Pulsio Lab — Mode d'emploi

Sommaire

1. Bienvenue
2. L'écran de Pulsio Lab
3. Votre premier dessin animé
4. Le tutoriel : apprendre en faisant
5. Les univers de dessin animé
6. Dessiner comme en studio
7. Faire bouger sans redessiner
8. Automatisations et temps du plan
9. La caméra
10. Les photos et l'image par image
11. La bibliothèque d'effets
12. Les titres et génériques
13. Le son
14. Le montage et le scénario en images
15. Exporter le film
16. Travailler en équipe
17. Plusieurs écrans, réglages et confort
18. La suite FFSMC
19. Les raccourcis à retenir
20. Configuration requise
21. Toutes les commandes, une par une

Bienvenue

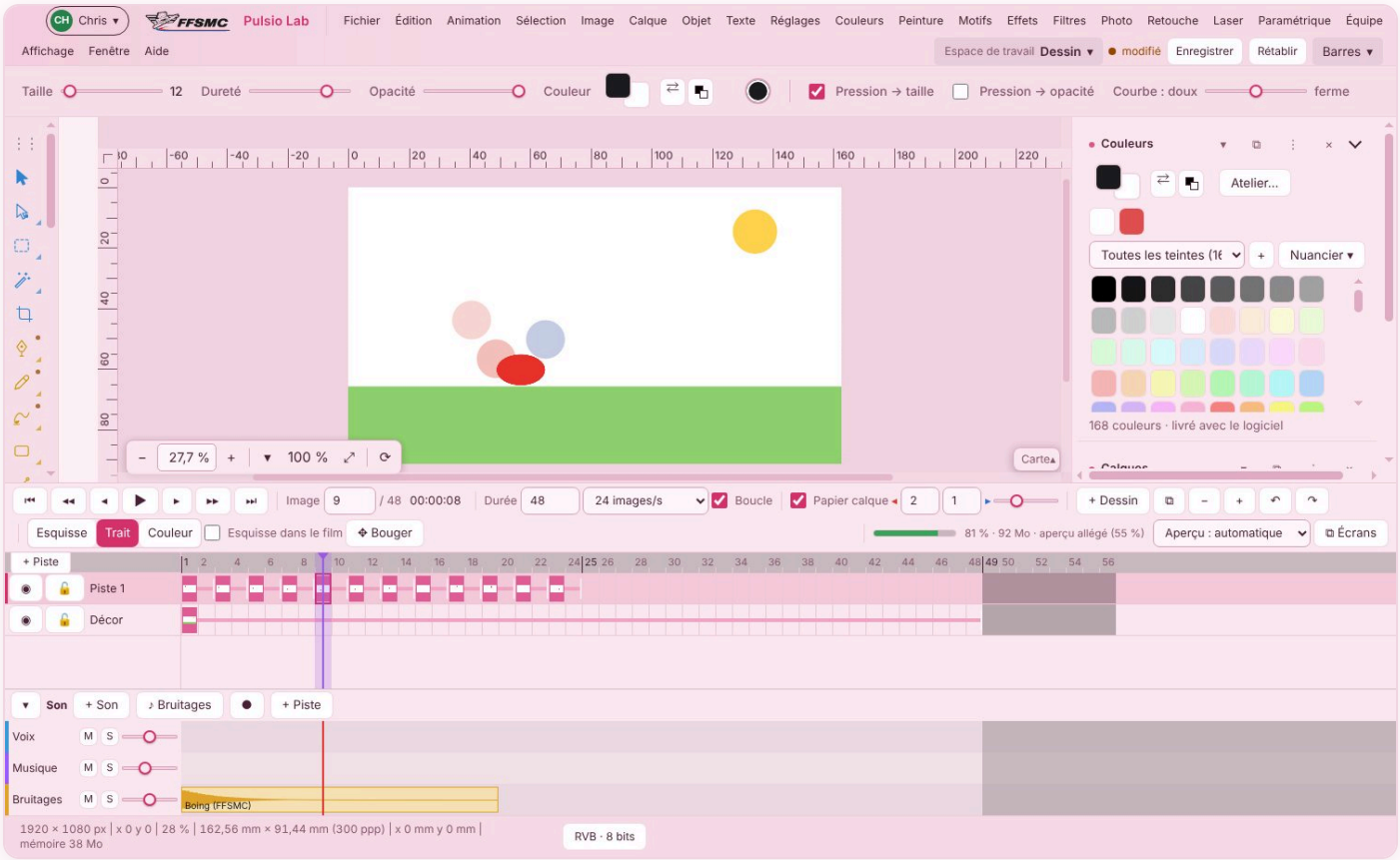
Pulsio Lab sert à faire des dessins animés. On dessine une image, puis la suivante, puis encore la suivante, et quand on les fait défiler vite, le dessin bouge. C'est le principe du dessin animé depuis cent ans, et c'est exactement ce que fait le logiciel, avec tout ce qu'il faut autour : le son, la caméra, les titres, les effets, l'export en vidéo.

Ce mode d'emploi part de zéro. Vous n'avez jamais fait de dessin animé ? Vous ne savez pas ce qu'est une « image clé » ? Ce n'est pas grave : chaque mot est expliqué la première fois qu'il apparaît, et le chapitre « Votre premier dessin animé » vous fait réaliser un petit film du début à la fin, en un quart d'heure. Si vous préférez apprendre en faisant, le tutoriel intégré vous guide en direct dans le logiciel (chapitre « Le tutoriel : apprendre en faisant »).

Pulsio Lab est bâti sur le même moteur que Grafusio Lab, le logiciel de dessin et de retouche de FFSMC. Tous les outils de dessin, de peinture et de retouche de Grafusio Lab sont donc là, dans chaque image de votre film. Ils sont décrits dans la seconde partie de ce mode d'emploi, « Toutes les commandes, une par une ».

Un conseil avant de commencer : quand un bouton vous intrigue, posez la souris dessus. Une phrase apparaît en bas de la fenêtre pour dire à quoi il sert. Et si cela ne suffit pas, appuyez sur F1 : ce mode d'emploi s'ouvre à la bonne page.

L'écran de Pulsio Lab



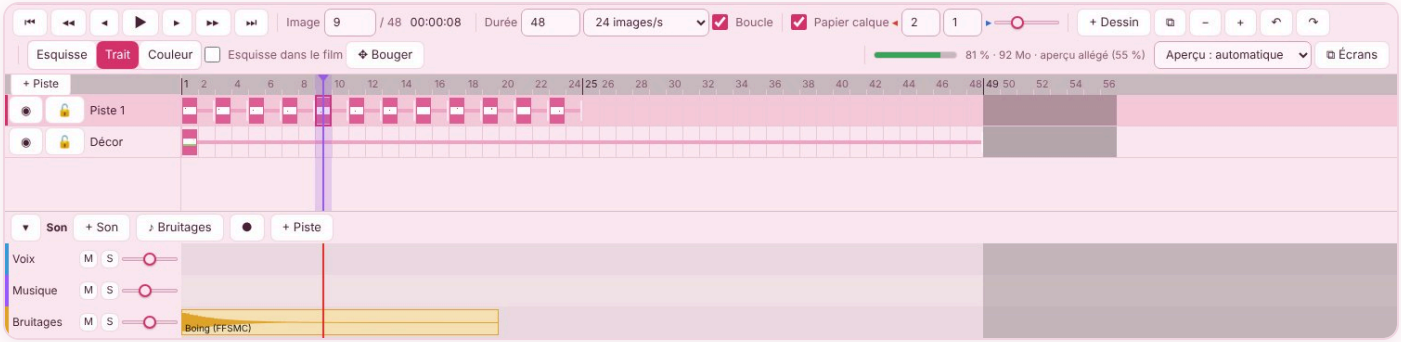
Au premier lancement, un petit assistant vous pose quelques questions : la langue, l'apparence, votre niveau (débutant ou habitué), le réglage de votre stylet si vous avez une tablette graphique, et la place de la frise si vous avez plusieurs écrans. Tout se change

ensuite à tout moment. Vous pouvez relancer cet assistant par Aide › Assistant de premier démarrage....

L'écran se divise en quatre zones.

- **La feuille**, au centre : c'est l'image que vous dessinez. Elle a la taille de votre film.
- **Les outils**, à gauche : crayon, pinceau, gomme, formes, sélection... Ce sont ceux de Grafusio Lab.
- **Les panneaux**, à droite : les calques du dessin, les couleurs, la palette du film, la réserve de dessins, l'arbre paramétrique.
- **La frise**, en bas : c'est le temps du film. Chaque petite case est une image. C'est là que tout se passe.

La frise



La frise ressemble à une pellicule couchée. De gauche à droite, le temps avance. De haut en bas, les pistes sont empilées comme des feuilles de papier calque : la piste du haut passe devant celles du dessous.

- Un clic sur une case vous emmène à cette image.
- Deux clics sur une case vide y créent un dessin.
- Tirer le bord droit d'un dessin le fait durer plus longtemps.
- Tirer un dessin le déplace dans le temps.
- Tirer dans la règle du haut fait défiler le film sous vos yeux.
- Le clic droit sur une case donne toutes les commandes possibles à cet endroit.
- Ctrl + molette de la souris agrandit ou rapetisse les cases.

Au-dessus des cases, le bandeau regroupe les boutons de lecture (▶), le numéro de l'image, le temps (minutes, secondes, image), la durée du plan, la cadence (le nombre d'images par seconde), la boucle et le papier calque.

Le bord supérieur de la frise se tire vers le haut ou vers le bas pour lui donner plus ou moins de place.

Les deux annulations

Il y a deux « annuler » dans Pulsio Lab, et c'est voulu.

- **Ctrl+Z sur la feuille** défait le dernier coup de crayon, comme dans n'importe quel logiciel de dessin. Chaque dessin garde son propre historique.
- **Ctrl+Z quand la frise a la main** (après un clic dans la frise), ou les flèches ↶ ↷ du bandeau, défait la dernière opération faite dans la frise : un dessin posé, une durée changée, une piste déplacée.

Rien n'est jamais perdu en route : un dessin retiré de la frise va dans la corbeille du film (Animation › Corbeille du film…), d'où on peut le remettre.

Votre premier dessin animé

Le plus simple pour comprendre, c'est d'essayer. Nous allons faire rebondir une balle. Comptez un quart d'heure.

Préparer le film

1. Choisissez Fichier › Nouveau film…. La fenêtre propose une taille et une cadence. Laissez « Vidéo HD (1920 × 1080) » et 24 images par seconde : c'est la cadence du dessin animé classique.
2. Validez. Une feuille blanche apparaît, et la frise en bas montre une piste, « Piste 1 », avec des cases vides.

Dessiner les images

1. Prenez le pinceau à gauche et dessinez une balle en haut de la feuille.
2. Appuyez sur la flèche droite du clavier : vous passez à l'image suivante. La feuille est blanche, mais votre balle se voit encore, en rouge pâle. C'est le **papier calque** : il vous montre le dessin d'avant pour que vous sachiez où placer le suivant.
3. Dessinez la balle un peu plus bas.
4. Recommencez : flèche droite, balle un peu plus bas, jusqu'à ce qu'elle touche le sol. Puis faites-la remonter.

Vous n'avez pas besoin de créer les dessins vous-même : dessiner sur une image libre crée le dessin tout seul.

Regarder le résultat

Appuyez sur la touche Entrée. Le film se joue, en boucle. Entrée encore une fois pour l'arrêter.

Si la balle va trop vite, faites durer chaque dessin deux images au lieu d'une : c'est ce qu'on appelle « animer en 2 », et c'est le rythme le plus courant en dessin animé. Cliquez sur un dessin dans la frise et tirez son bord droit d'une case, ou utilisez Animation › Tenir une image de plus.

Enregistrer et montrer

1. Fichier › Enregistrer le film. Le film est rangé dans un seul fichier « .pulsio », qui contient tout : dessins, sons, réglages.
2. Fichier › Exporter le film… fabrique une vraie vidéo MP4 que vous pouvez envoyer, publier ou regarder sur votre télévision.

Pendant que vous travaillez, Pulsio Lab fait des copies de secours tout seul. Si l'ordinateur s'éteint d'un coup, votre film vous est proposé au prochain démarrage.

Le tutoriel : apprendre en faisant

Lire, c'est bien ; faire, c'est mieux. Pulsio Lab a un tutoriel intégré qui vous accompagne en direct dans le logiciel : une carte vous dit quoi faire, un cercle orange entoure l'endroit à toucher, et dès que c'est fait, le tutoriel passe tout seul à l'étape suivante. Vous ne pouvez rien casser : chaque parcours peut partir d'un film d'essai tout neuf.

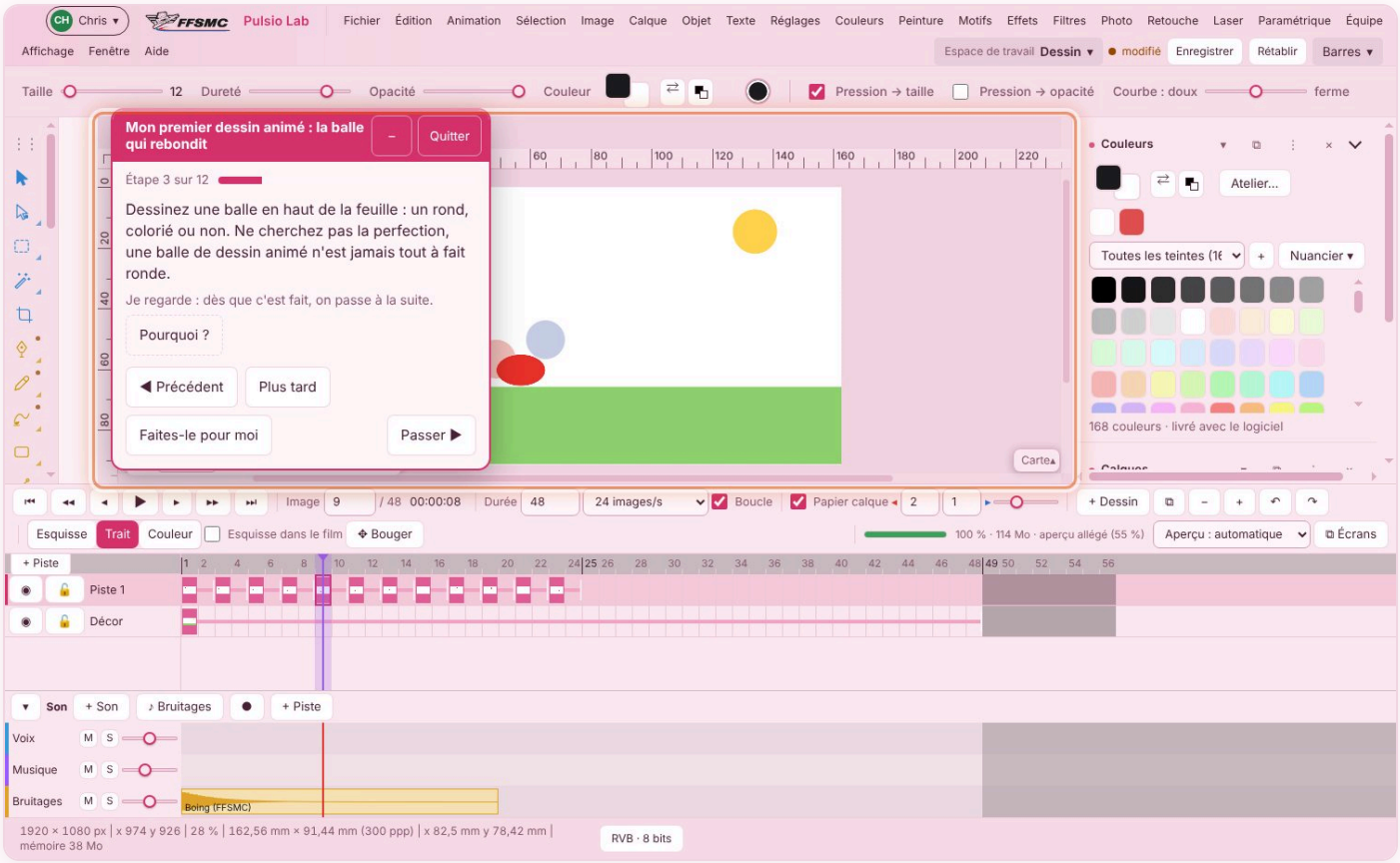
Pour l'ouvrir : Aide › Guide Pulsio…, ou le bouton « Apprendre pas à pas (tutoriel) » de la page d'accueil.



Les parcours

- **Mon premier dessin animé : la balle qui rebondit** (10 minutes) : dessiner image par image, le papier calque, la lecture, tenir les dessins, enregistrer. C'est par là qu'il faut commencer.

- **Esquisse, trait propre et couleur** (6 minutes) : la méthode des studios, du brouillon bleu à la couleur posée sous le trait.
- **Mon premier personnage : une marionnette** (8 minutes) : un corps et un bras sur deux calques, montés en marionnette ; le bras se lève d'un geste.
- **Choisir un univers de dessin animé** (3 minutes) : manga, ligne claire, robots géants, volume et reflets… ; le film prend la palette, le trait et le rythme du style.
- **Faire bouger un dessin sans le redessiner** (6 minutes) : l'outil Bouger et les images clés.
- **Filmer avec la caméra** (5 minutes) : un zoom lent sur la scène.
- **Mon premier film photo** (5 minutes) : une photo par image, avec la webcam ou des photos d'exemple que le tutoriel fabrique pour vous.
- **Mettre du son** (4 minutes) : un bruitage au bon moment, puis la voix et la musique.
- **Un titre et des effets** (4 minutes) : le titre du film et un effet tout prêt de la bibliothèque.
- **Montrer son film** (3 minutes) : la vidéo MP4 avec le son.



Les boutons de la carte

- **Pourquoi ?** explique ce que l'étape vous apprend.

- **Faites-le pour moi** fait l'étape à votre place, exactement comme si vous aviez touché le bon endroit. Pratique quand on ne trouve pas, ou pour voir avant d'essayer soi-même.
- **Précédent** revient à l'étape d'avant, **Passer** saute une étape.
- **Plus tard** met le parcours de côté : vous le reprendrez au même endroit par Aide › Guide : reprendre où j'en étais, même après avoir fermé le logiciel.
- **Quitter** ferme le tutoriel ; votre film reste tel quel.

La carte se déplace en tirant son bandeau, et le bouton « – » la réduit en une petite pastille.

Les leçons en images et l'assistant

Le guide a deux autres onglets. **Leçons** montre, image par image, les grandes parties du logiciel (la frise, la caméra, le son, le montage…), avec un lien vers le chapitre de cette notice. **Assistants** prépare un nouveau film en quatre questions : son nom, où il sera regardé (en largeur, en hauteur pour le téléphone, carré, 4K), son rythme et la durée du premier plan.

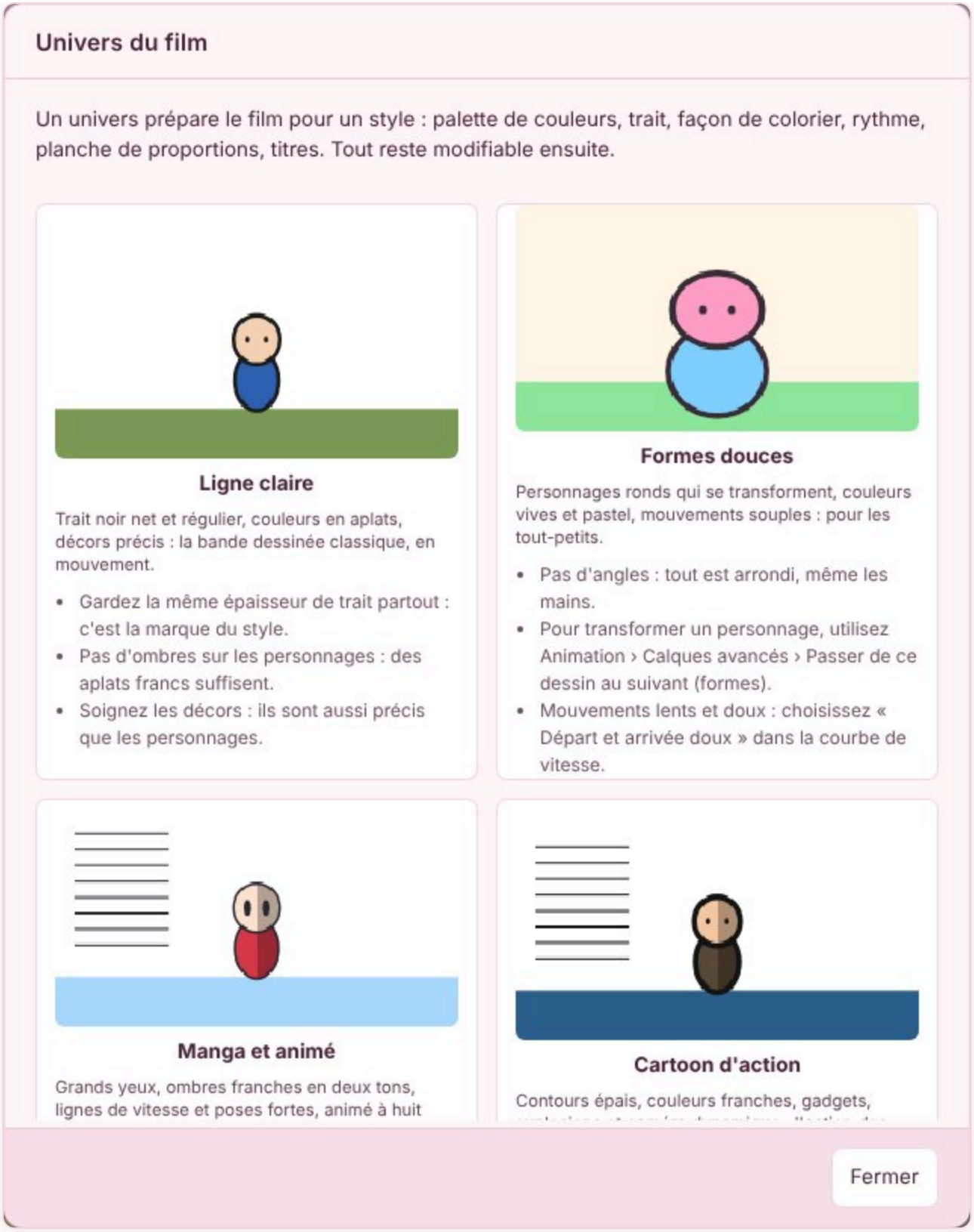
Les films d'exemple

Fichier › Films d'exemple… (ou le bouton de la page d'accueil) ouvre trois petits films faits par FFSMC : la balle qui rebondit, le personnage qui salue, le petit film photo. Ouvrez-en un, lisez-le avec Entrée, puis regardez comment il est construit : ses pistes, ses dessins, ses images clés. Il est à vous : changez ce que vous voulez, et enregistrez-le sous un autre nom.

Les univers de dessin animé

Un dessin animé pour les tout-petits ne ressemble pas à un film de robots géants, et un manga ne se dessine pas comme une bande dessinée classique. Chaque grande famille de style a ses couleurs, son trait, son rythme et ses proportions. Pulsio Lab en connaît onze : choisissez-en une, et le film part dans la bonne direction.

Pour choisir : Animation › Univers du film…, ou directement dans la fenêtre Nouveau film, à la ligne « Univers ».



Ce que l'univers prépare

- **La palette** : les couleurs du style arrivent dans la palette du film, chacune avec son nom (peau, ombre de la peau, cheveux, ciel…). Pour les styles à ombres franches, chaque couleur a sa teinte d'ombre juste à côté.

- **Le trait** : sa couleur, son épaisseur et sa dureté sont réglés pour l'étape Trait.
- **Le rythme** : la cadence du film et le nombre d'images pendant lesquelles un dessin est tenu.
- **La planche de proportions** : elle se range dans Affichage › Images de référence et donne la hauteur du personnage en nombre de têtes. Dessinez par-dessus, elle ne fait pas partie du film.
- **Les titres** : la police et l'allure des titres suivent le style.
- **Trois conseils**, sur la carte de chaque univers, pour bien démarrer.

Rien n'est imposé. Après avoir choisi un univers, vous pouvez changer n'importe quelle couleur, épaissir le trait ou passer à une autre cadence. Et l'univers se change à tout moment par le même menu.

Les onze univers

- **Ligne claire** : trait noir net et régulier, couleurs en aplats, décors aussi soignés que les personnages. La bande dessinée classique, en mouvement.
- **Formes douces** : personnages tout ronds qui se transforment, couleurs vives et pastel, mouvements lents. Pour les tout-petits.
- **Manga et animé** : grands yeux, ombres en deux tons, lignes de vitesse, poses fortes, huit dessins par seconde.
- **Cartoon d'action** : contours épais, couleurs franches, gadgets, explosions et caméra qui bouge.
- **Cartoon classique** : bras souples, rebonds exagérés, étirements et écrasements, avec le léger frémissement des vieux films.
- **Papier découpé** : des pièces de papier qui bougent en marionnette, avec une ombre légère.
- **Craie et pastel** : trait tremblé, papier visible, couleurs douces, un dessin animé fait main.
- **Pixel** : gros pixels, petite palette, petites animations en boucle, comme dans les jeux. Le film est petit et l'export l'agrandit sans flou.
- **Robots géants** : métal, rayons, explosions et poses héroïques tenues longtemps, à la manière des séries de science-fiction des années 70.
- **Grande aventure** : décors peints, lumières dorées, couchers de soleil, et de longs panoramiques sur plusieurs plans de profondeur.
- **Volume et reflets** : le dessin reste fait à la main, mais chaque couleur reçoit son volume, avec des ombres douces, des reflets et de la lumière, comme dans les séries récentes en images de synthèse.

Le volume et les reflets

Avec l'univers « Volume et reflets », vous coloriez comme d'habitude à l'étape Couleur, et chaque dessin reçoit tout seul ses ombres, ses reflets et sa lumière. Un trait fin, ou pas de trait du tout, renforce l'effet.

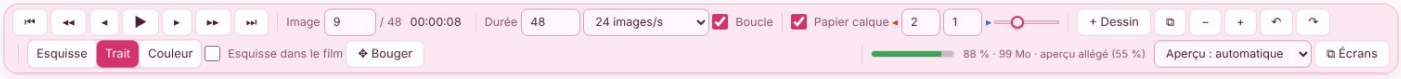
Si vous choisissez cet univers en cours de route, Animation › Poser le volume sur tous les dessins l'ajoute aux dessins déjà faits. Le réglage « Matière et relief » de chaque dessin reste modifiable dans l'arbre : direction de la lumière, brillance, profondeur.

Le décor sur plusieurs plans

Pour les grands paysages, peignez le décor sur plusieurs pistes : le lointain (montagnes, ciel), le milieu (forêt, ville) et le devant (herbes, rochers). Donnez à chaque piste une distance (panneau Caméra, « Distance de chaque piste »), puis faites glisser la caméra : le lointain avance lentement, le devant défile vite, et la scène prend de la profondeur. Un décor ne change pas d'une image à l'autre : clic droit sur son dessin dans la frise › Durée du dessin › Jusqu'à la fin du plan (décor), et il reste en place tout le plan.

Dessiner comme en studio

Esquisse, trait propre, couleur



Dans les studios, un dessin se fait en trois temps, et Pulsio Lab suit la même méthode. Les trois boutons du bandeau, **Esquisse**, **Trait** et **Couleur**, choisissent l'étape sur laquelle vous dessinez.

- **L'esquisse**, en bleu, c'est le brouillon : on cherche la forme, on recommence, on rature.
- **Le trait propre** se repasse par-dessus l'esquisse, net et définitif. C'est lui qu'on voit dans le film : dès qu'il existe, l'esquisse disparaît du film.
- **La couleur** se pose sous le trait. Le pot de peinture remplit les zones fermées par le trait propre, même si le trait a de petits trous, et la couleur passe un peu sous le trait pour qu'il ne reste pas de liseré blanc.

Les réglages du pot de peinture (taille des trous refermés, largeur de la couleur sous le trait) sont dans Animation › Étape du dessin › Pot de peinture de l'étape Couleur....

La palette du film

Un personnage doit garder les mêmes couleurs d'un bout à l'autre du film. La palette du film, dans les panneaux de droite, garde ces couleurs. Changez une couleur de la palette, et elle change dans tous les dessins d'un coup. Le bouton « Relever les couleurs du film » remplit la palette avec les couleurs déjà employées.

Clés, passages et intervalles

Les animateurs ne dessinent pas les images dans l'ordre. Ils dessinent d'abord les **clés** : les poses importantes du mouvement (la balle en haut, la balle au sol). Puis les **passages**, qui disent comment on va d'une clé à l'autre. Puis les **intervalles**, les dessins de remplissage.

Clic droit sur un dessin › Repère du dessin, pour le marquer comme clé (coin rouge), passage (coin orange) ou intervalle (coin gris). Ensuite, Animation › Repère du dessin › Calculer les intervalles jusqu'à la clé suivante... vous montre combien d'intervalles il faut et où les placer : réguliers, ou plus serrés près des clés pour un mouvement qui démarre ou s'arrête en douceur. Les feuilles blanches sont posées toutes seules ; il ne vous reste qu'à dessiner.

Pour les dessins vectoriels, Animation › Calques avancés › Passer de ce dessin au suivant (formes)... calcule même les dessins du milieu : chaque forme glisse vers la suivante.

La réserve de dessins

Une main ouverte, une main fermée, les huit bouches d'un personnage qui parle : certains dessins reviennent sans cesse. Rangez-les dans la réserve (panneau de droite), par groupes, et reposez-les d'un clic à l'image en cours. Clic droit sur une case de la frise › Remplacer par un dessin de la réserve, pour échanger un dessin contre un autre.

La feuille d'exposition



Animation › Feuille d'exposition montre le même travail que la frise, mais comme sur le papier des studios : une ligne par image, une colonne par piste, avec les notes d'action et de dialogue. Tapez un numéro de dessin puis Entrée pour l'exposer à l'image en cours. La feuille s'imprime.

La table d'animation

- **Tourner la feuille** (Animation › Tourner la feuille…) fait pivoter le papier pour dessiner dans le sens de la main, comme sur une vraie table lumineuse. Le dessin n'est pas modifié.
- **Retourner la feuille** la montre en miroir : les défauts d'un visage sautent aux yeux.
- **La planche de référence** garde sous vos yeux les dessins du personnage de face, de profil et de trois-quarts.
- **Le trait vivant** fait frémir légèrement le trait de la piste, comme s'il était repassé à la main à chaque image. On le voit dans le film, pas pendant le dessin.

Faire bouger sans redessiner

Redessiner chaque image prend du temps. Pour un décor qui glisse, une voiture qui traverse l'écran ou une roue qui tourne, Pulsio Lab fait bouger la piste entière, sans toucher au dessin.

Les images clés de la piste



1. Choisissez la piste à faire bouger.
2. Prenez l'outil Bouger (✥ Bouger dans le bandeau). Un cadre entoure le dessin.
3. À la première image, placez le dessin où il doit partir. À une image plus loin, déplacez-le où il doit arriver.

Chaque fois que vous changez une valeur, une **image clé** est posée (un petit losange dans la frise). Entre deux images clés, le logiciel calcule le mouvement tout seul. Si la toute première image clé est posée plus loin que la première image, la position d'avant est gardée en image clé à la première image : le mouvement part de là.

Le panneau Animation de la piste montre toutes les valeurs : position, rotation, taille, inclinaison, pivot, opacité, flou, couleur, ordre devant ou derrière. Le **pivot**, la croix rouge, est le point autour duquel la piste tourne : l'épaule pour un bras, le centre pour une roue.

Le rythme du mouvement

Un mouvement à vitesse régulière paraît mécanique. Animation › Animation de la piste › Courbe de vitesse… règle comment on va d'une clé à la suivante : départ doux, arrivée douce, rebond, ressort, élastique, saut, ou une courbe que vous dessinez en tirant les deux points rouges. La balle orange montre la vitesse obtenue.

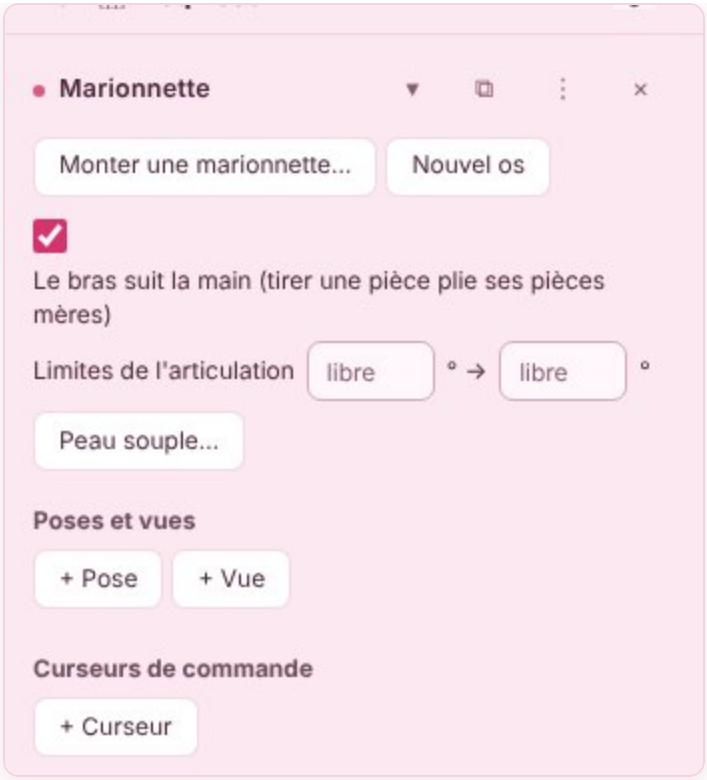
La trajectoire et le mouvement au stylet

- **Tracer la trajectoire** : dessinez sur la feuille le chemin que la piste doit suivre. Elle peut se tourner dans le sens de la courbe, comme un avion.
- **Enregistrer un mouvement** (Animation › Enregistrer un mouvement…) : le film se joue, vous posez le stylet sur l'objet et vous le bougez comme il doit bouger. La piste suit votre main, image par image. Levez le stylet pour finir.

Rattacher une piste à une autre

La main suit le bras, le bras suit le corps. Clic droit sur une piste › Rattacher la piste : elle suit alors l'autre piste, en plus de son propre mouvement.

La marionnette



Si votre personnage est dessiné en pièces détachées, chaque pièce sur son calque (tête, bras, avant-bras, main…), Animation › Marionnette › Monter une marionnette… en fait une marionnette : une piste par pièce, les articulations et les rattachements sont proposés, tout se corrige ensuite. Tirez une main : le bras suit.

- **Les os et la peau souple** : pour un bras d'un seul tenant qui se plie au coude, placez des os sur le dessin, puis Peau souple…. Le dessin se plie sans cassure.
- **Les poses** gardent la position de toutes les pièces ; un clic les repose plus tard.
- **Les vues** (face, profil, trois-quarts) changent aussi les dessins des pièces.
- **Les curseurs de commande** pilotent plusieurs pièces d'un coup : un curseur « sourire », un curseur « clignement ».

Masques, calques de réglage, grille souple

Dans Animation › Calques avancés :

- **Le masque** : une piste ne se voit qu'à l'intérieur du dessin d'une autre piste (une fenêtre, un cercle qui s'ouvre).
- **Le calque de réglage** : une piste sans dessin qui change tout ce qui est dessous (luminosité, contraste, flou…), avec des images clés. Pour une scène qui s'assombrit au crépuscule.
- **La grille souple** : le dessin est posé sur une grille dont on tire les points. Un drapeau qui flotte, un personnage qui respire.

- **Les effets animés du dessin** : un réglage d'effet (flou, couleur, déformation) qui change au fil des images.

Automatisations et temps du plan

Les automatisations

Animation › Automatisations de la piste donne des mouvements tout faits, réglables : marche, rebond, boucle, balancement, pendule, rotation continue, vibration, flottement au vent, respiration, clignement des yeux, étirement et écrasement, mouvement qui traîne, flou de mouvement, ombre portée, foule, et d'autres. Choisissez-en une, réglez-la, elle se pose sur la piste en cours.

Le hasard (une vibration, une foule) est tiré une fois pour toutes : le film se rejoue exactement pareil tant que vous ne demandez pas un nouveau tirage.

Le temps du plan

Animation › Temps du plan… change le temps sans toucher au plan : ralenti, accéléré, courbe de vitesse (on ralentit puis on accélère dans le même plan), marche arrière, aller-retour, images figées. Le résultat se voit dans le lecteur du montage et à l'export.

Le **time-lapse** (Animation › Time-lapse…) garde une image sur N d'une longue suite de photos ou d'une vidéo : le temps passe N fois plus vite, avec la lumière égalisée.

La caméra



La caméra filme votre feuille. Elle peut se déplacer, zoomer, tourner, comme une vraie caméra au-dessus de la table d'animation.

1. Animation › Caméra › Outil Caméra.
2. Tirez dans le cadre de la caméra pour la déplacer, tirez un coin pour zoomer, tirez le rond pour la tourner.
3. Comme pour les pistes, chaque changement pose une image clé.

Vous pouvez aussi tracer le chemin de la caméra sur la feuille, ajouter un tremblement (une explosion, un pas de géant) et montrer les **zones de sécurité** : le cadre bleu clair garde l'action visible sur tous les écrans, le cadre doré garde les titres lisibles.

Chaque piste a une **distance**. Avec la mise au point, les pistes plus proches ou plus lointaines deviennent floues, et quand la caméra bouge, les pistes proches défilent plus vite que les lointaines : c'est l'effet de profondeur des grands films.

Les photos et l'image par image

Pulsio Lab sait aussi animer des maquettes, de la pâte à modeler, des jouets : on prend une photo, on bouge un peu l'objet, on reprend une photo.

La prise de vue directe

Branchez une webcam ou un appareil photo reconnu par l'ordinateur comme une caméra, puis Animation › Photos › Prise de vue directe….

- La barre d'espace prend la photo.
- La dernière photo s'affiche en transparence sur l'image en direct : vous voyez où vous en étiez.
- Tab passe vite de l'image en direct à la dernière photo, pour juger le mouvement.
- L joue en boucle les dernières photos.

