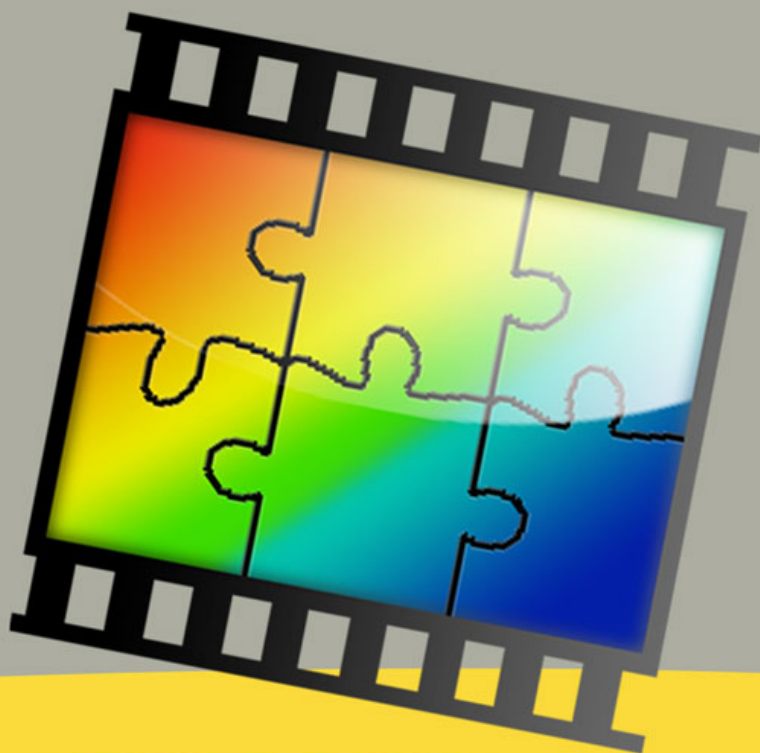


Photofiltre

Prise en main



FACILE PC

Table des matières

Introduction	4
Pourquoi PhotoFiltre 7 ?	4
Télécharger et installer Photofiltre 7	4
La fenêtre de Photofiltre	5
Créer une image	9
Ouvrir une image	10
Sauvegarder l'image en cours d'édition	11
Dessiner avec PhotoFiltre	13
L'outil Sélection	14
L'outil Gestionnaire de calques	17
L'outil Déplacement	18
L'outil Pipette	19
L'outil Baguette magique	21
L'outil Ligne	29
L'outil Remplissage (appelé aussi Pot de peinture)	30
L'outil Aérographe	32
L'outil Gomme	33
Les outils Pinceau et Pinceau avancé	36
L'outil Clonage	41
L'outil Flou	44
L'outil Doigt	46
L'outil Pinceau artistique	48
Premiers pas dans la zone de travail	51
Dupliquer une image avant de travailler dessus	51
Modifier la taille d'une image dans la zone de travail	52
Modifier les dimensions de la zone de travail	53
Changer les dimensions d'une image	55
Recadrer une image	56
Ajouter un contour à une image	57
Ajouter un ombrage à une image	58
Compresser une image	60
Transformations et rotations	61
Annuler une modification	64
Filtres	65
Utiliser des filtres	65

Atténuer l'effet d'un filtre	67
Ajouter du flou sur une partie d'une image.....	69
Améliorer la netteté d'une photo	71
Débruiter une photo	74
Formes, masques et calques	76
Appliquer une forme sur une image	76
Créer une forme.....	82
Appliquer un masque à une image	86
Créer ses propres masques.....	89
Premiers pas avec les calques.....	94
Modifier des calques.....	99
Travailler avec du texte.....	105
Ajouter du texte sur une image	105
Ajouter des polices à Windows.....	108
Afficher un halo sur un texte	110
Un texte avec un contour coloré.....	113
Dégradé interne dans un texte	116
Image piégée dans un texte	118
Un contour progressif autour d'un texte	120
Dégradé de couleurs sur un texte.....	122
Un effet néon	124

Introduction

Pourquoi PhotoFiltre 7 ?

PhotoFiltre est un logiciel de retouche d'images très complet. Il est proposé en téléchargement gratuit pour une utilisation privée à but non lucratif. Si vous en faites une utilisation professionnelle, vous devez faire l'acquisition d'une licence de PhotoFiltre Studio. Cette version est plus évoluée que PhotoFiltre 7, mais tout ce qui sera dit dans cette formation s'y applique également.

PhotoFiltre 7 gère les calques, la transparence de la couche alpha, donne accès à des pinceaux personnalisables, à un module d'automatisation et permet d'appliquer des filtres prédéfinis à vos images. Très simple à utiliser, il s'adresse à un public qui va du parfait débutant à l'amateur éclairé. Quel que soit votre niveau dans le traitement d'images et de photos, vous apprécierez sans nul doute PhotoFiltre 7...

Télécharger et installer Photofiltre 7

PhotoFiltre 7 est librement téléchargeable sur le site <http://www.photofiltre-studio.com/pf7.htm>. Choisissez la dernière version en date avec installeur et demandez l'exécution du programme.

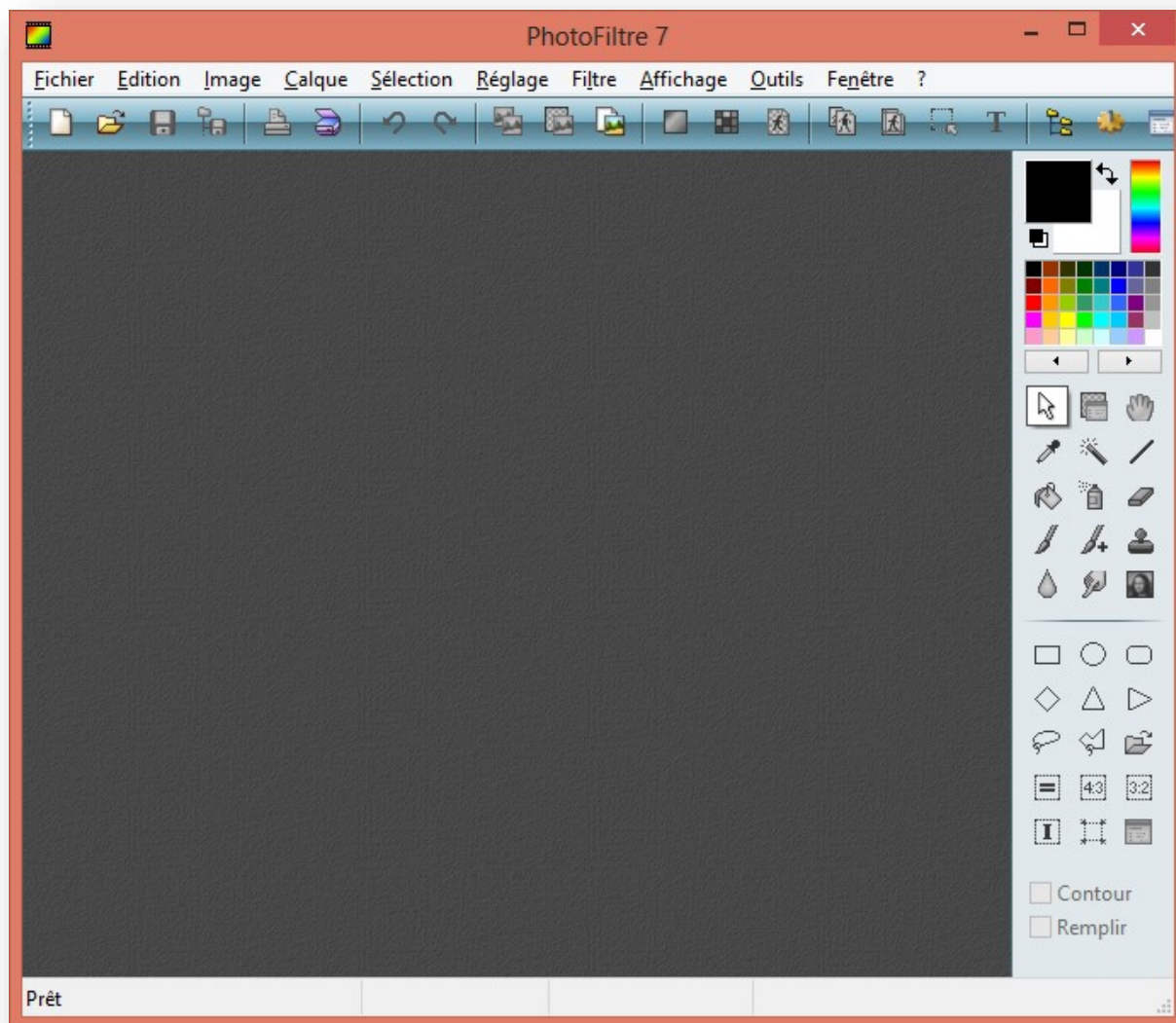


L'installation est on ne peut plus classique. Une fois l'analyse de sécurité terminée, l'Assistant d'installation se lance. Cliquez sur **Suivant**, lisez et acceptez les termes de la licence d'utilisation de PhotoFiltre et cliquez sur **Suivant**. Choisissez le dossier d'installation de l'application (le dossier proposé par défaut est généralement convenable). Laissez la case **Créer un lien PhotoFiltre sur le bureau** cochée puis cliquez sur **Installer**. Quelques instants plus tard, PhotoFiltre est installé sur votre ordinateur et vous disposez d'un raccourci sur votre Bureau.

Cliquez sur **Fermer** pour y accéder. C'est parti, vous pouvez utiliser Photofiltre !

La fenêtre de Photofiltre

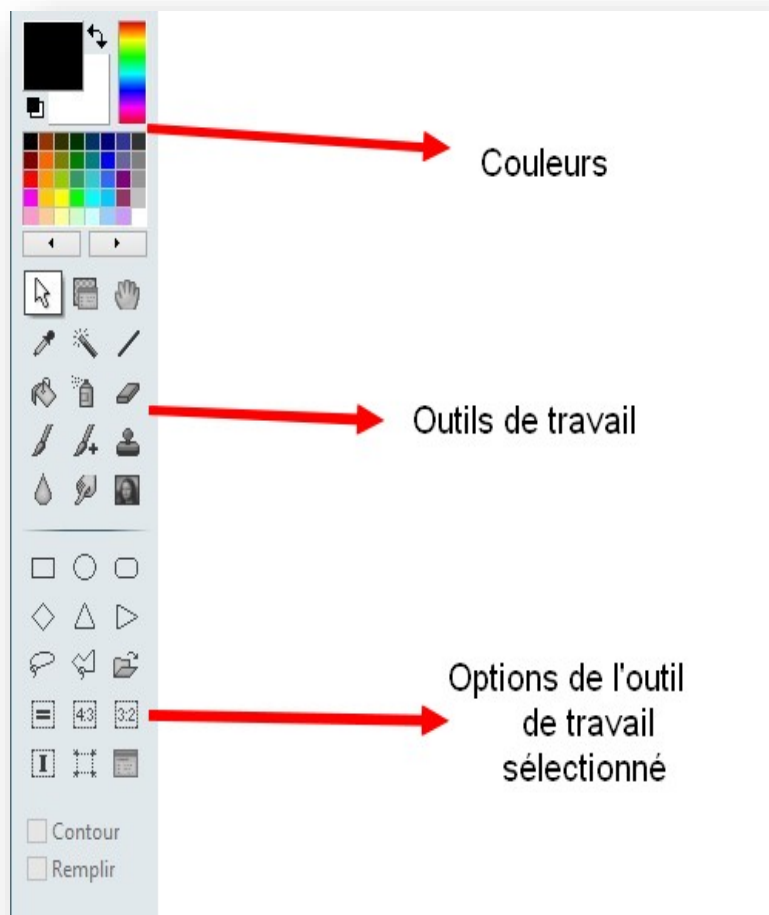
La fenêtre de PhotoFiltre est très classique. Elle est composée d'un système de menus, d'une barre d'outils, d'une palette d'outils, d'une barre d'état et d'une zone de travail centrale.



La barre d'outils est affichée en permanence à l'extrémité supérieure de la fenêtre, juste en dessous du système de menus. Elle contient des raccourcis vers les fonctions les plus courantes : **Nouveau**, **Ouvrir**, **Enregistrer**, **Imprimer**, **Numériser une image** (si un scanner compatible TWAIN est connecté à votre ordinateur), **Défaire** et **Refaire** pour annuler et pour répéter la dernière action. Nous reviendrons sur les nombreuses autres icônes de la barre d'outils dans les autres rubriques de cette formation.



La palette d'outils est ancrée au bord droit de la fenêtre. Elle se divise en trois zones.



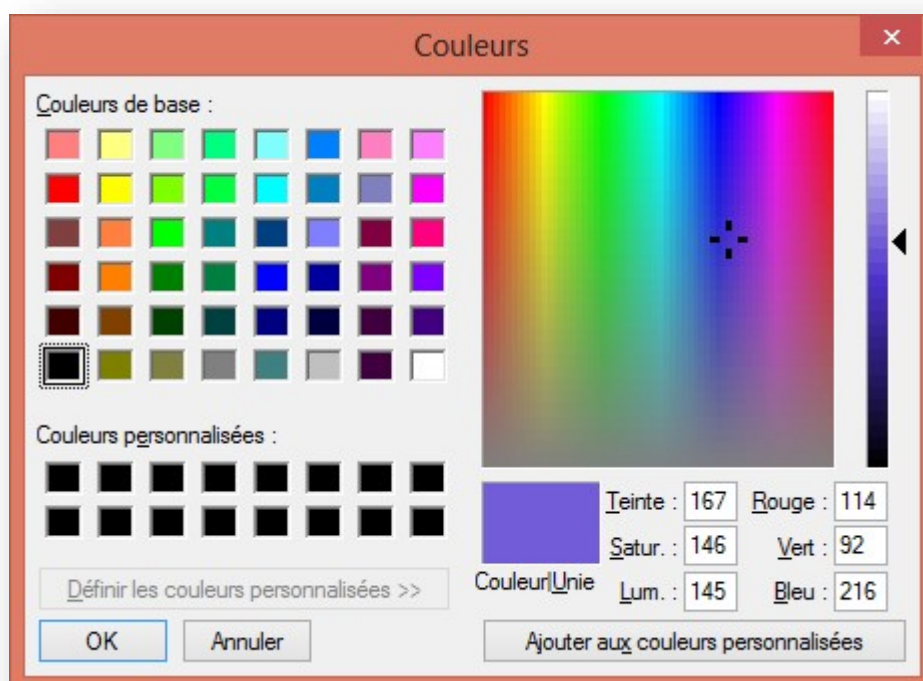
La zone supérieure permet de sélectionner les couleurs affectées aux boutons gauche et droit de la souris.

Ces couleurs peuvent être inversées en cliquant sur la flèche à double extrémités. Pour affecter une autre couleur à un des boutons de la souris, il vous suffit de cliquer avec ce bouton sur le nuancier ou sur la palette prédéfinie.

Si nécessaire, vous pouvez remplacer la palette par un nuancier pour accéder à un plus grand nombre de couleurs. Pour cela, il vous suffit de cliquer sur les boutons **Précédent** et **Suivant** affichés sous le nuancier.



Enfin, vous pouvez également cliquer sur les carrés qui représentent les deux boutons de la souris pour accéder à un nuancier donnant accès à 16 millions de couleurs. Choisissez une couleur dans le nuancier et ajustez la quantité de blanc ou de noir dans la couleur en ajustant le curseur. Si vous les connaissez, vous pouvez également entrer la teinte, la saturation et la luminance de la couleur ou ses composantes **Rouge, Vert et Bleu**. Enfin, pour retrouver facilement une couleur, vous pouvez la mémoriser dans la palette de couleurs personnalisées en cliquant sur **Ajouter aux couleurs personnalisées**.



La partie centrale de la palette d'outils donne accès aux outils de travail. Nous y reviendrons en détail dans les autres rubriques de cette formation.

Enfin, la partie inférieure de la palette d'outils donne accès aux options de l'outil de travail sélectionné. Par exemple, si vous choisissez l'outil **Sélection**, vous pouvez définir la forme de la sélection : rectangulaire, elliptique, rectangulaire à coins arrondis, losange, etc.



La zone de travail peut contenir plusieurs images, mais une seule est active à un moment donné. On dit qu'elle a "le focus". C'est sur elle que seront appliquées les actions effectuées avec les outils de la palette d'outils, les raccourcis de la barre d'outils et les commandes de menu.

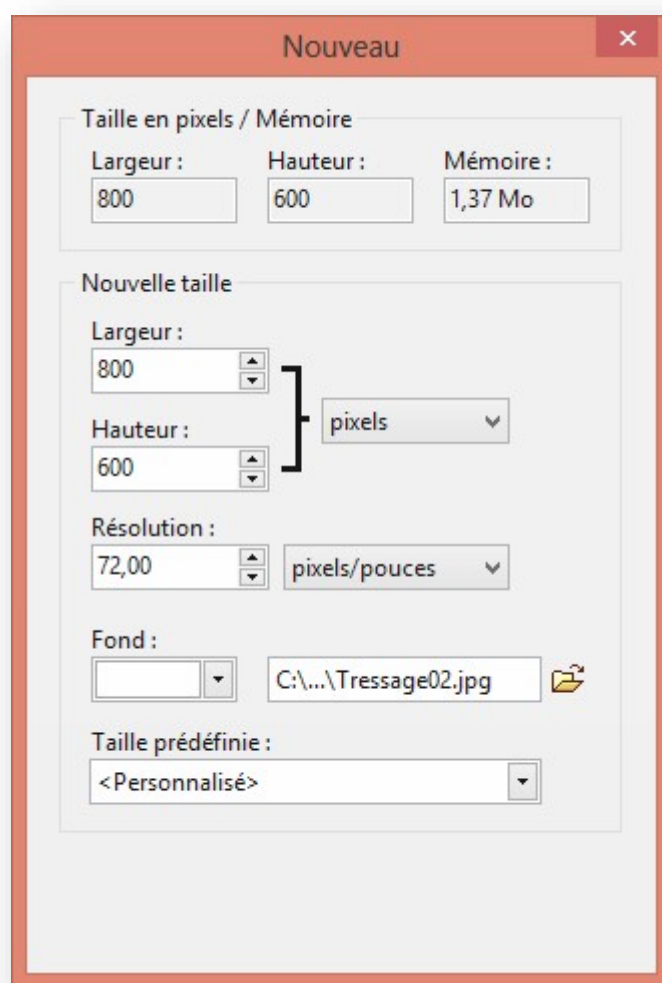
Enfin, la barre d'état en bas de l'écran affiche des informations textuelles liées à l'image qui a le focus : sa taille, le nombre de couleurs accessibles (ici 16 millions) ainsi que les coordonnées du pointeur de la souris. Le point en haut et à gauche de l'image a pour coordonnées 0, 0 et le point en bas à droite a pour coordonnées la largeur de l'image moins un et la hauteur de l'image moins un.

Prêt	686x900x16M	C:\data\chien.jpg
------	-------------	-------------------

Créer une image

Pour créer une nouvelle image, lancez la commande **Nouveau** dans le menu **Fichier**, cliquez sur l'icône **Nouveau** de la barre d'outils ou utilisez le raccourci clavier **Ctrl+N**.

Quelle que soit la technique utilisée, la boîte de dialogue **Nouveau** s'affiche. Définissez les dimensions et la résolution de l'image. Si vous le préférez, vous pouvez choisir une taille prédéfinie dans la liste. L'arrière-plan peut être coloré avec une couleur unie, transparent ou utiliser un motif de fond. Dans le premier cas, choisissez la couleur d'arrière-plan dans la liste **Fond**. Dans le deuxième cas, cochez la case **Transparence automatique**. Enfin, dans le troisième cas, décochez la case **Transparence automatique**, cochez la case **Motif de fond** et faites votre choix dans la liste déroulante.



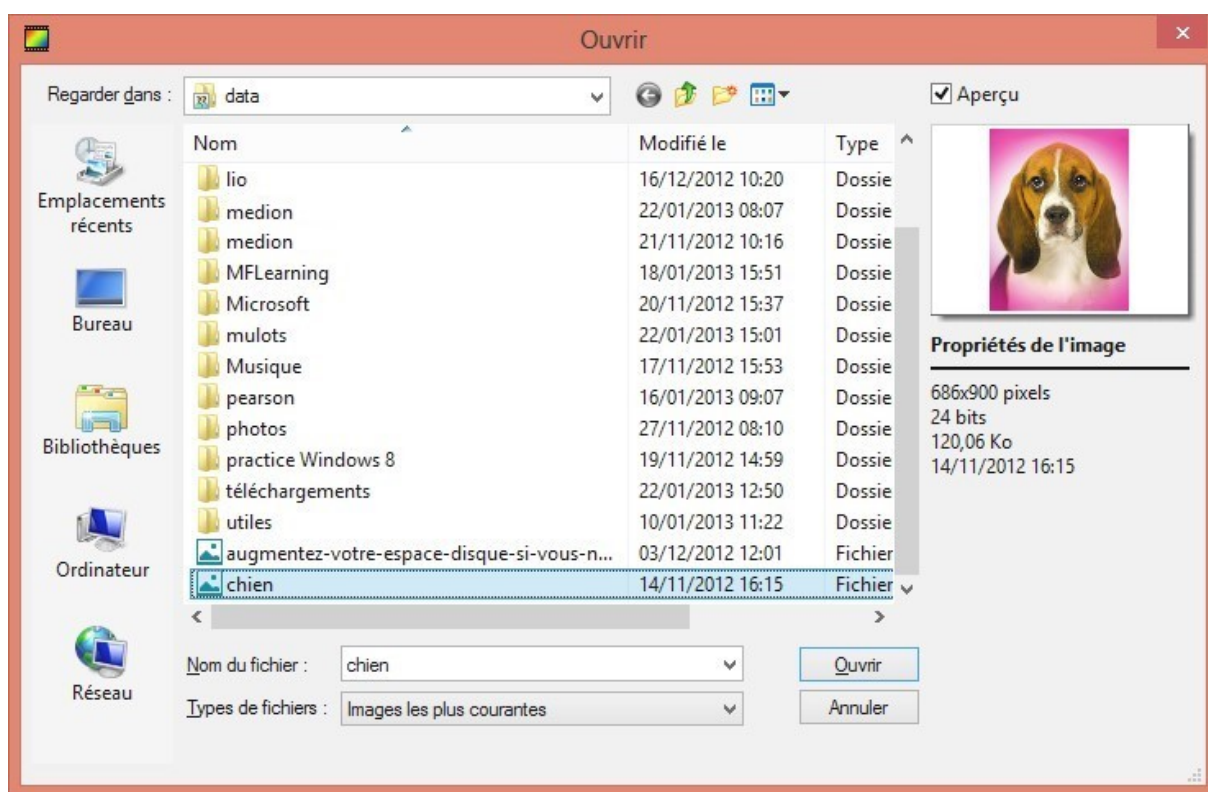
Remarque

*PhotoFiltre mémorise les réglages effectués dans la boîte de dialogue **Nouveau** et les propose par défaut lorsque vous créez une nouvelle image.*

Ouvrir une image

Pour ouvrir une image stockée sur une de vos unités de masse, lancez la commande **Ouvrir** dans le menu **Fichier**, cliquez sur l'icône **Ouvrir** de la barre d'outils ou utilisez le raccourci clavier **Ctrl+O**. Quelle que soit la technique utilisée, la boîte de dialogue **Ouvrir** s'affiche. Lorsque vous cliquez sur un fichier, la boîte de dialogue **Ouvrir** donne des informations sur l'image correspondante. Sans ouvrir l'image, vous connaissez :

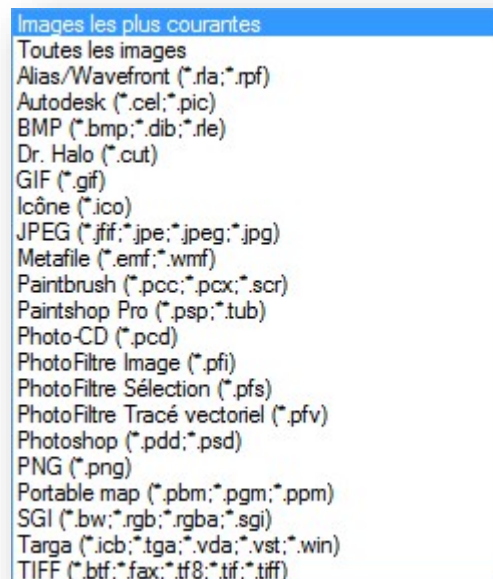
- sa taille en pixels ;
- son nombre de couleurs : ici, l'image est codée sur 24 bits, ce qui représente 2^{24} couleurs, soit 16 millions de couleurs ;
- son poids en Kilo-octets ou en Méga-octets ;
- sa date de création ou de dernière modification.



Cliquez sur **Ouvrir** pour ouvrir l'image dans la zone de travail.

Remarques

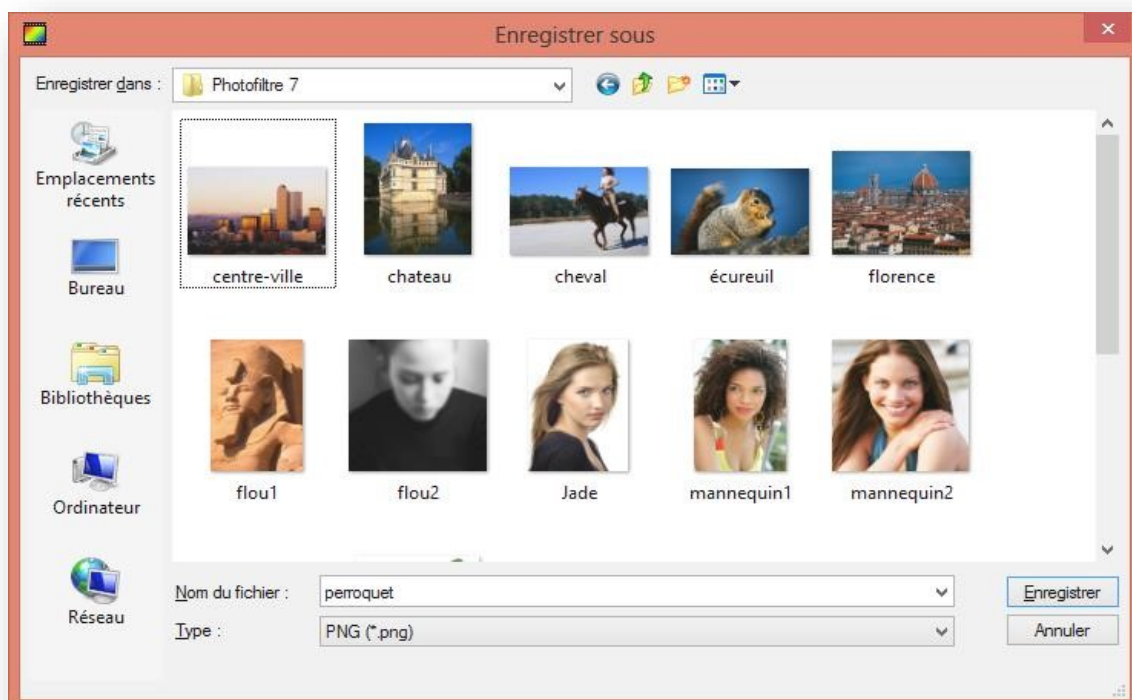
- De très nombreux types de fichiers sont supportés par PhotoFiltre. Déroulez la liste **Types de fichiers** pour en avoir un aperçu :



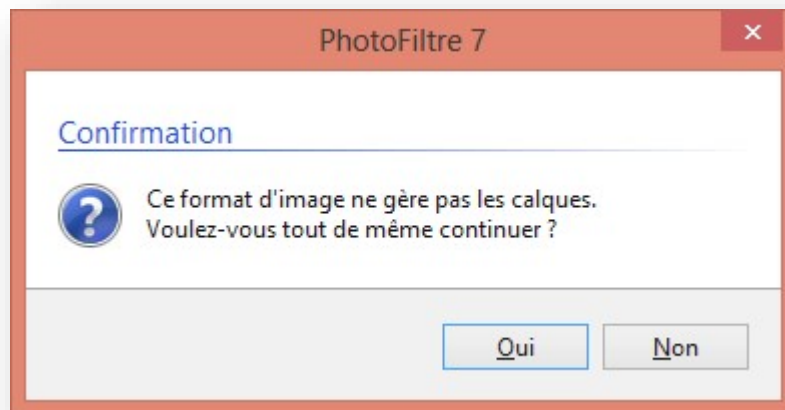
- *PhotoFiltre mémorise le dossier de recherche et le propose par défaut lorsque vous ouvrez une nouvelle image.*

Sauvegarder l'image en cours d'édition

Pour enregistrer l'image en cours d'édition sur vos unités de masse, lancez la commande **Enregistrer** dans le menu **Fichier** ou appuyez sur **Ctrl + S**. Cette action provoque l'affichage de la boîte de dialogue **Enregistrer sous**.



Donnez un nom à l'image, choisissez le dossier de sauvegarde et le type de l'image : **BMP, GIF, JPG, PNG, RLE, TGA, TIF...** Le format **PFI** est le format propriétaire de Photofiltre. Il est intéressant car il sauvegarde les calques sans aplatir l'image. Vous utiliserez ce format pour toutes les images qui doivent être retravaillées. Par contre, vous utiliserez les autres formats pour obtenir des images directement exploitables dans vos applications ou sur le Web. Lorsque vous sauvegardez une image qui comporte plusieurs calques dans un autre format que **PFI**, l'image est automatiquement aplatie, après confirmation :



Remarque

*Si la commande **Enregistrer** apparaît en grisé dans le menu **Fichier**, cela signifie qu'aucune modification n'a été apportée à l'image depuis la dernière sauvegarde.*






Conseil

Dans une autre rubrique, vous verrez qu'il est possible d'annuler une à une les modifications apportées à une image en utilisant l'historique de Photofiltre. Cependant, si vous sauvegardez, fermez puis rouvrez une image, son historique est remis à zéro. C'est la raison pour laquelle je vous conseille de toujours travailler sur un double de l'image. Si la version modifiée de l'image ne vous convient pas, vous pourrez ainsi retourner à sa version précédente en ouvrant l'original.

*Pour créer un double d'une image, vous pouvez utiliser la commande **Enregistrer sous** dans le menu **Fichier**, le raccourci clavier **Maj + Ctrl + S** ou le Gestionnaire de fichiers de Windows.*

Dessiner avec PhotoFiltre

La palette d'outils donne accès à quelques outils de dessin élémentaires. Pour sélectionner un outil, vous pouvez cliquer sur son icône dans la palette d'outils ou appuyer sur une touche du clavier :

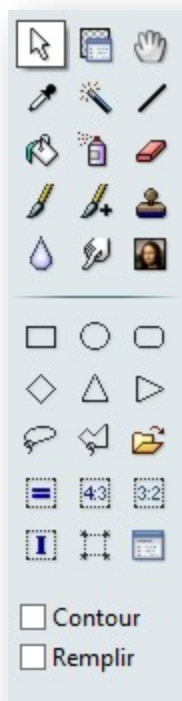
Lettres	Outil	Icône
A à J	Sélection	
W	Gestionnaire de calques	
U	Déplacement	
K	Pipette	
L	Baguette magique	
M	Ligne	
N	Remplissage	
O	Aérographe	
V	Gomme	
P	Pinceau	
Q	Pinceau avancé	
T	Tampon de clonage	
R	Flou	
S	Doigt	
Z	Pinceau artistique	

L'utilisation des lettres du clavier peut sembler contraignante, mais si vous faites l'effort de mémoriser les lettres des outils avec lesquels vous travaillez, vous verrez que ce mode de sélection est précis, rapide et finalement très pratique.

Dans les rubriques de cette section, vous allez découvrir comment utiliser tous les outils de la palette.

L'outil Sélection

Pour sélectionner une portion d'image, choisissez l'outil **Sélection** dans la palette d'outils et la forme de la sélection dans la partie inférieure de la palette d'outils.



Les formes de base sont les suivantes :

- Rectangle ;
- Ellipse ;
- Coins arrondis ;
- Losange ;
- Triangle.

Cliquez sur l'image avec le bouton gauche de la souris, maintenez ce bouton enfoncé et faites glisser le pointeur jusqu'à ce que la zone sélectionnée ait la taille désirée. Pendant le déplacement de la souris, des pointillés animés matérialisent la sélection.

Remarque

Si la zone à sélectionner est carrée, maintenez la touche Maj enfoncée pendant la sélection. La zone sélectionnée sera automatiquement carrée.

Pour modifier une sélection, pointez l'un de ses côtés avec la souris. Le pointeur se transforme en une double flèche. Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé et déplacez le pointeur pour obtenir la sélection désirée.

Pour désélectionner la portion d'image sélectionnée, il suffit de cliquer avec le bouton gauche de la souris en dehors de la sélection ou d'appuyer sur la touche *Echap* du clavier.

Vous pouvez également opter pour des sélections aux formes non géométriques :

- Sélection au lasso : maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé et tracez le contour de la sélection à main levée.
- Sélection polygonale : cliquez à plusieurs reprises pour définir chacun des angles du polygone.

Les icônes **Carré**, **Format 4:3** et **Format 3:2** définissent une sélection carrée, rectangulaire de rapport 4/3 et rectangulaire de rapport 3/2.

L'icône **Inverser** inverse la sélection. Ici par exemple, la tête de la tulipe la plus haute est sélectionnée. En cliquant sur l'icône **Inverser**, la sélection s'inverse. La zone sélectionnée correspond donc à toute l'image hormis la tête de la tulipe la plus haute.

L'icône **Centrer** déplace la sélection au centre de l'image.

L'icône **Paramétrage manuel** permet de sélectionner une portion de l'image en choisissant les coordonnées de la sélection et la forme à utiliser :

Paramétrage manuel

Position

X : 214

Y : 212

Taille

Largeur : 71

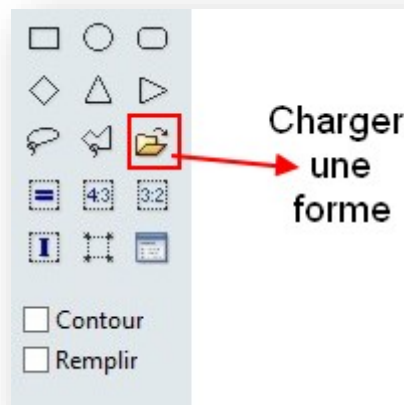
Hauteur : 76

pixels

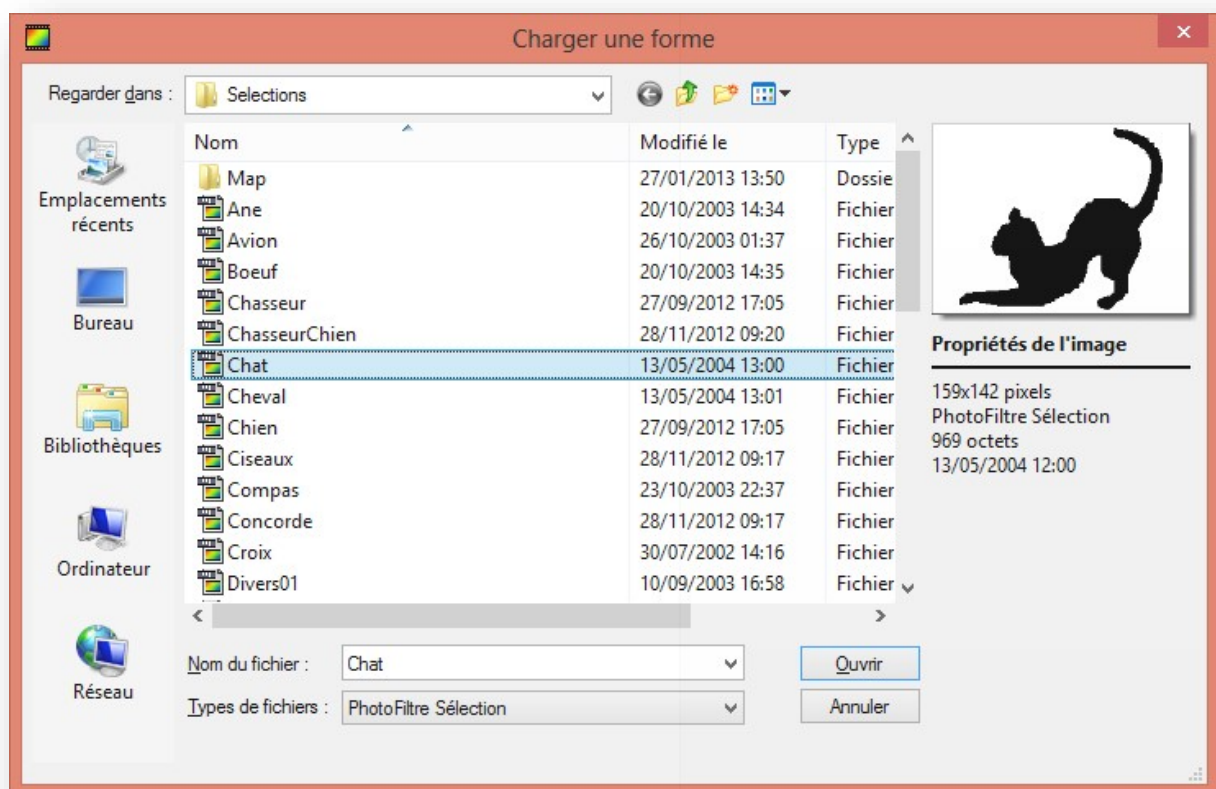
Forme

Rectangle

Enfin, l'icône **Charger une forme** permet d'utiliser une forme qui avait été sauvegardée au préalable sur une unité de masse, par vous-même ou par les concepteurs de PhotoFiltre :



Ici par exemple, nous choisissons la forme prédéfinie **Chat**.



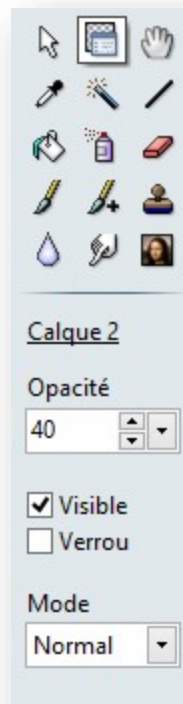
La forme est insérée dans l'image. Elle peut être librement redimensionnée et déplacée.

Lorsque vous sélectionnez une portion de l'image, le reste de l'image est protégé de vos modifications : celles-ci n'occulteront que la partie sélectionnée. Par exemple, si vous appuyez sur la touche *Suppr* du clavier, seule la forme sélectionnée est supprimée.

L'outil Gestionnaire de calques

Lorsqu'une image contient plusieurs calques, l'outil **Gestionnaire de calques** donne accès à quelques réglages complémentaires. Vous pouvez modifier :

- l'opacité du calque ;
- la visibilité du calque ;
- l'état verrouillé ou déverrouillé du calque ;
- Le mode d'affichage du calque.

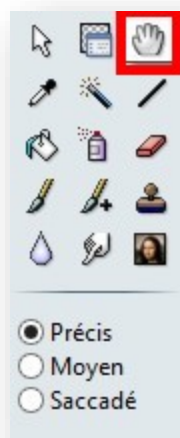


L'outil Déplacement

Lorsque la zone de travail n'est pas assez grande pour afficher toute l'image, des barres de défilement apparaissent à droite et en dessous de l'image. Vous pouvez les utiliser pour déplacer la zone de travail dans l'image, mais il sera bien plus pratique de sélectionner l'outil **Déplacement**.

Le pointeur de la souris se transforme en une main. Maintenez le bouton gauche de la souris pour déplacer la zone de travail dans l'image.

La partie inférieure de la palette d'outils propose trois types de déplacements : **Précis**, **Moyen** ou **Saccadé**. Choisissez celui qui vous est le plus confortable.



