accès aux outils de création, de remplissage et de modification d'une image.
15. Zone de travail	La zone de travail désigne l'espace de travail rectangulaire présent dans la fenêtre de document et dont la taille détermine celle de l'image créée. La zone de travail constitue le fond de l'image. Néanmoins, contrairement au plan, elle est verrouillée en permanence.

## Choix d'une disposition d'espace de travail

Corel Painter 2015 vous permet de choisir l'une des dispositions d'espace de travail prédéfinies. Une disposition d'espace de travail (également appelée « disposition de palette ») affiche, masque et positionne les éléments de l'espace de travail tels que les palettes et les panneaux pour un flux de travail spécifique. Le tableau suivant décrit les différentes dispositions d'espace de travail disponibles.

Disposition d'espace de travail	Description
Nouveaux styles	Affiche les palettes des nouveaux styles de particules pour vous permettre d'y accéder rapidement
Simple	Affiche l'interface utilisateur minimale, qui comprend la boîte à outils, la barre de menus et une barre de commandes contenant des raccourcis vers les commandes les plus fréquemment utilisées. Cette disposition est idéale pour les petits écrans.
Photo d'art	Affiche les palettes les plus utilisées par les photographes, avec une configuration optimale pour la duplication de photos, de textures et de peintures
Illustration	Affiche les palettes les plus utilisées pour la création d'illustrations
Défaut	La disposition d'espace de travail par défaut est idéale sur la plupart des ordinateurs. Pour plus d'informations, voir la rubrique « <a href="#">Exploration de la fenêtre de document</a> » à la page 14.

### Pour choisir une disposition d'espace de travail

- Cliquez sur **Fenêtre ► Disposition des palettes** et choisissez une disposition.





Vous pouvez également choisir une disposition dans l'écran d'accueil en cliquant sur l'onglet **Créer** et en sélectionnant une disposition dans la zone **Organisez votre espace de travail**.

## Exploration de la boîte à outils

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

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

Outil

Description

### Outils des couleurs



L'outil **Pinceau** vous permet de peindre et de dessiner sur une zone de travail ou sur un plan. La catégorie Pinceau regroupe notamment les crayons, les plumes, les craies, les aéroglyphes, les peintures à l'huile et les aquarelles. Cliquez sur l'outil **Pinceau** pour choisir des styles dans le panneau Bibliothèque de styles.



L'outil **Pipette** vous permet de sélectionner une couleur dans une image existante. La barre de propriétés affiche les valeurs relatives à la couleur. La couleur sélectionnée à l'aide de l'outil **Pipette** devient la couleur active dans le panneau **Couleurs**.



L'outil **Pot de peinture** vous permet de remplir une zone avec une matière : une couleur, un dégradé, un motif, un tissu ou encore une réplique. La barre de propriétés affiche les options relatives au remplissage des zones et aux matières que vous pouvez utiliser.

## Outil

## Description



L'outil **Gomme** vous permet de supprimer les zones de l'image qui ne vous intéressent pas.

## Outils de sélection



L'outil **Ajusteur de plan** s'utilise pour sélectionner, déplacer et manipuler des plans.



L'outil **Transformation** propose différents modes de transformation pour modifier les zones sélectionnées d'une image.



L'outil **Rectangle de sélection** vous permet d'effectuer des sélections de forme rectangulaire.



L'outil **Ellipse de sélection** vous permet d'effectuer des sélections de forme ovale.



L'outil **Lasso** vous permet de créer des sélections à main levée.



L'outil **Sélection polygonale** vous permet de sélectionner une zone en cliquant sur différents points de l'image pour ancrer des segments de ligne droite.



L'outil **Baguette magique** vous permet de sélectionner une zone de couleur similaire en cliquant ou en faisant glisser votre pointeur dans une image.



L'outil **Ajusteur de sélection** vous permet de sélectionner, de déplacer et de manipuler une sélection créée avec les outils **Rectangle de**

## Outil

## Description

**sélection**, **Ellipse de sélection** et **Lasso**, ou encore une sélection convertie à partir de formes.



L'outil **Recadrer** vous permet de supprimer les zones qui ne vous intéressent pas dans une image.

## Outils des formes



L'outil **Plume** vous permet de créer des lignes droites et des courbes dans des objets.



L'outil **Main libre** vous permet de créer des tracés de forme en dessinant des courbes à main levée.



L'outil **Forme rectangulaire** vous permet de créer des rectangles et des carrés.



L'outil **Forme ovale** vous permet de créer des cercles et des ellipses.



L'outil **Texte** permet de créer des formes contenant du texte. Utilisez le panneau **Texte** pour définir la police, le corps et la sensibilité.



L'outil **Sélection de forme** sert à éditer des courbes de **Bézier**. Vous pouvez utiliser l'outil **Sélection de forme** pour sélectionner et déplacer des points d'ancrage et pour ajuster leurs poignées de contrôle.



L'outil **Ciseaux** vous permet de couper un segment ouvert ou fermé. Si le segment est fermé, cliquez sur une ligne ou un point pour l'ouvrir.

## Outil

## Description



L'outil **Ajouter un point** vous permet de créer un nouveau point d'ancrage sur un tracé de forme.



L'outil **Supprimer un point** vous permet de supprimer un point d'ancrage sur un tracé de forme.



L'outil **Convertir un point** sert à convertir et à transformer les points d'angle en points de courbe, et vice versa.

## Outils des photos



L'outil **Duplicateur** vous permet d'ouvrir rapidement le dernier duplicateur utilisé.



L'outil **Cachet** donne un accès rapide à la variante **Duplicateur droit** et vous permet d'échantillonner une zone dans une image ou entre des images.



L'outil **Densité** vous permet d'éclaircir les zones de lumière, les demi-tons et les zones d'ombre d'une image.



L'outil **Accroître la densité** vous permet d'assombrir les zones de lumière, les demi-tons et les zones d'ombre d'une image.

## Outils de symétrie



Le mode **Peinture en symétrie** vous permet de créer une peinture parfaitement symétrique.

## Outil

## Description



Le mode **Kaléidoscope** vous permet de transformer les touches de base en images kaléidoscopiques colorées et symétriques.

## Outils de composition



L'outil **Divine proportion** vous permet de créer des compositions à l'aide de guides conçus selon une méthode de composition classique.



L'outil **Grille de mise en page** vous permet de diviser votre zone de travail pour faciliter la création de votre composition. Par exemple, vous pouvez diviser votre zone de travail en tiers verticaux et horizontaux afin d'utiliser la règle compositionnelle de tiers.



L'outil **Guides de perspective** vous permet d'afficher des guides pour une perspective en un, deux ou trois points. Pour plus d'informations, voir la rubrique «[Utilisation des guides de perspective](#)» à la page 139.

## Outils de navigation






L'outil **Main** vous permet de parcourir une image rapidement.



L'outil **Loupe** vous permet d'agrandir les zones de l'image qui nécessitent un travail minutieux, ou de réduire l'image afin d'obtenir une vue d'ensemble.



L'outil **Pivoter page** vous permet de faire pivoter la fenêtre de l'image afin de pouvoir dessiner de manière naturelle.

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

## Affichage de la boîte à outils

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

### Pour ouvrir ou fermer la boîte à outils

- Cliquez sur Fenêtre ► Boîte à outils.



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

### Pour accéder aux outils regroupés dans des menus contextuels

- 1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'icône dont vous souhaitez ouvrir le menu contextuel et maintenez le bouton de la souris enfoncé.

Un menu contextuel présentant tout le groupe des outils apparentés s'affiche.

- 2 Cliquez sur l'outil que vous souhaitez utiliser.

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

## Affichage du sélecteur de supports

Le Sélecteur de supports vous donne accès aux bibliothèques qui contiennent les supports Corel Painter suivants : motifs, dégradés, jets, tissus et aspects. Il est ouvert par défaut, mais vous pouvez le fermer à tout moment.



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

### Pour ouvrir ou fermer le sélecteur de supports

- Cliquez sur Fenêtre ► Sélecteur de supports.



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

## Affichage de la barre de propriétés

Dans Corel Painter, la barre de propriétés affiche les options disponibles pour l'outil sélectionné. La barre de propriétés s'affiche par défaut dans la fenêtre de l'application ancrée sous la barre de menus, mais vous pouvez la fermer à tout moment.



*Barre de propriétés de l'outil Main.*

### Pour ouvrir ou fermer la barre de propriétés

- Cliquez sur Fenêtre ► Barre de propriétés.



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

## Exploration du panneau Navigation

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

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



*L'aperçu de la zone de travail du panneau Navigation vous permet d'afficher l'image entière même si vous utilisez un zoom avant.*

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

Le panneau **Navigation** contient également les coordonnées X et Y, et la position du curseur, ce qui facilite votre navigation dans l'image. Vous pouvez également consulter la largeur, la hauteur et la résolution du document.

## Affichage du Sélecteur de styles et du panneau Bibliothèque de styles

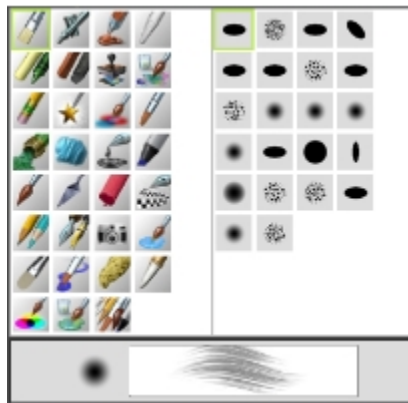
Le panneau Bibliothèque de styles vous permet de choisir un style dans la bibliothèque de styles sélectionnée. Vous pouvez également organiser et afficher les styles de différentes manières. Par exemple, vous pouvez créer une nouvelle bibliothèque de styles, ouvrir une bibliothèque de styles précédemment enregistrée et afficher les styles utilisés récemment. Le panneau Bibliothèque de styles affiche le contenu d'une bibliothèque à la fois.





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

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



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

## Pour afficher ou masquer le Sélecteur de styles

- Cliquez sur Fenêtre ► Sélecteur de styles.



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

## Affichage de la barre de commandes

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



*La barre de commandes.*

### Pour afficher la barre de commandes

- Cliquez sur Fenêtre ► Barre de commandes.

## Découverte des panneaux et des palettes

Les panneaux interactifs de Corel Painter contiennent plusieurs onglets et vous permettent d'accéder au contenu des bibliothèques, à des commandes, à des options et à des paramètres. Les panneaux sont rangés dans des palettes. Vous pouvez placer un ou plusieurs panneaux dans une palette. Par exemple, vous pouvez créer une palette contenant les panneaux que vous utilisez le plus souvent. Les panneaux et les palettes peuvent également être disposés dans la fenêtre de l'application, de manière à pouvoir accéder rapidement aux outils et aux options fréquemment utilisés, et à optimiser l'espace de l'écran. Par exemple, vous avez la possibilité de regrouper tous les panneaux de couleurs dans une palette de couleurs ou de les afficher séparément.



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

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

### Découverte des panneaux

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

#### Panneau

#### Description

#### Panneaux de commandes de styles

Les panneaux de commandes de styles sont regroupés dans la palette Options de style. Cette dernière comprend les panneaux suivants : Général, Attributs de trait, Opacité, Grain, Profil de la forme, Taille, Brins, Pas, Lissage, Angle, Soies statiques, Circulaire calculée, Débit, Griffes, Multiple, Souris, Duplication, Empâtement, Jet, Aérographe, Aquarelle, Encre liquide, Aquarelle numérique, Huiles de l'artiste, Aquarelle réaliste, Huile grasse, Tremblement du trait, Soies réalistes™ Support dur, Var. couleur, Interactions

Vous permet de personnaliser les variantes de styles.

Panneau  
de couleur, Calibrage du style, Aperçu de la  
pointe et Aperçu de trait.

Description

Options de style avancées

Permet de regrouper les panneaux de commandes  
de styles liés au style actuellement sélectionné.  
Pour plus d'informations, voir la rubrique  
«Affichage dynamique des options de style  
avancées» à la page 102.

## Panneaux de couleurs

Couleur

Vous permet de choisir les couleurs principales et  
secondaires pour peindre dans les documents Corel  
Painter.

Mélangeur

Vous permet de mélanger les couleurs comme vous  
le feriez sur une palette d'artiste.

Bibliothèques de nuanciers

Vous permet d'afficher les couleurs du nuancier  
actif et d'organiser ainsi les groupes de couleurs.

## Panneaux de papiers

Papiers

Vous permet d'appliquer et de modifier les textures  
de papier.

Bibliothèques de papiers

Vous permet d'ouvrir et de gérer les bibliothèques  
de papiers. Vous pouvez également choisir une  
texture de papier.

## Panneaux de bibliothèque de supports

Panneaux des bibliothèques de **motifs**, de  
**dégradés**, de **jets**, d'**aspects** et de **tissus**

Vous permettent d'ouvrir et de gérer les  
bibliothèques de supports. Vous pouvez aussi  
choisir un support.

## Panneau

## Description

### Portfolio d'images et Portfolio de sélections

Contiennent l'ensemble des images et des sélections de la bibliothèque active. Vous pouvez visualiser les éléments sous forme de vignettes ou dans une liste, et afficher un aperçu de l'élément activé.

### Panneaux de commandes de supports

#### Panneaux de commandes des motifs, des dégradés et des tissus

Vous permettent d'appliquer et de modifier les motifs, les dégradés et les tissus.

### Panneaux de la carte de flux

#### Panneau de la carte de flux

Permet d'appliquer et de manipuler les cartes de flux.

#### Panneau Bibliothèques de cartes de flux

Permet d'ouvrir, de gérer et de parcourir les bibliothèques de cartes de flux.

### Panneaux Navigation, Source de la réplique et Image de référence

#### Panneau Navigation

Vous permet de parcourir la fenêtre du document. Ce panneau vous offre des informations sur le document (largeur et hauteur, coordonnées X et Y, position du curseur), mais également des données contextuelles qui varient selon l'outil sélectionné et des renseignements sur les mesures exprimées en pixels ou en pouces, ainsi que sur la résolution.

#### Panneau Source de la réplique

Vous permet d'ouvrir et de gérer les sources des répliques.

## Panneau

## Description

### Panneau Image de référence

Vous permet d'afficher un modèle d'image dans la fenêtre du document tout en restant concentré sur la zone de travail.

## Panneaux Plans et Canaux

### Plans

Vous permet de prévisualiser et de disposer l'ensemble des plans dans un document Corel Painter. Vous pouvez utiliser les extensions dynamiques, ajouter de nouveaux plans (notamment des plans Aquarelle et Encre liquide), créer des masques de plan et supprimer des plans. Il vous est aussi possible de configurer le mode de fusion et le relief, d'ajuster l'opacité et de verrouiller et déverrouiller les plans.

### Canaux

Vous permet de prévisualiser les vignettes de tous les canaux d'un document Corel Painter, y compris les canaux de fusion RVB, les masques de plan et les canaux alpha. Dans ce panneau, vous pouvez charger, enregistrer et inverser les canaux actuels et en créer des nouveaux.

## Panneaux de peinture automatique

### Couche de fond

Vous permet de corriger le ton, la couleur et les détails d'une photo en préparation d'une peinture automatique. Ce panneau est utilisé lors de la première étape du processus de peinture photo.

### Peinture automatique

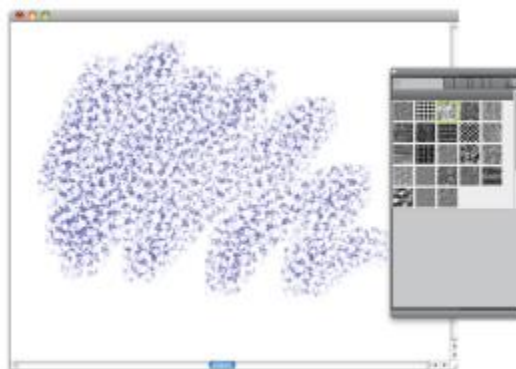
Vous permet de définir une plage de paramètres pour contrôler l'application des traits. Ce panneau est utilisé lors de la deuxième étape du processus de peinture photo.

Panneau	Description
Restauration	Vous permet d'affiner une peinture grâce à des styles qui vous aideront à restaurer les détails. Ce panneau est utilisé lors de la troisième étape du processus de peinture photo.
<b>Panneaux de composition</b>	
Divine proportion	Vous permet de personnaliser le guide Divine proportion. Cet outil sert à préparer une disposition selon une méthode de composition classique.
Grille de mise en page	Vous permet de personnaliser la grille de mise en page. Cet outil sert à diviser la zone de travail pour préparer votre composition.
<b>Panneaux Texte et Scripts</b>	
Texte	Vous permet d'effectuer toutes les tâches relatives au texte : choix de la police, réglage de l'opacité et application des ombres portées.
Scripts	Vous permet d'accéder à l'ensemble des commandes et des réglages relatifs aux scripts. À partir du panneau <b>Scripts</b> , vous pouvez par exemple ouvrir, fermer, exécuter et enregistrer des scripts.

## Utilisation des bibliothèques

Une bibliothèque est un emplacement de stockage qui vous permet d'organiser et de gérer une collection d'éléments similaires, tels que des styles et des textures de papier. Par exemple, les textures de papier par défaut sont contenues dans la bibliothèque **Textures de papier** qui s'ouvre avec Corel Painter. À mesure que vous personnalisez les textures de papier et d'autres ressources, vous pouvez les enregistrer dans vos

propres bibliothèques. Les bibliothèques peuvent être utilisées pour les styles, les dégradés, les éclairages, les aspects, les jets, les textures de papier, les motifs, les sélections, les scripts et les tissus.



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

## Restauration des paramètres par défaut de Corel Painter

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

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

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

### Pour restaurer les paramètres d'usine de Corel Painter

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



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

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



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





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

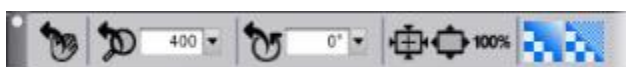
Écrit par Cher Threinen-Pendarvis

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

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

### Barre de propriétés

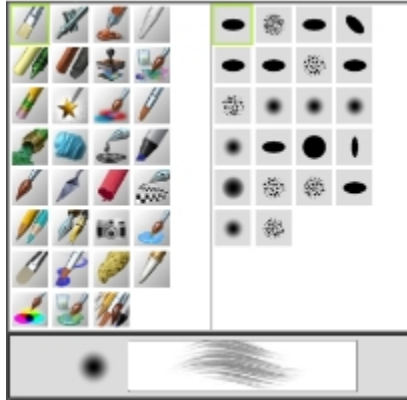
Dans la partie supérieure de l'écran, vous pouvez voir la barre de propriétés, qui est semblable à la barre d'options de Photoshop. Cette barre de propriétés change en fonction du texte et de l'outil que vous sélectionnez dans la boîte à outils.



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

## Barre Sélecteur de styles



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



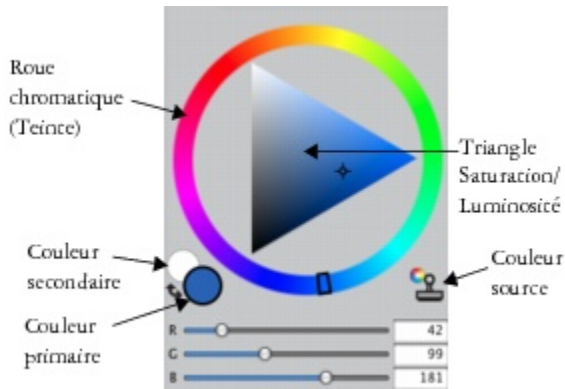
*La barre Sélecteur de styles (à gauche) permet de choisir une catégorie et une variante de style (à droite).*

## Panneau Couleurs

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

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

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



*Panneau Couleurs*

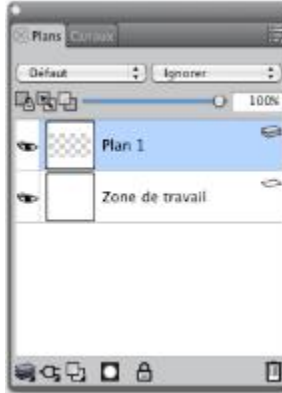
Corel Painter permet de redimensionner le panneau **Couleurs** en faisant glisser la poignée vers la partie inférieure droite. Le redimensionnement du panneau **Couleurs** permet de choisir les couleurs de façon plus précise.

### Textures

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

### Plans et canaux de masque

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



*Panneau Plans*

## Styles de plan Photoshop

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

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

## Formats de fichier

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

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

## À propos de l'auteur

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







## Création, parcours et manipulation des documents

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

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

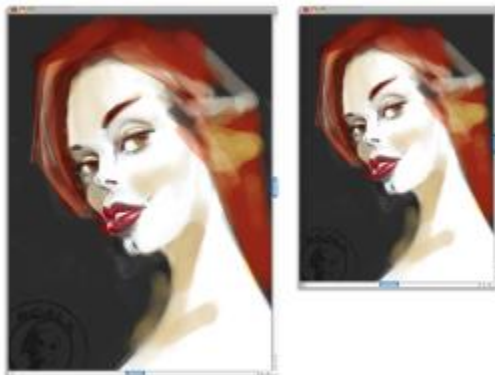
Cette section contient les rubriques suivantes :

- «Création de documents» (page 43)
- «Principes de la résolution d'image» (page 45)
- «Ouverture des fichiers» (page 47)
- «Navigation dans les images et affichage des informations sur les images» (page 47)
- «Redimensionnement des images et de la zone de travail» (page 49)
- «Prise en charge des tablettes et autres périphériques» (page 51)
- «Prise en charge de la fonction tactile multipoint» (page 52)

### Création de documents

Pour commencer à travailler sur une image dans une zone de travail vide, vous devez créer un nouveau document. Vous avez alors la possibilité de préciser les paramètres de la zone de travail, tels que sa largeur, sa hauteur et sa résolution. Vous pouvez également indiquer la couleur et la texture de la zone de travail.