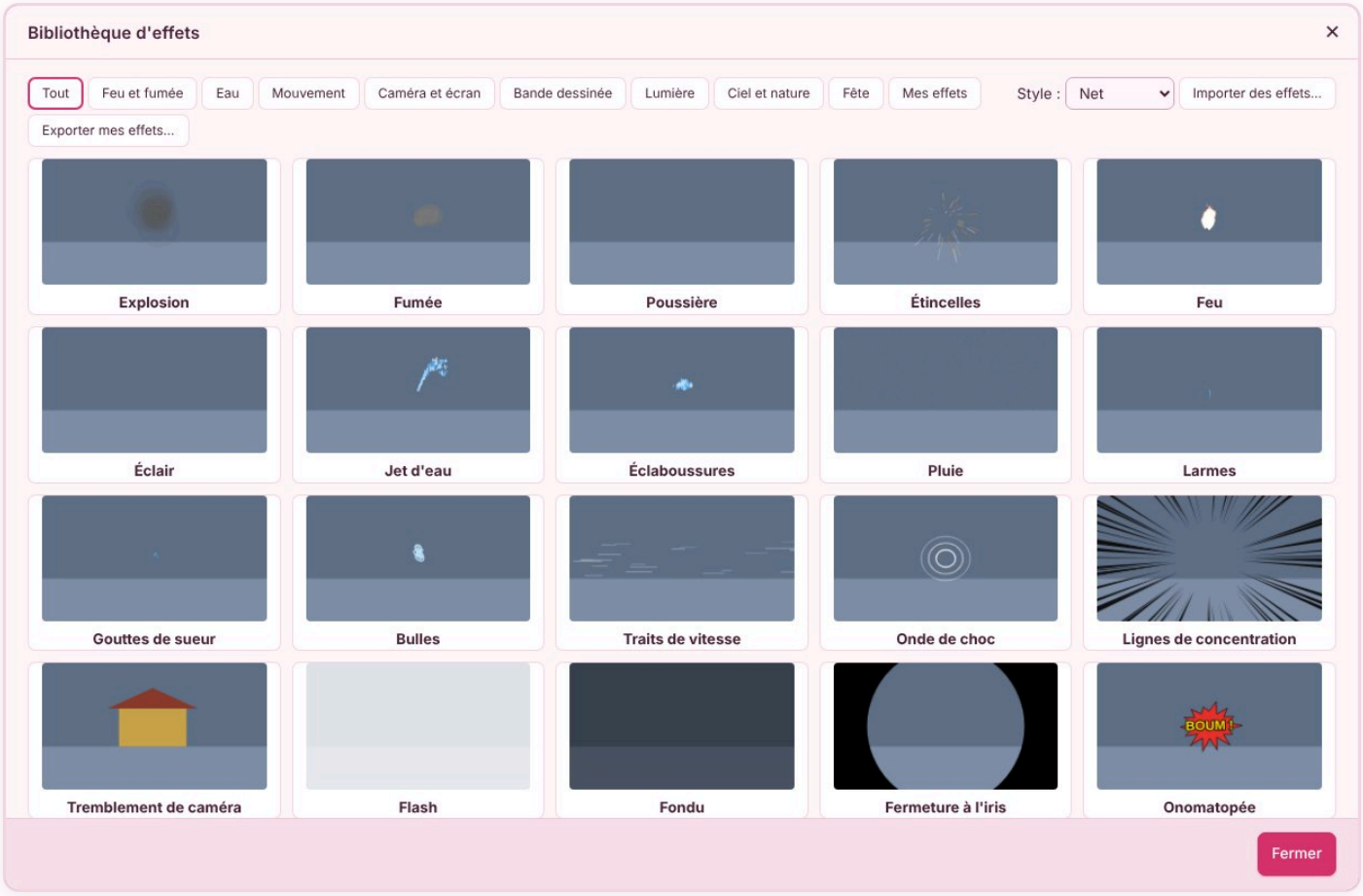
Une alerte vous prévient si une photo est floue, trop sombre, ou si une main est restée dans le champ.

Retoucher toute la suite

- **Importer des photos ou une vidéo** : une suite de photos rangées par nom de fichier, ou une vidéo découpée en images.
- **Trier les photos** : changer l'ordre, repérer les doublons, retirer les ratées.
- **Égaliser la lumière** : la fin du scintillement, quand le soleil change pendant la prise de vue.
- **Stabiliser sur des repères** : touchez un ou deux points fixes du décor, chaque photo est recalée.
- **Effacer les fils et supports** : avec une photo du décor vide, peignez en blanc sur les fils, ils disparaissent.
- **Fond vert ou bleu** : la couleur du fond devient transparente, un décor se pose dessous.
- **Détourer toute la piste (sans fond vert)** : le sujet de chaque photo ou de chaque image d'une vidéo est détouré tout seul, même sur un décor chargé, et le fond devient transparent. Choisissez « Sur chaque image » pour le plus juste, ou « Sur les images qui changent » pour aller bien plus vite : entre deux, le bord suit le mouvement de la caméra et du sujet. Le bord reste stable d'une image à l'autre. Vous pouvez arrêter à tout moment, les images déjà faites le restent.
- **Finitions du détourage** : contour façon autocollant, ombre (douce, au sol, portée, nette, de contact, flottante, ou qui suit le relief du décor), reflet, ou fond tiré de la photo

d'origine (flouté, en noir et blanc, assombri), sur toutes les photos détourées de la piste.
- **Dessiner par-dessus les photos** : traits de vitesse, bulles, effets.

La bibliothèque d'effets



Animation › Bibliothèque d'effets... ouvre une bibliothèque d'effets qui bougent : feu, fumée, pluie, neige, feuilles qui tombent, éclairs, traits de vitesse, ondes de choc, onomatopées de bande dessinée, étoiles de choc, paillettes, larmes, gouttes de sueur... Chacun se montre en mouvement. Un clic le pose à l'image en cours, sur une nouvelle piste.

Le panneau Effet règle ensuite sa place, sa taille, sa quantité, ses couleurs et son style de trait (net, crayonné, peint). Sa case violette dans la frise se déplace et s'allonge comme un dessin. Les onomatopées (PAF !, BOUM !) s'écrivent dans la langue du logiciel.

Un effet bien réglé peut être gardé dans « Mes effets », et partagé avec d'autres dans un fichier .pulsioeffets.

Les titres et génériques

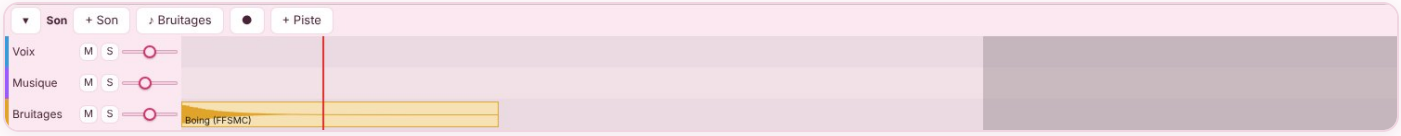


Animation › Titres et génériques propose des modèles : titre du film, sous-titre en bas, carton (texte sur fond), machine à écrire, générique de fin qui monte, bandeau qui défile. Un titre est une piste à part : écrivez le texte, choisissez la police, les couleurs, le contour, l'ombre et l'effet d'entrée et de sortie. Sa case dorée se déplace et s'allonge dans la frise.

Toutes les polices de l'ordinateur sont proposées, y compris celles installées avec Crea Pol Lab.

Un long texte (générique, dialogue, scénario) peut venir d'un document déjà écrit : Texte › Importer un texte… lit les documents .docx et .doc, .odt, .rtf, les pages web, les livres numériques (.epub), Markdown et les simples fichiers texte, avec leur mise en forme (polices, tailles, couleurs, gras, italique, alignements, listes, tabulations avec points de conduite). Texte › Enregistrer le texte sous… fait le chemin inverse, et Texte › Coller avec la mise en forme garde l'aspect d'un texte copié ailleurs.

Le son



Les pistes de son se trouvent sous la frise : voix, musique, bruitages.

- **+ Son** importe des sons (WAV, MP3, FLAC, OGG, AIFF, et même le son d'une vidéo). Le son se pose à l'image en cours.

- ♪ **Bruitages** ouvre les bruitages fabriqués par FFSMC, libres de droits pour vos films.
- ● enregistre votre voix au micro pendant que le film défile.

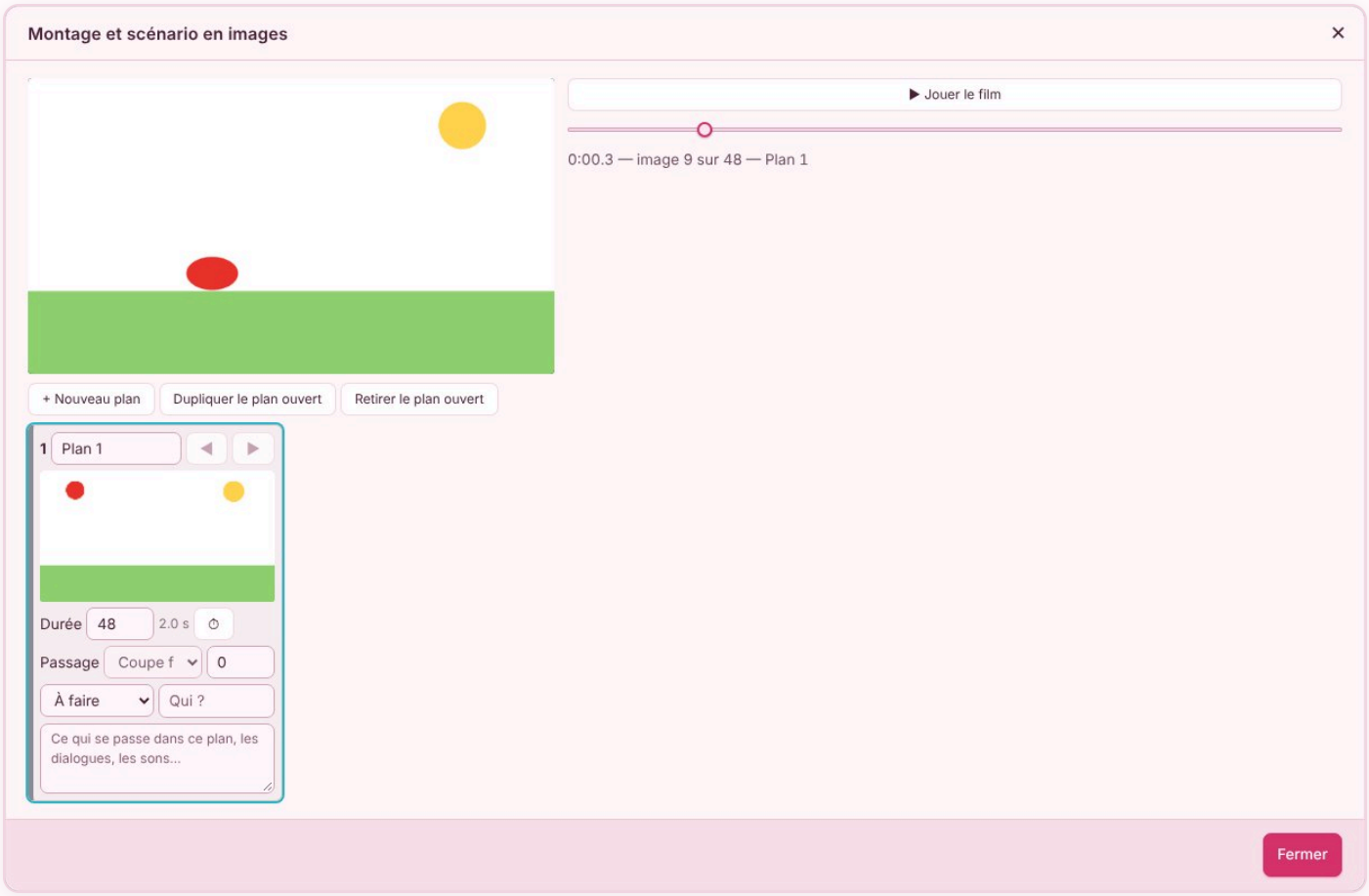
Tirez un son pour le déplacer, tirez un bord pour le raccourcir. Double-clic : ses réglages (volume, apparition et disparition progressives, nettoyage du bruit de fond, égaliseur). En faisant glisser la tête de lecture, on entend un petit morceau du son à chaque image : pratique pour caler un bruit de pas.

Un son peut être **accroché au dessin** d'une piste : si le dessin change de place, le son le suit.

La synchronisation des lèvres

Pour faire parler un personnage, il faut huit bouches : repos, A, E, O, U, M B P, F V, L. Animation › Synchroniser les lèvres… crée ce jeu de bouches à dessiner si vous ne l'avez pas encore. Ensuite, le logiciel écoute la voix et pose pour chaque image la bouche qui va le mieux. Chaque bouche se change ensuite à la main.

Le montage et le scénario en images



Un film se découpe en **plans** : un plan est un morceau de film continu, sans coupure. Animation › Montage et scénario en images… montre tous les plans du film sous forme de cartes : vignette, durée, passage d'un plan à l'autre (coupe, fondu enchaîné, fondu au noir ou au blanc, volet, iris), état (à faire, en cours, à relire, validé), personne qui s'en occupe, scénario.

- Tirez les cartes pour changer l'ordre.
- Cliquez une vignette pour ouvrir le plan et y dessiner.
- Le lecteur joue le film entier, avec les passages.

Commencez un film par des croquis rapides dans chaque plan : c'est votre scénario en images, et le minutage du film se met en place avant même le premier vrai dessin.

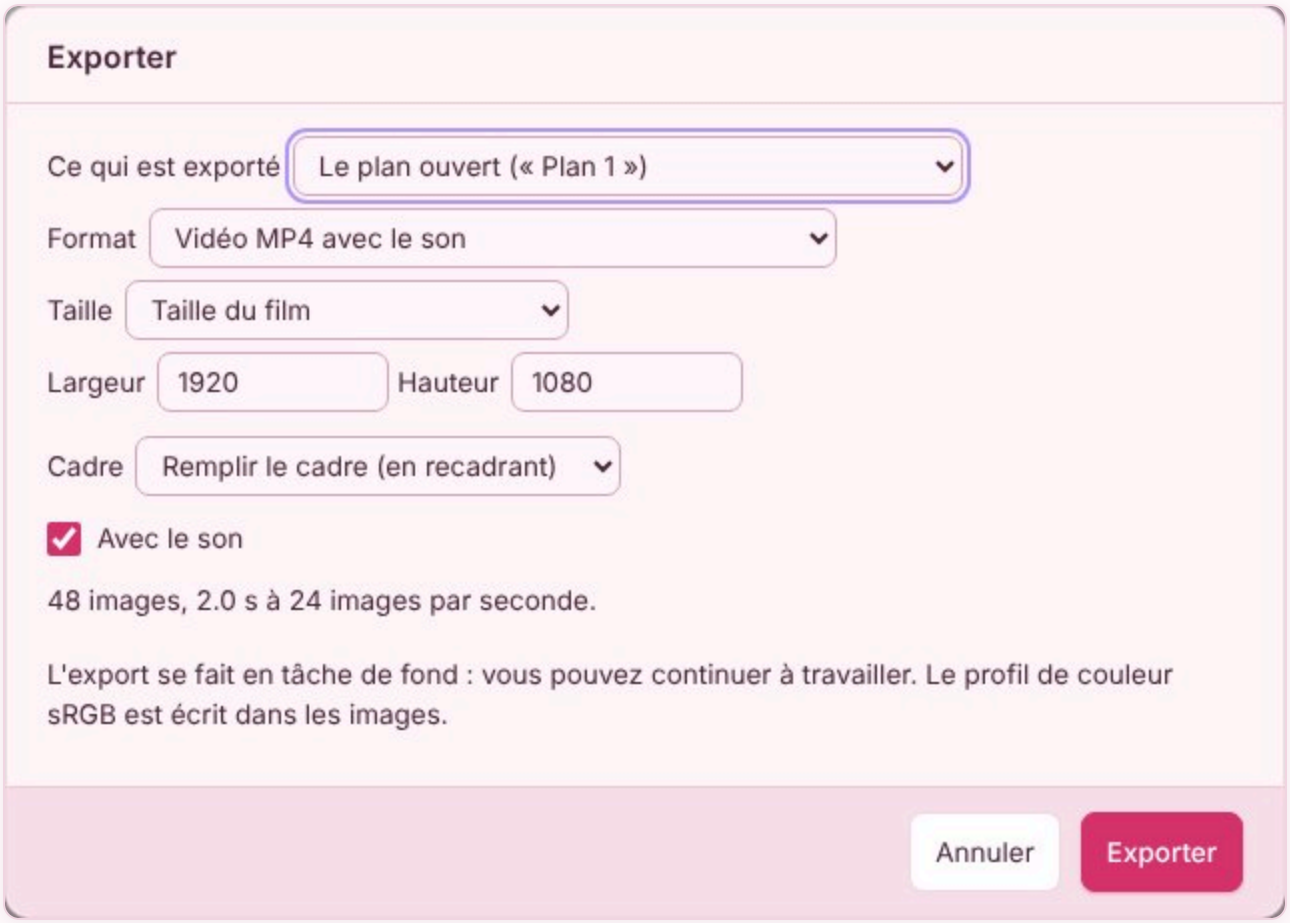
L'arbre paramétrique du film



L'arbre paramétrique, dans les panneaux de droite, montre tout ce qui fait le film, plan par plan et piste par piste : images clés, caméra, titres, effets, masques, grilles souples, trait vivant, mouvements. Un clic sur une ligne mène à son réglage. La case met un réglage de côté sans le perdre, pour comparer. La croix le retire. Tout s'annule.

Sous l'arbre, l'historique de la frise garde le fil du temps, avec le nom de la personne qui a fait chaque opération.

Exporter le film



Fichier › Exporter le film… fabrique les fichiers à montrer ou à envoyer.

- **Vidéo MP4 avec le son** : pour partager, publier, regarder sur une télévision.
- **Vidéo à fond transparent** (MOV ou WebM) : pour un logiciel de montage.
- **GIF animé** : une petite animation sans son.
- **Suites d'images** PNG, TIFF ou JPEG : pour l'étalonnage ou l'impression.
- **Feuille de sprites** : pour un jeu ou un site.
- **Le son seul**, ou **une image fixe**.

Des réglages tout prêts existent pour les réseaux et les écrans : horizontal, vertical pour téléphone, carré, en HD, 4K ou 8K. L'export se fait en tâche de fond : vous continuez à travailler pendant qu'il se fabrique. L'export est toujours en pleine qualité, même si l'aperçu du travail est allégé. Sur un ordinateur à plusieurs cœurs, plusieurs images du film sont calculées en même temps, chacune avec sa propre mémoire, et la vidéo s'écrit sur le disque au fur et à mesure : un film long, en 4K ou en 8K, s'exporte sans remplir la mémoire du logiciel. Tous les cœurs de l'ordinateur y travaillent, sauf un, gardé pour que la fenêtre reste fluide : plus le processeur a de cœurs, plus l'export va vite.

Travailler en équipe

Plusieurs personnes peuvent travailler sur le même film, chacune sur son ordinateur, depuis un dossier partagé du réseau local ou d'un NAS. Jamais sur Internet : le film reste chez vous.

1. Équipe › Mettre ce film en équipe… et choisissez le dossier partagé.
2. Les autres font Équipe › Ouvrir un film d'équipe….
3. Chacun prend le plan sur lequel il travaille (Équipe › Prendre ce plan). Un plan pris ne se modifie que par celui qui l'a pris ; les autres le voient avec son nom.

Chaque enregistrement garde la version d'avant (Équipe › Versions du plan…). La relecture permet de poser des commentaires écrits ou dessinés sur une image précise. La bibliothèque de l'équipe partage personnages, décors, sons et effets. Et l'export partagé fait calculer les images du film par tous les ordinateurs qui aident.

Si le réseau coupe, vous continuez à travailler : tout est remis en commun dès qu'il revient, et rien n'est perdu.

Plusieurs écrans, réglages et confort

- **Plusieurs écrans** : Animation › Détacher la frise sur un autre écran… met la frise dans sa propre fenêtre. Animation › Aperçu du film en grand sur un autre écran… montre le film en grand pendant que vous dessinez.
- **Réglages du film** : nom, fond, rythme des copies de secours, mémoire de lecture.
- **La mémoire de lecture** garde les images prêtes à être jouées. La barre verte du bandeau montre la part du plan qui est prête. Pendant le travail, les images sont calculées à la taille de l'écran pour rester fluides ; l'export, lui, est toujours en pleine qualité. Par défaut, elle prend le quart de la mémoire de l'ordinateur (16 Go sur un ordinateur qui en a 64) ; les réglages du film permettent de lui en donner davantage, sans autre limite que l'ordinateur.
- **Les langues** : Affichage › Langue… change la langue du logiciel tout de suite, sans fermer votre film.

La suite FFSMC

Pulsio Lab fait partie d'une famille de logiciels développés par FFSMC, qui se parlent entre eux.

- **Grafusio Lab**, le logiciel de dessin, peinture, retouche photo et vectoriel. Un document de Grafusio Lab s'importe comme dessin du film, sans rien perdre (Fichier › Importer un dessin de Grafusio Lab…). S'il reste lié à son fichier, il se met à jour quand vous le modifiez dans Grafusio Lab.
- **Crea Pol Lab**, pour gérer et créer des polices : celles qu'il installe sont proposées pour vos titres.
- **Cut Lab**, pour envoyer un dessin à une machine de découpe.
- Les autres logiciels de la suite sont présentés dans Fichier › Suite FFSMC….

Les éditions

Pulsio Lab existe en trois éditions : **Essentielle**, **Complète** et **Atelier**. L'Essentielle suffit pour dessiner, animer, ajouter le son et exporter. La Complète ajoute les outils avancés : retouche des photos, marionnette, synchronisation des lèvres, caméra et montage complets, automatisations, temps du plan, bibliothèque d'effets complète, tous les formats d'export. L'Atelier ajoute le travail en équipe. Quand une fonction n'est pas dans votre édition, le logiciel vous le dit simplement, sans rien bloquer d'autre. Aide › Éditions et licence… montre la vôtre.

Les raccourcis à retenir

- **Entrée** : lecture / arrêt.
- **Flèche droite / gauche** : image suivante / précédente.
- **Maj + flèche droite / gauche** : dessin suivant / précédent sur la piste.
- **Ctrl+Z** : annuler (sur la feuille : le dessin ; dans la frise : l'opération de frise).
- **Ctrl+S** : enregistrer le film.
- **F1** : ce mode d'emploi, à la bonne page.
- Dans la prise de vue directe : **Espace** prend la photo, **Tab** compare, **L** joue en boucle, **Échap** arrête.

Tous les raccourcis du logiciel sont dans Aide › Raccourcis clavier, et peuvent s'imprimer sur une fiche.

Configuration requise

Pulsio Lab fonctionne sur Windows 10 et Windows 11 (64 bits), et sur Mac (processeurs Intel et Apple). Une tablette graphique avec stylet est conseillée pour dessiner, mais une souris suffit pour commencer. Pour les films en 4K ou 8K, comptez au moins 16 Go de mémoire.

Toutes les commandes, une par une

Chaque bouton, chaque menu et chaque réglage du logiciel a sa fiche ci-dessous. La touche F1 ouvre directement la bonne fiche : posez la souris sur ce qui vous intrigue, appuyez sur F1.

Le dessin animé

Univers du film

Prépare le film pour une famille de style (ligne claire, manga, formes douces, robots géants, volume et reflets…) : palette, trait, façon de colorier, rythme, planche de proportions et titres. Tout reste modifiable.

Voir le chapitre

Un univers

Applique cet univers au film : ses couleurs s'ajoutent à la palette du film, le trait prend sa couleur et son épaisseur, la planche de proportions arrive dans les références.

Voir le chapitre

Univers du nouveau film

Choisissez un univers pour que le film parte avec la bonne cadence, le bon fond, la palette et le trait de ce style.

Voir le chapitre

Poser le volume sur tous les dessins

Dans l'univers « Volume et reflets », pose les ombres, les reflets et la lumière sur les dessins déjà faits (les nouveaux les reçoivent tout seuls).

Voir le chapitre

Apprendre pas à pas

Ouvre le tutoriel : le guide vous fait faire votre premier dessin animé en direct, en montrant où toucher à chaque étape. Il peut aussi faire l'étape pour vous.

Voir le chapitre

Films d'exemple

Ouvre un des petits films faits par FFSMC (la balle qui rebondit, le personnage qui salue, le petit film photo), pour voir comment ils sont construits et s'en servir de modèle.

Voir le chapitre

Un film d'exemple

Ouvre ce film à la place du film en cours (le logiciel demande d'abord s'il faut enregistrer celui-ci).

Voir le chapitre

Nouveau film d'essai

Ouvre un film tout neuf pour le parcours, en HD à 24 images par seconde. Si le film en cours n'est pas enregistré, le logiciel le demande d'abord.

Voir le chapitre

Lecture

Joue le plan au rythme du film. Entrée lance ou arrête la lecture ; un clic dans la frise l'arrête aussi.

Voir le chapitre

Première image

Revient au tout début du plan.

Voir le chapitre

Dernière image

Va à la dernière image du plan.

Voir le chapitre

Image précédente

Recule d'une image. Au clavier : flèche gauche.

Voir le chapitre

Image suivante

Avance d'une image. Au clavier : flèche droite. En fin de plan, si la boucle est cochée, on repart au début.

Voir le chapitre

Dessin précédent

Saute au dessin d'avant sur la piste en cours, sans s'arrêter sur les images où il est tenu. Au clavier : Maj + flèche gauche.

Voir le chapitre

Dessin suivant

Saute au dessin d'après sur la piste en cours. Au clavier : Maj + flèche droite.

Voir le chapitre

Image en cours

Le numéro de l'image montrée. Tapez un numéro puis Entrée pour y aller directement.

Voir le chapitre

Temps du plan

Ralenti, accéléré, courbe de vitesse, marche arrière, aller-retour, images figées. Le plan n'est pas touché : le temps se règle par-dessus, et se voit dans le lecteur du montage et à l'export.

Voir le chapitre

Durée du plan

Le nombre d'images du plan. Allonger ajoute des images libres à la fin ; raccourcir garde les dessins qui dépassent, mais ils ne sont plus joués.

Voir le chapitre

Cadence

Le nombre d'images par seconde. 24 pour le dessin animé classique, 25 pour la télévision en Europe, 30 ou 60 pour l'écran. « Autre cadence… » accepte n'importe quelle valeur.

Voir le chapitre

Boucle

Cochée, la lecture repart au début quand elle arrive à la fin du plan.

Voir le chapitre

Papier calque

Montre en transparence les dessins d'avant (en rouge) et d'après (en bleu), comme une feuille de papier calque sur la table lumineuse. Il disparaît pendant la lecture.
Voir le chapitre

Dessins d'avant

Combien de dessins d'avant on voit en transparence (de 0 à 10). Le plus proche est le plus visible.
Voir le chapitre

Dessins d'après

Combien de dessins d'après on voit en transparence (de 0 à 10).
Voir le chapitre

Opacité du papier calque

Plus à droite, les dessins d'avant et d'après se voient davantage.
Voir le chapitre

Nouveau dessin

Pose une feuille blanche sur l'image en cours de la piste en cours. Dessiner sur une image libre crée aussi le dessin tout seul.
Voir le chapitre

Dupliquer le dessin

Copie le dessin en cours juste après lui : on le reprend pour faire l'image suivante sans tout redessiner.
Voir le chapitre

Tenir une image de plus

Le dessin reste à l'écran une image de plus ; la suite de la piste recule d'autant.
Voir le chapitre

Tenir une image de moins

Le dessin reste à l'écran une image de moins ; la suite de la piste avance d'autant.
Voir le chapitre

Insérer une image

Ajoute une image à cet endroit de la piste : au milieu d'un dessin, il est tenu une image de plus ; sinon une image vide est ajoutée. La suite recule d'une image.

Voir le chapitre

Retirer cette image

Retire une image à cet endroit de la piste : le dessin est tenu une image de moins (ou retiré s'il n'en avait qu'une, après confirmation) et la suite avance.

Voir le chapitre

Retirer le dessin

Retire le dessin de l'image en cours, après confirmation. Il reste dans la corbeille du film tant qu'elle n'est pas vidée.

Voir le chapitre

Annuler dans la frise

Défait la dernière opération faite dans la frise (dessin posé, durée, déplacement, piste...). Le dessin lui-même s'annule avec Ctrl+Z comme d'habitude.

Voir le chapitre

Rétablir dans la frise

Refait l'opération de la frise qui vient d'être annulée.

Voir le chapitre

Mémoire de lecture

Les images déjà prêtes à être jouées : elles ne sont pas recalculées. La barre verte montre la part du plan qui est prête.

Voir le chapitre

Qualité de l'aperçu

Pendant le travail, les images des autres pistes et de la lecture sont calculées à la taille de l'écran pour rester fluides. L'export, lui, est toujours en pleine qualité.

Voir le chapitre

Grille souple

Le dessin posé sur une grille dont on tire les points avec l'outil Bouger. Chaque déformation est une image clé : un drapeau qui flotte, un personnage qui respire.

Voir le chapitre

Hauteur de la frise

Tirez ce bord vers le haut ou vers le bas pour agrandir ou réduire la frise.

Voir le chapitre

Nouvelle piste

Ajoute une piste au-dessus de la piste en cours. Ce qui est dessiné sur une piste du dessus passe devant ce qui est sur les pistes du dessous.

Voir le chapitre

Supprimer la piste

Retire la piste en cours du plan, après confirmation. Ses dessins restent dans la corbeille du film.

Voir le chapitre

Nom de la piste

Double-cliquez pour donner un nom parlant à la piste : décor, personnage, ombres…

Voir le chapitre

Montrer ou cacher la piste

Une piste cachée ne se voit ni pendant le dessin ni pendant la lecture. Elle reste dans le film.

Voir le chapitre

Verrouiller la piste

Une piste verrouillée ne peut plus être modifiée par erreur : on ne peut plus y poser ni y déplacer de dessin.

Voir le chapitre

Opacité de la piste

Rend toute la piste plus ou moins transparente.

Voir le chapitre

Réglages du film

Le nom du film, son fond, le rythme des copies de secours et la mémoire de lecture.

Voir le chapitre

Corbeille du film

Les dessins retirés de la frise. On peut les remettre à l'image en cours ou vider la corbeille pour de bon.

Voir le chapitre

Vider la mémoire de lecture

Oublie les images prêtes à être jouées ; elles sont recalculées au fur et à mesure.

Voir le chapitre

Nouveau film

Choisit le nom, le format, la cadence, la durée du premier plan et le fond d'un nouveau film.

Voir le chapitre

Ouvrir un film

Ouvre un film de Pulsio Lab (fichier .pulsio).

Voir le chapitre

Autres écrans

Détacher la frise sur un autre écran, ou montrer le film en grand sur un autre écran (pendant le dessin : l'image en cours ; pendant la lecture : le film).

Voir le chapitre

Détacher la frise

La frise devient une fenêtre à part, posée sur l'écran choisi. Elle garde tout : souris, stylet, clavier, clic droit. « Rattacher » la remet sous la feuille.

Voir le chapitre

Rattacher la frise

Remet la frise sous la feuille, dans la fenêtre principale.

Voir le chapitre

Aperçu du film en grand

Montre le film sur un autre écran, en grand : l'image en cours pendant le dessin, le film pendant la lecture. Double-clic dans l'aperçu : plein écran ; Échap pour en sortir.

Voir le chapitre

Assistant de premier démarrage

Choisir la langue, l'apparence, le niveau (débutant ou expert), régler le stylet et placer la frise ou l'aperçu du film sur un autre écran.

Voir le chapitre

Commencer tout de suite

Un film en vidéo HD à 24 images par seconde est déjà prêt : il suffit de dessiner.

Voir le chapitre

Ce qu'est le dessin en cours

Dit si le dessin de l'image en cours est une clé, un passage ou un intervalle, et où l'intervalle se place sur le trajet.

Voir le chapitre

Étapes du dessin

Chaque dessin a trois calques : Esquisse, Trait propre et Couleur. L'étape choisie reste la même d'une image à l'autre.

Voir le chapitre

Esquisse

Dessiner le brouillon, au crayon bleu. L'esquisse disparaît du film dès que le trait propre du dessin existe.

Voir le chapitre

Trait propre

Repasser le dessin au propre, par-dessus l'esquisse. C'est ce trait que l'on voit dans le film.

Voir le chapitre

Couleur

Mettre en couleur sous le trait. Le pot de peinture suit le trait propre, referme ses petits trous et passe sous le trait.

Voir le chapitre

Esquisse dans le film

Cochée : l'esquisse se voit aussi dans le film et le papier calque, même quand le trait propre est fait.

Voir le chapitre

Pot de peinture de l'étape Couleur

Régler la taille des trous refermés, la largeur de couleur passée sous le trait et la tolérance.

Voir le chapitre

Trous refermés

Les ouvertures du trait plus petites que cette largeur sont fermées pour le remplissage : la couleur ne fuit pas.

Voir le chapitre

Couleur sous le trait

La couleur déborde un peu sous le trait : plus de liseré blanc le long des lignes.

Voir le chapitre

Tolérance de couleur

Plus elle est haute, plus les traits clairs ou grisés sont traversés par le remplissage.

Voir le chapitre

Palette du film

Les couleurs du film. Changer une couleur de la palette la change dans tous les dessins d'un coup ; cela s'annule.

Voir le chapitre

Ajouter la couleur en cours

Met la couleur de dessin en cours dans la palette du film.

Voir le chapitre

Relever les couleurs du film

Ajoute à la palette toutes les couleurs déjà employées dans les dessins, de la plus employée à la moins employée.

Voir le chapitre

Couleur de la palette

Clic : dessiner avec. Double-clic : la changer dans tout le film. Clic droit : la nommer, la ranger, la retirer.

Voir le chapitre

Changer la couleur partout

Chaque trait, chaque remplissage et chaque objet de cette couleur prend la nouvelle, dans tous les dessins du film.

Voir le chapitre

Repère du dessin

Marquer le dessin comme clé, passage ou intervalle. La frise et la feuille d'exposition le montrent en couleur.

Voir le chapitre

Clé

Une pose principale du mouvement (coin rouge).

Voir le chapitre

Passage

La pose qui dit comment on va d'une clé à la suivante (coin orange).

Voir le chapitre

Intervalle

Un dessin de remplissage entre deux clés (coin gris).

Voir le chapitre

Calculer les intervalles

Entre cette clé et la suivante : combien d'intervalles il faut, où les placer sur le trajet (régulier ou ralenti), avec la charte d'espacement. Les feuilles blanches sont posées toutes seules.

Voir le chapitre

Durée de chaque dessin

En 1 : un dessin par image (très fluide). En 2 : chaque dessin reste deux images (le plus courant en dessin animé).

Voir le chapitre

Nombre d'intervalles

Calculé d'après la durée choisie ; on peut le changer à la main.

Voir le chapitre

Rythme du mouvement

Régulier : même écart partout. Ralenti au départ ou à l'arrivée : les dessins se resserrent près de la clé, le mouvement démarre ou s'arrête en douceur.

Voir le chapitre

Feuille d'exposition

Le même travail que la frise, vu comme sur papier : une ligne par image, une colonne par piste, et les notes d'action et de dialogue. Taper un numéro puis Entrée expose ce dessin à

l'image en cours.

Voir le chapitre

Imprimer la feuille d'exposition

Imprime le tableau du plan, avec les numéros des dessins et les notes.

Voir le chapitre

Notes

Montrer ou cacher les colonnes Action et Dialogue.

Voir le chapitre

Réserve de dessins

Des dessins remplaçables rangés par groupes (bouches, mains, yeux). Un clic en pose un à l'image en cours. Le retoucher une fois le change partout où il sert.

Voir le chapitre

Groupe de la réserve

Choisir le groupe de dessins montré dans le panneau.

Voir le chapitre

Groupes

Créer, renommer ou retirer un groupe ; créer le jeu de bouches habituel.

Voir le chapitre

Ranger le dessin en cours

Met le dessin de l'image en cours dans le groupe choisi.

Voir le chapitre

Jeu de bouches

Crée les huit bouches habituelles (repos, A, E, O, U, M B P, F V, L), prêtes à dessiner, pour la synchronisation des lèvres.

Voir le chapitre

Dessin de la réserve

Clic : le poser à l'image en cours. Clic droit : le dupliquer pour une variante, le renommer, le retirer.

Voir le chapitre

Synchroniser les lèvres

Le logiciel écoute la voix, sur l'ordinateur, et pose pour chaque image la bouche qui va le mieux. Chaque bouche se change ensuite à la main.

Voir le chapitre

Voix

Le fichier de la voix (WAV, MP3, OGG, M4A...). Il est rangé dans le film et s'entend pendant la lecture.

Voir le chapitre

Piste de la bouche

La piste où les bouches sont posées (de préférence une piste qui ne contient que la bouche).

Voir le chapitre

Bouches à utiliser

Le groupe de la réserve qui contient les bouches dessinées.

Voir le chapitre

Début de la voix

L'image du film où la voix commence.

Voir le chapitre

Sensibilité

Plus à droite : les sons faibles (chuchotements, fins de mots) ouvrent aussi la bouche.

Voir le chapitre

Voix pendant la lecture

Couper ou remettre la voix du film pendant la lecture.

Voir le chapitre

Retirer la voix

La voix quitte le film ; les bouches déjà posées restent.

Voir le chapitre

Enregistrer un mouvement

Le film se joue ; posez le stylet sur la feuille et bougez-le : la piste suit le trajet, image par image. Levez le stylet pour finir. Échap abandonne.

Voir le chapitre

Lisser le mouvement

Enlève les petits tremblements de la main, sans changer le trajet.

Voir le chapitre

Trait vivant

Le trait de la piste frémit légèrement, comme repassé à la main à chaque image. On le voit dans le film, pas pendant le dessin.

Voir le chapitre

Force du frémissement

De presque rien à bien visible.

Voir le chapitre

Rythme du frémissement

Tous les combien d'images le trait change de forme.

Voir le chapitre

Formes qui reviennent

Le nombre de formes différentes qui reviennent tour à tour.

Voir le chapitre

Planche de référence

Les dessins de référence du personnage (face, profil, trois-quarts) gardés sous les yeux, rangés avec le film. La table lumineuse les pose en transparence sur le dessin.

Voir le chapitre

Tourner la feuille

Faire pivoter la feuille comme sur une table d'animation, pour dessiner dans le sens de la main. Le dessin n'est pas modifié.

Voir le chapitre

Feuille droite

Remet la feuille dans le bon sens.

Voir le chapitre

Retourner la feuille

Montre le dessin en miroir pour repérer ses défauts (le dessin n'est pas modifié).

Voir le chapitre

Animation de la piste

Faire bouger toute la piste sans redessiner : position, rotation, taille, inclinaison, pivot, opacité, flou, couleur, ordre. Une valeur posée à une image devient une image clé ; le logiciel calcule les images du milieu.

Voir le chapitre

Outil Bouger

Tirer dans le cadre : déplacer. Tirer un coin : agrandir ou rapetisser (Alt : seulement la largeur ou la hauteur). Tirer le rond : tourner. Tirer la croix rouge : déplacer le pivot. Maj : mouvement droit, rotation par 15°. Échap : finir.

Voir le chapitre

Image clé

Un losange plein : il y a une image clé ici. Un losange vide : la valeur est calculée entre deux clés. Clic : poser ou retirer la clé.

Voir le chapitre

Clé auto

Cochée : chaque changement pose une image clé à l'image en cours. Décochée : le changement vaut pour toute la piste, tant qu'elle n'a pas d'image clé.

Voir le chapitre

Courbe de vitesse

Le rythme du mouvement jusqu'à la clé suivante : régulier, départ doux, arrivée douce, rebond, ressort, élastique, saut, ou courbe dessinée à la main.

Voir le chapitre

Courbe libre

Tirer les deux points rouges : une courbe qui monte vite au début donne un départ rapide, une courbe qui dépasse le haut fait dépasser le mouvement avant de revenir.

Voir le chapitre

Rattachée à

La piste suit une autre piste (la main suit le bras), en plus de son propre mouvement. Elle reste à sa place à l'écran au moment où on la rattache.

Voir le chapitre

Copier, coller

Copier toutes les valeurs de la piste à une image, pour les reposer à une autre image (ou sur une autre piste).

Voir le chapitre

Position horizontale

Déplacement vers la droite (en points du film). Négatif : vers la gauche.

Voir le chapitre

Position verticale

Déplacement vers le bas (en points du film). Négatif : vers le haut.

Voir le chapitre

Rotation

En degrés, autour du pivot. 360 : un tour complet.

Voir le chapitre

Largeur

En pour cent de la taille dessinée. Négatif : retourné en miroir.

Voir le chapitre

Hauteur

En pour cent de la taille dessinée. Négatif : retourné de haut en bas.

Voir le chapitre

Inclinaison

Penche le dessin, en degrés.

Voir le chapitre

Pivot

Le point autour duquel la piste tourne et grandit (l'épaule pour un bras).

Voir le chapitre

Opacité

100 : bien visible. 0 : invisible. Pour faire apparaître ou disparaître en douceur.

Voir le chapitre

Flou

Rend la piste floue (un décor lointain, un objet qui passe vite).

Voir le chapitre

Couleur posée

Une couleur posée sur le dessin, avec sa force (0 : aucune). Pour un éclair, une ombre, un personnage qui rougit.