L'outil Pipette

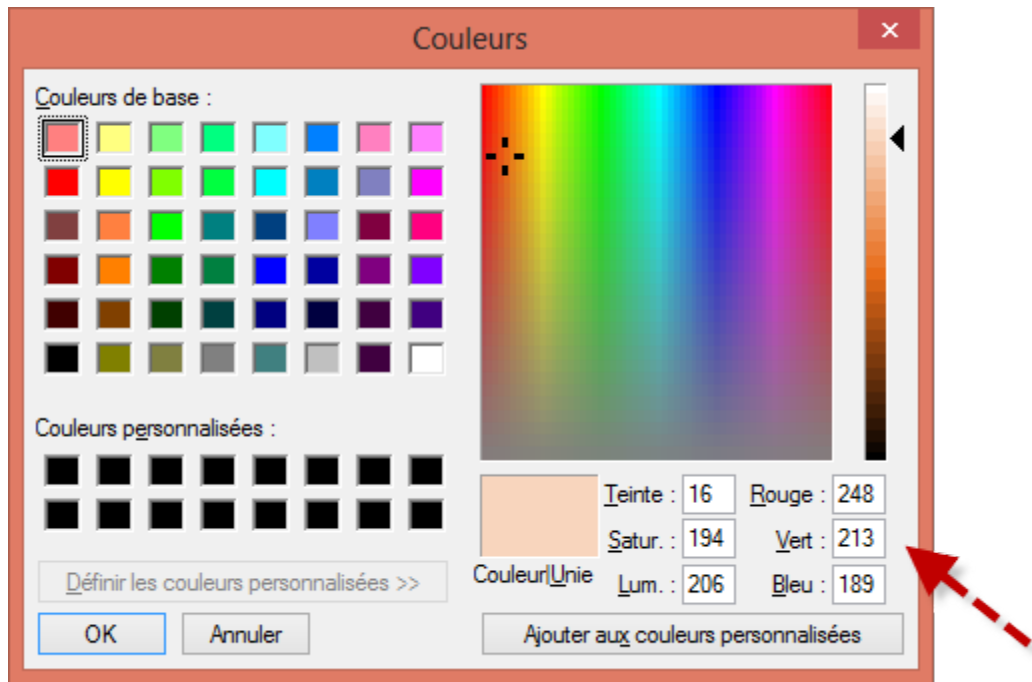
Dans la partie supérieure de la palette d'outils, les deux carrés représentent la couleur d'avant plan et la couleur d'arrière-plan. Ces deux couleurs sont associées aux boutons gauche et droit de la souris. Plusieurs outils de dessin les utilisent. Par exemple, les outils **Pinceau**, **Remplissage**, **Aérographe** et **Ligne**.



La pipette permet de choisir facilement une couleur dans une image et de l'affecter à la couleur d'avant-plan ou à la couleur d'arrière-plan. Voici comment :

1. Sélectionnez la pipette.
2. Si nécessaire, déplacez la roulette de la souris pour agrandir l'image.
3. Pointez la couleur que vous voulez utiliser.
4. Cliquez du bouton gauche pour choisir la couleur d'avant-plan ou du bouton droit pour choisir la couleur d'arrière-plan.

Les composantes RVB et le code hexadécimal de la couleur apparaissent dans la partie inférieure de la palette d'outils. Ces éléments peuvent être utiles. Par exemple, vous pouvez utiliser le code RVB d'une couleur dans la boîte de dialogue **Couleurs** :



Quant au code hexadécimal de la couleur, il vous sera utile si vous créez des pages Web en HTML. Ici, par exemple

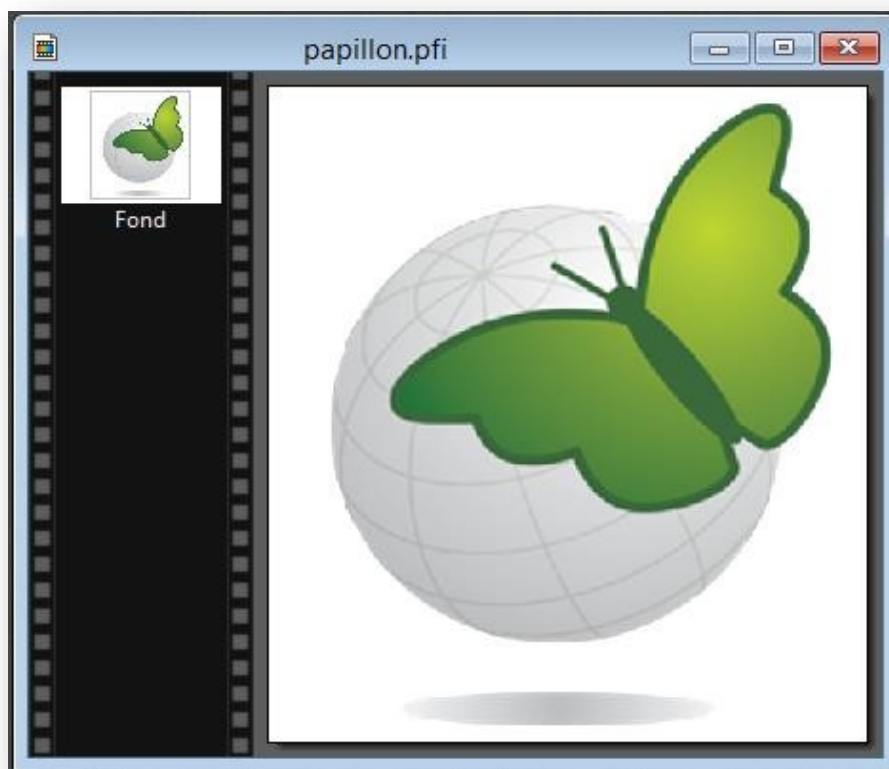
```
<font color=#F13C32>Ce texte est de couleur #F13C32</font>
```


L'outil Baguette magique

La baguette magique est très pratique pour sélectionner une surface de même couleur ou de couleur proche.

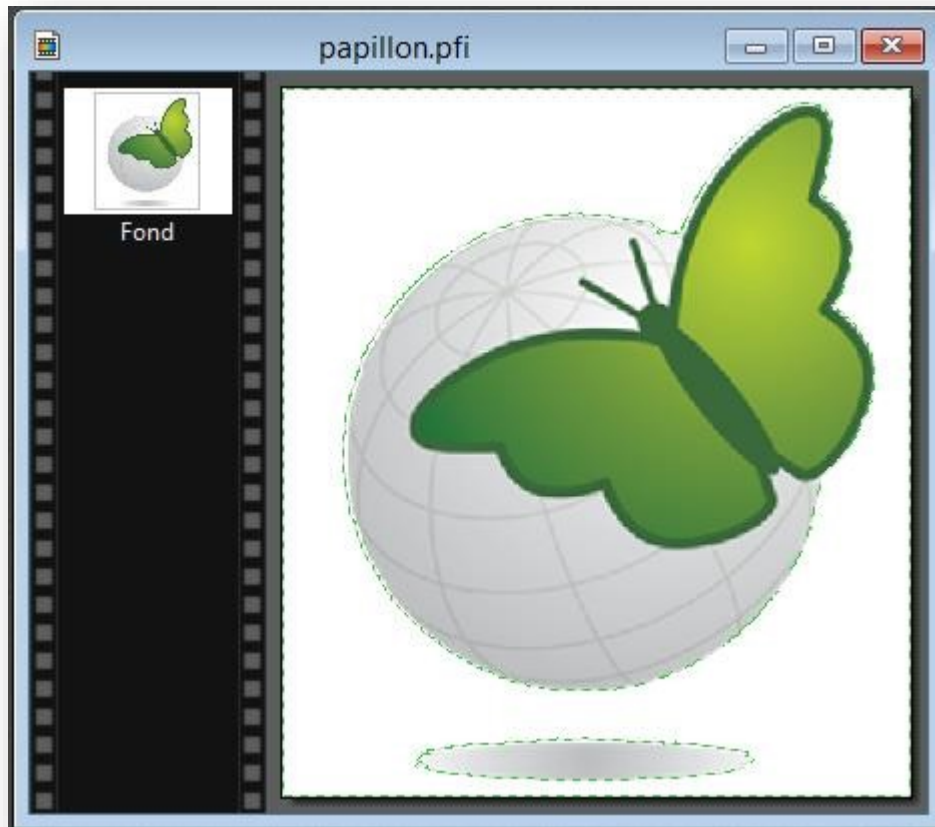


Pour illustrer cet outil, nous allons travailler sur cette image.

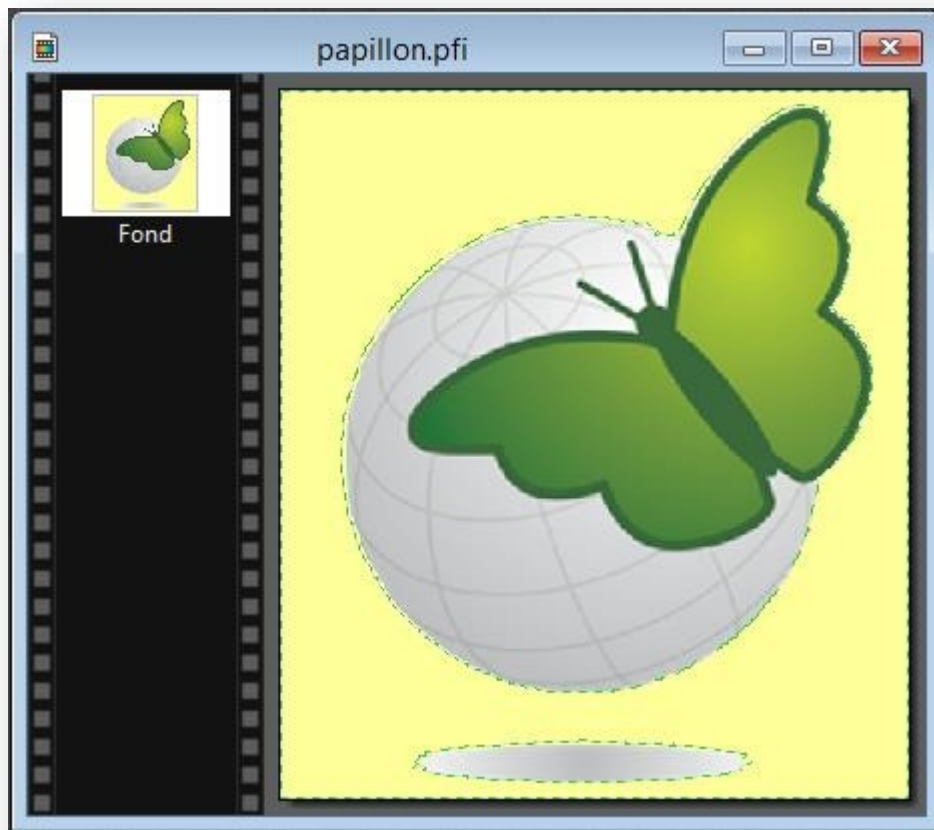


Supposons que vous vouliez sélectionner tout l'arrière-plan de couleur blanche. Choisissez l'outil **Baguette magique** dans la palette d'outils ou appuyez sur la touche **L** du clavier. Etant donné que la sélection porte sur une seule et même couleur, la tolérance peut être initialisée à **1**.

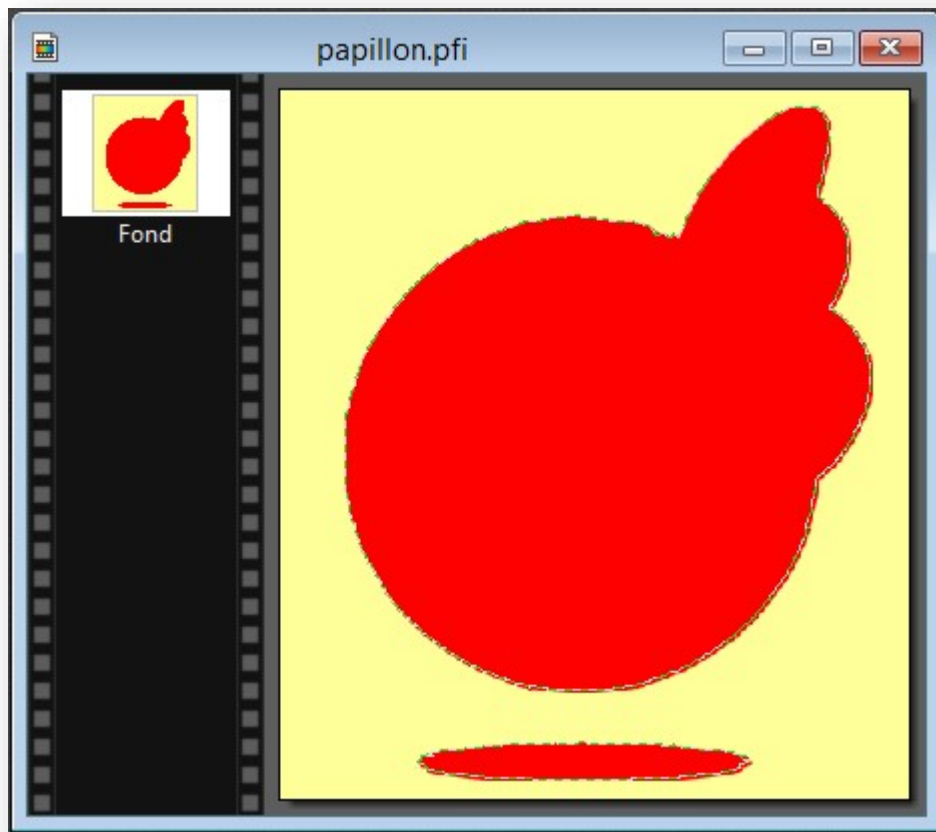
Il suffit maintenant de cliquer sur un pixel blanc pour sélectionner tout l'arrière-plan. Un liseré vert animé délimite la zone sélectionnée :



Maintenant, vous pouvez utiliser (par exemple) l'outil **Remplissage** pour changer la couleur de l'arrière-plan.



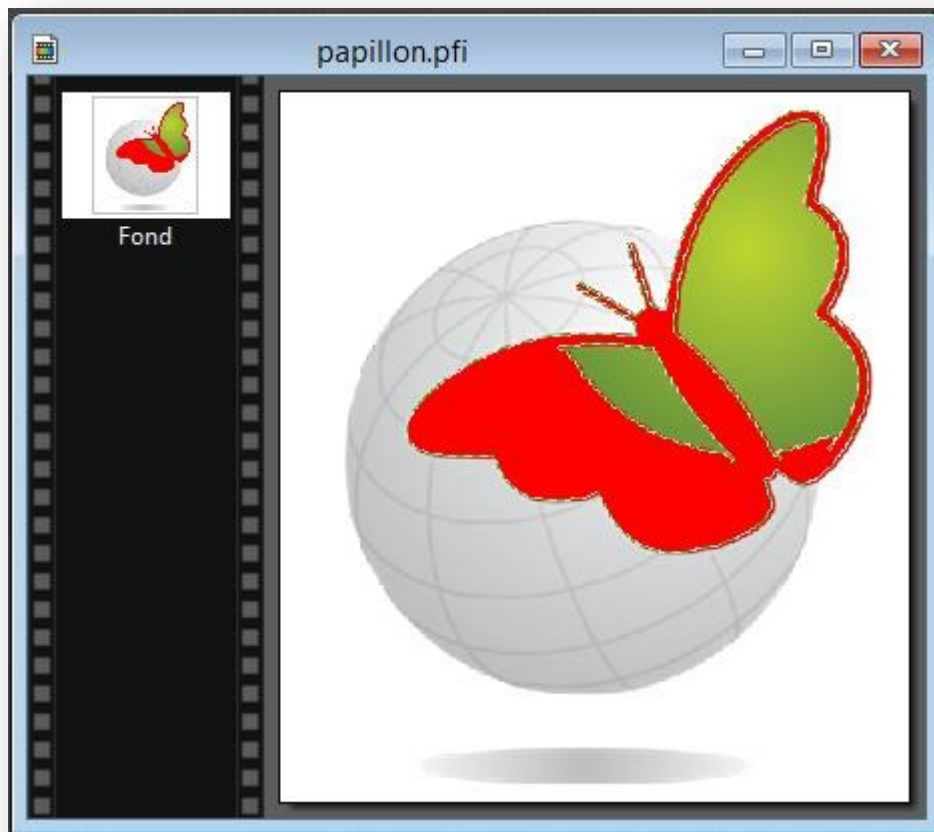
Supposons que vous vouliez remplacer l'inverse de la sélection (c'est-à-dire le papillon, le globe et l'ombre) par une couleur unie. Commencez par inverser la sélection avec la commande **Inverser** dans le menu **Sélection** ou avec le raccourci clavier **Ctrl + I**. Choisissez la couleur de remplissage en cliquant du bouton droit sur une couleur de la palette, puis appuyez sur la touche *Suppr* du clavier.



Je vais maintenant vous montrer comment utiliser le paramètre **Tolérance**. Annulez la dernière action avec la commande **Défaire Effacer** dans le menu **Edition** ou en appuyant sur les touches **Ctrl + Z**. Appuyez sur la touche *Echap* pour annuler la sélection.

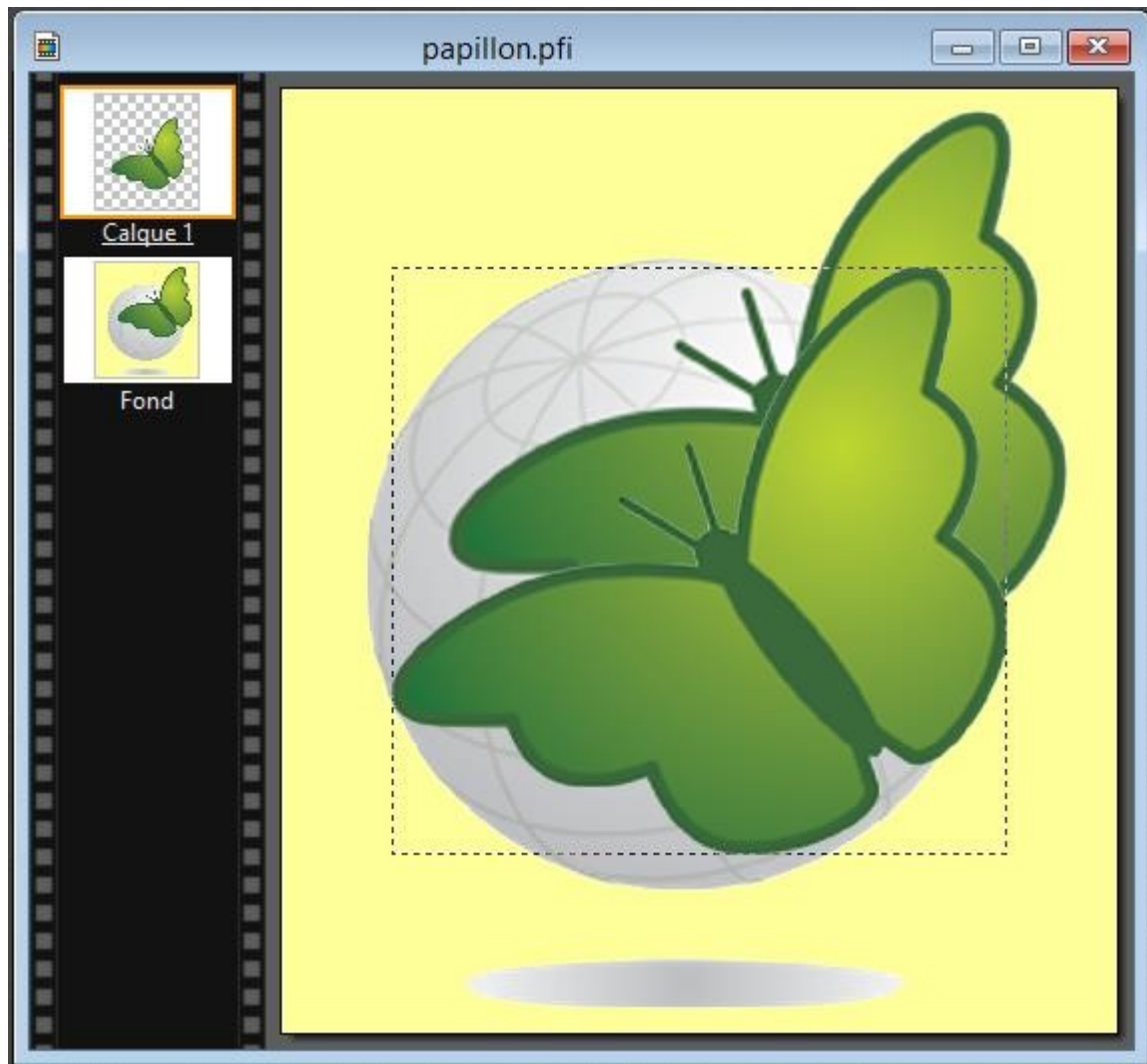
Si vous cliquez sur le papillon avec une tolérance égale à **1**, seule la zone voisine et de couleur identique au pixel sur lequel vous avez cliqué est sélectionnée. Vous devez augmenter la tolérance. Appuyez sur la touche *Echap* pour annuler la sélection, puis tapez **50** dans la zone de texte **Tolérance**.

Cliquez sur le papillon. La sélection est maintenant bien plus étendue. Pour vous rendre compte de toutes les zones sélectionnées, appuyez sur la touche *Suppr*. Ici, comme l'arrière-plan est de couleur rouge, la sélection apparaît en rouge :



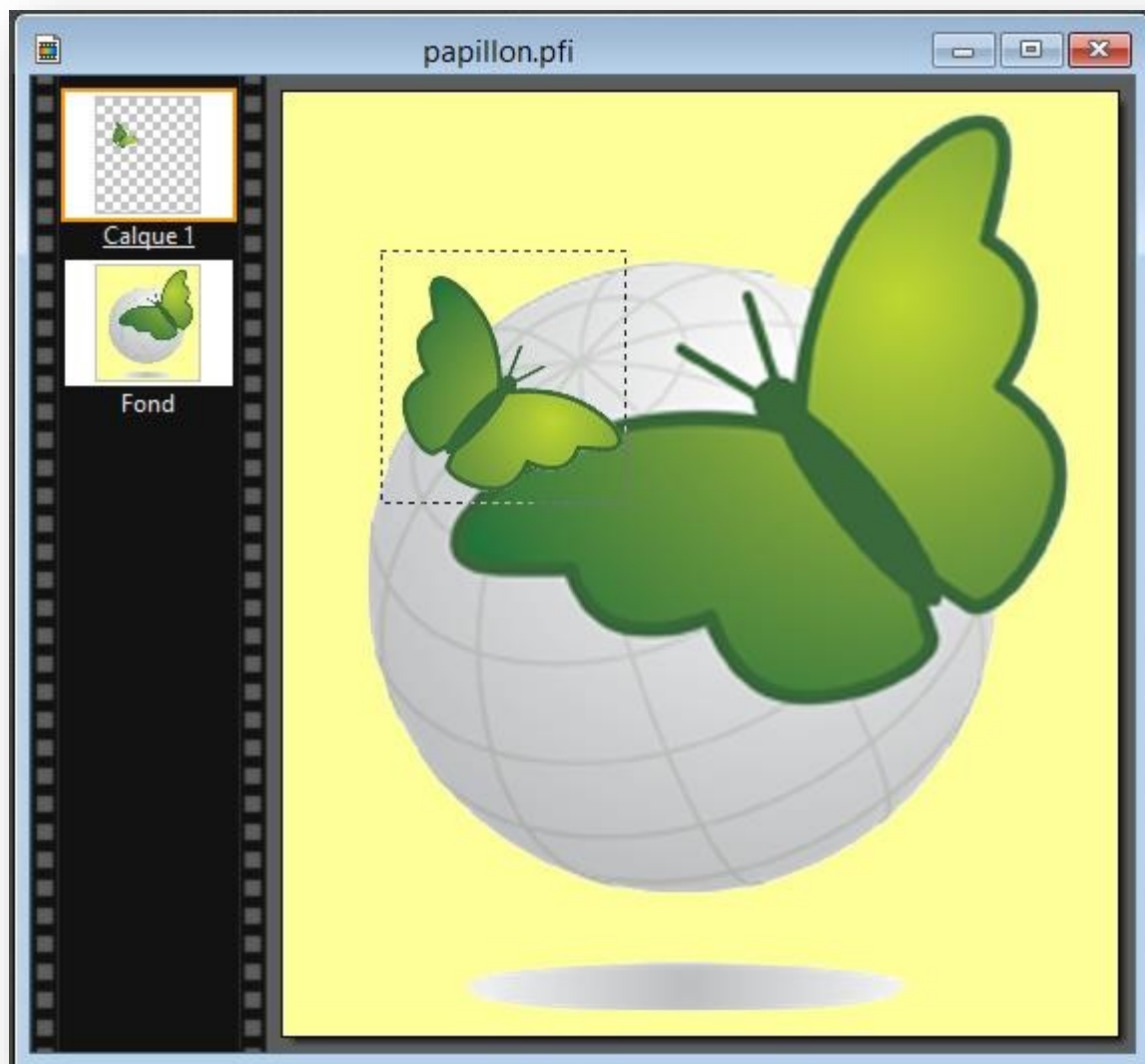
Lancez la commande **Annuler Effacer** dans le menu **Edition** ou appuyez sur *Ctrl + Z* pour annuler l'effacement. Il ne vous reste plus qu'à sélectionner les deux zones qui apparaissent en vert pour que tout le papillon soit sélectionné. Pour ajouter ces zones à la sélection existante, maintenez la touche *Ctrl* enfoncée pendant que vous cliquez. Le texte "Sélection (+)" est affiché dans la partie gauche de la barre d'état pour indiquer que les nouvelles sélections s'ajouteront aux précédentes.

Deux clics souris plus tard, le papillon est entièrement sélectionné. Nous le plaçons dans le presse-papiers avec la commande **Copier** dans le menu **Edition** ou le raccourci clavier *Ctrl + C*, puis nous le collons dans un nouveau calque avec la commande **Coller** dans le menu **Edition** ou le raccourci *Ctrl + V*. Le papillon est automatiquement placé dans un nouveau calque :

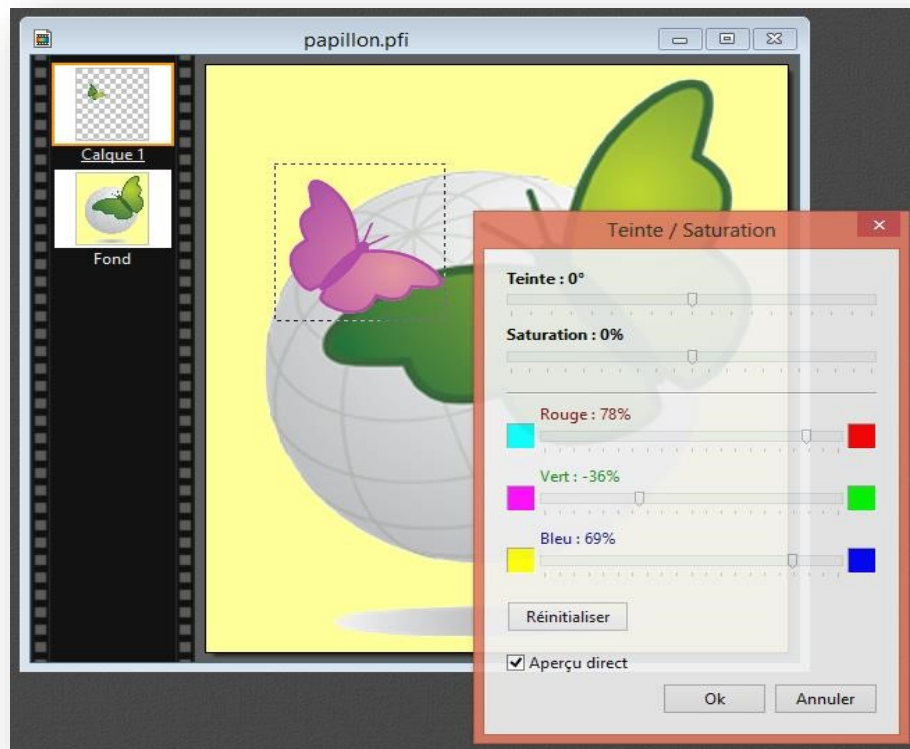


A titre d'exemple, nous allons changer la taille, la position, l'orientation et la couleur du papillon présent sur le calque 1.

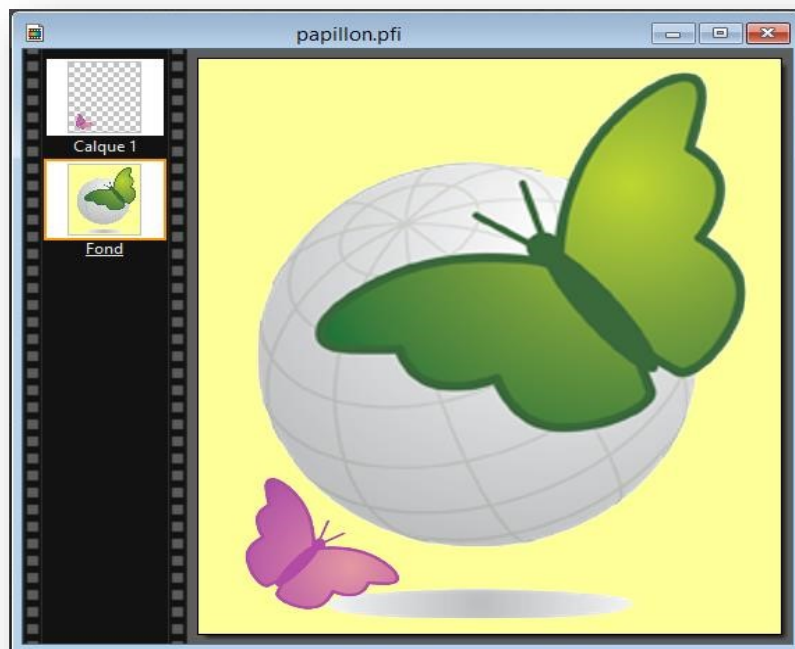
Lancez la commande **Transformation / Transformation paramétrée** dans le menu **Calque**. Choisissez un autre angle et une autre échelle puis cliquez sur **OK**.



Lancez la commande **Teinte / Saturation** dans le menu **Réglage**. La boîte de dialogue **Teinte / Saturation** s'affiche. Cochez la case **Aperçu direct** et modifiez le pourcentage de rouge, de vert et de bleu pour obtenir la couleur souhaitée. Cliquez alors sur **OK** pour valider le changement de couleurs.



Le papillon peut alors être librement déplacé en utilisant l'outil **Gestionnaire de calques**.



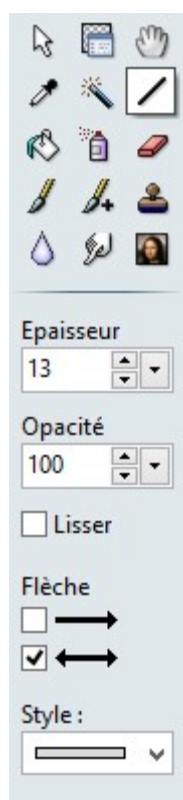
Remarque

Si vous cochez la case **Couleur** dans les paramètres de l'outil **Baguette magique**, Photofiltre recherche la couleur pointée dans toute l'image et pas seulement autour de la zone cliquée.

L'outil Ligne

L'outil **Ligne** permet de tracer des segments de droites continus ou pointillés, éventuellement terminés par des flèches. Après avoir cliqué sur l'outil **Ligne** ou appuyé sur la touche *M* du clavier :

- Choisissez la couleur de la bordure et la couleur de remplissage dans la palette ;
- Définissez l'épaisseur du trait ou de la flèche ;
- Indiquez l'opacité du trait ou de la flèche ;
- Cochez la case **Lisser** pour adoucir le contour du tracé ;
- Cochez éventuellement une des cases sous **Flèche** si vous voulez tracer une flèche ;
- Choisissez le style du tracé dans la liste **Style**.



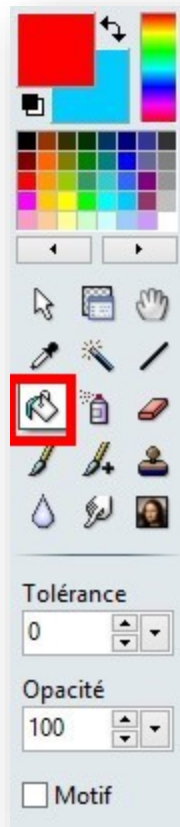
Il ne vous reste plus qu'à tracer le segment de droite ou la flèche en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé.



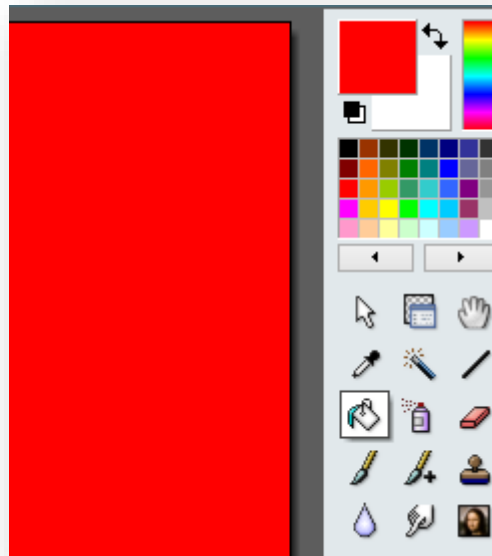
L'outil Remplissage (appelé aussi Pot de peinture)

L'outil **Remplissage** permet de remplir une surface unie ou dont les couleurs sont proches avec une couleur unie ou avec une texture.

Cliquez sur l'outil **Remplissage** dans la palette d'outils ou appuyez sur la touche *N* du clavier.



Vous pouvez remplir une sélection avec la couleur d'avant-plan par un clic gauche dans la sélection, ou via un clic droit avec la couleur d'arrière-plan dans la sélection :



Les chiffres de Tolérance n'ont pas trop d'importance si la couleur s'applique sur une surface unie. Par contre, si on veut colorier la plus grande surface possible à l'intérieur d'une sélection tracée sur une image, vous avez intérêt à mettre un grand nombre (maximum 100). Les chiffres pour l'Opacité permettent d'obtenir une couleur plus ou moins pâle.

L'outil Aérographe

Un aérographe est un outil qui permet de vaporiser de la peinture sur une surface quelconque en utilisant de l'air comprimé. L'outil **Aérographe** de PhotoFiltre est une réplique de l'original.



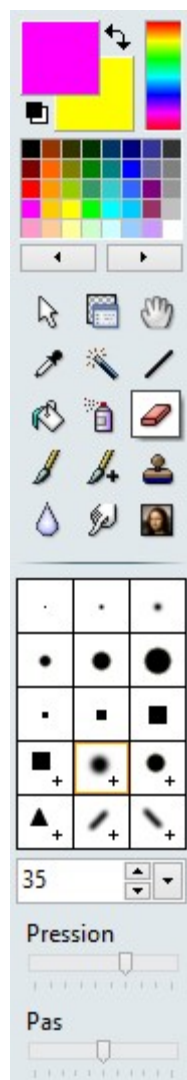
Après avoir cliqué sur l'icône **Outil Aérographe** dans la palette d'outils ou appuyé sur la touche **O** du clavier, choisissez :

- Le rayon d'action de l'outil en pixels.
- La pression de l'air et donc la quantité de matière projetée sur l'image.
- La dispersion du jet de peinture. Plus le curseur est à gauche, plus la matière est regroupée. Plus le curseur est à droite, plus la matière est diffuse.

Lorsqu'elle est cochée, la case **Arc en ciel** provoque la projection de peinture selon les couleurs de l'arc en ciel.

L'outil Gomme

L'outil **Gomme** permet de "gommer" une partie de l'image. Pour l'utiliser, sélectionnez l'outil **Gomme** en cliquant sur l'icône **Outil Gomme** de la palette d'outils ou en appuyant sur la touche **V** du clavier. Plusieurs formes de gomme vous sont proposées. Celles accompagnées d'un signe **+** ont une taille ajustable. Les autres ont une taille fixe. Vous pouvez choisir l'intensité du gommage avec le curseur **Pression** :



Dans une image sans calque, affichée en mode RVB, la gomme fait apparaître la couleur d'arrière-plan au niveau du pointeur lorsque vous appuyez sur le bouton gauche de la souris. La modification de la couleur est plus ou moins rapide selon la position du curseur **Pression**.



Deux appuis sur **Ctrl + Z** annulent les deux utilisations de la gomme.

Lancez la commande **Mode / RVBA** dans le menu **Image** pour activer le mode RVBA. Maintenant, lorsque vous passez la gomme sur l'image. Les pixels survolés sont remplacés par des pixels transparents. Ce remplacement est plus ou moins progressif, en fonction de la position du curseur **Pression** :



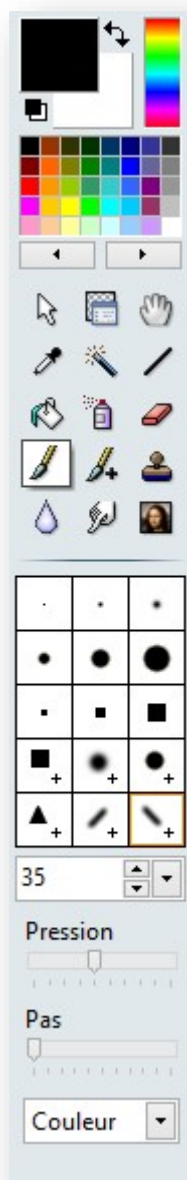
Si vous utilisez une image qui contient un ou plusieurs calques, la gomme fait apparaître l'image de fond lorsqu'elle est passée sur un calque :



Les outils Pinceau et Pinceau avancé

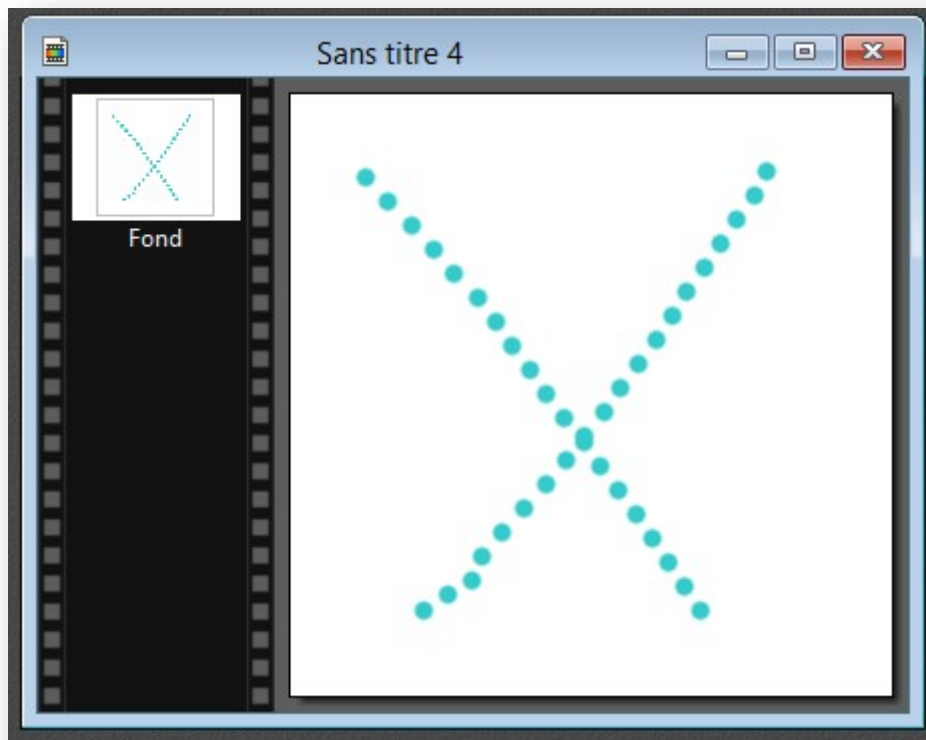
L'outil **Pinceau** de PhotoFiltre a un comportement similaire à celui d'un pinceau traditionnel : il permet de dessiner sur l'image ou le calque sélectionné. Pour activer cet outil, cliquez sur l'icône **Outil Pinceau** de la palette d'outils ou appuyez sur la touche **P** du clavier.

Plusieurs formes de pinceaux vous sont proposées. Ceux accompagnés d'un signe **+** ont une taille ajustable. Les autres ont une taille fixe. Vous pouvez choisir la quantité de matière déposée avec le curseur **Pression** et la distance entre deux tracés avec le curseur **Pas** :

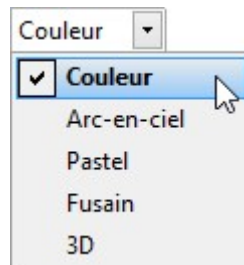


Après avoir choisi une forme de pinceau et ajusté ses paramètres (taille, pression et pas), maintenez le bouton gauche enfoncé et déplacez la souris pour peindre avec la couleur d'avant-plan. Si vous voulez utiliser la couleur d'arrière-plan, faites de même, mais maintenez enfoncé le bouton droit de la souris.