La taille de la zone de travail définit la taille de l'image qui sera imprimée. Pour accélérer le démarrage, vous avez le choix entre plusieurs paramètres prédéfinis concernant la zone de travail.



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

### Taille et résolution de la zone de travail

Lors de la définition de la taille et de la résolution de la zone de travail, vous pouvez choisir les options qui correspondent à l'image que vous souhaitez obtenir. Cependant, il est peut être judicieux de conserver une image de grande taille pour mieux préserver les détails. Par exemple, vous pouvez définir la résolution d'une nouvelle image sur 300 pixels par pouce (ppp), sa largeur sur 40 cm et sa hauteur sur 50 cm. Ce grand format préserve la qualité de l'image lors de la création d'une version plus petite. Pour plus d'informations, voir «Principes de la résolution d'image» à la page 45 et «Redimensionnement des images et de la zone de travail» à la page 49..



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

### Pour créer un nouveau document

- 1 Cliquez sur **Fichier ► Nouveau**.
- 2 Nommez ce fichier dans la zone de texte **Nom d'image**.
- 3 Dans la zone de liste **Éléments prédéfinis de la zone de travail**, choisissez un élément prédéfini afin de définir automatiquement la taille, la résolution, la couleur de la zone de travail et la texture du papier.

## Vous pouvez également

Modifier l'unité de mesure du document

Choisissez une unité de mesure dans la zone de liste située à droite des cases **Largeur** et **Hauteur**.

Modifier la taille du document

Tapez les valeurs souhaitées dans les zones **Largeur** et **Hauteur**.

Modifier le nombre de pixels par pouce (ppp) ou par centimètre que contient l'image

Tapez une valeur dans la case **Résolution**.

Modifier le type de résolution

Choisissez un type de résolution dans la zone de liste située à droite de la case **Résolution**.

Modifier la couleur des zones de travail

Cliquez sur la case **Couleur** et choisissez une couleur de papier dans la boîte de dialogue **Couleur**.

Modifier la texture des zones de travail

Cliquez sur la case **Papier** et choisissez une texture de papier dans le panneau **Textures de papier**.



Dans la boîte de dialogue **Nouvelle image**, la notion de pixels par pouce du document est identique à celle des points par pouce (ppp). Pour plus d'informations, voir la rubrique «[Principes de la résolution d'image](#)» à la page 45.

## Principes de la résolution d'image

Pour travailler sur des images numériques, il est important de bien comprendre le concept de résolution et ses applications. Ce dernier est en effet essentiel pour tout ce qui touche aux dimensions, à l'affichage, à l'enregistrement et à l'impression des images par Corel Painter, soit sous forme de petits carrés de couleur appelés pixels, soit sous forme d'objets mathématiques nommés objets vectoriels.

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

## Résolution et aspect à l'écran

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

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

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



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

## Résolution et qualité d'impression

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

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

Si vous comptez utiliser un périphérique de sortie plus perfectionné ou faire appel à un imprimeur, les dimensions de l'image doivent toujours être définies en fonction de la taille d'impression souhaitée. Il est conseillé de choisir pour votre document une résolution égale au double de la trame (en lpp) souhaitée. Ainsi, à 150 lpp, la résolution doit présenter une valeur double, donc 300 ppp ; à 85 lpp, elle sera de 170 ppp. Si vous avez des questions sur la résolution de certains périphériques de sortie, adressez-vous à votre fournisseur de services d'impression.

## Ouverture des fichiers

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

### Pour ouvrir un document

- 1 Cliquez sur **Fichier** ► **Ouvrir**.  
Corel Painter affiche le dossier du dernier fichier ouvert.
- 2 Dans la boîte de dialogue **Ouvrir**, repérez le fichier que vous souhaitez ouvrir.  
Pour chaque image, Corel Painter indique ses dimensions (en pixels), la taille du fichier et le format du fichier. Les fichiers enregistrés dans Corel Painter sont présentés sous forme de vignettes facilitant leur localisation.
- 3 Cliquez sur **Ouvrir**.

### Pour rechercher un document (Mac OS)

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

## Navigation dans les images et affichage des informations sur les images

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



*L'aperçu de la zone de travail du panneau Navigation vous permet d'afficher l'image entière même si vous utilisez un zoom avant.*


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

### Pour afficher le panneau Navigation

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

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

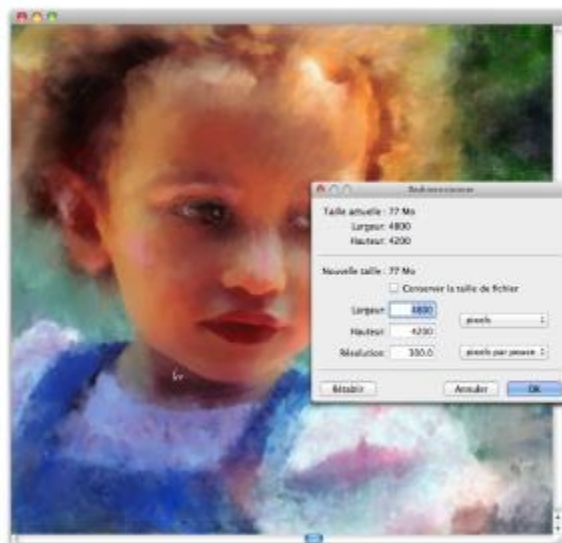


Le panneau **Navigation** vous permet également d'activer plusieurs outils. Pour cela, cliquez sur le bouton **Ouvrir les paramètres du navigateur**  et sélectionnez l'option souhaitée. Les outils disponibles comprennent les modes de dessin ainsi que les options d'empâtement, de papier calque, de grille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

## Redimensionnement des images et de la zone de travail

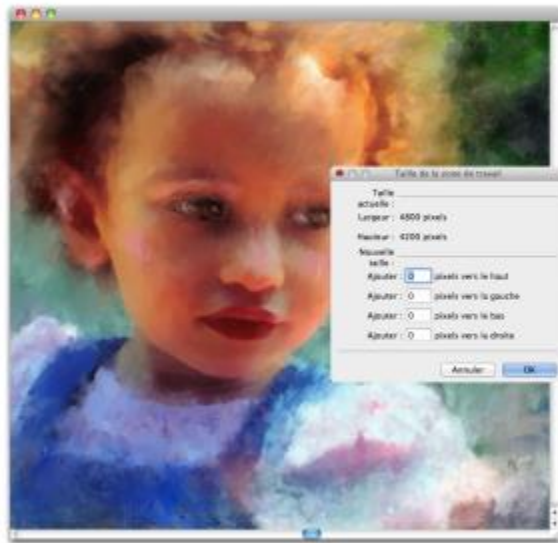
Modifiez les dimensions d'une image en redimensionnant simultanément la zone de travail et l'image, ou uniquement la zone de travail. La différence entre ces deux techniques de redimensionnement est essentielle.

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



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

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



*La zone de travail est redimensionnée de façon à appliquer une bordure vide autour de l'image.*

Il est important de noter que la taille de l'image à l'écran dépend de la hauteur et de la largeur en pixels de cette image, du niveau de zoom et des réglages du moniteur. Par conséquent, l'image affichée à l'écran peut être différente du résultat obtenu lors de l'impression. Pour plus d'informations, voir «Principes de la résolution d'image» à la page 45 et «Création de documents» à la page 43..

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

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

Pour que la taille du fichier image reste identique (en mégaoctets), cochez la case **Conserver la taille de fichier**.

### 2 Dans la zone **Nouvelle taille**, entrez les valeurs souhaitées dans les champs **Largeur** et **Hauteur**.

Si vous cochez la case **Conserver la taille de fichier**, il vous suffit de saisir une valeur dans l'un des champs, les autres valeurs sont ajustées automatiquement.

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



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



## Pour redimensionner la zone de travail

- 1 Cliquez sur **Zone de travail** ► **Taille de la zone de travail**.
- 2 Dans la boîte de dialogue **Taille de la zone de travail**, indiquez le nombre de pixels que vous souhaitez ajouter à l'un des bords de la zone de travail.

Pour réduire ou rogner la taille de la zone de travail, indiquez des valeurs négatives.

## Enregistrement des fichiers

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

### Pour enregistrer un fichier dans son format actuel

- Cliquez sur **Fichier** ► **Enregistrer**.

## Prise en charge des tablettes et autres périphériques

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

Les périphériques compatibles Wacom sont pris en charge sous Mac OS et Windows. Les périphériques compatibles RTS comprennent les Tablettes PC et les tablettes graphiques et sont uniquement pris en charge sous Windows.

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

### Pour configurer votre périphérique compatible RTS (Windows)

- 1 Cliquez sur **Édition** ► **Préférences** ► **Tablette**.
- 2 Dans la zone **Options de tablette**, activez l'option **Périphérique compatible RTS (Real-time Stylus)**.
- 3 Redémarrez Corel Painter.

## Prise en charge de la fonction tactile multipoint

Corel Painter offre deux manières d'utiliser les gestes : avec le mode multipoint activé (par défaut) ou désactivé. Par ailleurs, deux options multipoints sont disponibles : **Fonction tactile multipoint Corel Painter** et **Fonction tactile multipoint Windows**.

### Fonction tactile multipoint Corel Painter

Cette option, disponible sous Mac OS et Windows, améliore la prise en charge des tablettes Wacom Intuos 5 et autres périphériques compatibles Wacom.

### Fonction tactile multipoint Windows

Avec cette option, les gestes que vous effectuez sur la tablette ou le périphérique se comportent de la même façon dans Corel Painter et dans les autres applications. Toutefois, vous ne pouvez pas utiliser les fonctions avancées de votre périphérique compatible Wacom.

### Fonction tactile multipoint désactivée

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

### Pour activer ou désactiver la prise en charge de la fonction multipoint (Mac OS)

- 1 Sélectionnez **Corel Painter 2015** ► **Préférences** ► **Tablette**.
- 2 Activez ou désactivez l'option **Fonction tactile multipoint Corel Painter**.

### Pour activer ou désactiver la prise en charge de la fonction multipoint (Mac OS)

- 1 Cliquez sur **Édition** ► **Préférences** ► **Tablette**.
- 2 Dans la zone **Options tactiles multipoints**, cochez ou désactivez la case **Fonction tactile multipoint**.  
Si la fonction multipoint est activée, choisissez l'une des options suivantes :
  - **Fonction tactile multipoint Corel Painter**
  - **Fonction tactile multipoint Windows**



## Peinture

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

Cette section contient les rubriques suivantes :

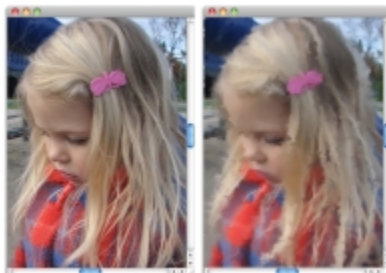
- «Choix d'un flux de travail pour la peinture» (page 53)
- «Sensibilité à la pression et à la vitesse, et calibrage» (page 56)
- «Découverte des supports de peinture» (page 61)
- «Utilisation de la zone de travail et des plans» (page 61)
- «Affichage des images de référence» (page 62)
- «Effacement de la zone de travail» (page 64)
- «Application de traits à main levée et de traits droits» (page 64)

### Choix d'un flux de travail pour la peinture

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

## Flux de travail 1 : Commencer à travailler sur une photo

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



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

### Étape du flux de travail

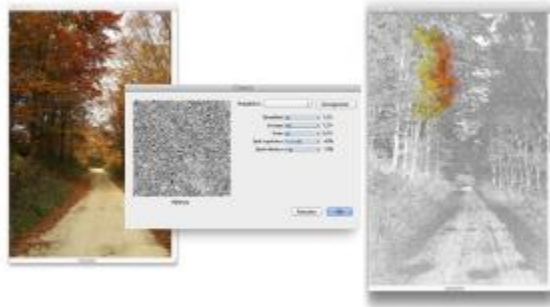
1. Ouvrir une photo pour la peindre
2. Préparer une photo à la duplication
3. Peindre la réplique
4. Enregistrer la peinture photo

### Rubrique d'aide

- «Ouverture des fichiers» à la page 47
- « Utilisation de la duplication rapide » dans l'aide
- « Travail dans la réplique » dans l'aide
- «Enregistrement des fichiers» à la page 51

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

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



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

### Flux de travail

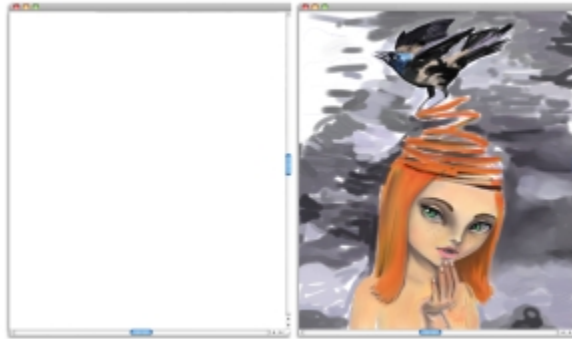
1. Choisir une photo
2. Convertir une photo en croquis
3. Créer un plan
4. Appliquer les traits au plan
5. Effacer la zone de travail
6. Déposer des plans dans la zone de travail

### Rubrique d'aide

- « Ouverture des fichiers » à la page 47
- « Application d'un effet de croquis » dans l'aide
- « Création et suppression de plans » dans l'aide
- « Peinture sur des plans » dans l'aide
- « Effacement de la zone de travail » dans l'aide
- « Dépôt de plans avec la zone de travail » dans l'aide

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

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



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

## Flux de travail

1. Choisir une texture de papier
2. Choisir un style
3. Choisir une couleur
4. Appliquer les traits à la zone de travail

## Rubrique d'aide

- « Application d'une texture de papier » dans l'aide
- «Sélection, gestion et création de styles» à la page 79
- « Sélection des couleurs dans le panneau Couleurs » dans l'aide
- «Application de traits à main levée et de traits droits» à la page 64

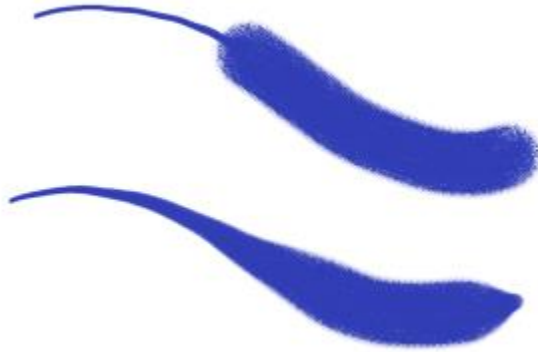
## Sensibilité à la pression et à la vitesse, et calibrage

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

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

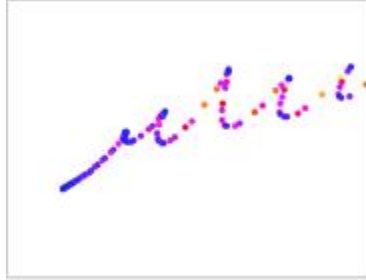
La **sensibilité à la pression et à la vitesse** est particulièrement utile pour les artistes au toucher léger. Si un tracé léger ne laisse apparaître aucune couleur, utilisez la préférence **Sensibilité à la pression et à la vitesse** pour augmenter la sensibilité du programme. Corel Painter enregistre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

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



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

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



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

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

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

### Réglage du calibrage du style pour les variantes de style indépendantes

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

### Réglage manuel de la pression et de la vitesse

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

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



## Pour régler la sensibilité à la pression et à la vitesse

1 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- (Mac OS) Cliquez sur le menu **Corel Painter 2015** ▶ **Préférences** ▶ **Sensibilité à la pression et à la vitesse**.
- (Windows) Sélectionnez **Édition** ▶ **Préférences** ▶ **Sensibilité à la pression et à la vitesse**.

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

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

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

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

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

## Pour choisir une présélection de sensibilité

1 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- (Mac OS) Cliquez sur **Corel Painter 2015** ▶ **Préférences** ▶ **Sensibilité à la pression et à la vitesse**.
- (Windows) Sélectionnez **Édition** ▶ **Préférences** ▶ **Sensibilité à la pression et à la vitesse**.


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

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


## Vous pouvez également

Enregistrer les paramètres de sensibilité en tant que présélection personnalisée



Réglez les paramètres désirés dans la boîte de dialogue **Sensibilité à la pression et à la vitesse**.

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

Supprimer une présélection de sensibilité personnalisée

Sélectionnez la présélection dans la zone **Liste de présélections**, puis cliquez sur le bouton **Supprimer** .

## Pour régler le calibrage du style

- 1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Pinceau** .
- 2 Cliquez sur le Sélecteur de styles dans la barre Sélecteur de styles.
- 3 Dans le panneau Bibliothèque de styles, cliquez sur une catégorie de style et sur une variante de style.
- 4 Cliquez sur **Fenêtre ▶ Panneaux de commandes de styles ▶ Calibrage du style**.
- 5 Cochez la case **Activer le calibrage du style**.
- 6 Cliquez sur le bouton **Définir les paramètres de calibrage du style** .
- 7 Dessinez un trait « normal » dans la zone d'essai.

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

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

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

## Découverte des supports de peinture

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

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

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

## Utilisation de la zone de travail et des plans

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

Le rendu de vos traits dépend des conditions suivantes :

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

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

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

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

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

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

Avec des styles complexes, des pointillés apparaissent sur la zone de travail ; ils délimitent le trait ou motif avant que ces derniers ne se dessinent. Par exemple, la variante Gluant du style Empâtement est complexe et retarde l'apparition des traits à l'écran. Ce délai ne vous empêche pas de tracer d'autres traits et, bien que l'apparition des traits soit quelque peu tardive, vous ne courez aucun risque de perte de données.

## Affichage des images de référence

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




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

Vous pouvez repositionner ou agrandir l'image de référence tout en restant concentré sur votre peinture. Vous pouvez en outre prélever directement une couleur dans l'image de référence et l'appliquer à votre

peinture. Lorsque vous prévoyez de n'utiliser les images de référence que pour des prélèvements de couleur, ouvrez directement ces images dans le panneau **Mélangeur**. Cette technique vous permettra d'effectuer des prélèvements et de combiner les couleurs. Pour plus d'informations, voir la rubrique «[Ouverture des images dans le panneau Mélangeur](#)» à la page 76.

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


### Pour afficher une image de référence

- 1 Cliquez sur **Fenêtre ▶ Image de référence**.
- 2 Dans le panneau **Image de référence**, cliquez sur le bouton **Ouvrir une image de référence** .
- 3 Dans la boîte de dialogue **Ouvrir une image de référence**, repérez le fichier que vous souhaitez ouvrir.
- 4 Cliquez sur **Ouvrir**.




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


### Pour déplacer une image de référence

- 1 Dans le panneau **Image de référence**, cliquez sur l'outil **Main** .
- 2 Faites glisser l'image vers sa nouvelle position dans la fenêtre **Image de référence**.

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

- 1 Dans le panneau **Image de référence**, cliquez sur l'outil **Loupe** .
- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Pour effectuer un zoom avant, cliquez dans la fenêtre **Image de référence**.
  - Pour effectuer un zoom arrière, maintenez la touche **Commande** (Mac OS) ou **Ctrl** (Windows) enfoncée, puis cliquez dans la fenêtre **Image de référence**.

### Pour prélever une couleur dans une image de référence

- 1 Dans le panneau **Image de référence**, cliquez sur l'outil **Pipette** .
- 2 Placez le curseur sur la couleur que vous souhaitez prélever, puis cliquez.  
L'échantillon du nuancier est mis à jour et affiche la couleur sélectionnée.

## Effacement de la zone de travail

Vous pouvez nettoyer la zone de travail en effaçant son contenu. Le fait d'effacer le contenu de la zone de travail ne supprime pas la zone de travail elle-même, mais uniquement son contenu. Corel Painter ne permet pas de supprimer la zone de travail.

### Pour effacer la zone de travail

- 1 Cliquez sur **Fenêtre ▶ Plans**.
- 2 Dans le panneau **Plans**, cliquez sur **Zone de travail** pour la sélectionner.
- 3 Cliquez sur **Sélection ▶ Tout sélectionner**.
- 4 Cliquez sur **Édition ▶ Effacer**.

## Application de traits à main levée et de traits droits

Vous avez le choix entre le dessin à main levée et la création de traits droits.

Pour dessiner n'importe quelle forme, dans n'importe quel sens, dessinez un trait à main levée. Le trait suit votre mouvement.




*Déplacez le curseur pour créer des traits à main levée.*

Lorsque vous tracez un trait droit, Corel Painter relie les points à l'aide d'une ligne droite.



*Pour créer un trait droit, cliquez pour ajouter le premier point, puis cliquez ou faites glisser pour générer le trait.*



## Pour dessiner à main levée

- 1 Dans la barre de propriétés Styles, cliquez sur le bouton **Traits à main levée** .
- 2 Dessinez dans la zone de travail.