Voir le chapitre

Dessiner à la place animée

La feuille suit le mouvement de la piste en cours : on dessine là où la piste se trouve dans le film, et le trait se pose au bon endroit du dessin.

Voir le chapitre

Marionnette

Des pièces rattachées entre elles (la main au bras, le bras au corps), qu'on anime sans redessiner. Le pivot de chaque pièce est son articulation.

Voir le chapitre

Monter une marionnette

Un dessin dont chaque pièce est sur son calque devient une marionnette : une piste par pièce, articulations et rattachements proposés, tout se corrige ensuite.

Voir le chapitre

Nouvel os

Une pièce sans dessin, rattachée à la pièce en cours. Elle sert d'os pour la peau souple. Tirez sa croix rouge sur l'articulation.

Voir le chapitre

Le bras suit la main

Avec l'outil Bouger, tirer une pièce la fait aller vers le stylet en pliant ses pièces mères. Alt : déplacer la pièce seule.

Voir le chapitre

Limites de l'articulation

L'angle le plus petit et le plus grand que la pièce peut prendre (un coude ne se plie pas à l'envers). Vide : pas de limite.

Voir le chapitre

Peau souple

Le dessin de la piste se plie avec les os cochés, sans cassure (un bras d'un seul tenant qui se plie au coude).

Voir le chapitre

Pose

La position de toutes les pièces, gardée dans la bibliothèque. Clic : la reposer à l'image en cours.

Voir le chapitre

Vue du personnage

Une pose qui change aussi les dessins des pièces (face, profil, trois-quarts). Clic : passer à cette vue.

Voir le chapitre

Curseur de commande

Un curseur qui pilote plusieurs pièces à la fois (sourire, colère, clignement). On montre la marionnette au repos puis « à fond ».

Voir le chapitre

Pièce de rechange

Remplacer le dessin de la case par un dessin de la réserve (main ouverte, main fermée…).

Voir le chapitre

Calques avancés

Masques animés, calques de réglage, grille souple, passage d'une forme à une autre, effets animés.

Voir le chapitre

Masque

La piste ne se voit qu'à l'intérieur du dessin d'une autre piste (une fenêtre, un cercle qui s'ouvre). Si la piste masque bouge, le masque bouge.

Voir le chapitre

Calque de réglage

Une piste sans dessin qui change tout ce qui est dessous : luminosité, contraste, saturation, teinte, flou, avec des images clés. Il se voit dans le film (lecture, aperçu, export).

Voir le chapitre

Passer d'une forme à l'autre

Entre deux dessins vectoriels de la piste, le logiciel calcule les dessins du milieu : chaque forme glisse vers la suivante, avec ses couleurs.

Voir le chapitre

Effet

Les réglages de l'effet de la piste en cours : place, taille, quantité, style du trait, couleurs et réglages propres. Sa case violette sur la frise se déplace et s'allonge comme une case de dessin.

Voir le chapitre

Photos

Animer des maquettes, de la pâte à modeler, des objets : une photo par image, prise en direct ou importée, puis retouchée sur toute la suite.

Voir le chapitre

Importer des photos ou une vidéo

Une suite de photos (rangées par nom de fichier) ou une vidéo découpée en images, posées sur la piste « Photos ».

Voir le chapitre

Durée de chaque photo

Le nombre d'images pendant lesquelles chaque photo reste à l'écran (2 est le plus courant).

Voir le chapitre

Cadrage

Remplir le film : la photo couvre tout, les bords qui dépassent sont coupés. Montrer toute la photo : des bandes apparaissent sur les côtés.

Voir le chapitre

Image sur

1 : toutes les images de la vidéo (à la cadence du film). 2 : une sur deux, et ainsi de suite.

Voir le chapitre

Trier les photos

Glisser les photos pour changer l'ordre, repérer les doublons, retirer les ratées (elles vont dans la corbeille du film).

Voir le chapitre

Égaliser la lumière

Le logiciel mesure la lumière de chaque photo et corrige les écarts d'une image à l'autre (fin du scintillement). Chaque correction reste réglable.

Voir le chapitre

Stabiliser

Touchez un ou deux repères fixes du décor : le logiciel les retrouve sur chaque photo et recale la photo. Chaque recalage reste réglable.

Voir le chapitre

Fond propre

Une photo du décor sans la maquette ni les fils. Elle sert à effacer les fils et supports des autres photos.

Voir le chapitre

Effacer les fils et supports

Peignez en blanc sur les fils : le fond propre réapparaît à cet endroit. En noir, la photo revient.

Voir le chapitre

Retouche de toute la suite

Luminosité, contraste, température, teinte et saturation posées sur toutes les photos d'un coup, toujours modifiables.

Voir le chapitre

Détourer toute la piste

Le sujet de chaque photo ou de chaque image de la vidéo est détouré, sans fond vert : le fond devient transparent et le décor d'une piste en dessous apparaît. Le bord reste stable d'une image à l'autre.

Voir le chapitre

Recherche du sujet

Précise : le modèle de détourage précis, qui garde les cheveux et les détails fins. Un seul regard par image : presque deux fois plus rapide, à peine moins juste. Rapide : le petit modèle, pour un essai ou une longue vidéo.

Voir le chapitre

Le sujet est cherché

Sur chaque image, le sujet est cherché à nouveau : le plus juste, surtout quand il bouge vite. Sur les images qui changent : le sujet n'est cherché que lorsque l'image a assez changé (la caméra qui se déplace est prise en compte) ; entre deux, le bord suit le mouvement de la caméra et du sujet. Bien plus rapide, presque aussi juste ; « en regardant souvent » cherche plus souvent, pour un sujet qui se déforme (une personne qui marche, un animal).

Voir le chapitre

Bord stable

Là où l'image ne bouge pas, le bord est lissé d'une image à l'autre : il ne scintille plus. Là où le sujet bouge, chaque image garde son propre bord.

Voir le chapitre

Finitions du détourage

Contour façon autocollant, ombre (douce, au sol, portée, de contact, flottante), reflet, ou fond tiré de la photo d'origine (floutée, en noir et blanc, assombrie), sur toutes les photos détourées de la piste.

Voir le chapitre

Fond vert ou bleu

Le fond d'une couleur choisie devient transparent sur toutes les photos ; un décor se pose sur une piste en dessous.

Voir le chapitre

Dessiner par-dessus

Une piste de dessin au-dessus des photos : traits de vitesse, effets, bulles.

Voir le chapitre

Prise de vue directe

L'image de la webcam ou de l'appareil photo en direct, avec la dernière photo en transparence. Espace : prendre. Tab : direct ou dernière photo. L : boucle. Échap : arrêter.

Voir le chapitre

Caméra

Ce que le film montre du plan : la caméra se déplace, zoome et tourne, avec des images clés et des courbes de vitesse comme les pistes. Son cadre se voit en pointillés sur la feuille.

Voir le chapitre

Outil Caméra

Tirez dans le cadre de la caméra pour la déplacer, tirez un coin pour zoomer, tirez le rond pour la tourner (Maj : par pas de 15 degrés). Échap pour finir.

Voir le chapitre

Chemin de la caméra

Dites en combien d'images la caméra fait le trajet, puis tracez sur la feuille le chemin de son centre : elle le suivra, au rythme d'une courbe douce.

Voir le chapitre

Zones de sécurité

Le cadre bleu clair (90 %) garde l'action visible sur tous les écrans, le cadre doré (80 %) garde les titres lisibles.

Voir le chapitre

Caméra au repos

La caméra revient au cadre du film, sans mouvement. Cela s'annule.

Voir le chapitre

Déplacement horizontal

Vers la droite en points du film (négatif : vers la gauche).

Voir le chapitre

Déplacement vertical

Vers le bas en points du film (négatif : vers le haut).

Voir le chapitre

Zoom

100 % : le cadre du film ; 200 % : deux fois plus près ; 50 % : on voit deux fois plus large.

Voir le chapitre

Rotation

La caméra penche, en degrés.

Voir le chapitre

Mise au point

La distance nette : 1 pour le plan normal. Les pistes plus proches ou plus lointaines deviennent floues.

Voir le chapitre

Flou de distance

La force du flou des pistes qui ne sont pas à la distance de la mise au point. 0 : tout reste net.

Voir le chapitre

Distance de la piste

1 : le plan normal. 2 : deux fois plus loin, la piste défile deux fois moins vite (un décor lointain). 0,5 : tout près, elle défile deux fois plus vite (un premier plan).

Voir le chapitre

Titres et génériques

Un titre est une piste à part : choisissez un modèle, écrivez le texte, réglez la police, les couleurs et l'effet. Sa case dorée sur la frise se déplace et s'allonge comme une case de dessin.

Voir le chapitre

Modèle de titre

Titre du film, sous-titre, carton, machine à écrire, générique de fin ou bandeau défilant : une nouvelle piste de titre est posée à l'image en cours.

Voir le chapitre

Texte du titre

Une ligne par retour à la ligne. Le titre se met à jour en écrivant.

Voir le chapitre

Police

Toutes les polices de l'ordinateur, y compris celles installées avec Crea Pol Lab. « Plus de polices » les propose toutes.

Voir le chapitre

Contour

La couleur et l'épaisseur du trait autour des lettres. 0 : sans contour.

Voir le chapitre

Fond

Un bandeau de couleur derrière le texte ; avec « Fond sur toute l'image », c'est un carton plein.

Voir le chapitre

Place

Le centre du texte, en pour cent de la largeur et de la hauteur du film (50 et 50 : au milieu).

Voir le chapitre

Effet

L'entrée et la sortie du titre : fondu, glissé, zoom, machine à écrire ; ou tout le texte qui monte (générique) ou qui défile (bandeau) pendant la durée du titre.

Voir le chapitre

Durée du titre

Le nombre d'images pendant lesquelles le titre se montre.

Voir le chapitre

Montage et scénario en images

Les plans du film en cartes : vignette, durée, passage d'un plan à l'autre, état, personne, scénario. Tirez les cartes pour les ranger ; cliquez une vignette pour ouvrir le plan. Le lecteur joue le film entier.

Voir le chapitre

Jouer le film

Tous les plans à la suite, avec leurs passages (fondus, volets).

Voir le chapitre

Nouveau plan

Un plan vide après le plan ouvert. Commencez par un croquis : il servira de scénario en images.

Voir le chapitre

Dupliquer le plan

Une copie du plan, avec des copies de ses dessins : changer l'une ne touche pas l'autre.

Voir le chapitre

Retirer le plan

Le plan sort du montage. Cela s'annule.

Voir le chapitre

Carte du plan

Le nom, la durée, le passage depuis le plan précédent (coupe, fondu enchaîné, fondu au noir ou au blanc, volet) et sa longueur, l'état, la personne qui s'en occupe et le scénario.

Voir le chapitre

Arbre paramétrique du film

Tout ce qui fait le film, plan par plan et piste par piste : images clés, caméra, titres, effets, masques, grilles souples, trait vivant, mouvements. Un clic sur une ligne mène à son réglage ; la case met un réglage de côté sans le perdre ; la croix le retire. Tout s'annule.

Voir le chapitre

Votre nom

Le nom inscrit à côté de chaque opération dans l'historique de la frise, pour savoir qui a fait quoi quand on travaille à plusieurs sur un film.

Voir le chapitre

Automatisations

Des mouvements tout faits qui s'ajoutent aux images clés de la piste : boucle, marche, rebond, balancement, pendule, trajectoire, suivi d'une autre piste, hasard, flottement, respiration, clignement, vibration, rotation, mouvement qui traîne, lien entre réglages, foule. Chacune se règle aux curseurs, se coupe d'une case, s'empile avec les autres.

Voir le chapitre

Ajouter une automatisation

Elle se pose sur la piste en cours et commence à l'image en cours quand cela a un sens (boucle, trajectoire).

Voir le chapitre

Tracer la trajectoire

Tracez sur la feuille le chemin que la piste suivra, en partant de l'endroit où elle se trouve.
Voir le chapitre

Nouveau tirage

Le hasard change. Tant qu'on ne refait pas de tirage, le film se rejoue exactement pareil.
Voir le chapitre

Vitesse

100 % : normale. 50 % : deux fois plus lent. 200 % : deux fois plus vite.
Voir le chapitre

Sens

Normal, marche arrière (le plan joué de la fin au début) ou aller-retour.
Voir le chapitre

Entre deux images

Au ralenti, il manque des images : les mouvements par images clés se calculent exactement ; les dessins et les photos peuvent se fondre de l'un à l'autre. En accéléré, la moyenne des images lisse le mouvement.
Voir le chapitre

Courbe de vitesse

À partir d'une image du film, la vitesse change en douceur : on ralentit puis on accélère dans le même plan.
Voir le chapitre

Image figée

Une image du plan reste à l'écran pendant le nombre d'images choisi.
Voir le chapitre

Time-lapse

À partir d'une longue suite de photos ou d'une vidéo : une image sur N, lissée par la moyenne des images remplacées, avec la lumière égalisée.
Voir le chapitre

Bibliothèque d'effets

Tous les effets, en mouvement : feu, fumée, eau, mouvement, caméra, bande dessinée, lumière, ciel et nature, fête. Un clic pose l'effet à l'image en cours, sur une nouvelle piste.

Voir le chapitre

Poser l'effet

Une nouvelle piste d'effet commence à l'image en cours.

Voir le chapitre

Placer d'un clic

Cliquez sur la feuille : le centre de l'effet s'y place.

Voir le chapitre

Enregistrer comme nouvel effet

Vos réglages deviennent un effet de « Mes effets », dans la bibliothèque.

Voir le chapitre

Exporter mes effets

Un fichier .pulsioeffets avec tous vos effets, à donner à l'équipe.

Voir le chapitre

Importer des effets

Les effets d'un fichier .pulsioeffets rejoignent « Mes effets ».

Voir le chapitre

Son

Les pistes de son sous la frise : voix, musique, bruitages. Chaque son se déplace, se raccourcit, se règle ; on l'entend en lecture et en faisant glisser la tête de lecture.

Voir le chapitre

Pistes de son

Tirez un son pour le déplacer (calé sur les images), tirez un bord pour le raccourcir. Double-clic ou clic droit : ses réglages. Suppr : le retirer. Un clic à côté déplace la tête de lecture, en faisant entendre le son.

Voir le chapitre

Importer des sons

WAV, MP3, FLAC, OGG, AIFF, M4A, et le son des vidéos. Le son est posé à l'image en cours, sur la piste qui lui va (voix, musique ou bruitages).

Voir le chapitre

Enregistrer la voix

Le film défile depuis l'image en cours pendant que vous parlez au micro ; la voix est posée sur la piste Voix, à sa place.

Voir le chapitre

Bruitages FFSMC

Boing, pop, whoosh, coup, ding, pas, clic, sifflets, ressort, explosion, pluie, vent, applaudissements, tic-tac, bulles : fabriqués par FFSMC, libres de droits.

Voir le chapitre

Nouvelle piste de son

Une piste de plus, pour séparer les sons (ambiance, deuxième voix...).

Voir le chapitre

Piste de son

M coupe la piste, S la fait écouter seule ; le curseur règle son volume. Double-clic sur le nom pour le changer.

Voir le chapitre

Entendre le son en glissant

En faisant glisser la tête de lecture, on entend un petit morceau du son à chaque image.

Voir le chapitre

Volume

100 % : le volume d'origine.

Voir le chapitre

Fondus

Le son monte au début, ou s'éteint à la fin, sur le nombre d'images choisi.

Voir le chapitre

Volume moment par moment

Des couples image : volume, par exemple 1:100, 48:40, 72:100 — la musique baisse pendant que le personnage parle.

Voir le chapitre

Nettoyage

Le bruit de fond (souffle, ronronnement) disparaît entre les phrases ; plus le curseur va loin, plus le nettoyage est fort.

Voir le chapitre

Harmoniser le volume

Le son est amené à un volume régulier, comme les autres sons harmonisés du film.

Voir le chapitre

Égaliseur

Plus ou moins de graves, de médiums et d'aigus, en décibels.

Voir le chapitre

Rester calé sur un dessin

Le son suit le dessin de cette piste : si le dessin change de place sur la frise, ou si le temps du plan change, le son reste avec lui.

Voir le chapitre

Exporter le film

Vidéo MP4 avec le son, GIF animé, suite d'images PNG, TIFF ou JPEG, feuille de sprites, vidéo à fond transparent, son seul, image fixe. En HD, 4K ou 8K, horizontal, vertical ou carré. L'export se fait en tâche de fond.

Voir le chapitre

Ce qui est exporté

Le film entier, tous les plans à la suite avec leurs passages et leur temps ; ou seulement le plan ouvert.

Voir le chapitre

Format

MP4 pour partager et publier ; MOV à fond transparent pour un logiciel de montage ; GIF pour une petite animation sans son ; suites d'images pour l'étalonnage ou l'impression ; feuille de sprites pour un jeu ou un site.

Voir le chapitre

Taille

Réglages prêts pour les réseaux et les écrans : horizontal, vertical, carré, HD, 4K, 8K. « Autre taille » laisse choisir.

Voir le chapitre

Cadre

Quand la taille choisie n'a pas la forme du film : remplir en recadrant, ou tout montrer avec des bandes.

Voir le chapitre

Qualité JPEG

Plus haut : plus beau et plus lourd. 92 convient presque toujours.

Voir le chapitre

Fond transparent

Le fond du film reste transparent dans les images (sans fond coloré).

Voir le chapitre

Avec le son

Le mélange de toutes les pistes de son, tel qu'on l'entend à la lecture.

Voir le chapitre

Exports

Les exports en cours et en attente. La croix arrête un export.

Voir le chapitre

Travail en équipe

Un film partagé dans un dossier du réseau local ou d'un NAS (jamais sur Internet). Chacun voit tout le film, mais un plan ne se modifie que par celui qui l'a pris ; les autres le voient avec son nom.

Voir le chapitre

Mettre ce film en équipe

Choisissez un dossier partagé : le film y est rangé plan par plan, pour que chacun travaille sur le sien.

Voir le chapitre

Ouvrir un film d'équipe

Choisissez le dossier partagé du film : tous les plans sont réunis.

Voir le chapitre

Enregistrer dans le dossier d'équipe

Vos plans modifiés sont envoyés aux autres ; la version d'avant est gardée. Cela se fait aussi tout seul, régulièrement.

Voir le chapitre

Prendre ou rendre un plan

Prendre un plan, c'est être seul à le modifier ; le rendre le laisse aux autres (il est enregistré avant).

Voir le chapitre

Versions du plan

Toutes les versions enregistrées, avec un curseur avant / après pour comparer, et le retour à n'importe laquelle.

Voir le chapitre

Relecture

Les commentaires écrits ou dessinés, attachés à une image précise, avec leur état : à faire, fait, validé. Chacun peut répondre.

Voir le chapitre

Commentaire ici

Cliquez sur la feuille, ou dessinez en tirant, puis écrivez la remarque : elle reste attachée à cette image.

Voir le chapitre

Bibliothèque de l'équipe

Personnages et décors (réserve), sons et effets réglés, partagés par toute l'équipe.

Voir le chapitre

Export partagé

Les images d'un export sont calculées par tous les postes qui aident : chacun prend une part, les images arrivent dans le dossier d'équipe.

Voir le chapitre

Quitter le film d'équipe

Vos changements sont enregistrés et vos plans rendus.

Voir le chapitre

Dessin de Grafusio Lab

Un document de Grafusio Lab devient un dessin du film, sans rien perdre : calques, effets, vectoriel, arbre paramétrique, à sa vraie taille. S'il reste lié à son fichier, il se met à jour quand on le modifie dans Grafusio Lab.

Voir le chapitre

Importer une image

PNG, JPEG, TIFF, PSD, SVG… : l'image arrive dans le dessin en cours, sur un calque à elle (les calques d'un PSD sont gardés).

Voir le chapitre

Plans

Passer d'un plan à l'autre, en ajouter, en dupliquer, en retirer.

Voir le chapitre

Appareil

La webcam ou l'appareil photo branché, reconnu par l'ordinateur comme une caméra.

Voir le chapitre

Prendre la photo

La photo arrive à la fin de la piste « Photos ». Une alerte prévient si elle est floue, trop sombre, ou si une main est dans le champ.

Voir le chapitre

Direct ou dernière photo

Passer vite de l'image en direct à la dernière photo prise, pour voir le mouvement.

Voir le chapitre

Boucle

Les dernières photos jouées en boucle, suivies de l'image en direct.

Voir le chapitre

Transparence

La dernière photo posée en transparence sur l'image en direct, pour placer la maquette d'un cran.

Voir le chapitre

Trajectoire

Tracer le chemin de la maquette et le nombre de photos : la marque rouge montre où la poser pour la photo suivante.

Voir le chapitre

Ordre

Fait passer la piste devant (nombre positif) ou derrière (négatif) les autres pistes, à partir de cette image.

Voir le chapitre

Les outils

Sélection

Cliquez sur un objet pour le choisir, glissez-le pour le déplacer. Les carrés autour de la sélection agrandissent ou réduisent (Maj : sans déformer, Alt : depuis le centre) ; juste à l'extérieur d'un coin, vous la faites tourner (Maj : par pas de 15°). Alt en glissant : copie. Ctrl sur un coin : déformation libre, en perspective. Sur un calque de pixels, cet outil déplace tout le calque.

Sélection directe

Pour travailler les points d'un tracé. Cliquez sur un point et glissez-le ; tirez les poignées rondes pour régler la courbe ; glissez au milieu d'un segment pour le courber. Double-clic sur un segment : ajoute un point. Alt + clic sur un point : le passe d'angle en courbe et inversement. Suppr : retire les points choisis.

Plume

Cliquez pour poser des points en angle ; cliquez et glissez pour poser un point courbe et tirer ses poignées (Alt : poignées indépendantes). Cliquez sur le premier point pour fermer la forme. Entrée, Échap ou double-clic : termine un tracé ouvert. Retour arrière : retire le dernier point. Cliquer sur le bout d'un tracé ouvert le prolonge.

Crayon vectoriel

Dessinez à main levée : le trait devient une courbe propre et modifiable. Si vous revenez au point de départ, la forme se ferme. Le réglage « Lissage » de la barre d'options décide de la souplesse du résultat.

Pinceau vectoriel

Comme le crayon, mais l'épaisseur du trait suit la pression du stylet. Le trait reste vectoriel : il s'agrandit sans perte et se modifie point par point.

Pinceau-tache

Peint des surfaces pleines, vectorielles. Quand vous repassez sur une tache de la même couleur, les deux se fondent en une seule forme.

Pinceau

Peint sur un calque de pixels, avec la taille, la dureté, l'opacité et la couleur de la barre d'options. Avec un stylet, la pression agit sur la taille et, si vous le cochez, sur l'opacité.

Gomme

Sur un calque de pixels, efface. Sur un calque vecteur, efface aussi : les formes sont découpées et les traits coupés là où vous passez (seulement les objets choisis s'il y en a).

Rectangle

Glissez pour tracer un rectangle (Maj : carré, Alt : depuis le centre). Un simple clic ouvre ses réglages pour taper les mesures exactes. Le rectangle garde ses réglages : on peut changer sa taille ou ses coins arrondis à tout moment.

Ellipse

Glissez pour tracer une ellipse (Maj : cercle, Alt : depuis le centre). Ses réglages permettent aussi d'en faire un arc ou une part de tarte.

Polygone

Glissez depuis le centre : la distance donne la taille, la direction donne la rotation (Maj : bien droit). Le nombre de côtés se règle dans la barre d'options.

Étoile

Glissez depuis le centre. Le nombre de branches et le creux entre elles se règlent dans la barre d'options, et restent modifiables ensuite.

Ligne

Glissez pour tracer un trait droit (Maj : horizontal, vertical ou à 45°). La couleur et l'épaisseur viennent de la barre d'options.

Texte

Cliquez pour écrire à cet endroit ; glissez pour écrire dans un cadre (le texte revient à la ligne tout seul) ; cliquez sur un tracé sans remplissage pour écrire le long du tracé. Cliquer sur un texte existant le rouvre pour le modifier.

Dégradé

Choisissez un objet puis tirez dessus : le dégradé suit votre geste. Les poignées se déplacent directement sur l'objet (début, fin, centre, rayon, foyer). Pour un dégradé libre, chaque clic pose une couleur. Double-clic : ouvre l'éditeur de dégradés.

Pot de peinture vectoriel

Cliquez dans une zone fermée par des traits ou des formes, même si aucune forme ne la dessine à elle seule : la zone est remplie par une nouvelle forme, glissée sous les traits.

Constructeur de formes

Choisissez des formes qui se chevauchent, puis glissez à travers les zones à réunir : elles ne font plus qu'une. Avec Alt, les zones traversées sont retirées.

Couteau

Tracez à travers des formes pour les couper en morceaux séparés, comme au cutter. S'il y a des objets choisis, seuls eux sont coupés.

Ciseaux

Cliquez exactement sur un tracé pour le couper à cet endroit : une forme fermée s'ouvre, un trait se sépare en deux.

Cote

Glissez d'un point à un autre : la longueur s'affiche en millimètres, avec flèches et lignes de rappel. La cote se modifie ensuite comme un objet (unité, décimales, écart).

Main

Glissez pour déplacer la vue. La barre d'espace donne la main à tout moment, quel que soit l'outil.

Pinceau (moteur)

Peint avec le pinceau choisi dans la liste : pression, inclinaison et rotation du stylet, lissage, texture du papier, symétrie. Chaque trait reste modifiable après coup : on peut changer son pinceau, sa couleur ou sa taille dans l'arbre paramétrique. Maj trace une droite, Alt prend une couleur, [et] changent la taille.

Crayon

Un crayon qui accroche le grain du papier : appuyez pour foncer, couchez le stylet pour ombrer. Plusieurs crayons sont fournis, du porte-mine au crayon gras, avec le pixel net pour le dessin en pixels. Touche 1 de la rangée des chiffres (sur un clavier français : Maj+1, car « & » seul choisit l'outil Fluidité) ou du pavé numérique.

Aérographe

La peinture s'accumule tant que le stylet reste posé, même sans bouger, comme un vrai pistolet. Un flux faible permet de construire un dégradé doux en repassant. Touche 2 de la rangée des chiffres (avec ou sans Maj) ou du pavé numérique.

Gomme (moteur)

Efface avec un pinceau : gomme dure, douce, à crayon, à la pression, aérographe… Le dos du stylet efface aussi, quel que soit l'outil. Touche 3 de la rangée des chiffres (avec ou sans Maj) ou du pavé numérique.

Doigt (étaler)

Étale la peinture déjà posée, comme du bout du doigt. Une force élevée traîne la couleur très loin, une force faible la mélange à peine. Touche 4 de la rangée des chiffres (avec ou sans Maj) ou du pavé numérique.

Goutte d'eau (flou)

Adoucit les détails à l'endroit où vous passez : une peau trop dure, un fond à estomper. Repassez pour flouter davantage. Touche 5 de la rangée des chiffres (avec ou sans Maj) ou du pavé numérique.

Netteté

Renforce les contours à l'endroit où vous passez : les cils, un regard, une dentelle. Une force faible suffit, repassez si besoin. Touche 6 de la rangée des chiffres (avec ou sans Maj) ou du pavé numérique.

Densité moins (éclaircir)

Éclaircit les tons que vous visez : les ombres, les tons moyens ou les hautes lumières. Sert à poser une lumière sur un visage ou un volume. Touche 7 de la rangée des chiffres (avec ou sans Maj) ou du pavé numérique.

Densité plus (assombrir)

Assombrit les tons que vous visez : les ombres, les tons moyens ou les hautes lumières. Sert à creuser une ombre ou à renforcer un volume. Touche 8 de la rangée des chiffres (avec ou sans Maj) ou du pavé numérique.

Éponge (saturation)

Rend les couleurs plus vives ou plus grises à l'endroit où vous passez, sans changer la clarté. Touche 9 de la rangée des chiffres (avec ou sans Maj) ou du pavé numérique.

Remplacement de couleur

Peint avec la couleur choisie à la place de la couleur prise au départ du trait, en gardant les ombres et les lumières. La tolérance règle le nombre de couleurs proches touchées. Touche 0 de la rangée des chiffres (avec ou sans Maj) ou du pavé numérique.

Pot de peinture à motif

Remplit d'un motif la zone de même couleur autour du point où vous cliquez, sur un calque de pixels. Le motif est celui choisi pour peindre. Une action est ajoutée : on peut la rouvrir, changer le motif, la taille, la tolérance, ou la supprimer.

Loupe

Un clic agrandit à cet endroit, Alt + clic réduit. En glissant, vous tracez un cadre : la zone choisie remplit la fenêtre. Au doigt, pincez avec deux doigts pour agrandir ou réduire, à tout moment.

Tourner la vue

Glissez en tournant autour du centre de l'image : la vue pivote avec votre doigt ou votre stylet. Près de zéro degré, elle se cale toute seule à l'horizontale. Le document ne change pas.

Note

Touchez l'image : une note apparaît, prête à écrire. Elle est gardée dans le document mais ne s'imprime pas et ne change pas l'image.

Suppression d'un élément

Désignez ce qu'il faut faire disparaître (un passant, un câble, une tache, un panneau) : au pinceau, en dessinant son contour, ou par un cadre. Le vide est comblé d'après ce qui l'entoure : la texture voisine est recopiée là où elle convient, pas une simple moyenne floue. Après le geste, la fenêtre des réglages s'ouvre avec le curseur avant / après. Touche , sur

un clavier français de PC ; sur un autre clavier, donnez-lui une touche dans Préférences › Raccourcis clavier.

Tampon de duplication

Alt + clic sur ce qu'il faut copier, puis peignez ailleurs : la copie apparaît sous le pinceau. « Aligné » garde le même écart d'un trait à l'autre. Touche ; sur un clavier français de PC ; sur un autre clavier, donnez-lui une touche dans Préférences › Raccourcis clavier.

Correcteur

Comme le tampon (Alt + clic pour la source), mais la copie prend la lumière et la couleur de l'endroit où vous peignez : elle se fond sans marque. Fait pour les rides, les boutons, les fils sur un ciel. Touche : sur un clavier français de PC ; sur un autre clavier, donnez-lui une touche dans Préférences › Raccourcis clavier.

Correcteur de taches

Un clic sur une tache, une poussière ou un bouton : le logiciel cherche tout seul, autour, la meilleure texture pour la remplacer. Les clics qui se suivent restent dans une seule action de l'arbre. Touche ! sur un clavier français de PC ; sur un autre clavier, donnez-lui une touche dans Préférences › Raccourcis clavier.

Éclaircir ou assombrir

Peignez pour éclaircir une zone de la photo ; avec Alt enfoncé, le geste assombrit. On choisit si ce sont les ombres, les tons moyens ou les hautes lumières qui bougent. Touche § sur un clavier français de PC ; sur un autre clavier, donnez-lui une touche dans Préférences › Raccourcis clavier.

Dents plus blanches

Peignez sur les dents : le jaune est retiré et un peu d'éclat ajouté. Les lèvres et l'intérieur de la bouche ne bougent pas. Touche $ sur un clavier français de PC ; sur un autre clavier, donnez-lui une touche dans Préférences › Raccourcis clavier.

Fluidité

Poussez la matière au stylet ou au doigt ; choisissez pousser, gonfler, pincer, tourner ou défaire. Les traits qui se suivent restent dans une seule retouche. Touche & sur un clavier français de PC ; sur un autre clavier, donnez-lui une touche dans Préférences › Raccourcis clavier.

Colorier

Posez des touches de couleur sur une photo noir et blanc ; touchez un échantillon pour changer de couleur. Les couleurs s'étalent jusqu'aux contours. Touche £ sur un clavier français de PC ; sur un autre clavier, donnez-lui une touche dans Préférences › Raccourcis clavier.

Pièce

Entourez un défaut : un bon morceau pris à côté le remplace. Touche µ sur un clavier français de PC ; sur un autre clavier, donnez-lui une touche dans Préférences › Raccourcis clavier.

Déplacer un objet

Entourez un objet : une fenêtre vous laisse choisir où il va, le fond est refait. Touche ¤ sur un clavier français de PC ; sur un autre clavier, donnez-lui une touche dans Préférences › Raccourcis clavier.

Sélection : rectangle et ellipse

Glissez pour choisir une zone rectangulaire (ou ronde avec le bouton Ellipse). Maj enfoncé après avoir commencé : carré ou cercle parfait. Alt : à partir du centre. Maj au départ ajoute à la sélection, Alt au départ retire. Glisser à l'intérieur d'une sélection la déplace. Touche D : passe du rectangle à l'ellipse.

Sélection : lasso

Trois façons de contourner ce que vous voulez : Libre (vous dessinez à main levée), Polygonal (un clic par coin, double-clic ou Entrée pour finir), Magnétique (le contour colle aux bords de l'image : cliquez pour poser un point, suivez le bord avec la souris, double-clic pour fermer). Retour arrière retire le dernier point. Touche F : passe de l'un à l'autre.

Sélection : baguette magique

Cliquez sur une couleur : tous les points voisins de cette couleur sont choisis. Le curseur Tolérance décide jusqu'où les couleurs sont considérées comme les mêmes. « Par couleur » choisit tous les points de cette couleur dans l'image, même loin du clic. Touche W : passe à la sélection rapide.

Sélection : sélection rapide

Passez le pinceau sur la partie à choisir : la sélection s'étend toute seule jusqu'aux bords. Les traits suivants s'ajoutent ; Alt retire. Plus la sensibilité est haute, plus la sélection s'étend loin. « Peindre tel quel » désactive la recherche des bords : la sélection est exactement ce que vous peignez.

Sélection : objet par cadre

Dessinez un cadre autour d'un objet, en glissant le doigt ou le stylet en diagonale : le logiciel cherche tout seul la forme exacte de l'objet à l'intérieur du cadre. Ce qui est hors du cadre est pris pour du fond, le centre du cadre pour l'objet. Si l'objet est mal pris, tracez le cadre un peu plus large, ou changez la sensibilité. Pour ajouter un morceau oublié, choisissez « Ajouter » avant de tracer un deuxième cadre.

Remplissage fermant les trous

Cliquez dans une zone d'un dessin au trait : elle se remplit, même si le contour laisse de petits passages ouverts. Choisissez la largeur de trou à fermer, la tolérance et le calque qui porte les traits.

Maillage

Cliquez un objet : une grille s'y pose. Tirez ses points pour déformer l'objet en douceur. Sur une déformation libre, ce sont les quatre coins qui se tirent.

Largeur du trait

Glissez depuis un trait pour l'élargir ou l'affiner à cet endroit. Alt + clic retire un point de largeur.

Fluidité

Passez le pinceau sur les objets : pousser, tourbillon, contraction, dilatation, festons, cristaux, fronces (barre d'options).

Angles

Une pastille près de chaque angle : tirez-la vers l'intérieur pour arrondir. Tous les angles suivent ; avec Alt, seulement celui-ci.

Lasso de points

Entourez des points à main levée pour les choisir (Maj : en ajouter), puis glissez-les avec la sélection directe.

Jonction

Glissez d'un bout de tracé ouvert à un autre bout : ils sont reliés (Alt : en douceur).

Plan de travail

Tracez un rectangle pour créer une page ; glissez une page pour la déplacer ; tirez ses coins pour l'agrandir.

Marionnette

Touchez un objet : une épingle se pose. Touchez encore pour en poser d'autres, puis glissez une épingle : l'objet se plie autour des autres. Cochez « Retirer une épingle » pour en enlever.

Courbure

Touchez pour poser des points : la courbe passe en douceur de l'un à l'autre. Touchez deux fois le dernier point pour finir, ou le premier point pour fermer la forme.

Lissage

Passez le pinceau sur un tracé : les petits angles et les tremblements s'adoucissent. Rayon et force dans la barre d'options.

Grille

Glissez d'un coin à l'autre pour une grille de lignes et de colonnes ; en mode polaire, glissez du centre vers le bord.

Objet clé

Choisissez plusieurs objets, touchez celui qui doit rester en place (cadre rouge), puis touchez un bouton d'alignement : les autres viennent se ranger sur lui.

Inclinaison

Quatre poignées au milieu des côtés de la boîte : glissez-en une pour pencher les objets choisis.

Pulvérisateur

Choisissez d'abord l'objet ou le symbole à semer, puis glissez : des copies se posent le long du geste, de tailles et d'angles variés.

Formes toutes prêtes

Choisissez la forme dans la barre d'options, puis glissez d'un coin à l'autre sur l'image.

Bulle de dialogue

Glissez pour dessiner la bulle. Un point rouge marque la pointe : tirez-le où vous voulez.

Forme reconnue

Dessinez à main levée : une ligne presque droite devient droite, un rond devient un cercle, un carré devient un rectangle, un triangle devient un triangle. Le reste est simplement lissé.

Recadrage

Tirez les poignées du cadre pour choisir ce qu'on garde. Au doigt : poignées larges, bouton Proportions verrouillées, deux doigts pour tourner et agrandir le cadre. Un cadre qui dépasse agrandit la zone de travail. Valider pour recadrer.

Marionnette

Touchez l'image pour poser une épingle, puis tirez-la pour plier l'image. Une épingle qu'on ne déplace pas retient l'image à cet endroit. « Fixer les bords » garde le tour de l'image en place.

Pinceau d'historique

Repeint, là où vous passez, l'image telle qu'elle était avant : à l'ouverture du document, à une étape de l'historique, ou à un état que vous avez mis de côté. Sert à reprendre un détail trop retouché sans tout annuler. Tous les pinceaux, la pression du stylet et la symétrie marchent comme d'habitude.

Formes en pixels

Tirez en diagonale sur l'image : un rectangle (coins ronds au choix), une ellipse, un polygone ou une étoile se pose en pixels. Maj donne un carré, un cercle ou une forme régulière ; Alt part du centre. Les poignées permettent de la déplacer ou de la redimensionner, et « Réglages… » ouvre tout le reste.

Pinceaux spéciaux

Quatre pinceaux qui dessinent un effet plutôt qu'une pointe : hachures qui se croisent quand on appuie, poussière de particules, esquisse qui relie les traits entre eux, grille de petits carrés. Chaque trait reste réglable après coup.

Gomme jusqu'aux croisements

Touchez un trait vectoriel : le morceau compris entre deux croisements (ou jusqu'au bout du trait) disparaît, le reste est intact. Le survol montre en rouge ce qui va partir. Les traits qui ne se touchent pas tout à fait peuvent compter comme croisés grâce à la marge.

Règle

Mesure une distance, un angle ou un rayon sur n'importe quel calque, photo ou dessin. Glissez d'un point à un autre : la mesure s'écrit sur l'image. Les petits ronds se déplacent au doigt, au stylet ou à la souris. Rien n'est ajouté à l'image tant que vous ne touchez pas « Poser la cote ».

Réglage gradué ou radial

Tirez sur la photo : un réglage de lumière et de couleur se pose et s'estompe en douceur (gradué : d'un côté vers l'autre ; radial : du centre d'une ellipse vers son bord). La fenêtre s'ouvre ensuite pour régler l'exposition, le contraste, les couleurs, et l'on peut encore tirer les poignées sur l'image.

Entrelacement

Touchez l'endroit où deux objets se croisent : celui du dessous passe dessus à cet endroit, comme deux anneaux enlacés. Touchez de nouveau le même croisement pour inverser, une troisième fois pour revenir comme avant.

Gomme magique

Touchez une couleur de la photo : toute la zone de cette couleur devient transparente. La tolérance dit jusqu'où les couleurs voisines partent avec elle.

Gomme d'arrière-plan

Passez le pinceau le long du bord d'un sujet : seule la couleur qui se trouve sous le centre du pinceau est effacée, le sujet reste. Idéal pour détourer une personne devant un ciel ou un mur.

Pot de peinture à texture

Touchez une zone de l'image : elle se remplit de la texture choisie dans la barre du haut (papier, toile, bois…). La zone s'arrête là où la couleur change plus que la tolérance.