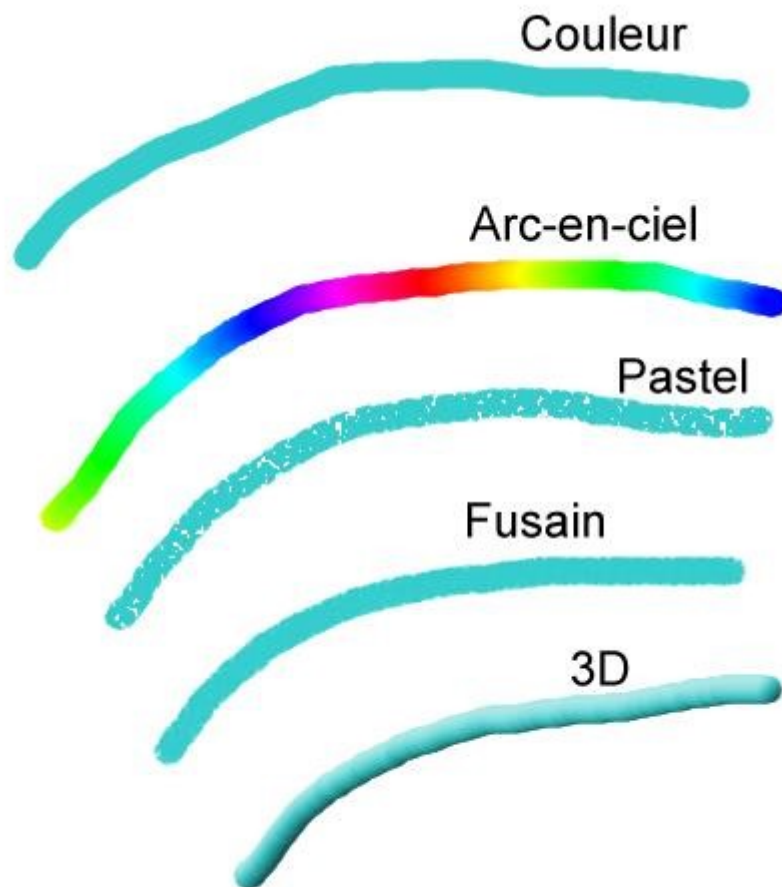
Si vous donnez la valeur maximale au pas, il est très simple de tracer des suites de points ou de carrés :



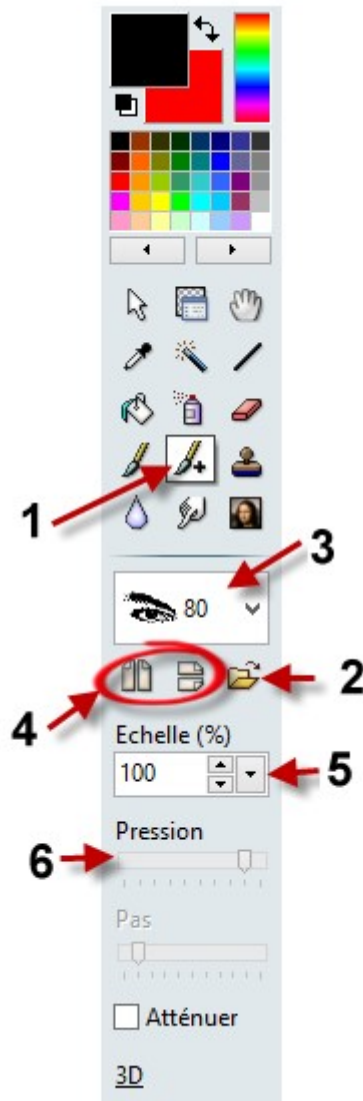
Le dernier paramètre de l'outil **Pinceau** permet de choisir le mode de tracé :



Chacun des modes proposés offre des particularités intéressantes :



Comme son nom le laisse présager, l'outil **Pinceau avancé** offre des possibilités complémentaires.



Pour sélectionner cet outil :

- 1) Cliquez sur l'icône **Outil Pinceau avancé** ou appuyez sur la touche **Q** du clavier.
- 2) Cliquez sur l'icône **Ouvrir** et choisissez un thème.
- 3) Choisissez une des formes disponibles.
- 4) Appliquez éventuellement une symétrie verticale ou horizontale à la forme.
- 5) Choisissez l'échelle du tracé en vous aidant du pointeur de la souris, lorsqu'il est placé au dessus de l'image.
- 6) Choisissez la quantité de matière déposée avec le curseur **Pression**.
- 7) Utilisez le bouton gauche de la souris pour dessiner avec la couleur d'avant-plan et le bouton droit pour dessiner avec la couleur d'arrière-plan. Selon le motif sélectionné et l'effet recherché, vous pouvez vous contenter de cliquer, mais vous serez peut-être amené à déplacer le pointeur sur l'image.

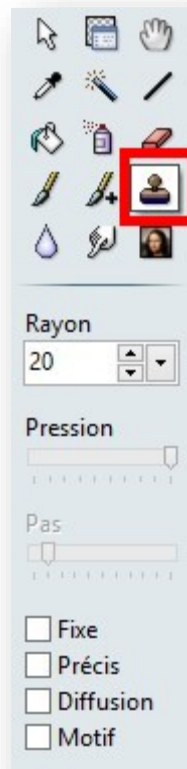


L'outil Clonage

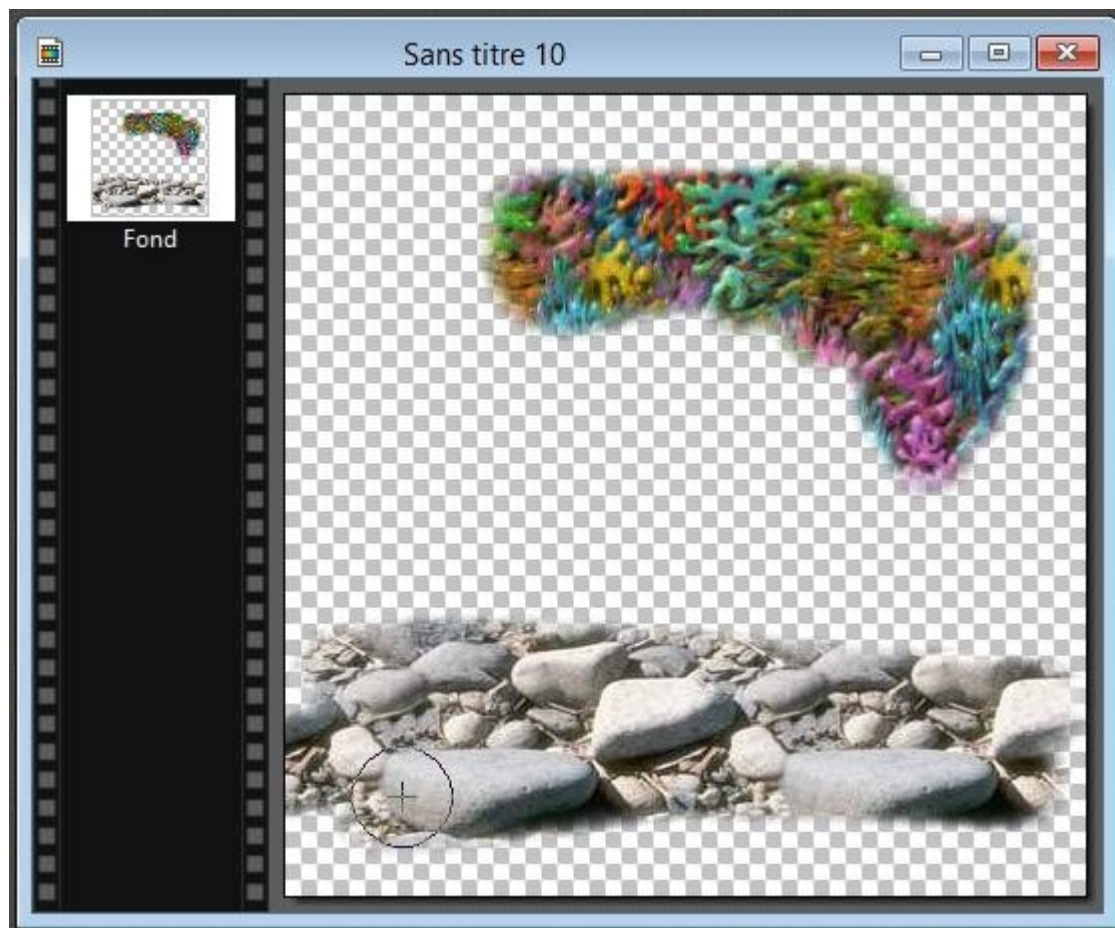
L'outil **Clonage** a deux fonctions. Il peut être utilisé pour :

- 1) Peindre une texture
- 2) Cloner une portion d'une image sur la même image ou sur une autre image.

Commencez par sélectionner l'outil **Clonage** en cliquant sur l'icône **Outil Tampon de clonage** ou en appuyant sur la touche *T* du clavier.

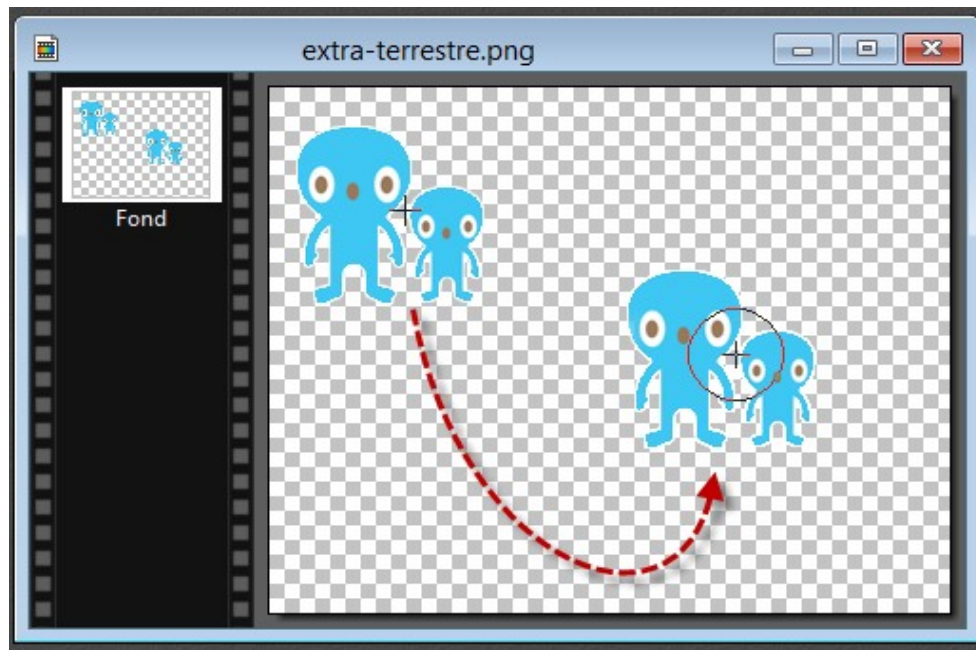


Pour peindre en utilisant une texture, cochez la case **Motif**, cliquez sur **Ouvrir** et sélectionnez une texture. Choisissez un rayon de tracé et une pression, puis dessinez en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé et en déplaçant la souris.



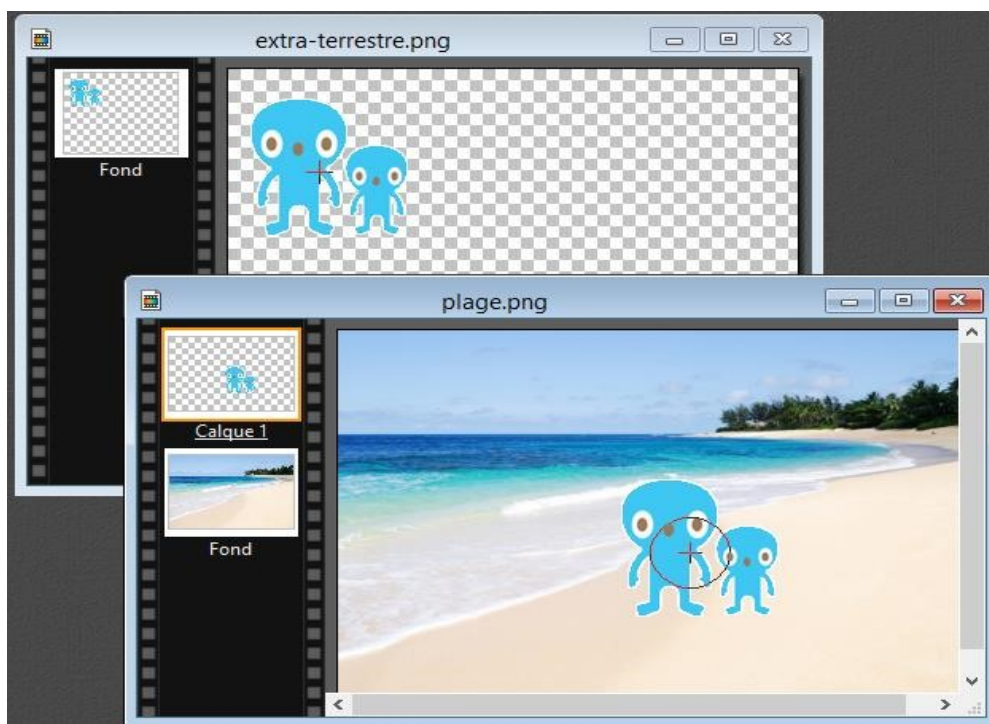
Voyons maintenant comment cloner une portion d'image.

Sélectionnez l'outil **Tampon de clonage** et, si nécessaire, décochez la case **Motif**. Choisissez un rayon pour le tracé. Pointez la zone à cloner. Maintenez la touche *Ctrl* enfoncée, cliquez et relâchez la touche *Ctrl*. Déplacez le pointeur à l'endroit où doit s'effectuer le clonage, maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé et balayez l'écran pour obtenir le clonage.



Le clonage peut s'effectuer sur un autre calque, voire même sur un autre calque d'une autre image. A titre d'exemple, nous allons ajouter un calque à l'image plage.png et dupliquer les extra-terrestres sur ce calque.

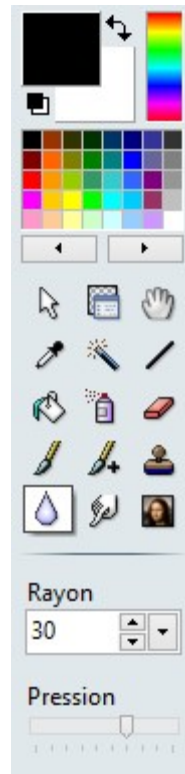
Lancez la commande **Nouveau / Vierge** dans le menu **Calque** pour ajouter un nouveau calque vierge à l'image, puis validez en cliquant sur **OK**. Donnez le focus à l'image des extra-terrestres. Sélectionnez l'outil **Tampon de clonage**. Maintenez la touche **Ctrl** enfoncée, cliquez sur les extra-terrestres puis relâchez la touche **Ctrl**. Basculez sur le calque 1 de l'image plage.png. Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé et déplacez la souris pour procéder au clonage dans le calque 1.



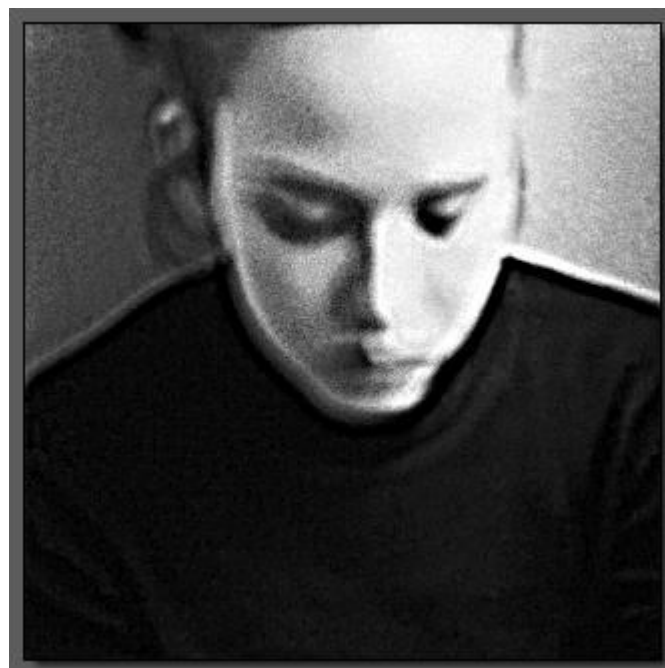
L'outil Flou

L'outil **Flou** peut être utilisé pour adoucir localement une image dont le grain est trop prononcé, ou encore pour adoucir la transition entre deux images mises côte à côte.

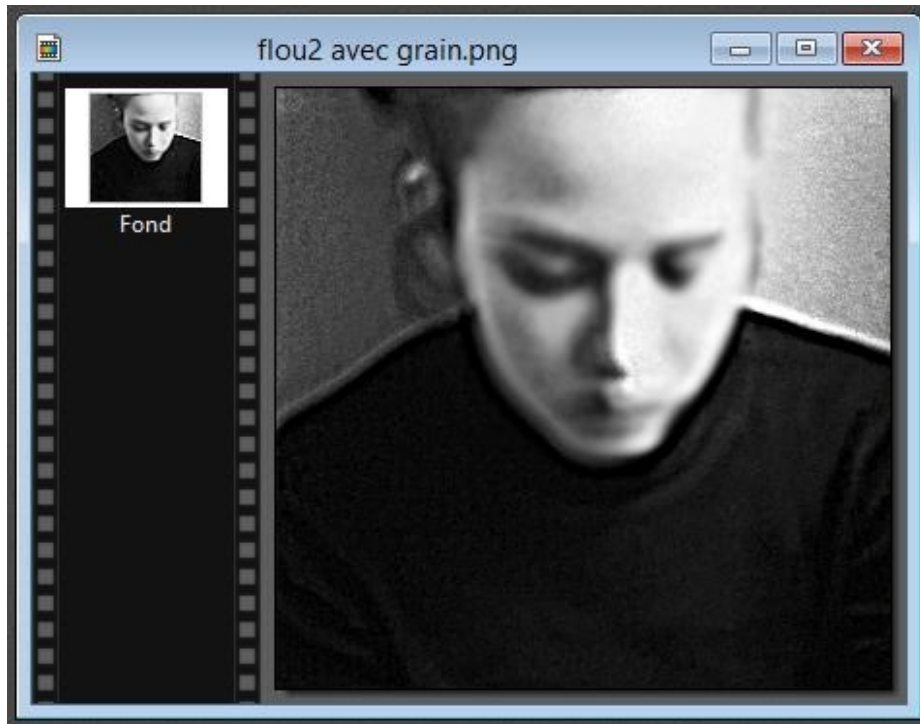
Pour accéder à cet outil, cliquez sur l'icône **Outil Flou** dans la palette d'outils ou appuyez sur la touche *R* du clavier.



Un grain marqué apparaît dans ce visage. Nous allons l'estomper avec l'outil **Flou**.

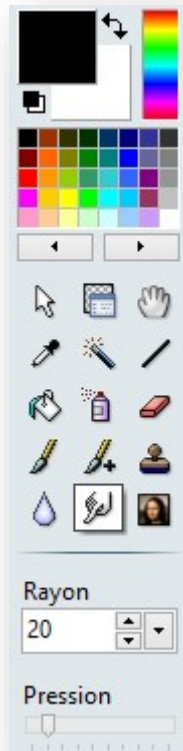


Sélectionnez l'outil **Flou**. Choisissez un rayon d'action en vous aidant de la taille de l'outil sur l'image. Ici, un rayon égal à **20** semble convenir pour retoucher le visage. Déplacez le curseur **Pression** en fonction du niveau de correction souhaité. Plus le curseur est déplacé vers la droite, plus la correction est importante. Il ne vous reste plus qu'à maintenir le bouton gauche de la souris enfoncé et à agiter la souris au-dessus des zones à corriger. Pour être aussi précis que possible, n'hésitez pas à augmenter la taille de la zone de travail en agissant sur la roulette de la souris.



L'outil Doigt

Vous utiliserez l'outil **Doigt** pour adoucir la transition entre deux images placées côte à côte. Pour sélectionner cet outil, cliquez sur l'icône **Outil Doigt** dans la palette d'outils ou appuyez sur la touche S du clavier.



Choisissez un rayon d'action en vous aidant de la représentation de l'outil sur l'image. Déplacez le curseur **Pression** vers la gauche pour minimiser l'effet de l'outil. Déplacez-le vers la droite pour l'augmenter.

Il ne vous reste plus qu'à déplacer le pointeur de la souris au-dessus de la zone de transition en maintenant le bouton gauche enfoncé.



Avant



Après

Remarque

*Si nécessaire, vous pouvez peaufiner le résultat obtenu avec l'outil **Flou**.*

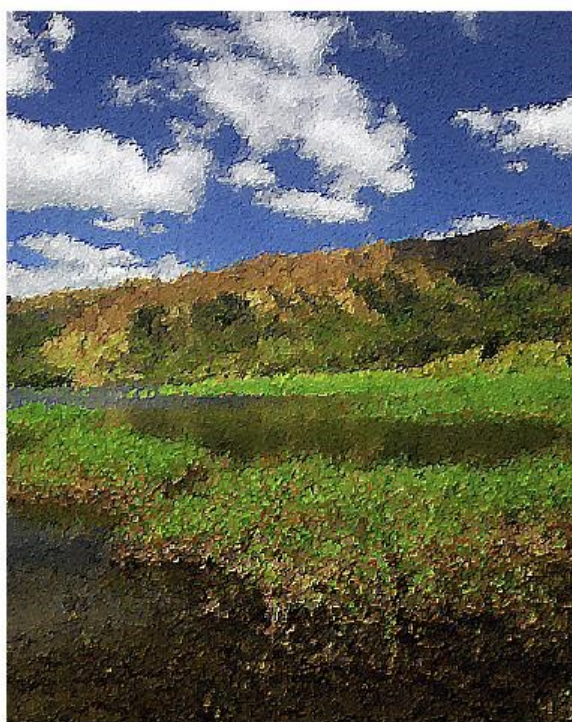
L'outil Pinceau artistique

L'outil **Pinceau artistique** est l'équivalent des filtres artistiques de PhotoFiltre, à ceci près qu'il s'applique à main levée. Avant de vous montrer comment utiliser cet outil, un petit rappel sur les filtres artistiques s'impose.

Supposons que vous vouliez appliquer le filtre **Peinture à l'huile** sur cette image de montagne. Déroulez le menu **Filtre**, pointez **Artistique** et cliquez sur **Peinture à l'huile**. La boîte de dialogue **Peinture à l'huile** s'affiche. Sélectionnez un niveau et validez en cliquant sur **OK**. Toute l'image est immédiatement transformée.



Avant



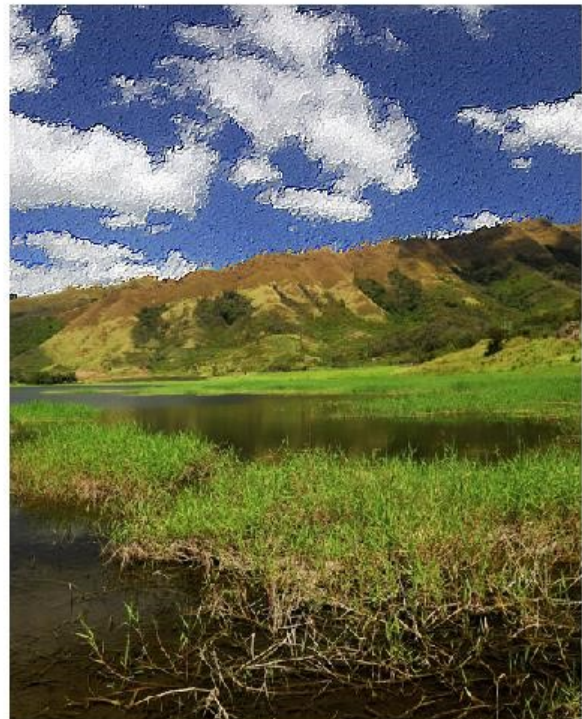
Après

Supposons maintenant que vous vouliez appliquer le filtre **Peinture à l'huile** sur le ciel seulement. Pour cela, vous devez sélectionner le ciel avant d'appliquer le filtre.

Choisissez l'outil **Sélection** dans la palette d'outils et la variante **Polygone** de cet outil, puis détourez grossièrement le ciel en définissant un polygone fermé. Déroulez alors le menu **Filtre**, pointez l'entrée **Artistique** et cliquez sur **Peinture à l'huile**. Choisissez un niveau dans la boîte de dialogue **Peinture à l'huile** et validez en cliquant sur **OK**. Seul le ciel est affecté.

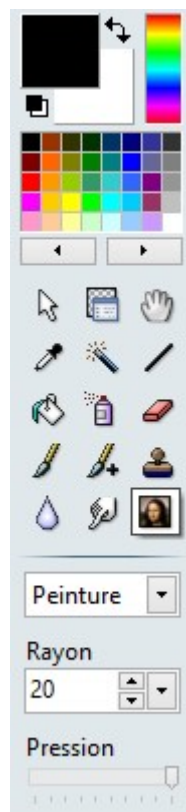


Avant



Après

Supposons maintenant que vous vouliez choisir manuellement les zones sur lesquelles appliquer le filtre **Peinture à l'huile**. Vous pourriez tracer des polygones autour de ces zones et appliquer le filtre à la sélection, mais il y a bien plus rapide. Sélectionnez l'outil **Pinceau artistique** dans la palette d'outils ou appuyez sur la touche Z du clavier



Choisissez l'effet **Peinture** dans la liste déroulante, le rayon d'action de l'outil dans la zone de texte **Rayon** et l'efficacité de l'outil en agissant sur le curseur **Pression**. Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé et déplacez le pointeur sur la zone concernée. Plus vous passerez sur la même zone, plus l'effet sera marqué. Ici par exemple, l'effet **Peinture à l'huile** est appliqué sur un nuage seulement.

Seul ce nuage est affecté



Avant



Après

Premiers pas dans la zone de travail

Dupliquer une image avant de travailler dessus

Lorsque vous travaillez sur une image, je vous conseille de la dupliquer pour ne pas endommager l'original. D'autant plus que cela est très simple dans PhotoFiltre.

Ouvrez l'image originale avec la commande **Ouvrir** dans le menu **Fichier**, puis lancez la commande **Dupliquer** dans le menu **Image** ou utilisez le raccourci-clavier **Ctrl + U**. L'image originale est dupliquée à l'identique. Elle apparaît en avant-plan de l'image originale.



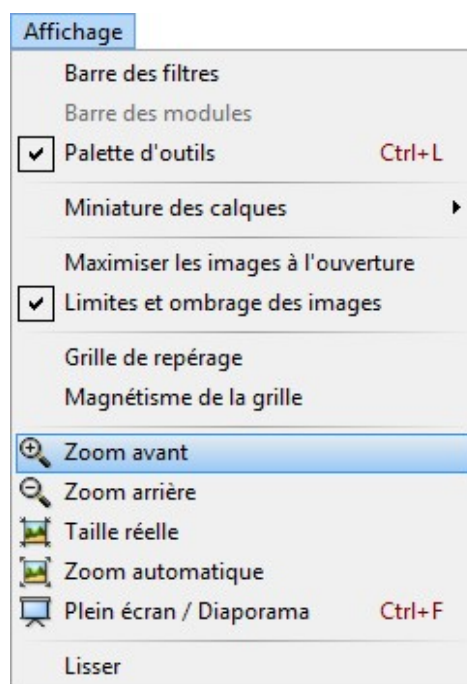
Travaillez dessus en pensant à faire régulièrement des sauvegardes avec la commande **Enregistrer** dans le menu **Fichier**. Si les modifications vous conviennent, vous pouvez supprimer l'original. La copie devient le nouvel original.

Modifier la taille d'une image dans la zone de travail

Il est parfois nécessaire de modifier la taille d'une image dans la zone de travail. Pour avoir un plus grand niveau de détail ou au contraire pour afficher une image dans sa totalité.

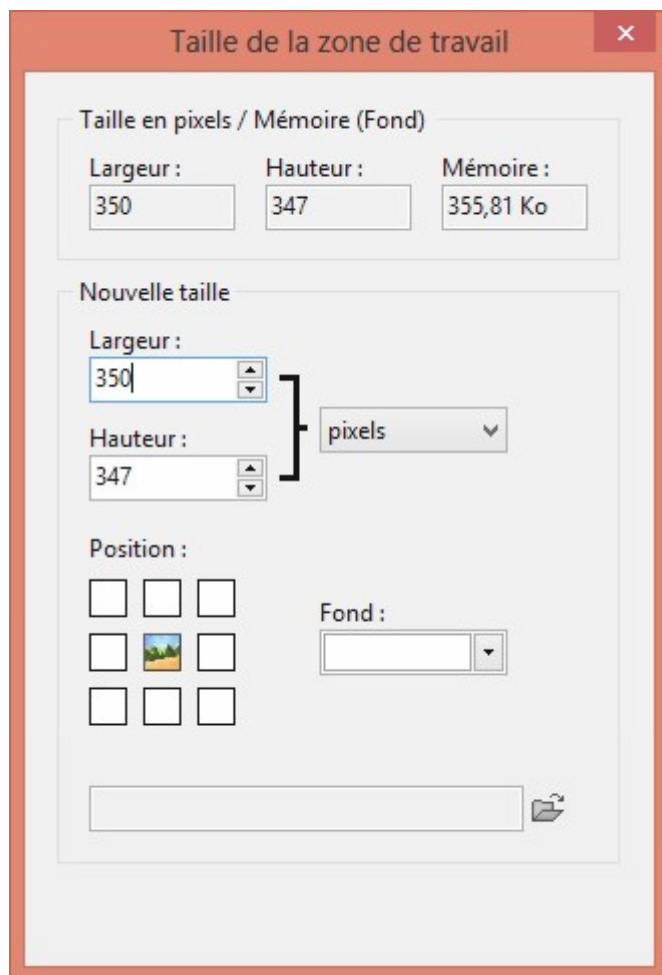
Pour cela, vous pouvez utiliser :

- La roulette de la souris ;
- Les icônes **Zoom avant** et **Zoom arrière** de la barre d'outils ;
- Les touches + et – du clavier ;
- Les commandes inférieures du menu **Affichage** : **Zoom avant**, **Zoom arrière**, **Zoom automatique** (pour occuper toute la zone de travail) ou **Plein écran** pour afficher l'image sur tout l'écran. Une fois ce mode activé, appuyez sur la touche *Echap* pour quitter le mode plein écran et retourner au mode précédemment actif.

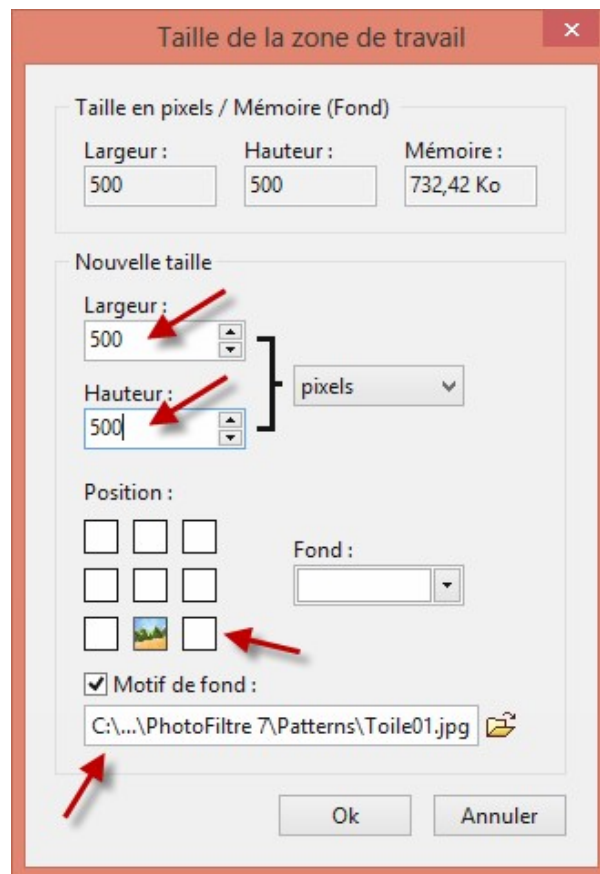


Modifier les dimensions de la zone de travail

La zone de travail correspond à l'espace utilisé par l'image. Imaginons par exemple que vous vouliez ajouter du texte autour d'une image. Lancez la commande **Taille de la zone de travail** dans le menu **Image** ou appuyez sur **Maj + H**. La boîte de dialogue **Taille de la zone de travail** s'affiche. La taille de la zone de travail apparaît dans les zones de texte **Largeur** et **Hauteur**.

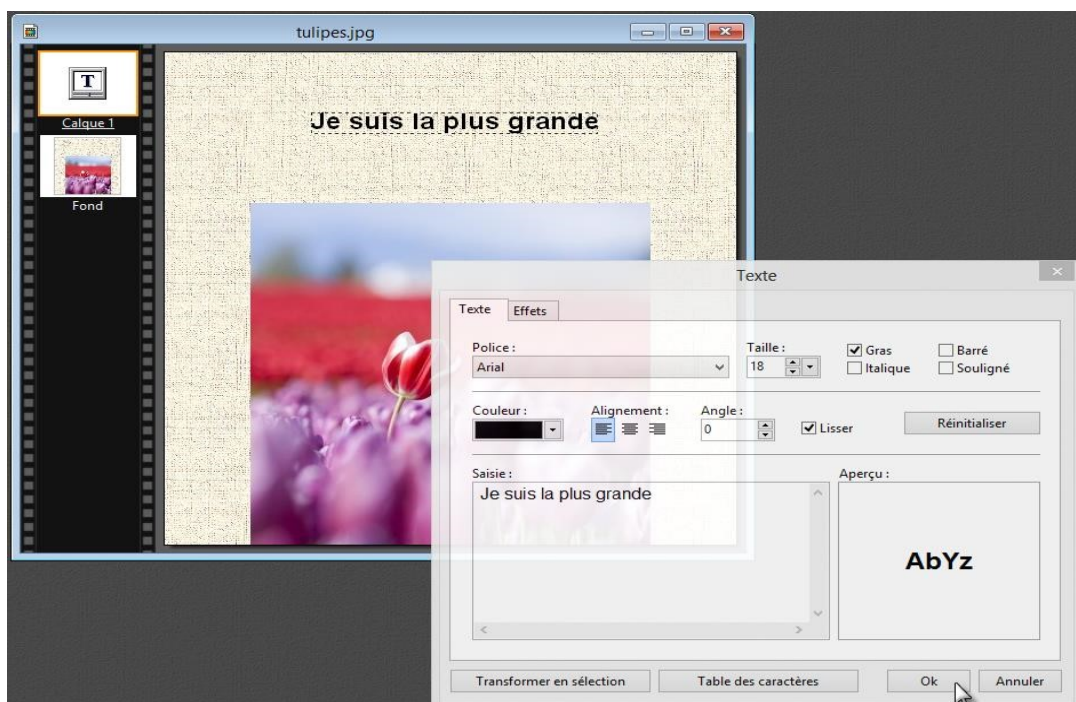


Modifiez ces zones de texte. Choisissez la position de l'image actuelle dans la zone de travail. Choisissez une couleur ou un motif de fond. Ici par exemple, nous choisissons un fond **Toile1**.



Il ne vous reste plus qu'à cliquer sur **OK** pour modifier les dimensions de la zone de travail.

Cliquez sur l'icône **Texte** de la barre d'outils ou appuyez sur *Ctrl + T*. Choisissez une police, une taille de caractères, entrez le texte désiré et cliquez sur **OK**. Le texte est inséré dans l'image. Vous pouvez le déplacer où bon vous semble en utilisant la technique de glisser déposer de Windows.

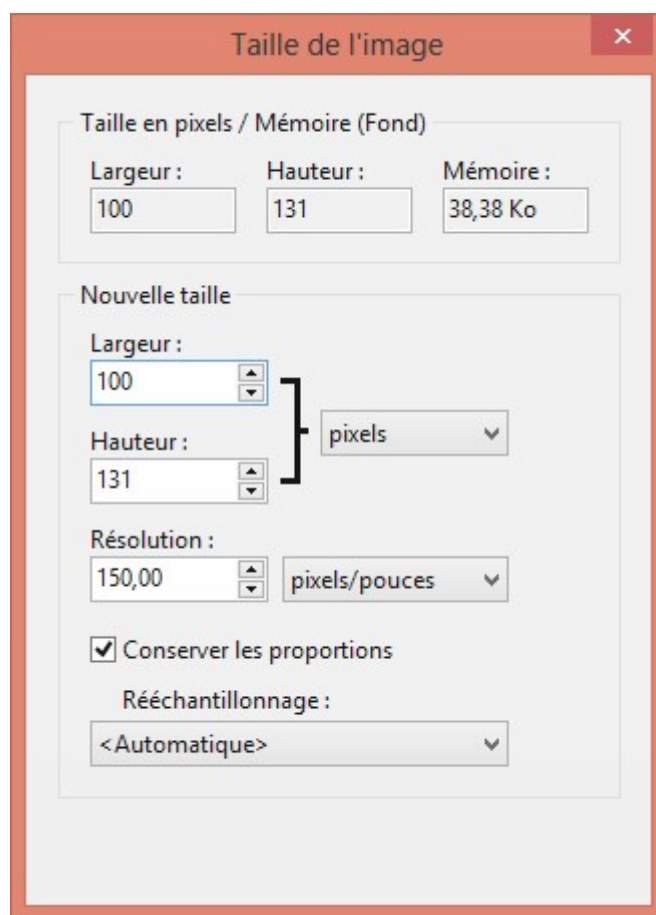


Changer les dimensions d'une image

Il est parfois nécessaire de changer la taille d'une image. Par exemple pour la transformer en une icône ou pour l'adapter à une page Web dont la charte graphique est particulièrement rigide.

Déroulez le menu **Image** et cliquez sur **Taille de l'image**. Changer la largeur, la hauteur et/ou la résolution.

Si vous voulez conserver les proportions de l'image, cochez la case **Conserver les proportions**. Au contraire, décochez-la si vous voulez autoriser la déformation de l'image.



Si la case **Conserver les proportions** est cochée, entrez la largeur ou la hauteur de l'image. Son poids en Ko ou en Mo est immédiatement affiché dans la zone **Mémoire**.

Si la case **Conserver les proportions** est décochée, vous pouvez modifier indépendamment la largeur et la hauteur de l'image.

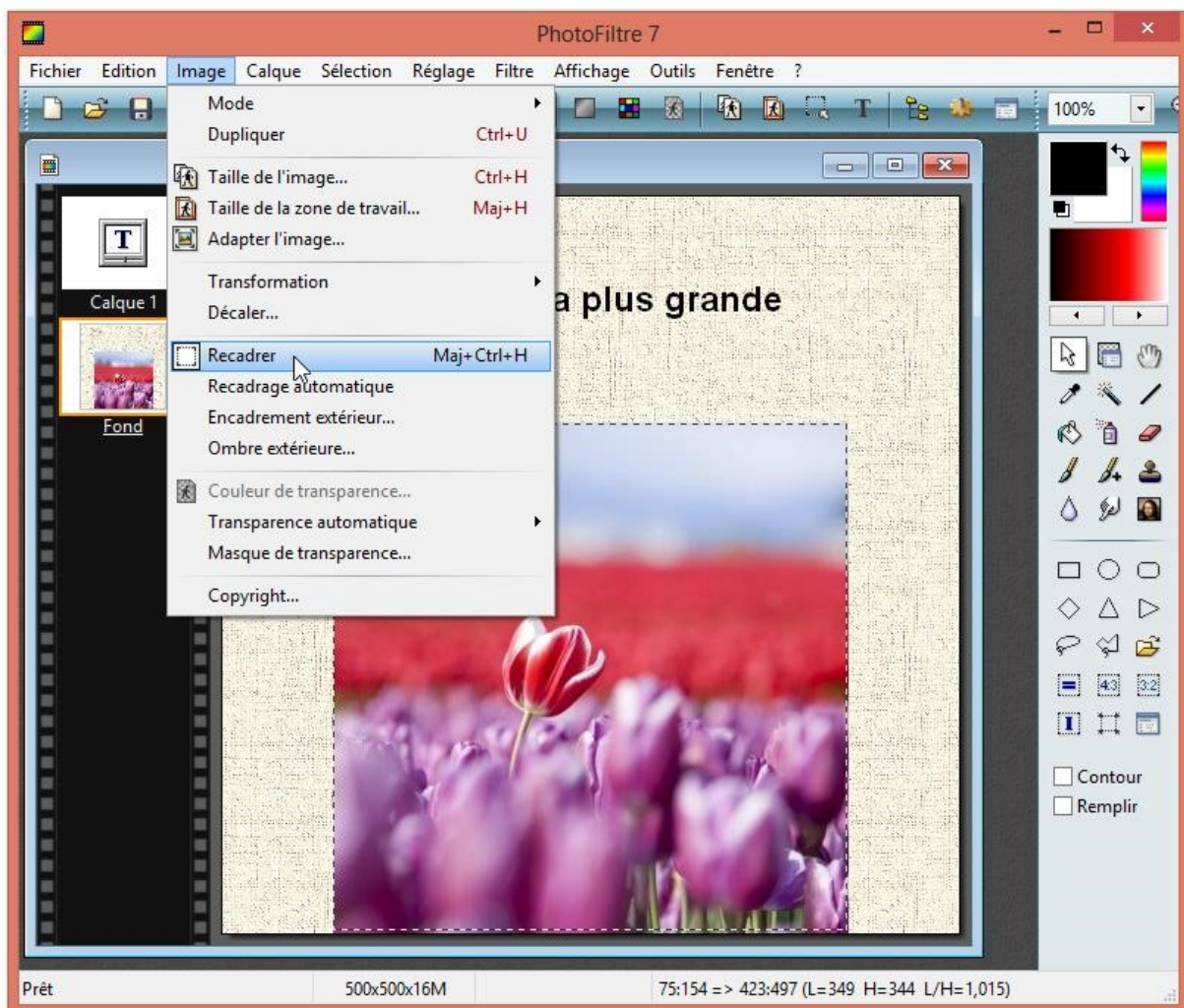
Cliquez sur **OK** pour appliquer à l'image les réglages de la boîte de dialogue **Taille de l'image**.