Des raccourcis clavier permettent de passer rapidement du mode Traits Main libre au mode Traits droits et vice versa. Appuyez sur la touche **B** pour choisir le mode Traits Main libre ou sur la touche **V** pour le mode Traits droits.

## Pour tracer des lignes droites

- 1 Dans la barre de propriétés Styles, cliquez sur le bouton **Traits droits** .
- 2 Cliquez sur la zone de travail afin d'indiquer le point de départ de la ligne.
- 3 Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Cliquez là où vous souhaitez que la ligne s'achève.
  - Faites glisser la souris ou le stylet pour positionner le trait de manière précise.Corel Painter relie les deux points par une ligne droite.
- 4 Pour continuer à dessiner à partir du deuxième point, cliquez ou faites glisser le curseur afin de créer d'autres points sur la zone de travail.  
Corel Painter relie tous les points à l'aide d'une ligne droite.
- 5 Pour interrompre une ligne, effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Appuyez sur la touche **Retour** (Mac OS) ou sur **Entrée** (Windows) pour fermer le polygone. Le dernier point est relié au premier par une ligne droite.
  - Cliquez sur le bouton **Traits à main levée**  pour revenir au mode Traits à main levée sans fermer le polygone.
- 6 Appuyez sur la touche **V** pour achever le polygone en cours sans le fermer. Vous pouvez alors en dessiner un autre.
- 7 Dessinez dans la zone de travail.



Vous pouvez aussi tracer une ligne droite en maintenant la touche **Maj** enfoncée pendant que vous déplacez la souris sur la zone de travail.







## Couleur

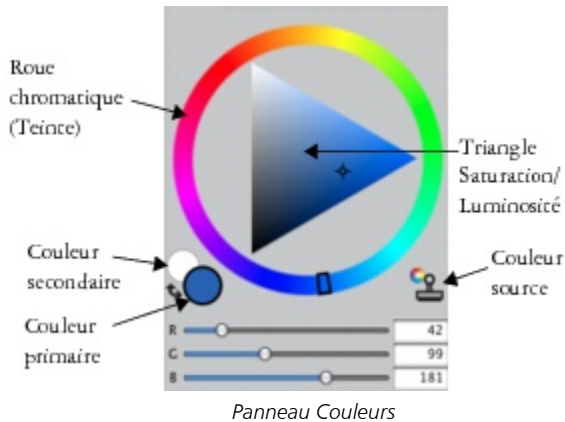
Corel Painter propose de nombreuses manières de choisir une couleur et de l'appliquer à votre image. Vous pouvez notamment changer la couleur du papier, choisir les couleurs de vos touches ou encore remplir une image entière ou une sélection avec une couleur.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- «Sélection d'une couleur dans le panneau Couleurs» (page 67)
- «Utilisation de la palette de couleurs temporaire» (page 70)
- «Exploration du panneau Mélangeur et des commandes de mélange» (page 71)
- «Mélange, prélèvement et application de couleurs à partir du canevas de mélangeur» (page 74)
- «Ouverture des images dans le panneau Mélangeur» (page 76)
- «Utilisation des nuanciers» (page 77)

### Sélection d'une couleur dans le panneau Couleurs

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



Le panneau **Couleurs** vous permet de sélectionner une couleur dans la Roue chromatique (Teinte), puis d'ajuster la couleur dans le triangle Saturation/Luminosité. Les informations suivantes vous aideront à ajuster les couleurs à l'aide du triangle Saturation/Luminosité.

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

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

La **Couleur primaire** et la **Couleur secondaire** s'affichent dans le panneau **Couleurs**, la palette de couleurs temporaire et la boîte à outils. Elles se présentent sous la forme de deux échantillons superposés : l'échantillon situé au premier plan affiche la **couleur primaire** sélectionnée et l'échantillon situé à l'arrière-plan affiche la **couleur secondaire** sélectionnée.

La **couleur secondaire** est utilisée quand plusieurs couleurs sont appliquées, comme dans les touches bicolores, les dégradés à deux points et les **jets**. Il ne s'agit pas de la « couleur de fond » que l'on peut trouver dans d'autres applications graphiques. Dans Corel Painter, la couleur de fond est celle du papier.



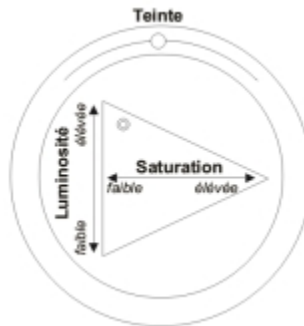
*Échantillons superposés de Couleur primaire et de Couleur secondaire*

## Pour afficher le panneau Couleurs

- Cliquez sur Fenêtre ► Panneaux de couleurs ► Couleur.

## Pour choisir une teinte et une couleur dans le panneau Couleurs

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



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



Vous pouvez aussi cliquer n'importe où sur la roue chromatique (dans la fenêtre Couleurs standard) ou dans l'indicateur de teinte (dans la fenêtre Couleurs réduite).

## Pour sélectionner la couleur primaire

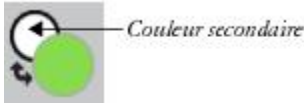
- 1 Cliquez sur Fenêtre ► Panneaux de couleurs ► Couleur.
- 2 Cliquez deux fois sur l'échantillon au premier plan dans le Sélecteur de couleur.
- 3 Cliquez sur une couleur dans la boîte de dialogue **Couleur**.



*Cliquez sur l'échantillon au premier plan pour définir la couleur primaire.*

## Pour sélectionner la couleur secondaire

- 1 Dans le panneau **Couleurs**, cliquez deux fois sur l'échantillon à l'arrière-plan.
- 2 Cliquez sur une couleur dans la boîte de dialogue **Couleur**.



*Cliquez sur l'échantillon à l'arrière-plan pour définir la couleur secondaire.*

Pour utiliser la **couleur primaire**, cliquez sur l'échantillon au premier plan pour la sélectionner à nouveau.

## Pour permuter les couleurs principale et secondaire

- Cliquez sur l'icône Échange de couleurs  dans le coin inférieur gauche du Sélecteur de couleur.



Pour basculer entre la **couleur primaire** et la **couleur secondaire**, appuyez sur **Maj. + S** ou **Maj. + X**.

## Utilisation de la palette de couleurs temporaire

La palette de couleurs temporaire est une palette de couleurs flottante de la fenêtre de document. Elle permet d'afficher et de choisir des couleurs dans le contexte de l'image. La palette de couleurs temporaire, qui est semblable au panneau **Couleurs**, comprend deux composants qui vous permettent de choisir une couleur et son intensité : la roue chromatique (appelée Teinte) et le triangle Saturation/Luminosité

### Roue chromatique (Teinte)

La roue chromatique vous permet de choisir une couleur.

### Triangle Saturation/Luminosité

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

Les niveaux de saturation peuvent être définis de gauche à droite. Faire glisser ou cliquer vers la droite augmente la saturation et produit des couleurs plus pures avec la teinte dominante. Faire glisser ou cliquer vers la gauche réduit le degré de saturation et produit des couleurs plus ternes ou plus grises.

Les valeurs peuvent être définies du haut vers le bas. Le haut du triangle représente la valeur la plus élevée (blanc) et le bas la valeur la plus faible (noir).

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

## Pour afficher la palette de couleur temporaire

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



Pour personnaliser le raccourci clavier de la palette de couleurs temporaire, vous pouvez aussi sélectionner le menu **Corel Painter 2015 ▶ Préférences** (Mac OS) ou **Édition ▶ Préférences** (Windows), puis **Personnaliser les touches**. Dans la boîte de dialogue **Personnaliser les touches**, choisissez **Autres** dans la zone de liste **Raccourcis**, puis cliquez sur **Activer/Désactiver la palette de couleurs temporaire** dans la liste **Commandes de l'application**. Saisissez une nouvelle touche de raccourci dans la colonne **Raccourci** et cliquez sur **OK**.

Si vous utilisez une tablette Wacom, vous pouvez également affecter un raccourci au bouton du stylet.

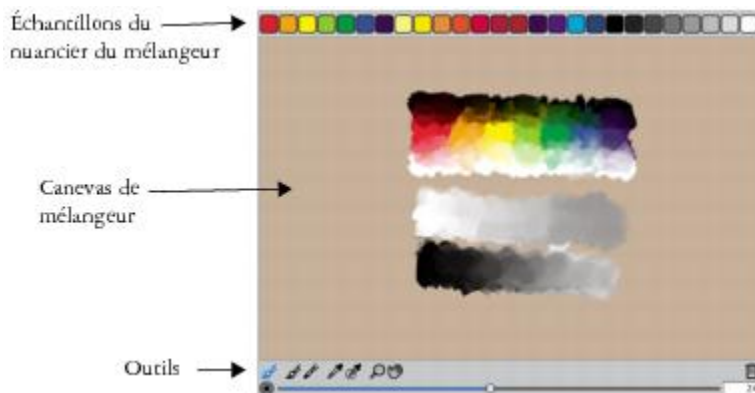
## Pour choisir une couleur sur la palette de couleurs temporaire

- 1 Dans le panneau **Couleurs**, cliquez sur une couleur dans la roue Teinte.
- 2 Dans la roue Teinte, cliquez sur le triangle Saturation/Luminosité pour définir le ton exact souhaité.

La couleur s'affiche en tant que couleur active.

## Exploration du panneau Mélangeur et des commandes de mélange

La palette **Mélangeur** s'emploie comme la palette traditionnelle d'un peintre pour mélanger les couleurs. Le panneau **Mélangeur** vous donne accès aux échantillons du nuancier et à de nombreux outils de mélange des couleurs. Ensuite, vous pouvez appliquer plusieurs couleurs au canevas de mélangeur (la zone de mélange se trouvant au centre du panneau **Mélangeur**) et les combiner pour créer une nouvelle couleur.



Vous pouvez enregistrer, charger et rétablir des couleurs dans le panneau **Mélangeur**. En outre, vous pouvez enregistrer des couleurs sous forme d'échantillons et dans des nuanciers.

### Présentation des commandes du panneau Mélangeur

Les commandes du panneau **Mélangeur** servent à appliquer, mélanger, prélever et effacer des couleurs sur le canevas de mélangeur.



Le tableau suivant décrit tous les outils du panneau **Mélangeur**.

#### Outil du panneau Mélangeur

#### Description

##### Outil Mode pinceau chargé



Cet outil vous permet d'appliquer à la zone de travail les couleurs mélangées dans le panneau **Mélangeur**. L'outil **Mode pinceau chargé** est activé par défaut et peut être utilisé avec les variantes de style qui prennent en charge les mélanges. Pour plus d'informations, voir la rubrique «Mélange, prélèvement et application de couleurs à partir du canevas de mélangeur» à la page 74.

##### Outil Appliquer la couleur

Se comporte comme une source de peinture ; applique des couleurs au canevas de mélangeur. La

## Outil du panneau Mélangeur



## Description

couleur chargée sur l'outil **Appliquer la couleur** se mélange avec la couleur du canevas de mélangeur.

## Outil Mélanger les couleurs



Cet outil mélange les couleurs dans le Canevas de mélangeur et ne lui ajoute pas de nouvelles couleurs.

## Outil Échantillonner la couleur



Cet outil prélève la couleur du Canevas de mélangeur pour l'utiliser dans la zone de travail. La couleur prélevée devient la **couleur primaire** dans le panneau **Couleurs**.

## Outil Échantillonner des couleurs



Cet outil prélève plusieurs couleurs dans le Canevas de mélangeur. La taille de la zone d'échantillon varie selon la position du curseur **Modifier la taille du pinceau**. Vous pouvez utiliser la couleur prélevée sur la zone de travail.

## Outil Zoom




Cet outil permet de faire un zoom avant et arrière sur des zones du Canevas de mélangeur.

## Outil Panoramique




Permet de faire défiler la surface du canevas de mélangeur.

## Utilisation du bouton Réinitialiser la zone de travail

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

## Utilisation du curseur Modifier la taille du pinceau

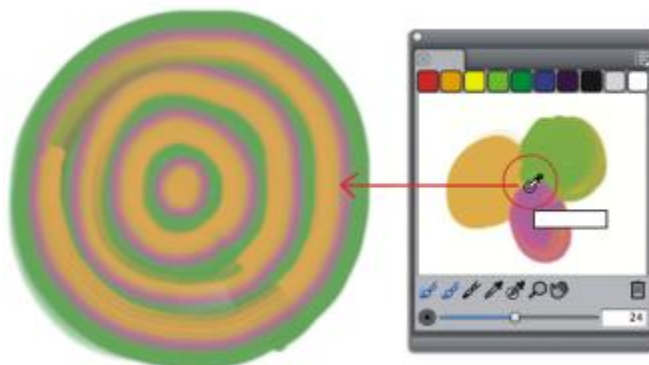
Le curseur **Modifier la taille du pinceau**  permet d'augmenter ou de réduire la taille des effets des outils **Appliquer la couleur** et **Mélanger les couleurs**. Le curseur **Modifier la taille du pinceau** vous

sert aussi à définir la taille de la zone d'échantillon du canevas de mélangeur lorsque vous utilisez l'outil **Échantillonner des couleurs**. Si vous déplacez le curseur **Modifier la taille du pinceau**, sa nouvelle position est mémorisée pour le prochain lancement de l'application.

## Mélange, prélèvement et application de couleurs à partir du canevas de mélangeur

Vous pouvez créer une couleur dans le panneau **Mélangeur** et l'appliquer à la zone de travail.


Certaines des variantes de style qui prennent en charge les mélanges vous permettent en outre de mélanger des couleurs dans le panneau **Mélangeur**, puis de les appliquer directement dans le canevas sans effectuer de prélèvement, de la même façon que si vous utilisiez la palette traditionnelle d'un peintre pour mélanger les couleurs. Les variantes de style qui prennent en charge les mélanges utilisent les types de forme suivants : **Chameau**, **Plat**, **Soies**, **Chameau Aquarelle**, **Plat Aquarelle** et **Soies Aquarelle**. Le type de forme des variantes de style apparaît dans le panneau **Général** de la palette **Options de styles**. Ces variantes de style vous permettent aussi de prélever plusieurs couleurs simultanément pour obtenir des traits de plusieurs couleurs.




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

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


### Pour mélanger des couleurs

- 1 Cliquez sur **Fenêtre ▶ Panneaux de couleurs ▶ Mélangeur**.
- 2 Cliquez sur l'outil **Appliquer la couleur**  dans le panneau **Mélangeur**.
- 3 Choisissez une couleur dans un échantillon et appliquez-la sur le canevas de mélangeur.






- 4 Choisissez une seconde couleur dans l'échantillon et appliquez-la sur le canevas de mélangeur.
- 5 Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Utilisez l'outil **Appliquer la couleur** pour ajouter ou mélanger les couleurs.
  - Utilisez l'outil **Mélanger les couleurs**  pour mélanger les couleurs.

### Pour prélever une couleur du canevas de mélangeur

- 1 Cliquez sur Fenêtre ▶ Panneaux de couleurs ▶ Mélangeur.
- 2 Cliquez sur l'outil **Échantillonner la couleur** .
- 3 Cliquez sur la couleur à prélever dans le canevas de mélangeur.  
La couleur prélevée devient la **couleur primaire** de l'image.

### Pour peindre à partir du panneau Mélangeur


- 1 Mélangez la couleur de votre choix dans le panneau **Mélangeur**.  
L'outil **Mode pinceau chargé**  est actif par défaut. S'il est désactivé, cliquez sur l'outil **Mode pinceau chargé**.
- 2 Cliquez sur le sélecteur de styles dans la barre Sélecteur de styles.
- 3 Dans le panneau Bibliothèque de styles, choisissez une catégorie et une variante de style qui prennent en charge le mélange.
- 4 Peignez dans la fenêtre du document.

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



Pour vérifier qu'une variante de style prend en charge les mélanges, cliquez sur **Fenêtre ▶ Panneaux de commandes de styles ▶ Général** et assurez-vous que l'un des types de forme suivants est sélectionné : **Chameau**, **Plat**, **Soies**, **Chameau Aquarelle**, **Plat Aquarelle** et **Soies Aquarelle**.

### Pour prélever plusieurs couleurs

- 1 Dans le panneau Bibliothèque de styles, choisissez une catégorie et une variante de style qui prennent en charge le mélange.
- 2 Mélangez la couleur de votre choix dans le panneau **Mélangeur**.
- 3 Déplacez le curseur **Modifier la taille du pinceau**  pour définir la taille de la zone d'échantillon.

La taille de la zone d'échantillon, exprimée en pixels, s'affiche à droite du curseur.

- 4 Cliquez sur l'outil **Échantillonner des couleurs** , puis sur la zone du Canevas de mélangeur à prélever.



Pour vérifier qu'une variante de style prend en charge les mélanges, cliquez sur **Fenêtre ▶ Panneaux de commandes de styles ▶ Général** et assurez-vous que l'un des types de forme suivants est sélectionné : **Chameau**, **Plat**, **Soies**, **Chameau Aquarelle**, **Plat Aquarelle** et **Soies Aquarelle**.


## Ouverture des images dans le panneau Mélangeur

Vous pouvez désormais charger un fichier d'image externe dans le panneau **Mélangeur** afin de pouvoir prélever et mélanger les couleurs de l'image. Par exemple, vous pouvez ouvrir une photo puis mélanger ses couleurs directement dans le Canevas de mélangeur pour créer de nouvelles couleurs. Vous pouvez ouvrir des fichiers au format PNG, RIFF, TIFF, JPEG et PSD dans le panneau **Mélangeur**.



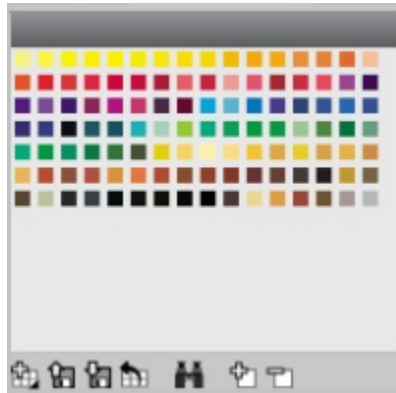
*Exemple d'importation d'une photo dans le panneau Mélangeur (à gauche) en vue de sa transformation dans le canevas de mélangeur*

### Pour ouvrir une image dans le panneau Mélangeur

- 1 Cliquez sur le bouton Options du mélangeur , puis sur **Ouvrir un canevas de mélangeur**.
- 2 Dans la boîte de dialogue **Ouvrir un canevas**, choisissez le format du fichier image dans la zone de liste.
- 3 Naviguez jusqu'au dossier contenant le fichier de l'image.
- 4 Choisissez l'image et cliquez sur **Ouvrir**.

## Utilisation des nuanciers

Corel Painter utilise des nuanciers pour classer les couleurs par groupes. Certains nuanciers sont regroupés à la fois en fonction de leur nom et de la similitude des couleurs. Corel Painter dispose de plusieurs nuanciers, notamment ceux des Couleurs Painter, les palettes des systèmes Mac OS et Windows et le nuancier PANTONE MATCHING SYSTEM. Vous pouvez ouvrir n'importe lequel des nuanciers disponibles, y choisir une couleur et l'appliquer à une touche. Il vous est aussi possible d'ouvrir plusieurs nuanciers simultanément.




*Panneau Nuanciers*

### Pour afficher le panneau Nuanciers

- Cliquez sur Fenêtre ► Panneaux de couleurs ► Nuanciers.

### Pour ouvrir un nuancier


- Dans le panneau **Bibliothèques de nuanciers**, cliquez sur le bouton Options du nuancier  et choisissez **Bibliothèques de nuanciers**, puis sélectionnez un nuancier dans la liste.

### Pour choisir une couleur sur un nuancier

- Cliquez sur une couleur dans le panneau **Bibliothèques de nuanciers**.



### Pour ajouter une couleur à un nuancier

- 1 Dans le panneau **Couleur**, choisissez une couleur.

- 2 Dans le panneau **Bibliothèques de nuanciers**, choisissez le nuancier auquel vous souhaitez ajouter la couleur sélectionnée.
- 3 Cliquez sur le bouton **Ajouter la couleur au nuancier** .

**Vous pouvez également**

Ajouter une couleur prélevée à un nuancier

Cliquez sur l'outil **Pipette**  dans la boîte à outils, puis sur une couleur dans l'image et enfin sur le bouton **Ajouter la couleur au nuancier** .

Ajouter une couleur à partir d'un autre nuancier

Faites glisser un échantillon d'un nuancier à un autre.



## Sélection, gestion et création de styles

Corel Painter propose toute une série de styles réalistes et réactifs que vous pouvez utiliser pour appliquer une matière sur la zone de travail. Par exemple, vous pouvez choisir un style doté de soies réalistes pour appliquer une peinture grasse, aquarelle ou acrylique, ou un style de matières sèches, comme les craies ou les fusains.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- «Présentation des styles» (page 79)
- «Découverte des catégories de style» (page 80)
- «Recherche et sélection de styles» (page 96)
- «Réglage des attributs de base des styles» (page 98)
- «Affichage dynamique des options de style avancées» (page 102)
- «Importation et exportation de variantes, de catégories et de bibliothèques de styles» (page 102)

### Présentation des styles

Corel Painter propose aux utilisateurs une grande série de styles prédéfinis qui sont conçus pour reproduire les techniques de dessin naturelles. Chaque outil produit donc le résultat escompté.