Tube à images

Peignez comme avec un pinceau : des fleurs, des feuilles, des étoiles ou vos propres images se posent le long du geste, chacune un peu différente. La pression du stylet change leur taille.

Plume en spirale de Cornu

Touchez l'image point après point : la courbe passe exactement par chacun et tourne sans le moindre à-coup, comme une route ou un rail. Touchez le dernier point pour finir, le premier pour fermer.

Pinceau d'ajustement des objets

Passez sur plusieurs objets vectoriels à la fois pour les pousser, les gonfler, les rétrécir, les tourner, les éclaircir ou les assombrir. Plus on est près du centre du cercle, plus l'effet est fort.

Pipette d'aspect

Touchez un objet pour prendre son aspect (couleurs, contour, police, effets), puis touchez les objets qui doivent le recevoir. Dans la barre du haut, décochez ce que vous ne voulez pas recopier.

Réseau vectoriel

Un dessin fait de points reliés par des segments, où un point peut recevoir autant de segments que vous voulez. Chaque case fermée se remplit d'un toucher.

Les menus

Masquer cette action

Laisse l'action dans l'arbre mais l'image se calcule sans elle. Rien n'est perdu : « Afficher » la remet.

Afficher cette action

Remet en service une action masquée.

Masquer ces actions

Laisse les actions choisies dans l'arbre mais l'image se calcule sans elles.

Afficher ces actions

Remet en service les actions choisies.

Copier cette action

Copie l'action avec ses réglages, pour la coller sur un autre calque ou dans un autre document.

Copier ces actions

Copie les actions choisies avec leurs réglages, pour les coller sur un autre calque.

Supprimer cette action…

Retire l'action. Elle va dans la corbeille, d'où elle peut être récupérée.

Supprimer ces actions…

Retire les actions choisies. Elles vont dans la corbeille, d'où elles peuvent être récupérées.

Masquer toute la séance

Masque d'un coup tous les traits de cette séance de peinture.

Afficher toute la séance

Remet en service tous les traits de cette séance de peinture.

Masquer tout le thème

Masque d'un coup toutes les actions de ce thème sur ce calque.

Afficher tout le thème

Remet en service toutes les actions de ce thème sur ce calque.

Décalage du tracé…

Crée un contour à distance régulière de l'objet, vers l'extérieur ou l'intérieur. C'est l'outil des prédécoupes d'autocollants.

Nouveau (A4, 300 dpi)

Nouveau document au format A4, à 300 points par pouce : la bonne résolution pour imprimer.

Nouveau (HD 1920 × 1080)

Nouveau document de la taille d'un écran Full HD.

Ouvrir…

Ouvre n'importe quel fichier reconnu par Pulsio Lab : dessins (AI, PDF, EPS, SVG, DXF, DWG), images (PNG, JPEG, TIFF, images à calques PSD, PSPIMAGE…) ou document Pulsio Lab. Le format est reconnu tout seul, les calques sont gardés.

Importer un fichier dans le document…

Ajoute le contenu d'un fichier (dessin ou image, de tous les formats reconnus) au document en cours, sur de nouveaux calques.

Enregistrer sous un autre format…

Enregistre le document dans un autre format : AI, PDF, EPS, SVG, DXF, DWG, PNG, JPEG, PSD… Chaque format propose ses réglages (couleurs CMJN, précision des courbes, qualité).

Envoyer à Cut Lab

Envoie le dessin à FFSMC Cut Lab, avec ses calques, pour le découper sur la machine de découpe : Cut Lab propose les tracés à découper calque par calque.

Ajouter les repères Cut Lab…

Ajoute sur un calque à part les repères que la machine de découpe lit pour se caler sur la feuille imprimée (un carré noir et deux équerres). Ce sont les repères de calage habituels : Cut Lab les reconnaît.

Envoyer à Crea Pol Lab

Envoie à FFSMC Crea Pol Lab une image des objets choisis (avec 2 mm de marge), ou de tout le document si rien n'est choisi : Crea Pol Lab retrouve la police des lettres, ou en fait une police dans son atelier.

Importer un résultat de Crea Pol Lab…

Pose sur un nouveau calque un dessin exporté par Crea Pol Lab (son dossier Exports), choisi dans la liste du plus récent au plus ancien, à sa taille réelle.

Coller le résultat de Crea Pol Lab

Pose sur un nouveau calque le dessin que Crea Pol Lab vient de copier (Édition › Copier le vecteur). Ctrl+V fait la même chose.

Ouvrir une image…

Ouvre une photo ou une image comme nouveau document.

Ouvrir un document Pulsio Lab…

Rouvre un document enregistré (fichier .grafusio), avec tout son arbre d'actions.

Importer une image comme calque…

Ajoute une image au document en cours, sur un nouveau calque.

Ouvrir un SVG…

Ouvre un dessin SVG (le format que tous les logiciels de dessin vectoriel savent écrire) comme nouveau document vectoriel.

Importer un SVG comme calques…

Ajoute le contenu d'un fichier SVG au document en cours, sur de nouveaux calques vecteur.

Enregistrer le document Pulsio Lab

Enregistre le document complet (fichier .grafusio) : tout reste modifiable à la réouverture. Si le document a déjà un fichier, il est mis à jour sans rien demander ; sinon Pulsio Lab demande où l'enregistrer.

Documents récents

Dans le logiciel installé : les derniers documents Pulsio Lab que vous avez ouverts ou enregistrés, du plus récent au plus ancien. Un clic sur un nom rouvre le document ; si le document actuel a des modifications non enregistrées, Pulsio Lab demande d'abord ce qu'il faut en faire.

Vider la liste

Efface la liste des documents récents. Les documents eux-mêmes ne sont pas touchés.

Enregistrer le document sous…

Enregistre le document dans un nouveau fichier : vous choisissez le dossier et le nom. Le document ouvert prend ensuite le nom du fichier, et « Enregistrer » écrit dans celui-ci.

Exporter en PNG

Enregistre l'image telle qu'on la voit, en PNG (avec la transparence).

Exporter en SVG

Enregistre le dessin en SVG, lisible par les autres logiciels de dessin et par les découpeuses.

Exporter toutes les variantes (PNG)

Une image PNG par variante du document.

Annuler

Revient en arrière d'une étape (Ctrl+Z).

Rétablir

Refait l'étape annulée (Ctrl+Y).

Copier les actions sélectionnées

Copie les actions choisies dans l'arbre pour les coller sur un autre calque.

Coller les actions sur le calque actif

Ajoute au calque actif les actions copiées.

Supprimer les actions sélectionnées…

Retire les actions choisies dans l'arbre, après avoir montré ce qui changera.

Prendre un instantané…

Garde l'état complet du document sous un nom, pour pouvoir y revenir.

Instantanés et suites mises de côté…

Liste des instantanés et des essais abandonnés après un retour en arrière.

Corbeille du document…

Tout ce qui a été supprimé, récupérable tant que le document est ouvert.

Taille de l'image…

Agrandit ou réduit toute l'image. Vous choisissez la méthode : « Automatique » convient presque toujours ; « Agrandissement fin » garde les contours nets quand on agrandit ; « Au plus proche » garde les gros pixels du pixel art. Un aperçu à taille réelle montre la différence.

Taille de la zone de travail…

Agrandit ou réduit la zone de travail sans toucher au dessin.

Recadrer…

Garde seulement une partie de l'image.

Rotation 90° à droite

Tourne toute l'image d'un quart de tour vers la droite.

Rotation 90° à gauche

Tourne toute l'image d'un quart de tour vers la gauche.

Rotation 180°

Retourne toute l'image tête en bas.

Miroir horizontal

Retourne toute l'image de gauche à droite.

Miroir vertical

Retourne toute l'image de haut en bas.

Nouveau calque de pixels

Calque pour peindre et retoucher des photos.

Nouveau calque vecteur

Calque pour les formes, tracés et textes, qui s'agrandissent sans perte.

Dupliquer

Fait une copie (du calque, ou des objets choisis selon le menu).

Créer une copie liée

Copie du calque qui suit tout ce qu'on fait ensuite à l'original.

Fusionner avec le dessous

Fond le calque actif dans celui du dessous.

Déplacer, tourner, agrandir le calque…

Transforme tout le calque avec des valeurs exactes.

Remplir d'un dégradé…

Recouvre le calque de pixels d'un dégradé (tous les genres de dégradés).

Supprimer le calque…

Retire le calque, après avoir montré ce qui en dépend.

Tout sélectionner

Choisit l'image entière. Au clavier : Ctrl+A, quand un calque de pixels est actif (sur un calque vecteur, Ctrl+A choisit les objets).

Désélectionner

Enlève la sélection : les actions agissent de nouveau sur toute l'image. Au clavier : Ctrl+D, quand un calque de pixels est actif.

Remplissage et contour...

Tous les réglages de couleur et de contour des objets choisis.

Modifier le dégradé...

Ouvre l'éditeur de dégradés pour l'objet choisi.

Position, taille, rotation...

Déplace, agrandit, tourne ou incline les objets choisis avec des valeurs exactes (en millimètres si vous le tapez : « 12 mm »).

Copier les objets

Copie les objets choisis (Ctrl+C).

Couper les objets

Copie les objets choisis et les retire (Ctrl+X).

Coller les objets

Colle les objets copiés, légèrement décalés (Ctrl+V).

Coller à la même place

Colle les objets copiés exactement à leur place d'origine (Ctrl+Maj+V).

Supprimer

Retire les objets choisis (Suppr).

Grouper

Réunit les objets choisis en un groupe, qui se déplace d'un bloc (Ctrl+G).

Dissocier

Défait le groupe choisi (Ctrl+Maj+G).

Masque d'écrêtage (la forme du dessus découpe)

La forme la plus haute sert de découpe : on ne voit les autres objets qu'à l'intérieur (Ctrl+7).

Premier plan

Place les objets choisis au-dessus de tous les autres.

Avancer d'un cran

Monte les objets choisis d'un cran.

Reculer d'un cran

Descend les objets choisis d'un cran.

Arrière-plan

Place les objets choisis sous tous les autres.

Aligner à gauche

Aligne les bords gauches des objets choisis.

Centrer horizontalement

Aligne les centres des objets choisis sur une même verticale.

Aligner à droite

Aligne les bords droits des objets choisis.

Aligner en haut

Aligne les bords hauts des objets choisis.

Centrer verticalement

Aligne les centres des objets choisis sur une même horizontale.

Aligner en bas

Aligne les bords bas des objets choisis.

Centrer sur l'image

Place les objets choisis au centre de l'image.

Répartir de gauche à droite

Espace régulièrement les objets choisis de gauche à droite.

Répartir de haut en bas

Espace régulièrement les objets choisis de haut en bas.

Réunir les formes

Les formes choisies n'en font plus qu'une (Ctrl+8).

Soustraire la forme du dessus

La forme du dessus découpe sa silhouette dans les formes du dessous.

Soustraire par l'arrière

Les formes du dessous découpent leur silhouette dans la forme du dessus.

Garder ce qui est commun (intersection)

Ne garde que la partie où toutes les formes se recouvrent.

Exclure ce qui est commun

Garde tout, sauf les parties où les formes se recouvrent.

Diviser en zones

Coupe les formes en autant de morceaux qu'il y a de zones différentes.

Détourer (retirer les parties cachées)

Chaque forme perd ce qui est caché par les formes du dessus.

Fusionner les zones de même couleur

Comme le détourage, puis les zones de même couleur sont réunies.

Recadrer par la forme du dessus

Les formes du dessous sont coupées à la silhouette de la forme du dessus.

Contours des zones

Toutes les zones deviennent de simples contours (traits), chacun de la couleur de sa zone.

Forme composée modifiable (réunion)

Réunit les formes tout en les gardant séparées et modifiables à l'intérieur.

Forme composée modifiable (soustraction)

Découpe tout en gardant chaque forme modifiable à l'intérieur.

Décalage du tracé (contour de découpe, marge)…

Crée un contour à distance régulière des objets : prédécoupe d'autocollant (0,2 mm), marge de découpe, liseré.

Contour transformé en surface

Le trait devient une forme pleine de la même épaisseur.

Convertir en tracés

Transforme formes et textes en tracés modifiables point par point (Ctrl+Maj+O).

Simplifier...

Retire les points inutiles en gardant la forme.

Lisser...

Arrondit les angles de la sélection, bouche les petits trous et retire les petites pointes.

Arrondir les angles...

Arrondit les angles des formes choisies, ou seulement des points choisis à la sélection directe.

Inverser le sens du tracé

Le tracé est parcouru dans l'autre sens (les flèches changent de bout).

Fermer le tracé

Relie le dernier point au premier : le tracé devient une forme fermée qu'on peut remplir.

Ouvrir le tracé

Retire le segment qui relie le dernier point au premier.

Joindre les tracés

Relie les bouts de deux tracés ouverts, ou ferme un tracé seul (Ctrl+Maj+J).

Transformer et répéter...

Déplacement, rotation, agrandissement... avec autant de copies que voulu, chacune transformée à partir de la précédente.

Répéter en grille...

Copies rangées en lignes et en colonnes.

Répéter en cercle...

Copies disposées en cercle, comme une rosace.

Symétrie miroir...

Ajoute la copie en miroir des objets choisis.

Dégradé de formes (étapes entre deux objets)...

Fabrique des étapes intermédiaires entre deux objets.

Déformer (arc, drapeau, vague...)...

Déformations toutes prêtes : arc, arche, renflement, drapeau, vague, poisson, montée, compression, gonflement, torsion.

Rugosité, zigzag...

Bord irrégulier, en zigzag, contracté ou dilaté.

Spirale...

Ajoute une spirale réglable.

Polygone...

Ajoute un polygone réglable (nombre de côtés, rotation, arrondi).

Étoile...

Ajoute une étoile réglable (nombre de branches, creux, arrondi).

Cote (mesure)...

Ajoute une cote qui affiche la longueur mesurée.

Poser une image dans le dessin...

Pose une image dans le calque vecteur, au milieu des formes.

Mesurer (longueur et surface)

Donne la longueur des tracés choisis (périmètre) et leur surface, en millimètres.

Masquer les objets

Cache les objets choisis sans les supprimer.

Verrouiller les objets

Empêche de choisir les objets à la souris (ils restent visibles).

Tout afficher et déverrouiller

Fait réapparaître et libère tous les objets du calque.

Nouveau texte…

Ajoute un texte et ouvre ses réglages pour le taper.

Texte sur le tracé sélectionné…

Écrit le long du tracé choisi.

Vectoriser le texte (contours des lettres)

Le texte devient des formes : indispensable pour la découpe et pour envoyer un fichier sans la police.

Utiliser toutes les polices de l'ordinateur

Propose toutes les polices installées sur l'ordinateur. Le logiciel installé les lit tout seul dès l'ouverture : cette ligne n'y apparaît donc pas.

Ajouter une police depuis un fichier…

Utilise un fichier de police (.ttf, .otf) qui n'est pas installé.

Polices de Crea Pol Lab

Propose dans la liste des polices toutes celles que vous avez fabriquées avec Crea Pol Lab (dossier Documents › FFSMC Crea Pol Lab › Polices). Pulsio Lab vous fait choisir ce dossier une seule fois, puis s'en souvient.

Luminosité et contraste…

Ouvre la fenêtre de réglage et applique la luminosité et le contraste au calque choisi dans la liste des calques. Le réglage devient une action de l'arbre : un double-clic la rouvre, l'œil l'éteint. Pour qu'il agisse sur tous les calques du dessous, passez plutôt par Calque › Nouveau calque de réglage.

Teinte et saturation…

Ouvre la fenêtre de réglage et applique la teinte et la saturation au calque choisi dans la liste des calques. Le réglage devient une action de l'arbre : un double-clic la rouvre, l'œil l'éteint. Pour qu'il agisse sur tous les calques du dessous, passez plutôt par Calque › Nouveau calque de réglage.

Noir et blanc…

Ouvre la fenêtre de réglage et applique le passage en noir et blanc au calque choisi dans la liste des calques. Le réglage devient une action de l'arbre : un double-clic la rouvre, l'œil

l'éteint. Pour qu'il agisse sur tous les calques du dessous, passez plutôt par Calque › Nouveau calque de réglage.

Négatif

Inverse les couleurs du calque.

Flou gaussien…

Adoucit le calque.

Grain…

Ajoute du grain.

Ombre portée…

Ombre portée sous l'objet, nette ou floue. Elle reste en dessin vectoriel : elle s'écrit telle quelle dans les fichiers.

Valeurs du document…

Valeurs nommées (marge, lumière…) que l'on tape dans les réglages ; les changer met tout à jour.

Variantes du document…

Autres versions de la même création (couleurs, réglages, calques cachés) dans le même fichier.

Nouvelle variante…

Crée une variante : ce que vous changez ensuite ne touche qu'elle.

Enregistrer la sélection comme script…

Garde les actions choisies dans l'arbre pour les rejouer sur d'autres calques ou documents.

Scripts…

Liste des scripts enregistrés, à appliquer au calque actif.

Voir les actions à revoir

Montre dans l'arbre les actions en orange, qui ne peuvent plus s'appliquer.

Ajuster à la fenêtre

Montre toute l'image dans la fenêtre (Ctrl+0).

Pivoter la vue de 15°

Tourne la vue (pas l'image) pour dessiner plus à l'aise (R).

Remettre la vue droite

Remet la vue dans le bon sens.

Grille

Affiche une grille ; avec le magnétisme, les objets s'y accrochent.

Magnétisme

Les objets et les points s'accrochent aux bords, aux centres et aux points des autres objets, et aux bords de l'image. Des repères roses le montrent.

Localisation

Montre dans l'arbre toutes les actions qui ont touché le point cliqué.

Taille réelle (100 %)

Un pixel de l'image pour un pixel de l'écran (Ctrl+1).

Convertir ce calque en pixels

Le calque vecteur devient un calque de pixels.

Convertir en pixels

Change le calque vectoriel en image de pixels. La conversion est une action de l'arbre : en la supprimant, vous retrouvez le dessin vectoriel. Pour garder le dessin modifiable, préférez « Copie en pixels reliée ».

Renommer...

Change le nom de cet élément dans la bibliothèque.

Créer une copie liée (elle suit ce calque)

Copie du calque qui suit tout ce qu'on fait ensuite à l'original.

Masquer

Cache le calque.

Afficher

Montre le calque.

Verrouiller

Empêche de modifier le calque.

Déverrouiller

Permet de nouveau de modifier le calque.

Verrouiller la transparence

Le pinceau ne peint plus que là où il y a déjà quelque chose.

Libérer la transparence

Le pinceau peint de nouveau partout.

Écrêter sur le calque du dessous

Le calque ne se voit qu'à l'intérieur de ce que contient le calque du dessous.

Retirer l'écrêtage

Le calque se voit de nouveau partout.

Ajouter un masque

Ajoute un masque blanc : on peint ensuite en noir pour cacher.

Masque d'après un calque…

Fabrique le masque à partir d'un calque.

Peindre sur le masque

Le pinceau peint sur le masque : le noir cache, le blanc montre.

Peindre sur le calque

Le pinceau peint de nouveau sur le calque lui-même.

Désactiver le masque

Le masque n'agit plus, sans être supprimé.

Réactiver le masque

Le masque agit de nouveau.

Appliquer le masque aux pixels

Le masque est appliqué une fois pour toutes puis retiré.

Supprimer le masque…

Retire le masque et les traits peints dessus.

Monter

Monte le calque d'un cran.

Descendre

Descend le calque d'un cran.

Modifier les réglages…

Rouvre les réglages de l'action, avec l'aperçu et le curseur avant / après.

Comparer avant / après

Curseur sur l'image : à gauche sans l'action, à droite avec.

Comparer avant / après cette séance

Curseur sur l'image : à gauche sans cette séance de peinture, à droite avec.

Comparer l'image sans ce thème

Curseur sur l'image : à gauche sans toutes les actions de ce thème.

Monter d'un cran

Avance l'objet d'un rang.

Descendre d'un cran

Recule l'objet d'un rang.

Coller à la fin de ce calque

Ajoute les actions copiées à la fin de ce calque.

Copier la séance

Copie tous les traits de la séance de peinture.

Enregistrer comme script…

Garde ces actions pour les rejouer ailleurs.

Figer le calque jusqu'à cette action…

Remplace les actions jusqu'ici par une seule image : plus léger, mais moins modifiable.

Figer le calque jusqu'à la fin de cette séance…

Remplace les actions jusqu'à la fin de la séance par une seule image.

Défiger : retrouver les actions d'origine…

Remet les actions qui avaient été figées.

Ne montrer que ce thème dans l'arbre

L'arbre ne montre plus que ce thème.

Supprimer toute la séance…

Retire tous les traits de cette séance de peinture.

Supprimer toutes les actions de ce thème…

Retire toutes les actions de ce thème sur ce calque.

Voir le problème et les solutions…

Explique pourquoi l'action ne peut plus s'appliquer et propose de quoi la réparer.

Cette action liée est en retard sur son modèle…

Explique ce que l'action liée ne suit plus, et propose de la relier.

Copier, coller, dupliquer

Copier, couper, coller (aussi à la même place) et dupliquer les objets choisis.

Disposition

L'ordre d'empilement des objets choisis : devant, derrière, d'un cran.

Aligner et répartir

Aligner les objets choisis entre eux ou sur l'image, et les espacer régulièrement.

Combiner les formes

Réunir, soustraire, garder le commun, diviser, détourer… les formes choisies.

Tracés

Travaux sur les tracés : contour en surface, conversion, simplification, lissage, arrondis, sens, fermeture, jonction.

Répéter

Copies transformées, répétitions en grille, en cercle, en miroir, et étapes entre deux objets.

Déformer

Toutes les déformations : enveloppes, maillage, perspective, rugosité, zigzag, torsion, fluidité, motif le long d'un tracé.

Ajouter

Spirale, polygone, étoile, cote ou image, avec leurs réglages.

Mode d'emploi

Ouvre le mode d'emploi complet de Pulsio Lab (F1 l'ouvre directement à la rubrique de ce que vous survolez).

Aide de l'outil actif

Ouvre le mode d'emploi à la rubrique de l'outil en cours.

Raccourcis clavier

La liste de tous les raccourcis clavier.

À propos de Pulsio Lab…

Montre le nom du logiciel, sa devise, son numéro de version et ses droits.

Comparer avec l'image d'origine

Montre le curseur avant / après entre le document tel qu'il était à l'ouverture (à gauche) et son état actuel (à droite). Faites glisser la poignée pour passer de l'un à l'autre. Échap ou un clic sur l'image ferme la comparaison.

Comparer avec l'étape précédente

Montre le curseur avant / après entre l'image juste avant la dernière modification (à gauche) et l'image actuelle (à droite). La touche barre oblique inverse fait de même.

Comparer deux variantes…

Montre le curseur avant / après entre deux variantes du document : l'une à gauche, l'autre à droite. Il faut au moins deux variantes (Paramétrique › Nouvelle variante).

Montrer le curseur avant / après après chaque commande

Remet le curseur avant / après qui s'affiche tout seul après une commande de menu qui change l'image (Négatif, alignement, style de la bibliothèque…).

Ne plus montrer le curseur après chaque commande

Après une commande de menu qui change l'image, le curseur avant / après s'affiche tout seul. Cette ligne le coupe. Les fenêtres de réglage gardent leur curseur.

Comparer l'image actuelle avec cette étape

Montre le curseur avant / après entre l'image à l'étape choisie dans l'historique (à gauche) et l'image actuelle (à droite).

Nouveau…

Crée un document à la taille voulue : formats de papier, de photo ou d'écran tout prêts, ou taille libre en millimètres, centimètres, pouces, points typographiques ou pixels. On choisit aussi la résolution et le fond. Vos propres formats s'enregistrent et reviennent en tête de la liste.

Niveaux…

Ouvre la fenêtre de réglage et applique les niveaux au calque choisi dans la liste des calques. Le réglage devient une action de l'arbre : un double-clic la rouvre, l'œil l'éteint. Pour qu'il agisse sur tous les calques du dessous, passez plutôt par Calque › Nouveau calque de réglage.

Courbes…

Ouvre la fenêtre de réglage et applique les courbes au calque choisi dans la liste des calques. Le réglage devient une action de l'arbre : un double-clic la rouvre, l'œil l'éteint. Pour qu'il agisse sur tous les calques du dessous, passez plutôt par Calque › Nouveau calque de réglage.

Exposition…

Ouvre la fenêtre de réglage et applique l'exposition au calque choisi dans la liste des calques. Le réglage devient une action de l'arbre : un double-clic la rouvre, l'œil l'éteint. Pour qu'il agisse sur tous les calques du dessous, passez plutôt par Calque › Nouveau calque de réglage.

Ombres et hautes lumières…

Ouvre la fenêtre de réglage et applique les ombres et hautes lumières au calque choisi dans la liste des calques. Le réglage devient une action de l'arbre : un double-clic la rouvre, l'œil l'éteint. Pour qu'il agisse sur tous les calques du dessous, passez plutôt par Calque › Nouveau calque de réglage.

Température et teinte…

Ouvre la fenêtre de réglage et applique la température et la teinte au calque choisi dans la liste des calques. Le réglage devient une action de l'arbre : un double-clic la rouvre, l'œil l'éteint. Pour qu'il agisse sur tous les calques du dessous, passez plutôt par Calque › Nouveau calque de réglage.

Vibrance…

Ouvre la fenêtre de réglage et applique la vibrance au calque choisi dans la liste des calques. Le réglage devient une action de l'arbre : un double-clic la rouvre, l'œil l'éteint. Pour qu'il agisse sur tous les calques du dessous, passez plutôt par Calque › Nouveau calque de réglage.

Balance des couleurs…

Ouvre la fenêtre de réglage et applique la balance des couleurs au calque choisi dans la liste des calques. Le réglage devient une action de l'arbre : un double-clic la rouvre, l'œil l'éteint. Pour qu'il agisse sur tous les calques du dessous, passez plutôt par Calque › Nouveau calque de réglage.

Correction sélective…

Ouvre la fenêtre de réglage et applique la correction sélective au calque choisi dans la liste des calques. Le réglage devient une action de l'arbre : un double-clic la rouvre, l'œil l'éteint. Pour qu'il agisse sur tous les calques du dessous, passez plutôt par Calque › Nouveau calque de réglage.

Filtre photo…

Ouvre la fenêtre de réglage et applique le filtre photo au calque choisi dans la liste des calques. Le réglage devient une action de l'arbre : un double-clic la rouvre, l'œil l'éteint. Pour qu'il agisse sur tous les calques du dessous, passez plutôt par Calque › Nouveau calque de réglage.

Mélangeur de couches…

Ouvre la fenêtre de réglage et applique le mélangeur de couches au calque choisi dans la liste des calques. Le réglage devient une action de l'arbre : un double-clic la rouvre, l'œil l'éteint. Pour qu'il agisse sur tous les calques du dessous, passez plutôt par Calque › Nouveau calque de réglage.

Correspondance de couleur…

Donne à ce calque l'ambiance de couleurs d'un autre calque (pour qu'un élément collé s'accorde avec le décor).

Sépia…

Ouvre la fenêtre de réglage et applique le sépia au calque choisi dans la liste des calques. Le réglage devient une action de l'arbre : un double-clic la rouvre, l'œil l'éteint. Pour qu'il agisse sur tous les calques du dessous, passez plutôt par Calque › Nouveau calque de réglage.

Virage partiel…

Teinte les hautes lumières d'une couleur et les ombres d'une autre.

Table de dégradés…

Ouvre la fenêtre de réglage et applique la table de dégradés au calque choisi dans la liste des calques. Le réglage devient une action de l'arbre : un double-clic la rouvre, l'œil l'éteint. Pour qu'il agisse sur tous les calques du dessous, passez plutôt par Calque › Nouveau calque de réglage.

Postérisation…

Ouvre la fenêtre de réglage et applique la postérisation au calque choisi dans la liste des calques. Le réglage devient une action de l'arbre : un double-clic la rouvre, l'œil l'éteint. Pour qu'il agisse sur tous les calques du dessous, passez plutôt par Calque › Nouveau calque de réglage.

Seuil…

Ouvre la fenêtre de réglage et applique le seuil au calque choisi dans la liste des calques. Le réglage devient une action de l'arbre : un double-clic la rouvre, l'œil l'éteint. Pour qu'il agisse sur tous les calques du dessous, passez plutôt par Calque › Nouveau calque de réglage.

Flou

Tous les flous : doux, de mouvement, d'objectif, ou qui respecte les contours.

Netteté

Pour rendre une image plus nette ou plus « présente ».

Bruit

Pour enlever le grain d'une photo prise dans le noir, les poussières, ou au contraire ajouter du grain.

Déformation

Pour redresser (perspective, objectif) ou déformer l'image (tourbillon, sphère, vagues).

Style

Pour transformer une photo en peinture, en dessin, en trame d'imprimerie...

Rendu

Pour fabriquer une matière de toutes pièces (nuages) ou une ombre.

Flou directionnel...

Flou dans une seule direction : donne une impression de vitesse.

Flou radial...

Flou qui part du centre (effet de zoom) ou qui tourne autour (effet de rotation).

Flou d'objectif...

Le flou d'un vrai appareil photo : les points lumineux deviennent de petits disques clairs.

Flou de surface...

Lisse les surfaces (peau, ciel, mur) sans toucher aux contours.

Effet maquette...

Une bande nette, le reste flou : un paysage ou une rue prennent l'air d'un modèle réduit.

Accentuation...

Le réglage de netteté de référence : renforce les contours.

Clarté...

Donne du relief et de la présence en renforçant le contraste des détails, sans durcir les contours.

Passe-haut...

Ne garde que les détails fins sur un fond gris. Sert, avec le mode de fusion Incrustation, à accentuer finement.

Réduction du bruit...

Enlève le grain et les petites taches de couleur des photos prises avec peu de lumière.

Médiane (poussières)...

Fait disparaître les poussières et les petits points isolés.

Distorsion de l'objectif...

Corrige les lignes droites que l'objectif a courbées (en tonneau ou en coussin).

Tourbillon...

Fait tourner l'image sur elle-même autour d'un centre.

Sphère et pincement...

Gonfle l'image comme sur une boule, ou la pince vers le centre.

Vagues...

Ondule l'image.

Coordonnées polaires...

Enroule l'image en cercle (une bande devient un disque), ou l'inverse.

Peinture à l'huile...

Remplace les détails par des touches de couleur unie, comme au pinceau.

Dessin au crayon...

Ne garde que les traits, comme un dessin au crayon noir ou aux crayons de couleur.

Contours...

Trace les contours de l'image.

Estampage...

Donne l'aspect d'un relief pressé dans du papier ou du métal.

Trame d'imprimerie...

Transforme l'image en points d'encre, comme dans un journal ou une affiche.

Mosaïque…

L'image devient une mosaïque de carreaux carrés, hexagonaux ou en opus irrégulier, séparés par des joints. Chaque carreau prend la couleur de l'image sous lui.

Halo lumineux…

Fait rayonner les parties claires.

Vignettage…

Assombrit ou éclaircit les bords pour attirer le regard vers le centre.

Franges colorées…

Décale le rouge et le bleu vers les bords : enlève les franges d'un objectif, ou en ajoute pour l'effet.

Nuages…

Peint un ciel nuageux, ou une matière nuageuse de deux couleurs au choix.

Corriger la perspective…

Redresse une photo prise de biais : immeuble qui semble tomber en arrière, tableau ou document photographié de côté. Automatique, par repères tracés sur la photo, ou aux curseurs.

Développement photo…

Tous les réglages d'une photo dans une seule fenêtre : lumière, couleurs, courbe, netteté, grain… Le développement reste une seule ligne de l'arbre, qu'on rouvre quand on veut.

Préréglages…

Ouvre la bibliothèque de préréglages : des rendus tout faits (portrait, paysage, noir et blanc, cinéma…) et ceux que vous importez (fichiers .xmp, .lrtemplate et autres). Un clic les applique.

Table de couleurs (LUT)…

Applique une table de couleurs (fichier .cube, .3dl ou image HaldCLUT), comme celles du cinéma et de la vidéo.

Copier le développement

Garde en mémoire les réglages de développement de la photo (calque) active, pour les coller sur une autre photo, même dans un autre document.

Coller le développement

Colle sur la photo active les réglages copiés d'une autre photo. Si la photo a déjà un développement, il est remplacé. Un « Annuler » remet tout comme avant.

Coller en partie...

Comme « Coller le développement », mais vous choisissez les parties à coller : seulement la lumière, ou seulement les couleurs, par exemple. Le reste de la photo ne change pas.

Bibliothèque...

Ouvre la bibliothèque : vos couleurs, dégradés, motifs, formes, réglages, scripts et styles, et tout ce que vous apportez de vos autres logiciels. Un clic sur un élément l'applique.

Remplir d'un motif...

Ouvre la bibliothèque à l'onglet Motifs : cliquez sur un motif pour en couvrir le calque, puis réglez sa taille, son angle et son opacité.

Contour du calque...

Entoure d'un trait de couleur tout ce qui est peint sur le calque (un texte, un sujet détouré, un autocollant).

Appliquer

Applique cet élément, comme un clic dessus.

Utiliser pour le contour

Donne cette couleur au contour des objets choisis, ou aux prochains traits (comme Maj + clic).

Copier le code de la couleur

Copie le code de la couleur (par exemple #3D8BFD) pour le coller ailleurs.

Remplir le calque de ce dégradé...

Couvre le calque de pixels en cours de ce dégradé, avec sa fenêtre de réglage.

Tirer un nuancier de ce motif

Relève les douze couleurs principales du motif et les range dans l'onglet Couleurs.

Voir le détail…

Montre les actions que cet élément ajoute au calque, et ce qui n'a pas pu être repris du fichier d'origine.

Mettre en favori

Marque cet élément d'une étoile : le bouton ★ de la bibliothèque n'affiche que les favoris.

Retirer des favoris

Enlève l'étoile de cet élément.

Ranger dans un autre dossier…

Déplace cet élément dans un autre dossier de la bibliothèque, ou dans un nouveau dossier.

Supprimer de la bibliothèque…

Retire cet élément de la bibliothèque. Les documents qui s'en servent déjà ne changent pas.

Enregistrer ce dossier en nuancier .ase

Écrit les couleurs de ce dossier dans un nuancier .ase, le format d'échange que lisent la plupart des logiciels de dessin, de retouche et de mise en page.

Enregistrer ce dossier en palette .gpl

Écrit les couleurs de ce dossier dans une palette .gpl, un format texte simple que lisent beaucoup de logiciels de dessin et de retouche gratuits.

Renommer le dossier…

Change le nom de ce dossier.

Supprimer le dossier…

Retire de la bibliothèque ce dossier et tout ce qu'il contient.

Vectoriser l'image…

Transforme l'image du calque choisi en dessin vectoriel : des formes aux contours nets, qu'on peut agrandir sans perte, recolorer et modifier point par point. L'image d'origine reste intacte, masquée derrière. Les réglages se rouvrent à tout moment.

Choisir une police…

Montre toutes vos polices écrites avec votre propre texte, en liste ou en grille. Passez la souris sur une police : le texte du document la prend aussitôt, pour voir. Cliquez : elle est

appliquée. Recherche par nom, tri par allure et par graisse, favoris, collections, comparaison côte à côte.

Table des caractères…

Tous les caractères d'une police, rangés par familles : lettres accentuées, ponctuation, symboles, flèches, ornements. Un clic insère le caractère dans le texte que vous écrivez, ou le copie.

Reconnaître une police…

Encadrez un mot sur l'image : Pulsio Lab compare ses lettres à toutes les polices qu'il connaît et propose les plus ressemblantes, avec un indice de ressemblance et une superposition pour juger.

Gérer mes polices…

Les polices de l'ordinateur, celles que vous ajoutez par fichier ou par dossier, celles de Crea Pol Lab, vos collections. Les polices ajoutées sont retenues d'une fois sur l'autre.

Créer un logo…

Un assistant en cinq étapes pour faire un logo : à partir de rien (nom, slogan, initiales, couleurs, six maquettes), ou à partir d'une image (photo, image enregistrée, dessin scanné). Le logo est posé en calques et en actions de l'arbre : vous pouvez le rouvrir et le régler. Une image prise sur Internet appartient à son auteur : elle ne sert que de point de départ, le logo doit devenir le vôtre.

Enregistrer le logo…

Enregistre le logo posé dans le document : des images PNG à fond transparent en plusieurs tailles, et des fichiers vectoriels (SVG et PDF) pour l'imprimeur. Tout est rangé dans un seul dossier compressé.

Préparer pour le laser…

Sépare le dessin en couches de matière pour une découpeuse laser : une couche par couleur, chacune dans la matière de votre choix (acrylique, bois, carton…). Les plaques s'empilent ou s'emboîtent. Si le document a déjà un projet laser, ses réglages se rouvrent.

Nouveau projet laser à partir du dessin…

Crée un projet laser de plus à partir des calques visibles : utile pour préparer le même dessin de deux façons (empilé et emboîté, par exemple).

Découper (trait rouge)

Les objets choisis seront découpés : le faisceau traverse la matière en suivant leur contour. Ils prennent un trait rouge fin, sans remplissage : c'est la couleur que les logiciels des machines reconnaissent.

Marquer (trait bleu)

Les objets choisis seront marqués : le faisceau trace leur contour en surface, sans traverser (un pli, un repère, un dessin au trait). Ils prennent un trait bleu fin.

Graver (surface noire)

Les objets choisis seront gravés : toute leur surface est remplie par le va-et-vient du faisceau. Ils prennent un remplissage noir.

Attaches et compensation de la découpe…

Découpe avec des attaches : de petits ponts de matière qui retiennent la pièce dans la plaque (elle ne tombe pas, ne bascule pas sous le faisceau). Règle aussi le sens de la compensation du trait de coupe.

Planche d'essai de gravure…

Fabrique une petite grille de dix cases, de plus en plus chargées en laser, à graver sur une chute de votre matière. Elle sert à régler Pulsio Lab pour votre machine.

Régler d'après ma planche d'essai…

Après avoir gravé la planche d'essai, dites quelle case est la plus claire visible et laquelle est déjà au plus sombre : vos photos seront ensuite réglées pour votre machine et cette matière.

Graver une photo…

Prépare la photo du calque pour la gravure laser : taille en millimètres, finesse, contraste adapté à la matière, puis conversion en points noirs et blancs que la machine sait graver. L'aperçu montre le résultat sur la matière.

Quincaillerie et perçages…

Ouvre la bibliothèque des perçages et des pièces prêtes à poser : trous de vis, logements d'écrous et d'aimants, accroches, passages de câble, pieds, charnière souple, créneaux. Chaque pièce reste réglable après coup.

Boîte à créneaux…

Dessine toutes les faces d'une boîte, à plat, avec leurs créneaux : donnez la largeur, la profondeur, la hauteur et l'épaisseur de la matière.

Exporter pour le laser…

Range les pièces sur vos plaques et écrit les fichiers pour la machine : un fichier par matière en SVG, DXF et PDF, la fiche de montage, et si vous le voulez le G-code d'une graveuse à diode. Tout arrive dans un seul dossier compressé.

Matières et machines…

La bibliothèque des matières (acryliques, bois, carton, cuir…), avec pour chaque machine la largeur du trait de coupe et des réglages de départ. Vous y notez vos propres valeurs et vous y ajoutez vos matières.

Contrôler avant la découpe…

Examine tout le travail laser du document et signale ce qui ferait rater la découpe : parties trop fines, pièces minuscules, pièces qui tomberont, tracés en double ou non fermés. Chaque défaut est montré en rouge sur le dessin, avec une correction à un clic.

Sélecteur de couleur…

Ouvre l'atelier des couleurs sur le sélecteur : le carré, la roue, les curseurs, le code, le nom, la pipette. Il reste ouvert pendant que vous dessinez.