Recadrer une image

Dans la rubrique précédente, vous avez vu comment augmenter la taille de la zone de travail. Nous allons maintenant voir comment la réduire en la recadrant sur une partie de l'image seulement.

Choisissez l'outil **Sélection** et la forme **Rectangle** dans la palette d'outils. Sélectionner la partie de l'image que vous voulez conserver. Pour cela, cliquez sur l'image avec le bouton gauche de la souris, maintenez ce bouton enfoncé et faites glisser le pointeur jusqu'à ce que la zone sélectionnée ait la taille désirée. Pendant le déplacement de la souris, des pointillés animés matérialisent la sélection.

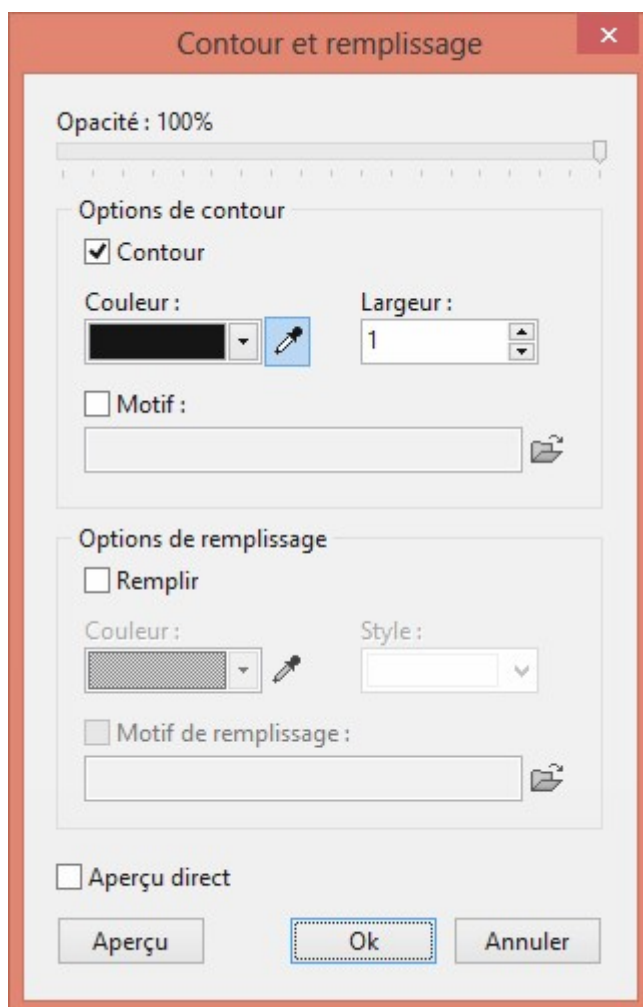
Lancez la commande **Recadrage automatique** dans le menu **Image**. Seule la partie encadrée de l'image est conservée.



Ajouter un contour à une image

Il est parfois nécessaire d'ajouter un contour à une image. Ce contour peut être externe, c'est-à-dire ajouté autour de l'image, ou interne, c'est-à-dire ajouté en rognant les bords extérieurs de l'image.

Pour ajouter un contour interne, déroulez le menu **Edition** et lancez la commande **Contour et remplissage**. Vous pouvez également appuyer sur **Ctrl + B** pour parvenir au même résultat. La boîte de dialogue **Contour et remplissage** s'ouvre.



Cochez la case **Aperçu direct** pour avoir un aperçu immédiat de vos réglages dans l'image.

Cochez la case **Contour**. Choisissez une couleur dans la liste **Couleur**. Si la palette de couleurs proposée par défaut n'est pas suffisante, cliquez sur **Autre couleur** dans la liste. Vous pouvez également cliquer sur la pipette et choisir une couleur dans l'image. N'hésitez pas à agrandir l'image (avec la roulette de la souris par exemple) pour choisir plus facilement la couleur à utiliser.

Choisissez l'épaisseur de la bordure en pixels dans la liste déroulante **Largeur**.

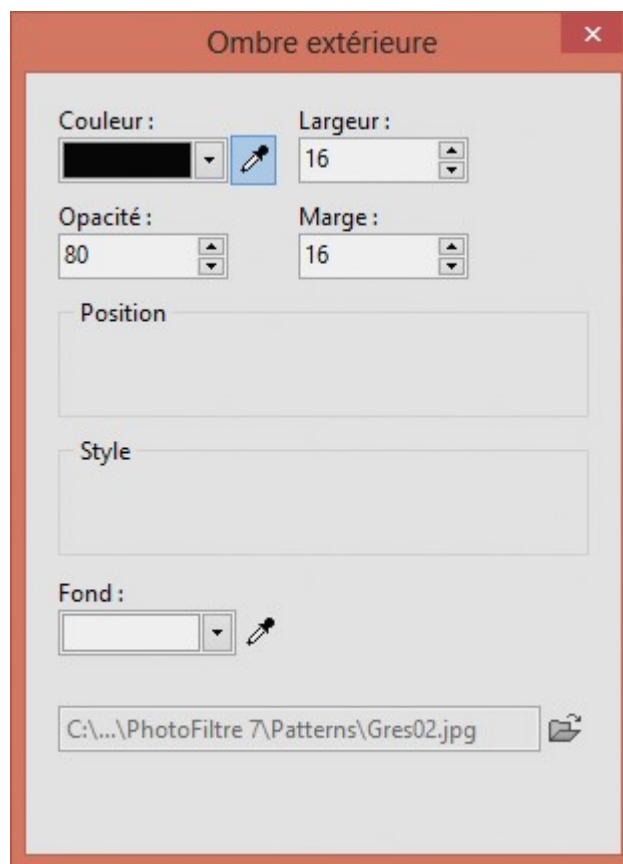
Si vous le préférez, la bordure peut utiliser un motif. Cochez la case **Motif** et choisissez un motif parmi ceux proposés.

Il ne vous reste plus qu'à cliquer sur **OK** pour affecter la bordure à l'image.

Voyons maintenant comment ajouter un contour externe à l'image. Déroulez le menu **Image** et sélectionnez la commande **Encadrement extérieur**. Choisissez l'épaisseur de la bordure. Tout comme pour les bordures intérieures, vous pouvez choisir une couleur ou un motif. Dans le premier cas, utilisez la liste déroulante **Couleur**. Dans le deuxième, cochez la case **Motif de fond** et choisissez un motif parmi ceux proposés. Il ne vous reste plus qu'à cliquer sur **OK** pour ajouter la bordure extérieure autour de l'image.

Ajouter un ombrage à une image

Ombre une image lui donne du relief et renforce l'ambiance qui s'en dégage. L'ajout d'un ombrage est un vrai jeu d'enfant dans PhotoFiltre : lancez la commande **Ombre extérieure** dans le menu **Image**. La boîte de dialogue **Ombre extérieure** s'affiche.



Choisissez la couleur de l'ombrage. Vous pouvez :

- dérouler la liste **Couleur** pour accéder à une palette de couleur réduite ;
- cliquer dans la liste déroulante **Couleur** pour accéder à une palette étendue ;
- utiliser la pipette pour prélever une couleur dans l'image.

Définissez l'opacité de l'ombrage, entre **0** (totalement transparent) et **100** (totalement opaque) et sa largeur en pixels. Si nécessaire, ajoutez une marge autour de l'ombrage.

Définissez la position de l'ombrage en choisissant une option dans le groupe **Position**.

Pour améliorer l'effet de relief, choisissez l'option **Contour progressif** dans le groupe **Style**.

Par défaut, l'arrière-plan autour de l'ombrage est de couleur blanche, mais vous pouvez choisir une autre couleur en utilisant la liste déroulante **Fond** ou la pipette qui se trouve à sa droite.

Enfin, l'arrière-plan autour de l'ombrage peut être un motif et non une couleur unie. Pour cela, cochez la case **Motif de fond** et choisissez un des motifs fournis avec PhotoFiltre ou un autre motif présent sur vos unités de masse.



Avant

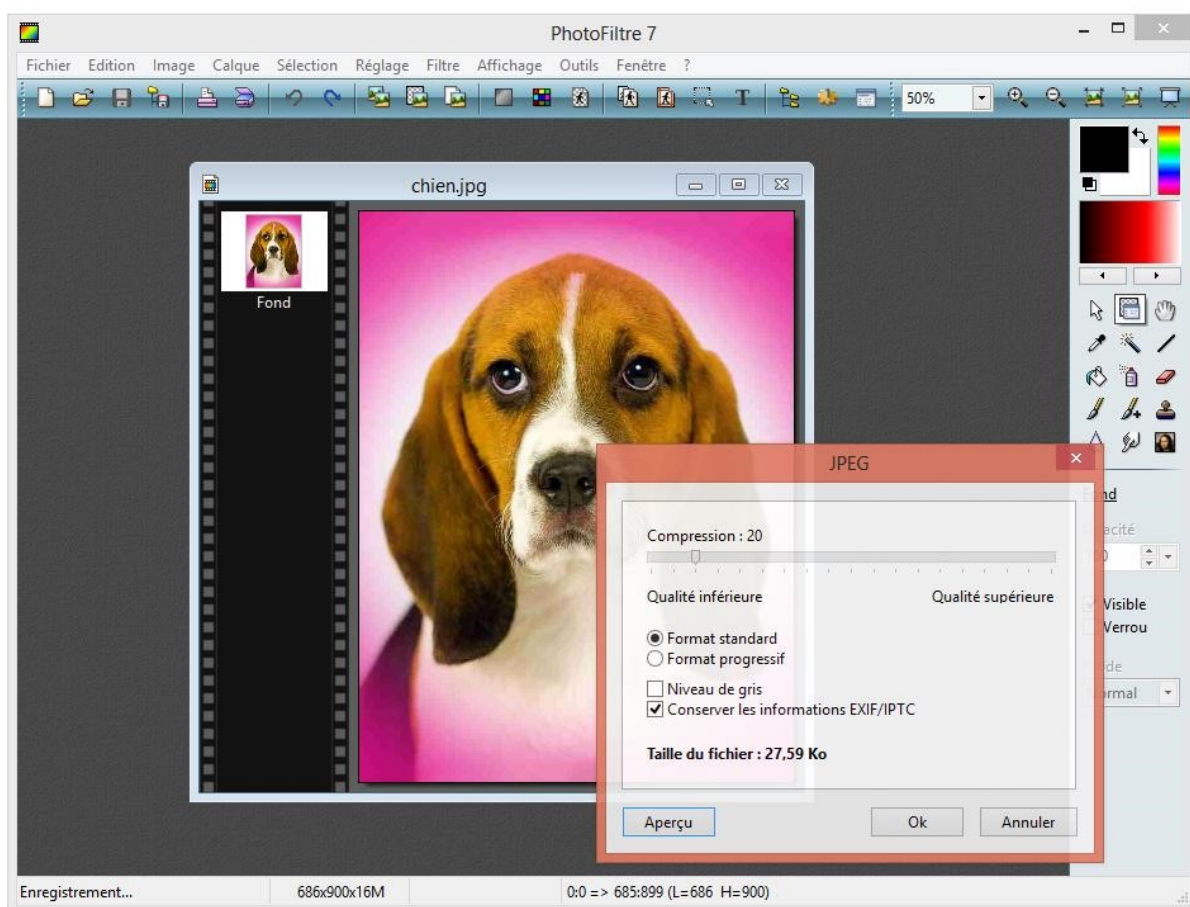


Après

Compresser une image

Les images au format JPG peuvent être compressées pour diminuer leur poids, c'est-à-dire le nombre de Kilo-octets ou de Méga-octets nécessaires pour les stocker. Pour compresser une image ouverte, lancez la commande **Enregistrer sous** dans le menu **Fichier**, cliquez sur l'icône **Enregistrer sous** ou appuyez sur *Maj + Ctrl + S*. La boîte de dialogue **Enregistrer sous** s'affiche. Choisissez JPEG dans la liste déroulante **Type**, donnez un nom à l'image et cliquez sur **Enregistrer**.

Il vous suffit maintenant de choisir un niveau de compression en déplaçant le curseur **Compression**. Cliquez sur **Aperçu** pour avoir un aperçu visuel du résultat dans l'espace de travail et pour connaître la taille du fichier résultant.



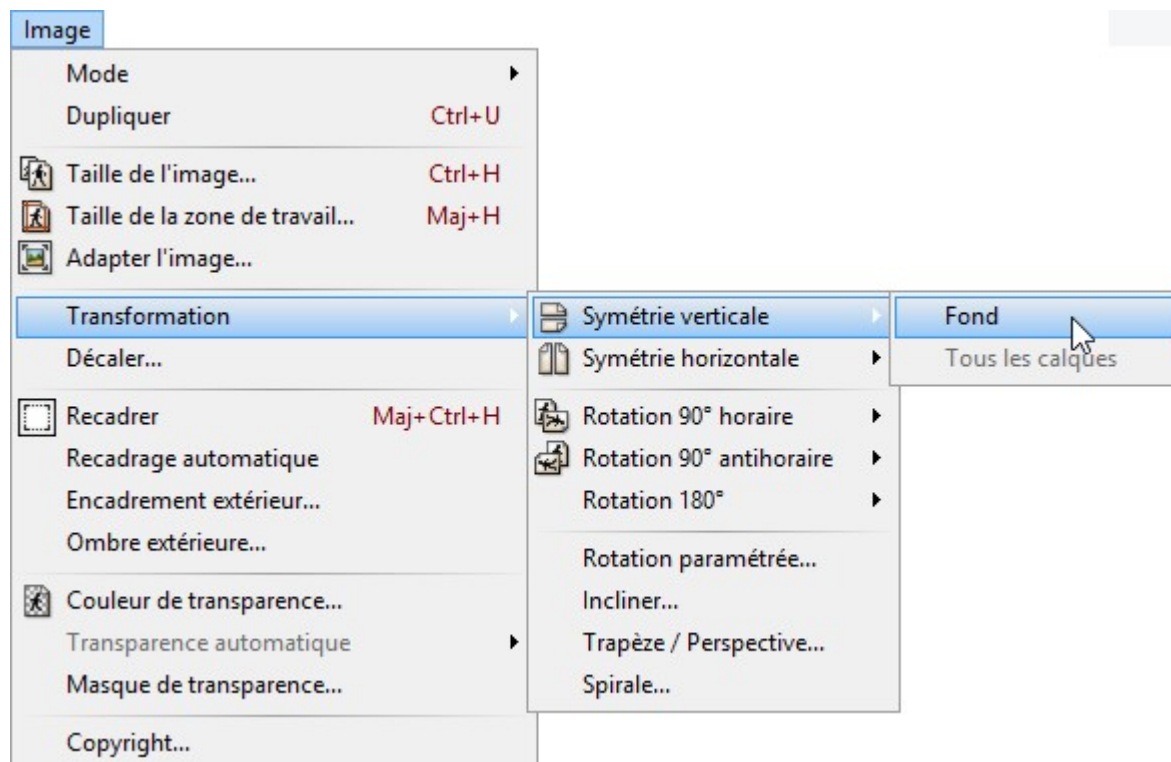
Ici par exemple, en choisissant une compression à **20%**, l'image ne pèse plus que **27 Ko**, alors que l'image originale, qui utilisait une compression **90%** pesait **117 Ko**.

N'hésitez pas à comparer les deux types de compression proposés (standard et progressif) pour choisir le meilleur compromis entre le résultat visuel et le poids de l'image.

Lorsque le résultat vous convient, cliquez sur **OK** pour sauvegarder l'image sur votre unité de masse.

Transformations et rotations

La commande **Transformation** du menu **Image** donne accès à quelques transformations : symétries selon un axe horizontal ou vertical, rotation prédéfinie ou paramétrée (c'est-à-dire dont l'angle peut être librement choisi), inclinaison, trapèze, perspective et spirale :



Les cinq premières commandes n'offrent aucune difficulté. A titre d'exemple, nous effectuons une symétrie horizontale avec la commande **Transformation/Symétrie horizontale/Fond** dans le menu **Image**. Dans cet exemple, l'image ne comporte qu'un seul calque. Si elle avait comporté plusieurs calques, la symétrie aurait pu concerner tous les calques ou se limiter à l'arrière-plan.

La commande **Rotation paramétrée** donne accès à la boîte de dialogue **Rotation**. Choisissez un angle et une couleur de fond. Cette couleur sera utilisée pour remplir les zones inoccupées autour de l'image. Si vous cochez la case **Ajuster la taille**, les dimensions de l'image originale sont modifiées pour que la rotation ne provoque aucun rognage. Si vous décochez cette case, les angles seront plus ou moins rognés en fonction de l'angle de la rotation. Lorsque la case **Lisser** est cochée, Photofiltre diminue l'effet "marches d'escalier" qui apparaît sur les bords de l'image.



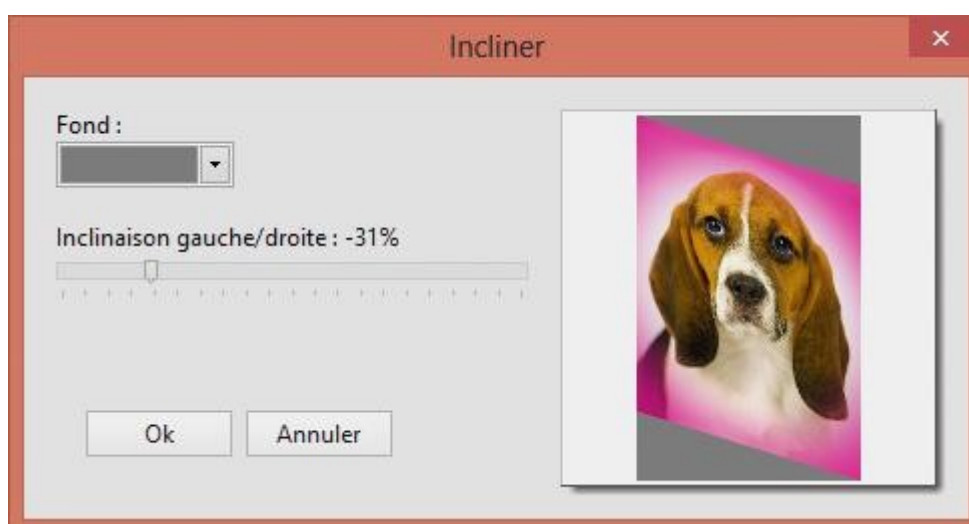
Il ne reste plus qu'à cliquer sur **OK** pour appliquer la rotation paramétrée à l'image.

Pour illustrer les autres transformations, nous annulons la rotation paramétrée avec la commande **Défaire rotation** dans le menu **Edition**.

Voyons maintenant comment incliner une image. Lancez la commande **Transformation/Incliner** dans le menu **Edition**. Cette commande affiche la boîte de dialogue **Incliner**.

L'inclinaison peut être appliquée selon un axe horizontal ou vertical. Sélectionnez l'une ou l'autre de ces options en vous aidant de la zone d'aperçu. Choisissez une couleur de fond. Cette couleur sera utilisée pour remplir les zones inoccupées autour de l'image.

Déplacez le curseur Inclinaison pour obtenir l'effet désiré. Cochez la case **Lisser** pour diminuer l'effet "marches d'escalier" résultant de l'inclinaison. Il ne vous reste plus qu'à cliquer sur **OK** pour incliner l'image.



Remarque

*Si vous voulez incliner une image selon les deux axes, commencez par lui appliquer une inclinaison selon l'un des axes. Lancez à nouveau la commande **Transformation/Incliner** dans le menu **Edition** et appliquez une rotation selon l'autre axe.*

Pour illustrer les autres transformations, nous annulons les deux inclinaisons en lançant à deux reprises la commande **Défaire incliner** dans le menu **Edition**.

Voyons comment déformer l'image pour l'inclure dans un trapèze ou la mettre en perspective.

Lancez la commande **Transformation/Trapèze Perspective** dans le menu **Image**. Cette commande affiche la boîte de dialogue **Trapèze / Perspective**.

Si vous choisissez une transformation selon l'axe horizontal, l'image s'inscrit dans un trapèze. Déplacez les curseurs **Déformation haut** et **Déformation bas** pour obtenir l'effet souhaité puis cliquez sur **OK** pour appliquer la transformation à l'image.



Si vous choisissez une transformation selon un axe vertical, l'image est mise en perspective. Déplacez les curseurs **Déformation gauche** et **Déformation droite** pour obtenir l'effet désiré puis cliquez sur **OK** pour appliquer la transformation à l'image.



Remarque

Tout comme pour l'inclinaison, il est possible de cumuler l'effet trapèze et la mise en perspective. Il suffit pour cela d'appliquer l'une des deux transformations, puis l'autre.

Pour illustrer l'effet spirale, nous annulons les deux transformations précédentes en lançant à deux reprises la commande **Défaire/Trapèze perspective** dans le menu **Edition**.

Pour terminer cette rubrique, voyons comment appliquer l'effet **Spirale** à l'image.

Lancez la commande **Transformation/Spirale** dans le menu **Image**. Cette commande affiche la boîte de dialogue **Spirale**. Choisissez la couleur de fond, le sens de la rotation et l'amplitude de la rotation, puis cliquez sur **OK** pour appliquer la transformation à l'image.



Annuler une modification

Toutes les actions effectuées dans PhotoFiltre sont mémorisées. Si nécessaire, vous pouvez les annuler une à une en utilisant :

- La commande **Défaire** via le menu **Edition**
- L'icône **Défaire** dans la barre d'outil
- Le raccourci clavier **Ctrl + Z**.

Ici par exemple, une bordure intérieure puis une bordure extérieure ont été appliquées à l'image. Nous supprimons la bordure extérieure avec l'icône **Défaire Ombre extérieure** de la barre d'outils, puis la bordure intérieure avec la commande **Défaire Contour et remplissage** dans le menu **Edition**.

Les actions qui ont été annulées peuvent être réappliquées en utilisant :

- La commande **Refaire** via menu **Edition**
- L'icône **Refaire** dans la barre d'outils ;
- Le raccourci clavier **Ctrl + Y**.

Ici par exemple, nous réappliquons les deux commandes qui viennent d'être annulées en cliquant deux fois sur l'icône **Refaire** de la barre d'outils.

Filtres

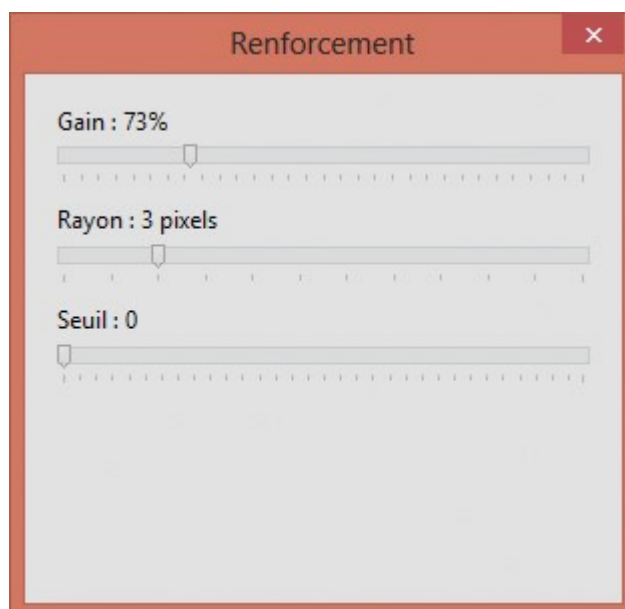
Utiliser des filtres

PhotoFiltre dispose d'une grande variété de filtres. En les utilisant, vous pourrez appliquer des effets prédéfinis à vos images en quelques clics souris.

Avant d'entrer dans le vif du sujet, voici quelques remarques qu'il est bon d'avoir en tête :

- Lorsqu'une image contient plusieurs calques, les filtres s'appliquent au calque actif, c'est-à-dire au calque sélectionné dans la partie gauche de la fenêtre de PhotoFiltre.
- Si une portion d'image est sélectionnée, les filtres s'appliquent à la sélection mais pas au reste de l'image.

Pour appliquer un filtre à l'image ou à la sélection, déroulez le menu **Filtre** et faites votre choix parmi les entrées proposées. Ici par exemple, nous allons améliorer la netteté de l'image avec la commande **Netteté/Renforcement** dans le menu **Filtre**. Dans la boîte de dialogue affichée, cochez la case **Aperçu direct** pour avoir un aperçu de vos réglages dans l'image. Il ne vous reste plus qu'à jouer avec les curseurs et la case à cocher contenus dans la boîte de dialogue pour trouver le réglage qui convient le mieux.



Ici par exemple, nous décochons la case **Adoucir** et nous augmentons le rayon pour accentuer l'effet. Cliquez sur **OK** pour appliquer l'effet ou sur **Annuler** pour fermer la boîte de dialogue **Renforcement** sans appliquer l'effet.



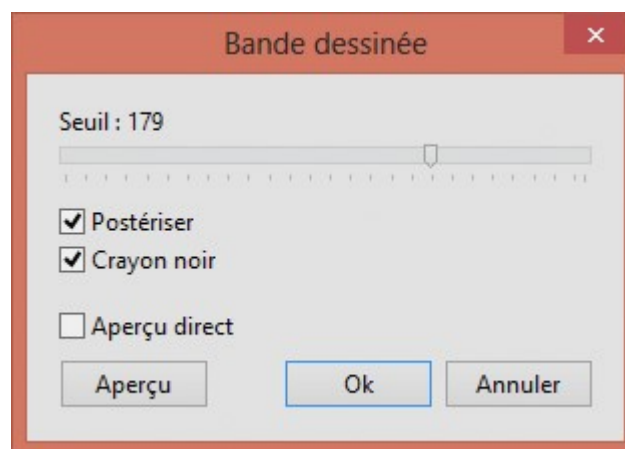
Avant



Après

Pour illustrer un autre filtre, nous annulons le filtre **Renforcement** avec la commande **Défaire Renforcement** dans le menu **Edition**.

A titre d'exemple, nous allons transformer cette image en lui appliquant le filtre **Bande dessinée**. Déroulez le menu **Filtre**, pointez **Artistique** et cliquez sur **Bande dessinée**. Cette action affiche la boîte de dialogue **Bande dessinée** :



Cochez la case **Aperçu direct** et modifiez les réglages dans la boîte de dialogue. Ici par exemple, nous diminuons le seuil à **20** et nous décochons la case **Crayon noir**. Une fois que l'effet recherché est obtenu, cliquez sur **OK** pour l'appliquer à l'image ou sur **Annuler** pour fermer la boîte de dialogue **Renforcement** sans appliquer l'effet.



Avant



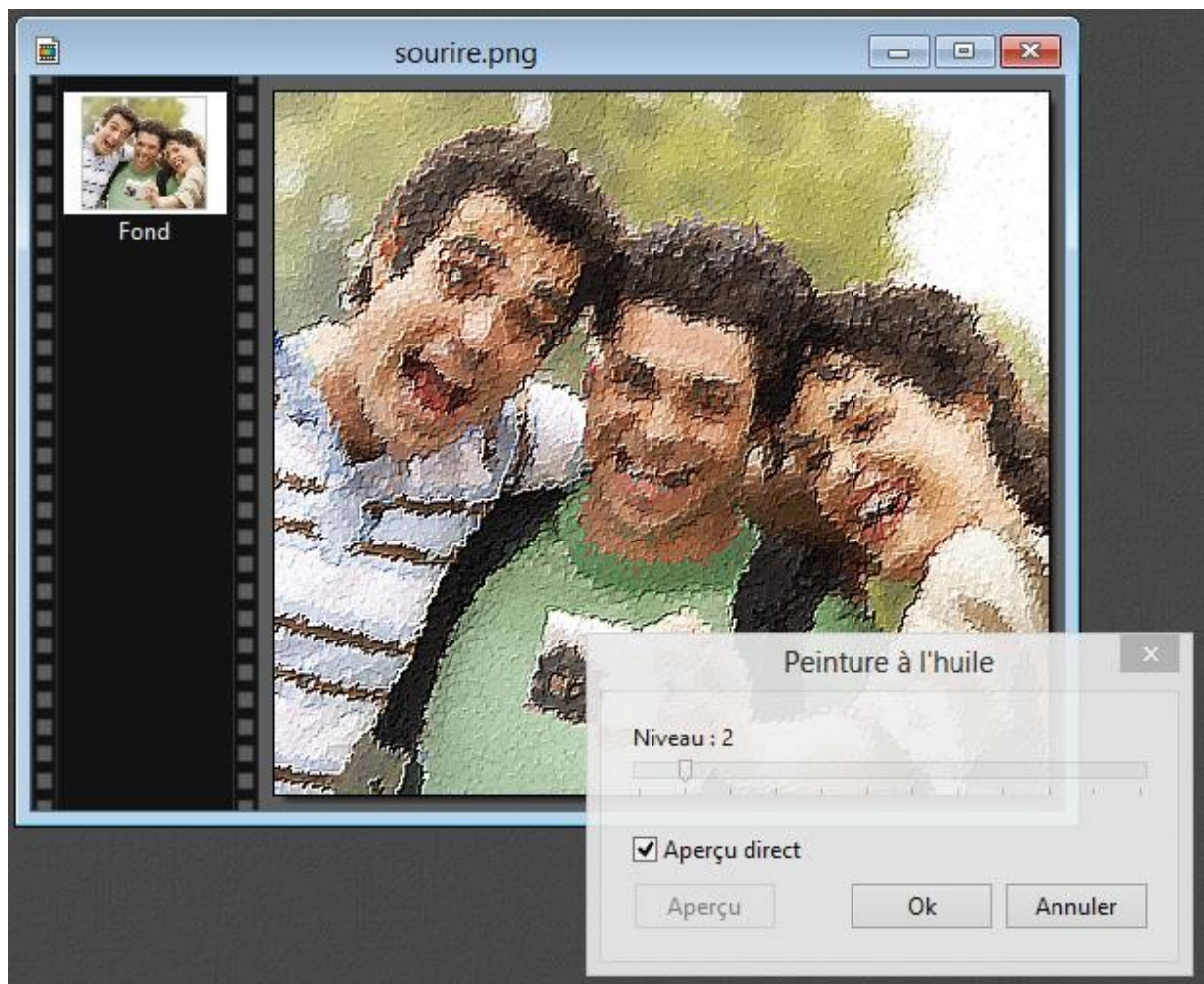
Après

Tous les filtres fonctionnent selon le même principe. Passez un peu de temps dans le menu **Filtre** et vous découvrirez les merveilles qui s'y cachent.

Atténuer l'effet d'un filtre

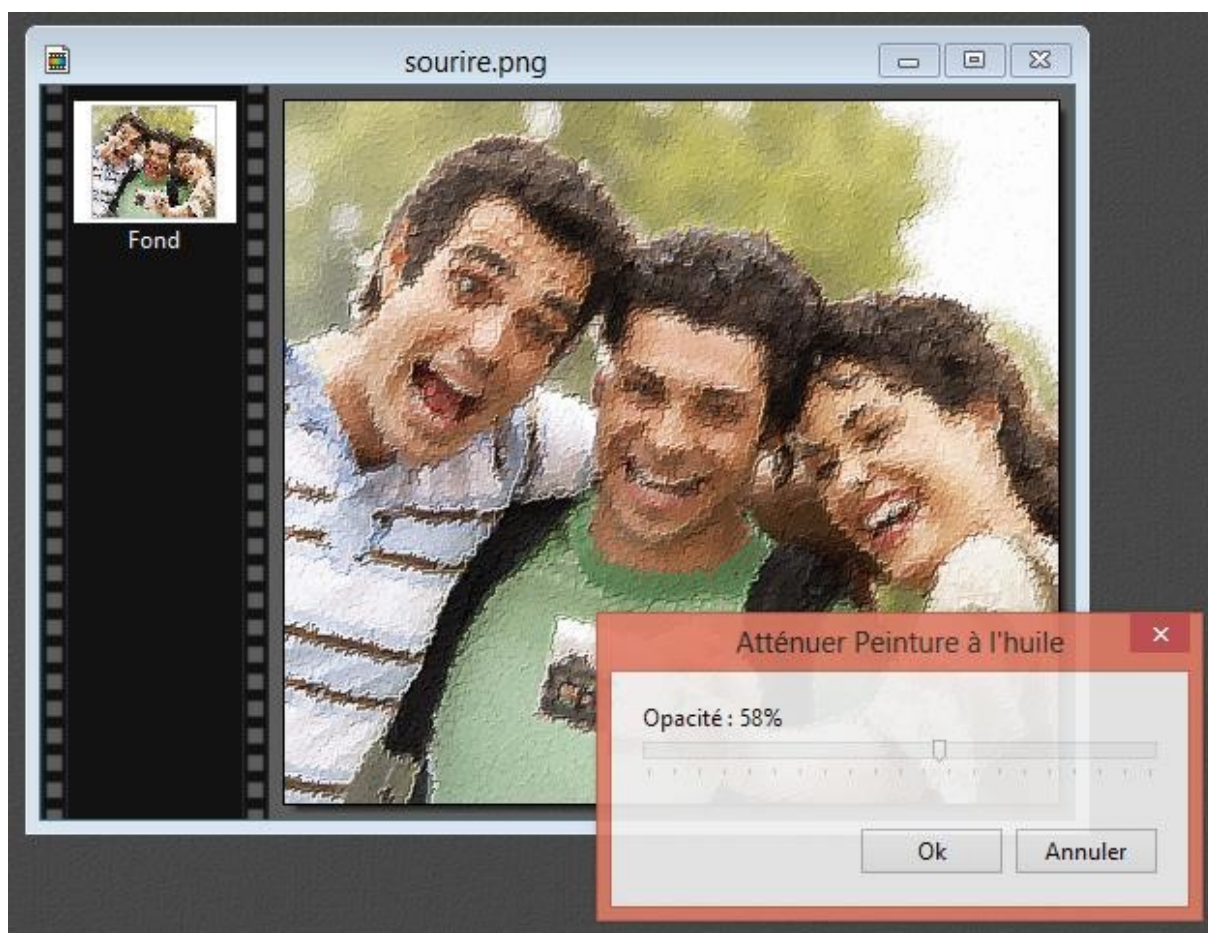
Il est parfois difficile d'arriver exactement à l'effet recherché lorsque vous appliquez un filtre. Dans ce cas, vous pouvez atténuer l'effet du filtre que vous venez d'appliquer en modifiant son opacité.

A titre d'exemple, nous appliquons un effet **Peinture à l'huile** à l'image avec la commande **Artistique/Peinture à l'huile** dans le menu **Filtre**. Le niveau de l'effet est ajusté à **2**.



Un clic sur le bouton **OK** et l'effet est appliqué à l'image.

Pour adoucir l'effet, nous lançons la commande **Atténuer Peinture à l'huile** dans le menu **Edition** et nous choisissons une opacité de **58%**. Un clic sur le bouton **OK** et l'image est adoucie en conséquence.



Ajouter du flou sur une partie d'une image

Les photos prises de près avec une grande ouverture ont une faible profondeur de champ. En d'autres termes, seuls les éléments se trouvant à une distance bien précise de l'objectif sont nets. Cela donne un aspect professionnel à la photo. Dans cette rubrique, vous allez apprendre à recréer cet effet pour mettre en valeur une partie d'une photo et estomper le reste.

Dans cette photo, tous les tournesols sont nets. Nous allons conserver la netteté du tournesol en avant-plan et rendre les autres flous, comme si la photo avait été prise avec une grande ouverture.

Nous commençons par choisir l'outil **Sélection** et la forme **Polygone** dans la palette d'outils. Dans cette première étape, nous allons détourner grossièrement le premier tournesol. Le but n'est pas d'obtenir un résultat irréprochable, mais plutôt de vous montrer comment faire. Nous cliquons sur la photo pour marquer le premier point du polygone, puis nous entourons grossièrement les pétales du tournesol. Cette opération est laborieuse, mais plus vous lui consacrerez de temps et plus l'effet obtenu sera réaliste. Une fois les pétales entourés, fermez le polygone en rejoignant le point de départ. PhotoFiltre identifie le polygone et le représente par des pointillés animés.



Le filtre ne doit pas porter sur la sélection mais sur la portion d'image non sélectionnée. Il convient donc d'inverser la sélection. Pour cela, lancez la commande **Inverser** dans le menu **Sélection** ou appuyez sur *Ctrl + I*.

Déroulez le menu **Filtre**, pointez **Atténuation** et cliquez sur **Encore plus flou**. Cette action affiche la boîte de dialogue **Encore plus flou**. Cochez la case **Aperçu direct** et modifiez le rayon de l'effet pour obtenir le résultat souhaité. Un rayon égal à **7** semble convenir. Il ne reste plus qu'à cliquer sur **OK** pour prendre en compte l'effet.



Avant

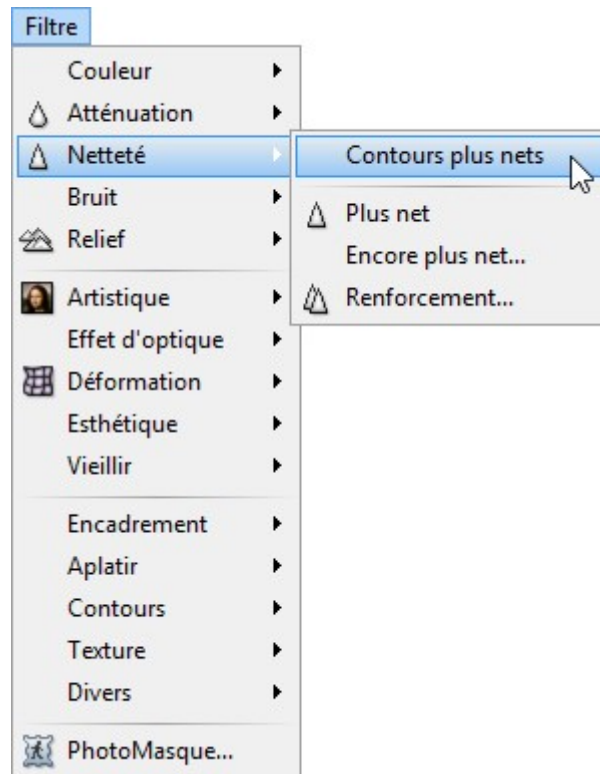


Après

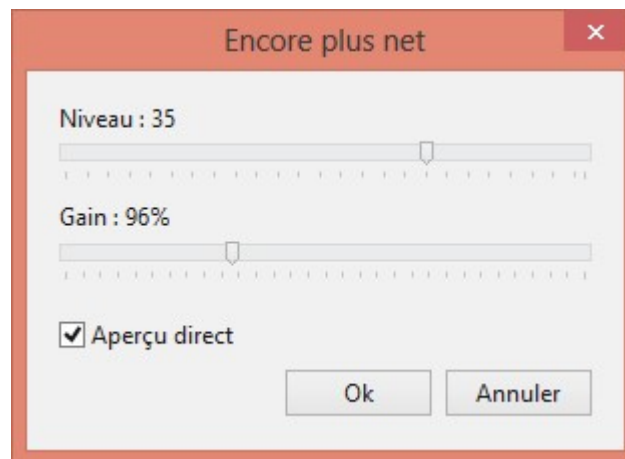
Améliorer la netteté d'une photo

Le filtre **Netteté** permet d'améliorer la netteté d'une photo en augmentant son contraste. Nous allons voir son effet sur une image légèrement floue puis sur une image très floue.

Nous allons commencer par améliorer la netteté d'une photo légèrement floue, issue du temple égyptien d'Abou Simbel. Déroulez le menu **Filtre** et pointez **Netteté**. De la plus légère à la plus marquée, quatre commandes sont disponibles.