Dans un magasin d'arts graphiques, si les pinceaux d'un rayon ne vous conviennent pas, vous pouvez changer de rayon. De même, avec Corel Painter, les styles individuels, appelés variantes de style, sont stockés dans le panneau Bibliothèque de styles dans différentes catégories de style. Vous pouvez utiliser les variantes de style telles qu'elles se présentent ou les adapter à vos besoins. De nombreux graphistes utilisent

les variantes de style avec seulement de légères modifications au niveau de la taille, de l'opacité ou du grain (interaction des traits avec la texture du papier).

Pour modifier davantage un style ou créer une nouvelle variante de style, vous pouvez régler les options de styles.

La plupart des styles de Corel Painter permettent d'appliquer une matière (telle qu'une couleur, un dégradé ou un motif) à une image. Toutefois, certains styles permettent d'appliquer des matières déjà présentes dans l'image. Par exemple, la variante de style **Humide** (dans la catégorie de style **Mélangeurs**) étale et dilue les couleurs existantes de l'image à l'aide de traits lissés. L'utilisation de l'un de ces styles sur une zone vierge de la zone de travail ne produit donc aucun effet.

Corel Painter inclut un ensemble de styles Natural-Media qui utilisent une méthode d'application de matière appelée « types de formes calculés » afin de produire des traits lisses, continus et très réalistes. Ce sont des styles rapides et moins sujets aux défauts visuels, car les traits apparaissent au fur et à mesure que vous dessinez et ne s'obtiennent pas par l'application de touches de couleur. En fait, il est impossible de dessiner suffisamment vite pour laisser des touches ou des points de couleur sur un trait. Ces styles sont riches en possibilités dont il n'est pas possible de bénéficier avec l'application de couleur par touches. Le rendu prend en compte l'angle et l'inclinaison. Vous avez également la possibilité de peindre avec des motifs et des dégradés.

## Découverte des catégories de style

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

### Acryliques

Les variantes de style **Acryliques**, tout comme leur équivalent dans la vie réelle, sont des styles polyvalents qui vous permettent d'appliquer des peintures à séchage rapide sur la zone de travail. La plupart de ces styles vous permettent de couvrir les traits sous-jacents et d'appliquer des traits multicolores. Par ailleurs, quelques variantes de style **Acryliques** interagissent avec les pixels sous-jacents afin de créer des effets réalistes.



*Soies groupées*

*Plat épais*

*Mouillée*

## Aéroglyphes

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



*Aéroglyphe  
numérique débit  
doux*

*Aéroglyphe  
numérique bord dur*

*Aéroglyphe  
numérique plat doux*

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



*Jet épais*

*Jet léger*

*Aéroglyphe  
numérique*

## Artistes

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

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



*Impressionniste*

*Sargent*

*Seurat*

## Mélangeurs

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



*Humide*

*Traînées floues*

*Frottis texturé*

## Craies et crayons

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





*Arrondie*

*Carrée*

*Carrée variable*

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



*Simple*

*Dur texturé*

*Cireux*

### Fusain et crayons Conté

Les variantes de style **Fusains** vont des simples crayons aux bâtonnets de fusain tendres ou durs. Comme pour les autres variantes de style de matières sèches, l'opacité est liée à la pression exercée sur le stylet.

Les variantes de style **Mélangeurs** peuvent être utilisées pour adoucir et mélanger les traits de craie. Pour optimiser le flux de travail, conservez vos variantes de styles **Fusains** et **Mélangeurs** dans la même palette personnalisée.



*Fusains*

*De vigne mou*

*Crayon dur*

Tout comme les **Craies**, les variantes de **Crayons Conté** produisent des traits texturés interagissant avec le grain du papier. Comme pour les autres variantes de style de matières sèches, l'opacité est liée à la pression exercée sur le stylet.



*Crayon Conté  
arrondi*

*Carré*

*Pointe*

## Duplicateurs

Les variantes de style **Duplicateur** se comportent comme toute autre variante de style, sauf qu'elles tirent leur couleur d'une source dupliquée ou prélevée. Ces variantes reproduisent la source tout en la filtrant afin de la restituer dans un autre style artistique, tel que le pastel ou l'aquarelle.



*photo d'origine*



*Doux*



*Impressionniste*

## Aquarelle numérique

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

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



*Simple*

*Bords diffus*

*Sec*

## Gommes

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



*Blanchissante*

*Gomme*

*Plate*

## Effets

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



*Givre féérique*



*Lueur*



*Feu (fonctionne avec les couleurs sous-jacentes)*

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



*Gonflement*



*Confusion*



*Ouragan*

## Gélatine

Les styles **Gélatine** permettent de teinter les couleurs sous-jacentes d'une image avec celle du trait. Par exemple, un trait jaune donne un aspect jaunâtre à la couleur sous-jacente. Les styles **Gélatine** utilisent l'option de style **Modes fusion** pour obtenir l'effet. L'effet **Gélatine** produit le même résultat que le fondu des plans à l'aide d'un mode de fusion **Gélatine**, sans que vous ayez besoin d'utiliser des plans.



*Gélatine épaisse*



*Gélatine large*



*Gélatine capturée*

## Gouache

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



*Opaque détail*



*Plat épais*



*Rond mouillé*

## Jets

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

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



*Linéaire-Angle-B  
(Orientation)*



*Linéaire-Taille-P  
(Pression)*



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

## Empâtement

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

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



*Plat opaque*

*Rond humide gras*

*Chargé variable*

## Encre liquide

Les variantes de style **Encre liquide** combinent encre et peinture afin de créer des coulures de peinture épaisses. Il existe trois types de variante de style **Encre liquide** : celles qui appliquent l'encre, celles qui enlèvent l'encre pour créer un effet de résistance et celles qui adoucissent les bords. Un nouveau plan se crée automatiquement lors de la première application d'un trait. Vous pouvez également créer des effets 3D avec les styles Encre liquide.



*Encre grumeleuse*

*Soies sèches*

*Plat doux*

## Marqueurs

Les variantes de style de la catégorie **Marqueur** reproduisent les marqueurs du monde réel. Ces variantes de style vont de la pointe fine à la pointe émoussée avec différentes formes de pointe et de niveaux d'opacité.

Les traits que vous créez à l'aide de certaines variantes **Marqueur** sont très similaires à ceux des marqueurs traditionnels de haute qualité, principalement grâce à la façon dont les variantes **Marqueur** interagissent avec la zone de travail. Par exemple, le **marqueur de rendu plat** permet l'accumulation et l'écoulement des couleurs.



*Marqueur rond*

*Taches de marqueur*

*Marqueur de rendu plat*



*Artistique*

*Sale*

*Simple*

## Peintures à l'huile

Les variantes de style **Peintures à l'huile** permettent de reproduire les effets caractéristiques de véritables peintures à l'huile. Certaines variantes sont semi-transparentes et peuvent être utilisées pour la production d'un effet satiné. D'autres variantes sont opaques et couvrent les traits sous-jacents.



*Chameau fin*

*Plat opaque*

*Rond humide gras*

Certaines variantes de style **Peinture à l'huile** permettent de mélanger des matières comme de véritables peintures à l'huile sur une palette. Vous pouvez utiliser les couleurs mélangées dans le canevas **Mélangeur** et les appliquer directement dans la zone de travail. Les couleurs sont ensuite mélangées avec les huiles déjà présentes dans la zone de travail. Par ailleurs, vous pouvez charger plusieurs couleurs à partir du canevas **Mélangeur**. Certaines variantes de style **Peinture à l'huile** chargent le style d'une quantité limitée de peinture à l'huile, qui est ensuite transférée sur l'image. Au fur et à mesure que vous tracez un trait dans la zone de travail, la peinture virtuelle est de moins en moins chargée en huile, ce qui a pour effet d'atténuer le trait. Les plans n'étant pas équipés des mêmes propriétés que la zone de travail, les traits appliqués sur un plan ne sont pas atténués aussi rapidement.

Certaines variantes de style **Peinture à l'huile** représentent des couteaux qui vous permettent de mélanger la peinture directement dans la zone de travail. Six profils d'embout ont été spécifiquement conçus pour les styles **Peinture à l'huile**.

### Couteaux

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



*Chargé variable*

*Couteau*

*Humide*

### Styles de particules

Les styles de particules, inspirés de la physique, donnent un aspect unique à votre travail. Les particules sont émises à partir d'un point central et tracent à leur tour un motif linéaire (tracé) à mesure de leur déplacement dans la zone de travail. Pour plus d'informations, voir la rubrique «[Styles de particules](#)» à la [page 117](#).

### Pastels

Les **pastels**, y compris les pastels gras, comprennent les styles de pastel dur qui révèlent le grain du papier tout comme les styles de pastel tendre qui glissent sur le papier pour couvrir complètement les traits existants. L'opacité des traits est liée à la pression du stylet.



*Artistique*

*Doux*

*Carré et gras*

Les variantes de style Pastel gras reproduisent l'épaisse et riche texture des véritables bâtonnets de pastels. Les traits créés avec la plupart des variantes de style Pastel gras couvrent les traits sous-jacents. Toutefois, les



variantes de style **Variable** mélangent la couleur sous-jacente avec celle du nouveau trait. Comme pour les autres variantes de styles de matières sèches, l'opacité est liée à la pression du stylet.



*Pastel gras*

*Carrée*

*Variable*

### Plumes à motif

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



*Plume à motif*

*Motif découpé du  
masque*

*Repère de plume  
(basé sur la couleur  
active)*

### Crayons

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



*Crayon 2B*

*Enduit*

*Gras*



*Crayons de couleur*

*Dur*

*Gras*

## Plumes

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



*Plume*

*Grattoir*

*Variable*

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



*Calligraphie*

*Style Calligraphie*

*Encre sèche*

## Photographie

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



*Estomper*

*Sous-exposer*

*Surexposer*

## Aquarelle réaliste

Les traits des variantes de style **Aquarelle réaliste** sont fluides et permettent d'appliquer des pigments de manière très naturelle, vous permettant ainsi de créer une aquarelle réaliste. Par ailleurs, ces traits interagissent avec la texture et le grain du papier pour produire les mêmes résultats que les véritables aquarelles. Vous pouvez modifier les options de style **Aquarelle réaliste** pour obtenir différents effets.



*Frange légère*

*Papier humide sur  
humide*

*Papier sec sur sec*

## Huile grasse

Les variantes de style **Huile grasse** vous permettent d'obtenir des effets de peinture à l'huile réalistes. Les variantes de style **Huile grasse** vous permettent de contrôler la viscosité de la peinture et la concentration des couleurs, comme si vous mélangiez une peinture à l'huile et une matière. Vous pouvez modifier les options de style **Huile grasse** pour obtenir différents effets.



*Essence de  
térébenthine  
texturée*

*Huile liquide*

*Huile mouillée*

## Traits intelligents

Les variantes de style **Traits intelligents** sont basées sur des variantes de style très utilisées qui appartiennent à d'autres catégories, mais elles sont optimisées pour fonctionner avec le système de rendu pictural.

## Éponges

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



*Dense*

*Texturée*

*Texturée et humide*

## Pinceaux Sumi-e

Les variantes de style **Pinceau Sumi-e** permettent de reproduire la fluidité du style sumi-e. Par ailleurs, différentes tailles et formes de style sont disponibles pour vous aider dans la reproduction des traits des pinceaux traditionnels sumi-e.



*Pinceau Sumi-e*

*Détail*

*Soies épaisses  
humides*

## Teinte

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



*Rond simple*

*Mélangeur*

*Rond mou texturé*

## Aquarelle

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

Pour plus d'informations sur d'autres variantes de style Aquarelle, voir la rubrique «Aquarelle réaliste» à la page 93.

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



*Plat diffus*



*Éclaboussures  
texturées*



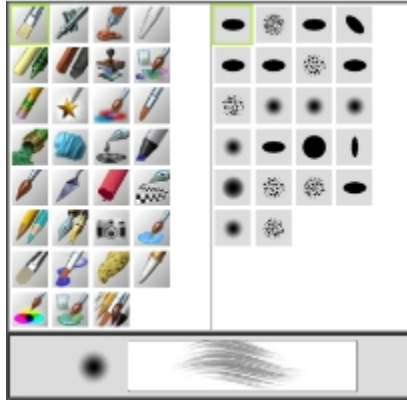
*Chameau mouillé*

## Recherche et sélection de styles

Dans Corel Painter, vous pouvez trouver des variantes de style en recherchant ou en parcourant la bibliothèque de styles sélectionnée.

Vous pouvez effectuer rapidement une recherche dans le contenu de la bibliothèque de styles sélectionnée pour trouver des styles qui correspondent à une description spécifique. Vous pouvez effectuer une recherche en entrant un attribut ou une combinaison d'attributs de style. Par exemple, saisir les termes « crayon réalisme » génère une liste de toutes les variantes de style « Crayon réaliste ».

Vous pouvez également rechercher des variantes de style en parcourant les catégories de style dans le panneau Bibliothèque de styles. Lorsque vous passez sur le nom d'une variante de style, vous pouvez prévisualiser le type de forme et le trait de la variante au bas du panneau. Le panneau Bibliothèque de styles vous permet également d'accéder aux derniers styles utilisés qui s'affichent en haut du panneau.




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

Les variantes de style par défaut de Corel Painter s'affichent dans le panneau Bibliothèque de styles jusqu'à ce que vous ouvriez ou importiez une autre bibliothèque de styles. Par ailleurs, le panneau Bibliothèque de styles affiche uniquement une bibliothèque de styles à la fois. Pour plus d'informations, voir la rubrique «[Importation et exportation de variantes, de catégories et de bibliothèques de styles](#)» à la page 102.

Pour retrouver un style d'une version précédente de Corel Painter, vous pouvez ouvrir la bibliothèque de styles de l'ancienne version. Pour plus d'informations, voir la rubrique «[Importation et exportation de variantes, de catégories et de bibliothèques de styles](#)» à la page 102.

### Pour sélectionner une catégorie et une variante de style

- 1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Style** .
- 2 Cliquez sur le Sélecteur de styles dans la barre Sélecteur de styles.
- 3 Dans le panneau Bibliothèque de styles, cliquez sur une catégorie de style et sur une variante de style.

### Pour rechercher des variantes de style

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



Vous pouvez rechercher de nouveaux styles dans Corel Painter 2015 en saisissant **2015**, **X4** ou **14** dans la zone de texte de recherche de styles.



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

## Réglage des attributs de base des styles

Pour commencer rapidement à utiliser Corel Painter, définissez les attributs de base des styles, tels que la taille du style, l'opacité et le grain dans la barre de propriétés. La taille définit la dimension d'une pointe de style unique.



*Le style fantôme (cercle qui s'affiche à droite du trait) apparaît lors de l'application d'un style sur la zone de travail. Il reflète la taille et la forme de la pointe de style.*

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



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

Le grain contrôle l'interaction de la couleur avec la texture du papier.

Vous pouvez également définir des attributs de style de manière dynamique à l'écran, comme l'angle et la rondeur. Un cercle apparaît à l'écran dans la fenêtre du document et vous permet de définir la taille et la forme du style dans le contexte de l'image.






*Le cercle fournit une représentation visuelle de la taille du pinceau à l'écran.*

Vous pouvez également utiliser des options de style supplémentaires pour personnaliser davantage les styles. Par exemple, vous pouvez définir une taille de trait minimale pour contrôler l'affinement ou l'élargissement des traits en fonction de la pression exercée sur le stylet ou du sens du tracé.

### Pour régler la taille de style

- 1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Style** .
- 2 Cliquez sur le Sélecteur de styles dans la barre Sélecteur de styles.
- 3 Dans le panneau Bibliothèque de styles, cliquez sur une catégorie de style et sur une variante de style.
- 4 Dans la barre de propriétés, déplacez le curseur **Taille**  ou saisissez une valeur dans la zone **Taille**.  
Pour redimensionner le trait proportionnellement à la taille du style, cliquez sur le bouton **Redimensionner les détails avec la brosse**  de la barre de propriétés, disponible avec certains styles.

Corel Painter risque de devoir recréer le style une fois que vous l'avez redimensionné. Cette opération peut prendre quelques instants.





Vous pouvez également augmenter la taille du style par incréments en appuyant sur la touche de crochet de droite (]) ou la réduire en appuyant sur la touche de crochet de gauche ([).

Pour préciser la valeur par défaut et en pixels de l'incrément de redimensionnement de l'embout, cliquez sur **Corel Painter 2015 ▶ Préférences ▶ Général** (Mac OS) ou sur **Édition ▶ Préférences ▶ Général** (Windows), puis saisissez une valeur en pixels dans la zone **Incrément de redimensionnement de l'embout**.

Pour désactiver l'option de redimensionnement dans toutes les zones, cliquez sur le menu **Corel Painter 2015 ▶ Préférences ▶ Général** (Mac OS) ou sur le menu **Édition ▶ Préférences ▶ Général**

(Windows), puis activez l'option **Désactiver la fonctionnalité d'échelle lors du redimensionnement du pinceau**.

## Pour définir l'opacité

- 1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Style** .
- 2 Cliquez sur le Sélecteur de styles dans la barre Sélecteur de styles.
- 3 Dans le panneau Bibliothèque de styles, cliquez sur une catégorie de style et sur une variante de style.
- 4 Dans la barre de propriétés, déplacez le curseur **Opacité**  ou saisissez un pourcentage dans la zone **Opacité**.

Lorsque le paramètre **Opacité** est faible, la couche de couleur appliquée est fine et laisse apparaître les couleurs sous-jacentes. Lorsqu'il est fort, la couleur appliquée recouvre davantage les pixels sous-jacents.




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



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

## Pour définir le grain

- 1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Style** .
- 2 Cliquez sur le Sélecteur de styles dans la barre Sélecteur de styles.
- 3 Dans le panneau Bibliothèque de styles, cliquez sur une catégorie de style et sur une variante de style.
- 4 Dans la barre de propriétés, déplacez le curseur **Grain** ou saisissez un pourcentage dans la zone **Grain**.

Déplacez le curseur vers la gauche pour atténuer la pénétration et donc révéler davantage la texture. Déplacez-le vers la droite pour augmenter le degré de pénétration et cacher davantage le grain.



Pour les styles utilisant une matière liquide, le curseur **Grain** contrôle la quantité appliquée. Pour les styles **Jets d'image**, le curseur **Grain** gère le degré de mélange avec la couleur supplémentaire. Pour les autres styles, tels que ceux obtenus avec les aéroglyphes, le curseur **Grain** n'est pas disponible.

## Pour définir les attributs de style à l'écran

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

Action	Procédure
Modifier la taille du style	Maintenez <b>Commande</b> + <b>Option</b> (Mac OS) ou <b>Ctrl</b> + <b>Alt</b> (Windows), et déplacez le pointeur réticulé afin d'afficher le cercle Rayon dans la fenêtre du document. Continuez à le déplacer, jusqu'à ce que le cercle soit à la taille que vous souhaitez, puis relâchez le bouton de la souris ou du stylet.
Modifier l'opacité du style	Maintenez <b>Commande</b> + <b>Option</b> (Mac OS) ou <b>Ctrl</b> + <b>Alt</b> (Windows), et sélectionnez le pointeur réticulé afin d'afficher le cercle Rayon dans la fenêtre du document. Tout en exerçant une pression sur le stylet ou en maintenant enfoncé le bouton gauche de la souris, relâchez les touches et appuyez une fois sur <b>Commande</b> (Mac OS) ou <b>Ctrl</b> (Windows). Faites glisser le cercle Opacité dans la fenêtre d'image jusqu'à ce qu'il ait atteint l'opacité souhaitée, puis relâchez le stylet ou le bouton de la souris.
Modifier la rondeur du style	Maintenez <b>Commande</b> + <b>Option</b> (Mac OS) ou <b>Ctrl</b> + <b>Alt</b> (Windows), et sélectionnez le pointeur réticulé afin d'afficher le cercle Rayon dans la fenêtre du document. Tout en exerçant une pression sur le stylet ou en maintenant enfoncé le bouton gauche de la souris, relâchez les touches et appuyez deux fois sur <b>Commande</b> (Mac OS) ou <b>Ctrl</b> (Windows). Faites glisser le cercle Rondeur dans la fenêtre du document jusqu'à ce qu'il ait atteint la rondeur de style souhaitée, puis relâchez le stylet ou le bouton de la souris.

## Action

Modifier l'angle du style

## Procédure

Maintenez **Commande** + **Option** (Mac OS) ou **Ctrl** + **Alt** (Windows), et sélectionnez le pointeur réticulé afin d'afficher le cercle Rayon dans la fenêtre du document. Tout en exerçant une pression sur le stylet ou en maintenant enfoncé le bouton gauche de la souris, relâchez les touches et appuyez trois fois sur **Commande** (Mac OS) ou **Ctrl** (Windows). Faites glisser le cercle Angle dans la fenêtre du document jusqu'à ce qu'il ait atteint l'angle souhaité, puis relâchez le stylet ou le bouton de la souris.




Vous pouvez également rétablir l'option de redimensionnement de pinceau à l'écran telle qu'elle était dans les versions précédentes de Corel Painter en choisissant **Corel Painter 2015** ▶ **Préférences** ▶ **Général** (Mac OS) ou **Édition** ▶ **Préférences** ▶ **Général** (Windows) et en cochant la case **Simplifié (ancien style)**.