Nuanciers…

Ouvre l'atelier des couleurs sur les nuanciers : ceux livrés avec le logiciel et les vôtres. On y crée, trie, renomme, importe et exporte.

Harmonies…

Trouve des couleurs qui vont bien ensemble à partir d'une couleur : complémentaires, voisines, triade, carré, rectangle, ou une seule teinte plus ou moins claire.

Mélanges et nuances…

Mélange deux couleurs, fabrique une suite de couleurs entre elles, ou une série d'ombres, de teintes et de tons à partir d'une couleur.

Palette d'après l'image…

Relève les couleurs principales du document (de 2 à 32, au choix) et les range dans un nouveau nuancier.

Contraste entre deux couleurs...

Dit si un texte d'une couleur se lit bien sur un fond d'une autre couleur. Donne le rapport de contraste en chiffre et peut éclaircir ou assombrir le texte pour qu'il se lise.

Vision des couleurs...

Montre le document, et vos couleurs, comme les voient les personnes qui ne distinguent pas le rouge, le vert ou le bleu. Une simulation, pour vérifier que votre travail reste lisible.

Contrôle d'impression...

Repère les couleurs qu'une imprimerie aura du mal à reproduire (bleus électriques, verts fluo, trop d'encre). Une indication, pas une garantie.

Recolorer le calque actif...

Remplace des couleurs par d'autres sur le calque actif, pixels ou vectoriel. Le résultat est une action que vous pouvez rouvrir, régler, masquer ou supprimer.

Recolorer tout le document...

Remplace des couleurs par d'autres sur tous les calques visibles, en une seule fois. Chaque calque reçoit son action Recolorer, qu'on peut régler ensuite.

Ajouter une action Recolorer...

Ajoute une action Recolorer au calque actif et ouvre directement ses réglages avec l'aperçu avant et après.

Pipette : couleur de premier plan

Prenez une couleur n'importe où dans l'image, avec une loupe qui suit la souris. Un clic la garde en premier plan, Échap annule. Maj + I fait la même chose au clavier.

Pipette : couleur d'arrière-plan

Comme la pipette, mais la couleur prise devient la couleur d'arrière-plan.

Échanger premier plan et arrière-plan

Met la couleur d'arrière-plan à la place de celle du pinceau, et inversement. Touche X (ou Maj + X quand X sert déjà à un outil).

Vider les couleurs récentes

Efface la liste des couleurs que vous avez employées récemment. Vos nuanciers ne changent pas.

Afficher ou replier le panneau Couleurs

Montre ou replie, dans la colonne de droite, le petit panneau des couleurs : les récentes et un nuancier.

Utiliser comme couleur de premier plan

Cette couleur devient celle du pinceau et des remplissages.

Utiliser comme couleur d'arrière-plan

Cette couleur devient la couleur d'arrière-plan.

Ajouter au nuancier choisi

Range cette couleur dans le nuancier choisi. Si ce nuancier est livré avec le logiciel, elle va dans « Mes couleurs ».

Renommer cette couleur…

Donne un nom à cette couleur du nuancier (« Bleu des volets », par exemple).

Remplacer par la couleur de premier plan

Change cette case du nuancier : elle prend la couleur de premier plan.

Retirer cette couleur

Enlève cette couleur du nuancier. Les dessins qui l'emploient ne changent pas.

Nouveau nuancier…

Crée un nuancier qui contient d'abord la couleur de premier plan. Glissez-y ensuite d'autres couleurs.

Nouveau nuancier avec les couleurs récentes

Garde dans un nuancier les couleurs que vous avez employées récemment.

Dupliquer ce nuancier

Fait une copie modifiable du nuancier choisi, même s'il est livré avec le logiciel.

Renommer ce nuancier…

Change le nom de votre nuancier.

Supprimer ce nuancier…

Supprime votre nuancier et ses couleurs, après confirmation. Pensez à l'exporter avant si vous voulez le garder.

Trier ce nuancier

Range les couleurs du nuancier par teinte, par luminosité ou par nom.

Par teinte

Les couleurs se suivent comme sur l'arc-en-ciel, les gris d'abord.

Par luminosité

Des plus sombres aux plus claires.

Par nom

Dans l'ordre alphabétique des noms.

Importer un fichier de couleurs…

Lit un fichier de nuancier (.gpl, .ase, .aco, .act, .acb, .csv, .soc, .kpl, ou une image) et en fait un nuancier à vous.

Exporter ce nuancier

Écrit le nuancier dans un fichier (.gpl, .ase, .aco, .act ou .csv) pour le partager ou le garder.

Choisir un pinceau…

Ouvre la liste des pinceaux, rangés par famille, avec un aperçu du trait de chacun. Cliquez sur un pinceau pour le prendre.

Régler le pinceau courant…

Ouvre tous les réglages du pinceau : pointe, espacement, dynamique du stylet, dispersion, texture du papier, double pointe, peinture humide, aérographe.

Enregistrer le pinceau courant…

Garde le pinceau tel qu'il est réglé dans la famille « Mes pinceaux », pour le retrouver plus tard.

Importer des pinceaux…

Ajoute des pinceaux à « Mes pinceaux » depuis un fichier .pinceaux de ce logiciel, un fichier de pointe .gbr ou une image (le noir peint, ou sa transparence).

Exporter mes pinceaux...

Enregistre tous vos pinceaux dans un fichier .pinceaux, pour les copier sur un autre ordinateur ou les partager.

Tablette graphique...

Montre ce que votre stylet envoie (pression, inclinaison, rotation, boutons) et règle la courbe de pression, le lissage et ce que font le bouton et le dos du stylet.

Symétrie : aucune

Le trait n'est pas répété.

Symétrie : miroir vertical

Chaque trait est répété de l'autre côté d'une ligne verticale, comme dans un miroir.

Symétrie : miroir horizontal

Chaque trait est répété de l'autre côté d'une ligne horizontale.

Symétrie : quatre quarts

Chaque trait est répété dans les quatre quarts de l'image.

Symétrie : rosace

Chaque trait est répété en tournant autour du centre : un motif de rosace. Le nombre de branches se règle dans la barre d'options.

Symétrie : kaléidoscope

Comme la rosace, avec un miroir entre chaque branche.

Centre de symétrie au milieu

Remet le centre des symétries au milieu de l'image. Pour le déplacer, glissez la pastille jaune sur l'image.

Guide : aucun

Le trait est libre.

Guide : règle

Le trait est tenu le long d'une règle. Déplacez les deux pastilles pour l'orienter. Un trait qui commence loin de la règle reste libre.

Guide : ellipse

Le trait suit une ellipse : pratique pour les roues, les assiettes, les orbites. Trois pastilles règlent le centre, la largeur et la hauteur.

Guide : perspective

Le trait suit une ligne qui part d'un point de fuite : pour dessiner des rues, des pièces, des bâtiments. Déplacez les points de fuite avec les pastilles.

Guide : courbe

Le trait suit une courbe, comme avec un pistolet de dessinateur. Trois pastilles règlent ses deux bouts et sa courbure.

Utiliser ce moteur pour Pinceau (B) et Gomme (E)

Fait passer aussi le Pinceau et la Gomme d'origine par ce moteur de pinceaux : mêmes pinceaux, même qualité de trait. Choisissez de nouveau la commande pour revenir au moteur simple.

Peindre avec un motif…

Ouvre le panneau où l'on choisit un motif pour peindre : le pinceau, le crayon, l'aérographe et la gomme peignent alors avec le motif au lieu d'une couleur unie. On y règle la taille, la rotation, l'opacité et la façon dont le motif se place.

Choisir un motif pour peindre…

Ouvre la liste des motifs : géométriques, nature, textiles, camouflages, papiers, trames, enfants, fêtes, et vos propres motifs. Un clic sur une vignette prend le motif pour peindre.

Remplir le calque d'un motif…

Couvre tout le calque actif d'un motif, ou seulement ce qui est déjà peint dessus. On règle la taille, la rotation, le décalage, le miroir, l'opacité et un fondu. Le curseur avant / après montre l'effet tout de suite.

Fond de motif sur le calque (grille, quinconce, rosace…)…

Pose des copies du motif sur le calque actif : en grille, en briques, en miroir, en moulinet, en vagues, au hasard, en rosace, en caléidoscope, en spirale ou le long d'un chemin. On règle les espaces, les marges, un peu de hasard et un dégradé de taille ou de couleur.

Pot de peinture à motif

Choisit l'outil qui remplit d'un motif la zone de même couleur autour du point où vous cliquez, sur un calque de pixels. Le motif est celui choisi pour peindre.

Fond de page…

Un assistant qui prépare le fond d'une page : vous choisissez le motif, le format (A4, carré, bannière, écran, couverture de livre, planche d'autocollants) et le fond est posé sur un calque sous tous les autres.

Planche d'essai de peinture…

Prépare une planche pour essayer ses peintures : des carrés de couleurs et de gris, des traits de plusieurs épaisseurs, des hachures et des points.

Plan technique avec cadre et cartouche…

Prépare une feuille de plan : un double cadre, des repères en haut et sur le côté, et un cartouche en bas à droite où l'on écrit le titre et le nom du dessinateur.

Définir le calque actif comme motif…

Transforme ce que contient le calque actif en motif. Vous voyez le résultat répété neuf fois, vous pouvez effacer les coutures, puis le ranger dans « Mes motifs » ou peindre avec.

Définir la sélection comme motif…

Transforme la partie sélectionnée de l'image en motif, tous calques visibles compris.

Définir l'objet vectoriel comme motif…

Transforme l'objet vectoriel sélectionné (ou les objets sélectionnés) en motif.

Prendre un morceau de l'image comme motif…

Prend un rectangle de l'image, dont vous donnez la position et la taille en points, et en fait un motif. Pratique pour garder un morceau de tissu ou de mur pris sur une photo.

Rendre un motif répétable…

Efface les coutures d'un motif : les bords sont fondus l'un dans l'autre pour que, répété, le motif ne montre plus de ligne de raccord. Choisissez la quantité de fondu en regardant l'aperçu.

Éditeur de motif (dessiner une tuile)…

Une petite feuille où l'on dessine soi-même un motif. Ce qui dépasse d'un côté revient de l'autre, et l'aperçu montre le motif répété neuf fois pendant que l'on dessine.

Créer un motif calculé...

Fabrique un motif avec le logiciel : pois, rayures, vichy, écossais, damier, losanges, hexagones, écailles, vagues, camouflage, bois, dentelle, trames... On règle les couleurs et chaque détail en voyant le résultat répété.

Motif à partir d'un texte ou d'un logo...

Fabrique un motif avec des mots (« Joyeux anniversaire »...) ou avec le logo du calque actif, posés en quinconce comme sur un papier cadeau.

Relief ou brillance d'après un motif...

Utilise un motif comme forme du relief d'une matière (métal, plastique, émail...) : un calque de relief est créé, puis la fenêtre de la matière s'ouvre.

Importer des motifs...

Ajoute des motifs à « Mes motifs » à partir d'images (PNG, JPEG, WebP, GIF, BMP), de fichiers .pat ou d'un fichier .motifs enregistré avec ce logiciel.

Exporter Mes motifs...

Enregistre tous les motifs de « Mes motifs » dans un seul fichier .motifs, pour les garder, les copier sur un autre ordinateur ou les donner.

Ouvrir la bibliothèque des motifs

Ouvre la bibliothèque du logiciel à l'onglet Motifs, avec tous les motifs fournis et les vôtres.

Afficher les règles

Montre ou cache les règles graduées en haut et à gauche de l'image (Ctrl+R). Elles suivent le zoom et donnent les vraies dimensions : un clic droit sur une règle change d'unité.

Masquer les règles

Cache les règles graduées (Ctrl+R). Rien ne change dans l'image ni dans les repères.

Unité des règles

Choisit l'unité des règles : pixels, millimètres, centimètres, pouces ou points. L'unité proposée au départ dépend de la résolution du document : les millimètres pour une page à imprimer, les pixels pour une image d'écran.

Remettre le zéro en haut à gauche

Remet le zéro des règles dans le coin en haut à gauche de l'image. Pour le déplacer ailleurs, glissez le petit carré à l'angle des deux règles.

Afficher les repères

Montre ou cache tous les repères, ces lignes d'aide qui ne font pas partie de l'image (Ctrl+;).

Masquer les repères

Cache tous les repères sans les effacer (Ctrl+;). Utile pour voir l'image sans les lignes.

Verrouiller les repères

Empêche de déplacer les repères par mégarde. Ils restent visibles et continuent d'aimanter.

Déverrouiller les repères

Permet de nouveau de déplacer et de supprimer les repères.

Aimanter aux repères

Les objets, les formes qu'on trace, les sélections et les transformations viennent se coller aux repères quand on s'en approche.

Ne plus aimanter aux repères

Les repères restent affichés mais n'attirent plus rien.

Nouveau repère…

Pose un repère à une position exacte : vous choisissez le sens et tapez la mesure, en millimètres, en points, en pixels ou en pourcentage de la page.

Nouvelle disposition de repères…

Pose d'un coup une grille de repères : un nombre de colonnes et de rangées, avec l'espace entre elles et des marges. Pratique pour une mise en page. Un aperçu se voit avant de valider.

Couleur des repères…

Change la couleur des repères pour qu'ils se voient bien sur votre image.

Effacer tous les repères…

Supprime tous les repères du document, après confirmation. L'image n'est pas touchée.

Repères commentés

Pendant qu'on déplace ou qu'on trace, des traits apparaissent quand l'objet s'aligne sur un autre ou sur la page, avec les distances et les dimensions à côté du curseur. Cette ligne les coupe ou les remet (Ctrl+U).

Couper les repères commentés

Coupe les traits d'alignement et les mesures qui s'affichent pendant un geste (Ctrl+U).

Remettre les repères commentés

Remet les traits d'alignement et les mesures pendant un geste (Ctrl+U).

Régler les repères commentés

Choisit ce qui s'affiche pendant un geste : traits d'alignement, distances, distances égales, dimensions, angles.

Fermer

Ferme ce document. S'il a été modifié, on vous demande d'abord si vous voulez l'enregistrer.

Fermer le document

Ferme le document de l'onglet actif. S'il a été modifié, on vous demande d'abord si vous voulez l'enregistrer (Ctrl+W).

Document suivant

Passe à l'onglet de droite (Ctrl+Tab).

Document précédent

Passe à l'onglet de gauche (Ctrl+Maj+Tab).

Fermer les autres onglets

Ferme tous les documents sauf celui-ci, en demandant d'abord pour ceux qui ne sont pas enregistrés.

Dupliquer dans un nouvel onglet

Crée une copie de ce document dans un nouvel onglet : vous pouvez essayer sans risque sur la copie.

Voir côte à côte avec le document actif

Montre ce document à droite, à côté de celui sur lequel vous travaillez. Vous pouvez le déplacer et l'agrandir ; un clic sur « Travailler sur celui-ci » en fait le document actif.

Envoyer dans une nouvelle fenêtre

Ouvre une copie de ce document dans une nouvelle fenêtre du logiciel (pratique pour un deuxième écran), puis ferme l'onglet. Disponible dans le logiciel installé.

Afficher les onglets de documents

Montre la barre des onglets, un onglet par document ouvert.

Masquer les onglets de documents

Cache la barre des onglets. Les documents restent ouverts : Ctrl+Tab permet de passer de l'un à l'autre.

Fermer la vue côte à côte

Ferme le deuxième document affiché à côté du premier. Il reste ouvert dans son onglet.

Chercher une commande…

Ouvre la recherche : tapez quelques lettres (« flou », « recadrer », « règles ») et choisissez dans la liste ce que vous voulez lancer (Ctrl+Maj+P). Elle trouve les menus, les outils, les actions, les réglages et les pages d'aide.

Zoom

Tout ce qui change l'agrandissement de l'image : valeurs toutes prêtes, remplir la fenêtre, zoom sur la sélection, taille réelle à l'impression, mini carte.

Agrandir

Passe à l'agrandissement suivant (Ctrl++).

Réduire

Passe à l'agrandissement précédent (Ctrl+-).

Remplir la fenêtre

Agrandit l'image jusqu'à ce qu'elle remplisse toute la fenêtre (les bords peuvent dépasser).

Largeur de la fenêtre

Agrandit l'image pour qu'elle prenne toute la largeur de la fenêtre.

Zoom sur la sélection

Agrandit l'image pour que les objets choisis remplissent la fenêtre.

Taille réelle à l'impression

Montre l'image à sa vraie taille sur papier : un centimètre à l'écran vaut un centimètre imprimé. Cela dépend de la résolution du document et de celle de l'écran (réglable).

Résolution de l'écran…

Pour que la taille réelle soit juste : posez une règle contre l'écran et ajustez jusqu'à ce que la barre fasse 10 centimètres.

Montrer la mini carte

Affiche en bas à droite l'image en petit, avec un cadre rouge qui montre ce que vous voyez.

Masquer la mini carte

Cache la mini carte de navigation.

Cacher la grille des pixels

Enlève la fine grille qui sépare les pixels quand on agrandit beaucoup.

Montrer la grille des pixels (au-delà de 800 %)

Quand on agrandit à 800 % ou plus, trace une fine grille entre les pixels pour les voir un par un.

Vue en miroir

Retourne l'affichage de gauche à droite, sans toucher à l'image. Pratique pour voir un dessin d'un œil neuf et repérer ce qui est de travers.

Arrêter la vue en miroir

Remet l'affichage dans le bon sens.

Tourner la vue…

Ouvre une petite fenêtre pour faire pivoter l'affichage : un curseur, l'angle exact, des boutons. L'image n'est pas modifiée, seul le point de vue change.

Mode contour

Montre le dessin vectoriel en simples traits fins, sans couleurs, pour voir tous les tracés, même ceux qui sont cachés derrière d'autres (Ctrl+Alt+Y).

Quitter le mode contour

Revient à l'affichage normal en couleurs (Ctrl+Alt+Y).

Panneau Infos

Ouvre ou ferme le panneau Infos.

Montrer le panneau Infos

Ouvre le panneau Infos : position du pointeur, couleur sous le pointeur, taille de ce qui est choisi.

Cacher le panneau Infos

Ferme le panneau Infos.

Notes

De petits mots écrits posés sur l'image, pour ne rien oublier. Ils sont gardés avec le document mais ne s'impriment jamais.

Ajouter une note

Pose une nouvelle note au milieu de ce que vous voyez, prête à écrire.

Cacher les notes

Cache toutes les notes du document sans les supprimer.

Montrer les notes

Fait réapparaître les notes du document.

Images de référence

Ouvre ou ferme le panneau des photos de référence : des modèles gardés sous les yeux, sans les ajouter au document.

Cacher les images de référence

Ferme le panneau des images de référence.

Table lumineuse

Montre la photo de référence en transparence par-dessus le dessin, pour calquer ou comparer.

Arrêter la table lumineuse

Enlève la photo en transparence.

Histogramme permanent

Ouvre le panneau Histogramme : la répartition des tons de l'image, toujours visible pendant qu'on corrige.

Cacher l'histogramme

Ferme le panneau Histogramme.

Accessibilité…

Contraste élevé, taille du texte, mouvements réduits : pour que le logiciel soit confortable à lire et à utiliser.

Nouveau à partir d'un modèle…

Vos modèles (rangés en dossiers, avec leur aperçu) et les modèles livrés (cartes, pages, affiches, formats d'écran). Le document créé est toujours une copie : le modèle n'est jamais touché.

Page d'accueil…

Ouvre la page de départ : chercher une commande, nouveau document, ouvrir, modèles, documents récents, leçons.

Leçons…

Ouvre le guide et ses parcours pas à pas.

Effacer toutes les notes…

Supprime toutes les notes du document, après confirmation. L'image n'est pas touchée.

Supprimer un élément…

Ouvre la fenêtre de suppression : tracez sur la petite photo ce qui doit disparaître, le vide est comblé d'après ce qui l'entoure. Le curseur avant / après est sur l'image.

Effacer une grille, un grillage ou un filet…

Repère les lignes régulières d'une grille, d'un grillage ou d'un filet (et leurs ombres) et les efface. Fonctionne bien sur des lignes droites assez contrastées ; pas sur des lignes sans contraste ou très courbes.

Effacer des fils, des câbles ou des barreaux…

Repère les lignes fines et longues, droites ou légèrement courbes (fils électriques, câbles, barreaux isolés) et les efface.

Retirer poussières et rayures d'un scan…

Repère les poussières et les rayures d'un scan ou d'une photo ancienne et les efface, avec un aperçu de ce qui est repéré.

Corriger les yeux rouges…

Trouve les pupilles rouges dues au flash et les ramène à une pupille sombre.

Améliorer les visages…

Cherche les visages et propose des améliorations de portrait, une par curseur, que vous gardez ou non.

Outil : suppression d'un élément

Prend l'outil de suppression : dessinez ce qui doit disparaître directement sur l'image.

Outil : tampon de duplication

Prend l'outil tampon : Alt + clic pour la source, puis peignez.

Outil : correcteur

Prend l'outil correcteur : Alt + clic pour la source, puis peignez ; la copie prend la lumière de l'endroit.

Outil : correcteur de taches

Prend l'outil des taches : un clic sur chaque tache.

Outil : éclaircir ou assombrir

Prend l'outil qui éclaircit (ou assombrit avec Alt) sous le pinceau.

Outil : dents plus blanches

Prend l'outil qui blanchit les dents peintes.

Avant / après de la dernière retouche

Montre le curseur avant / après de la dernière retouche faite avec un outil : à gauche l'image sans elle, à droite avec elle. Un clic sur l'image ferme le curseur.

Régler la dernière retouche…

Rouvre la fenêtre de réglage de la dernière retouche : taille, force, source, tout peut encore changer.

Retouche : supprimer un élément…

Ouvre la fenêtre de suppression d'un élément, avec le curseur avant / après.

Retouche : choisir ici la source du tampon

Place la source du tampon à l'endroit où vous avez fait le clic droit.

Retouche : avant / après de la dernière retouche

Montre le curseur avant / après de la dernière retouche.

Nettoyer : détramage d'un scan…

Efface la trame des images imprimées et numérisées (le quadrillage de points ou de lignes) et allège le bruit du papier. Le logiciel repère lui-même le motif régulier.

Nettoyer : artefacts de compression…

Adoucit les petits carrés et les halos d'une photo trop compressée, sans écraser les détails.

Nettoyer : franges colorées…

Retire les liserés rouges, verts ou violets qui bordent les contours très contrastés (branches sur le ciel, bords de fenêtres).

Restaurer une vieille photo…

Mesure la photo (voile, contraste, couleurs passées, poussières) et règle les curseurs de restauration ; vous gardez la main sur chacun.

Redresser à la règle…

Redresse l'horizon ou une verticale : tracez une ligne le long de ce qui doit être droit, ou laissez le logiciel la chercher.

Mise à l'échelle selon le contenu…

Change la forme de l'image en écrasant les zones calmes (ciel, mur) et en protégeant les personnes et objets importants que vous désignez.

Agrandir la zone de travail pour remplir ensuite…

Agrandit la zone de travail ; les bords vides se remplissent ensuite avec « Remplir les bords vides… ».

Remplir les bords vides…

Invente la suite d'une image d'après la matière voisine : bords laissés vides par un redressement ou une zone de travail agrandie.

Retouche du corps : fluidité…

Pousse, gonfle, pince ou fait tourner la matière à l'endroit que vous touchez. Chaque geste reste réglable.

Retouche du visage : forme…

Règle le sourire, les yeux, la mâchoire, le menton, le nez et la largeur du visage, avec de petits curseurs, tous à zéro au départ.

Pièce…

Entourez un défaut : un bon morceau pris à côté le remplace, en s'accordant à la lumière autour.

Déplacer un objet…

Entourez un objet et dites où il va : le fond est refait là où il était.

Clonage sans couture…

Copie un morceau d'un endroit à un autre et efface la jonction : les couleurs de la copie s'accordent à celles d'autour.

Clonage en perspective…

Copie un morceau d'un mur ou d'un sol en le déformant pour qu'il suive la perspective de l'endroit où il arrive.

Objets gênants proposés…

Le logiciel propose des taches ou objets qui se détachent du fond ; vous cochez ceux à retirer. Il ne sait pas ce qu'est un objet : il montre ce qui dépasse, vous décidez.

Remplacer le ciel…

Repère le ciel, le remplace par un autre (ciel bleu, coucher de soleil, nuit étoilée ou une image à vous) et accorde la lumière du paysage.

Profondeur de champ…

Floute l'arrière-plan comme un grand objectif : touchez ce qui doit rester net. Une carte permet de voir ce qui sera flou.

Coloriser une photo noir et blanc…

Ajoute de la couleur à une photo en noir et blanc : vous posez des touches, elles s'étalent jusqu'aux contours.

Style de peinture…

Transforme la photo en peinture à l'huile, aquarelle, pointillisme, crayon, bande dessinée ou mosaïque ; les couleurs d'une autre image peuvent être reprises.

Réunir des photos (recalage, panorama…)…

Réunit plusieurs photos de la même scène : moyenne (moins de bruit), médiane (les passants disparaissent), mise au point étendue, fusion HDR ou panorama. Les photos sont d'abord recalées.

Fusion HDR (plusieurs expositions)…

Réunit la même scène photographiée plusieurs fois, plus claire et plus sombre : chaque partie de l'image est prise dans la photo où elle est la mieux exposée. Les photos sont d'abord recalées.

Outil : fluidité

Poussez la matière du bout du stylet ou du doigt. Touche & sur un clavier français de PC ; sur un autre clavier, donnez-lui une touche dans Préférences › Raccourcis clavier.

Outil : colorier

Posez des touches de couleur sur une photo noir et blanc. Touche £ sur un clavier français de PC ; sur un autre clavier, donnez-lui une touche dans Préférences › Raccourcis clavier.

Outil : pièce

Entourez un défaut pour le remplacer par un bon morceau. Touche µ sur un clavier français de PC ; sur un autre clavier, donnez-lui une touche dans Préférences › Raccourcis clavier.

Outil : déplacer un objet

Entourez un objet pour le déplacer ; le fond est refait. Touche ¤ sur un clavier français de PC ; sur un autre clavier, donnez-lui une touche dans Préférences › Raccourcis clavier.

Resélectionner

Reprend la dernière sélection enlevée.

Inverser la sélection

Choisit tout ce qui n'était pas choisi, et laisse de côté ce qui l'était.

Sélectionner le sujet

Cherche le sujet de l'image et le choisit. Cela marche quand le fond est uni ou presque uni (studio, produit, portrait sur mur uni). Sur un fond chargé, le logiciel le dit : il faut alors choisir le sujet avec la sélection rapide ou le lasso.

Plage de couleurs

Passe à la baguette magique « Par couleur » : un clic choisit tous les points de cette couleur dans l'image.

Étendre aux couleurs proches…

Ajoute à la sélection tous les points de l'image dont la couleur ressemble à ce qui est déjà choisi.

Contour progressif…

Rend le bord de la sélection doux : l'effet s'estompe peu à peu au lieu de s'arrêter net.

Bordure…

Remplace la sélection par une bande qui suit son bord.

Transformer la sélection

Déplace, agrandit, réduit ou tourne le contour de la sélection, sans toucher aux pixels de l'image. Entrée valide, Échap abandonne.

Position et taille de la sélection…

Pour donner à la sélection une position, une taille et une rotation exactes, en chiffres.

Améliorer le bord…

Ouvre la fenêtre qui affine le bord de la sélection : cheveux, fourrure, grillage. Vous voyez le résultat sur un damier, du noir, du blanc ou vos autres calques.

Masque rapide

Montre la sélection par un voile coloré posé sur tout ce qui n'est pas choisi. Pratique pour repérer les oublis. Maj+Q pour l'allumer et l'éteindre.

Sélection d'après la transparence du calque

Choisit ce qui est opaque dans le calque actif. Le sous-menu dit comment l'unir à la sélection actuelle.

Sélection d'après le masque du calque

Choisit ce que le masque du calque actif laisse voir. Le sous-menu dit comment l'unir à la sélection actuelle.

Sélection d'après les objets vecteur choisis

Choisit la surface des objets vecteur actuellement choisis (outil Sélection). Le sous-menu dit comment l'unir à la sélection actuelle.

Remplacer la sélection

La nouvelle sélection prend la place de l'ancienne.

Ajouter à la sélection

La nouvelle sélection s'ajoute à l'ancienne.

Retirer de la sélection

La nouvelle sélection est retirée de l'ancienne.

Croiser avec la sélection

On ne garde que ce qui est dans les deux sélections.

Transformer la sélection en masque

Ajoute au calque actif un masque qui montre la sélection et cache le reste.

Transformer la sélection en tracé vecteur

Dessine le contour de la sélection en courbes, sur un nouveau calque vecteur.

Mémoriser la sélection…

Range la sélection sous un nom, dans le document. On pourra la reprendre plus tard.

Sélections mémorisées

Les sélections rangées dans ce document : reprendre, ajouter, retirer, croiser, renommer, supprimer.

Reprendre cette sélection

La sélection mémorisée devient la sélection de l'image.

Ajouter à la sélection actuelle

La sélection mémorisée s'ajoute à la sélection de l'image.

Retirer de la sélection actuelle

La sélection mémorisée est retirée de la sélection de l'image.

Croiser avec la sélection actuelle

On ne garde que ce qui est à la fois dans la sélection mémorisée et dans celle de l'image.

Renommer cette sélection…

Change le nom de la sélection mémorisée.

Supprimer cette sélection mémorisée

Retire cette sélection de la mémoire du document.

Aucune sélection mémorisée

Il n'y a encore aucune sélection rangée dans ce document.

Copier les pixels de la sélection

Copie les pixels du calque actif qui sont dans la sélection (Ctrl+C quand il y a une sélection).

Copier tous les calques visibles

Copie les pixels de la sélection tels qu'on les voit, tous calques réunis.

Couper les pixels de la sélection

Copie puis efface les pixels de la sélection (Ctrl+X, quand un calque de pixels est actif). L'effacement est une action de l'arbre : on peut l'annuler.

Coller les pixels copiés

Pose les pixels copiés sur un nouveau calque, à leur place d'origine (Ctrl+V).

Nouveau calque par copie

Met les pixels de la sélection sur un nouveau calque, au même endroit.

Remplir la sélection…

Remplit la sélection d'une couleur. La zone est enregistrée avec l'action.

Effacer la sélection

Rend transparent ce qui est choisi, sur le calque actif (touche Suppr).

Recadrer selon la sélection

Recadre l'image sur le plus petit rectangle qui contient la sélection.

Supprimer le fond…

Rend le fond transparent. Soit le logiciel reconnaît un fond uni, soit il utilise votre sélection. Les réglages s'ouvrent avec un aperçu avant / après.

Remplacer le fond…

Comme « Supprimer le fond », puis pose derrière le sujet une couleur ou un dégradé de votre choix.

Zone de cette action…

Change la zone où l'action agit : on peut l'agrandir, l'adoucir, l'inverser ou reprendre la sélection actuelle.

Limiter cette action à la sélection actuelle

L'action n'agira plus que dans la sélection que vous avez maintenant sur l'image.

Objet par cadre

Passe à l'outil qui trouve la forme d'un objet quand on trace un cadre autour de lui.

Reprendre les points du lasso

Remet en place les points du dernier lasso polygonal, pour les déplacer, en retirer ou en ajouter, puis refermer le contour. Cela ne marche que tant que la sélection n'a pas changé depuis.

Plage de tons…

Choisit les ombres, les tons moyens, les hautes lumières ou les tons chair de l'image. Une fenêtre vous laisse régler l'étendue et la douceur, avec un curseur avant / après pour voir le résultat.

Sélectionner le ciel…

Cherche le ciel d'une photo et le choisit. Une fenêtre vous laisse régler la sensibilité, avec un curseur avant / après. Le ciel doit toucher le haut de l'image ; le logiciel le dit s'il n'en voit pas.

Contour de la sélection (trait)…

Trace un trait le long du bord de la sélection : épaisseur, couleur et place du trait (dedans, centré, dehors) se règlent dans une fenêtre avec un curseur avant / après. Le trait est une action de l'arbre : on peut le changer plus tard.

Coller dans la sélection

Pose l'image copiée sur un nouveau calque, mise à la taille de la sélection. Seule la partie qui est dans la sélection reste visible (un masque est ajouté). Vous réglez la taille et la place dans une fenêtre avec un curseur avant / après.

Réglages du stylet et des guides…

Règle l'inclinaison du stylet pour les gauchers, le maintien qui donne une forme parfaite, la force d'accrochage des guides et ce qu'il faut accrocher.

Montrer la grille hexagonale

Dessine une grille de cases à six côtés sur l'image : pour les jeux de plateau, les cartes et les motifs en nid d'abeille. Elle ne fait pas partie de l'image.

Cacher la grille hexagonale

Retire la grille hexagonale de l'écran.

Réglages de la grille hexagonale…

Règle la taille et l'orientation des cases, et dit si les formes vectorielles s'aimantent à leurs centres et à leurs sommets.

Guide : règle courte

Le trait est tenu le long d'un segment entre deux pastilles, et il ne dépasse pas ses extrémités.

Guide : règles parallèles

Tous les traits sont tenus parallèles à la direction donnée par les deux pastilles, où que vous les commenciez.

Guide : ellipses concentriques

Le trait suit une ellipse de même forme que celle des pastilles, de la taille qui passe par le début du trait : pour les cibles, les tourbillons, les vagues.

Guide : point de fuite

Le trait suit la droite qui joint son début au point de fuite : pour les rayons, les trains qui s'éloignent, les routes.

Guide : perspective à quatre coins

Une grille en perspective posée sur quatre coins : le trait suit l'une de ses deux familles de lignes selon le sens du geste.

Guide : ellipses en perspective

Des cercles vus en perspective sur un plan à quatre coins : roues, assiettes, tables rondes.

Guide : courbe à quatre points

Le trait suit une courbe réglée par deux bouts et deux poignées de courbure.

Guide : œil de poisson

Pour un décor en très grand angle : les lignes deviennent des arcs qui passent par deux points de fuite, ou qui les entourent.

Guide : perspective curviligne

Trois points de fuite : les lignes deviennent des arcs qui passent par deux d'entre eux. Pour les décors courbes et les panoramas.

Importer des pinceaux d'autres logiciels…

Ajoute à « Mes pinceaux » des pinceaux faits ailleurs : fichiers .kpp, .bundle, .abr, .gih, .gbr, .brush et .brushset. Les pointes image sont gardées, les réglages reconnus sont convertis, et un compte rendu liste ce qui n'a pas pu être repris.

Teinte rapide du crayonné…

Fait apparaître le crayonné du calque en bleu clair (ou dans la couleur de votre choix), plus pâle, pour encrer par-dessus sans être gêné par les traits du dessous. Le réglage est une action : on la retire pour retrouver le crayonné d'origine.

Couleur au-delà de la ligne de coupe…

Prolonge les couleurs du bord de la forme sur quelques points au-delà, pour qu'un décalage de la découpe (autocollant, étiquette) ne laisse jamais de bord blanc.

Remplissage calculé…

Remplit le calque d'une trame de points, d'un bruit, d'une grille ou du résultat d'une formule. Tout se règle après coup : taille, angle, densité, couleurs.

Remplissage calculé comme motif vectoriel…

Transforme le remplissage calculé choisi dans l'arbre paramétrique en motif répétable, appliqué aux objets vectoriels sélectionnés et rangé dans la bibliothèque des motifs.

Remplissage fermant les trous

Outil de remplissage pour les dessins au trait : cliquez dans une zone, elle se remplit même si le contour a de petits trous. Le réglage s'ouvre avec le curseur avant / après.

Cacher la barre flottante de la sélection

Cache la petite barre de gestes qui suit la sélection.

Montrer la barre flottante de la sélection

Montre la barre de gestes près de la sélection : remplir, copier vers un calque, inverser, découper, lisser, bord, fond, contour, coller dedans, désélectionner.

Désépingler la barre de la sélection

La barre de la sélection se remet à suivre la sélection au lieu de rester à l'endroit où elle a été posée.

Mes boutons…

Choisissez jusqu'à dix commandes des menus pour les avoir sous la main dans une petite barre. On peut les réordonner et en retirer.

Cacher la barre des boutons personnels

Cache la petite barre de vos boutons personnels.

Montrer la barre des boutons personnels

Montre la petite barre de vos boutons personnels.

Panneaux à la demande…

Règle la touche qui fait venir chaque panneau (pinceaux, couleurs, outils, boutons) près du curseur.

Panneau des pinceaux

Fait venir près du curseur les pinceaux récents, favoris et les vôtres. Un choix le prend et ferme le panneau.

Panneau des couleurs

Fait venir près du curseur les couleurs récentes. Un clic prend la couleur, Maj + clic la prend en arrière-plan.

Panneau des outils

Fait venir près du curseur tous les outils.

Panneau de mes boutons

Fait venir près du curseur vos boutons personnels, en grand.

Plans de travail…

La liste des plans de travail (pages) du document : les nommer, les ranger, les dupliquer, les enregistrer en image.

Nouveau plan de travail

Ajoute une page au format A4 à droite de la dernière.

Enregistrer chaque plan de travail en image

Enregistre une image par plan de travail, au nom du document et du plan.

Effets vivants

Effets qui restent attachés à l'objet et le suivent : décalage, ombre, lueurs, griffonnage, 3D… Chacun se règle après coup.

Aspect…

Le panneau Aspect : tous les remplissages, contours et effets de l'objet choisi, pour les régler, les masquer, les ranger ou en ajouter.

Styles graphiques...

Des habillages tout prêts (bord blanc d'autocollant, néon, étiquette...) et les vôtres : un clic les pose sur les objets choisis.

Sélectionner

Choisir d'un coup tous les objets qui ressemblent à l'objet choisi, inverser la sélection, mémoriser une sélection.

Points choisis

Ce qu'on fait aux points choisis avec la sélection directe ou le lasso : moyenne, alignement, jonction, coupure.

Rappeler une sélection mémorisée

Reprend une sélection mémorisée dans ce document.

Enveloppe par style (arc, drapeau, onde...)...

Enveloppe par style : courbe l'objet comme un arc, une arche, un drapeau, une onde, un poisson... Le texte reste du texte, modifiable à tout moment.

Enveloppe par maillage...

Enveloppe par maillage : une grille posée sur l'objet. Avec l'outil Maillage, tirez ses points : l'objet se déforme en douceur.

Enveloppe par l'objet du dessus...

L'objet du dessus sert de moule : les objets dessous prennent sa forme (un texte dans un cœur, un logo dans un écusson).

Outil Maillage (tirer les points de l'enveloppe)

Prend l'outil Maillage : cliquez un objet pour lui poser une grille, puis tirez ses points.

Déformation libre (quatre coins)...

Déformation par les quatre coins, ou perspective : le haut plus étroit que le bas, ou un côté plus petit que l'autre.

Perspective...

Donne de la perspective : le haut plus étroit que le bas, ou un côté plus petit que l'autre.

Contraction et dilatation...

Contraction (points tirés vers l'extérieur, côtés creusés : une étoile pointue) ou dilatation (côtés gonflés : une fleur).

Rugosité...

Rugosité : un bord irrégulier, comme déchiré (pointes) ou ondulé (doux).

Zigzag...

Zigzag : le tracé devient une ligne en dents de scie ou en vagues régulières.

Torsion...

Torsion : l'objet tourne sur lui-même, fort au centre et de moins en moins vers les bords.

Retouche au hasard...

Retouche au hasard : chaque point et ses poignées bougent un peu, au hasard, pour un dessin moins parfait.

Transformation (et copies)...

Transformation vivante : taille, déplacement, rotation, miroir, avec des copies qui se suivent (frise, rosace, spirale de copies).

Outil Fluidité (pousser, tourbillon, festons...)

Prend l'outil Fluidité : déformez les objets au pinceau.

Motif répété le long d'un tracé...

Motif le long d'un tracé : le motif (les objets choisis sous le tracé) est répété tout le long, ou un seul exemplaire est étiré et courbé sur toute sa longueur.