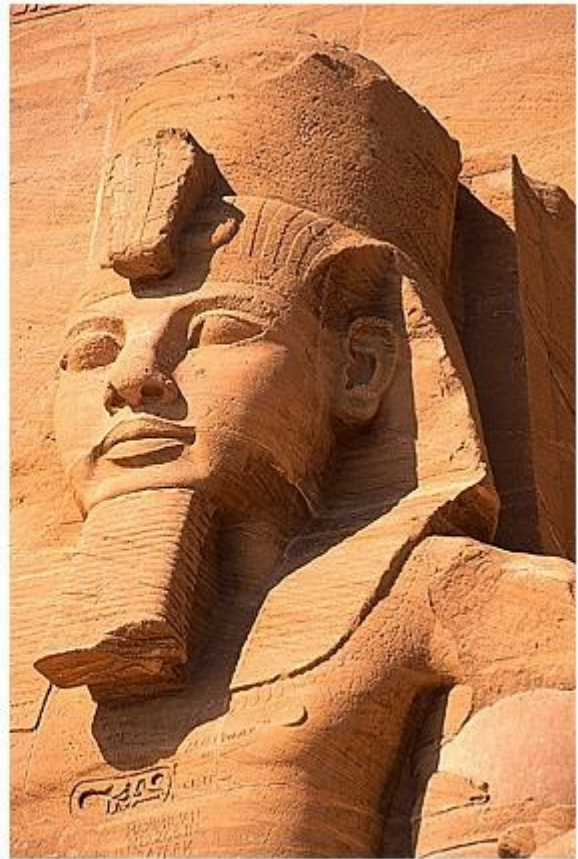
A titre d'exemple, nous allons utiliser la commande **Netteté / Encore plus net**. La boîte de dialogue **Encore plus net** s'affiche. Cochez la case **Aperçu direct** et modifiez les deux curseurs pour obtenir l'effet souhaité. Ici par exemple, nous choisissons un niveau égal à **35** et un gain égal à **96%**.



Les détails sont biens plus visibles et la photo a un meilleur aspect :



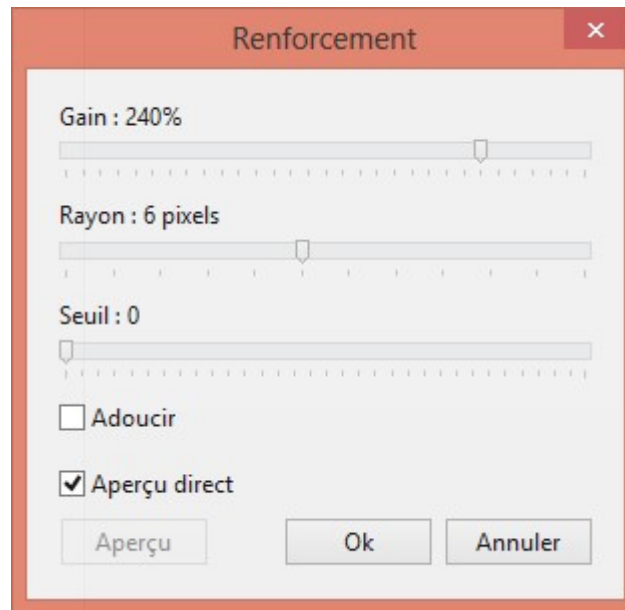
Avant



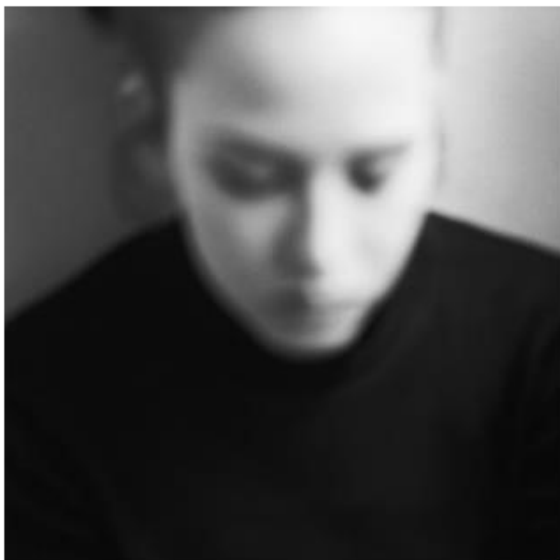
Après

Nous allons maintenant nous intéresser à une photo très floue.

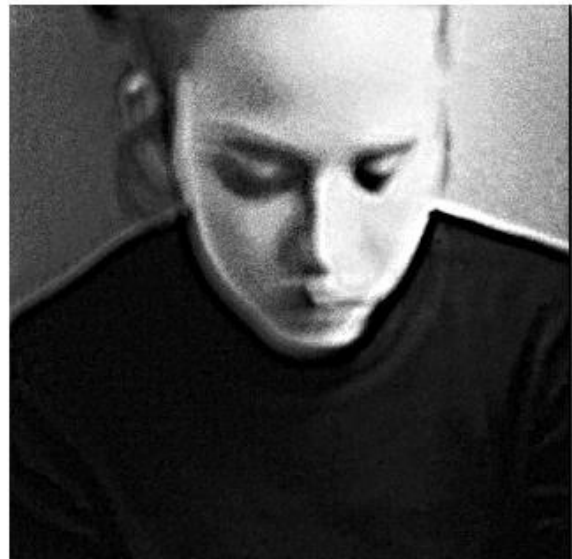
Déroulez le menu **Filtre**, pointez **Netteté** et cliquez sur **Renforcement**. La boîte de dialogue **Renforcement** s'affiche. Cochez la case **Aperçu direct** et agissez sur les curseurs pour obtenir le meilleur résultat possible. Comme vous pouvez le voir, l'augmentation du contraste introduit l'apparition de grain. Pour cette photo, de mon point de vue, le meilleur compromis correspond à un gain de **240%** et un rayon de **6 pixels** :



Ces réglages sont vraiment subjectifs. A vous de trouver ceux qui donnent le meilleur résultat :



Avant

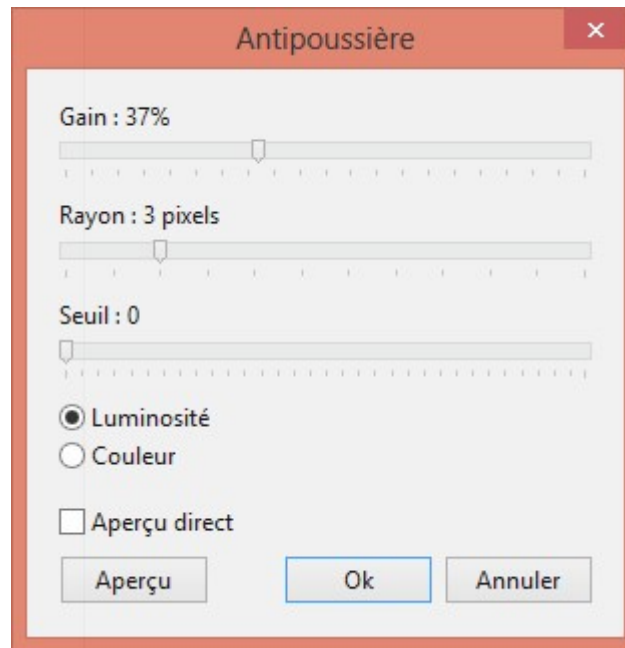


Après

Débruiter une photo

Le bruit numérique apparaît lors de la prise de vue si vous utilisez des sensibilités élevées (800 ISO par exemple) ou si vous utilisez des poses longues (1/4 seconde par exemple). Il apparaît également si vous augmentez un peu trop le contraste d'une image. C'est ce qui s'est produit dans la rubrique précédente. Nous allons diminuer ce bruit en utilisant le filtre **Antipoussière** de PhotoFiltre.

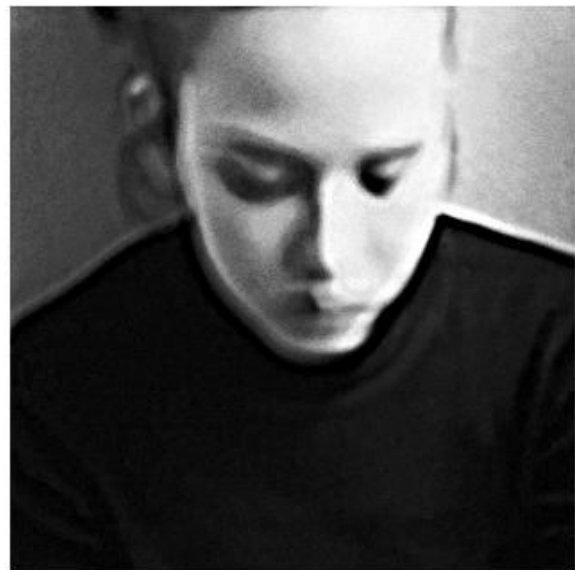
Déroulez le menu **Filtre**, pointez l'entrée **Bruit** et cliquez sur **Antipoussière**. La boîte de dialogue **Antipoussière** s'affiche :



Cochez la case **Aperçu direct** et modifiez la position des curseurs **Gain**, **Rayon** et **Seuil** pour obtenir l'effet recherché. Cliquez alors sur **OK** pour prendre en compte les réglages.



Avant

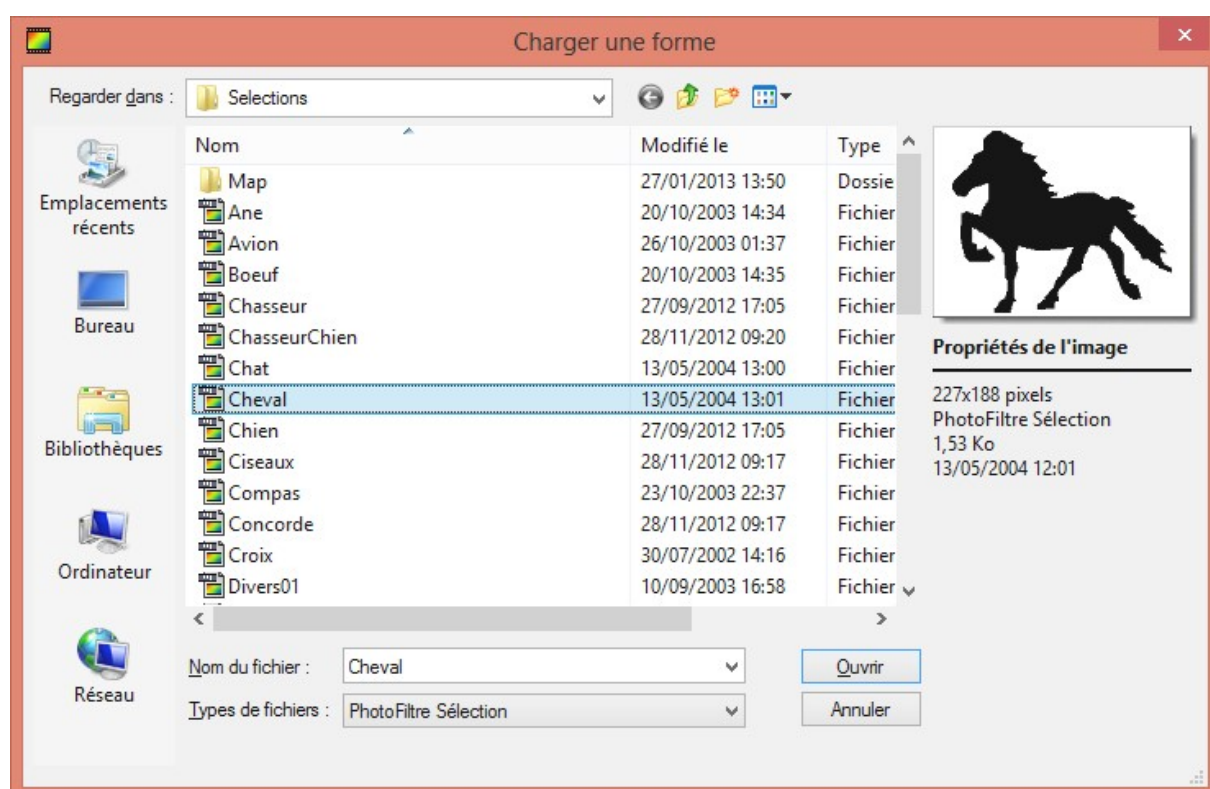


Après

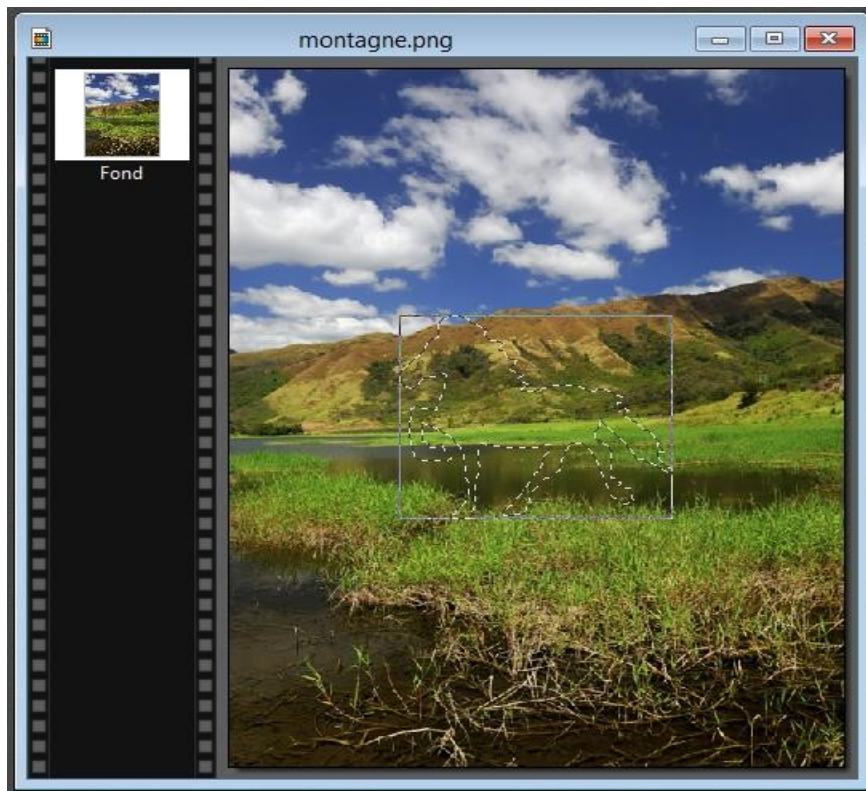
Formes, masques et calques

Appliquer une forme sur une image

Pour sélectionner une partie de l'image en cours d'édition, vous pouvez utiliser l'outil **Sélection**, comme indiqué dans la rubrique "L'outil Sélection". Mais vous pouvez également utiliser une des nombreuses formes prédéfinies fournies avec PhotoFiltre. Pour cela, lancez la commande **Charger une forme** dans le menu **Sélection**. La boîte de dialogue **Charger une forme** donne directement accès aux formes prédéfinies de PhotoFiltre.

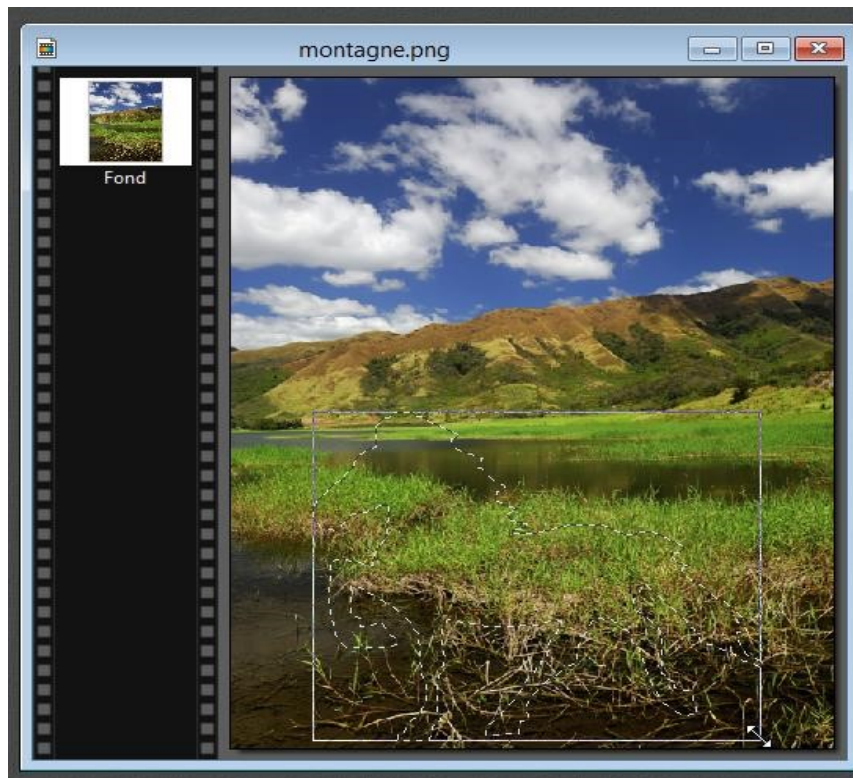


Lorsque vous cliquez sur une forme, elle est prévisualisée dans la partie droite de la boîte de dialogue et ses dimensions apparaissent en dessous de la zone de prévisualisation. Cliquez sur **Ouvrir** pour insérer la forme dans l'image.

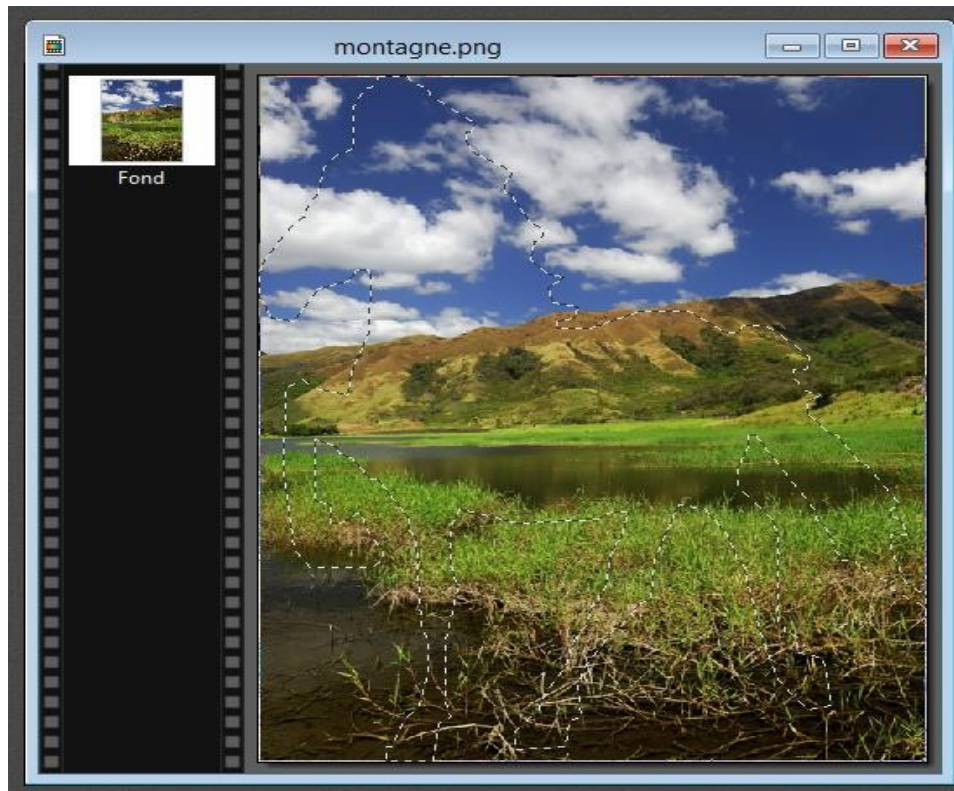


La forme peut être librement déplacée dans l'image : pointez-la, maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé et déplacez-la où vous le souhaitez. Les dimensions de la forme sont celles qui étaient indiquées dans la boîte de dialogue **Charger une forme**.

Si vous le souhaitez, vous pouvez redimensionner la forme : pointez un des angles du rectangle qui entoure la forme. Le pointeur se transforme en une flèche à deux extrémités. Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé et déplacez la souris pour obtenir la dimension souhaitée.



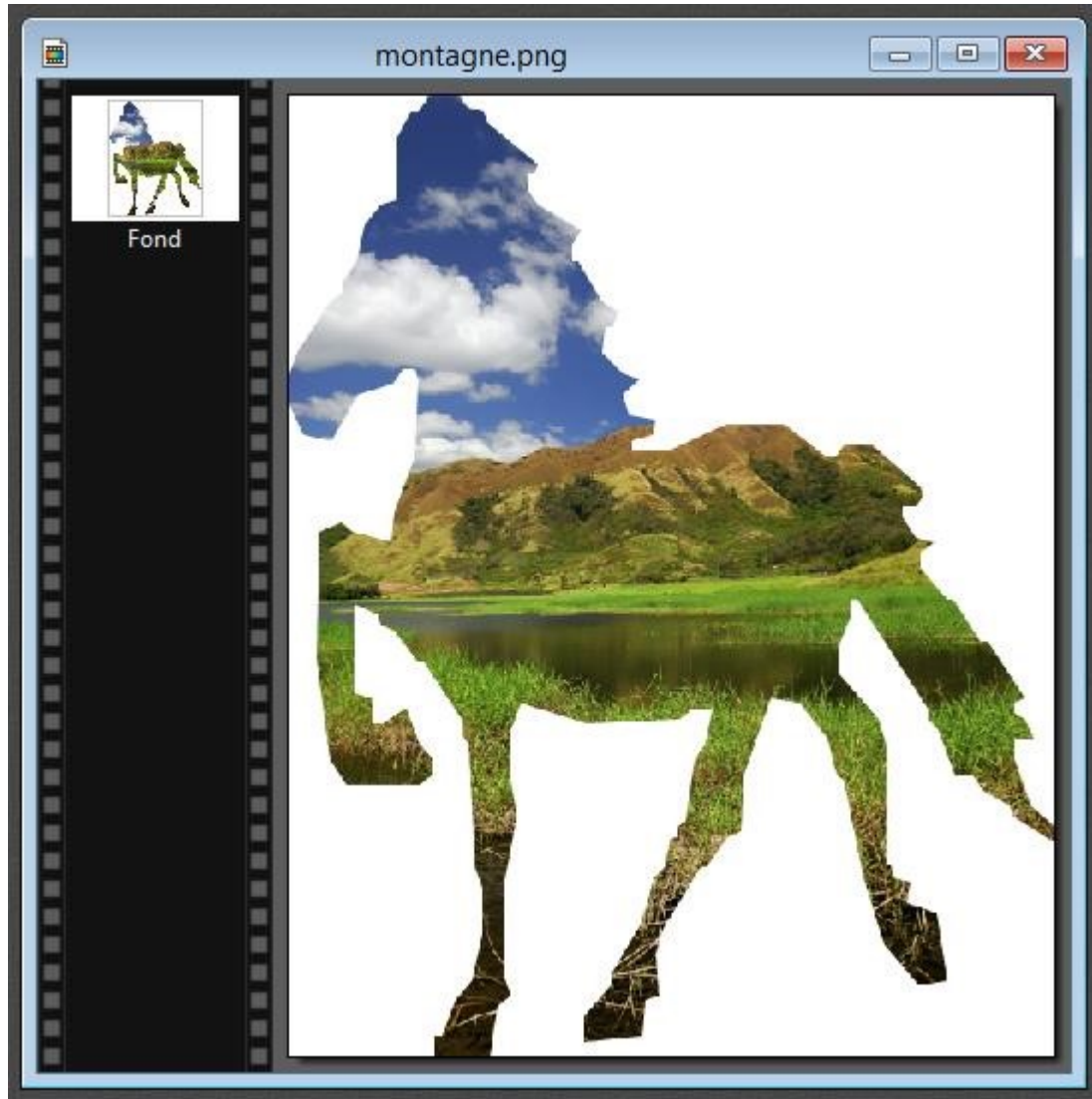
Si vous voulez que la forme occupe une partie de l'image bien précise, il vous suffit de la sélectionner avant de lancer la commande **Charger une forme** dans le menu **Sélection**. Ici par exemple, nous sélectionnons la totalité de l'image avec le raccourci clavier *Ctrl + A*, puis nous lançons la commande **Charger une forme** dans le menu **Sélection**. Nous choisissons la forme **Cheval**. PhotoFiltre demande si vous voulez conserver les dimensions de la sélection actuelle. Validez en cliquant sur **Oui**. La forme est insérée de telle sorte qu'elle couvre toute l'image.



Voyons quelques exemples d'utilisation de la forme.

Premier exemple

Pour remplacer l'extérieur de la forme par la couleur d'arrière-plan, lancez la commande **Recadrer** dans le menu **Image**.



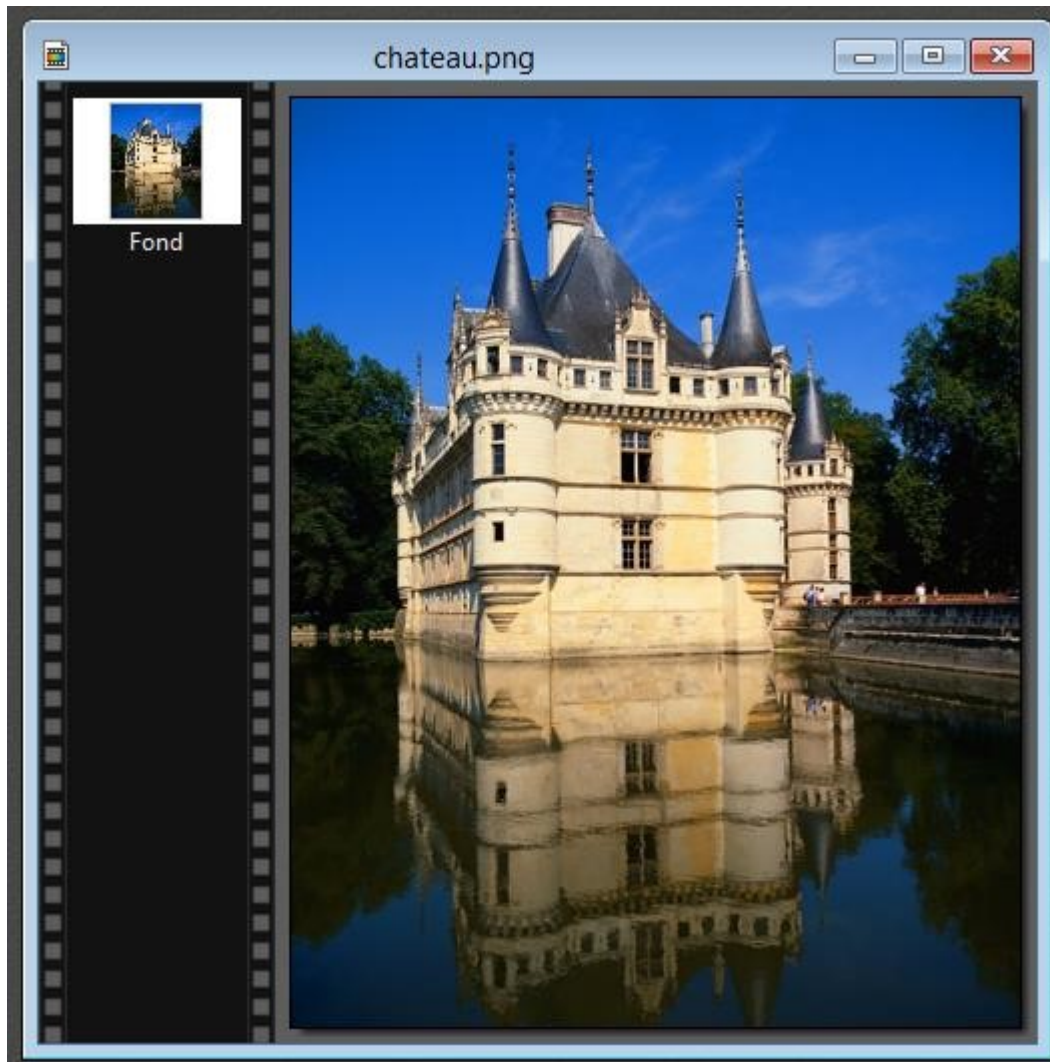
Deuxième exemple

Pour découper l'image d'arrière-plan selon la forme, cliquez du bouton droit sur la forme et sélectionnez **Copier** dans le menu. Vous pouvez maintenant coller la forme dans l'image avec la commande **Coller** dans le menu **Edition** ou le raccourci clavier *Ctrl + V*.



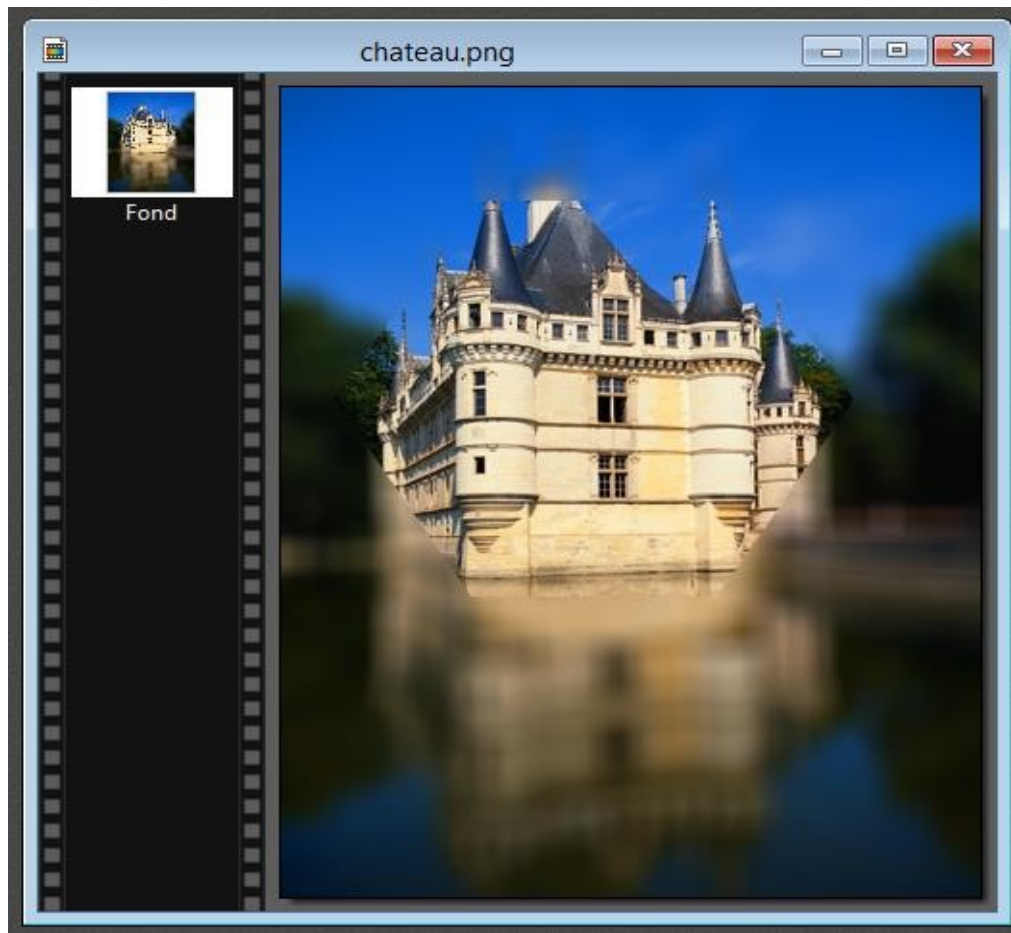
Troisième exemple

Pour mettre en avant une partie d'une image, vous pouvez la délimiter avec une forme, inverser la sélection et flouter le reste de l'image. A titre d'exemple, nous allons mettre en avant le château en floutant tout ce qui l'entoure :



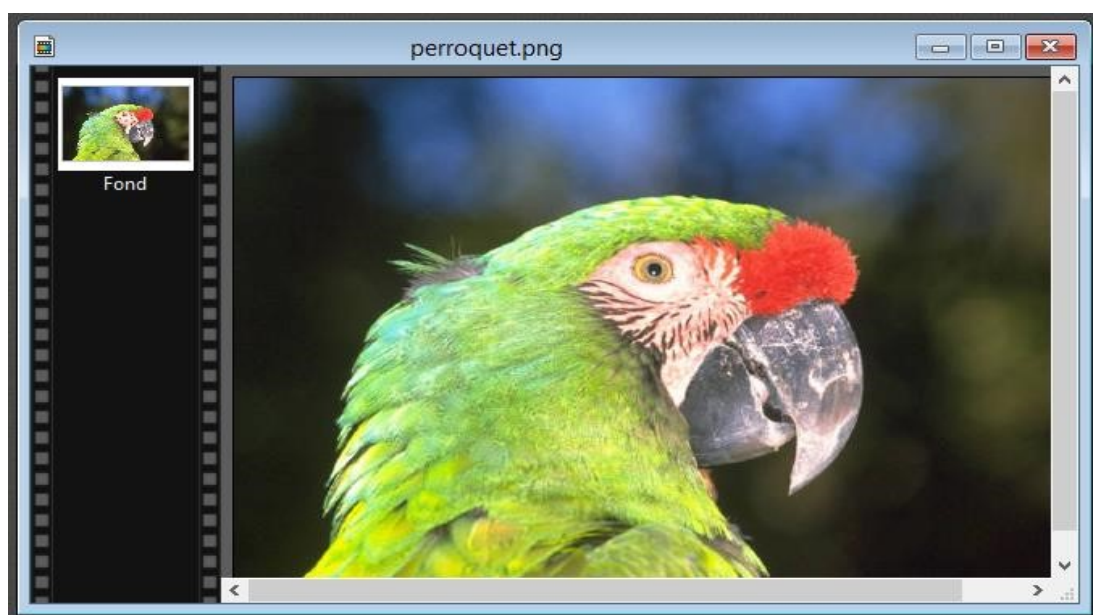
Lancez la commande **Charger une forme** dans le menu **Sélection**. Choisissez une forme dans la boîte de dialogue. Par exemple, la forme **Hexagone**. Modifiez les dimensions de la forme en agissant sur ses poignées de redimensionnement et centrez la forme sur le château.

Lancez la commande **Inverser** dans le menu **Sélection**. Tout ce qui entoure la forme est maintenant sélectionné. Lancez la commande **Atténuation / Encore plus flou** dans le menu **Filtre**. La boîte de dialogue **Encore plus flou** s'affiche. Agissez sur le curseur **Rayon** pour obtenir l'effet désiré puis cliquez sur **OK**. Appuyez enfin sur la touche *Echap* du clavier pour ne plus afficher la forme.



Créer une forme

Si les formes proposées par PhotoFiltre ne sont pas suffisantes, vous pouvez facilement en créer d'autres. A titre d'exemple, nous allons créer une forme à partir de cette photo de perroquet.



Dans un premier temps, nous allons isoler le perroquet du reste de l'image.

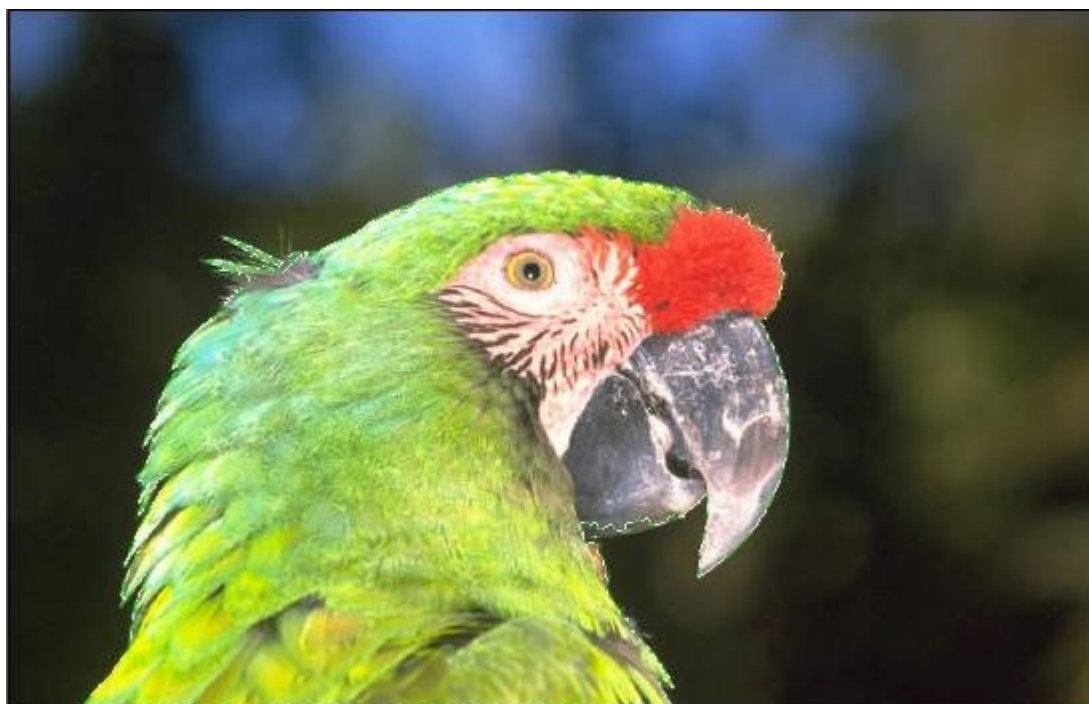
Sélectionnez l'outil **Baguette magique** dans la palette d'outils. Choisissez une tolérance de **100** dans la zone de texte **Tolérance**. Cliquez dans la zone qui entoure le perroquet. La sélection n'est pas aussi étendue que nous aurions pu l'espérer. Il va falloir la compléter en cliquant sur d'autres endroits dans l'arrière-plan.



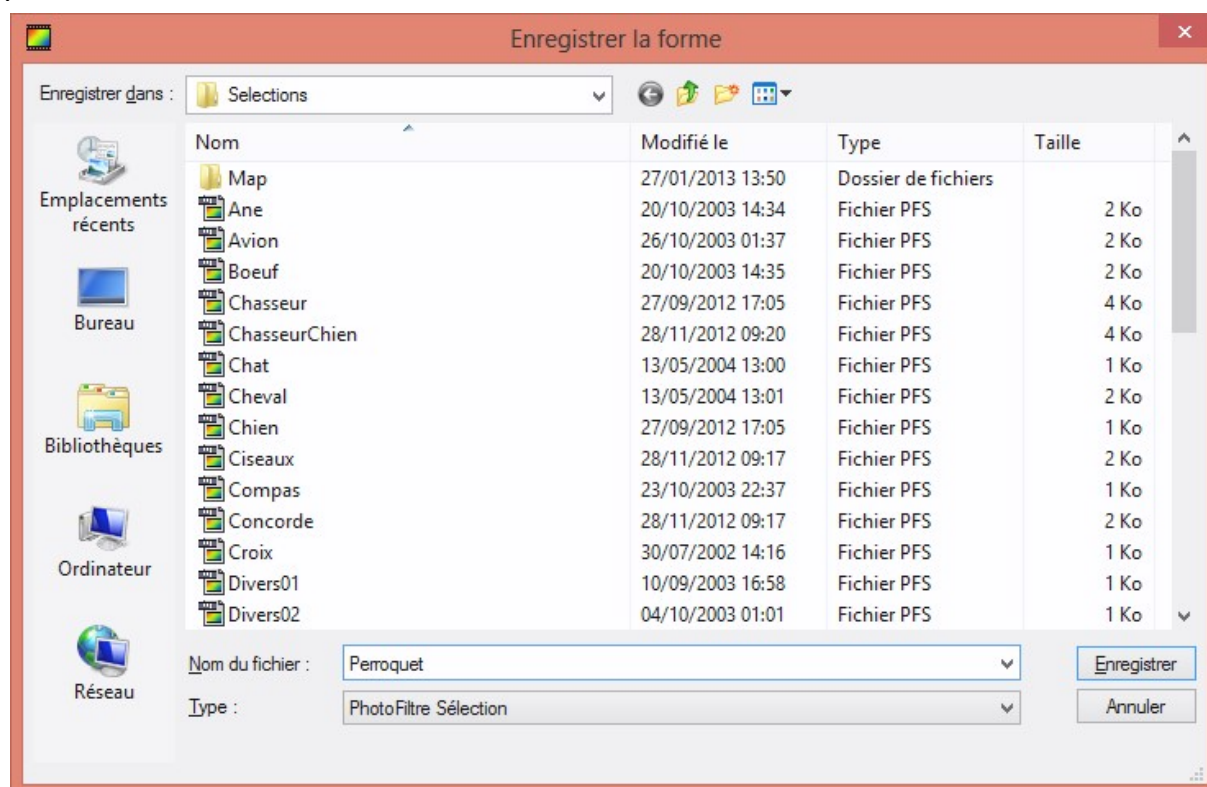
Maintenez la touche *Ctrl* du clavier enfoncée et cliquez pour compléter la sélection. Maintenant, la sélection est trop étendue.