## Affichage dynamique des options de style avancées

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

### Pour afficher les options de style dynamiquement

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

## Importation et exportation de variantes, de catégories et de bibliothèques de styles

Vous pouvez importer et exporter des variantes, des catégories et des bibliothèques de styles. Cela vous permet d'utiliser les ressources de style créées par d'autres utilisateurs et de les partager. Vous pouvez

uniquement importer des variantes, des catégories et des bibliothèques de styles exportées au préalable par vous ou quelqu'un d'autre à partir de Corel Painter 12 - Mises à jour 1 ou ultérieures.

Vous pouvez uniquement partager des ressources de style exportées (variantes, catégories et bibliothèques de styles) avec les utilisateurs qui ont installé la mise à jour 1 ou une mise à jour ultérieure de Corel Painter 12. Les fichiers de sources de styles de la mise à jour 1 de Corel Painter 12 ne sont pas pris en charge dans les versions précédentes de Corel Painter, notamment dans Corel Painter 12 et dans le Service Pack 1.

Il est important de noter que vous ne pouvez afficher qu'une bibliothèque à la fois dans le panneau Bibliothèque de styles.

### Corel Painter 11 (ou toute bibliothèque de styles antérieure)

Vous pouvez ouvrir des bibliothèques de styles créées dans une ancienne version de Corel Painter. Dans Corel Painter 11 et dans les versions antérieures, les variantes de styles sont des fichiers XML individuels organisés dans des dossiers de catégories de style placés dans les bibliothèques de styles. Pour utiliser les bibliothèques de styles antérieures, vous devez d'abord les copier dans **Corel\Painter 2015\Brushes**. Une fois ces fichiers copiés, vous pouvez y accéder par le biais du panneau Bibliothèque de styles ou du menu **Styles**.

Les bibliothèques de styles qui ne se trouvent pas dans le dossier **Brushes** ne sont pas reconnues ou visibles dans Corel Painter. La structure de dossiers des bibliothèques de styles doit correspondre à celle du dossier de bibliothèques par défaut Painter Brushes (**Corel\Painter 2015\Brushes\[dossier de bibliothèque]\[dossier de catégorie]\[FichierDeVariante.xml]**). Même si vous souhaitez copier uniquement certaines variantes de style, il vous faut les ajouter à la bibliothèque de styles en respectant la structure de dossiers.


Lorsque vous ouvrez l'ancienne bibliothèque, vous pouvez l'exporter. Cette action convertit la bibliothèque de styles au format de la nouvelle bibliothèque de styles.

### Pour importer une bibliothèque de styles

- 1 Cliquez sur **Styles ► Importer ► Bibliothèque de styles**.
- 2 Dans la boîte de dialogue **Importer la bibliothèque de styles**, naviguez jusqu'au dossier contenant la bibliothèque de styles.
- 3 Choisissez la bibliothèque de styles et cliquez sur **Ouvrir**.


La bibliothèque de styles importée s'affiche dans le panneau Bibliothèque de styles.



Vous pouvez également importer une bibliothèque de styles à partir du panneau Bibliothèque de styles en cliquant sur le bouton Options des bibliothèques de styles , et en sélectionnant **Importer**, puis **Bibliothèque de styles**.

Vous pouvez également importer une bibliothèque de styles à partir de l'explorateur de fichiers de votre système d'exploitation en cliquant deux fois sur un fichier de bibliothèque de styles.


## Pour importer une bibliothèque de style Corel Painter existante

- 1 Dans l'explorateur de fichiers de votre système d'exploitation, accédez à l'emplacement où le dossier de la bibliothèque de styles existante est stocké.
- 2 Copiez les fichiers.
- 3 Collez le dossier de bibliothèque dans le dossier **Corel\Painter 2015\Brushes**.
- 4 Vérifiez que le dossier de bibliothèque est disponible en écriture en procédant de la façon suivante :
  - (Mac OS) Cliquez sur le dossier de bibliothèque de styles en maintenant enfoncée la touche **Contrôle**, puis cliquez sur **Informations**. Dans la boîte de dialogue **Infos**, décochez la case **Verrouillé**. Répétez l'opération pour les sous-dossiers et les fichiers.
  - (Windows) Cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur le dossier de bibliothèque de styles et choisissez **Propriétés**. Dans la page **Général**, décochez la case **Lecture seule** et cliquez sur **Appliquer**. Dans la boîte de dialogue **Confirmation des modifications d'attributs**, activez l'option **Appliquer les modifications à ce dossier et à tous les sous-dossiers et fichiers**.
- 5 Dans Corel Painter, cliquez sur le sélecteur de styles dans la barre Sélecteur de styles.
- 6 Dans le panneau Bibliothèque de styles, cliquez sur le bouton Options des bibliothèques de styles , puis cliquez sur **Bibliothèque de styles ▶ Pinceaux Painter**.

## Pour exporter une bibliothèque de styles

- 1 Cliquez sur **Styles ▶ Exporter ▶ Bibliothèque de styles**.
- 2 Dans la boîte de dialogue **Choisissez une bibliothèque de styles**, sélectionnez la bibliothèque de styles à exporter dans la zone de liste **Bibliothèque**.
- 3 Dans la boîte de dialogue **Exporter la bibliothèque de styles**, naviguez jusqu'au dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer la bibliothèque.  
Pour renommer la bibliothèque de styles, saisissez un nom dans la zone **Nom de fichier**.
- 4 Cliquez sur **Enregistrer**.




Vous pouvez également exporter une bibliothèque de styles à partir du panneau Bibliothèque de styles en cliquant sur le bouton Options des bibliothèques de styles , et en sélectionnant **Exporter**, puis **Bibliothèque de styles**.

### Pour importer une catégorie de style

- 1 Cliquez sur **Styles** ► **Importer** ► **Catégorie**.
- 2 Dans la boîte de dialogue **Importer la catégorie de style**, naviguez jusqu'au dossier contenant la catégorie de style.
- 3 Sélectionnez la **catégorie de style** et cliquez sur **Ouvrir**.



Vous pouvez également importer une catégorie de style à partir du panneau Bibliothèque de styles en cliquant sur le bouton Options des bibliothèques de styles , et en sélectionnant **Importer**, puis **Catégorie**.


Vous pouvez également importer une catégorie de style à partir de l'explorateur de fichiers de votre système d'exploitation en cliquant deux fois sur un fichier de catégorie de style. La catégorie de style s'affiche automatiquement dans le panneau Bibliothèque de styles.

### Pour exporter une catégorie de style

- 1 Cliquez sur **Styles** ► **Exporter** ► **Catégorie**.
- 2 Dans la boîte de dialogue **Choisissez une catégorie de style**, sélectionnez une catégorie de style dans la zone de liste **Catégorie**.
- 3 Cliquez sur **OK**.
- 4 Dans la boîte de dialogue **Exporter la catégorie de style**, cliquez sur **Enregistrer**.

Pour renommer la catégorie de style, saisissez un nom dans la zone **Nom de fichier**.




Vous pouvez également exporter une catégorie de style à partir du panneau Bibliothèque de styles en cliquant sur le bouton Options des bibliothèques de styles , et en sélectionnant **Exporter**, puis **Catégorie**.


### Pour importer une variante de style

- 1 Cliquez sur **Styles** ► **Importer** ► **Style**.

- 2 Dans la boîte de dialogue **Importer la variante de style**, naviguez jusqu'au dossier contenant la variante de style.
- 3 Sélectionnez le fichier de la variante de style et cliquez sur **Ouvrir**.
- 4 Dans la boîte de dialogue **Enregistrer la variante**, choisissez la catégorie de style dans laquelle vous souhaitez enregistrer la variante dans la zone de liste **Catégorie de style**.  
Pour renommer la variante de style, saisissez un nom dans la zone de texte **Enregistrer la variante sous**.
- 5 Cliquez sur **Enregistrer**.



Vous pouvez également créer une nouvelle catégorie de style lorsque vous vous trouvez dans la boîte de dialogue **Enregistrer la variante** en cliquant sur le bouton **Ajouter une nouvelle catégorie de style**  et en saisissant un nom dans la zone de texte **Nom de la nouvelle catégorie**.

Vous pouvez également importer une variante de style à partir du panneau Bibliothèque de styles en cliquant sur le bouton Options des bibliothèques de styles , et en sélectionnant **Importer**, puis **Style**.


Vous pouvez également importer une variante de style à partir de l'explorateur de fichiers de votre système d'exploitation en cliquant deux fois sur un fichier de variante de style. La variante de style s'affiche automatiquement dans le panneau Bibliothèque de styles.


## Pour exporter une variante de style

- 1 Dans le panneau Bibliothèque de styles, cliquez sur la variante de style que vous souhaitez exporter.
- 2 Cliquez sur **Styles** ► **Exporter** ► **Style**.
- 3 Dans la boîte de dialogue **Exporter le style**, cliquez sur **Enregistrer**.

Pour renommer la variante de style, saisissez un nom dans la zone **Nom de fichier**.



Vous pouvez également exporter une variante de style à partir du panneau Bibliothèque de styles en cliquant sur le bouton Options des bibliothèques de styles , et en sélectionnant **Exporter**, puis **Style**.

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





## Duplication des images

Corel Painter offre de puissants outils de duplication d'image qui vous permettent de transformer une image existante, comme une photographie, en une œuvre d'art.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- [«Duplication des images»](#) (page 107)
- [«Utilisation de la duplication rapide»](#) (page 111)
- [«Modification, mise à jour, enregistrement et exportation des images sources de répliques»](#) (page 112)
- [«Travail dans la réplique»](#) (page 114)

### Duplication des images

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

Cette section décrit le processus manuel de duplication d'une image. Le processus manuel comprend le choix de l'image à dupliquer, la création de la réplique et la configuration de l'espace de travail pour commencer à peindre dans la réplique. Cependant, si vous le souhaitez, vous pouvez choisir une image source et laisser Corel Painter configurer automatiquement l'espace de travail, pour pouvoir ensuite peindre dans la réplique. Pour plus d'informations, voir la rubrique [«Utilisation de la duplication rapide»](#) à la page 111.

## Définition de la réplique

Pour commencer le processus de duplication, sélectionnez l'image source à dupliquer. Corel Painter duplique alors l'image source et l'imbrique en tant que source de la réplique dans le document dupliqué. Le document dupliqué apparaît dans une nouvelle fenêtre de document et la source de la réplique s'affiche dans le panneau **Source de la réplique**. Vous pouvez également ouvrir l'image source dans une autre fenêtre et peindre ainsi dans la zone de travail en affichant l'image source à côté. Le curseur en forme de croix qui s'affiche dans la fenêtre **Image de la source** identifie la zone de l'image source dans laquelle vous peignez.



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

## Utilisation de l'image de la source

La réplique de l'image source est en fait un instantané d'une image sélectionnée à un moment donné. Une fois la réplique créée et l'image source de la réplique incorporée, la relation avec le document d'origine est rompue. Vous pouvez néanmoins modifier l'image source de la réplique incorporée pour en modifier l'aspect. Pour plus d'informations, voir la rubrique [«Modification, mise à jour, enregistrement et exportation des images sources de répliques»](#) à la page 112.

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

Lorsque le document dupliqué s'affiche dans la fenêtre de document, vous devez effacer le contenu de la zone de travail pour commencer à peindre dans la réplique avec la technique picturale de votre choix. Pour plus d'informations, voir la rubrique [«Travail dans la réplique»](#) à la page 114.

## Duplication avec un papier calque

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

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

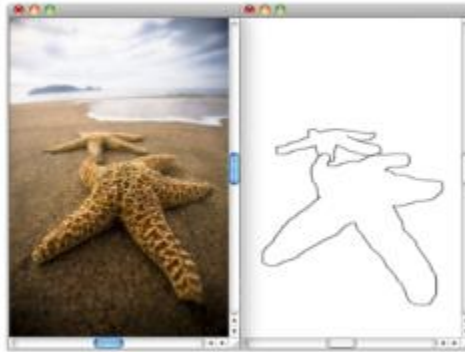


*L'activation de l'option papier calque dans la réplique (à droite) vous permet d'obtenir une version estompée de l'image source de la réplique (à gauche).*

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

## Traçage des contours avec du papier calque

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



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

## Pour dupliquer une image

1 Ouvrez l'image que vous souhaitez répliquer.

2 Cliquez sur **Fichier ▶ Créer une réplique**.

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

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

3 Appliquez des touches sur la zone de travail à l'aide d'un duplicateur, ou sélectionnez un style et définissez-le sur la couleur dupliquée.

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



Lors de la création d'une réplique, une copie de l'image source est automatiquement incorporée dans le document dupliqué. Les modifications apportées à l'image d'origine ne sont ainsi pas répercutées dans la réplique. Pour utiliser la version la plus récente de l'image, vous devez l'ajouter comme nouvelle source de la réplique et supprimer l'ancienne version. Pour plus d'informations, voir la rubrique «[Pour mettre à jour les modifications apportées à une image source de réplique](#)» à la page 113.


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

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

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

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

## Pour activer le papier calque

- 1 Cliquez sur Fenêtre ► Source de la réplique.
- 2 Dans le panneau **Source de la réplique**, cliquez sur le bouton **Afficher le papier calque** .  
Pour utiliser un raccourci clavier, appuyez sur les touches **Commande + T** (Mac OS) ou **Ctrl + T** (Windows).

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

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

## Vous pouvez également


Modifier l'opacité du papier calque

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

Pour désactiver le papier calque

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



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

## Utilisation de la duplication rapide

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

- crée le document dupliqué
- imbrique la source de la réplique

- ferme l'image source
- efface le contenu de la zone de travail
- active le papier calque
- sélectionne un duplicateur

## Pour dupliquer une image à l'aide de la duplication rapide

- 1 Ouvrez l'image que vous souhaitez répliquer.
- 2 Cliquez sur **Fichier ► Duplication rapide**.
- 3 Dans le panneau **Source de la réplique**, cochez la case **Afficher l'image source (avec pointeur réticulé)**.
- 4 Appliquez des touches sur la zone de travail à l'aide du duplicateur sélectionné.

Si vous avez coché la case **Passer aux duplicateurs** dans la boîte de dialogue **Préférences**, le dernier duplicateur utilisé est automatiquement sélectionné.

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

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



*Un effet Noir et blanc a été appliqué à l'image de la source (à droite). Toutefois, la modification ne se reflète pas dans l'image source de la réplique incorporée (à gauche).*

Pour enregistrer les modifications apportées à l'image source, vous pouvez mettre à jour l'image source actuellement sélectionnée ou créer une nouvelle image source à partir de la source modifiée. Il est

important de noter que ces deux actions aplatissent tous les plans et suppriment tous les niveaux de modification. Si vous préférez conserver les plans, vous avez la possibilité d'exporter l'image source en tant que nouveau document, puis de mettre à jour l'image source incorporée pour continuer la duplication. Lorsque l'image source est exportée dans un nouveau document, sa relation avec l'image source incorporée est rompue.

Vous pouvez également annuler toute modification apportée à l'image source incorporée.

### **Pour modifier une image source de réplique**

- 1 Cliquez sur **Fenêtre ► Source de la réplique**.
- 2 Dans le panneau **Source de la réplique**, cochez la case **Afficher l'image source**.
- 3 Cliquez dans la fenêtre **Image de la source**.
- 4 La boîte de dialogue **Modifier l'image source** qui s'affiche vous explique comment continuer après la modification d'une image source. Cliquez sur **OK**.
- 5 Dans la fenêtre **Image de la source**, modifiez l'image source.

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

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

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

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

### **Pour exporter une image source modifiée**

- 1 Après avoir ouvert l'image source de la réplique modifiée dans la fenêtre **Image de la source**, cliquez sur **Fichier ► ExporterImage de la source**.
- 2 Dans la boîte de dialogue **Exporter l'image source sous**, choisissez le lecteur et le dossier d'enregistrement du fichier.

- 3 Entrez un nom de fichier dans la zone de texte **Enregistrer sous** (Mac) ou **Nom de fichier** (Windows).
- 4 Cliquez sur **Enregistrer**.



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

## Pour annuler les modifications apportées à l'image source

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

## Travail dans la réplique

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

### Duplicateurs

L'application d'une peinture à l'aide d'un duplicateur représente une excellente méthode pour obtenir un rendu artistique à partir d'une photographie. Utilisez l'outil **Duplicateur**, qui permet d'activer automatiquement les variantes de style de la catégorie de style **Duplicateurs**. Certaines variantes de duplicateur, comme la variante **Duplicateur droit**, reproduisent directement une image source. Toutefois, la plupart des variantes vous permettent de reproduire l'image source avec des effets de matières, tels que la modification du grain du papier ou l'ajout de formes spécialisées.



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



## Variantes de style de type duplication


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




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

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

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

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



## Pour sélectionner un duplicateur

- 1 Une fois la source de la réplique sélectionnée, cliquez sur l'outil **Duplicateur**  dans la boîte à outils. La catégorie de style **Duplicateurs** et une variante de duplicateur sont automatiquement sélectionnées. Pour modifier la variante de style, cliquez sur le Sélecteur de styles, puis sur une autre variante du style **Duplicateurs** dans le panneau Bibliothèque de styles.
- 2 Dans la barre de propriétés, modifiez les propriétés du style, comme la taille, l'opacité et le débit.
- 3 Appliquez des touches à la zone de travail.



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

## Pour transformer une variante de style en duplicateur

- 1 Une fois la source de la réplique sélectionnée, cliquez sur l'outil **Pinceau**  dans la boîte à outils.
- 2 Cliquez sur le Sélecteur de styles dans la barre Sélecteur de styles.
- 3 Dans le panneau Bibliothèque de styles, cliquez sur une catégorie de style et sur une variante de style.
- 4 Cliquez sur le bouton **Couleur source**  dans le panneau **Couleurs**.

Activer l'option **Couleur source** entraîne la désactivation du panneau **Couleurs**. Cela vous rappelle que les données de couleur proviennent de la source de la réplique.
- 5 Cliquez sur Fenêtre ► **Panneaux de commandes de styles** ► **Général**.
- 6 Dans le panneau **Général**, choisissez **Duplication** dans la zone de liste **Méthode**.
- 7 Dans la zone de liste **Sous-catégorie**, choisissez l'une des options suivantes :
  - **Recouvrement fort** : produit des touches partiellement lissées qui cachent les traits sous-jacents
  - **Recouvrement doux** : crée des touches lissées qui recouvrent les traits sous-jacents
  - **Recouvrement fort texturé** : similaire à la méthode **Recouvrement fort**, mais les touches interagissent avec le grain du papier.
  - **Recouvrement doux texturé** : similaire à la méthode **Recouvrement doux**, mais les touches interagissent avec le grain du papier.
  - **Égouttement** : étale la couleur comme si elle était mouillée et duplique l'original en appliquant des distorsions basées sur votre trait.
- 8 Cliquez sur Fenêtre ► **Panneaux de commandes de styles** ► **Duplication**.
- 9 Dans le panneau **Duplication**, choisissez **Normal** dans la zone de liste **Mode de duplication**.

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



## Styles de particules

Les styles de particules, inspirés de la physique, donnent un aspect unique à votre travail. Les particules sont émises à partir d'un point central et tracent à leur tour un motif linéaire (tracé) à mesure de leur déplacement dans la zone de travail.

Les options de style de particules vous permettent de contrôler les tracés de particules avec précision ou d'introduire un caractère aléatoire dans le mouvement de touche. À travers le réglage des paramètres de chaque variante de style, les styles de particules génèrent de multiples variations créatives.

Pour simplifier votre travail, vous pouvez par ailleurs choisir la nouvelle disposition d'espace de travail Nouveaux styles, qui affiche les palettes des Styles de particules.

Selon le mouvement des particules autour du point central, il existe trois types de style de particules : les particules à attraction magnétique, les particules de flux et les particules de ressort. Pour la plupart de ces styles, un fond sombre est idéal.

Vous pouvez également afficher les palettes Infos, qui vous renseignent sur les options de style de chaque type.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- «La nouvelle disposition d'espace de travail Nouveaux styles» (page 118)
- «Styles de particules à attraction magnétique» (page 118)
- «Styles de particules de flux» (page 121)
- «Styles de particules à ressort» (page 124)
- «Options générales des styles de particules» (page 129)
- «Palettes Infos» (page 134)



*L'utilisation des styles de particules à attraction magnétique, de flux et de ressort a permis de générer les effets de fumée et d'aurore boréale de cette illustration, et d'optimiser les reflets de l'eau.*

## La nouvelle disposition d'espace de travail Nouveaux styles

Vous pouvez afficher toutes les palettes et options liées aux styles de particules dans la nouvelle disposition d'espace de travail Nouveaux styles.