Objet courbé le long d'un tracé...

Un objet (un texte dessiné, une frise) est étiré et courbé pour suivre tout le tracé du dessus.

Développer l'enveloppe (figer)

Décomposer l'aspect : les effets sont figés en objets ordinaires (tracés et groupes). Après cela, ils ne se règlent plus.

Décalage du tracé (effet vivant)...

Effet vivant de décalage : un liseré coloré tout autour de l'objet (sous lui), un trait de découpe par-dessus, ou la forme elle-même élargie ou rétrécie. Il suit l'objet : retapez le texte, bougez un point, le liseré suit. Pour un autocollant, un logo détouré, une étiquette.

Angles arrondis (effet vivant)...

Angles arrondis vivants : tous les angles de l'objet sont arrondis, même ceux qu'il aura plus tard.

Pointillés alignés sur les angles...

Pointillés alignés sur les angles : les tirets sont ajustés pour tomber juste aux angles et aux bouts du tracé.

Convertir en rectangle, rectangle arrondi ou ellipse...

Convertir en forme : un rectangle, un rectangle arrondi ou une ellipse autour de l'objet, qui suit sa taille. Parfait pour le fond d'une étiquette autour d'un texte.

Lueur externe...

Lueur externe : un halo de couleur autour de l'objet.

Lueur interne...

Lueur interne : une lumière à l'intérieur, depuis le bord ou depuis le centre.

Griffonnage...

Griffonnage : le remplissage devient un trait griffonné, comme fait au feutre.

Croquis (contour repassé)...

Croquis : le contour est repassé deux ou trois fois à main levée, avec des traits qui dépassent aux bouts.

Trame de points...

Trame de points : l'objet est rempli de points (ronds, carrés ou lignes) qui grossissent ou maigrissent, comme dans les bandes dessinées.

3D (extrusion, révolution, gonflement)...

3D : épaisseur (extrusion, avec un biseau sur la face avant), objet tourné autour d'un axe (révolution : un vase à partir d'un profil), ou effet de coussin gonflé, avec un éclairage simple.

Opération entre formes vivante...

Opération entre formes vivante sur un groupe : réunion, soustraction, division... Les formes du groupe restent modifiables, le résultat se refait tout seul. Plusieurs objets choisis sont d'abord groupés.

Décomposer l'aspect (figer les effets)

Décomposer l'aspect : les effets sont figés en objets ordinaires (tracés et groupes). Après cela, ils ne se règlent plus.

Nettoyer le calque (points en double, isolés, tracés vides)...

Nettoyage : retire les points en double, les points isolés, les tracés vides ou invisibles et les miettes. Sur tout le calque.

Nettoyer les objets choisis...

Nettoyage : retire les points en double, les points isolés, les tracés vides ou invisibles et les miettes. Seulement sur les objets choisis.

Ajouter des points...

Ajoute un point au milieu de chaque segment, sans changer la forme.

Répartir des points régulièrement...

Refait le tracé avec des points également espacés.

Créer un tracé composé

Tracé composé : plusieurs tracés n'en font qu'un, et là où ils se recouvrent un trou se creuse (comme le centre d'un « O »). Défaire : un objet par morceau.

Défaire le tracé composé (séparer)

Chaque morceau du tracé devient un objet séparé.

Remplissage pair-impair

Chaque recouvrement du tracé creuse un trou.

Remplissage non nul

Le sens du tracé décide de ce qui est rempli.

Moyenne horizontale

Les points choisis passent sur une même ligne horizontale.

Moyenne verticale

Les points choisis passent sur une même ligne verticale.

Moyenne (tous au même endroit)

Les points choisis se réunissent en leur milieu.

Aligner les points à gauche

Les points choisis se placent sur le plus à gauche.

Aligner les points à droite

Les points choisis se placent sur le plus à droite.

Aligner les points en haut

Les points choisis se placent sur le plus haut.

Aligner les points en bas

Les points choisis se placent sur le plus bas.

Répartir les points de gauche à droite

Les points choisis sont espacés également de gauche à droite.

Répartir les points de haut en bas

Les points choisis sont espacés également de haut en bas.

Rendre les points lisses

Les points choisis prennent deux poignées alignées : la courbe passe en douceur.

Rendre les points anguleux

Les points choisis perdent leurs poignées : un angle net.

Joindre les deux bouts en angle

Relie les deux bouts choisis par une ligne droite.

Joindre les deux bouts en douceur

Relie les deux bouts choisis par une courbe douce.

Réunir les deux bouts en un seul point

Les deux bouts choisis se rejoignent en leur milieu et ne font plus qu'un point.

Scinder le tracé aux points choisis

Coupe le tracé à chaque point choisi.

Outil Angles (pastilles pour arrondir)

Prend l'outil Angles : tirez les pastilles des angles pour les arrondir.

Outil Largeur du trait

Prend l'outil Largeur : élargissez ou affinez un trait là où vous voulez.

Outil Lasso de points

Prend le lasso : entourez des points à main levée.

Outil Jonction

Prend l'outil Jonction : glissez d'un bout de tracé à un autre pour les relier.

Même remplissage

Choisit tous les objets du calque qui ont le même remplissage.

Même contour

Choisit tous les objets du calque qui ont la même couleur de contour.

Même épaisseur de contour

Choisit tous les objets du calque qui ont la même épaisseur de contour.

Même style (remplissage et contour)

Choisit tous les objets qui ont le même remplissage, le même contour et la même épaisseur.

Même aspect (avec ses effets)

Choisit tous les objets qui ont le même aspect, effets compris.

Même opacité

Choisit tous les objets qui ont la même opacité.

Même mode de fusion

Choisit tous les objets qui ont le même mode de fusion.

Même genre d'objet

Choisit tous les rectangles, ou tous les textes, ou tous les tracés…

Même police

Choisit tous les textes écrits dans la même police (même graisse, même italique).

Même taille de texte

Choisit tous les textes de la même taille.

Sélectionner les objets du groupe

Choisit les objets qui composent le groupe choisi.

Sélectionner le groupe qui les contient

Remonte au groupe qui contient les objets choisis.

Outils vectoriels (marionnette, courbure, grille…)

Les outils vectoriels de la deuxième série : marionnette, courbure, lissage, grille, objet clé, inclinaison.

Outil Marionnette (épingles)

Prend l'outil Marionnette : posez des épingles sur l'objet et glissez-en une pour le déformer comme une marionnette.

Outil Courbure (courbes douces)

Prend l'outil Courbure : posez des points, la courbe les relie en douceur.

Outil Lissage (au pinceau)

Prend l'outil Lissage : passez le pinceau sur un tracé pour l'adoucir.

Outil Grille

Prend l'outil Grille : glissez sur l'image pour dessiner une grille.

Outil Objet clé (aligner sur un objet)

Prend l'outil Objet clé : touchez l'objet qui doit rester en place, puis alignez les autres dessus.

Outil Inclinaison (poignées)

Prend l'outil Inclinaison : glissez une poignée au milieu d'un côté pour incliner.

Grille rectangulaire...

Dessine une grille de lignes et de colonnes régulières (un tableau, une trame).

Grille polaire...

Dessine une grille de cercles et de rayons (une cible, une rose des vents).

Grille de perspective...

Dessine une grille de perspective à un ou deux points de fuite, pour dessiner des rues, des pièces, des bâtiments.

Incliner la sélection...

Incline les objets choisis, dans un sens ou dans l'autre, avec la valeur en degrés.

Masques, symboles et dispersion

Masque d'opacité, symboles liés à un original, pulvérisateur et dispersion de copies.

Créer un masque d'opacité (le dessus règle la transparence)

L'objet du dessus (dessiné en gris ou en dégradé) règle la transparence des autres objets choisis.

Retirer le masque d'opacité

Rend l'objet du masque pour que vous puissiez le modifier.

Inverser le masque d'opacité

Ce qui était caché devient visible, et inversement.

Créer un symbole avec les objets choisis

Les objets choisis deviennent l'original d'un symbole.

Poser une copie du symbole

Ajoute une copie liée à l'original du symbole.

Mettre à jour les copies du symbole

Force toutes les copies à reprendre la forme de l'original (elles le font déjà toutes seules à chaque modification).

Rompre le lien de la copie choisie

La copie devient un groupe ordinaire, indépendant de l'original.

Outil Pulvérisateur (semer des copies)

Prend l'outil Pulvérisateur : glissez pour semer des copies de l'objet choisi.

Disperser des copies le long d'un tracé...

Sème des copies de l'objet choisi le long du tracé placé au-dessus de lui.

Formes, bulles, cases, graphiques, connecteurs

Formes toutes prêtes, bulles de dialogue, cases de bande dessinée, graphiques et traits qui relient des objets.

Outil Formes toutes prêtes (flèche, cœur, nuage...)

Prend l'outil : choisissez la forme dans la barre, puis glissez sur l'image.

Outil Bulle de dialogue

Prend l'outil Bulle : glissez pour dessiner la bulle, puis tirez le point rouge pour placer la pointe.

Bulle de dialogue...

Ouvre la fenêtre de réglage d'une bulle de dialogue.

Cases de bande dessinée...

Découpe une page en cases.

Diviser en grille...

Coupe l'objet choisi en rangées et en colonnes.

Hachures...

Remplit l'objet choisi de traits parallèles.

Graphique ou diagramme...

Dessine un graphique à partir de chiffres.

Relier deux objets (connecteur en équerre)

Un trait en équerre relie les deux objets choisis et les suit.

Relier deux objets (connecteur droit)

Un trait droit relie les deux objets choisis et les suit.

Relier deux objets (connecteur courbe)

Une courbe relie les deux objets choisis et les suit.

Plume, ombre bloc, mode isolé, calque modèle

Outils de la quatrième série : forme reconnue, ombre bloc, plume, extrémités de trait, mode isolé, calque modèle, dessin derrière ou dedans.

Outil Forme reconnue (dessin à main levée)

Prend l'outil Forme : dessinez à main levée, le logiciel redresse la ligne, le cercle, le rectangle ou le triangle.

Ombre bloc (extrusion à plat)…

Ajoute une ombre pleine qui s'allonge dans une direction.

Plume calligraphique (angle de plume)…

Transforme le trait en trait de plume biseautée.

Extrémités personnalisées (dessin au bout du trait)…

Pose un dessin de votre choix au bout d'un trait. Choisissez le dessin, puis le trait.

Dégradé de formes le long d'un tracé…

Répartit les étapes entre deux formes le long d'un tracé.

Isoler le groupe choisi (mode isolé)

Seul le groupe choisi reste modifiable ; le reste s'estompe et se verrouille.

Quitter le mode isolé

Tout redevient modifiable.

Utiliser le calque comme modèle (estompé, verrouillé)

Le calque devient un modèle à suivre : pâle et verrouillé, il reste dessous pendant que vous redessinez par-dessus sur un autre calque.

Rendre au calque modèle son aspect normal

Le calque retrouve son opacité et se déverrouille.

Dessiner normalement

Les prochains objets se dessinent par-dessus, comme d'habitude.

Dessiner derrière l'objet choisi

Les prochains objets se placent derrière l'objet choisi.

Dessiner dedans (l'objet choisi découpe)

Les prochains objets sont découpés par la forme de l'objet choisi.

Vectoriser au trait central...

Transforme le trait de l'image en lignes fines, une seule ligne par trait, sur un nouveau calque relié à l'image.

Préférences...

Ouvre la fenêtre des réglages du logiciel : langue, apparence, outils, fichiers, raccourcis clavier, laser, et l'enregistrement de vos réglages dans un fichier (Ctrl+K).

Mes réglages

Enregistrer vos réglages dans un fichier, ou reprendre ceux d'un fichier.

Exporter mes réglages...

Range vos réglages dans un fichier « .grafusio-reglages », pour les garder ou les reprendre sur un autre ordinateur.

Importer des réglages...

Reprend les réglages d'un fichier « .grafusio-reglages ». Vous voyez ce qui change avant de confirmer.

Flou moyen et en boîte...

Deux flous simples et rapides : un flou en rectangle, ou la couleur moyenne de toute l'image étalée partout.

Flou intelligent...

Adoucit les zones unies (peau, ciel) et laisse les contours nets. On peut aussi n'afficher que les contours.

Flou de champ et de diaphragme...

Posez des points sur la photo : chacun règle le flou à cet endroit. Ou gardez une zone nette ronde et floutez le reste, comme avec un vrai diaphragme.

Flou de tracé...

Un flou de mouvement qui suit une courbe que vous tracez sur la photo (roue qui tourne, geste en arc).

Netteté optimisée...

Corrige un léger flou de mise au point ou de bougé en le « défaisant », sans trop faire ressortir le grain.

Minimum et maximum...

Épaissit ou amincit de quelques points les zones claires, les zones sombres, ou la forme du calque.

Artistique

Transformer une photo en affiche, en bande dessinée, en peinture ou en dessin.

Classiques

Des effets de style classiques : solarisation, diffusion, vent, extrusion.

Effet aplats...

Réduit la photo à quelques aplats de couleurs nettes, comme une affiche ou une sérigraphie.

Effet bande dessinée...

Contours noirs, tons simplifiés et couleurs vives, comme une case de bande dessinée. Une trame de points peut remplir les ombres.

Effets artistiques...

Aquarelle, pastel, fusain, couteau à palette, éponge ou contours postérisés : une technique de peintre en un réglage.

Effets de croquis...

Photocopie, tampon, plâtre, réticulation ou papier gaufré : des rendus à l'encre sur papier.

Solarisation...

Inverse seulement les parties claires (ou sombres) de l'image : l'effet des vieilles photos argentiques.

Diffusion...

Éparpille les points de l'image au hasard autour de leur place : un grain doux, comme une image vue à travers un verre dépoli.

Vent...

Étire des traits à partir des contours dans une direction, comme si le vent emportait l'image.

Extrusion...

Transforme l'image en blocs ou en pyramides en relief, chacun de la couleur moyenne de sa zone.

Cristallisation...

Remplace l'image par des cristaux irréguliers, chacun de la couleur moyenne de sa zone.

Mosaïque de verre...

L'image devient un vitrail : morceaux de verre irréguliers séparés par des joints sombres.

Fragments...

Superpose quatre copies décalées de l'image : un aspect flou et dédoublé, comme une vision trouble.

Pointillisme...

Peint l'image par petites touches rondes de couleur sur un fond clair.

Manière noire...

Transforme l'image en grain noir et blanc (ou en couleurs) : points, grumeaux ou traits, comme une gravure.

Carreaux...

Découpe l'image en carreaux et les décale un peu au hasard.

Texture et relief

Relief, ombres à l'intérieur d'une forme, textures de matières, cadres et coin de page.

Ombre interne et lueur interne…

Ajoute une ombre (ou une lueur) à l'intérieur de la forme du calque, le long de ses bords.

Effets 3D…

Donne du relief à une forme en un clic : biseau, ciselé, bouton bombé ou découpe creusée.

Texturer…

Donne à l'image l'aspect d'une toile, d'une brique, d'un papier, de grès, de mosaïque antique, de cuir ou de store.

Cadres photo…

Entoure la photo d'un cadre tout fait : bois, passe-partout, photo instantanée, double filet, coins arrondis, timbre-poste, pellicule.

Coin de page recourbé…

Replie un coin de l'image comme une page de livre qui se soulève, avec l'ombre qui va avec.

Convolution personnalisée…

Écrivez votre propre filtre avec une grille de chiffres, ou partez d'un modèle (netteté, flou, contours, relief).

Autres déformations

Dispersion d'après une carte, verre, zigzag, cisaillement, kaléidoscope, cylindre et polygone.

Décalage avec raccord…

Fait glisser l'image : ce qui sort d'un côté revient de l'autre. Idéal pour vérifier qu'un motif se répète sans coupure.

Dispersion d'après une carte…

Déforme l'image d'après un autre calque (une carte en gris) : un drapeau qui épouse un tissu froissé, par exemple.

Verre et ondulation…

L'image vue à travers un verre dépoli, des petites lentilles, des blocs de verre ou une eau ridée.

Zigzag (ondes en cercle)...

Des ondes en cercle autour d'un centre, comme les ronds dans l'eau.

Cisaillement...

Décale les lignes (ou les colonnes) de l'image le long d'une courbe : en S, en arc, ou tracée par vous sur la photo.

Kaléidoscope et miroir répété...

Répète un secteur de l'image en miroir autour d'un centre, ou répète l'image entière en miroir en carreaux.

Effets géométriques...

Plie l'image sur un cylindre, ou la moule dans un polygone (un pentagone par exemple).

Nuages par différence...

Mélange des nuages avec l'image par différence : des teintes inversées et marbrées apparaissent. Ne touche que ce qui est déjà peint.

Fibres...

Peint des fibres (bois, papier, tissu, métal brossé) de deux couleurs.

Reflet d'objectif...

Ajoute un reflet de soleil dans l'objectif : éclat, rayons et petits disques colorés alignés.

Flammes (fractale)...

Dessine par calcul de grandes formes de flammes, de plumes ou de fleurs lumineuses. Chaque numéro de tirage donne un motif différent.

Arbre...

Dessine un arbre par calcul : tronc, branches et feuilles. Chaque numéro de tirage donne un arbre différent.

Matière : métal, chrome, verre, relief...

Donne du volume et une matière à un calque : chrome, or, cuivre, acier brossé, verre, plastique, ou seulement un relief qui garde les couleurs. Sur un texte ou un dessin vectoriel,

la matière se pose sur un calque à part, relié au dessin : quand vous changez le texte, la matière suit.

Éclairage...

Éclaire l'image avec une lampe : projecteur, lumière ronde ou lumière du jour venant de côté. Le reste de l'image reste dans la pénombre que vous choisissez.

Mettre en situation...

Place votre dessin dans un objet réaliste, tout seul : le logiciel regarde la forme du dessin (carré, en hauteur, logo détouré, page...) et propose en premier les objets qui lui conviennent, chacun avec un vrai aperçu. Un clic sur l'objet choisi pose la mise en situation, qui reste modifiable.

Mises en situation : présentations...

Quatre mises en page prêtes avec votre dessin : fiche produit, planche pour les réseaux sociaux, page de catalogue, présentation de boutique. Et la planche de tous les modèles côte à côte. Le résultat est un nouveau document dont chaque image est un calque.

Mises en situation : tout enregistrer...

Calcule votre dessin dans tous les modèles et enregistre une image par modèle, avec un nom net (nom du dessin, puis du modèle), dans un dossier que vous choisissez une seule fois.

Mes modèles de mise en situation...

Ajoutez la photo d'un de vos objets, marquez les quatre coins de la zone à remplir (et un masque si vous voulez) : le modèle est gardé d'une séance à l'autre, avec les autres. Vous pouvez aussi les exporter et les importer.

Texte dans la forme sélectionnée...

Écrit un texte à l'intérieur de la forme que vous avez choisie : le texte suit les contours de la forme. Choisissez d'abord la forme dans le dessin.

Styles de texte...

Ouvre la liste de vos styles de caractère (police, taille, couleur d'une partie de texte) et de paragraphe (alignement, retraits, espaces). Un style s'applique d'un clic et se met à jour dans tous les textes qui l'utilisent.

Couleurs globales et tons directs...

Ouvre la liste des couleurs reliées au dessin. Quand vous changez une couleur globale, tous les objets qui l'utilisent changent avec elle. Vous y créez aussi des teintes (60 %, 40 %...) et des tons directs (encres d'accompagnement, dont un blanc).

Gestion des couleurs et profils...

Réglages des profils de couleurs : profil du document, conversion vers un autre profil, épreuvage à l'écran (simulation de l'impression), profil incorporé aux fichiers enregistrés.

Épreuvage à l'écran (simulation de l'impression)

Montre à l'écran comment le document sortira en imprimerie, avec les couleurs qui s'éteignent. Un curseur avant / après et une alerte de couleurs hors gamme sont proposés dans la fenêtre « Gestion des couleurs ».

Arrêter l'épreuvage à l'écran

Revient à l'affichage normal des couleurs.

Marquer comme couleur globale

Fait de cette couleur une couleur globale du document : les objets qui la portent la suivent, et quand vous la changez dans Couleurs globales et tons directs..., ils changent tous avec elle.

Ajouter comme ton direct...

Range cette couleur parmi les tons directs du document, sous le nom de l'encre que vous donnez : l'imprimeur la reçoit comme une encre à part, sur sa propre plaque.

Rechercher et remplacer dans les textes...

Change un mot dans tous les textes du document.

Texte de remplissage...

Remplit un texte (ou en pose un nouveau) avec du faux texte pour une maquette.

Image faite de caractères (image sélectionnée)...

Transforme l'image sélectionnée en une image composée de lettres, de chiffres ou de signes.

Séparations et taux d'encrage...

Montre l'image encre par encre et les endroits qui reçoivent trop d'encre.

Couleurs d'imprimerie : ramener dans la gamme...

Remplace toutes les couleurs du document par celles que l'impression sait reproduire.

Surimpression des objets sélectionnés

Les objets choisis s'impriment par-dessus ce qu'il y a dessous, sans le creuser.

Fin de la surimpression des objets sélectionnés

Remet les objets choisis en impression normale.

Mode de couleur : gris, 1 bit, indexé...

Passe le document en niveaux de gris, en noir et blanc ou en palette limitée de couleurs, avec ou sans tramage.

Ton automatique

Corrige d'un clic la lumière et les couleurs : les plus sombres deviennent presque noirs, les plus clairs presque blancs, pour chacune des trois couleurs. Le curseur avant / après montre l'effet. Pour le doser, double-cliquez l'action dans l'arbre.

Contraste automatique

Étire la lumière de la photo d'un clic, sans changer les teintes : le plus sombre devient presque noir, le plus clair presque blanc. Pour le doser, double-cliquez l'action dans l'arbre.

Couleur automatique

Enlève d'un clic la teinte qui colore toute la photo (trop jaune, trop bleue...) et étire un peu la lumière. Pour le doser, double-cliquez l'action dans l'arbre.

Correction automatique de la photo

Le tout d'un clic : lumière étirée, clarté rééquilibrée, teinte dominante enlevée, couleurs ternes ravivées. Pour doser chaque partie, double-cliquez l'action dans l'arbre.

Transformation libre

Déplacer, agrandir, tourner, incliner, mettre en perspective ou déformer le calque actif (ou la sélection), avec des poignées. Valider ou Annuler en bas de l'image.

Rogner les bords vides

Retire d'un clic les marges transparentes ou d'une seule couleur autour du dessin. Le recadrage reste modifiable dans l'arbre paramétrique.

Rotation de l'image...

Tourne toute l'image : 90° ou 180° d'un clic, ou un angle libre (7°, -2,5°...). Vous choisissez ensuite d'agrandir la zone de travail, de recadrer sans bords vides ou de garder la taille. Le curseur avant / après montre le résultat.

Marionnette (épingles)

Pose des épingles sur l'image et tire-les : l'image se plie autour, comme un pantin. Les épingles qui ne bougent pas retiennent l'image.

Plaquer en perspective

Pose le calque actif sur un mur, une boîte ou un écran : tirez chaque coin jusqu'au coin de la surface, l'image se met en perspective.

Peindre derrière (activer / couper)

Allume ou éteint « Derrière » : les prochains traits se posent seulement dans les vides, sous ce qui est déjà peint.

Pinceau d'historique

Choisit le pinceau d'historique : il repeint l'image telle qu'elle était avant, à l'endroit où vous passez.

Mettre l'état actuel du calque de côté

Garde le calque tel qu'il est maintenant : le pinceau d'historique pourra le rétablir plus tard.

Formes en pixels

Choisit l'outil de formes en pixels : rectangle, ellipse, polygone, étoile, peints directement sur le calque.

Colorier automatiquement un dessin au trait...

Met des couleurs dans un dessin au trait toute seule : chaque zone fermée reçoit une couleur. La fenêtre de réglage montre le curseur avant / après.

Colorier d'après quelques traits de couleur...

Vous posez un trait de couleur dans chaque zone d'un dessin au trait (sur un calque à part) : chaque zone se remplit de sa couleur.

Pinceaux spéciaux (hachures, particules, esquisse, grille)

Choisit les pinceaux spéciaux : hachures, particules, esquisse et grille.

Gomme jusqu'aux croisements

Choisit la gomme vectorielle qui efface un trait entre deux croisements d'un seul geste.

Imprimer les séparations…

Imprime une feuille par encre (cyan, magenta, jaune, noir) : plus la feuille est foncée à un endroit, plus il y a de cette encre. Utile pour vérifier un travail avant l'imprimerie.

Répéter la dernière action

Refait, sur le calque choisi, la dernière action que vous avez faite, avec les mêmes réglages. Pratique pour appliquer la même chose à plusieurs calques.

Enregistrer mes gestes

Met l'enregistrement en marche : faites vos gestes comme d'habitude, puis arrêtez. Toutes les actions faites entre-temps deviennent un script que vous pourrez rejouer plus tard.

Arrêter l'enregistrement de mes gestes

Arrête l'enregistrement et vous propose de garder vos gestes comme script.

Données variables…

Fabrique toute une série d'images à partir d'un tableau : chaque ligne du tableau change les valeurs du document et donne une image. Par exemple une carte avec un nom différent sur chaque ligne.

Informations du fichier…

Écrivez votre nom, vos droits et une description : ils sont ajoutés dans chaque image JPEG ou PNG que vous enregistrez. Vous pouvez aussi lire les informations d'une photo : appareil, date, réglages.

Enregistrer une nouvelle version

Enregistre une copie de votre document sous « nom 02 », puis « nom 03 », et ainsi de suite, sans toucher au document en cours. Pratique pour garder les étapes de votre travail.

Exporter la sélection…

Enregistre en image seulement la partie que vous avez sélectionnée, avec le fond transparent autour si vous le souhaitez. Fait d'abord une sélection.

Planche contact…

Range plusieurs images sur des feuilles, en lignes et en colonnes, avec leur nom dessous, pour voir toutes vos photos d'un coup d'œil ou les imprimer ensemble.

Mosaïque d'impression…

Imprime le document en très grand, découpé en plusieurs feuilles que vous collez ensuite côte à côte. Des repères de coupe et un numéro sur chaque feuille aident à les assembler.

Exporter en plusieurs fichiers…

Enregistre d'un coup plusieurs images réunies dans un seul fichier ZIP : soit une image par calque, soit le document entier en plusieurs tailles (1x, 2x, 3x ou les largeurs que vous écrivez).

Imprimer…

Ouvre la fenêtre d'impression : vous voyez la feuille à droite, vous réglez le papier, la taille, la position et le nombre de copies à gauche, puis vous lancez l'impression. Raccourci : Ctrl + P.

Traitement par lots…

Applique les mêmes réglages à toute une série d'images d'un seul coup, par exemple réduire cent photos ou les passer en noir et blanc. Vos fichiers d'origine ne sont jamais touchés : les nouveaux fichiers sont rangés dans le dossier que vous choisissez.

Enregistrer en PDF de plusieurs pages…

Écrit un seul PDF de plusieurs pages : une page par calque que vous cochez, dans l'ordre de la liste. Les tracés, les textes et les dégradés restent vectoriels dans le PDF.

Ouvrir la page suivante du PDF

Quand vous avez ouvert un PDF en choisissant « chaque page devient un document », les autres pages attendent. Cette ligne ouvre la suivante à la place du document en cours (une question vous est posée si ce document n'est pas enregistré).

Copies de secours et documents récupérés…

Le logiciel garde de temps en temps une copie de votre document dans un coin à part, sans jamais toucher à vos fichiers. Cette fenêtre montre les copies, règle le rythme, et permet de retrouver un document après une panne ou une coupure de courant.

Code QR…

Pose un code QR au milieu de l'image : un dessin vectoriel net à toute taille, que l'on lit avec un téléphone. Dans la fenêtre qui s'ouvre, écrivez ce que le code doit contenir (un texte, une adresse, un numéro de téléphone) ; le code se refait à chaque lettre.

Code-barres...

Pose un code-barres (Code 128 : lettres sans accent, chiffres, signes). Pour les codes des produits en magasin, choisissez « EAN-13 » dans la fenêtre qui s'ouvre.

Règle (mesurer)...

Prend l'outil Règle pour mesurer une distance et un angle sur l'image.

Cote d'angle...

Prend l'outil Règle en mode Angle : deux branches à partir d'un sommet. « Poser la cote » en fait un dessin réglable.

Cote de rayon...

Prend l'outil Règle en mode Rayon : du centre d'un rond jusqu'à son bord. « Poser la cote » en fait un dessin réglable.

Copie en pixels reliée (le dessin reste modifiable)

Pose au-dessus du dessin vectoriel un calque de pixels qui le recopie et le suit. Le dessin d'origine est masqué mais reste modifiable : choisissez la copie avec l'outil Sélection (V) et vous déplacez, changez, retouchez les objets du dessin ; la copie se met à jour. Les filtres, réglages, retouches et coups de pinceau se posent sur la copie.

Modifier le dessin d'origine

Ce calque de pixels recopie un dessin vectoriel masqué. Cette commande vous place sur le dessin pour le modifier ; la copie suit chaque changement.

Couleurs par défaut (noir et blanc)

Remet la couleur de premier plan en noir et celle d'arrière-plan en blanc. Ne change pas l'image (pour passer une photo en noir et blanc : menu Réglages › Noir et blanc...).

Dupliquer le calque

Fait une copie du calque choisi, avec toutes ses actions, juste au-dessus de lui (Ctrl+J).

Dupliquer les objets

Fait une copie des objets choisis, un peu décalée, dans le même calque (Ctrl+D).

Nouveau groupe

Crée un dossier dans la liste des calques. Si des calques sont choisis, ils y sont rangés. Un dossier se plie, se déplie, se masque, se déplace d'un bloc ; il a son opacité, son mode de fusion et son masque. Au clavier : Ctrl+G, quand aucune forme n'est choisie (si des formes sont choisies, Ctrl+G les groupe entre elles).

Dissocier le groupe

Sort les calques du dossier choisi et supprime le dossier. Les calques gardent leur place dans l'image. Au clavier : Ctrl+Maj+G, quand aucune forme n'est choisie.

Nouveau calque de réglage

Ajoute un calque de réglage : niveaux, courbes, teinte, noir et blanc... Il change l'aspect de tout ce qui est dessous, sans toucher aux calques eux-mêmes. On peut le régler à tout moment, le masquer, lui poser un masque ou baisser son opacité.

Style de calque...

Ouvre la fenêtre des styles : ombre portée, ombre interne, lueurs, biseau, satin, incrustations de couleur, de dégradé, de motif, contour. Les styles restent modifiables après coup et s'ajoutent les uns aux autres. Le curseur avant / après montre l'effet.

Copier le style

Garde en mémoire les styles du calque pour les poser sur un autre.

Coller le style

Pose sur les calques choisis les styles copiés avant.

Effacer le style

Retire tous les styles des calques choisis. Le calque lui-même ne change pas.

Fusionner les calques choisis

Réunit les calques choisis en un seul calque de pixels. Le résultat se place à l'endroit du calque le plus haut. Tout reste annulable. Au clavier : Ctrl+E, quand plusieurs calques sont choisis (avec un seul calque, Ctrl+E le fond dans celui du dessous).

Fusionner les calques visibles

Réunit tous les calques visibles en un seul. Les calques masqués restent tels quels.

Fusionner une copie des calques visibles

Fabrique un nouveau calque tout en haut qui montre l'image telle qu'on la voit, sans toucher aux calques d'origine.

Monter le calque

Avance le calque actif d'un rang dans la pile (Ctrl+]). Si des objets sont choisis, ce raccourci règle leur ordre à eux.

Descendre le calque

Recule le calque actif d'un rang dans la pile (Ctrl+[).

Calque tout en haut

Met le calque actif au-dessus de tous les autres (Ctrl+Maj+]).

Calque tout en bas

Met le calque actif au-dessous de tous les autres (Ctrl+Maj+[).

Aplatir l'image

Réunit toute l'image en un seul calque « Arrière-plan ». Les calques masqués sont abandonnés (une question est posée avant). Annulable.

Choisir tous les calques

Choisit tous les calques d'un coup, pour les déplacer, les aligner ou les ranger ensemble.

Calques choisis : déplacer, aligner, transformer…

Ouvre une fenêtre de gros boutons pour déplacer, aligner, répartir, tourner, agrandir, retourner, grouper, fusionner ou supprimer les calques choisis d'un seul geste.

Fermer le groupe

Replie le groupe : ses calques disparaissent de la liste, pas de l'image.

Ouvrir le groupe

Déplie le groupe pour voir et régler ses calques.

Groupe isolé (ne mêle plus ses calques à ceux du dessous)

Le groupe est d'abord assemblé seul, puis posé sur l'image avec son mode de fusion. Les réglages à l'intérieur n'agissent que sur ses propres calques.

Groupe passe-travers (ses calques se mêlent à ceux du dessous)

Les calques du groupe se mêlent directement à tout ce qui est dessous, comme s'ils n'étaient pas rangés : leurs modes de fusion et les réglages agissent sur toute l'image.

Fusionner le groupe en un calque

Remplace le groupe et tout ce qu'il contient par un seul calque de pixels.

Modifier le réglage...

Rouvre la fenêtre de réglage de ce calque, avec le curseur avant / après.

Appliquer le réglage au calque du dessous

Ajoute le réglage au calque du dessous et supprime le calque de réglage : l'effet ne touche plus que ce calque.

Grouper ce calque

Range ce calque dans un nouveau dossier. Au clavier : Ctrl+G, quand aucune forme n'est choisie.

Ranger le style dans la bibliothèque...

Garde les styles de ce calque dans la bibliothèque (dossier « Mes styles ») pour les reposer en un clic.

Renommer l'objet...

Donne un nom à cet objet : il apparaît ainsi dans la liste des calques et dans l'arbre paramétrique.

Masquer l'objet

Cache cet objet dans l'image. Il reste dans le calque.

Afficher l'objet

Montre de nouveau cet objet.

Verrouiller l'objet

L'objet ne se choisit plus à la souris sur l'image : plus de déplacement par erreur.

Déverrouiller l'objet

L'objet se choisit de nouveau à la souris.

Placer tout au-dessus

Met l'objet devant tous les autres objets du calque.

Placer tout au-dessous

Met l'objet derrière tous les autres.

Montrer l'action qui l'a créé

Met en évidence, dans l'arbre paramétrique, l'action qui a dessiné cet objet.

Supprimer l'objet

Supprime l'objet du calque (récupérable dans la corbeille du document).

Supprimer ces calques…

Supprime les calques choisis.

Table de couleurs…

Ajoute un calque de réglage « Table de couleurs » : il agit sur tout ce qui est dessous, avec son propre masque, son opacité et son mode de fusion.

Forme composée modifiable (intersection)

Les formes restent modifiables ; seule leur partie commune est remplie.

Forme composée modifiable (exclusion)

Les formes restent modifiables ; leurs recouvrements deviennent des trous.

Forme composée modifiable (soustraction par l'arrière)

Les formes restent modifiables ; celles du dessous découpent celle du dessus.

Développer la forme composée

Transforme la forme composée choisie en un tracé ordinaire, avec ses courbes exactes.

Répéter la dernière opération entre formes

Refait la même opération sur les objets choisis maintenant (raccourci Ctrl+4).

Panneau des opérations entre formes…

Ouvre le panneau aux grands boutons, pratique au doigt et au stylet.

Options des opérations entre formes…

Réglages des prochaines opérations : précision, points en trop, zones minuscules, contour gardé, recadrage, couleurs proches, traits des contours.

Opérations entre formes...

Ouvre le panneau aux grands boutons, pratique au doigt et au stylet.

Suite FFSMC...

Montre les autres logiciels FFSMC installés sur cet ordinateur (Crea Pol Lab, VectoScan Lab, Cut Lab, Cross Stitch Lab, CopCol Lab...). Si vous les réunissez à Pulsio Lab, leurs fonctions apparaissent dans les menus et leurs résultats arrivent directement dans votre document.

Envoyer à VectoScan Lab

Remet à VectoScan Lab les objets choisis (avec 2 mm de marge), sinon tout le document, en image à la résolution du document. VectoScan Lab s'ouvre avec l'image, prêt à la vectoriser avec précision.

Envoyer à Cross Stitch Lab

Remet à Cross Stitch Lab les objets choisis (avec 2 mm de marge), sinon tout le document, en image. Cross Stitch Lab s'ouvre avec l'image, prêt à en faire une grille de point de croix.

Ombres et reflets d'après une photo...

Pose sur un dessin les ombres et les reflets d'une vraie photo du même objet, même prise sous un autre angle et même en noir et blanc. Vous montrez quelques endroits communs aux deux images, Pulsio Lab fait le reste. Les couleurs du dessin ne changent pas.

Menu radial (couleurs, pinceaux, taille)

Ouvre un menu en rond sous le stylet ou la souris : taille, couleurs récentes, pinceaux favoris, annuler, rétablir, pipette. Au clavier : Maj+M (la touche Q seule choisit l'outil Cote).

Ouvrir une autre fenêtre (logiciel installé seulement)

Dans le logiciel installé, un même document peut s'ouvrir dans plusieurs fenêtres, sur un ou plusieurs écrans. Cette ligne reste grisée quand Pulsio Lab n'est pas lancé comme logiciel installé.

Fiche des raccourcis (A4)...

Imprime sur une feuille A4 tous les raccourcis clavier, rangés par menu, avec les outils et leur icône, en écriture Windows et Mac. Les raccourcis que vous avez changés dans les Préférences y sont compris.

Fiche des raccourcis (A3)…

La même fiche, sur une feuille A3, en trois colonnes : plus lisible à afficher au mur de l'atelier.

Rappel des raccourcis à l'écran

Montre en bas à droite la lettre de chaque outil et les raccourcis les plus utiles. L'outil en cours est en évidence. Ctrl+/, Échap ou un clic ailleurs le referme.

Enregistrer pour le web (poids et aperçu)…

Choisissez le format et la qualité d'une image pour un site, un message ou un réseau social : le poids du fichier s'affiche tout de suite, avec l'image telle qu'elle sera.

Parcourir un dossier en vignettes…

Montre en vignettes les images et dessins d'un dossier : un toucher en ouvre un, ou cochez-en plusieurs pour les ouvrir ou en faire une planche contact.

Garder l'historique dans le fichier

À l'enregistrement, la liste Annuler / Rétablir est rangée dans le fichier : en le rouvrant, on peut encore revenir en arrière.

Ne plus garder l'historique dans le fichier

Le fichier ne garde plus la liste Annuler / Rétablir (il est plus léger). L'arbre paramétrique, lui, est toujours gardé.

PDF et .ai : ouvrir les textes modifiables

Les prochains PDF et .ai s'ouvrent avec de vrais textes, qu'on peut corriger (dans la police de l'ordinateur la plus proche si la leur n'y est pas).

PDF et .ai : ouvrir les textes en courbes (aspect exact)

Les prochains PDF et .ai s'ouvrent avec l'aspect exact de leurs lettres, en courbes non modifiables.

Contrôle avant impression…

Vérifie le document avant de l'envoyer à l'imprimeur : images trop peu définies, objets hors de la page, fond perdu manquant, traits trop fins, petits textes, couleurs difficiles.

Jeux de touches tout prêts…

Des raccourcis clavier calqués sur les habitudes des logiciels courants, appliqués d'un coup. La liste de ce qui change s'affiche avant.

Bande dessinée, pavages, entrelacement

Lignes de vitesse et de concentration, pavages de symétrie, entrelacement des objets, calage sur les pixels.

Lignes de concentration…

Des lignes qui convergent vers un centre, pour une surprise ou un gros plan de bande dessinée.

Lignes de vitesse…

Des lignes parallèles qui donnent l'impression du mouvement.

Pavage de symétrie (17 familles)…

Répète les objets choisis en papier peint, selon une des 17 symétries du plan.

Outil Entrelacement (touchez un croisement)

Prend l'outil Entrelacement : touchez un croisement pour faire passer l'objet du dessous par-dessus.