Affectez la valeur **50** au paramètre **Tolérance**. Maintenez la touche **Alt** du clavier enfoncée et cliquez sur les zones à exclure de la sélection. Lorsque le perroquet est bien détourné, lancez la commande **Inverser** dans le menu **Sélection**. Maintenant, le perroquet est détourné :



Il ne vous reste plus qu'à enregistrer la sélection dans le dossier **Sélections** de PhotoFiltre. Pour cela, lancez la commande **Enregistrer la forme** dans le menu **Sélection**. Le dossier **Sélections** est automatiquement choisi. Donnez un nom à la forme et validez en cliquant sur **Enregistrer** :

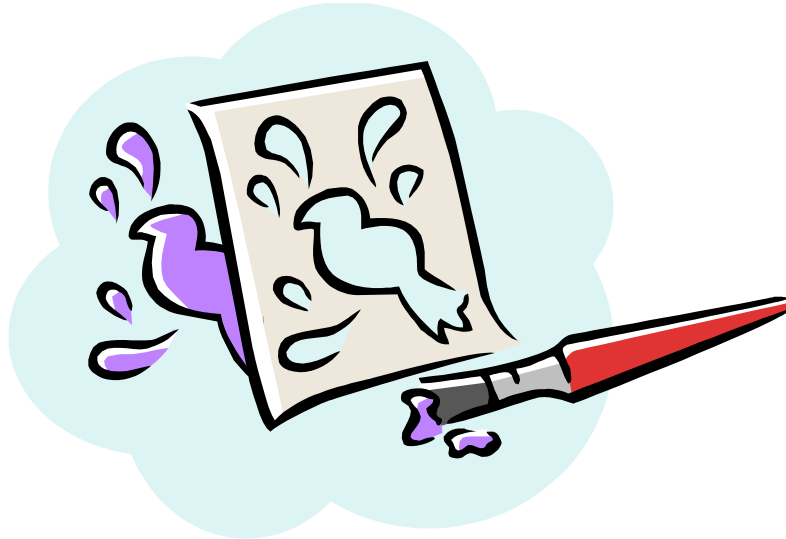


Vous pouvez utiliser cette forme au même titre que les formes prédéfinies livrées avec PhotoFiltre. Ouvrez une image, lancez la commande **Charger une forme** dans le menu **Sélection**, choisissez la forme **Perroquet** et validez. La forme **Perroquet** est insérée dans l'image. A vous de lui appliquer le traitement souhaité.



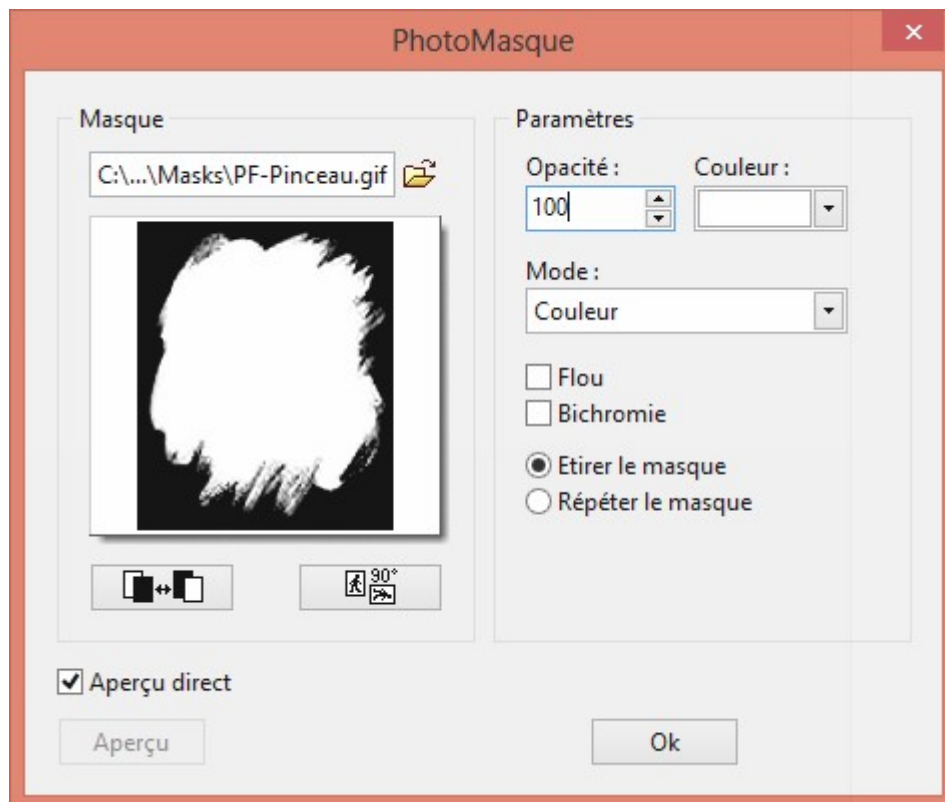
Appliquer un masque à une image

Vous avez certainement déjà utilisé un pochoir : appliqué sur un mur, il laisse passer de façon sélective la peinture qui est appliquée avec un pinceau ou un rouleau et permet ainsi de représenter un motif :



Un masque est comparable à un pochoir, à ceci près qu'on l'applique sur une image existante et non sur un mur vierge. Certaines parties de l'image sont effacées, estompées, rendues transparentes ou remplacées par un motif. D'autres sont laissées inchangées.

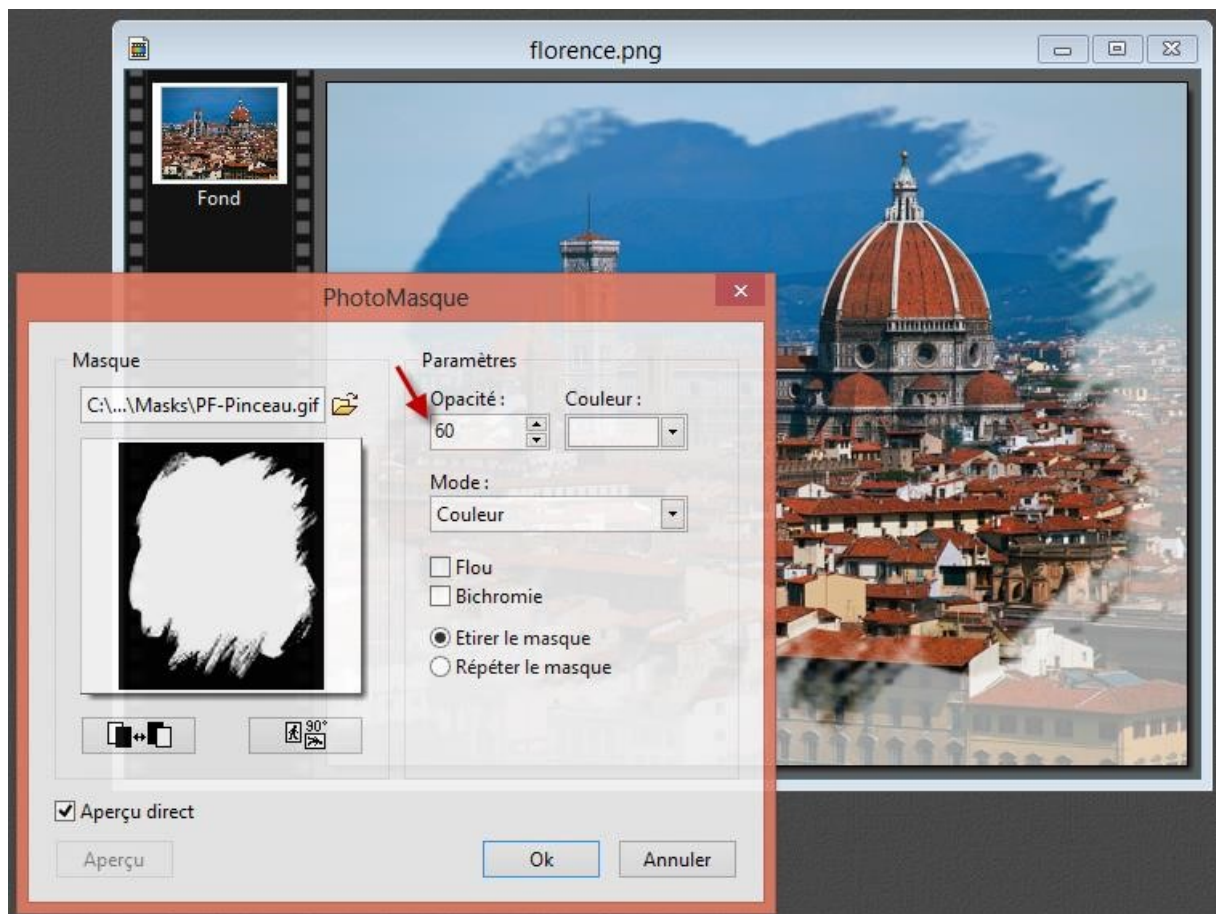
Pour insérer un masque sur une image, lancez la commande **Photomasque** dans le menu **Filtre**. La boîte de dialogue **Photomasque** s'affiche. Cochez la case **Aperçu direct**, cliquez sur la zone de texte **Masque** et choisissez un masque.



Le masque est immédiatement appliqué sur l'image :



Ici, le masque est entièrement opaque. Si nécessaire, agissez sur la zone de texte **Opacité** pour atténuer l'effet du masque :



Vous pouvez également :

- Choisir une couleur d'arrière-plan pour le masque.
- Augmenter le flouté de la zone recouverte par le masque si elle est partiellement translucide.
- Opter pour un contour en dégradé ou franc.
- Etirer le masque sur toute la surface de l'image ou le répéter.
- Inverser l'effet du masque.
- Appliquer une ou plusieurs rotations de 90 degrés au masque dans le sens horaire.

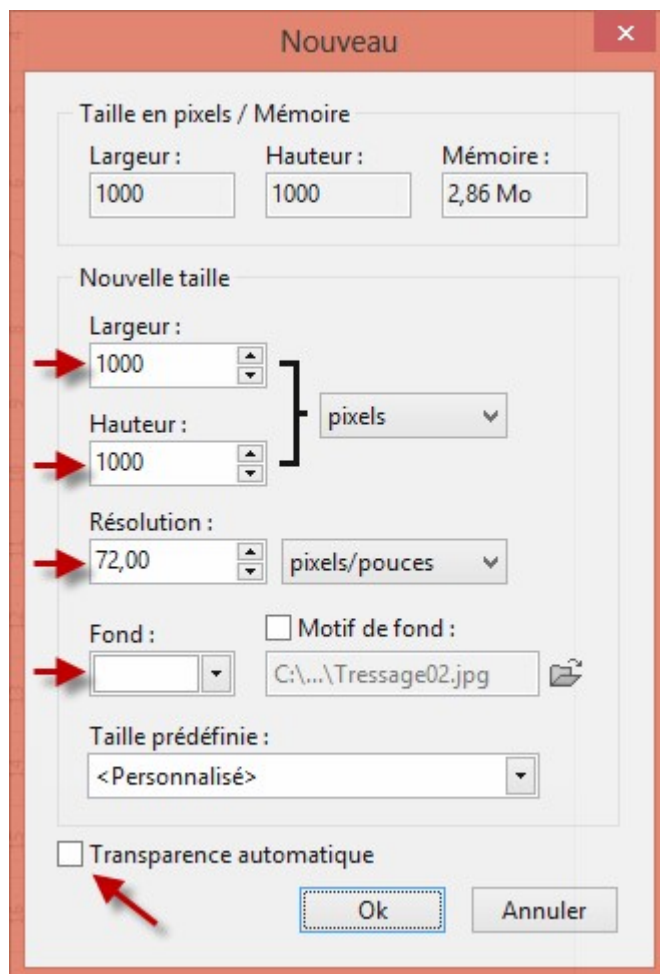
La liste déroulante **Mode** propose plusieurs types de masque :

- **Couleur** utilise la couleur sélectionnée dans la liste déroulante **Couleur**.
- **Niveaux de gris** affecte un gris moyen au masque.
- **Flou gaussien** affecte un flou gaussien au masque.
- **Motif** permet de choisir une texture pour le masque. Cliquez sur la zone de texte **Motif de remplissage** et faites votre choix dans la boîte de dialogue affichée.
- **Transparence** rend transparente la partie de l'image couverte par la couleur noire du masque.

Créer ses propres masques

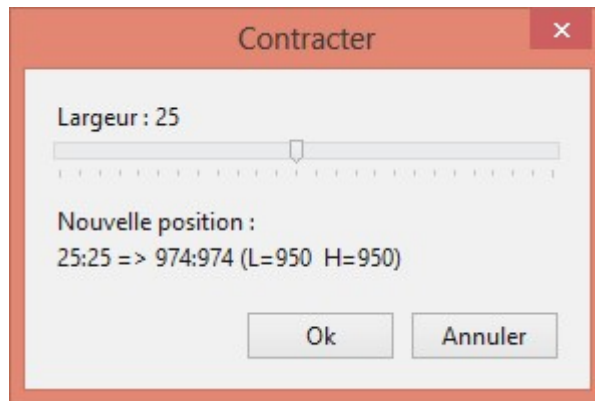
De nombreux masques sont fournis avec PhotoFiltre, mais vous éprouverez peut-être le besoin de créer vos propres masques. Par exemple pour marquer vos photos. Je vais vous montrer comment procéder dans cette rubrique.

Commencez par créer une nouvelle image avec la commande **Nouveau** dans le menu **Fichier**. Définissez une nouvelle image de 1000 pixels sur 1000 en 72 pixels par pouce et choisissez un fond blanc. Pour cela, décochez la case **Transparence automatique** et choisissez la couleur blanche dans la liste déroulante **Fond**.

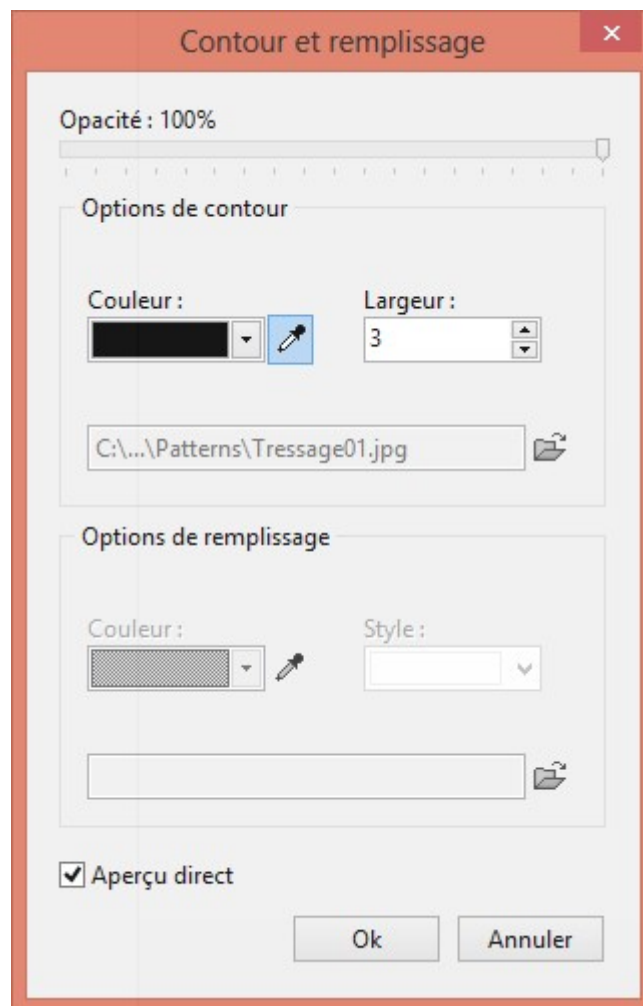


Je vous propose de créer un cadre à l'intérieur de l'image et d'inscrire votre nom ou votre marque dans la partie inférieure droite du cadre.

Lancez la commande **Tout sélectionner** dans le menu **Sélection** ou appuyez sur **Ctrl + A**. Lancez la commande **Contracter** dans le menu **Sélection** et choisissez la distance entre le bord de l'image et l'endroit où sera affiché le cadre.



Lancez maintenant la commande **Contour et remplissage** dans le menu **Edition**. La boîte de dialogue **Contour et remplissage** s'affiche.



Cochez la case **Aperçu direct** pour avoir un avant-goût du résultat dans l'image .Cochez la case **Contour**. Choisissez la couleur noire dans la liste déroulante **Couleur**. Choisissez la largeur du trait dans la zone de texte **Largeur**. Lorsque le cadre a l'allure souhaitée, cliquez sur **OK** pour l'insérer dans l'image.

Déroulez le menu **Calque**, pointez **Nouveau** et cliquez sur **Texte**. Vous pouvez également utiliser le raccourci clavier **Ctrl + T** ou cliquer sur l'icône **Texte** de la barre d'outils. La boîte de dialogue **Texte** s'affiche. Choisissez une police et une taille de caractères. Sélectionnez la

couleur noire dans la liste déroulante **Couleur** et tapez votre signature. Dans cet exemple, nous allons insérer le signe de copyright dans la signature. Pour cela :

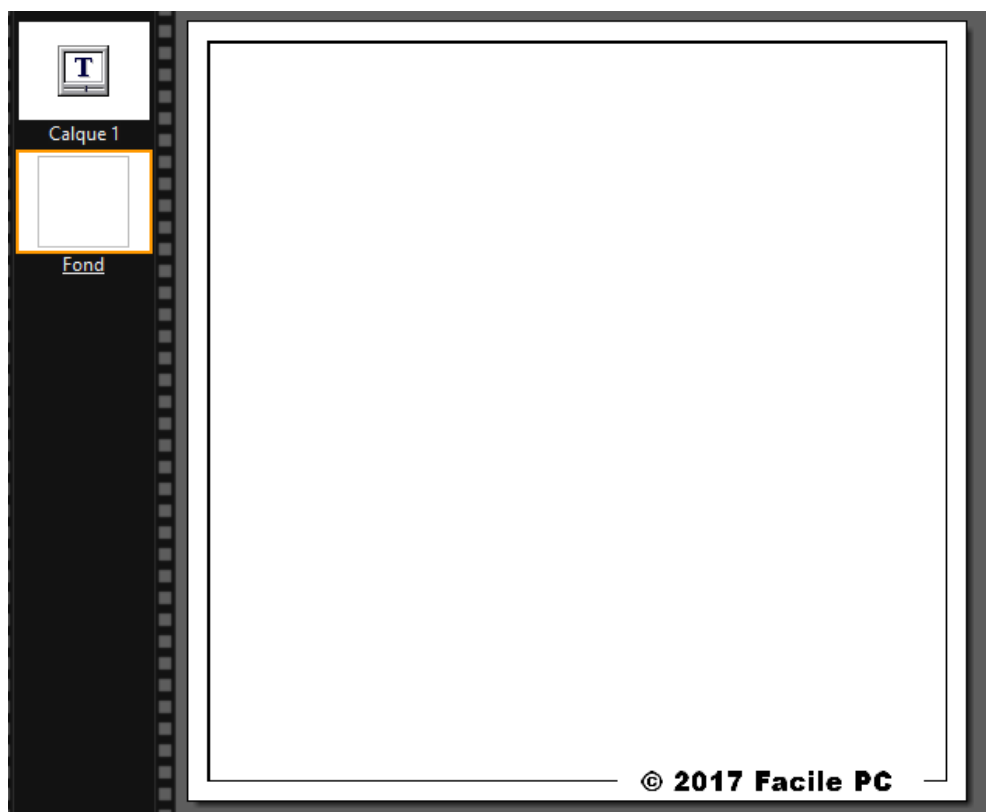
- 1) Cliquez sur **Table des caractères**.
- 2) Sélectionnez la même police que celle qui a été choisie dans la boîte de dialogue **Texte**.
- 3) Sélectionnez le caractère ©.
- 4) Cliquez sur **Sélectionner**, sur **Copier** puis fermez la table des caractères.

Il ne vous reste plus qu'à cliquer dans la zone **Saisie** et à appuyer sur *Ctrl + V* pour insérer le signe de copyright. Complétez le texte en utilisant le clavier puis cliquez sur **OK** pour insérer le texte dans un nouveau calque :

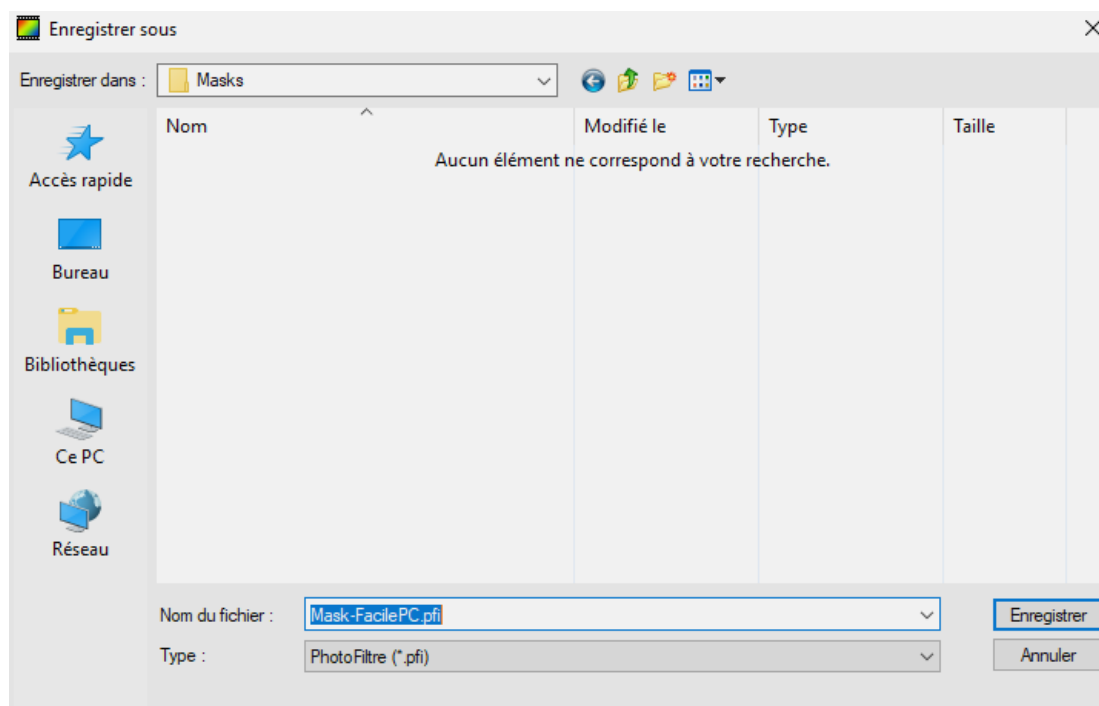


Déplacez le texte vers la partie inférieure droite de l'image. Basculez sur l'arrière-plan en cliquant sur la vignette **Fond**. Choisissez l'outil **Sélection** (représenté par une flèche) dans la palette d'outils et la forme **Rectangle**.

Tracez un rectangle autour de la zone à effacer et appuyez sur la touche **Suppr** du clavier. Le cadre est maintenant brisé. Sélectionnez le calque de texte et déplacez le texte au niveau du cadre :



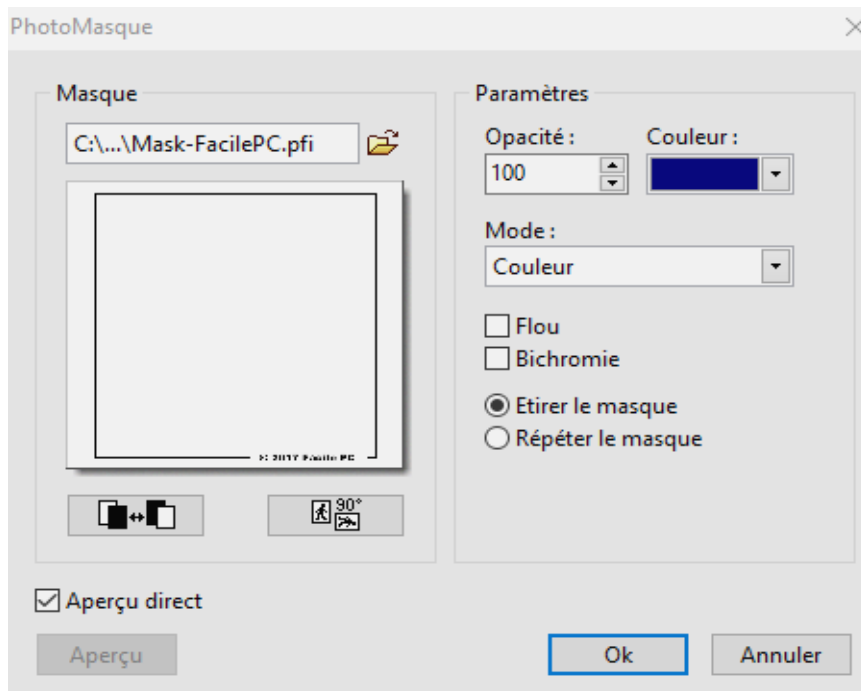
Enregistrez le masque dans le dossier **Masks** de Photofiltre. Pour cela, lancez la commande **Enregistrer sous** dans le menu **Fichier**. Déplacez sur le disque où Windows est installé. Double-cliquez sur **Program Files** (sur un système 32 bits) ou sur **Program Files (x86)** sur un système 64 bits. Double-cliquez sur **PhotoFiltre 7** puis sur **Masks**. Donnez un nom au masque, cliquez sur **Enregistrer** puis sur **Oui**.



Voyons maintenant comment appliquer ce masque à une image.

Ouvrez une nouvelle image de votre choix. Lancez la commande **PhotoMasque** dans le menu **Filtre**. La boîte de dialogue **PhotoMasque** s'affiche.

Cochez la case **Aperçu direct**. Cliquez sur la zone de texte **Masque** et sélectionnez le masque que vous venez de créer. Sélectionnez **Couleur** dans la liste déroulante **Mode**. Choisissez son opacité et sa couleur en vous aidant de l'aperçu dans l'image.



Cliquez enfin sur **OK** pour appliquer le masque à l'image.



Premiers pas avec les calques

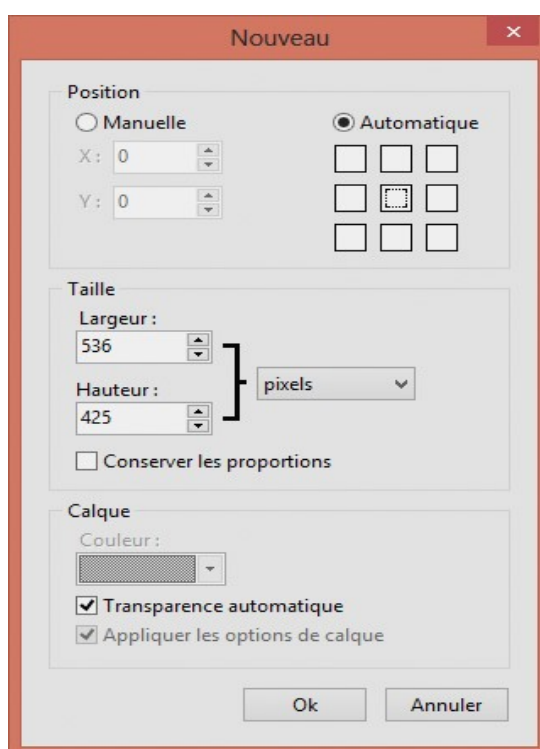
Les calques sont apparus dans la version 7 de PhotoFiltre. Si vous n'avez jamais utilisé de calques, imaginez que vous dessinez sur plusieurs feuilles de papier transparent. Les différentes feuilles peuvent être enlevées ou insérées pour modifier la composition finale. Il est également possible de déplacer une feuille sans toucher aux autres ou encore d'ajouter des éléments ou de modifier les éléments existants sur une feuille sans être gêné par le contenu des autres feuilles.

Photofiltre se comporte exactement de la même manière : vous pouvez créer autant de calques que vous le souhaitez, les déplacer comme bon vous semble, masquer un ou plusieurs d'entre eux et effectuer des modifications sur un calque sans être dérangé par les autres.

Quatre types de calques peuvent être utilisés dans Photofiltre :

- **Calque d'image vierge.** Le nouveau calque s'insère devant l'image de fond et/ou les autres calques s'ils existent. Il peut être transparent ou coloré, s'appliquer à toute la surface de l'image ou à une portion plus petite.
- **Couleur.** Un calque coloré plus ou moins translucide est inséré en avant-plan de l'image de fond et des autres calques s'ils existent.
- **Réglage.** Ce calque modifie la luminosité, le contraste, la saturation, la teinte et ou le gamma de l'image de fond et des autres calques s'ils existent.
- **Texte.** Affiche un texte flottant en avant-plan de l'image de fond et des autres calques, s'ils existent.

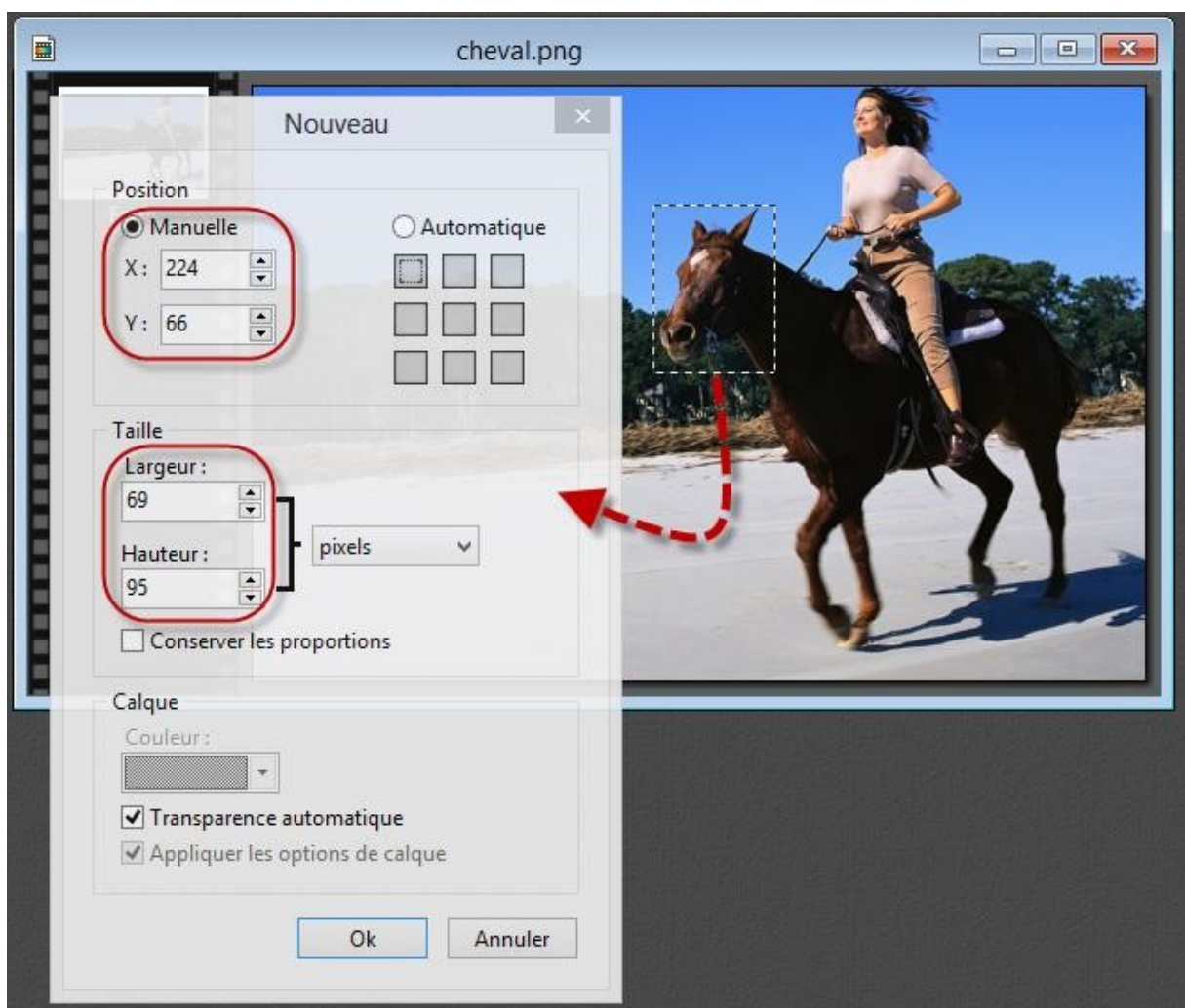
Pour créer un nouveau calque vierge, déroulez le menu **Calque**, pointez l'entrée **Nouveau** et cliquez sur **Vierge**. Une boîte de dialogue intitulée **Nouveau** s'affiche.



Si vous le souhaitez, le calque peut être rempli avec une couleur unie. Pour cela, décochez la case **Transparence automatique** et choisissez une couleur dans la liste déroulante **Couleur**.

Par défaut, le calque est transparent et il a les mêmes dimensions que l'image. Si nécessaire, vous pouvez définir un calque de plus petites dimensions en agissant sur les zones de texte **Largeur** et **Hauteur**. Le calque peut être positionné rapidement par rapport aux bords de l'image en choisissant une case sous l'option **Automatique**. Il peut également être positionné précisément en sélectionnant l'option **Manuelle** et en définissant les coordonnées **X** et **Y** de l'angle supérieur gauche du calque.

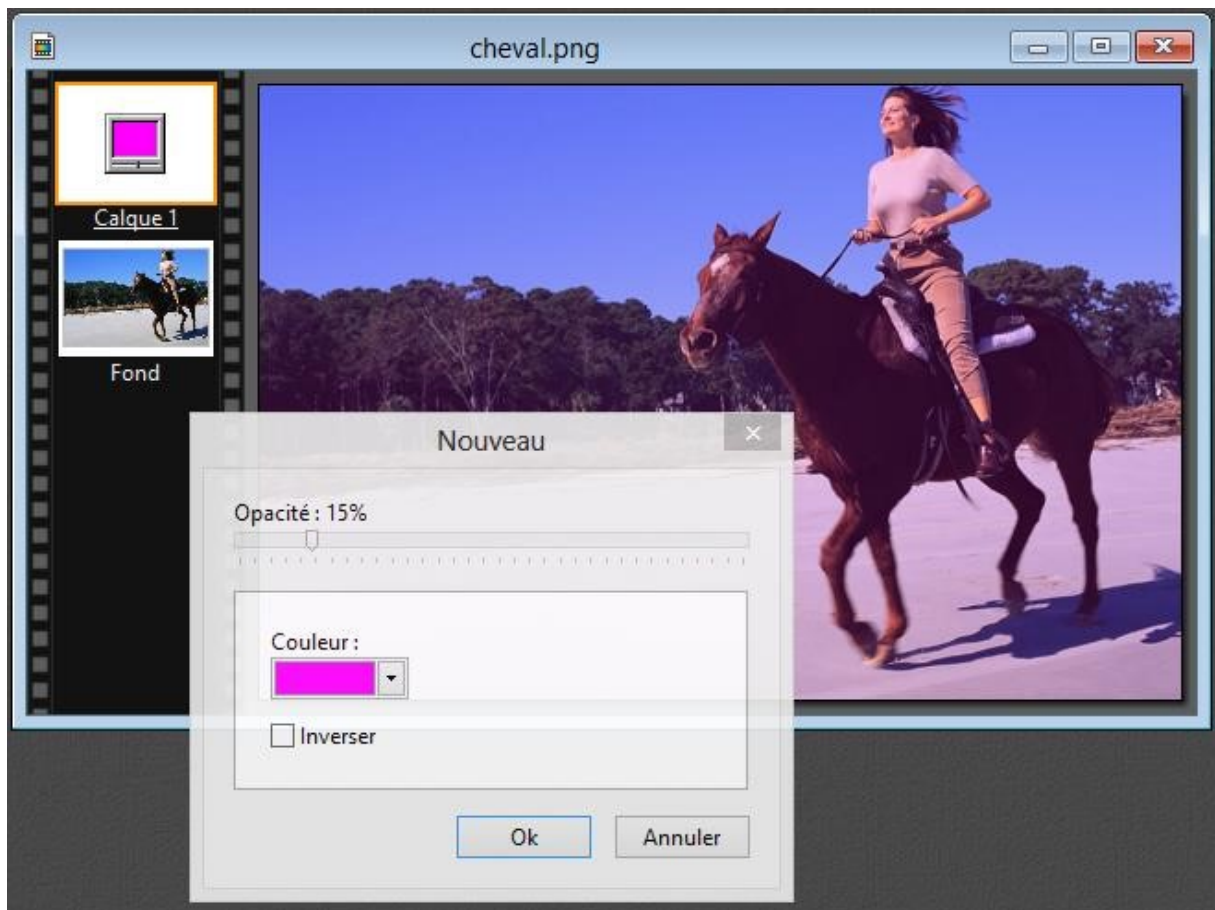
Le positionnement manuel du calque a une variante que vous jugerez certainement plus pratique : plutôt que d'entrer la largeur, la hauteur du calque ainsi que les coordonnées **X** et **Y** de son angle supérieur gauche, il vous suffit de sélectionner la zone sur laquelle vous voulez définir un nouveau calque avant de lancer la commande **Nouveau/Vierge** dans le menu **Calque**. Les zones de texte **X**, **Y**, **Largeur** et **Hauteur** sont alors automatiquement remplies.



Voyons maintenant comment créer un calque de couleur.

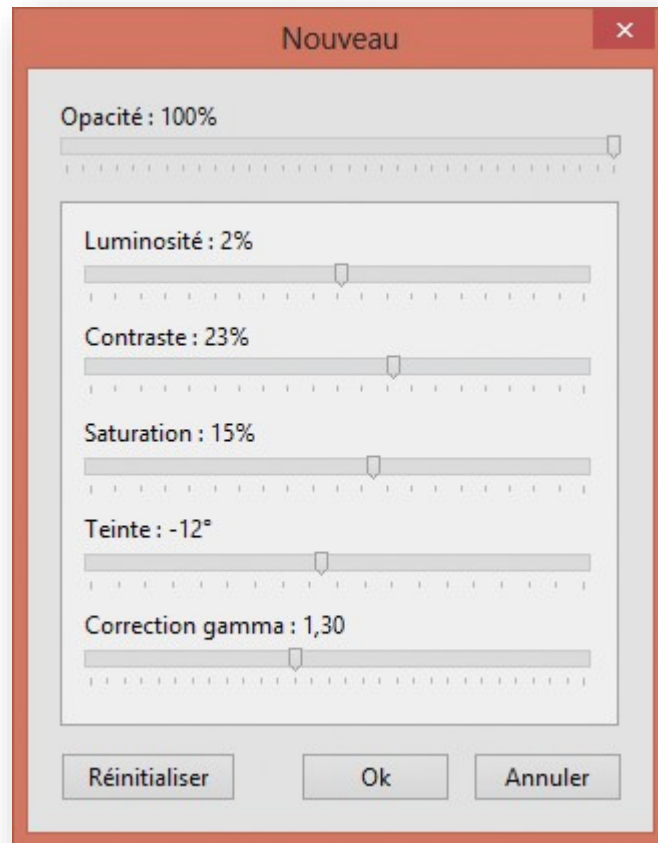
Déroulez le menu **Calque**, pointez l'entrée **Nouveau** et cliquez sur **Couleur**. La boîte de dialogue **Nouveau** s'affiche. Choisissez une couleur et une opacité pour le calque. Vos réglages sont immédiatement visibles dans l'image.

Cliquez sur **OK** lorsque l'effet obtenu vous semble satisfaisant, ou sur **Annuler** pour annuler l'opération.