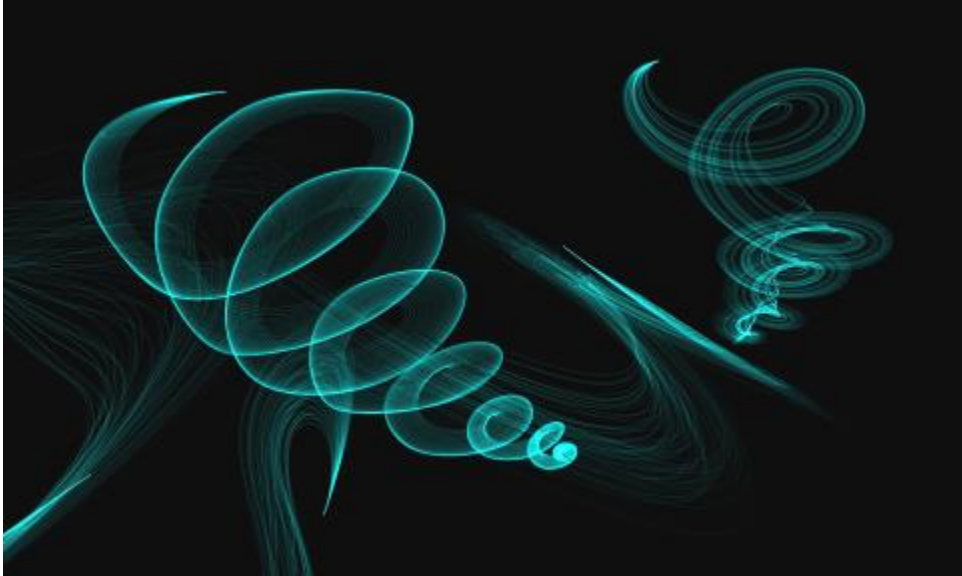
Pour plus d'informations sur les dispositions d'espace de travail, voir la rubrique «[Choix d'une disposition d'espace de travail](#)» à la page 18.

### Pour afficher la disposition Nouveaux styles

- Cliquez sur Fenêtre ► Disposition des palettes ► Nouveaux styles.

## Styles de particules à attraction magnétique

Les styles de particules à attraction magnétique génèrent des tracés diffus qui grandissent et se réduisent considérablement avec le mouvement. Avec le style à attraction magnétique, le mouvement des particules ressemble à celui des corps célestes puisque la vitesse, l'accélération et d'autres forces influencent fortement leur tracé. Selon la vitesse du trait, les particules restent serrées ou sont écartelées par les forces.



*Touches de particules à attraction magnétique*

Les styles de particules à attraction magnétique comprennent les variantes suivantes :

- Soie de particules à attraction magnétique
- Stylo lumineux irrégulier de particules à attraction magnétique
- Volutes de fumée de particules à attraction magnétique

#### Options des styles de particules à attraction magnétique

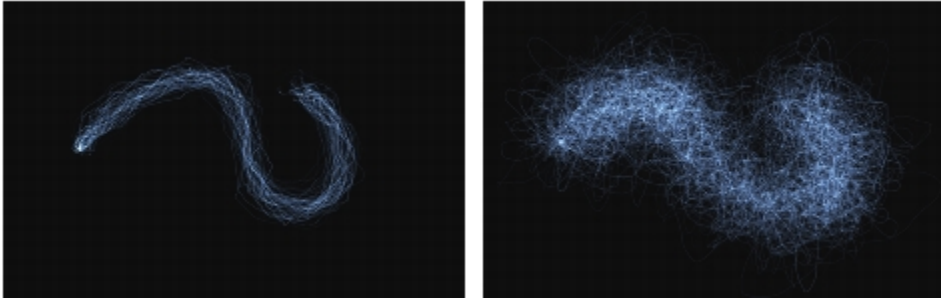
Pour personnaliser les styles de particules à attraction magnétique, vous pouvez utiliser le panneau de commandes Particules d'attraction magnétique, qui comprend les options **Vitesse**, **Accélération** et **Vitesse de rotation**.

Le curseur **Vitesse** définit la vitesse de base de toutes les particules. Combiné au curseur **Accélération**, il permet de contrôler le mouvement des particules vers l'avant.

Le curseur **Accélération** définit la distance entre les tracés de particules.



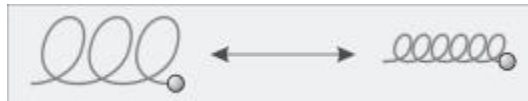
À gauche : Vitesse et accélération faibles À droite : Vitesse et accélération élevées



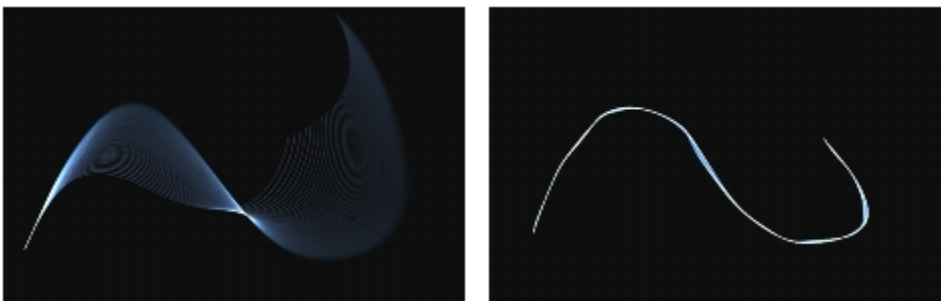
*Coup de pinceau appliqué avec une vitesse et une accélération faibles (à gauche) et élevées (à droite)*

Le curseur **Vitesse de rotation** définit la vitesse de rotation des particules autour du curseur. Une vitesse de rotation lente permet aux particules de suivre le curseur de près, tandis qu'une vitesse de rotation élevée les éloigne du curseur.

Vous pouvez également associer la vitesse de rotation à une expression en sélectionnant une option dans la zone de liste **Expression**.




*Vitesse de rotation faible (à gauche) et élevée (à droite)*



*Coup de pinceau appliqué avec une vitesse de rotation faible (à gauche) et élevée (à droite)*

Pour plus d'informations sur les paramètres généraux des styles de particules, voir la rubrique «Options générales des styles de particules» à la page 129..

## Pour choisir une variante de style de particules à attraction magnétique

- 1 Dans la boîte à outils, cliquez sur l'outil **Style** .
- 2 Cliquez sur le Sélecteur de styles dans la barre Sélecteur de styles.
- 3 Dans le panneau Bibliothèque de styles, cliquez sur la catégorie de style **Particule**, puis sur une variante de style de particules à attraction magnétique, par exemple **Luciole**, **Ruban à attraction magnétique** ou **Volutes de fumée**.

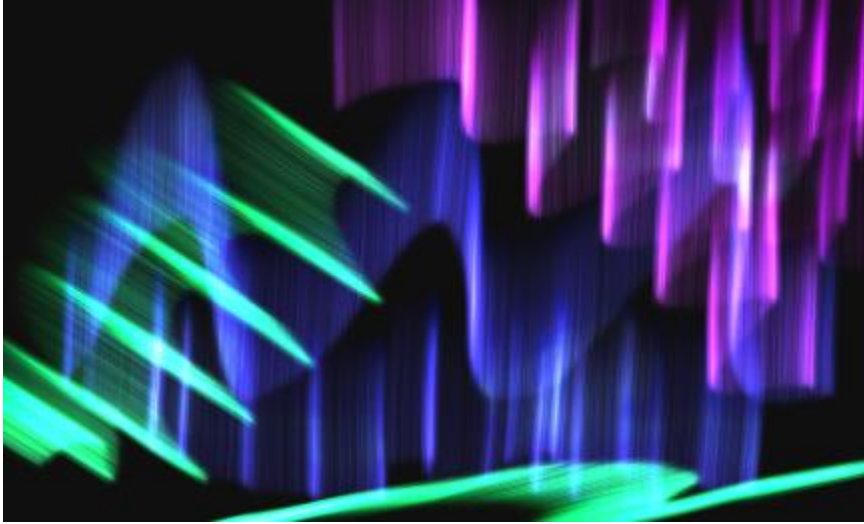
## Pour personnaliser une variante de style de particules à attraction magnétique

- 1 Cliquez sur **Fenêtre ▶ Panneaux de commandes de styles ▶ Particules d'attraction magnétique**.
- 2 Ajustez les paramètres souhaités dans le panneau **Particules d'attraction magnétique**.
- 3 Sélectionnez **Fenêtre ▶ Panneaux de commandes de styles ▶ Particules - Général**.
- 4 Ajustez les paramètres souhaités dans le panneau **Particules - Général**.

Pour plus d'informations, voir la rubrique «[Options générales des styles de particules](#)» à la page 129.

## Styles de particules de flux

Les styles de particules de flux émettent des particules éphémères qui s'éloignent du centre du coup de pinceau dans la zone de travail et s'estompent progressivement. Leur mouvement ressemble à celui d'un feu d'artifice. Pendant leur déplacement, les particules rencontrent des forces qui modifient leur tracé et génèrent un mouvement chaotique ou contrôlé. Les styles de flux sont facilement influencés par une force, un chaos et les cartes de flux.



*Touches de particules de flux*

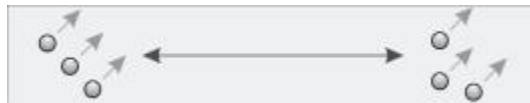
Les styles de particules de flux comprennent les variantes suivantes :

- Texture naturelle de particules de flux
- Flamboiement de particules de flux
- Lueur scintillante de particules de flux

### Options des styles de particules de flux

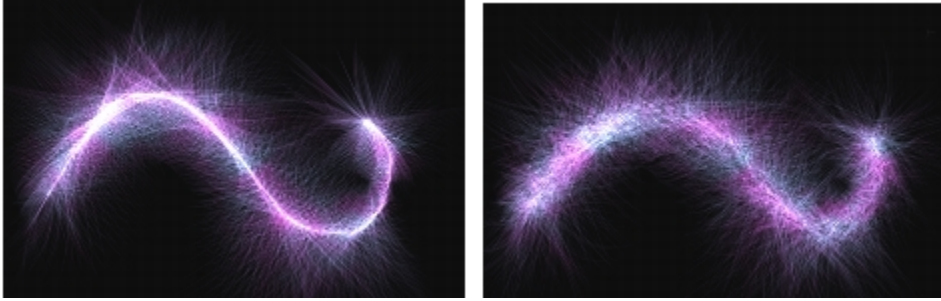
Pour personnaliser les styles de particules de flux, vous pouvez utiliser le panneau de commandes Particules de flux, qui comprend les options **Tremblement de la position**, **Chaos aléatoire** et **Améliorer la carte de flux**.

Le curseur **Tremblement de la position** vous permet de faire varier la position de départ des particules. Vous pouvez également associer le tremblement de la position à une expression en choisissant une option dans la zone de liste **Expression**.



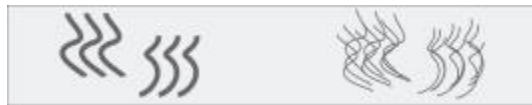
*Faible tremblement de la position (à gauche) et fort tremblement de la position (à droite)*



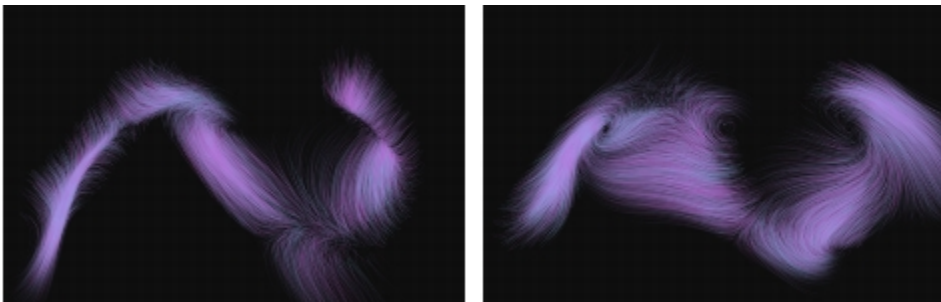


*Coup de pinceau appliqué avec un faible tremblement de la position (à gauche) et un fort tremblement de la position (à droite)*

La case à cocher **Chaos aléatoire** permet de modifier le motif du chaos de manière aléatoire pour obtenir un aspect plus naturel.




*Tracés de particules avant et après l'application du chaos aléatoire*



*Application d'un coup de pinceau avec l'option Chaos aléatoire désactivée (à gauche) et activée (à droite)*

Les options **Améliorer la carte de flux** incluent les curseurs **Bord** et **Luminosité**, qui modifient le trait en fonction du bord et de la luminosité de la carte de flux.

### Pour choisir une variante de style de particules de flux

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

- 2 Cliquez sur le Sélecteur de styles dans la barre Sélecteur de styles.
- 3 Dans le panneau Bibliothèque de styles, cliquez sur la catégorie de style **Particule**, puis sur une variante de style de particules de flux.

### Pour personnaliser une variante de style de particules de flux

- 1 Cliquez sur **Fenêtre ▶ Panneaux de commandes de styles ▶ Particules de flux**.
- 2 Ajustez les paramètres souhaités dans le panneau **Particules de flux**.
- 3 Sélectionnez **Fenêtre ▶ Panneaux de commandes de styles ▶ Particules - Général**.
- 4 Ajustez les paramètres souhaités dans le panneau **Particules - Général**.

Pour plus d'informations, voir la rubrique «Options générales des styles de particules» à la page 129.

## Styles de particules à ressort

Les styles de particules à ressort se composent d'un filet de particules reliées entre elles par des ressorts élastiques. Les particules étant liées les unes aux autres, elles ne se dispersent pas aux quatre coins de la zone de travail mais rebondissent vers le centre du trait. La marque du trait est déterminée par les tracés individuels des particules et la flexibilité des ressorts qui les relient.



*Touches de particules à ressort*

Les styles de particules à ressort comprennent les variantes suivantes :

- Dégradé texturé de particules à ressort

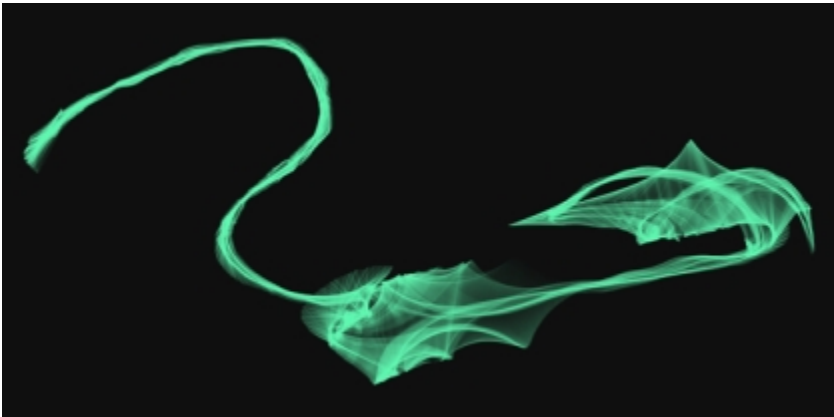
- Particules à ressort grossières
- Maillage de particules à ressort

### Options des styles de particules à ressort

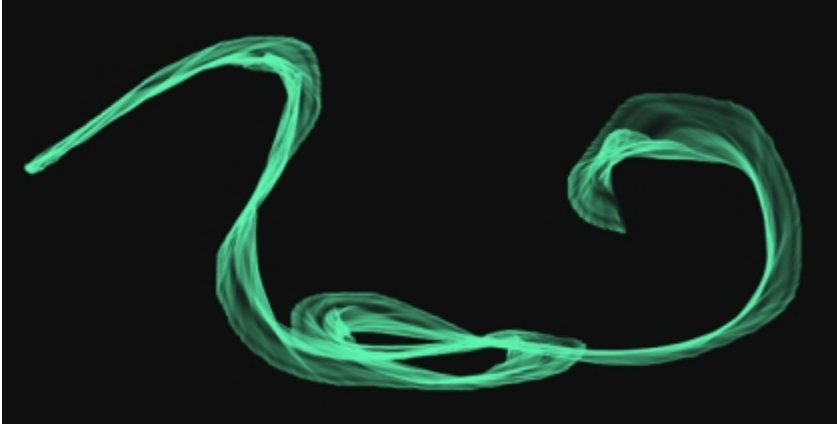
Pour personnaliser les styles de particules à ressort, vous pouvez utiliser le panneau de commandes **Particules de ressort**, qui comprend les options **Aspect**, **Opacité du tracé**, **Opacité de ressort**, **Rigidité**, **Tremblement de la rigidité**, **Tremblement de la longueur** et **Longueur minimum**.

L'option **Aspect** permet de choisir un aspect **Noyau**, **Chaîne** ou **Géométrique** pour le motif de particules.

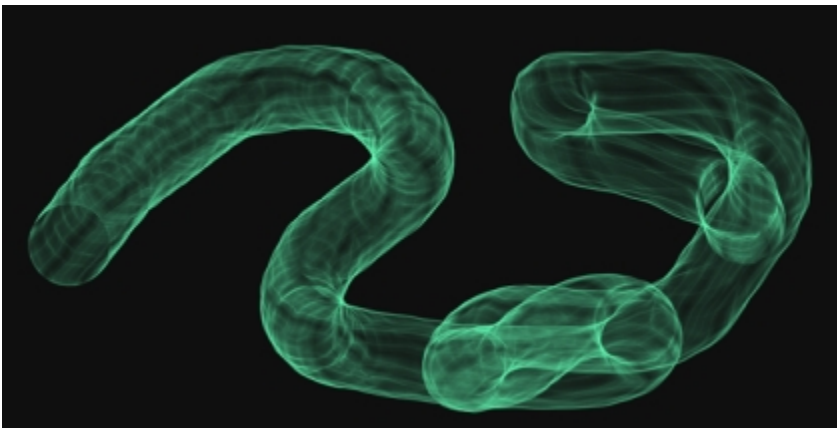
- **Noyau** : les particules sont projetées vers l'extérieur du tracé de style.
- **Chaîne** : une chaîne de particules entoure le tracé de style.
- **Géométrique** : les particules créent une forme géométrique autour du tracé de style.



*Application d'un coup de pinceau avec l'option Aspect définie sur Noyau*



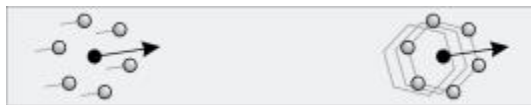
*Application d'un coup de pinceau avec l'option Aspect définie sur Chaîne*



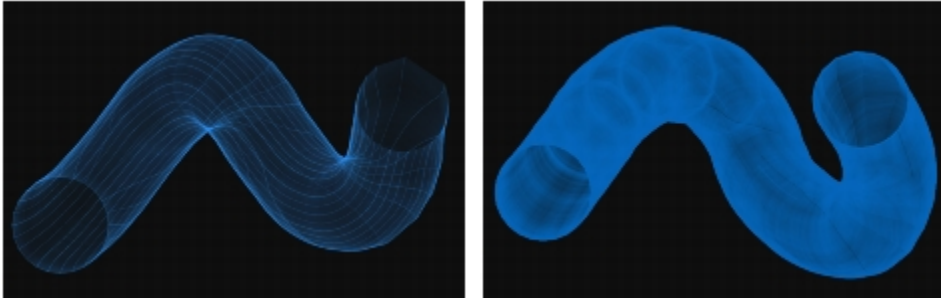
*Application d'un coup de pinceau avec l'option Aspect définie sur Géométrie*

Le curseur **Opacité du tracé** permet de définir l'opacité du tracé de particules (la marque que chaque particule imprime sur la zone de travail).

Le curseur **Opacité de ressort** définit l'opacité des ressorts (les liens qui relient les particules).

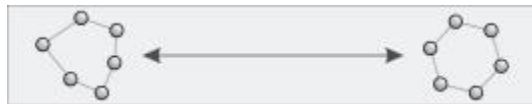


*À gauche : Opacité de tracé élevée, opacité de ressort à zéro  
À droite : Opacité de ressort élevée, opacité de tracé à zéro*

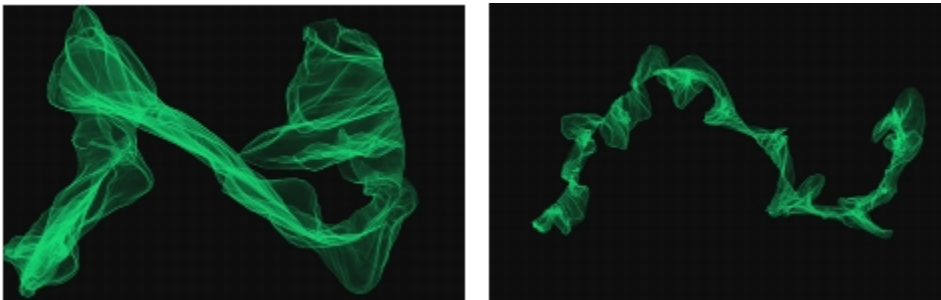


*Coup de pinceau appliqué avec une opacité de tracé élevée et une opacité de ressort faible (à gauche) et avec une opacité de tracé faible et une opacité de ressort élevée (à droite)*

Le curseur **Rigidité** contrôle l'intensité des ressorts. Des valeurs faibles génèrent des ressorts plus souples, ce qui permet aux particules de se déplacer plus librement les unes par rapport aux autres. Vous pouvez également associer la rigidité à une expression en choisissant une option dans la zone de liste **Expression**. Le curseur **Tremblement de la rigidité** fait varier l'intensité des différents ressorts de manière aléatoire.



*Faible rigidité (à gauche) et rigidité élevée (à droite)*

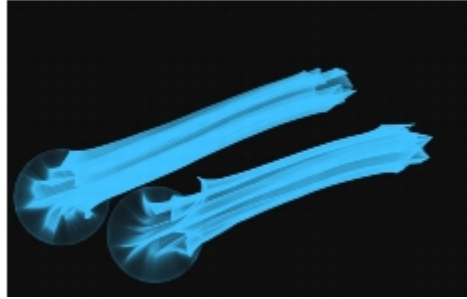
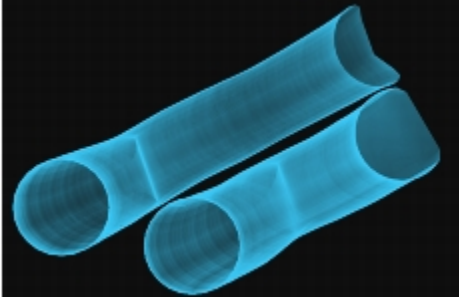


*Coup de pinceau appliqué avec une faible rigidité (à gauche) et une rigidité élevée (à droite)*

Le curseur **Tremblement de la longueur** fait varier la longueur des différents ressorts. Une fois réglées, les longueurs restent constantes tout au long du trait.