Caler les objets choisis sur les pixels

Les bords des objets choisis tombent sur des pixels entiers, pour des traits nets dans les images enregistrées.

Vérifier l'orthographe du document…

Vérifie tous les textes du document avec les dictionnaires livrés avec le logiciel.

Réglage gradué (en dégradé)…

Un réglage de lumière qui s'estompe d'un côté à l'autre de l'image : pour assombrir un ciel.

Réglage radial (en ellipse)…

Un réglage de lumière dans une ellipse, ou autour : pour éclairer un sujet ou assombrir les bords.

Outil Réglage gradué ou radial

Prend l'outil : tirez sur la photo pour poser le réglage.

Égaliser…

Étale les tons de l'image du noir au blanc.

Virage HDR…

Rapproche ombres et lumières et fait ressortir les détails.

Courbes de teinte et de saturation…

Change une couleur précise : sa teinte, sa vivacité, sa clarté.

Réglage en Lab…

Règle clarté et couleurs séparément, dans l'espace Lab.

Gomme magique (un toucher efface une couleur)

Prend la gomme magique : un toucher rend une couleur transparente.

Gomme d'arrière-plan

Prend la gomme d'arrière-plan : n'efface que la couleur sous le centre du pinceau.

Mannequin de pose (modèle pour dessiner un personnage)…

Pose un personnage articulé à placer et tourner comme on veut, pour dessiner d'après lui.

Galerie d'effets (vignettes)…

Tous les effets essayés en petit sur votre photo : un toucher sur une vignette ouvre l'effet en grand.

Rendu technique et bande dessinée

Carte de normales, courbes de niveau, trames de manga.

Carte de normales (relief pour la 3D)…

Fabrique une carte de relief pour la 3D à partir de l'image.

Courbes de niveau…

Trace les lignes de même clarté sur l'image.

Courbes de niveau en tracés…

Les lignes de même clarté deviennent des tracés vectoriels sur un nouveau calque.

Trame de manga dans la sélection…

Pose une trame de points ou de lignes dans la sélection.

Calque de trame à peindre

Un calque de trame caché par un masque : peignez en blanc pour faire apparaître la trame là où vous voulez.

Photo ancienne…

L'aspect d'un vieux tirage, au choix de l'époque.

Grilles isométrique et triangulaire…

Affiche une grille isométrique ou triangulaire sur l'image, pour dessiner en perspective cavalière ou en triangles.

Caler sur les pixels en dessinant

Pendant qu'on dessine ou déplace des objets vectoriels, leurs points tombent sur des pixels entiers.

Ne plus caler sur les pixels en dessinant

Les objets vectoriels se placent de nouveau librement.

Masquer la barre de l'objet choisi

Cache la petite barre de boutons qui apparaît près de l'objet ou du calque choisi.

Afficher la barre de l'objet choisi

Montre de nouveau la petite barre de boutons près de l'objet ou du calque choisi.

Enregistrer pour un usage…

Prépare en un geste une image à la bonne taille pour ce que vous voulez en faire : publication carrée ou en hauteur sur les réseaux, format vertical plein écran, bannière, miniature de vidéo, photo pour un site, photo légère pour un courriel, fond d'écran, icône, tirage 10 × 15. Vous choisissez si l'image est recadrée pour remplir le format ou gardée entière avec des bandes.

Ouvrir un PDF en plans de travail…

Ouvre toutes les pages d'un PDF côte à côte dans un seul document, chacune dans son plan de travail, avec ses dessins modifiables. Pour le réenregistrer, Fichier › Enregistrer en PDF de plusieurs pages… et le choix « Plans de travail » : une page par plan.

Importer les nuanciers d'un fichier .ai…

Lit les groupes de couleurs rangés dans un fichier .ai (ou un PDF fait par le même logiciel) et les ajoute à vos nuanciers, avec leurs noms. Les couleurs CMJN gardent leurs valeurs, les tons directs sont signalés.

Rechercher une marque invisible…

Choisissez une image trouvée sur internet ou reçue : le logiciel cherche s'il y a caché une marque invisible et vous dit à qui elle appartient quand elle a été posée sur cet ordinateur.

Vérifier le certificat d'une image…

Lit le certificat d'authenticité joint à une image enregistrée par le logiciel : date, nombre de retouches, éléments créés par le logiciel, et surtout si l'image a été modifiée depuis. Un certificat trafiqué est repéré.

Copier pour les autres logiciels

Met tout le dessin dans le presse-papiers sous trois formes à la fois : dessin vectoriel (SVG), PDF et image. Collez-le ensuite dans un logiciel de dessin, de mise en page ou de bureautique : chacun prend la forme qu'il comprend le mieux.

Marque invisible…

Cache votre nom ou votre site dans la photo du calque choisi, sans que cela se voie. La marque se règle ou se retire ensuite dans l'arbre paramétrique du calque.

Réglages des formats…

Rassemble les choix que le logiciel retient pour certains fichiers : comment ouvrir un fichier .cdr ou une photo brute, si les textes des PDF restent des textes, si les images liées se mettent à jour toutes seules. Vous pouvez tout changer ici, à tout moment.

Placer une image liée…

Pose une image dans le document en gardant le lien avec son fichier : si vous retouchez la photo ailleurs et l'enregistrez, elle se met à jour ici aussi. Vous pouvez aussi choisir de l'incorporer, comme avec Importer.

Images liées…

Montre les images liées du document et leur état (à jour, fichier changé, introuvable). Pour chacune : mettre à jour, remplacer par un autre fichier, incorporer (couper le lien) ou montrer le fichier.

Capture d'écran...

Prend une photo de l'écran entier, d'une fenêtre ou d'une zone que vous entourez du doigt ou au stylet, avec une attente si vous en avez besoin. La capture devient un nouveau document ou un calque du document en cours.

Numériser une image...

Fait entrer l'image de votre numériseur (scanner) dans le logiciel : piloté directement, par le réseau sans pilote, par la fenêtre du fabricant, ou avec le logiciel de votre numériseur, dont l'image s'ouvre ici toute seule.

Guide Pulsio...

Ouvre le guide : des parcours pas à pas en direct dans le logiciel (premier dessin animé, esquisse et couleur, personnage, images clés, caméra, film photo, son, titres, export), des leçons en images et un assistant pour préparer un nouveau film.

Guide : que voulez-vous faire ?...

Montre la liste des parcours pas à pas : mon premier dessin animé, esquisse, trait propre et couleur, mon premier personnage, faire bouger un dessin sans le redessiner, filmer avec la caméra, mon premier film photo, mettre du son, un titre et des effets, montrer son film.

Guide : leçons en images...

De courtes leçons illustrées de vraies vues du logiciel, une par grande partie de Pulsio Lab, avec un lien vers le chapitre du mode d'emploi.

Guide : assistants...

L'assistant qui prépare un nouveau film : où il sera regardé, à quel rythme, combien de temps.

Guide : reprendre où j'en étais

Reprend le parcours mis de côté, à l'étape où vous l'aviez laissé, même après avoir fermé le logiciel. Grisé quand aucun parcours n'est mis de côté.

Vectoriser avec précision...

Transforme l'image du calque en dessin vectoriel, avec cinq niveaux de qualité, quatre de précision des détails, les traits droits redressés et les formes simples rendues exactes. Fait par VectoScan Lab quand il est réuni à Pulsio Lab, sinon par Pulsio Lab.

Vectoriser la sélection...

Vectorise seulement la partie sélectionnée de l'image. La sélection est gardée avec la vectorisation.

Vectoriser une zone peinte…

Vous peignez au doigt ou au stylet la partie de l'image à vectoriser ; seule cette partie devient un dessin vectoriel.

Vectoriser un insigne (cercles, écus, formes simples)…

Vectorise un insigne, un écusson ou une cocarde : les cercles, ellipses et rectangles deviennent exacts, les formes presque symétriques (écus, blasons) deviennent symétriques.

Plans

Trois façons de vectoriser un plan : en couleurs, au trait en deux épaisseurs, ou plan d'architecture aux angles droits.

Plan en couleurs…

Vectorise un plan en couleurs : aplats francs, fond retiré, bords droits redressés.

Plan au trait (0,5 pt et 0,25 pt)…

Vectorise un plan dessiné au trait : une ligne au milieu de chaque trait ; les traits épais deviennent des traits de 0,5 point, les fins de 0,25 point.

Plan d'architecture…

Vectorise un plan d'architecture : traits au milieu des murs, droites redressées et calées sur les angles droits, coins refermés.

Redresser un objet photographié de travers…

Remet de face un logo, une plaque, une étiquette ou un insigne photographié de biais : ses quatre coins sont trouvés tout seuls (vous pouvez les déplacer), et l'objet retrouve ses vraies proportions. Un rond vu de biais redevient un rond.

Dessin d'après une photo

Transforme une photo en dessin : ligne claire, manga, dessin pour tout-petits, bande dessinée, encre, crayon, réaliste.

Textures de matières

Remplit le calque d'une matière qui se répète sans raccord : parpaings, moellons, marbres, métal déployé, tricot, tweed, toile de jute, velours côtelé, cuir.

Remplacer l'écriture par une police…

Repère les lignes d'écriture de la sélection, les lit, cherche la police la plus ressemblante et les remplace par de vrais textes modifiables, posés exactement au même endroit.

Retoucher la police dans Crea Pol Lab…

Ouvre Crea Pol Lab pour retoucher la police du texte choisi. En revenant dans Pulsio Lab, tous les textes écrits avec cette police sont redessinés avec sa nouvelle version.

Mettre à jour les polices de Crea Pol Lab

Relit tout de suite les polices du dossier de Crea Pol Lab : une police retouchée remplace l'ancienne dans tous les textes du document.

Enregistrer comme projet VectoScan Lab…

Enregistre le calque d'image dans un projet que VectoScan Lab ouvre directement, avec ses réglages de VectoScan Lab s'il vient d'un projet VectoScan Lab.

Projet partagé…

Ouvre la fenêtre du projet partagé : ses documents (qui travaille sur quoi), les personnes présentes, et les boutons pour mettre le document en cours dans le projet. Sans projet ouvert, propose d'en ouvrir un.

Ouvrir un projet partagé…

Choisissez un dossier sur le réseau de la maison ou de l'atelier (NAS, dossier partagé d'un autre ordinateur). S'il n'est pas encore un projet, le logiciel propose d'en faire un. Rien ne va sur Internet.

Mettre le document en cours dans le projet…

Range le document ouvert dans le dossier Documents du projet, sous le nom de votre choix. Vous en gardez la main jusqu'à ce que vous le fermiez.

Enregistrer une copie dans le projet…

Enregistre le document sous un autre nom dans le projet. C'est alors la copie que vous modifiez ; l'original n'est pas touché.

Fermer le projet partagé

Rend la main sur vos documents et vos calques réservés, et quitte le projet. Le document reste affiché, détaché du projet.

Liste des modifications…

Tout ce qui s'est passé dans le projet, du plus récent au plus ancien : qui a ouvert, enregistré (avec ce qui a changé), repris la main, commenté, partagé. On peut ne garder qu'un document ou qu'une personne.

Versions du document…

Toutes les versions gardées du document : qui, quand, ce qui a changé. Pour chacune : la comparer à l'image actuelle avec le curseur avant / après, y revenir (Ctrl+Z annule ce retour), l'ouvrir à part, ou la garder pour toujours.

Qui a fait quoi…

La liste des personnes qui ont travaillé sur le document, avec le nombre d'actions de chacune. Un bouton met leurs actions en surbrillance dans l'arbre.

Épingler un commentaire

Touchez ensuite l'image à l'endroit voulu : une épingle numérotée y est posée, avec votre commentaire. Les autres peuvent répondre et le marquer comme réglé.

Commentaires de relecture…

Tous les commentaires épinglés sur le document, à régler ou réglés. « Voir » amène l'image sur l'épingle et ouvre son fil.

Lancer une co-édition en direct…

Plusieurs personnes modifient le document en même temps, chacune sur son ordinateur. Tout ce qui circule est chiffré. Un code est donné pour rejoindre.

Rejoindre une co-édition…

La liste des co-éditions en cours dans le projet. Choisissez-en une, tapez le code qu'on vous a donné : vous recevez le document tel qu'il est, puis les changements des autres au fur et à mesure.

Co-édition en cours…

Qui est dans la séance, le code, le nombre de messages échangés, et le bouton pour quitter.

Désaccords de la co-édition…

Quand deux personnes changent la même chose au même moment, rien n'est écrasé : chaque désaccord est listé ici, avec les deux versions et un curseur avant / après pour choisir.

Bibliothèques de l'atelier…

Les nuanciers, pinceaux, styles, modèles de documents et scripts que l'équipe partage dans le projet. Partagez les vôtres, prenez ceux des autres : rien n'arrive chez vous sans que vous le choisissiez.

Scripts protégés…

Vos petits programmes qui automatisent un travail. Ils tournent à l'écart, sans accès aux fichiers ni au réseau, avec une durée et une mémoire limitées ; ce qu'ils veulent changer vous est montré avant d'être fait.

Réglages du travail en équipe…

Votre nom et votre couleur, les fonctions d'équipe à garder ou à couper, le rythme des signes de vie et des versions automatiques.

Nouvelles de l'équipe…

Ce qui s'est passé récemment : nouvelles versions, demandes de main, commentaires, nouveautés des bibliothèques.

Réserver ce calque pour moi (équipe)

Les autres voient vos initiales sur ce calque et ne peuvent plus le modifier tant que vous ne l'avez pas libéré. Utile en co-édition, ou pour dire « je m'occupe de celui-ci ».

Libérer ce calque (équipe)

Rend le calque libre : tout le monde peut de nouveau le modifier.

Exporter une icône (.ico)…

Écrit le document comme icône, dans un seul fichier .ico qui contient plusieurs tailles (de 16 à 256 points). Un calque nommé « 16 », « 32 »… sert pour sa taille : on peut dessiner les petites tailles point par point.

Mes formats de document…

La liste des formats que vous avez enregistrés dans la fenêtre Nouveau : on y supprime ceux qui ne servent plus.

Importer un modèle 3D (OBJ, STL, GLB, 3MF, FBX)…

Pose un modèle 3D sur un nouveau calque. Une fenêtre s'ouvre aussitôt pour le tourner, l'agrandir et l'éclairer.

Historique en branches…

Montre toutes les étapes du document sous forme d'arbre. Quand vous êtes revenu en arrière puis avez fait autre chose, l'ancienne suite est une branche : touchez une de ses étapes pour y revenir, rien n'est perdu.

Exporter des scripts…

Écrit vos scripts dans un fichier, pour les garder ou les donner à quelqu'un. Les images dont ils se servent sont dans le fichier.

Importer des scripts…

Ajoute à vos scripts ceux d'un fichier reçu. Seules les étapes que ce logiciel connaît sont reprises ; les autres sont nommées.

Décliner dans d'autres formats…

Refait votre création à d'autres tailles d'un coup (publication carrée, story, miniature de vidéo, affiche…). Les textes et logos proches d'un bord y restent accrochés. Le document d'origine ne change pas.

Kit de marque…

Les logos, couleurs et polices d'une marque, toujours sous la main dans une petite fenêtre : un toucher pose le logo, applique la couleur ou la police.

Mise en page

Ancrages aux bords de la page, contraintes dans un cadre, cadre qui suit son contenu, écarts égaux, grille de mise en page et cotes qui suivent les objets.

Ancrer aux bords de la page…

Accroche les objets choisis à un bord, au centre, ou aux deux bords : ils restent à leur place quand le format de la page change.

Contrainte dans un cadre…

Le plus grand des objets choisis devient le cadre ; les autres s'y accrochent (collés à un bord, au centre, ou étirés avec lui).

Mise en page automatique (le cadre suit son contenu)...

Le plus grand des objets choisis devient le cadre ; les autres se rangent dedans, avec des marges, et le cadre s'agrandit avec eux (un bouton qui suit la longueur de son texte).

Répartir les espacements à la main...

Met le même écart entre les objets choisis ; des poignées posées entre eux règlent cet écart du bout du doigt.

Grille de mise en page...

Pose sur un calque à part une grille de colonnes, rangées, gouttières et marges, qui suit la taille de la page.

Caler les objets choisis sur la grille

Chaque objet choisi prend exactement la place des colonnes et des rangées les plus proches de la grille de mise en page.

Cote de la largeur qui suit l'objet...

Pose une cote qui mesure la largeur de l'objet choisi et se met à jour quand l'objet change.

Cote de la hauteur qui suit l'objet...

Pose une cote qui mesure la hauteur de l'objet choisi et se met à jour quand l'objet change.

Cote de l'écart entre deux objets...

Pose une cote qui mesure l'écart entre les deux objets choisis, toujours juste quand on les déplace.

Coter tous les segments du tracé...

Pose une cote sur chaque segment du tracé choisi.

Calque de remplissage

Un calque rempli de texture, réglable à tout moment, ou une texture faite avec une zone de votre image.

Texture (papier, toile, bois...)...

Ajoute un calque rempli d'une texture : papier, toile, lin, bois, pierre, marbre, cuir, tissu, béton ou grain. La fenêtre s'ouvre pour choisir et régler.

Texture...

Ajoute un calque rempli d'une texture (papier, toile, bois, pierre...), réglable à tout moment.

Faire une texture avec la zone choisie...

La sélection (ou tout le calque) devient une texture qui se répète sans couture visible. Elle rejoint la liste des textures et « Mes motifs ».

Ajouter un masque vectoriel

Ajoute au calque un masque fait d'une forme dont on tire les points sur l'image. Le calque ne se voit plus que dans la forme.

Masque d'après l'objet ou le texte choisi...

Le calque de votre choix ne se voit plus qu'à travers l'objet ou le texte choisi. Modifiez la forme ou retapez le texte : le masque suit.

Convertir en objet dynamique

Le calque devient le contenu caché d'un objet dynamique : agrandissez-le, tournez-le autant de fois que vous voulez sans rien perdre, et modifiez son contenu quand vous voulez.

Modifier le contenu de l'objet dynamique

Montre le contenu de l'objet dynamique choisi pour le modifier. Un bandeau en haut de l'image le termine.

Modifier le contenu

Montre le contenu de cet objet dynamique pour le modifier. Un bandeau en haut de l'image le termine.

Modèle 3D

Importer un modèle 3D, peindre dessus, retirer sa peinture.

Importer un modèle 3D...

Pose un modèle 3D (.obj, .stl, .glb, .gltf, .3mf, .fbx) sur un nouveau calque, à tourner et à éclairer.

Peindre sur le modèle 3D

Pose devant le modèle un calque où l'on peint avec tous les pinceaux ; « Poser la peinture sur le modèle » la colle à sa surface.

Retirer la dernière couche de peinture du modèle…

Enlève la dernière peinture posée sur le modèle 3D (Ctrl+Z la ramène).

Retirer toute la peinture du modèle…

Enlève toutes les peintures posées sur le modèle 3D (Ctrl+Z les ramène).

Tourner et éclairer le modèle 3D…

Rouvre la fenêtre du modèle 3D : rotation, taille, lumières, surfaces, trait de contour.

Objets choisis en objet dynamique

Les objets choisis partent sur un calque de contenu et sont remplacés par un objet dynamique, que l'on transforme sans perte.

Peindre dans l'objet choisi (contour vectoriel, intérieur peint)

L'objet devient un objet mixte : son contour reste vectoriel, et un calque de peinture limité à son intérieur est posé au-dessus. Le pinceau y peint aussitôt.

Convertir le calque en pixels, à la résolution choisie…

Transforme le calque vectoriel en pixels, à la finesse que vous choisissez.

Convertir en pixels, à la résolution choisie…

Transforme ce calque vectoriel en pixels, à la finesse que vous choisissez.

Pot de peinture à texture

Prend l'outil qui remplit une zone de l'image avec une texture, d'un toucher.

Voir le masque seul

Montre le masque du calque à la place de l'image : blanc là où le calque se voit, noir là où il est caché. Touchez le bandeau pour revenir.

Revenir à l'image

Quitte la vue du masque seul.

Voir le masque en rouge par-dessus

Montre en rouge transparent les parties que le masque cache, par-dessus l'image.

Copier dans un autre document

Copie ce calque dans un autre document ouvert dans un onglet. On peut aussi glisser le calque sur l'onglet.

Déplacer dans un autre document

Envoie ce calque dans un autre document ouvert ; il quitte celui-ci (il reste dans sa corbeille).

Pointe de pinceau d'après la sélection ou le calque…

Fait une pointe de pinceau avec la sélection (ou ce qui est dessiné sur le calque) : le pinceau peint ensuite avec cette forme.

Pointe de pinceau faite d'un texte…

Fait une pointe de pinceau avec une lettre, un mot ou un symbole, dans la police de votre choix.

Outil Tube à images

Prend l'outil qui pose des fleurs, feuilles, étoiles ou vos propres images le long du geste.

Faire un tube à images avec la sélection…

Fait un tube avec la sélection : chaque case d'une grille devient une image du tube.

Guide : perspective à trois points de fuite

Pose un guide de peinture à trois points de fuite : chaque trait part vers l'un d'eux. Déplacez les pastilles pour régler la perspective.

Peindre le long du tracé choisi…

Peint avec le pinceau du moment le long du tracé vectoriel choisi, sur un calque à part, avec une pression simulée réglable.

Néon (tube lumineux et halo)…

Transforme le dessin ou le texte du calque en tube de néon lumineux, avec son halo coloré.

Grain et bruit sur les objets choisis…

Ajoute un grain réglable à l'intérieur des objets vectoriels choisis, qui reste vivant.

Contours en série (concentriques)...

Dessine des contours successifs autour des objets choisis, d'une couleur à l'autre.

Peindre avec les objets

Peindre dans un objet vectoriel, peindre le long d'un tracé, faire un objet dynamique, convertir en pixels à la résolution choisie.

Effets sur les objets

Grain et bruit sur les objets vectoriels, contours concentriques en série.

Tracés particuliers

La plume en spirale de Cornu, le réseau vectoriel et le pinceau d'ajustement des objets.

Composants

Un élément maître et ses copies qui le suivent, chacune avec sa variante.

Créer un composant avec les objets choisis...

Les objets choisis deviennent un composant : un maître dont on pose ensuite des copies.

Poser une copie du composant

Pose une copie du composant choisi. Elle suit le maître et peut prendre une variante.

Variantes du composant...

Prépare les versions du composant choisi : autre couleur, autre contour, autre texte.

Image dans une forme

Placer une image dans une forme, ou remplir des objets avec une image.

Placer une image dans la forme choisie...

L'image s'y loge et s'y recadre. Si une image est déjà choisie avec la forme, c'est elle qui y entre ; sinon, choisissez un fichier.

Remplir les objets choisis avec une image...

Les objets choisis sont remplis d'une image, qui les couvre ou se répète.

Pipette d'aspect

Prend l'outil pipette d'aspect : un toucher prend l'aspect d'un objet, les touchers suivants le posent.

Copier l'aspect de l'objet choisi

Garde l'aspect de l'objet choisi (couleurs, contour, police, effets).

Appliquer l'aspect copié aux objets choisis

Pose l'aspect copié sur les objets choisis.

Plume en spirale de Cornu

Prend la plume qui trace des courbes à la courbure continue, passant par les points touchés.

Pinceau d'ajustement des objets

Prend le pinceau qui pousse, gonfle, rétrécit, tourne, éclaircit ou assombrit plusieurs objets d'un geste.

Grille de perspective à trois points de fuite...

Dessine une grille de perspective à trois points de fuite, que l'on règle en tirant les points sur l'image.

Générateurs

Calendrier, engrenages, tracé de fonctions et grille de perspective à trois points, tout prêts et réglables.

Calendrier...

Pose un calendrier d'un mois ou d'une année, dans la langue du logiciel.

Engrenage...

Pose une roue dentée au vrai profil d'engrenage.

Engrenage qui s'engrène avec l'engrenage choisi...

Pose à côté de l'engrenage choisi une roue plus petite, de même module, placée pour s'engrener.

Tracé de fonction...

Trace une courbe d'après une formule, avec ses axes.

Réseau vectoriel (un point relie plusieurs segments)

Prend l'outil Réseau : des points reliés librement, un point pouvant recevoir plusieurs segments.

Point en angle ou lissé (bascule)

Change ce point : un point lissé (la courbe passe en douceur) devient un angle net, et l'inverse.

Supprimer ce point

Retire ce point du tracé. La forme se referme entre ses deux voisins. Ctrl+Z le ramène.

Supprimer les points choisis

Retire tous les points choisis du tracé. Ctrl+Z les ramène.

Couper le tracé à ce point

Ouvre le tracé à cet endroit, comme un coup de ciseaux : un tracé fermé devient ouvert, un tracé ouvert devient deux morceaux.

Couper le tracé ici

Ouvre le tracé à l'endroit touché, comme un coup de ciseaux.

Ajouter un point ici

Pose un nouveau point sur le tracé, à l'endroit touché, sans changer la forme.

Choisir tous les points de cet objet

Choisit d'un coup tous les points de l'objet, pour les déplacer ensemble.

Choisir cet outil

Prend cet outil, comme un toucher simple sur son bouton.

Réglages de l'outil

Ouvre les réglages de cet outil : la fenêtre du pinceau pour les outils de peinture, la barre sous les menus pour les autres.

Remettre l'outil à zéro

L'outil reprend les réglages qu'il avait au premier lancement du logiciel (taille, dureté, pinceau de départ...). Vos dessins ne changent pas.

Aide de cet outil

Ouvre le mode d'emploi à la page de cet outil.

Donner une touche à cet outil…

Ouvre les Préférences, rubrique Raccourcis clavier, pour choisir la touche qui prend cet outil.

Outil préféré du stylet actuel

Ce stylet prendra cet outil chaque fois que vous le reprendrez en main (utile quand on a deux stylets : un pour dessiner, un pour retoucher).

Place de la barre d'outils…

Choisit où se met la barre d'outils : à gauche, à droite, en haut, en bas, flottante ou sur un autre écran.

Revenir à cette étape

Le document reprend l'état qu'il avait à cette étape. Les étapes suivantes restent dans l'historique tant que vous ne faites rien d'autre ; si vous changez quelque chose, elles sont gardées dans un instantané.

Nouveau document à partir de cette étape

Ouvre un nouveau document, dans un autre onglet, qui reprend l'image telle qu'elle était à cette étape. Le document actuel ne change pas.

Instantané de cette étape…

Garde cette étape sous un nom, pour y revenir plus tard par Édition › Instantanés, même après beaucoup d'autres changements.

Voir les instantanés…

Ouvre la liste des instantanés du document : y revenir, les renommer, les supprimer.

Fenêtres de réglage

Choisit si les fenêtres de réglage montrent d'abord les réglages principaux (mode Simple) ou tous leurs réglages. Dans chaque fenêtre, deux boutons en haut permettent de changer à tout moment.

Simple dans l'espace Débutant

Les fenêtres de réglage sont en mode Simple dans l'espace Débutant, et montrent tous leurs réglages ailleurs.

Toujours Simple

Toutes les fenêtres de réglage s'ouvrent en montrant seulement les réglages principaux.

Toujours tous les réglages

Toutes les fenêtres de réglage s'ouvrent en montrant tous leurs réglages.

Explications au survol

Une bulle explique un bouton quand le stylet ou la souris reste un instant dessus.

Bulles : dans l'espace Débutant

Les bulles d'explication ne s'affichent que dans l'espace Débutant.

Bulles : toujours

Les bulles d'explication s'affichent partout.

Bulles : jamais

Pas de bulle : l'explication reste seulement dans la ligne d'aide en bas de la fenêtre.

Passer à l'espace Débutant

Moins de boutons, des fenêtres simples et des explications au survol. Rien n'est perdu : les autres espaces restent dans Fenêtre › Espaces de travail.

Courbe de pression et profils du stylet…

Ouvre la fenêtre où l'on règle la courbe de pression en tirant ses points, les préréglages, la pointe du stylet, la molette, la gomme du dos, l'outil préféré et les profils (Bureau, Portable, Déplacement, les vôtres).

Assistant : régler le stylet en trois traits…

Vous tracez un trait léger, un normal et un appuyé : le logiciel mesure votre main et propose une courbe de pression. Vous la gardez ou non.

Touches express de la tablette…

Choisit ce que fait chacune des huit combinaisons de touches à mettre dans le logiciel de la tablette, et montre ou cache la barre de gros boutons à l'écran.

Montrer la barre express (gros boutons)

Une petite barre de gros boutons, posée sur l'écran, qui fait la même chose que les touches express : pratique en mode tablette, sans clavier.

Cacher la barre express

Retire la barre de gros boutons de l'écran.

Bien régler son écran…

Six étapes à l'œil, sans appareil, pour vérifier les noirs, les blancs, le gris moyen et les couleurs de votre écran, et mesurer sa taille réelle avec une carte bancaire. La dernière étape explique comment faire avec une sonde.

Taille réelle sur papier

Montre l'image à la taille qu'elle aura une fois imprimée, d'après la résolution du document et la mesure de votre écran.

Éditions et licence…

Montre l'édition en service (ou les jours d'essai qui restent), vos postes, ce que contient chaque édition (Essentielle, Complète, Atelier), et permet d'activer la clé de licence reçue de la boutique ffsmc.fr.

Installer un module…

Installe un module complémentaire (pinceaux, textures, formes, modèles, fonds) récupéré sur la boutique ffsmc.fr. Le logiciel vérifie sa signature et chaque fichier avant de l'installer.

Mes modules…

La liste des modules installés, ce que chacun a apporté, et le bouton pour en retirer un.

Bibliothèque de fonds…

Des fonds rangés par catégories, avec recherche et favoris : studio, ciels, paysages, routes, pistes, mer, villes, ateliers, musées, intérieurs, nature, matières. Le curseur « Sobre ↔ Spectaculaire » dose l'ambiance.

Vérifier cette machine (tablette, écrans)…

Ce que le logiciel sait de votre machine (écrans, tactile, stylet, clavier, vitesse en 4K et en 8K) et la liste des essais à faire au stylet et au doigt, à cocher une à une. Le compte rendu s'enregistre dans un fichier texte.

Ombres et lumière de la scène

Les ombres du sujet (au sol, de contact, portée, propre), le reflet sur un sol brillant, les ombres à atténuer, et la lumière commune à toute la scène.

Ombres de la scène…

Toutes les ombres du document dans une seule fenêtre, avec la direction de la lumière : faites tourner le soleil et toutes les ombres suivent ensemble.

Ombre du sujet (au sol, contact, portée, propre)…

Donne au calque choisi (un sujet détouré) une ombre posée au sol, une ombre de contact sous ses appuis, une ombre portée sur un mur et, au choix, une ombre sur son propre relief.

Reflet sur un sol brillant…

Le sujet se reflète sous lui, comme sur un carrelage ciré ou une table vernie.

Ombres gênantes : atténuer ou supprimer…

Éclaircit une ombre qui gêne (le photographe, un chapeau, une branche) sans toucher à ce qu'il y a dessous. On l'entoure, Pulsio Lab mesure la lumière autour et la rend à la partie dans l'ombre.

Ombres dures d'un visage…

Adoucit les ombres trop marquées sur un visage (soleil de midi, casquette). Les visages sont cherchés tout seuls.

Ombres automatiques…

Choisissez ce qui se passe quand un sujet détouré, une image transparente, une forme ou un texte arrive sur une photo : ombre posée toute seule, seulement proposée, ou rien. On y règle aussi la recherche des têtes penchées.

Supprimer le fond, ombres au choix…

Retire le fond comme « Supprimer le fond… », en gardant l'ombre réelle du sujet sur la photo, en la retirant, ou en préparant une nouvelle ombre réglable.

Supprimer le fond (sujet sur fond flou)…

Pour un sujet net sur un arrière-plan flou : le bord est recalculé point par point d'après les couleurs du sujet et du fond, sans halo.

Ajouter l'ombre de la scène…

Donne à ce calque une ombre qui suit la lumière du document.

Fonds

La bibliothèque de fonds, le remplacement du fond par une image, le fond blanc de studio, la photo produit en un clic, l'intégration du sujet dans un décor et le contour de découpe pour Cut Lab.

Remplacer le fond par une image…

Retire le fond de la photo (si ce n'est pas déjà fait) et pose dessous l'image de votre choix, sur un calque à part.

Remplacer le fond par un fond de la bibliothèque…

La même chose, avec un fond pris dans la bibliothèque.

Fond de studio blanc

Retire le fond et pose un blanc pur, comme pour une photo de boutique.

Photo produit en un clic…

Fond blanc, sujet centré avec une marge, ombre douce et format des boutiques en ligne, en une seule fois. Tout reste réglable dans l'arbre.

Intégrer le sujet dans un fond…

Pose le sujet dans un décor : échelle proposée d'après l'horizon, lumière et couleurs accordées, ombre au sol, reflet au choix, arrière-plan flouté comme sur une vraie photo.

Harmoniser le sujet avec le fond…

Accorde la lumière, la couleur de la lumière, le contraste, le grain et la netteté du sujet à ceux du fond qui est dessous.

Placer le sujet (centrer, poser au sol)…

Centre le sujet avec une marge, ou le pose sur le sol à la taille voulue.

Contour de découpe du sujet (pour Cut Lab)…

Trace le contour du sujet détouré, avec une marge, sur un calque vecteur que Cut Lab sait découper.

Visages et peau

Maquillage, lumière sur le visage, couleur de la peau sur tout le corps, visages floutés.

Maquillage...

Rouge à lèvres, fard à joues et fard à paupières, posés en douceur sur chaque visage trouvé.

Lumière sur le visage...

Une lumière douce sur le visage, du côté de la lumière du document, et les ombres du visage débouchées.

Couleur de la peau sur tout le corps...

Accorde la peau des bras, du cou et des jambes à celle du visage, et règle le teint de toute la peau visible.

Flouter les visages...

Cache les visages (flou, gros carrés ou aplat) avant de publier une photo.

Effacer (reflets, textes, plis...)

Reflets sur une vitre ou des lunettes, éclats de lumière, textes et dates incrustées, plis, déchirures, ombres d'un grillage, mailles d'un grillage, objet sans son ombre, et plusieurs propositions au choix.

Reflets sur une vitre ou une vitrine...

Retire le voile clair laissé par un reflet sur une vitre, et les taches de lumière.

Reflets sur des lunettes...

Retire les reflets sur les verres des lunettes. Les visages sont cherchés tout seuls pour trouver les yeux.

Éclats de lumière sur une surface brillante...

Atténue les petites taches blanches sur un objet brillant (bijou, bouteille, carrosserie).

Textes, dates incrustées, filigranes...

Efface une date incrustée par l'appareil, un texte, ou un filigrane à moitié transparent sur VOS images.

Plis d'une photo...

Efface les plis d'une photo pliée puis scannée.

Déchirures d'une photo...

Comble les déchirures où l'on voit le papier blanc.

Ombres d'un grillage ou d'un store…

Efface les bandes d'ombre qu'un grillage, un store ou une grille projette sur le sujet ou le sol.

Toutes les mailles d'un grillage (un toucher)…

Touchez un fil du grillage : Pulsio Lab retrouve toutes les mailles qui se répètent et les efface.

Grillage flou devant l'objectif…

Pour une photo prise à travers un grillage tout proche (un enclos, une volière) : le grillage, flou, laisse un voile en bandes sur la photo. Touchez une bande : Pulsio Lab retrouve les autres et retire le voile, sans toucher au sujet net derrière.

Un objet en gardant son ombre…

Efface l'objet marqué ; son ombre reste, et se prolonge sous l'endroit effacé.

Une ombre seule…

Efface l'ombre marquée et laisse l'objet qui la projette.

Plusieurs propositions de reconstruction…

Fabrique quatre façons de combler la zone, chacune sur son propre calque : comparez-les et gardez la meilleure.

Plaquer sur un objet

Pose un dessin, un logo ou une image sur un objet de la photo, en suivant sa forme, ses plis et sa lumière.

Plaquer le calque sur un objet de la photo…

Le calque choisi (dessin, logo, texte) est posé sur la photo de dessous : surface plane de biais, cylindre, sphère ou tissu ondulé, rendu imprimé, peint, collé, gravé ou brodé.

Plaquer sur un objet de la photo…

Le calque choisi est posé sur la photo de dessous en suivant la forme de l'objet.

Analyser la photo…

Pulsio Lab regarde la photo et dit ce qui lui semble à corriger (ciel brûlé, ombres bouchées, dominante de couleur, photo sombre, grain...). Il propose la correction, vous cochez ce que vous voulez.

Points de contrôle...

Touchez un endroit (le ciel, un visage) : le réglage s'applique à ce qui lui ressemble autour, sans sélection à faire.

Coucher de soleil et rayons...

Réchauffe la lumière d'un coucher de soleil, avive le ciel et fait naître des rayons de soleil.

Correspondance avec une autre image...

Donne à la photo la lumière et les couleurs d'une image d'un autre fichier ou d'un autre onglet.

Uniformiser une série...

Même lumière et mêmes couleurs sur toute une série de photos (reportage, mariage, boutique), d'après la photo de votre choix.

Alerte des zones trop claires ou trop sombres

Montre en rouge rayé ce qui est blanc pur (sans détail) et en bleu rayé ce qui est noir pur. Touchez de nouveau pour la cacher.

Réglage de l'alerte...

Choisit à partir de quand un endroit compte comme trop clair ou trop sombre.

Studio d'éclairage...

Ouvre le studio d'éclairage sur le calque choisi : on place des lumières de studio autour du sujet sur une vue de dessus, chacune réglable (puissance, hauteur, distance, taille, douceur, couleur), avec le curseur avant / après.

Schémas d'éclairage classiques

Les schémas de portrait et de produit connus de tous les photographes, posés en un toucher puis réglables.

Lumières d'ambiance

Bougie, néon, coucher de soleil, clair de lune, fenêtre : une ambiance complète posée en un toucher.

Peinture de lumière…

Peignez des traits de lumière sur la photo, avec leur halo, comme une photo de nuit où l'on dessine avec une lampe.

Exporter le schéma d'éclairage…

Enregistre le plan du studio vu de dessus, avec la liste des lumières et leurs réglages, pour refaire l'éclairage lors d'une vraie séance.

Relier les effets au studio

Donne la lumière principale du studio à tout le document : ombres, matières et styles de calque prennent sa direction, sa douceur et sa couleur.

Fond filé (effet de vitesse)…

Floute le fond dans le sens du mouvement en gardant le sujet net, comme une photo prise en suivant une voiture : le véhicule semble foncer.

Poussière et rayons de lumière…

Ajoute des grains de poussière qui flottent, des rayons de lumière et un peu de poussière au sol : une maquette ou un intérieur semble vécu.

Scripts scéniques…

Pulsio Lab regarde la photo et propose des suites de retouches pensées pour son sujet (véhicule, paysage, portrait, bâtiment, maquette, animal…), en vignettes. Chaque étape reste réglable.

Enregistrer ma recette (actions du calque)…

Garde les actions du calque choisi comme une recette personnelle, proposée ensuite parmi les scripts scéniques.

Séparer la texture et les couleurs

Crée deux calques reliés à la photo : les couleurs (sans le grain) et la texture (le grain seul). On lisse les rougeurs et les taches sur le calque des couleurs sans toucher au grain de la peau.

Modelé lumière et ombre au pinceau…

Peignez où éclaircir et où assombrir : le pinceau suit les contours, pour sculpter un visage ou un tissu.

Cheveux rebelles…

Efface les cheveux fins qui s'échappent de la coiffure sur le fond.

Plis et peluches du vêtement…

Adoucit les plis d'un vêtement et retire les peluches et poussières, en gardant le grain du tissu.

Couleur recalée sur l'échantillon…

Donne au vêtement la couleur exacte de l'échantillon de tissu (une couleur choisie, ou la photo de l'échantillon).

Mannequin invisible…

Fait disparaître le mannequin : le vêtement semble porté par personne, avec l'intérieur du col visible.