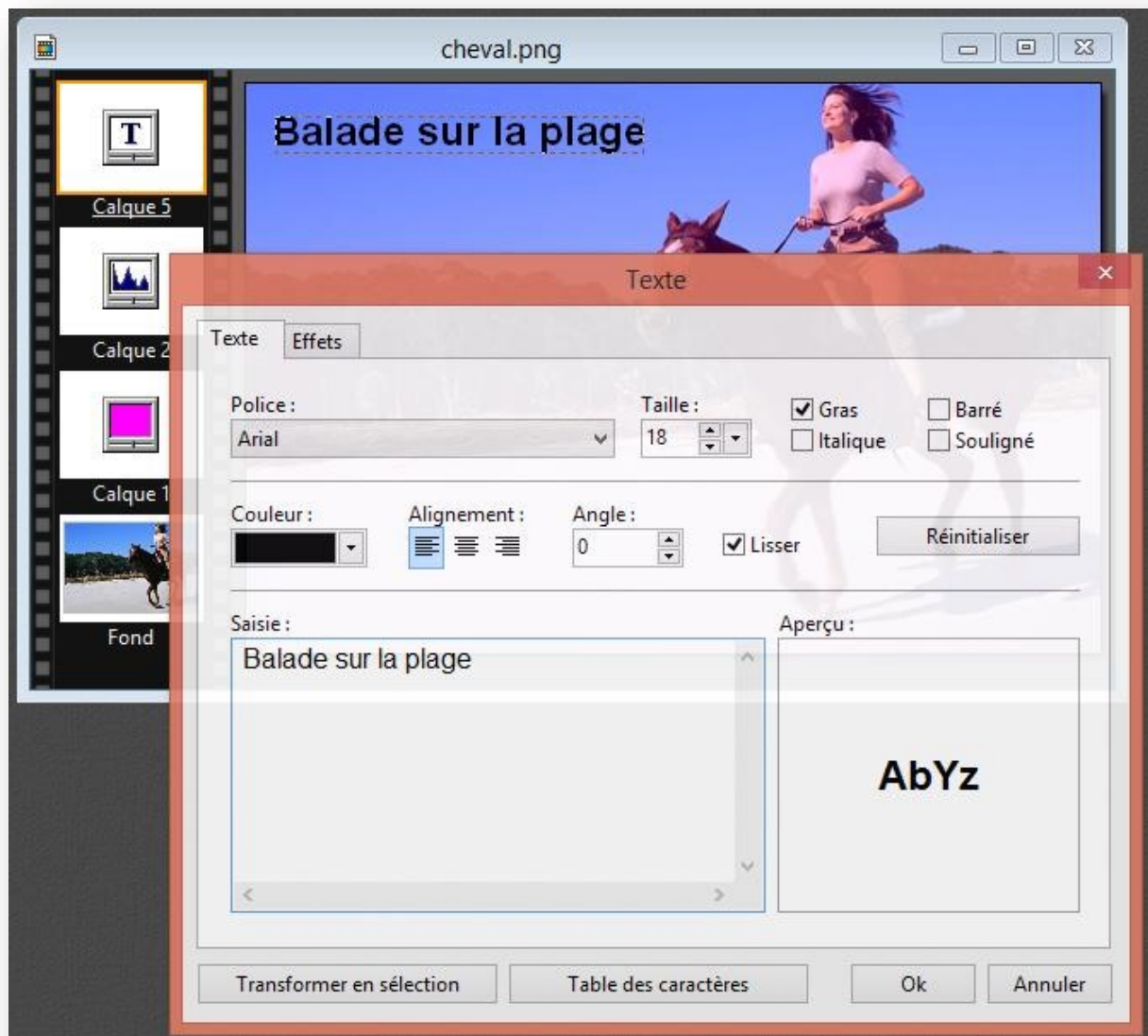
Voyons comment insérer un calque de réglage.

Déroulez le menu **Calque**, pointez l'entrée **Nouveau** et cliquez sur **Réglage**. La boîte de dialogue **Nouveau** s'affiche. Ajustez les curseurs pour obtenir l'effet souhaité. Cliquez sur **OK** pour insérer le calque, sur **Réinitialiser** pour remettre les curseurs à zéro ou sur **Annuler** pour annuler l'opération.



Pour terminer, voyons comment créer un calque de texte.

Déroulez le menu **Calque**, pointez l'entrée **Nouveau** et cliquez sur **Texte**. Cette action affiche la boîte de dialogue **Texte**. Choisissez la police à utiliser ainsi que ses attributs, tapez quelques mots dans la zone de saisie et cliquez sur **OK**. Le texte est inséré dans l'image. Vous pouvez le déplacer où vous le souhaitez en utilisant un glisser-déposer.

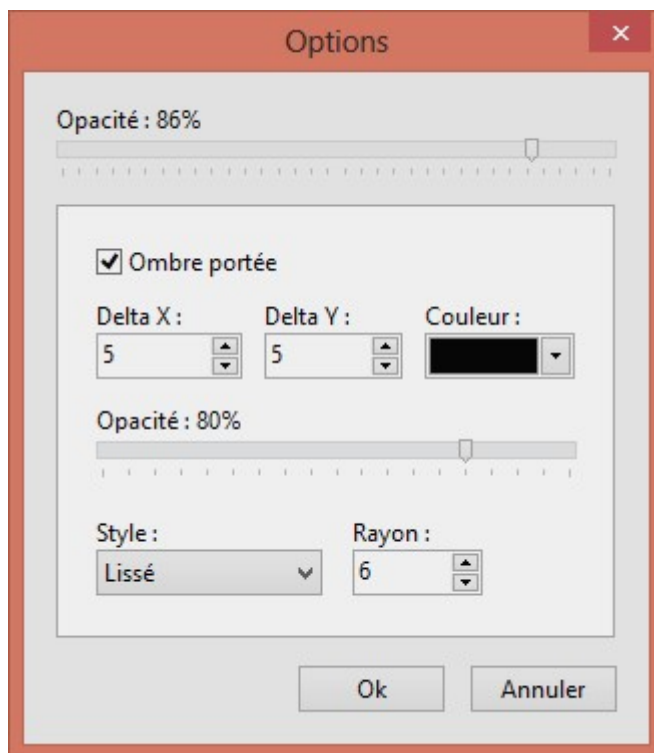


Modifier des calques

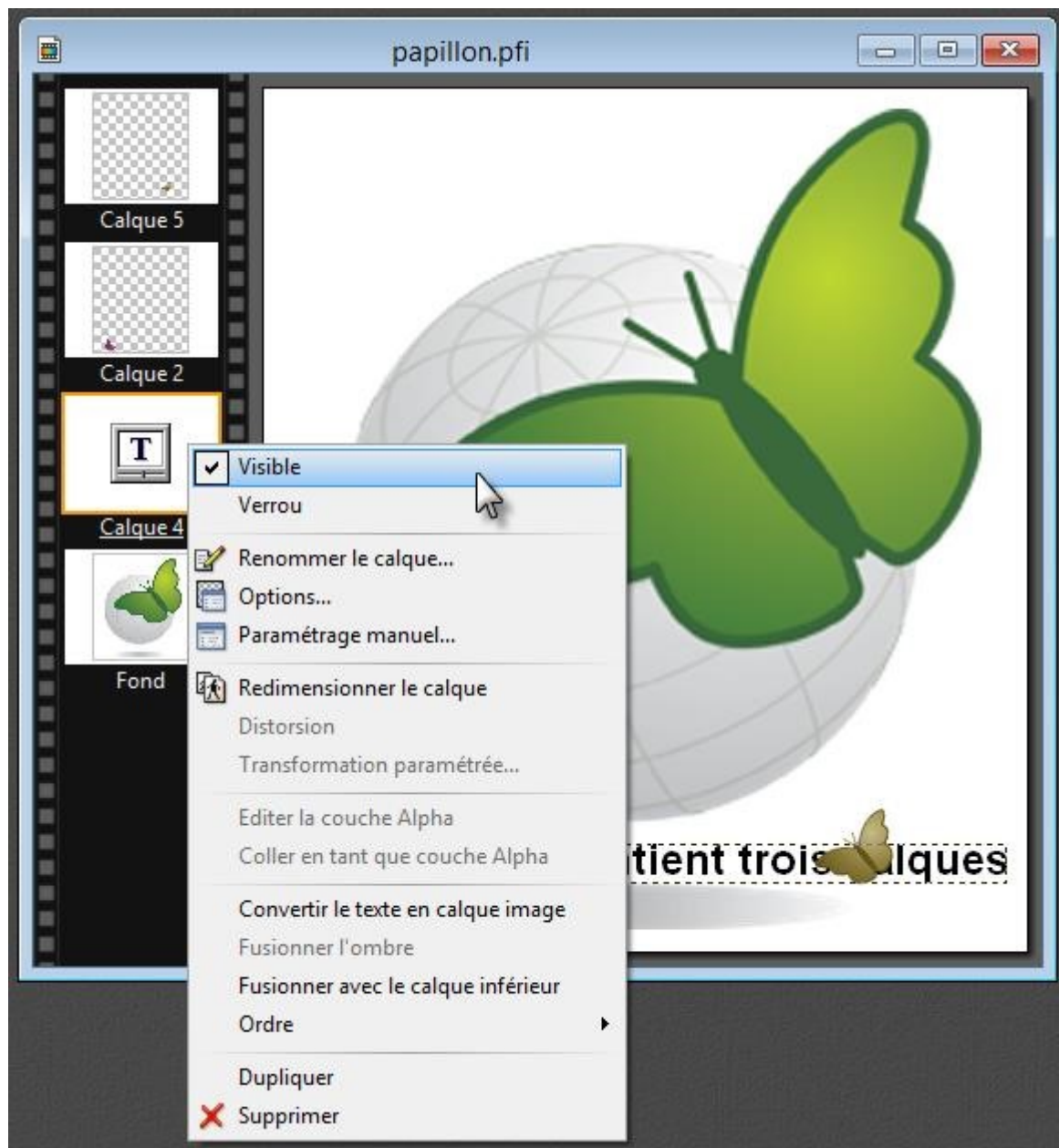
Plusieurs réglages peuvent être apportés à un calque après sa création :

1. Double-cliquez sur la vignette d'un calque pour afficher ses options. Par exemple, en double cliquant sur la vignette d'un calque de texte, vous pouvez modifier le texte affiché ou ses caractéristiques.

Ou encore, en double-cliquant sur la vignette d'un calque d'image, vous pouvez modifier son opacité et/ou définir une ombre portée :

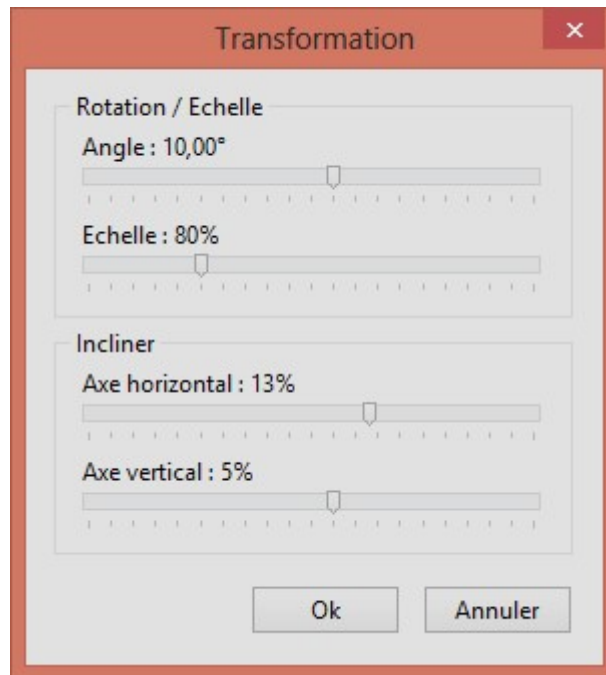


2. Cliquez du bouton droit sur la vignette d'un calque pour accéder à un ensemble de commandes contextuelles :

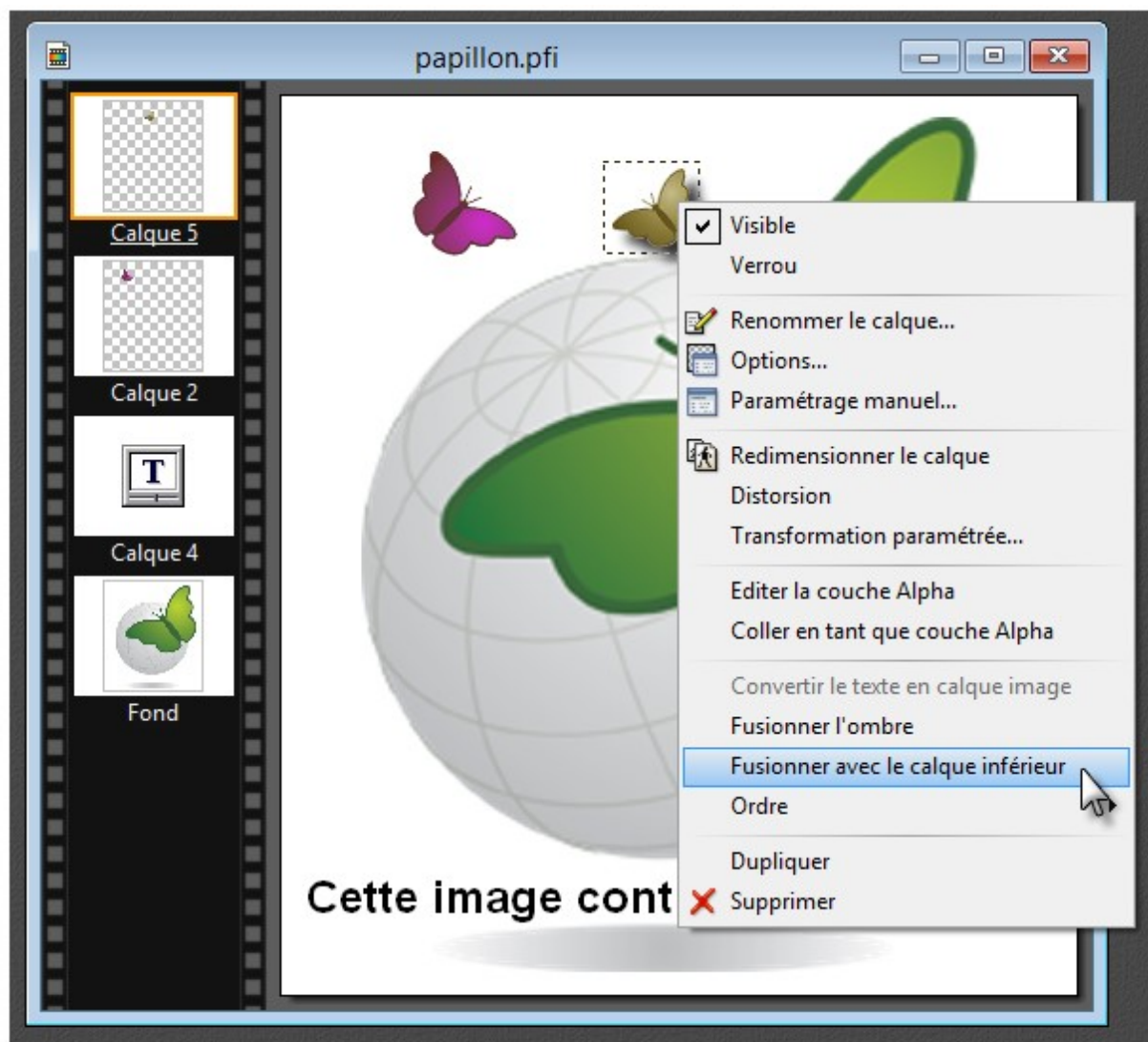


- a. **Visible** permet d'afficher ou de cacher le calque.
- b. **Verrou** interdit la modification du calque.
- c. **Renommer** le calque permet de choisir un nom plus parlant pour le calque.
- d. **Options** donne accès à la boîte de dialogue des options du calque.
- e. **Paramétrage manuel** permet de modifier les dimensions et l'emplacement du calque.
- f. **Redimensionner le calque** permet de modifier visuellement les dimensions du calque. Lorsque vous lancez cette commande, des poignées de redimensionnement sont affichées autour du calque. Tirez sur l'une d'entre elles pour redimensionner le calque en conséquence.
- g. **Distorsion** permet de déformer le calque. Lorsque vous lancez cette commande, des poignées de redimensionnement sont affichées autour du calque. Tirez sur l'une d'entre elles pour opérer la distorsion.

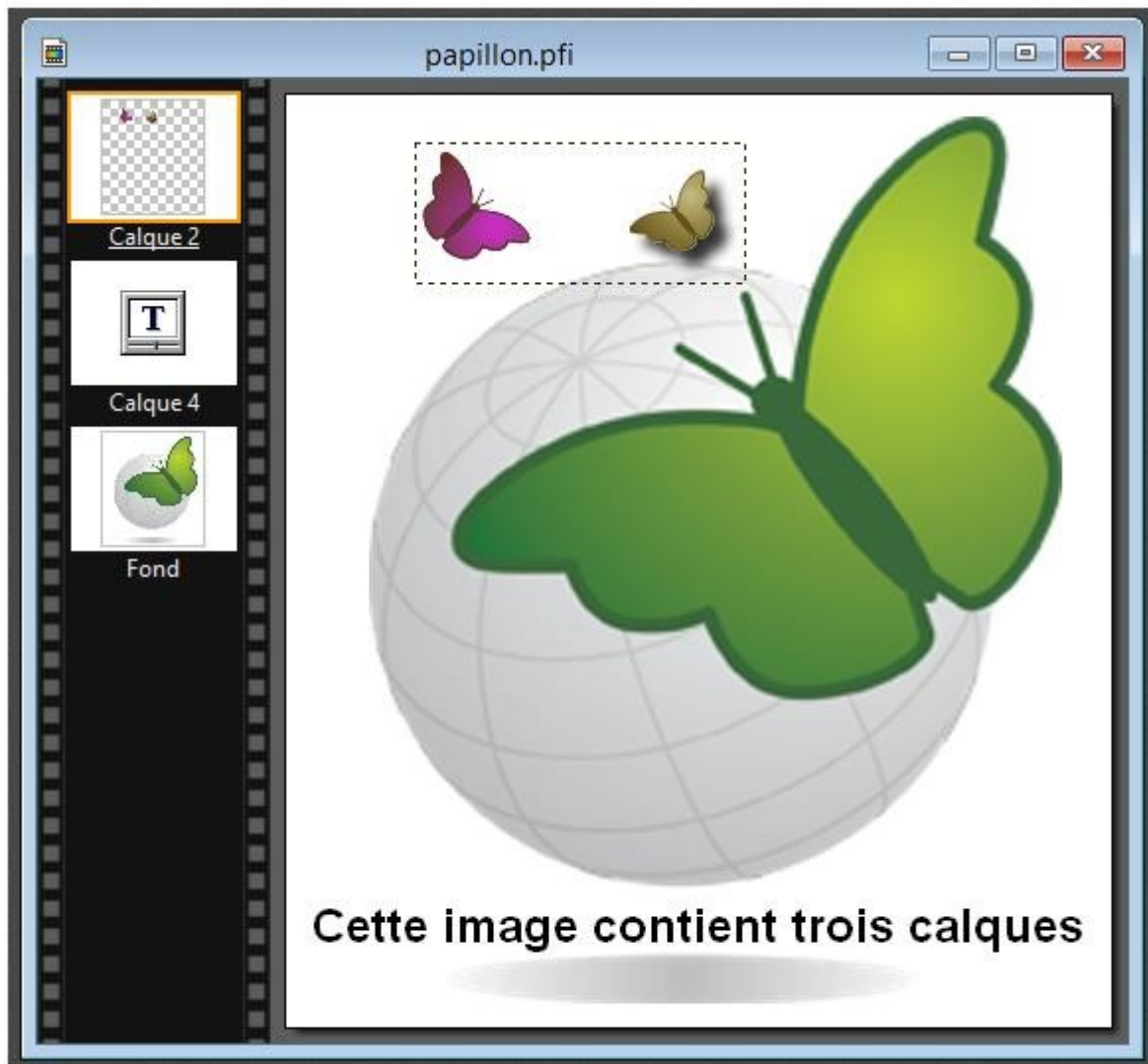
- h. **Transformation** paramétrée permet de faire pivoter le calque, de modifier ses dimensions et son inclinaison.



- i. **Editer la couche alpha** permet de modifier le masque de la couche. Nous y reviendrons dans une autre rubrique.
- j. **Convertir le texte en calque image** remplace le texte par une image bitmap. Attention, après cette opération, il ne sera plus possible de modifier le texte ou ses attributs.
- k. **Fusionner l'ombre** intègre l'ombre au calque. Attention, après cette opération, il ne sera plus possible de modifier les caractéristiques de l'ombre ou de la supprimer.
- l. **Fusionner avec le calque inférieur** regroupe le calque courant et celui qui se trouve au-dessous de lui. Cette commande ne fonctionne qu'entre calques du même type (image ou texte). Ici par exemple, deux couches images sont regroupées. Le papillon de couleur or étant en avant-plan du papillon de couleur améthyste, nous avons cliqué du bouton droit sur le papillon de couleur or (ou sur sa vignette) pour accéder à la commande **Fusionner avec le calque inférieur**.



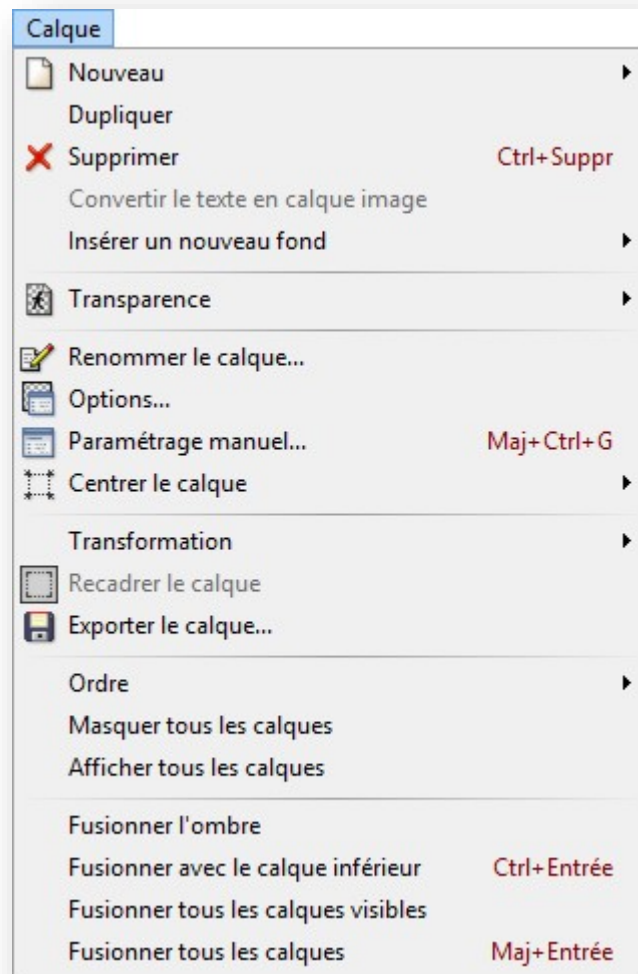
Avant



Après

- m. **Ordre** permet de modifier l'ordre d'apparition du calque et ainsi d'indiquer s'il se trouve en avant-plan ou en arrière-plan des autres calques.
- n. **Dupliquer** crée un calque identique. Cette commande est très pratique. Dans cet exemple, elle permet de créer très facilement de nouveaux papillons.
- o. Enfin, **Supprimer** supprime le calque.

Le menu **Calque** offre quelques commandes complémentaires particulièrement intéressantes.

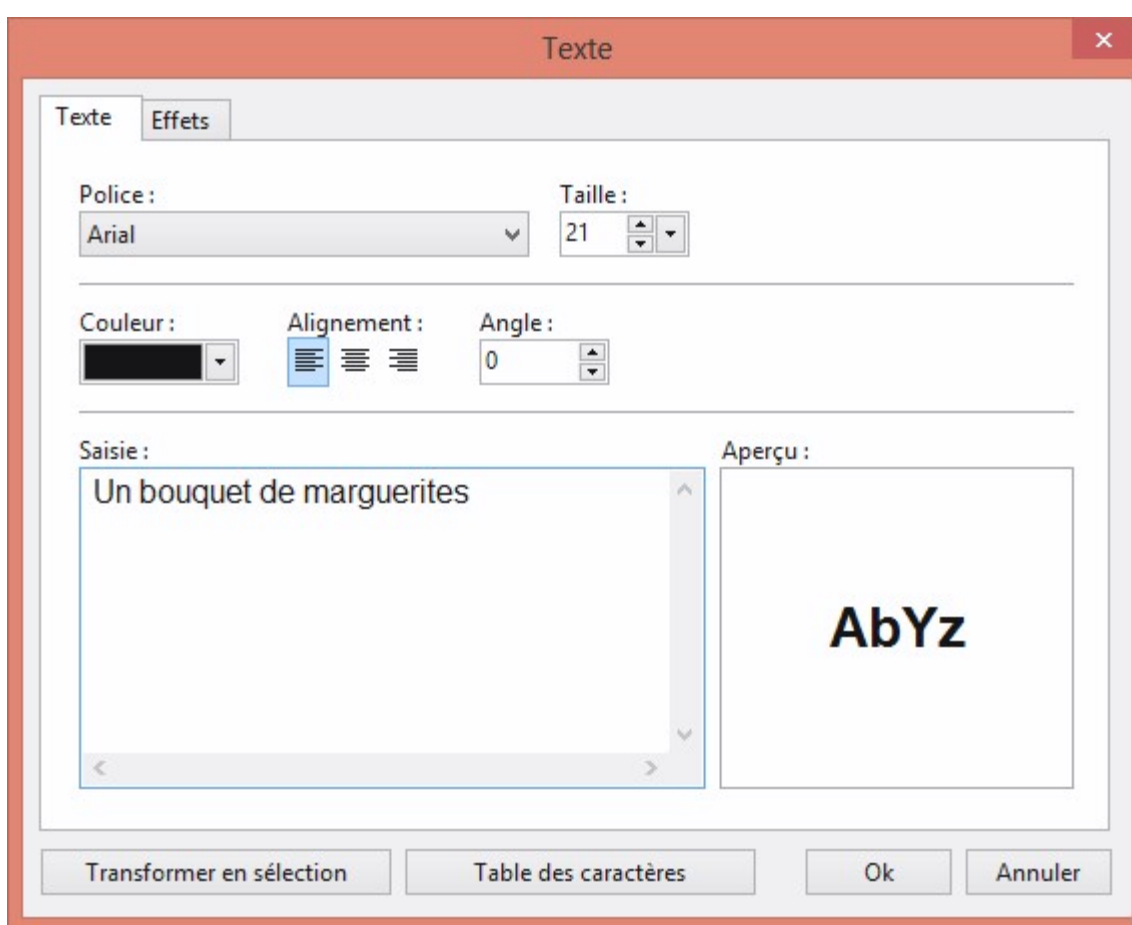


- La commande **Insérer un nouveau fond** permet de créer un calque d'arrière-plan transparent ou de couleur unie.
- La commande **Transparence** permet (entre autres) de désactiver la transparence ou de choisir une couleur de transparence.
- La commande **Centrer le calque** permet de centrer le calque dans l'image, horizontalement ou verticalement.
- La commande **Exporter le calque** permet de sauvegarder le calque (et lui seul) dans un fichier au format **PNG**, **TIFF**, **BMP** ou **GIF**.
- Enfin, si le menu contextuel permettait de fusionner un calque et son ombre ou deux calques consécutifs, le menu **Calque** permet de fusionner tous les calques visibles ou tous les calques, qu'ils soient visibles ou non.

Travailler avec du texte

Ajouter du texte sur une image

Pour ajouter un texte dans une image, lancez la commande **Nouveau / Texte** dans le menu **Calque**, cliquez sur l'icône **Texte** de la barre d'outils ou utilisez le raccourci clavier **Ctrl + T**. Quelle que soit la technique utilisée, la boîte de dialogue **Texte** s'affiche. Choisissez la police, la taille, la couleur et les attributs du texte. Entrez le texte dans la zone Saisie et cliquez sur **OK**.



Le texte est inséré dans un nouveau calque. Il est affiché au centre de l'image. Pointez-le avec la souris, maintenez le bouton gauche enfoncé et déposez le texte où vous voulez.



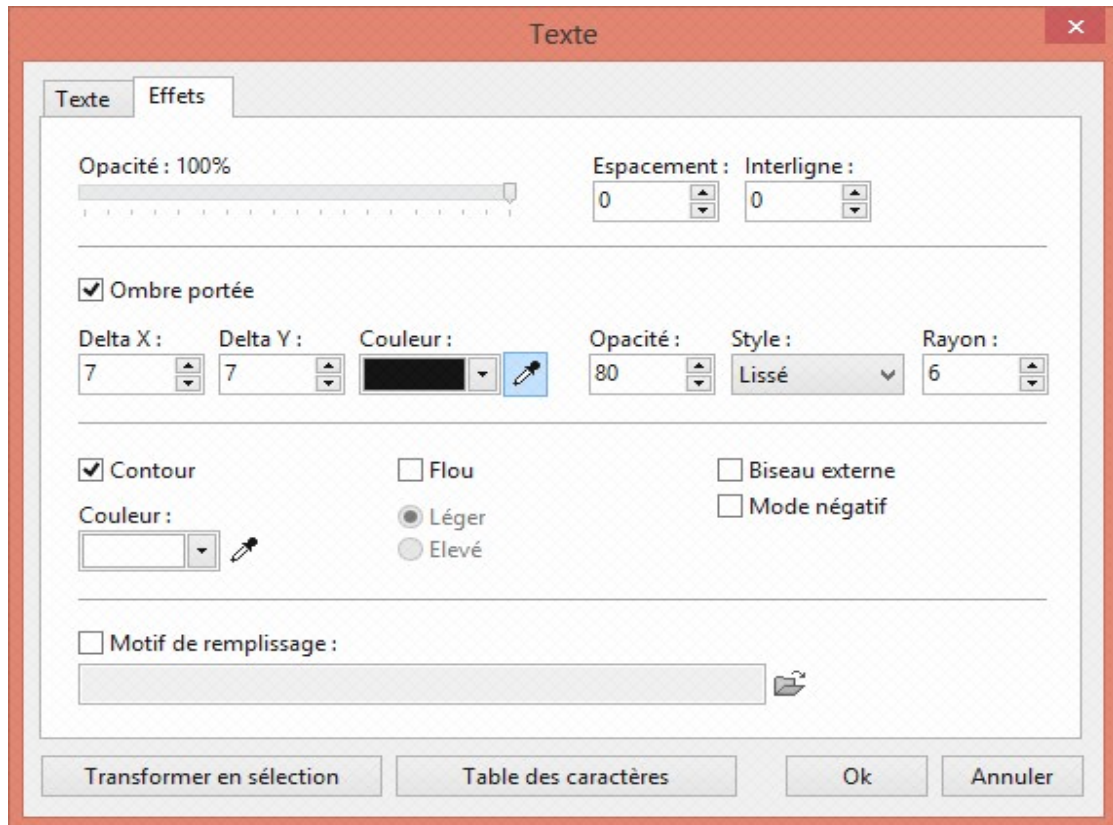
A tout moment, vous pouvez modifier le texte ou ses attributs : il vous suffit de double-cliquer sur le calque pour afficher la boîte de dialogue **Texte**.

Pour appliquer un effet au texte, basculez sur l'onglet Effets. Vous pouvez :

- Modifier l'opacité du texte.
- Choisir l'espacement entre les caractères et l'interligne si le texte comporte plusieurs lignes.
- Ajouter une ombre portée au texte, en choisissant le décalage de l'ombre, sa couleur, son opacité, son style et le rayon de l'effet (plus le rayon est grand, plus l'effet est diffus).

- Ajouter un contour ou un biseau au texte, le flouter ou l'afficher en négatif. □ Choisir un motif de remplissage pour les caractères.

Ici par exemple, nous définissons une ombre portée de rayon **6** et nous entourons le texte avec un liseré de couleur blanche.



Voici le résultat :



Ajouter des polices à Windows

Cette rubrique n'est pas à proprement parler liée à PhotoFiltre, mais elle va permettre d'ajouter des polices de caractères à Windows, et donc de les utiliser dans PhotoFiltre.

Rendez-vous sur le site <http://www.dafont.com/fr/> et faites votre choix en sélectionnant une des nombreuses catégories de polices proposées.

Fantaisie	Feu, Glace Déco Typewriter Stencil, Armée Rétro Lettrines Grille Divers	Etranger	Chinois, Jap. Arabe Mexicain Romain, Grec Russe Divers	Techno	Carré LCD Science-fiction Divers Bitmap Pixel, Bitmap	Gothique	Médiéval Moderne Celtique Lettrines Divers	Basique	Sans serif Serif Largeur fixe Divers	Script	Calligraphie Scolaire Manuscrit Brush Trash Graffiti Divers	Symboles	Alien Animaux Asiatique Ancien Runes, Elfique Esotérique Fantastique Horreur Jeux Formes	Codes barres Nature Sport Têtes Enfants TV, Cinéma Logos Sexy Armée Musique Divers	Fêtes	St Valentin Pâques Halloween Noël Divers
-----------	---	----------	---	--------	---	----------	--	---------	---	--------	---	----------	--	--	-------	--

Ici par exemple, nous allons installer la police Groovy **Alba**. Un clic sur **Groovy** et la police **Alba** est accessible. Nous cliquons sur **Alba**, sur **Télécharger** puis sur **Ouvrir**. Le fichier ZIP téléchargé contient trois polices TrueType nommées **ALBA**, **ALBAM** et **ALBAS**. Pour savoir quelles sont les différences entre ces trois polices, il suffit de double-cliquer dessus.

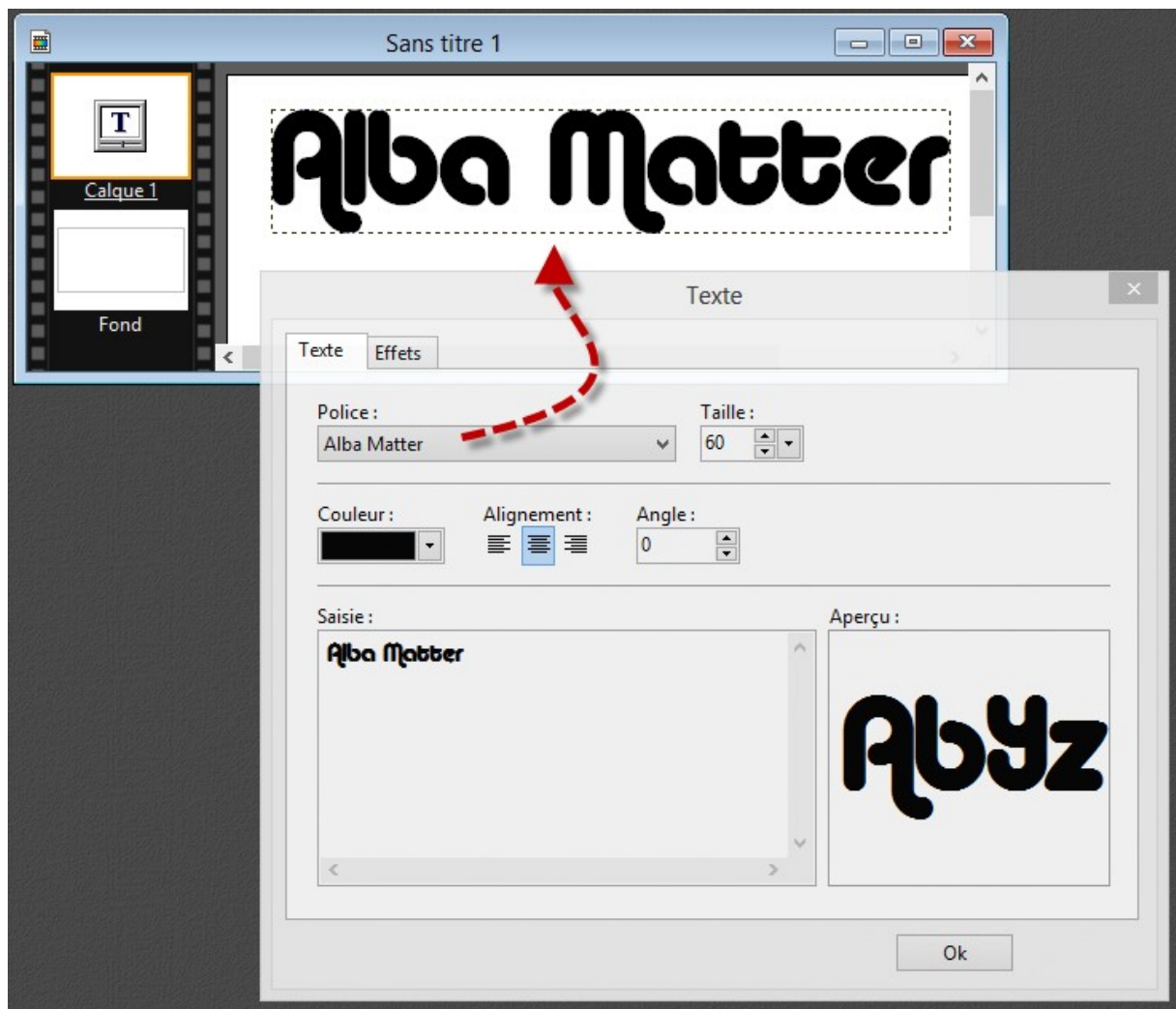
- **ALBA** est la police par défaut
- **ALBAM** est la police **ALBA** avec une graisse élevée
- **ALBAS** est la police **ALBA** avec un ombrage.

Nous allons installer la police **ALBAM**. Pour cela, nous double-cliquons sur **ALBAM**, puis nous cliquons sur **Installer**.

Quelques instants plus tard, la police **ALBAM** est disponible dans toutes les applications Windows, et donc dans PhotoFiltre. Si PhotoFiltre était ouvert au moment de l'installation de la police, fermez-le puis rouvrez-le.

Pour vous assurer que la nouvelle police est bien disponible dans PhotoFiltre, définissez une nouvelle image, cliquez sur l'icône **Texte** et cherchez la police **ALBAM** dans la liste déroulante **Police**.

Comme vous pouvez le voir, cette police est bien disponible et elle peut être utilisée dans PhotoFiltre :



A vous de trouver les polices qui correspondent aux effets que vous recherchez.

Afficher un halo sur un texte

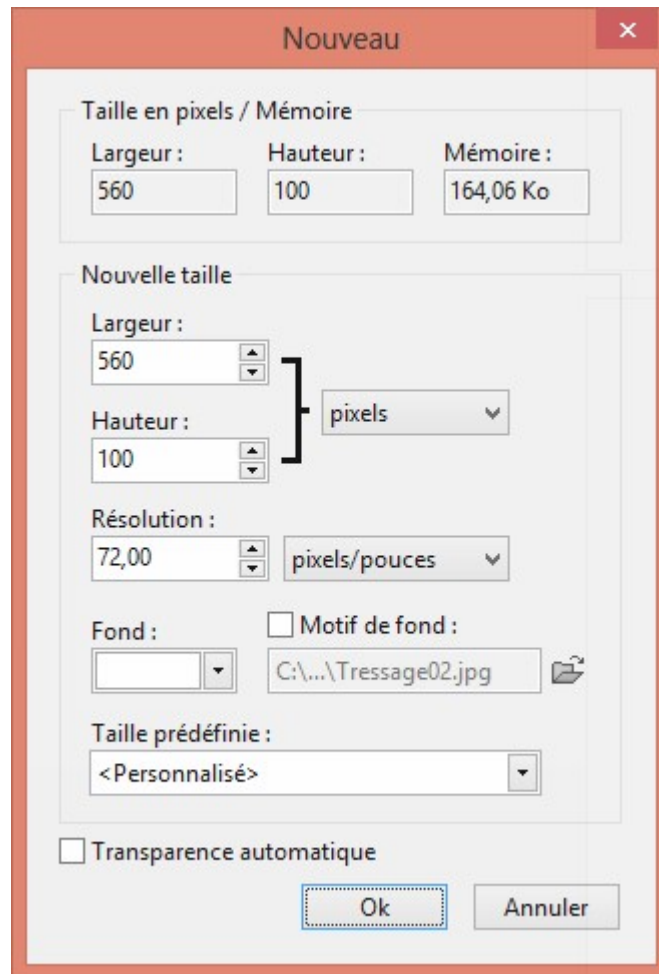
PhotoFiltre permet d'appliquer de nombreux effets sur du texte. Dans cette rubrique, vous allez découvrir comment ajouter un halo autour d'un texte en utilisant un collage spécial de masque.

Ouvrez l'image sur laquelle vous voulez insérer le texte et faites quelques essais pour choisir une police et une taille de caractères. Ici, nous allons utiliser la police **Arial**. Les caractères auront une taille **35** et seront affichés en gras.



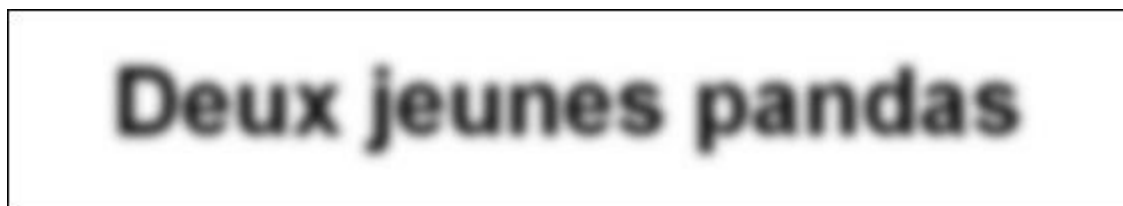
Supprimez le calque de texte. Pour cela, cliquez du bouton droit sur la vignette de ce calque et sélectionnez **Supprimer** dans le menu contextuel.