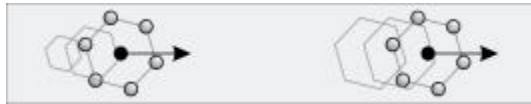


*Faible tremblement de la longueur (à gauche) et fort tremblement de la longueur (à droite)*

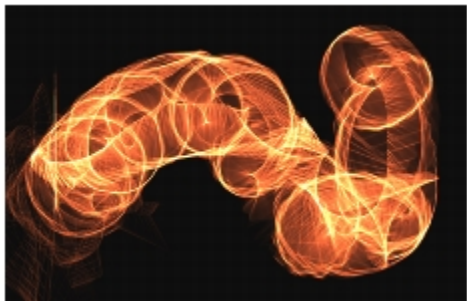


*Coup de pinceau appliqué avec un faible tremblement de la longueur (à gauche) et avec un fort tremblement de la longueur (à droite)*

Le curseur **Longueur minimum** définit la longueur initiale des ressorts. Des valeurs faibles génèrent des ressorts plus étendus.




*Faible longueur minimale (à gauche) et longueur minimale élevée (à droite)*



*Coup de pinceau appliqué avec une faible longueur minimale (à gauche) et une longueur minimale élevée (à droite)*

Pour choisir une variante de style de particules à ressort

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

- 2 Cliquez sur le Sélecteur de styles dans la barre Sélecteur de styles.
- 3 Dans le panneau Bibliothèque de styles, cliquez sur la catégorie de style **Particule**, puis sur une variante de style de particules à ressort.

### Pour personnaliser une variante de style de particules à ressort

- 1 Cliquez sur **Fenêtre ▶ Panneaux de commandes de styles ▶ Particules à ressort**.
- 2 Ajustez les paramètres souhaités dans le panneau **Particules à ressort**.
- 3 Sélectionnez **Fenêtre ▶ Panneaux de commandes de styles ▶ Particules - Général**.
- 4 Ajustez les paramètres souhaités dans le panneau **Particules - Général**.

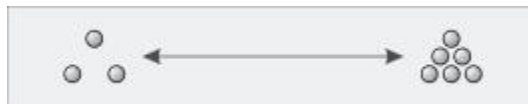
Pour plus d'informations, voir la rubrique «[Options générales des styles de particules](#)» à la page 129.

## Options générales des styles de particules

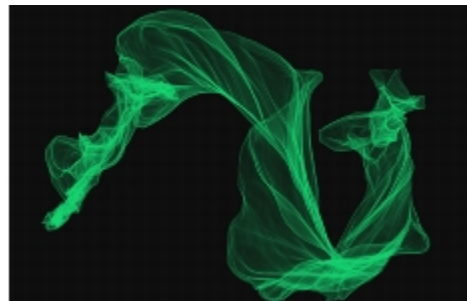
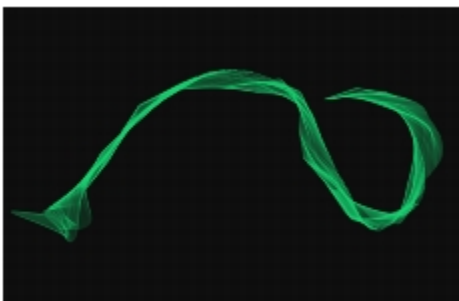
Les options communes à tous les styles de particules sont disponibles via le panneau de commandes **Particules - Général**.

La case à cocher **Lueur** fait briller les particules, les couleurs s'accumulant jusqu'au blanc. Le fond doit être sombre.

Le curseur **Nombre** définit le nombre de particules présentes dans un trait, puis le nombre de tracés calculés au fil du tracé.



*Nombre faible (à gauche) et nombre élevé (à droite)*

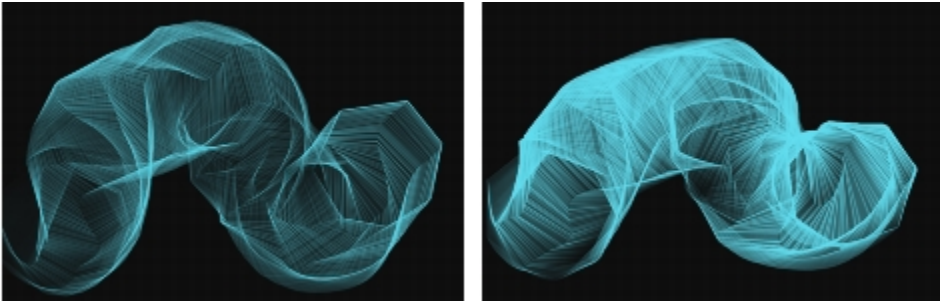


*Coup de pinceau appliqué avec un nombre faible (à gauche) et un nombre élevé (à droite)*

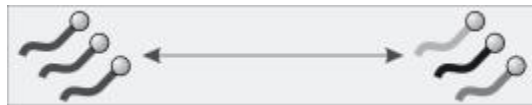
Le curseur **Poids** définit l'opacité des tracés de particules. Combiné au **Tremblement de l'opacité**, il permet d'ajouter de la profondeur et de la dimension aux tracés calculés. Le curseur **Tremblement de l'opacité** fait varier l'opacité des différents tracés de particules.



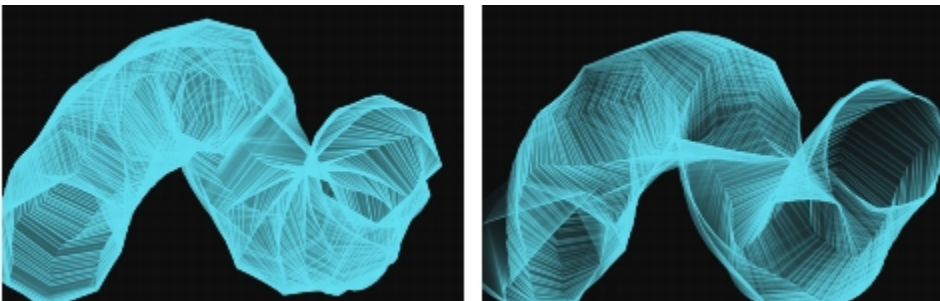
*Application d'un poids au tracé de particules*



*Coup de pinceau appliqué avec un faible poids (à gauche) et un poids élevé (à droite)*



*Tremblement de l'opacité appliqué aux différents tracés*

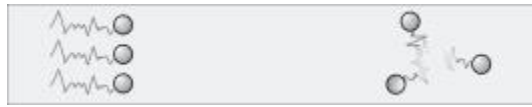


*Coup de pinceau appliqué avec un faible tremblement de l'opacité (à gauche) et avec un fort tremblement de l'opacité (à droite)*

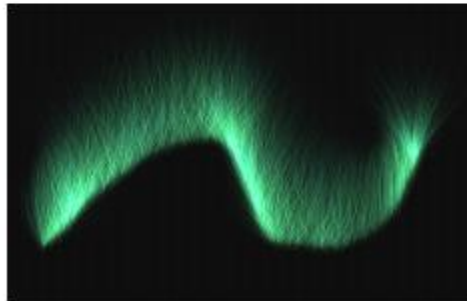
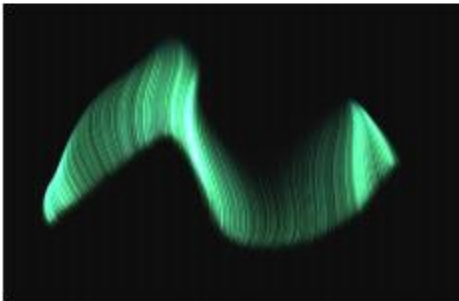
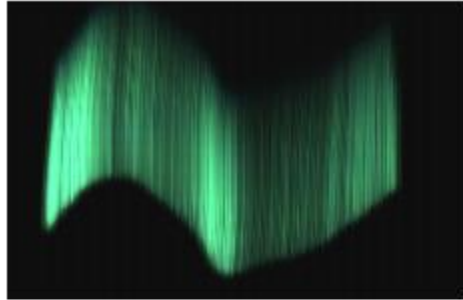
Le curseur **Chaos global** applique le chaos de façon égale à toutes les particules, de sorte qu'elles se déplacent de manière chaotique mais à l'unisson. Le curseur **Chaos local** applique le chaos à des particules



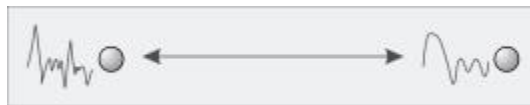
individuelles de façon aléatoire dans le trait. Le curseur **Lissage** lisse le chaos pour lui donner un aspect plus naturel. Vous pouvez également associer un chaos global ou local à une expression.



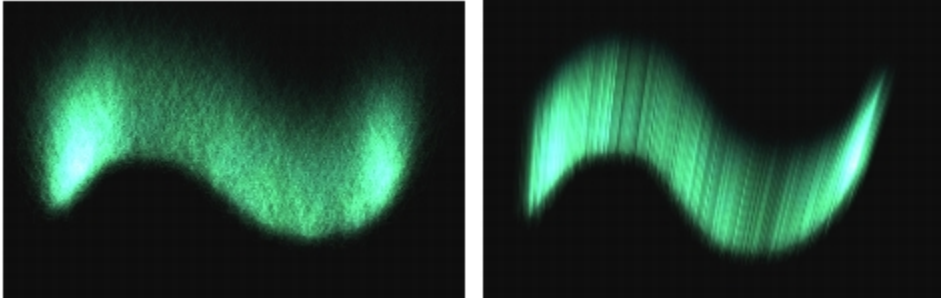
*Chaos global (à gauche) et chaos local (à droite)*



*Coup de pinceau appliqué avec un faible chaos (en haut), avec un chaos global élevé (en bas, à gauche) et avec un chaos local élevé (en bas, à droite)*

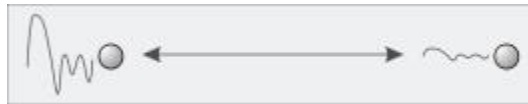


*Application du lissage au chaos*

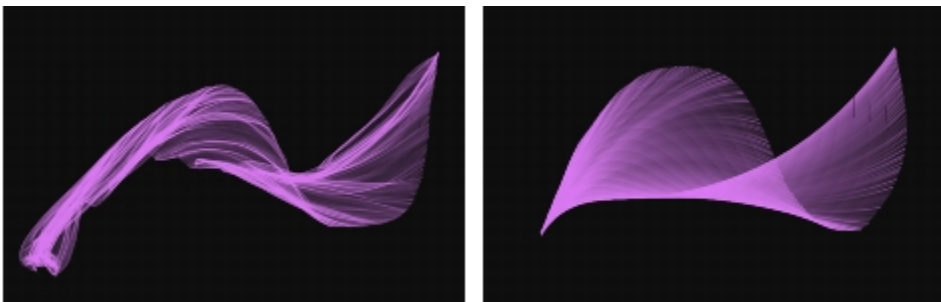


*Coup de pinceau appliqué avec un chaos élevé et un faible lissage (à gauche) et avec chaos et lissage élevés (à droite)*

Le curseur **Amplitude** autorise ou empêche le mouvement des particules. Une faible amplitude permet aux particules de se déplacer plus vite et de réagir davantage aux forces qui affectent leur mouvement. Une amplitude élevée réduit toutes les forces qui affectent le mouvement des particules, le mouvement lui-même étant ralenti et alourdi. Le curseur **Tremblement de l'amplitude** applique une amplitude aux particules individuelles de manière aléatoire.

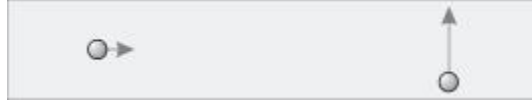


*Amplitude appliquée au mouvement des particules*

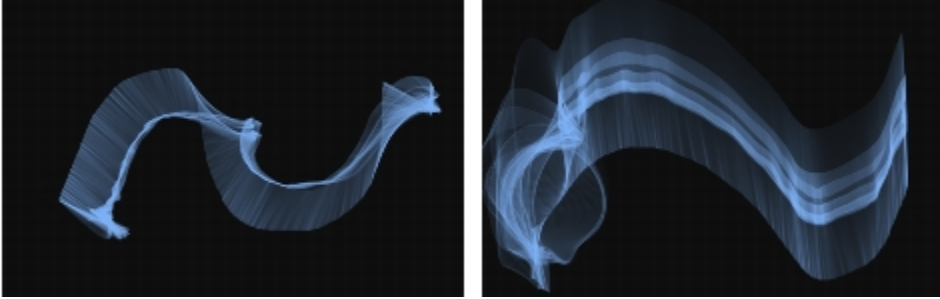


*Coup de pinceau appliqué avec une faible amplitude (à gauche) et une amplitude élevée (à droite)*

Le curseur **Force** applique une force directionnelle globale au mouvement de toutes les particules. L'effet est similaire à celui du souffle sur une aquarelle. Le curseur **Direction** définit la direction de la force globale en degrés. Vous pouvez également associer une force et une direction à une expression.

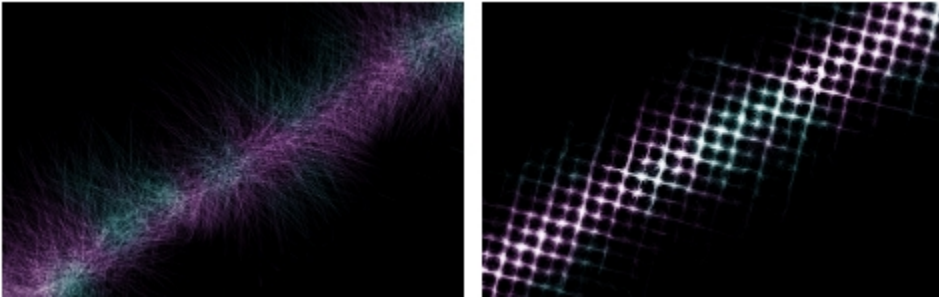


À gauche : Faible force, direction à zéro. À droite : Force élevée, direction à 90.



Coup de pinceau appliqué avec une faible force et une direction à zéro (à gauche) et avec une force élevée et une direction à 90 (à droite)

Le curseur **Carte de flux** définit l'influence de la carte de flux sur le mouvement des particules. Vous pouvez utiliser des cartes de flux pour créer des surfaces dotées d'une texture aidant à diriger le flux de peinture. Si les cartes de flux sont similaires aux textures de papier, les pics et les creux des surfaces qu'elles génèrent sont plus marqués. Vous pouvez capturer une carte de flux personnalisée à partir d'une image.



Coup de pinceau appliqué sans (à gauche) et avec (à droite) une carte de flux



Pour accéder aux options générales des styles de particules

- 1 Sélectionnez Fenêtre ► Panneaux de commandes de styles ► Particules - Général.
- 2 Ajustez les paramètres souhaités dans le panneau Particules - Général.

## Pour choisir une carte de flux

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

## Pour capturer une carte de flux à partir d'une image

- 1 Ouvrez ou créez une image.
- 2 Sélectionnez l'outil **Rectangle de sélection**  dans la boîte à outils.
- 3 Faites glisser le pointeur dans la fenêtre de document pour sélectionner la zone de l'image.
- 4 Dans le panneau **Cartes de flux**, cliquez sur le bouton Options de carte de flux , puis sélectionnez **Capter la carte de flux**.  
Si vous souhaitez estomper les contours, faites glisser le curseur **Transition** vers la droite dans la boîte de dialogue **Capter la carte de flux**.
- 5 Entrez un nom dans la zone de texte **Enregistrer sous**.

La carte de flux est ajoutée à la bibliothèque sélectionnée.

## Palettes Infos

Pour obtenir des informations sur les options de style, vous pouvez afficher les palettes Infos des styles de particules.

## Pour afficher une palette Infos

- Cliquez sur **Fenêtre ▶ Palettes Infos** et choisissez une palette.



## Styles de tremblement

Corel Painter inclut une collection de styles de tremblement qui vous permettent d'introduire une plage de comportements aléatoires afin que les traits soient plus réalistes. Il vous est possible d'utiliser les variantes de style de tremblement prédéfinies et de les ajuster selon les besoins. Vous pouvez également les enregistrer comme des nouvelles variantes de style de tremblement.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- «Sélection d'une variante de style de tremblement» (page 135)
- «Contrôle du comportement des variantes de tremblement» (page 138)

### Sélection d'une variante de style de tremblement

Corel Painter inclut plusieurs variantes de style de tremblement prédéfinies. Vous pouvez utiliser les variantes telles quelles ou les personnaliser à l'aide des options de tremblement afin de créer vos propres styles de tremblement.



*Voici un exemple des variantes de style Impressionniste (aucun tremblement) (à gauche) et Tremblement du mélangeur impressionniste (à droite) qui comprend Tremblement de l'opacité et Tremblement de couleur*

Les variantes de style de tremblement sont disponibles dans plusieurs catégories de style différentes. Le tableau ci-dessous répertorie les variantes de style de tremblement disponibles dans chacune des catégories de style.

Catégorie de style	Variante de style de tremblement
Aérogaphes	Tremblement en jet épais
Artistes	Tremblement style Sargent épais Tremblement du mélangeur impressionniste Super tremblement Sargent
Mélangeurs	Tremblement du mélangeur humide gras et épais Tremblement empâtement mélangeur texturé
Craies et crayons	Tremblement de craie réaliste
Duplicateurs	Gravure tremblement duplicateur avec empâtement
Effets	Tremblement brumeux Tremblement d'aérographe à fourrure

Catégorie de style	Variante de style de tremblement
Gélatine	Tremblement fractal en gel
Gouache	Tremblement de râteau pour gouache
Jet d'images	Tremblement du jet de couleur
Empâtement	Tremblement de mélangeur avec empâtement sélectionné Tremblement avec empâtement épais Tremblement de tampon avec empâtement lourd
Marqueurs	Tremblement de marqueur usé
Peintures à l'huile	Tremblement bloc avec empâtement dense
Couteaux	Tremblement de style au couteau biseauté Tremblement labourage au couteau biseauté
Plumes à motif	Tremblement à la craie pour motif Tremblement à la craie pour motif ondulé
Aquarelle réaliste	Tremblement de frange légère Éponge pour tremblement mouillé réaliste
Éponges	Éponge pour tremblement texturé

### Pour sélectionner une variante de tremblement

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



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

## Contrôle du comportement des variantes de tremblement

Vous pouvez contrôler la quantité de tremblement qu'un style produit. Les options de tremblement, que vous pouvez modifier, dépendent de la variante de style de tremblement que vous avez sélectionnée. Par exemple, si vous sélectionnez la variante de style **Tremblement en jet épais** dans la catégorie **Aéroglyphes**, vous pouvez régler les options de tremblement suivantes : **Tremblement de la taille** (panneau de commandes de styles **Taille**), **Tremblement des détails** et **Tremblement du débit** (panneau de commandes de styles **Aérographe**), **Tremblement de l'opacité** (panneau de commandes de styles **Opacité**) et **Tremblement du trait** (panneau de commandes de styles **Tremblement du trait**).

Pour trouver rapidement les options de style de tremblement pour un style sélectionné, vous pouvez laisser Corel Painter générer un groupe de tous les panneaux de commandes de styles correspondant à la variante de style sélectionnée. Cette action réduit le champ de recherche des options de tremblement en limitant le nombre de panneaux de commandes de styles disponibles pour votre style. Pour plus d'informations, voir la rubrique «Affichage dynamique des options de style avancées» à la page 102.





## Utilisation des guides de perspective

L'emplacement des objets dans une peinture peut considérablement affecter l'aspect global du travail fini.

Cette section contient les rubriques suivantes :

- [«Utilisation des guides de perspective»](#) (page 139)

Pour obtenir des informations sur les autres outils et fonctions qui vous permettent de composer, dimensionner et positionner des images et leurs éléments, voir la rubrique « Utilisation des outils de composition, des outils de symétrie, des règles et des guides » dans l'Aide.

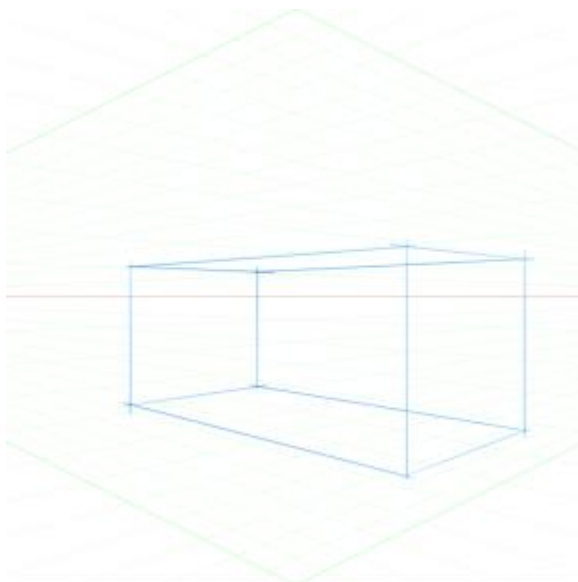
### Utilisation des guides de perspective

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

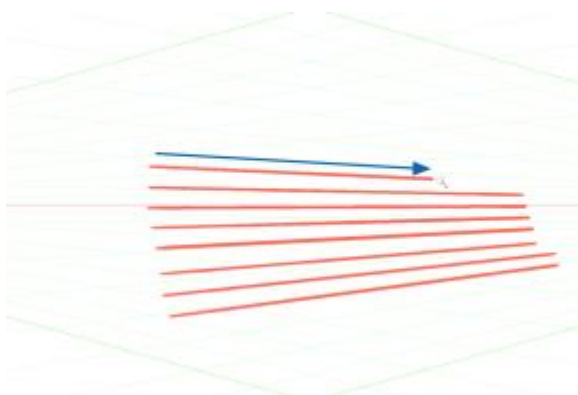
Vous pouvez faire votre sélection parmi des éléments prédéfinis de guide de perspective, qui incluent différentes configurations des guides de perspective. Vous pouvez également modifier un élément prédéfini en fonction de vos besoins. Cependant, vous pouvez restaurer des éléments prédéfinis à leur état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

Les éléments prédéfinis de guide de perspective incluent un, deux ou trois points de fuite, qui permettent de définir le sens de la perspective. Vous pouvez également activer les traits guidés pour la perspective. Les

traits guidés pour la perspective modifient l'apparence des traits, tout en les forçant à converger vers le point de fuite le plus proche.



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





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

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

De plus, vous pouvez modifier la couleur et l'opacité de toutes les lignes. Vous pouvez également augmenter ou diminuer la densité des lignes intermédiaires.

### Pour afficher les guides de perspective

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





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





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


### Pour afficher ou masquer les guides de perspective

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

### Pour activer les traits guidés pour la perspective

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

### Pour repositionner les lignes et le point de fuite

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

## Action

Repositionner le point de fuite

Repositionner la ligne d'horizon

Repositionner une ligne principale

Faire pivoter une ligne principale

Repositionner un point de fuite et les lignes principales connexes ensemble

Repositionner tous les points de fuite et les lignes principales en un seul groupe

Déplacer la poignée de position de la ligne principale

## Procédure

Faites glisser le point de fuite vers son nouvel emplacement.

Faites glisser la ligne d'horizon vers le haut ou vers le bas.

Faites glisser la poignée de position de la ligne principale vers son nouvel emplacement.


Faites pivoter une poignée de rotation pour modifier l'angle de la ligne.

Maintenez la touche **Maj** enfoncée et faites glisser le point de fuite vers une nouvelle position.

Maintenez enfoncées les touches **Commande + Maj** (Mac) ou **Ctrl + Maj** (Windows), puis faites glisser les points de fuite vers une nouvelle position.

Faites glisser la poignée de position avec la ligne principale.


## Pour contrôler l'affichage des lignes principales

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

## Action

Afficher ou masquer les lignes principales

## Procédure

Dans la barre d'outils, cliquez sur le bouton **Afficher/Masquer les lignes principales** .

## Action

Modifier la couleur des lignes principales


Modifier l'opacité des lignes principales

## Procédure

Dans la barre d'outils, cliquez sur le sélecteur de couleur situé à droite du bouton **Afficher/Masquer les lignes principales** et sélectionnez une couleur.

Dans la barre d'outils, déplacez le curseur **Opacité des lignes principales** pour ajuster l'opacité de la ligne.

## Pour contrôler l'affichage de la ligne d'horizon

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


## Action

Afficher ou masquer la ligne d'horizon

Modifier la couleur de la ligne d'horizon

Modifier l'opacité de la ligne d'horizon


## Procédure

Dans la barre d'outils, cliquez sur le bouton **Afficher/Masquer la ligne d'horizon** .

Dans la barre d'outils, cliquez sur le sélecteur de couleur situé à droite du bouton **Afficher/Masquer la ligne d'horizon** et sélectionnez une couleur.

Dans la barre d'outils, déplacez le curseur **Opacité de la ligne d'horizon** pour ajuster l'opacité de la ligne.

## Pour contrôler l'affichage des lignes intermédiaires

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

## Action


Afficher ou masquer les lignes intermédiaires

Modifier la couleur des lignes intermédiaires

Modifier l'opacité des lignes intermédiaires

Modifier la ligne de densité

## Procédure



Dans la barre d'outils, cliquez sur le bouton **Afficher/Masquer les lignes intermédiaires** .

Dans la barre d'outils, cliquez sur le sélecteur de couleur situé à droite du bouton **Afficher/Masquer les lignes intermédiaires** et sélectionnez une couleur.



Dans la barre d'outils, déplacez le curseur **Opacité des lignes intermédiaires** pour ajuster l'opacité de la ligne.

Dans la barre d'outils, déplacez le curseur **Densité des lignes intermédiaires** pour ajuster la densité de la ligne.

## Pour réinitialiser les guides de perspective

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

## Pour enregistrer les paramètres de guide de perspective comme élément prédéfini


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

L'élément prédéfini s'affiche dans la liste **Éléments prédéfinis**.



Si vous exportez votre espace de travail, tous les éléments prédéfinis Guides de perspective que vous avez créés sont enregistrés avec l'espace de travail.

### Pour supprimer un élément prédéfini de guide de perspective

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

# Index

## A

### AdobePhotoshop

utilisation de styles de plan 40

## Æ

### Aéroglyphes 81

### Aspects

accès 25

## B

barre d'options, équivalent dans Painter 37

### Barre de menus

description 15

### Barre de propriétés

affichage 25  
description 16  
fermeture 25  
ouverture 25

### barre Sélecteur de styles

sélection de styles avec 97

### Barre Styles récents

description 16

### Bibliothèque d'aspects

panneau 30

### Bibliothèque de jets

panneaux 30

### Bibliothèque Textures de papier 33

### bibliothèques

scripts 33

### Bibliothèques 33

aspects 33  
dégradés 33

jets 33

motifs 33

plans 33

sélections 33

styles 33

textures de papier 33

tissus 33

### Bibliothèques d'aspects 33

### Bibliothèques de cartes de flux

panneau 31

### Bibliothèques de dégradés 33

### Bibliothèques de jets 33

### Bibliothèques de motifs 33

### Bibliothèques de plans 33

### Bibliothèques de scripts 33

### Bibliothèques de sélections 33

### bibliothèques de styles

importation 102

### Bibliothèques de styles 33

importation de bibliothèques antérieures 104

### Bibliothèques de tissus 33

### Boîte à outils

accès depuis les menus contextuels 24

affichage 24

description 17

exploration 19

ouverture ou fermeture 24

utilisation des menus contextuels 24

### Bouton Traits à main levée

tracés de lignes à main levée 65

### Bouton Traits droits

tracés de lignes droites avec 65

## C



**Calibrage du style** 58  
réglage 60

**canaux de masque**  
ouverture de Photoshop 39

**Canevas de mélangeur**  
effacer le contenu 73  
ouverture des images dans 76  
rétablissement du zoom 73

**catégories de style**  
exportation 102  
importation 102, 105  
liste de 80

**Catégories de styles**  
définition 12

**Contenu du guide de l'utilisateur** 1

**Coordonnées X et Y**  
affichage 26  
utilisation pour naviguer dans une image 47

**Corel Corporation** 4

**Corel Painter for Cinco**  
activation de la connexion 2

**Couleur** 67  
choix dans la palette de couleurs temporaire 71  
choix dans le panneau Couleurs 69  
choix dans les nuanciers 77  
choix de la couleur primaire 69  
choix de la couleur secondaire 70  
échantillonnage dans le canevas de mélangeur 75  
modification dans la zone de travail 45  
permutation des couleurs primaire et secondaire 70  
prélèvements multiples 75  
sélection 67

**couleur de premier plan**  
comparée à la couleur principale 38

**couleur de premier plan comparée à la couleur principale** 38

**Couleur primaire**  
sélection 69

**Couleur secondaire**  
sélection 70

**Couleurs**  
ajout dans les nuanciers 77  
mélange 74

**Couteaux** 90

**Crayons** 91

**Crayons à la cire** 82

**Crayons de couleur** 91

**Croix**  
pour la duplication 108

## D

**Décalquage**  
source de la réplique 109

**dessin**  
avec la perspective 139

**Dessin**  
lignes droites 65  
tracés de lignes à main levée 65

**Dimensionnement**  
page 45

**Disposition d'espace de travail**  
Nouveaux styles 118

**Document dupliqué**  
définition 13

**Documents**  
création 43  
ouverture 47  
résolution 45  
taille et résolution de la zone de travail 44

**Duplicateur**  
choix d'un style pour 115

## Duplicateurs 84

- peinture avec 114, 114
- sélection 115
- transformation des variantes de style en 116

## duplication 107

### Duplication

- affichage du curseur en forme de croix 111
- avec croix 108
- couleur de la réplique 115
- définition de la source de la réplique 108
- enregistrement des images sources 112
- exportation des images sources 112
- images 107
- méthodes 115
- mise à jour des images sources 112
- modification des images sources 112
- papier calque 109
- rapide 111
- sources des images 108
- utilisation des duplicateurs 114

### Duplication rapide

- utilisation 111

## E

### Échantillonnage d'image

- définition 14

### échelle

- traits 99

### Écran

- aspect 46

### Empâtement

- styles 87

### Enregistrement

- fichiers 51
- images sources de répliques 112
- itérations 51

### Enregistrement des produits Corel 2

### Enregistrement itératif 51

## Éponges 94

### Espaces de travail

- composants 11
- restauration des paramètres par défaut de Painter 34

### exportation

- catégories de style 102
- variantes de style 102

### Exportation

- images sources de répliques 112

## F

### Fenêtre de document 14

### Fichiers

- enregistrement 51
- ouverture 47

### fichiers PSD

- ouverture 40
- utilisation de styles de plan 40

### Flux de travail pour la peinture

- utilisation d'un croquis 54
- utilisation d'une photo 54
- utilisation d'une zone de travail vierge 55

### Fonction tactile multipoint 52

### Formes calculées

- définition 13

### formes de styles

- dimension 98

## G

### Galerie d'œuvres 1

### Glossaire des termes 12

### Gommes 85

### grain

- attributs de style 98

définition pour les styles 100

## Grille de mise en page

éléments prédéfinis, création 144  
éléments prédéfinis, suppression 145  
paramètres, enregistrement en tant qu'éléments  
prédéfinis 144

## guides

perspective 139

## guides de perspective 139

## I

### Icône du pointeur

curseur de duplication en forme de croix 111

### Image de référence

affichage 62  
déplacement 62  
prélèvement de couleurs dans 62  
zoom 62

## Images

affichage des informations 47  
décalquage 109  
duplication 107  
navigation 47  
ouverture d'une image de référence 62  
ouverture dans le panneau Mélangeur 76  
redimensionnement 49  
résolution 45  
traçage des contours 109

## importation

bibliothèques de styles 102  
catégories de style 102, 105  
variantes de style 102

## Importation

bibliothèques de styles antérieures 104

## Impression

résolution et qualité 46

## interface CorelPainter

comparée à l'interface AdobePhotoshop 37

## Interface CorelPainter 11

## J

### Jet d'images 87

## L

### Lignes à main levée, dessin 65

### Lignes droites

dessin 65

## M

### Marqueurs 88

### Mélange

couleurs 74  
peinture 74

### Mélangeurs 82

### Menus contextuels

accès aux outils des 24

### Modes de dessin

du panneau Navigation 49

### Modes de fusion

définition 14

### Moniteurs

résolution 46

## N

### Navigation

images 47

### Nouveautés 2015

fonctions 5

### Nouvelle disposition d'espace de travail

### Nouveaux styles 118

### Nouvelles fonctions 2015 5

amélioration de la sensibilité à la pression et à la  
vitesse 8

- aperçu en temps réel, document complet 7
- dispositions d'interface utilisateur 8
- lissage du tremblement 6
- prise en charge du stylet en temps réel 9
- styles de particules 5

### **nouvelles fonctions X3**

- guides de perspective 139
- paramètres de style intelligents 102
- recherche d'un style 96
- styles de tremblement 135
- tremblement (options de style) 138

### **Nouvelles fonctionsX3**

- duplication améliorée 107
- image de référence 62
- modification de la source de la réplique 112

### **Nuanciers**

- ajout de couleurs dans 77
- choix de couleurs dans 77
- ouverture 77

## **Œ**

### **opacité**

- définition pour les styles 100
- pour les styles 98

### **Opacité**

- modification pour le papier calque 111

### **options de style**

- affichage avancé 102
- pour les variantes de style de tremblement 138

### **options de tremblement 138**

Outil Accroître la densité 22

Outil Ajouter un point 22

Outil Ajusteur de plan 20

Outil Ajusteur de sélection 20

Outil Appliquer la couleur 72  
dimensionnement 73

Outil Baguette magique 20

Outil Cachet 22

Outil Ciseaux 21

Outil Convertir un point 22

Outil Densité 22

Outil Divine proportion 23

Outil Duplicateur 22  
utilisation 114

Outil Échantillonner des couleurs 73

Outil Échantillonner la couleur 73

Outil Ellipse de sélection 20

Outil Forme ovale 21

Outil Forme rectangulaire 21

Outil Gomme 20

Outil Grille de mise en page 23

Outil Guides de perspective 23

Outil Kaléidoscope 23

Outil Lasso 20

Outil Loupe 23

Outil Main 23

Outil Main libre 21

Outil Mélanger les couleurs 73  
dimensionnement 73

Outil Mode pinceau chargé 72

Outil Panoramique 73

Outil Peinture en symétrie 22

Outil Pinceau 19

Outil Pipette 19

Outil Pivoter page 23

Outil Plume 21

Outil Pot de peinture 19

Outil Recadrer 21

Outil Rectangle de sélection 20

Outil Sélection de forme 21

Outil Sélection polygonale 20

Outil Supprimer un point 22

Outil Texte 21

Outil Transformation 20

Outil Zoom 73

**Outils**

Corel Painter 19

Outils de composition 23

Outils de manipulation de formes 21

Outils de navigation 23

Outils de sélection 20, 20

Outils de symétrie 22

Outils des couleurs 19

Outils des photos 22

**Ouverture**

documents 47

## **P**

**Page**

hauteur 45

largeur 45

modification de l'unité de mesure 45

modification de la taille 45

**Palette**

définition 13

**Palette de couleurs temporaire**

affichage 71

choix de couleur dans 71

utilisation 70

**Palettes**

découverte 28

**Palettes Infos 134**

**Panneau**

définition 13

**Panneau Bibliothèque de styles**

affichage 26

utilisation 96

**Panneau Bibliothèques de papiers 30**

description 17

**Panneau Canaux**

description 17, 32

**panneau Couche de fond 32**

**panneau Couleurs**

découverte 38

**Panneau Couleurs 30**

affichage 68

choix d'une couleur dans 69

choix d'une teinte dans 69

sélection d'une couleur 67

**Panneau de bibliothèque de dégradés 30, 31**

**Panneau de bibliothèque de motifs 30, 31**

**Panneau de bibliothèque de tissus 30, 31**

**Panneau de la carte de flux 31**

**Panneau Divine proportion 33**

**Panneau Grille de mise en page 33**

**panneau Mélangeur 30**

**Panneau Mélangeur**

description 16

échantillonnage des couleurs du canevas 75

mélange de couleurs dans 74

outils 72

ouverture des images dans 76

peinture à partir de 75

utilisation 71

## **Panneau Navigation**

- affichage 26, 48
- affichage des informations 47
- description 16
- masquage des informations 47
- utilisation 47

## **Panneau Nuanciers 30**

- affichage 77

## **Panneau Papiers 30**

- description 17

## **Panneau Plans**

- description 17, 32

## **Panneau Restauration 33**

## **Panneau Scripts**

- description 33

## **Panneau Texte**

- description 33

## **Panneaux**

- découverte 28

## **Panneaux de bibliothèque de supports**

- description 30

## **Panneaux de commandes de styles**

- descriptions 29

## **Panneaux de commandes de supports**

- description 31

## **Panneaux de composition**

- description 33

## **Panneaux de couleurs**

- descriptions 30

## **Panneaux de papiers**

- description 30

## **Panneaux de peinture automatique 32**

- descriptions 32

## **Papier**

- définition 13

## **Papier calque**

activation 111

affichage des images 109

désactivation 111

duplication d'images avec 109

modification de l'opacité 111

traçage des contours des images avec 109

## **Paramètres d'usine**

restauration 34

## **Paramètres de style intelligents 102**

## **Paramètres par défaut**

restauration de Painter 34

## **Pastels 90**

## **Pastels gras 90**

## **Peinture 53**

à partir du panneau Mélangeur 75

choix d'un flux de travail 53

comparaison entre zone de travail et plan 61

paramètres du style pour 64

répliques 114

supports pour 61

traits 64

## **Peinture, mélange 74**

## **peintures à l'huile 89**

## **Permutation des couleurs principale et secondaire 70**

## **perspective-guided strokes 141**

## **Photos**

flux de travail pour la peinture 54

ouverture en tant que référence 62

## **Pinceaux Sumi-e 95**

## **Pixels par pouce 45**

définition 12

vs points par pouce 44

## **Pixels par pouce vs points par pouce**

aspect à l'écran 46

## **Plan**

définition 12

## plans

- ouverture de Photoshop 39
- ouverture des styles Photoshop 40

## Plans

- comparaison avec la peinture dans la zone de travail 61

## Plumes 92

### Plumes à motif 91

### Plumes, motif 91

## Points par pouce

- vs pixels par pouce 44

## Préférences

- activation de Corel Painter for Cinco 2

## Prélèvement

- couleurs dans l'image de référence 62
- couleurs dans le canevas de mélangeur 75
- plusieurs couleurs 75

## Présélections

- sensibilité à la pression et à la vitesse 59

## R

### raccourcis clavier

- redimensionnement de style dynamique 101

### recherche

- de styles 96

### Recherche de documents (Mac OS) 47

### redimensionnement

- styles à l'écran 98

### Redimensionnement

- images 49
- zone de travail 49

### redimensionnement de style à l'écran 98

### redimensionnement de style dynamique 98

### réglages par défaut

- affichage 37

## Résolution

- document 43
- image 45
- images 45, 45
- vs aspect à l'écran 46
- vs qualité d'impression 46
- zone de travail 44

## Ressources Web 2

## Restauration

- paramètres par défaut de Painter 34

## S

### Sélecteur d'aspect

- accès 25

### Sélecteur de couleur 24

### Sélecteur de dégradé

- accès 25

### Sélecteur de jet

- accès 25

### Sélecteur de motif

- accès 25

### Sélecteur de papier 24

### Sélecteur de styles 38

- affichage ou masquage 26
- description 15

### Sélecteur de supports

- accès 25

### Sélecteur de tissu

- accès 25

### Sélecteur Mode d'affichage 24

### Sélecteurs 24

### sélection

- styles 96

### Sensibilité à la pression et à la vitesse 57

- présélections 59

réglage 59

### Source de la réplique

- définition 13, 108
- définition de la couleur 115
- exportation 112
- mise à jour 112
- modification 112
- peinture 114
- utilisation 108

### styles

- affichage dynamique d'options 102
- attribut de base 98
- catégories, liste de 80
- exportation 102
- gestion 79
- grain, définition 100
- importation 102
- nouveaux dans Painter X3 98
- opacité, définition 98, 100
- options de grain 98
- présentation 79
- recherche 96
- sélection 96
- taille, définition 99

Styles Acryliques 80

Styles Aquarelle 95

Styles Aquarelle numérique 84

Styles Aquarelle réaliste 93

Styles Artistes 82

Styles Calligraphie 92

Styles Craies 82

Styles Crayons Conté 83

Styles de particules 117

- à attraction magnétique 118
- à ressort 124
- de flux 121
- options générales 129
- palettes Infos 134

Styles de particules à attraction magnétique 118

Styles de particules à ressort 124

Styles de particules de flux 121

styles de tremblement 135

- contrôle de variantes 138
- liste de variantes 135
- sélection de variantes 137

Styles Effets 85

Styles Encre liquide 88

Styles Fusains 83

Styles Gélatine 86

Styles Gouache 86

Styles Huile grasse 94

Styles Photographie 93

Styles Teintes 95

Styles Trait intelligent 94

## T

### Taille

- zone de travail 44

### Teinte

- sélection 69

### Terminologie

- Painter 12

### Texture

- modification dans la zone de travail 45

### textures de papier

- révélation lors de la peinture 98

### traits

- échelle 99
- guidés pour la perspective 141, 141
- perspective 139, 139

### Traits

- application 64
- application de traits droits 64



lignes droites 65

### Traits à main levée

application 64

### Type de forme à base de touches

définition 13

### Types de formes

définition 12

## U

### Unité de mesure

modification 45

### utilisateurs d'AdobePhotoshop

visite guidée de CorelPainter pour 37

## V

### variantes

tremblement 135

### variantes de style

exportation 102

importation 102

sélection 97

tremblement 135

### Variantes de styles

définition 12

### visite guidée de l'espace de travail

pour les utilisateurs d'AdobePhotoshop 37

### Visite guidée de l'espace de travail 11

## Z

### Zone de travail

définition 12

description 17

flux de travail pour la peinture 55

modification de la couleur 45

modification de la texture 45

peinture 61

redimensionnement 49

redimensionner avec les images 50

résolution 44

taille 44

### Zoom

images 47