Lancez la commande **Taille de l'image** dans le menu Image pour avoir une idée des dimensions de l'image. Définissez alors une nouvelle image de dimensions supérieure à celles du texte. Ici, l'image fait 578 pixels sur 382. Nous définissons une image de 560 pixels sur 100. L'arrière-plan sera de couleur blanche.



Insérez le texte désiré dans cette nouvelle image en lui donnant la couleur noire, puis fusionnez le calque 1 et l'arrière-plan. Pour cela, cliquez du bouton droit sur la vignette **Calque 1** et sélectionnez **Fusionner avec le calque inférieur** dans le menu.

Lancez la commande **Effet d'optique / Flou gaussien** dans le menu **Filtre** et choisissez un rayon égal à **6**.



Vous allez maintenant évider ce texte en y superposant le même texte de couleur blanche. Cliquez sur l'icône **Texte**. Le texte précédemment entré y est encore mémorisé. Choisissez une couleur blanche et validez en cliquant sur **OK**. L'effet de halo apparaît dans l'image. Comme auparavant, fusionnez le calque et l'arrière-plan. Pour cela, cliquez du bouton droit sur la vignette **Calque 1** et sélectionnez **Fusionner avec le calque inférieur** dans le menu.

Deux jeunes pandas

Pour que l'effet de halo soit un peu plus marqué, vous allez renforcer les tons noirs. Si la barre des filtres n'est pas affichée, lancez la commande **Barre des filtres** dans le menu **Affichage**. Cliquez alors à trois ou quatre reprises sur l'icône **Correction gamma (-)**.

Vous allez maintenant insérer l'image qui contient le texte dans l'image cible en utilisant un collage spécial de masque. Lancez la commande **Copier** dans le menu **Edition** ou appuyez sur **Ctrl + C**.

Donnez le focus à l'image cible. Choisissez une couleur pour le halo. Pour cela, vous devez choisir une couleur d'avant-plan. Lancez la commande **Collage spécial / Masque** dans le menu **Edition**. Le halo est inséré dans un nouveau calque. Vous pouvez le déplacer comme bon vous semble par un simple glisser déposer.



Un texte avec un contour coloré

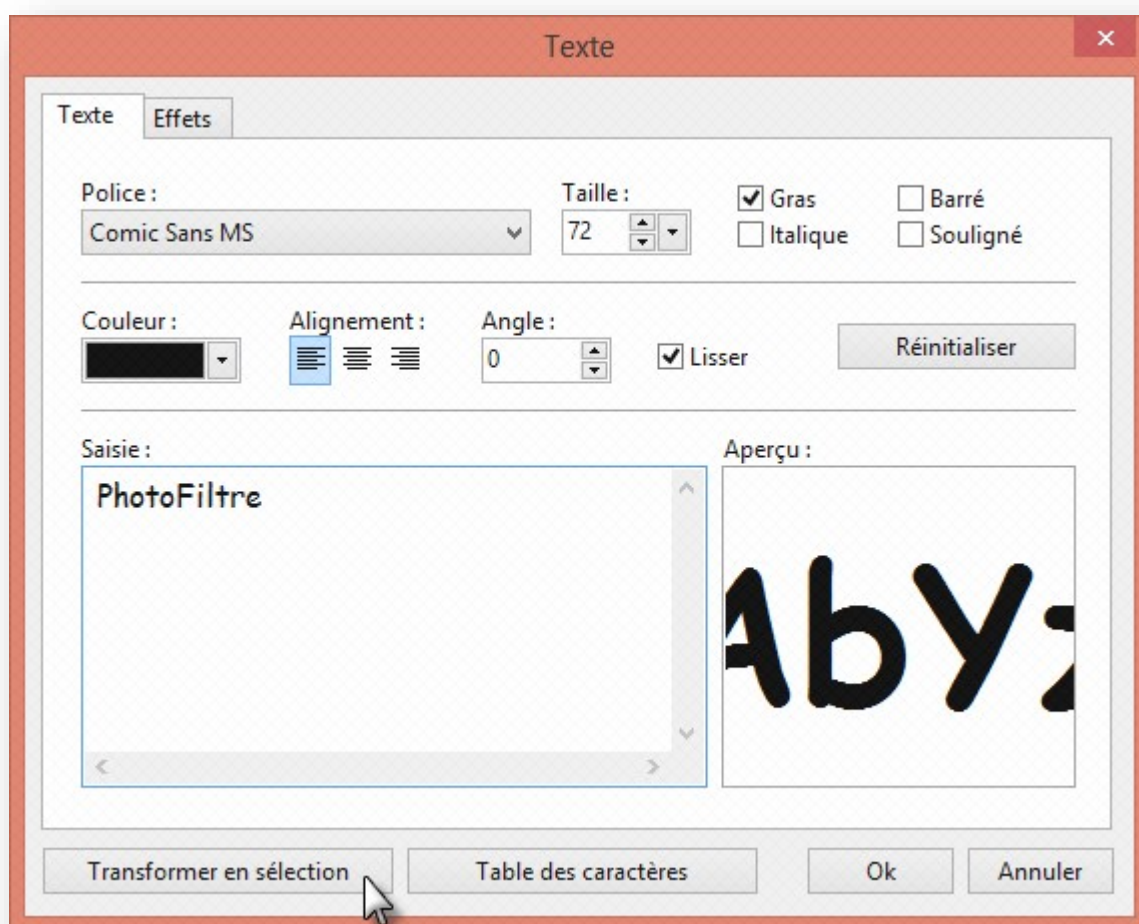
Voici l'effet recherché :

PhotoFiltre

Pour arriver à ce résultat, créez une nouvelle image avec fond blanc d'environ 600 pixels sur 300. Cliquez sur l'icône **Texte** dans la barre d'outils.

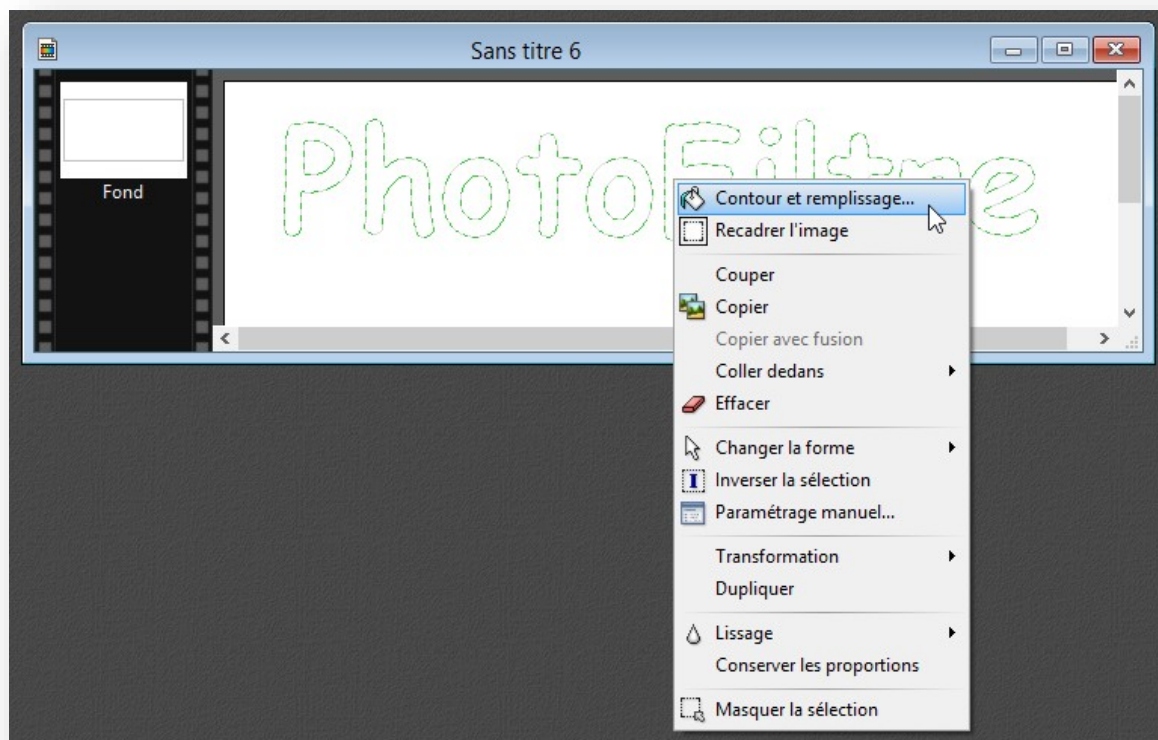
La boîte de dialogue **Texte** s'affiche. Choisissez une police, une taille de caractères, et éventuellement un ou plusieurs attributs de texte.

Tapez quelques lettres dans la zone **Saisie** et cliquez sur **Transformer en sélection**.



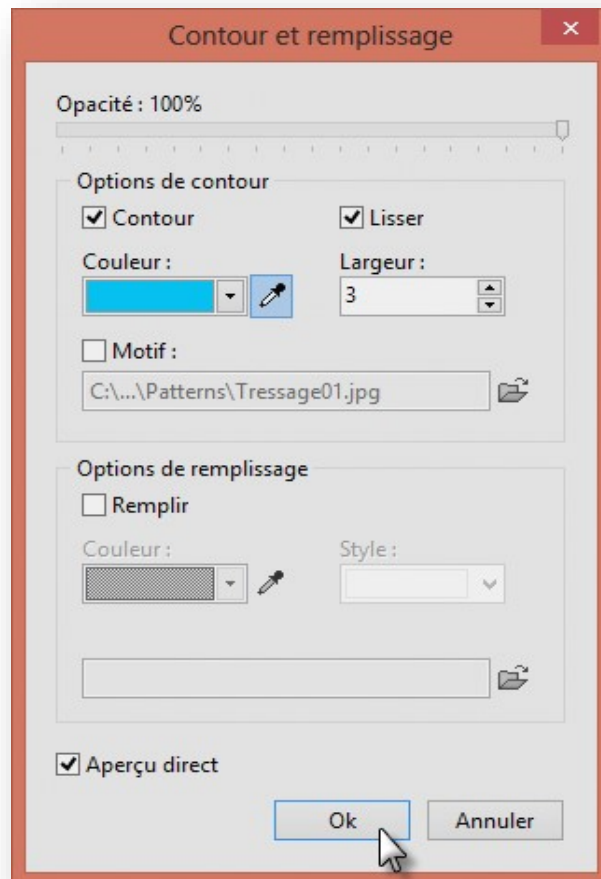
Le texte est inséré dans l'image sous la forme d'une sélection.

Cliquez du bouton droit sur ce texte et choisissez **Contour et remplissage** dans le menu.



La boîte de dialogue **Contour et remplissage** s'affiche. Cochez les cases **Contour** et **Aperçu direct**.

Choisissez la couleur et l'épaisseur du contour et validez en cliquant sur le bouton **OK**.



Appuyez enfin sur la touche *Echap* du clavier pour désélectionner le texte. Le résultat est bien celui qui était annoncé au début de la rubrique.

PhotoFiltre

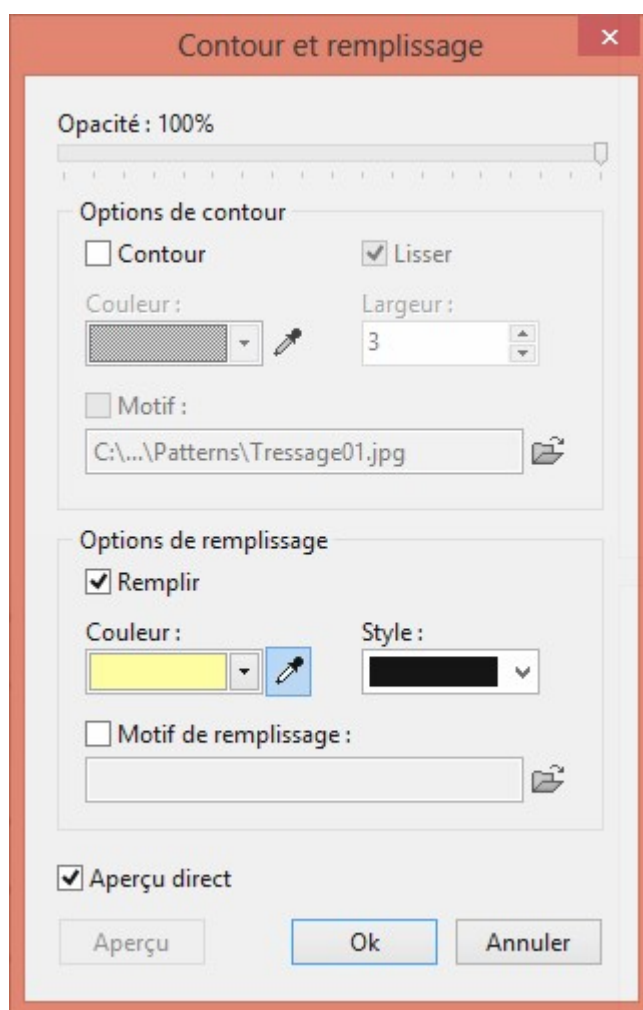
Dégradé interne dans un texte

Voici l'effet recherché :

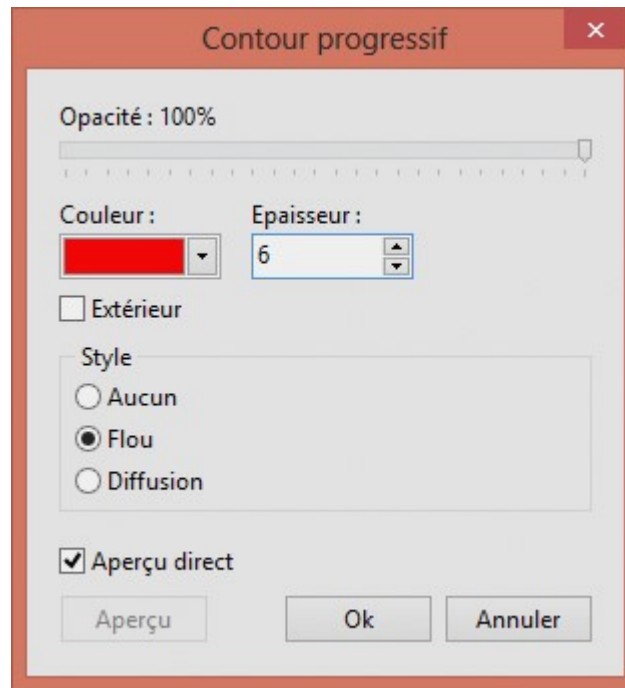


Pour arriver à ce résultat, créez une nouvelle image avec fond blanc d'environ 600 pixels sur 300. Cliquez sur l'icône **Texte** dans la barre d'outils. La boîte de dialogue **Texte** s'affiche. Choisissez une police, une taille de caractères, et éventuellement un ou plusieurs attributs de texte. Tapez quelques lettres dans la zone **Saisie** et cliquez sur **Transformer en sélection**.

Le texte est inséré dans l'image sous la forme d'une sélection. Cliquez du bouton droit sur ce texte et choisissez **Contour et remplissage** dans le menu. La boîte de dialogue **Contour et remplissage** s'affiche. Cochez les cases **Remplir** et **Aperçu direct**. Choisissez une couleur claire dans la liste **Couleur** et validez en cliquant sur **OK**.



Lancez la commande **Esthétique / Contour progressif** dans le menu **Filtre**. La boîte de dialogue **Contour progressif** s'affiche.



Cochez la case **Aperçu direct**. Choisissez une épaisseur adaptée à votre texte. Ici, une épaisseur égale à **6** produit l'effet recherché. Choisissez une couleur dans la liste déroulante **Couleur** puis cliquez sur **OK** pour obtenir l'effet recherché.

Appuyez enfin sur la touche *Echap* du clavier pour désélectionner le texte. Le résultat est bien celui qui était annoncé au début de la rubrique.

Photofiltre

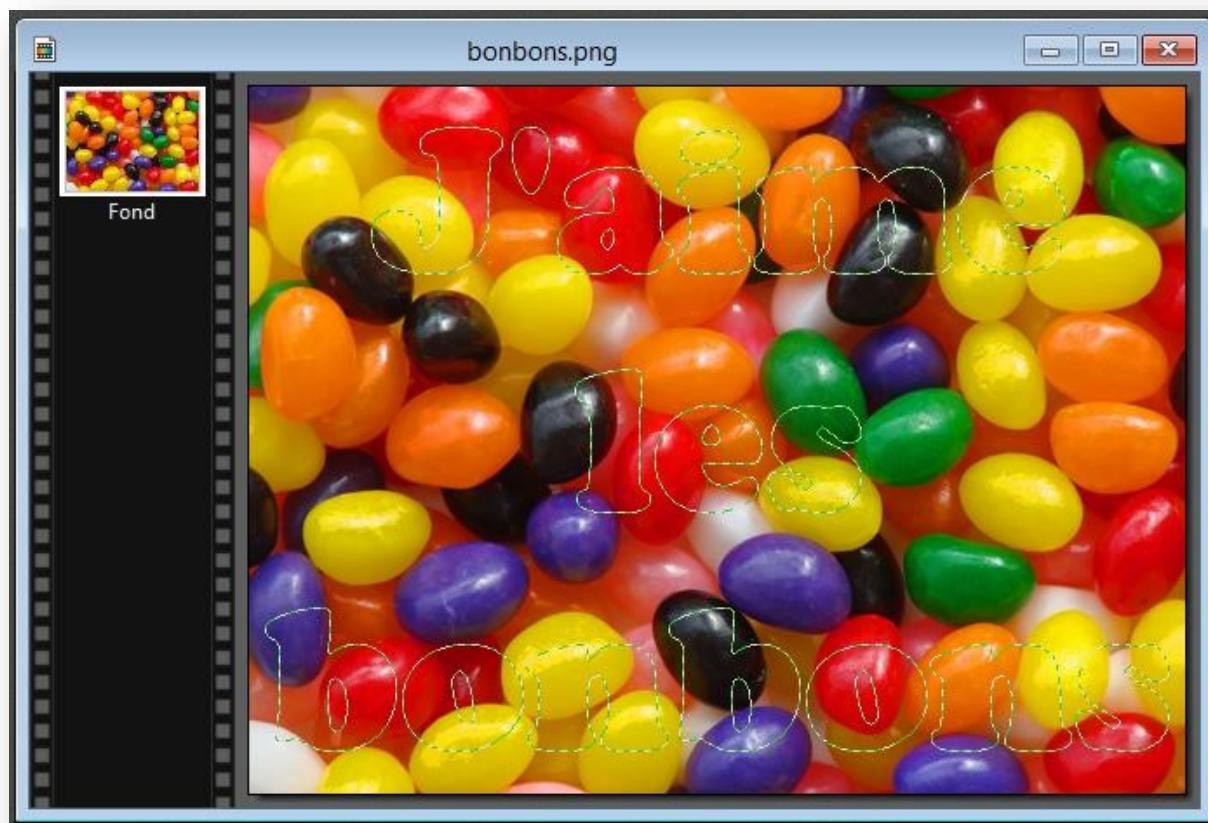
Image piégée dans un texte

Voici l'effet recherché :

J'aime
les
bonbons

Pour arriver à ce résultat, vous allez définir un texte, l'insérer comme sélection, y ajouter une bordure et supprimer l'image environnante.

Cliquez sur l'icône *Texte*. Choisissez une police large, un corps de caractère important et entrez quelques mots. Cliquez sur **Transformer en sélection**. Le texte apparaît sous la forme d'une sélection.



Cliquez du bouton droit sur la sélection et sélectionnez **Contour et remplissage** dans le menu. Cochez les cases **Aperçu direct**, **Contour** et **Lisser**. Choisissez une couleur de contour noire et une largeur égale à **1**, puis validez en cliquant sur **OK**.

Lancez la commande **Inverser** dans le menu **Sélection** pour sélectionner toute l'image hormis le texte, puis appuyez sur la touche *Suppr* du clavier. La sélection est remplacée par la couleur d'arrière-plan. L'effet recherché est ainsi obtenu.

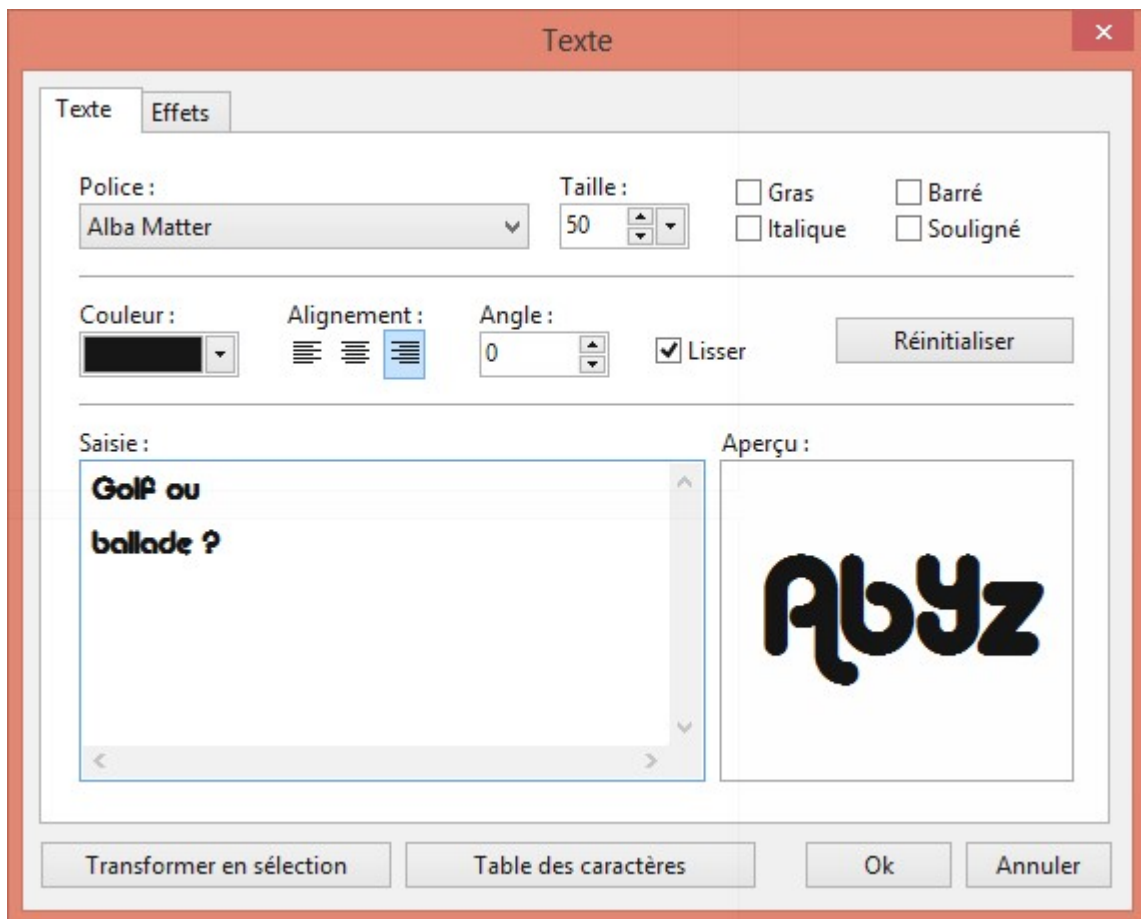
Un contour progressif autour d'un texte

Nous allons appliquer un contour progressif à un texte pour obtenir l'effet suivant :

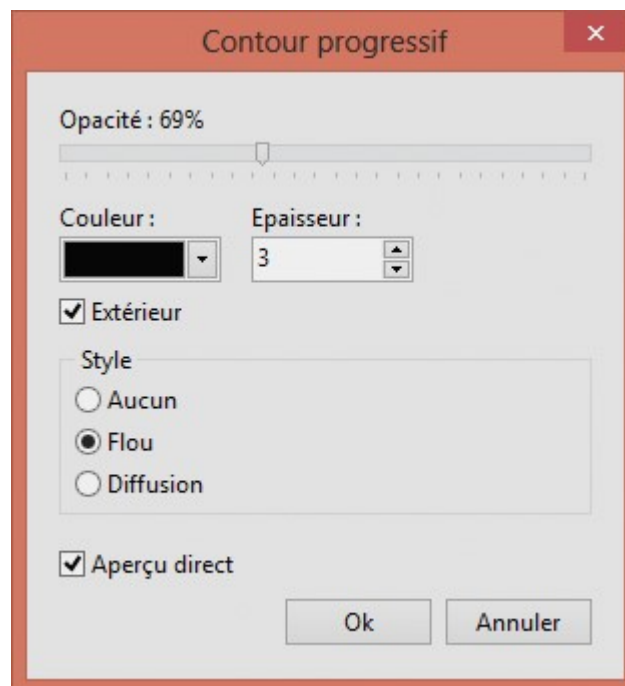


La police utilisée est **ALBA Matter**. Elle est librement téléchargeable sur le site <http://www.dafont.com/fr>. Si nécessaire, reportez-vous à la rubrique intitulée "Ajouter des polices à Windows" pour savoir comment l'installer sur votre ordinateur.

Ouvrez une image dont l'arrière-plan n'est pas uniforme. Dans notre exemple, le green de ce terrain de golf fera très bien l'affaire. Cliquez sur l'icône **Texte** dans la barre d'outils. Choisissez la police **ALBA Matter**. Préférez un corps important pour que l'effet soit bien perceptible. Cliquez sur **Transformer en sélection** pour insérer le texte en tant que sélection.



Déplacez le texte où bon vous semble. Lancez alors la commande **Esthétique / Contour progressif** dans le menu **Filtre**. Cochez la case **Aperçu direct**. Choisissez une couleur sombre, une épaisseur égale à **3**, une opacité de **68%** et un style **Flou**.



Il ne reste plus qu'à cliquer sur **OK** pour insérer l'effet dans le texte, et à appuyer sur la touche *Echap* du clavier pour que la sélection ne soit plus visible.

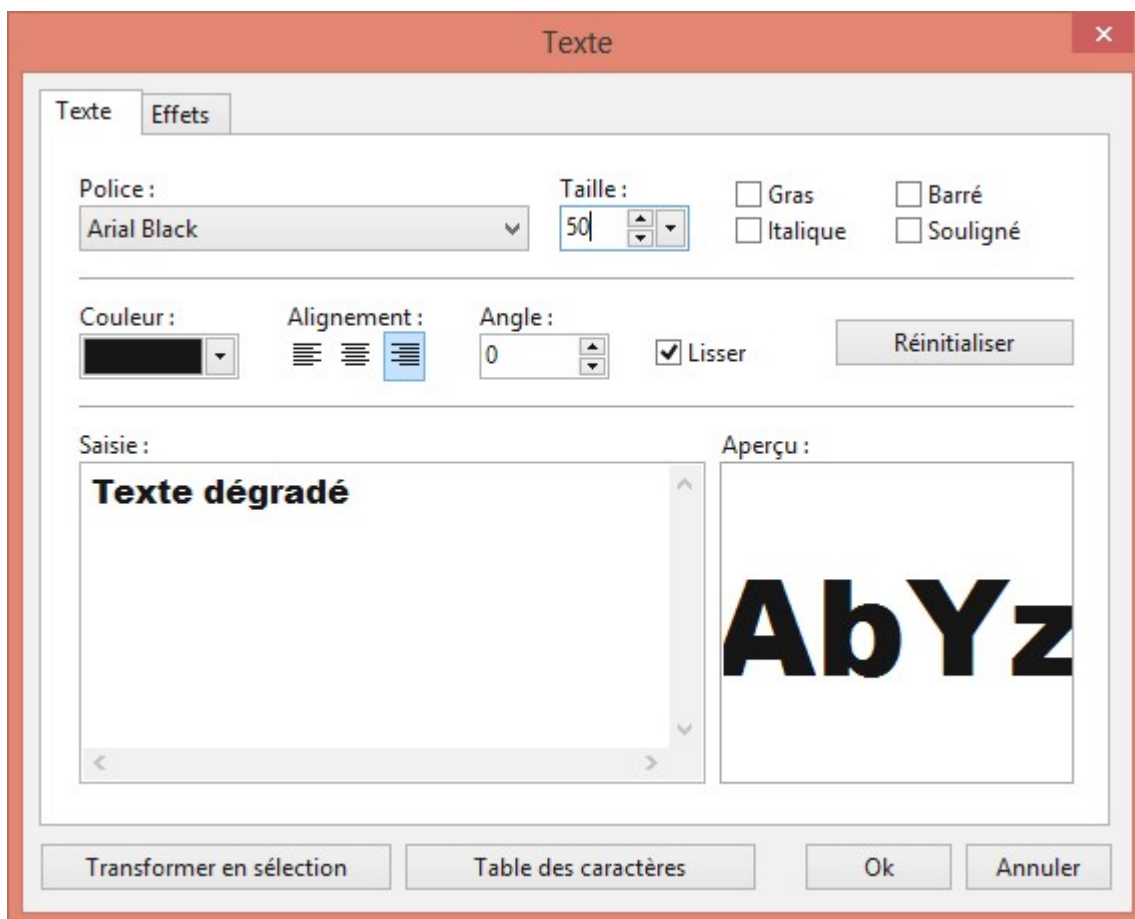
Dégradé de couleurs sur un texte

Voici l'effet recherché :

Texte dégradé

Pour arriver à ce résultat, vous appliquerez un filtre de couleur dégradé au texte défini en tant que sélection.

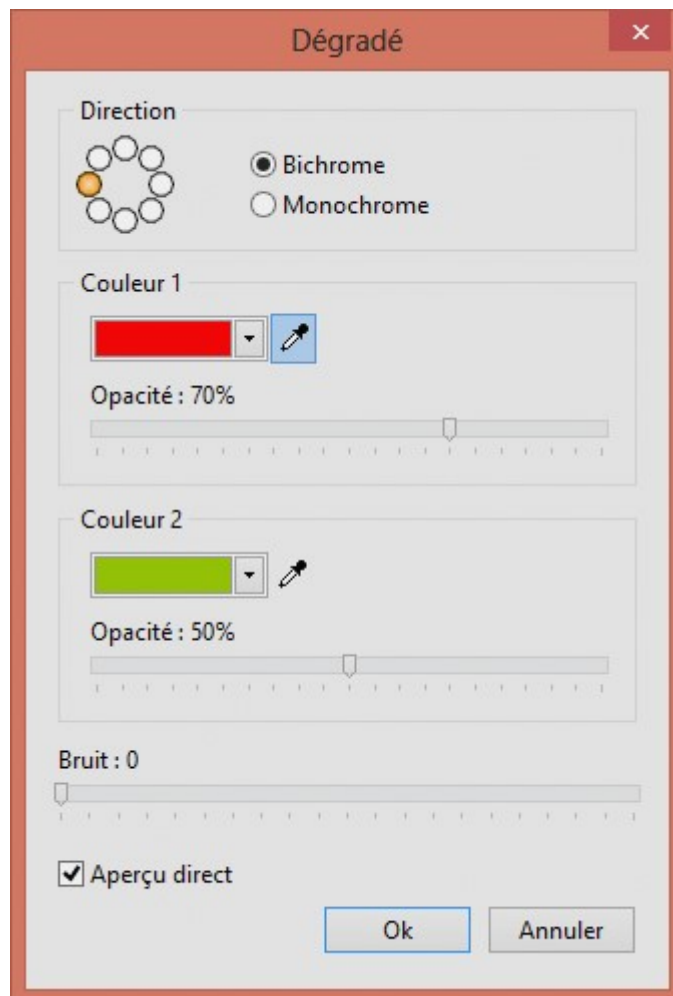
Créez une nouvelle image à fond blanc de 600 points sur 300. Cliquez sur l'icône **Texte** dans la barre d'outils. La boîte de dialogue **Texte** s'affiche. Choisissez une police épaisse, comme **Arial Black** par exemple et un corps de caractères élevé. Ici, nous choisissons un corps **50**.



Cliquez sur **Transformer en sélection**. Le texte est inséré sur l'image en tant que sélection.

Cliquez du bouton droit sur la sélection et choisissez **Contour et remplissage** dans le menu. Cochez la case **Contour**, choisissez une largeur égale à **1** et validez en cliquant sur **OK**.

Déroulez le menu **Filtre**, pointez l'entrée **Couleur** et cliquez sur **Dégradé**. La boîte de dialogue **Dégradé** s'affiche. Cochez la case **Aperçu direct** afin de voir l'impact de vos réglages sur l'image. Sélectionnez la couleur de départ, la couleur d'arrivée, l'opacité du dégradé et validez en cliquant sur **OK**.



Appuyez sur la touche *Echap* du clavier pour cacher la marque de sélection. L'effet recherché est bien celui qui est obtenu.

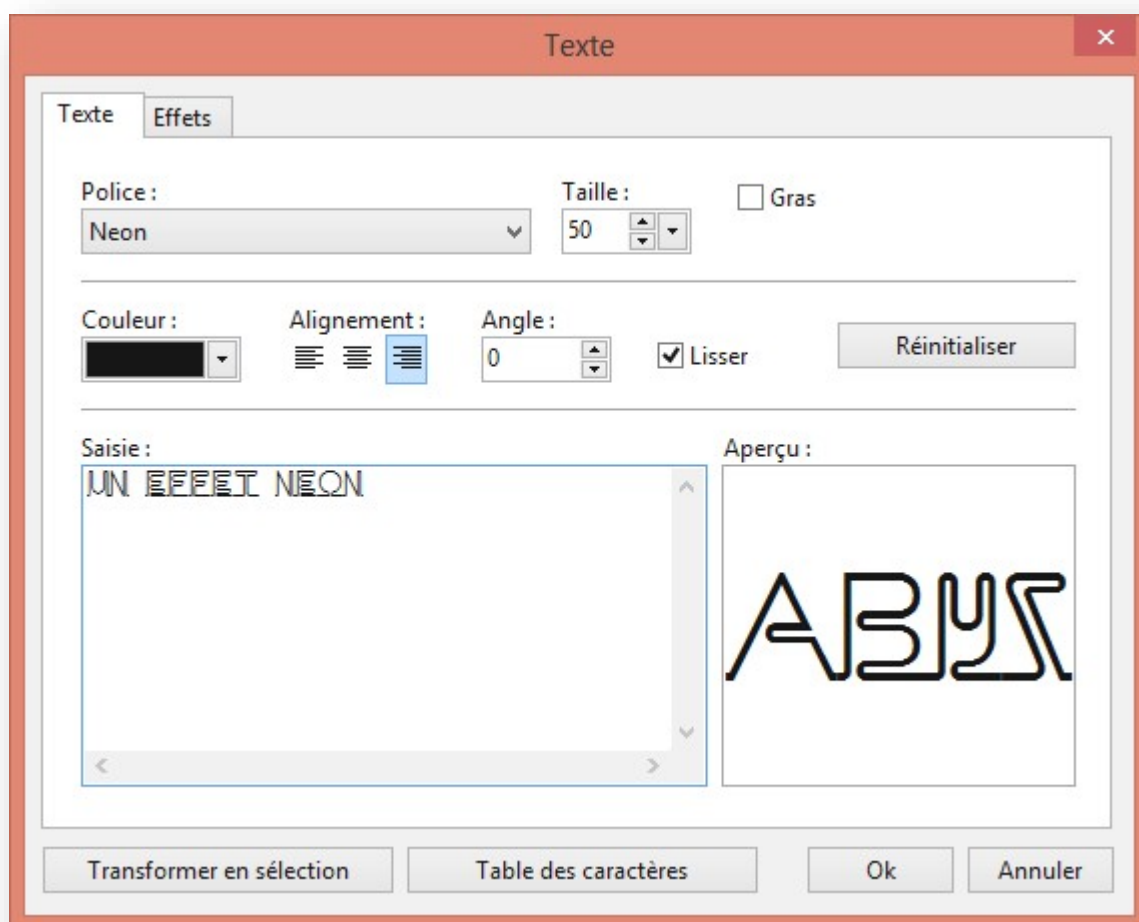
Un effet néon

Voici l'effet que nous cherchons à obtenir :

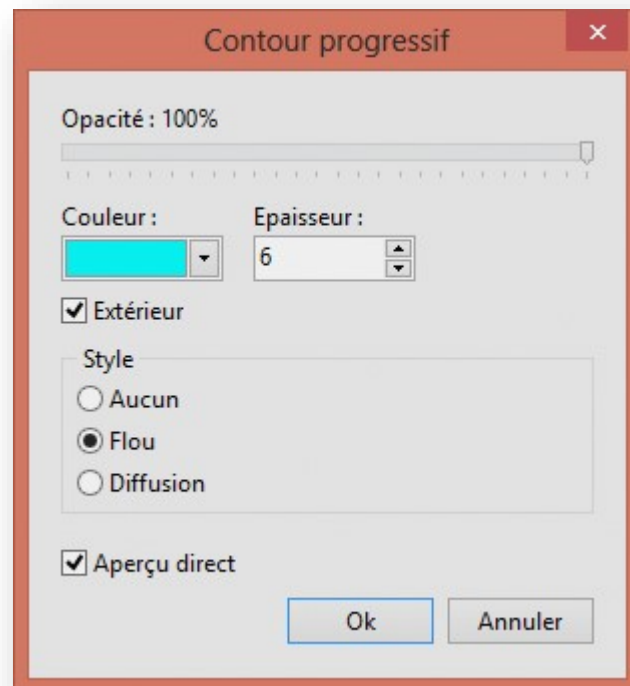


Cet effet utilise la police **Neon**, librement téléchargeable sur le site <http://www.dafont.com/fr>. Si nécessaire, reportez-vous à la rubrique intitulée "Ajouter des polices à Windows" pour savoir comment l'installer sur votre ordinateur.

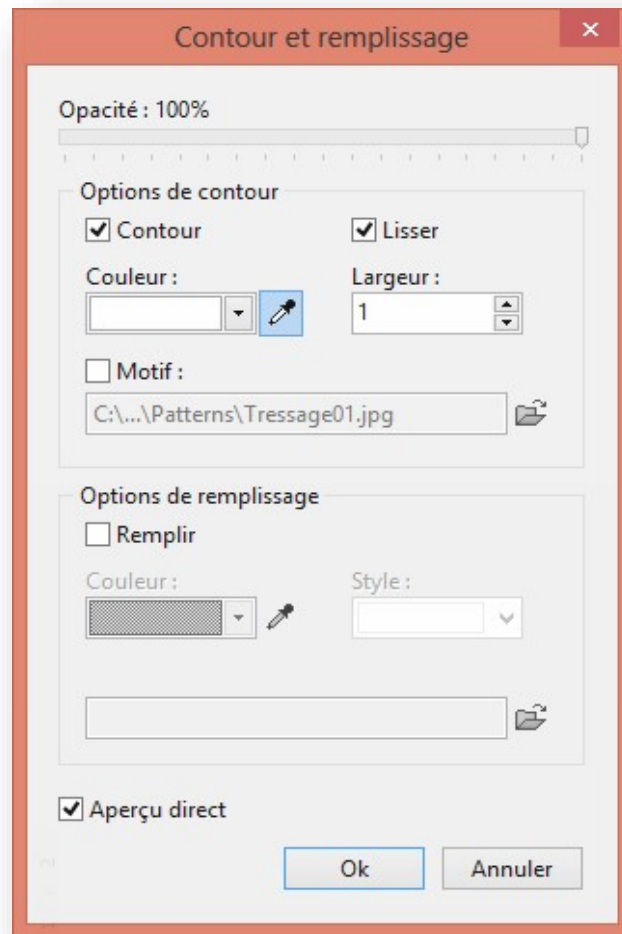
Commencez par créer une nouvelle image de 600 points sur 300 en utilisant un fond noir. Cliquez sur l'icône **Texte**. La boîte de dialogue **Texte** s'affiche. Choisissez la police **Neon**. Préférez un corps élevé (**50 points** par exemple). Tapez quelques mots dans la zone **Saisie** et cliquez sur **Transformer en sélection**.



Le texte est inséré dans l'image en tant que sélection. Déroulez le menu **Filtre**, pointez **Esthétique** et cliquez sur **Contour progressif**. La boîte de dialogue **Contour progressif** s'affiche. Poussez le curseur Opacité à **100%**. Choisissez une couleur **bleu électrique** et une épaisseur égale à **6**. Optez pour un style **Flou** et validez.



Pour terminer, cliquez du bouton droit sur la sélection et choisissez **Contour et remplissage** dans le menu. La boîte de dialogue **Contour et remplissage** s'affiche. Cochez la case **Contour**. Choisissez une couleur blanche dans la liste déroulante **Couleur** et une épaisseur égale à **1** dans la zone de texte **Largeur**.



Validez en cliquant sur **OK**, puis appuyez sur la touche *Echap* du clavier pour cacher la marque de sélection. Le résultat est bien conforme à ce qui était attendu :





FACILE PC