Couleurs cohérentes sur une collection…

Donne au même vêtement la même couleur sur toutes les photos d'une collection.

Retouches de mode et beauté

Les retouches des photos de mode et de portrait : séparer le grain de la peau et ses couleurs, modeler la lumière au pinceau, discipliner les cheveux, défroisser un vêtement, lui donner la couleur exacte du tissu, faire disparaître le mannequin, accorder une collection entière.

Retouches de naissance

Les retouches des photos de nouveau-né : une peau unie et douce, des tons pastel, un fond de studio derrière le bébé, et le faire-part de naissance tout prêt à imprimer.

Architecture et paysage

Les retouches des photos de maisons, de bâtiments et de paysages : lumières mélangées remises d'accord, passage du jour au crépuscule, gazon reverdi, ciel plus marqué, brume qui donne de la profondeur, lumière dorée ou heure bleue.

Mariage, portrait et identité

Les retouches des séances de mariage et de portrait : les mêmes retouches de visage sur toute une série de photos, l'album mis en page et enregistré en un seul PDF, la photo d'identité aux normes du pays avec son fond uniforme.

Peau du bébé unifiée...

Unifie en douceur la peau d'un nouveau-né : rougeurs, teint jaune, boutons de lait, peau qui pèle, griffures.

Tons pastel et préréglages doux...

Des rendus tendres pour les photos de naissance : pastel rosé ou bleuté, crème, lumineux doux, noir et blanc doux.

Fond ou décor de studio...

Pose un fond de studio derrière le sujet détouré : bulles de lumière, nuages, étoiles, rayures, pois, papier.

Faire-part de naissance...

Crée un faire-part de 15 × 10 cm avec la photo, un décor, un cadre et vos textes, dans un nouvel onglet.

Reflets des objets brillants...

Adoucit les reflets trop forts des bouteilles, bijoux et montres, retire les petits reflets parasites et peut ajouter des bandes de reflet de studio.

Éclat des pierres (bijouterie)...

Fait scintiller les pierres : petites étoiles de lumière sur les points brillants et feu des pierres.

Vapeur et brillance du plat (culinaire)...

Une vapeur légère qui monte du plat, des sauces qui brillent, des couleurs appétissantes.

Carrosserie sans reflets parasites (automobile)...

Efface les reflets gênants (arbres, passants, bâtiments) dans la peinture d'une voiture en gardant ses lignes.

Netteté du sujet en mouvement (sport)...

Rend net un sujet flou de bougé, si le flou va dans un seul sens.

Pelage et regard (animalier)...

Fait ressortir les poils ou les plumes et donne de l'éclat au regard de l'animal.

Lumières mélangées équilibrées...

Quand une pièce est éclairée à la fois par le jour, des lampes et un flash, chaque zone prend une couleur différente : cette retouche les accorde.

Du jour au crépuscule…

Transforme une photo de bâtiment prise en plein jour en photo du soir : ciel du crépuscule, façade assombrie, fenêtres éclairées.

Gazon reverdi…

Redonne un vert franc et égal à une pelouse jaunie ou tachée.

Ciel plus dramatique…

Assombrit le ciel, marque les nuages, approfondit le bleu, sans toucher au sol.

Brume et profondeur…

Ajoute une brume légère qui augmente avec la distance : le paysage gagne en profondeur.

Lumière dorée ou heure bleue…

Donne la lumière chaude de fin de journée, ou le bleu de l'heure qui suit le coucher du soleil.

Visages retouchés en série…

Pose la même retouche des visages sur toutes les photos (calques ou onglets), chaque visage trouvé seul.

Enregistrer l'album en un seul PDF…

Enregistre toutes les pages du dernier album, telles qu'elles sont dans les onglets, dans un seul fichier PDF : une page d'album par page du PDF, dans l'ordre.

Album mis en page…

Répartit les photos en pages d'album, une page par onglet, chaque photo sur son calque.

Photo d'identité aux normes…

Cadre une photo d'identité selon la norme du pays (format, hauteur de la tête, place des yeux), avec fond uniforme et planche de tirage 10 × 15 cm.

Fond uniforme (photo d'identité)…

Remplace le fond derrière la personne par une couleur unie claire.

Rembrandt

Une grande lumière placée de côté et en hauteur : un petit triangle de lumière éclaire la joue du côté de l'ombre. Le portrait classique des peintres.

Papillon

La lumière en face et au-dessus du visage : une petite ombre en forme de papillon sous le nez. Flatteur pour la beauté et la mode.

Boucle

La lumière un peu de côté et un peu au-dessus : l'ombre du nez fait une petite boucle vers la joue. Le portrait le plus courant.

Éclairage divisé

La lumière franchement de côté : une moitié du visage éclairée, l'autre dans l'ombre. Un portrait fort, dramatique.

Coquillage (clamshell)

Une lumière au-dessus et une autre en dessous, toutes deux de face : le visage est éclairé comme entre les deux valves d'un coquillage. Très doux, pour la beauté.

High key

Tout est clair : fond blanc éclairé par deux lumières, grande source douce de face. Pour la mode, les enfants, les produits sur blanc.

Low key

Presque tout est sombre : une seule lumière étroite sur le côté, avec un nid d'abeille. Pour un portrait mystérieux ou un objet précieux.

Contre-jour

Deux lumières derrière le sujet dessinent un liseré clair sur ses bords ; un réflecteur débouche un peu la face.

Trois points (produit)

Le schéma des produits et des interviews : lumière principale de côté, parapluie de débouchage en face de l'autre côté, contre-jour derrière pour détacher le sujet du fond.

Bougie

Une flamme toute proche du sujet : lumière orangée qui tombe vite dans le noir, pénombre bleutée autour.

Néon

Deux tubes de couleur de part et d'autre du sujet, rose et bleu, dans une pièce sombre. L'ambiance des rues la nuit.

Coucher de soleil

Un soleil bas et orangé derrière le sujet, un fond qui rougeoie, des ombres bleutées.

Clair de lune

Une lumière froide et faible venue d'en haut, comme un clair de lune.

Lumière de fenêtre

Une grande fenêtre sur le côté, lumière du jour douce, et un réflecteur blanc de l'autre côté. Le plus naturel des éclairages.

Métier

Le panneau Métier : les outils, préréglages, assistants et formats d'export du métier choisi. Il s'ouvre seul dans les espaces de travail de métier.

Mode et beauté

Passe à cet espace de travail de métier : le panneau Métier s'ouvre en tête de colonne avec ses outils, ses préréglages, ses assistants et ses formats d'export. Le document ne change pas.

Publicité et produits

Passe à cet espace de travail de métier : le panneau Métier s'ouvre en tête de colonne avec ses outils, ses préréglages, ses assistants et ses formats d'export. Le document ne change pas.

Architecture et immobilier

Passe à cet espace de travail de métier : le panneau Métier s'ouvre en tête de colonne avec ses outils, ses préréglages, ses assistants et ses formats d'export. Le document ne change pas.

Naissance

Passe à cet espace de travail de métier : le panneau Métier s'ouvre en tête de colonne avec ses outils, ses préréglages, ses assistants et ses formats d'export. Le document ne change pas.

Mariage et événements

Passe à cet espace de travail de métier : le panneau Métier s'ouvre en tête de colonne avec ses outils, ses préréglages, ses assistants et ses formats d'export. Le document ne change pas.

Portrait et identité

Passe à cet espace de travail de métier : le panneau Métier s'ouvre en tête de colonne avec ses outils, ses préréglages, ses assistants et ses formats d'export. Le document ne change pas.

Culinaire

Passe à cet espace de travail de métier : le panneau Métier s'ouvre en tête de colonne avec ses outils, ses préréglages, ses assistants et ses formats d'export. Le document ne change pas.

Bijouterie

Passe à cet espace de travail de métier : le panneau Métier s'ouvre en tête de colonne avec ses outils, ses préréglages, ses assistants et ses formats d'export. Le document ne change pas.

Automobile

Passe à cet espace de travail de métier : le panneau Métier s'ouvre en tête de colonne avec ses outils, ses préréglages, ses assistants et ses formats d'export. Le document ne change pas.

Sport

Passe à cet espace de travail de métier : le panneau Métier s'ouvre en tête de colonne avec ses outils, ses préréglages, ses assistants et ses formats d'export. Le document ne change pas.

Animalier

Passe à cet espace de travail de métier : le panneau Métier s'ouvre en tête de colonne avec ses outils, ses préréglages, ses assistants et ses formats d'export. Le document ne change pas.

Paysage et nature

Passe à cet espace de travail de métier : le panneau Métier s'ouvre en tête de colonne avec ses outils, ses préréglages, ses assistants et ses formats d'export. Le document ne change pas.

Maquettes et dioramas

Passe à cet espace de travail de métier : le panneau Métier s'ouvre en tête de colonne avec ses outils, ses préréglages, ses assistants et ses formats d'export. Le document ne change pas.

Par métier

Les treize espaces de travail prêts, un par métier (mode, produits, immobilier, naissance, mariage, identité, cuisine, bijoux, automobile, sport, animaux, paysage, maquettes), chacun avec son panneau Métier.

Aperçu réaliste du montage…

Montre le montage fini avant toute découpe : l'épaisseur de chaque plaque, la brillance de l'acrylique, la transparence, le chant des plaques, les ombres d'une couche sur l'autre. On le voit de face ou de biais, on le fait tourner du doigt, on l'éclaire par l'arrière. Si vous changez une couleur ou une épaisseur dans le projet, l'aperçu suit.

Tableau en profondeur à partir d'une image…

Découpe une image en plans successifs, du fond au premier plan, comme un décor de théâtre : chaque ton de l'image devient une plaque avec son cadre, les plaques sont tenues à distance par des cadres-entretoises, et vous pouvez ajouter un caisson lumineux derrière. Les tons clairs vont au fond, les sombres devant ; changez l'ordre en glissant les lignes des couches.

Placement sur les plaques et chutes…

Range les pièces de chaque matière sur vos plaques, au plus serré, par leur vraie forme : une petite pièce se loge dans le trou d'une grande, les pièces tournent si vous le permettez. Vous y réglez aussi le sens du bois, le film de protection et vos chutes en stock, remplies avant les plaques neuves.

Que faire de cette image au laser ?…

Pulsio Lab regarde l'image du calque choisi et montre, en vignettes, ce qu'on peut en tirer au laser : gravure de la photo, dessin au trait, découpe de la silhouette, couches

superposées, relief creusé, porte-clés ou aimant. Touchez une vignette pour créer l'action : ses réglages s'ouvrent aussitôt.

Contour de découpe autour d'une image…

Trace seul le contour à découper autour d'une image gravée ou imprimée, ou d'un dessin : il suit le sujet à la distance choisie, avec un trou d'accroche renforcé si vous le voulez. Pour un porte-clés, un aimant, un sous-verre, une décoration de sapin.

Gravure en relief (plusieurs passes)…

Creuse une image dans la matière, plus ou moins profond : un portrait, une médaille, un blason, un bas-relief. L'image de profondeur vient d'une photo (le sombre creuse) ou d'un dessin (formes bombées ou creusées). La machine creuse en plusieurs passes ; l'aperçu montre le relief éclairé.

Relief depuis un modèle 3D (STL, OBJ)…

Ouvre un modèle 3D (fichier STL ou OBJ) et en tire une image de profondeur, vue de dessus : le relief est ensuite creusé en plusieurs passes, comme une photo.

Grande gravure en dalles…

Partage une gravure trop grande pour la machine en dalles ou en carreaux qui se raccordent : une fresque en carrelage, un panneau en plusieurs plaques. Chaque dalle porte son code et des repères de raccord ; un plan de pose est fourni.

Carte en relief (une couche par altitude)…

Une image des altitudes (clair = haut) devient une couche par altitude, aux mêmes niveaux que les courbes de niveau (Filtres › Courbes de niveau). Un projet laser est préparé aussitôt : une plaque par altitude, empilées, pour une carte en relief, un fond marin, une montagne.

Tampon…

Prépare un tampon à graver dans du caoutchouc laser ou du bois : le dessin est retourné, le fond est creusé, le pied de chaque trait descend en pente pour un relief solide, et le contour de découpe suit.

Gravure à remplir (peinture, résine)…

Creuse les zones du dessin pour les remplir ensuite de peinture ou de résine : chaque couleur du dessin a sa profondeur et sa couleur de remplissage. L'aperçu montre la plaque une fois remplie.

Couleurs sur métal : planche d'essai et palette...

Pour les machines qui font des couleurs sur l'acier inoxydable ou le titane : fabrique une planche d'essai (une case par couple de réglages), puis relève les couleurs obtenues, sur une photo de la planche ou à l'œil, et les garde dans une palette.

Marquage en couleurs sur métal...

Ramène une image aux couleurs de votre palette (relevée sur la planche d'essai) et prépare une gravure par couleur, chacune avec ses réglages.

Marqueterie d'après une image...

Chaque zone de couleur de l'image devient une pièce dans l'essence de bois la plus proche (érable, chêne, merisier, noyer, wengé...), en placage, avec le sens du fil de chaque couleur. Les pièces s'emboîtent sur un fond.

Vitrail...

L'image devient un vitrail : chaque zone de couleur est une pièce, séparée de ses voisines par un réseau de plombs d'une seule pièce, dans un cadre.

Puzzle à partir d'une photo...

Découpe un puzzle dans une photo gravée ou imprimée : nombre de pièces, forme classique à tenons, ondulée ou droite. Chaque coupe n'est faite qu'une fois.

Objet rond ou conique (verre, gobelet, stylo)...

Prépare un dessin pour un objet rond : il est déroulé à la taille de l'objet, et corrigé pour un objet conique (gobelet, verre évasé). Vous choisissez le dessin pour l'axe rotatif de la machine, ou le patron à plat à imprimer.

Aperçu sur l'objet rond...

Montre le dessin posé sur le verre, le gobelet ou le stylo, qu'on fait tourner. Le curseur avant / après compare le dessin déroulé et l'objet.

Tissu, cuir, feutrine, papier

Découpes de matières souples : patrons de couture, appliqués, cuir piqué, dentelle de papier, cartes à déplier avec leurs traits de pli.

Patron de couture...

Chaque forme du calque devient une pièce de patron : la découpe avec la marge de couture, la ligne de couture marquée, les crans et le droit-fil.

Appliqué…

Chaque forme est découpée telle quelle, avec si vous le voulez un entoilage un peu plus petit.

Cuir piqué…

Chaque forme est découpée, et une ligne de trous ou de fentes de couture suit son bord, au pas choisi.

Dentelle de papier…

Chaque forme est découpée et ajourée d'un motif répété (ronds, fleurs, losanges), en gardant un bord plein et des ponts solides.

Carte à déplier…

Les formes fermées sont découpées ; les traits (tracés ouverts) deviennent des plis marqués ou en pointillés, qui ne traversent pas le papier d'un seul trait.

Boîte en carton…

Dessine le patron à plat d'une boîte en carton aux dimensions voulues : étui à rabats rentrants ou plateau à bords relevés, avec ses plis et ses pattes de collage. L'épaisseur du carton est comptée aux plis.

Aperçu de la boîte montée…

Montre la boîte montée, avec le décor que vous avez dessiné sur le patron. Faites-la tourner du doigt.

Gabarit de série…

Une plaque percée à la forme de vos objets (porte-clés, stylos, jetons), autant de fois qu'elle en contient : on y pose les objets et on les grave tous d'un coup, toujours au même endroit. La gravure répétée est préparée sur un calque à part.

Logiciel de la machine (préréglages)…

Choisissez le logiciel qui pilote votre machine, d'après ce qu'il attend : couleurs des traits, épaisseur du trait, fichiers à écrire. Six préréglages sont prêts ; vous pouvez les modifier, garder les vôtres et les échanger entre ordinateurs.

Envoyer à Cut Lab, une couche par couleur…

La séparation en couches sert aussi au vinyle, au flex et au papier découpés à la lame : chaque couleur part sur son calque, avec les mêmes repères de superposition et un cadre d'échenillage. Le flex est retourné.

Piloter la machine (à l'étude)…

Une première version du pilotage direct d'une graveuse à diode qui lit le G-code par un câble USB : connexion, cadre, lancement, pause, arrêt immédiat. Pas encore essayée sur une vraie machine.

Photo

La photothèque, la photo argentique (négatifs, diapositives), la numérisation, la prise de vue reliée, les séries, l'export par lot, le filigrane et le diaporama.

Photothèque…

Toutes vos photos rangées au même endroit, sur cet ordinateur : étoiles, drapeaux à garder ou à rejeter, étiquettes de couleur, mots-clés, collections, recherche par date, appareil ou mot-clé, tri rapide au clavier ou au doigt.

Importer dans la photothèque…

Choisissez des photos : elles sont ajoutées à la photothèque avec leur date, leur appareil et leurs réglages de prise de vue.

Garder les réglages dans la photothèque

La photo ouverte depuis la photothèque garde ses réglages là-bas (développement, passage en positif, nettoyage). C'est fait tout seul quelques secondes après chaque changement ; cette ligne le fait tout de suite. Le fichier d'origine n'est jamais touché.

Argentique

Tout pour les films : négatifs couleur et noir et blanc, diapositives, nettoyage, éclairage de la numérisation, vues d'une bande, bords du film, effet de tirage, fiche de la pellicule, profils de films.

Passer le film en positif…

Un négatif scanné devient une photo aux couleurs justes dès le départ : le masque orange des négatifs couleur est retiré, les couleurs de chaque couche sont équilibrées. Le type de

film est reconnu tout seul ; vous choisissez le rendu d'un film et vous réglez ensuite à votre goût.

Nettoyer le film…

Retire les poussières, les cheveux, les rayures, les traces de doigts, les moisissures, les reflets du verre des cadres et les anneaux de Newton, sans lisser le grain du film.

Éclairage de la numérisation…

Corrige une table lumineuse qui éclaire plus fort au centre qu'aux bords, et retire le voile d'une lumière parasite.

Vues d'une bande ou d'un passe-vues…

Trouve chaque vue sur une bande de film ou un passe-vues numérisé d'un seul coup, les numérote, puis range chaque vue dans la photothèque (ou dans un calque) avec les mêmes couleurs pour toute la pellicule.

Retirer les bords du film

Recadre la photo sur la vue : les bords du film, les perforations, les numéros de vue ou le cache de la diapositive disparaissent. C'est un recadrage ordinaire, que l'on règle ou que l'on retire dans l'arbre pour garder les bords.

Effet de tirage…

Donne l'aspect d'un tirage sur papier : baryté (noirs profonds), mat, brillant ou perlé, avec le ton et la texture du papier.

Cadre noir plein négatif…

Ajoute le cadre noir irrégulier d'un tirage « plein négatif », avec le numéro de vue dans le bord, comme dans un agrandisseur à passe-vue limé.

Fiche de la pellicule…

Note le film, sa sensibilité, l'appareil, l'objectif, la date, le lieu et le développement. La fiche suit la photo et sert à la recherche dans la photothèque.

Synchroniser la pellicule…

Recopie les réglages de la vue choisie (passage en positif, nettoyage, développement…) sur les autres vues de la pellicule, rangées en calques dans ce document.

Mes profils de films…

Vos profils de films personnels : les renommer, les supprimer, les enregistrer dans un fichier pour un autre ordinateur ou les reprendre d'un fichier.

Numériser des films et des photos…

Numérise des négatifs, des diapositives ou des tirages : au scanner de film, au scanner à plat avec passe-vues, ou à l'appareil photo. Un choix guidé en trois questions propose les bons réglages ; chaque vue arrive dans la photothèque, numérotée et déjà passée en positif.

Prise de vue reliée…

L'appareil photo branché à l'ordinateur : image en direct en grand, grille de cadrage, aide à la mise au point, calque de mise en page, comparaison avec la prise précédente. Chaque photo arrive dans la photothèque avec le préréglage choisi.

Synchroniser la série (calques du document)…

Recopie les réglages du calque choisi sur les autres calques de pixels du document : toute une série prend le même rendu en une fois.

Exporter avec un préréglage…

Enregistre le document avec un préréglage d'export (web, réseaux sociaux, impression, archive), et le filigrane si vous le voulez.

Filigrane…

Ajoute un filigrane (texte, logo, ou les deux) sur un calque à part, au-dessus de l'image. Il se règle et se retire comme toute action.

Filigrane automatique…

Choisissez si le filigrane est ajouté tout seul à chaque image enregistrée (Enregistrer sous un autre format, traitement par lots, export de la photothèque).

Diaporama de la photothèque…

Montre en plein écran les photos que la photothèque affiche (avec ses filtres), l'une après l'autre.

Diaporama des calques du document…

Montre en plein écran chaque calque de pixels du document, l'un après l'autre : pratique pour présenter les vues d'une pellicule.

Coloriser…

Ouvre l'atelier Coloriser : touchez un objet sur la photo (il est entouré tout seul) ou entourez-le à la main, puis choisissez sa couleur. Une photo noir et blanc se colorise, une photo en couleurs change la couleur d'un objet. Sans photo ouverte, l'atelier explique par où commencer.

Reconnaissance automatique

Des outils qui reconnaissent ce que montre la photo (sujet, personnes, objets, visages, plaques). Les modèles sont sur l'ordinateur, livrés avec le logiciel ; ils ne vont jamais sur Internet. Tout ce qu'ils trouvent vous est proposé et reste modifiable.

Détourer le sujet (fond complexe, cheveux, herbes)…

Retire le fond même quand il est chargé (rue, feuillage, foule), avec des bords fins sur les cheveux, les poils, les herbes ou un voile. On peut garder ou retirer d'autres éléments d'un toucher.

Retouche locale sur une zone trouvée seule…

Éclaircir le sujet, assombrir le ciel, adoucir l'arrière-plan, réchauffer les visages : la zone est trouvée seule et réglée à part.

Gomme intelligente (élément, ombre et reflet)…

Touchez un passant, une voiture, un panneau, une poubelle : il disparaît, avec son ombre et son reflet.

Flouter les plaques d'immatriculation…

Les plaques des véhicules sont cherchées et floutées (ou cachées). On en ajoute ou on en retire d'un toucher.

Direction du regard…

Déplace doucement les yeux d'une personne vers la gauche, la droite, le haut ou le bas.

Sourire…

Relève ou abaisse les coins de la bouche, pour un sourire plus marqué ou plus discret.

Pièce vidée de ses meubles…

Les meubles trouvés sur la photo d'une pièce sont effacés, avec une mention écrite sur la photo.

Pièce meublée virtuellement…

Pose sur le sol d'une pièce l'image d'un meuble détouré, à la bonne taille, avec son ombre et une mention écrite sur la photo.

Remplacer le fond par un fond fabriqué…

Garde le sujet ou les personnes et pose derrière un fond de la bibliothèque, avec la lumière du sujet accordée au nouveau fond.

Ce que montre la photo (scripts proposés)…

Le logiciel dit ce qu'il croit voir (voiture, fleur, bâtiment, portrait…) et propose des scripts adaptés, en vignettes faites sur votre photo.

Reconnaissance automatique : modèles et licences…

La liste des modèles livrés, à quoi ils servent, leur licence, leur taille et le temps qu'ils prennent sur cet ordinateur.

Reconnaissance automatique : chercher

Retrouver une personne dans la photothèque.

Chercher ce visage dans la photothèque…

Prend un visage de la photo ouverte et montre, dans la photothèque, toutes les photos où la même personne apparaît.

Zones trouvées par la reconnaissance automatique

Choisit d'un geste une zone reconnue par les modèles. Ensuite, n'importe quel réglage ne touche qu'elle.

Le sujet

Choisit le sujet principal de la photo, même sur un fond chargé.

L'arrière-plan

Choisit tout sauf le sujet principal.

Les personnes

Choisit toutes les personnes trouvées sur la photo, même petites et lointaines.

Les véhicules

Choisit les voitures, motos, camions, vélos et bateaux trouvés sur la photo.

Le ciel

Choisit le ciel de la photo.

Mode et couleurs

Tout ce qui touche à la finesse des couleurs du document : 8, 16 ou 32 bits par couche, RVB, CMJN ou Lab, espace de travail, profils, épreuve à l'écran, couches.

8 bits par couche

256 niveaux par couleur. Le plus léger, suffisant pour Internet et le travail courant. Le document entier est recalculé : vous pouvez revenir en arrière par Ctrl+Z.

16 bits par couche

65 536 niveaux par couleur. Les réglages forts, les flous et les dégradés restent parfaitement lisses. Conseillé pour la photo et l'impression.

32 bits flottants

La lumière est calculée comme dans la réalité, sans plafond : un soleil peut être des centaines de fois plus clair que le blanc. Pour les photos HDR, les compositions et les effets de lumière.

RVB

Rouge, vert, bleu : le mode des écrans et de la plupart des images.

CMJN (impression)…

Passe le document dans les quatre encres de l'imprimeur (cyan, magenta, jaune, noir), avec le profil de votre imprimeur. Chaque encre devient une couche modifiable.

Lab

Sépare la clarté (L) des couleurs (a et b). Pratique pour éclaircir sans toucher aux couleurs, ou l'inverse.

Espace de travail…

Choisit la palette dans laquelle le document calcule (sRVB, opRGB, Display P3, ProPhoto…), en gardant l'aspect de l'image ou en gardant ses valeurs.

Profils de couleurs…

La liste des profils connus du logiciel. Vous pouvez y ajouter le profil de votre imprimeur ou de votre écran (fichier .icc).

Couches...

Montre une couche seule (par exemple le noir d'une image CMJN) et choisit les couches que les prochaines actions modifient.

Épreuve à l'écran

Montre l'image telle que la rendra l'imprimante choisie. Le document ne change pas. Raccourci : Ctrl+Maj+Alt+Y.

Réglages de l'épreuve...

Choisit l'imprimante ou le papier à simuler, l'intention de rendu, le blanc du papier et l'alerte de gamme.

Alerte de gamme

Colore en vert vif les points que l'imprimante choisie ne peut pas reproduire. Raccourci : Ctrl+Maj+Y.

Affichage des lumières (32 bits)...

Éclaircit ou assombrit seulement l'affichage d'un document 32 bits, pour voir le détail des très hautes lumières ou des ombres.

Profondeur des fonctions...

La liste de toutes les fonctions du logiciel avec leur précision mesurée en 16 / 32 bits, pour savoir exactement ce qui se passe.

Tons directs...

Les encres à part de votre document (une couleur précise du nuancier de l'imprimeur, une encre métallisée, un vernis). Chaque ton direct est un calque qu'on peint en noir là où l'encre doit aller.

Réglages du ton direct...

Change le nom de l'encre, sa couleur à l'écran et sa solidité.

Redevenir un calque ordinaire

Le calque n'est plus un ton direct : ses pixels redeviennent une image ordinaire, rien n'est effacé.

Faire de ce calque un ton direct…

Ce calque devient une encre à part : le noir y vaut 100 % d'encre, le gris une encre plus légère, le blanc rien.

Grandes images et mémoire…

Mémoire réservée aux images, taille du disque d'échange, emploi de la carte graphique, et les mesures du moment.

Personnes de cet ordinateur…

La liste des personnes qui travaillent sur cet ordinateur, chacune avec son nom et sa couleur. On y ajoute quelqu'un, on y prend la main. Aucun mot de passe ; toutes ces personnes comptent pour un seul poste de la licence.

Changer de personne…

Passe la main à une autre personne de cet ordinateur, sans fermer le document : les actions faites ensuite porteront son nom. Le même choix se fait en touchant la pastille en haut de la fenêtre.

Travailler à distance…

Édition Atelier. Pour travailler sur un projet partagé avec des personnes qui ne sont pas sur votre réseau : ouvrir votre projet à des invités, ou rejoindre un projet avec une invitation. Rien ne s'ouvre sans que vous l'ayez demandé ici, et un témoin reste affiché tant que la liaison est ouverte.

Carte des photos…

Les photos de la photothèque qui portent une position GPS, posées sur une carte. Un clic sur un rond montre les photos de cet endroit.

Nouveau dessin vectoriel

Une page neuve avec un calque vecteur, prête pour la plume et les formes ; le logiciel passe dans l'espace Vecteur. La taille est celle du dernier document créé dans la fenêtre Nouveau (A4 la première fois).

Enregistrer comme modèle…

Garde le document ouvert comme modèle, tel quel : taille, résolution, couleurs, repères et tous les calques avec leur contenu. Il apparaît ensuite dans Nouveau à partir d'un modèle… et sur la page Bienvenue, sous « Mes modèles ».

Enregistrer un GIF animé...

Fait un GIF animé avec les calques : chaque calque coché devient une image, du bas vers le haut. Durée de chaque image, fond commun, boucle sans fin, taille.

Enveloppes de déformation

Déforme l'objet dans une enveloppe : un arc, un drapeau, une onde, ou un maillage dont vous tirez les points. L'effet reste modifiable.

Pathfinder : Réunion

Réunit toutes les formes choisies en une seule. Un effet vivant, qui reste modifiable. Il s'applique à au moins deux formes (ou à un groupe).

Pathfinder : Soustraction

La forme du dessus découpe toutes les autres. Un effet vivant, qui reste modifiable. Il s'applique à au moins deux formes (ou à un groupe).

Pathfinder : Soustraction par l'arrière

La forme du dessous découpe toutes les autres. Un effet vivant, qui reste modifiable. Il s'applique à au moins deux formes (ou à un groupe).

Pathfinder : Intersection

Ne garde que ce qui est commun à toutes les formes. Un effet vivant, qui reste modifiable. Il s'applique à au moins deux formes (ou à un groupe).

Pathfinder : Exclusion

Ne garde que ce qui n'est pas commun aux formes. Un effet vivant, qui reste modifiable. Il s'applique à au moins deux formes (ou à un groupe).

Pathfinder : Division

Découpe le dessin en zones séparées, là où les formes se croisent. Un effet vivant, qui reste modifiable. Il s'applique à au moins deux formes (ou à un groupe).

Pathfinder : Détourage

Retire les parties cachées de chaque forme, sans les réunir. Un effet vivant, qui reste modifiable. Il s'applique à au moins deux formes (ou à un groupe).

Pathfinder : Fusion

Réunit les parties de même couleur et retire les parties cachées. Un effet vivant, qui reste modifiable. Il s'applique à au moins deux formes (ou à un groupe).

Pathfinder : Recadrage

La forme du dessus découpe les autres et ne laisse que ce qu'elle recouvre. Un effet vivant, qui reste modifiable. Il s'applique à au moins deux formes (ou à un groupe).

Pathfinder : Contours

Ne laisse que les contours des zones. Un effet vivant, qui reste modifiable. Il s'applique à au moins deux formes (ou à un groupe).

Décalage...

Ajoute autour du dessin une marge réglable en millimètres (vers l'intérieur si la valeur est négative), avec l'aperçu en direct.

Effets

Tous les effets au même endroit : ombres, lueurs, déformations, croquis, trames... Les effets de dessin restent modifiables ; ceux sur pixels s'appliquent à l'image.

Appliquer l'effet précédent

Refait tout de suite le dernier effet que vous avez lancé, avec les mêmes réglages.

Dernier effet...

Relance le dernier effet utilisé pour en changer les réglages.

Filtres SVG

Des filtres d'image écrits en SVG : flou, ombre, lueur, relief, contours, nuages. Vous pouvez aussi importer le vôtre. Un calque de dessin est d'abord converti en pixels.

Flou SVG...

Adoucit l'image avec un flou réglable, grâce à un filtre SVG.

Ombre portée SVG...

Ajoute une ombre derrière l'image, avec un filtre SVG.

Lueur SVG...

Ajoute un halo lumineux autour de l'image, avec un filtre SVG.

Relief SVG...

Donne un aspect gravé aux contours de l'image.

Contours SVG...

Ne garde que les contours de l'image.

Nuages SVG (turbulence)...

Fabrique une matière nuageuse qui remplit la forme du calque.

Importer un filtre SVG...

Applique le filtre contenu dans un fichier SVG que vous choisissez.

Rectangle, rectangle arrondi ou ellipse...

Transforme la forme de l'objet en rectangle, rectangle à angles arrondis ou ellipse, sans la redessiner.

Angles arrondis...

Arrondit tous les angles du tracé, d'un rayon que vous choisissez. L'effet reste modifiable.

Convertir le calque en pixels (résolution du document)

Transforme le calque de dessin en pixels, à la résolution réglée dans « Paramètres des effets de pixellisation du document ».

Paramètres des effets de pixellisation du document...

Choisit la résolution (en points par pouce) utilisée quand un effet ou une conversion transforme le dessin en pixels. Elle est gardée dans le document.

Bichromie, trichromie, quadrichromie...

Imprime l'image en niveaux de gris avec une à quatre encres de votre choix : noir et une couleur d'accompagnement, sépia, bleu nuit... Chaque encre a sa force et la zone où elle travaille (ombres, tons moyens, lumières).

Séparation des fréquences (peau, textures)...

Range la photo en deux calques qui redonnent ensemble l'image exacte : « Couleurs et volumes » pour lisser les taches et les marbrures sans effacer le grain, « Grain et détails » pour retoucher la texture sans toucher aux couleurs.

Plan d'après des photos

Tout ce qu'il faut pour dessiner un plan juste à partir de photos, dans l'ordre : conseils de prise de vue, réunion des photos, correction des lignes courbées et de la perspective, mise à l'échelle, plan au trait.

Conseils de prise de vue...

Rappelle comment photographier un véhicule, un avion ou un objet pour en tirer un plan fidèle : objectif, recul, alignement de l'appareil, cote de référence.

Réunir les photos (recalage, panorama)...

Réunit plusieurs photos d'un grand objet pris en plusieurs fois. Les photos sont recalées entre elles, puis fondues là où elles se recouvrent.

Corriger les lignes courbées (objectif)...

Redresse les lignes que l'objectif a courbées (en barillet ou en coussinet). Glissez le curseur jusqu'à ce que les lignes droites de l'objet redeviennent droites.

Mettre le plan à l'échelle...

Donne au plan la taille voulue : une dimension mesurée avec la Règle, sa vraie longueur et l'échelle choisie (taille réelle, 1/72, 1/43...). Le calque prend la bonne taille.

Plan au trait...

Transforme le plan en dessin vectoriel au trait, prêt à être retouché.

Aplatir les transparences...

Change tout ce qui est transparent (opacité, couleurs à demi transparentes, modes de fusion, ombres, dégradés transparents) en formes et en images opaques, pour que l'impression ou la découpe donnent exactement ce qu'on voit à l'écran. Les zones en couleurs unies restent des formes ; seules les zones complexes deviennent une image.

Outils sans couleurs

Toutes les icônes des outils prennent la couleur du texte, sans teintes par famille. Pratique si vous distinguez mal certaines couleurs.

Outils en couleurs

Les icônes des outils reprennent une couleur par famille : sélection, vecteur, peinture, couleurs, retouche.

Mes univers...

Vos habillages du logiciel, nommés et retrouvés en un clic : couleurs (thème ou vos propres couleurs), taille du texte, finesse des traits et espace de travail. On peut aussi les enregistrer dans un fichier pour les emporter.

Lecture / arrêt

Joue le plan au rythme du film. Entrée lance ou arrête la lecture ; un clic dans la frise l'arrête aussi.

Nouveau film...

Choisit le nom, le format, la cadence, la durée du premier plan et le fond d'un nouveau film.

Durée du plan...

Le nombre d'images du plan. Allonger ajoute des images libres à la fin ; raccourcir garde les dessins qui dépassent, mais ils ne sont plus joués.

Cadence du film...

Le nombre d'images par seconde. 24 pour le dessin animé classique, 25 pour la télévision en Europe, 30 ou 60 pour l'écran. « Autre cadence... » accepte n'importe quelle valeur.

Réglages du film...

Le nom du film, son fond, le rythme des copies de secours et la mémoire de lecture.

Corbeille du film...

Les dessins retirés de la frise. On peut les remettre à l'image en cours ou vider la corbeille pour de bon.

Animation

Tout ce qui fait bouger le film : lecture, dessins, durées, pistes, papier calque, étapes, repères, voix, mouvement.

Synchroniser les lèvres...

Le logiciel écoute la voix, sur l'ordinateur, et pose pour chaque image la bouche qui va le mieux. Chaque bouche se change ensuite à la main.

Enregistrer un mouvement...

Le film se joue ; posez le stylet sur la feuille et bougez-le : la piste suit le trajet, image par image. Levez le stylet pour finir. Échap abandonne.

Trait vivant de la piste...

Le trait de la piste frémit légèrement, comme repassé à la main à chaque image. On le voit dans le film, pas pendant le dessin.

Feuille d'exposition

Le même travail que la frise, vu comme sur papier : une ligne par image, une colonne par piste, et les notes d'action et de dialogue. Taper un numéro puis Entrée expose ce dessin à l'image en cours.

Palette du film

Les couleurs du film. Changer une couleur de la palette la change dans tous les dessins d'un coup ; cela s'annule.

Réserve de dessins

Des dessins remplaçables rangés par groupes (bouches, mains, yeux). Un clic en pose un à l'image en cours. Le retoucher une fois le change partout où il sert.

Planche de référence du personnage

Les dessins de référence du personnage (face, profil, trois-quarts) gardés sous les yeux, rangés avec le film. La table lumineuse les pose en transparence sur le dessin.

Tourner la feuille...

Faire pivoter la feuille comme sur une table d'animation, pour dessiner dans le sens de la main. Le dessin n'est pas modifié.

Retourner la feuille (miroir)

Montre le dessin en miroir pour repérer ses défauts (le dessin n'est pas modifié).

Apparence...

Change les couleurs du logiciel (sept thèmes : clair, anthracite, moyen, nuit bleue, ardoise, lin, givre) et la taille du texte. Le changement est immédiat et retenu pour la prochaine fois.

Transformer chaque objet...

Change la taille ou tourne chaque objet choisi autour de son propre centre, sur tous les calques de la sélection. Les objets gardent leur disposition : ils ne s'écartent pas et ne se rapprochent pas.

Agrandir et tourner chaque objet sur place

Quand cette ligne est cochée, les poignées de la sélection agrandissent, réduisent ou tournent chaque objet autour de son propre centre, au lieu de traiter la sélection comme un seul bloc.

Resélectionner les objets

Reprend la dernière sélection d'objets abandonnée.

Inverser la sélection des objets

Choisit tous les autres objets du calque.

Sélectionner sur tous les calques

Quand cette ligne est cochée, le rectangle de sélection prend les objets de tous les calques visibles, pas seulement ceux du calque actif.

Select on all layers

Quand cette ligne est cochée, le rectangle de sélection prend les objets de tous les calques visibles, pas seulement ceux du calque actif.

Objet suivant

Choisit l'objet suivant du calque, dans l'ordre de lecture.

Objet précédent

Choisit l'objet précédent du calque.

Calque de dessin suivant

Passe au calque de dessin suivant.

Calque de dessin précédent

Passe au calque de dessin précédent.

Miroir de la vue (sans toucher au dessin)

Retourne la vue de gauche à droite pour vérifier un dessin d'un œil neuf. Le dessin lui-même n'est pas modifié.

Revenir à la vue normale (fin du miroir)

Remet la vue dans le sens normal.

Réglages du stylet et de la tablette...

Ouvre la fenêtre « Tablette graphique » : pression, boutons du stylet outil par outil, doigt, mode tablette, clavier à l'écran.

Montrer le clavier à l'écran

Ouvre le clavier à l'écran, pour taper un texte ou un nombre sans clavier. Il s'ouvre aussi par la touche ⌨ de la barre de touches.

Cacher le clavier à l'écran

Ferme le clavier à l'écran.

Cacher la barre de touches

Cache la barre de touches à l'écran.

Montrer la barre de touches

Montre la barre de touches à l'écran : Ctrl, Maj, Alt, Espace, Suppr, Échap, Annuler, Rétablir, Enregistrer.

Atténuer…

Règle la force de la dernière action posée sur ce calque (ou de celle choisie dans l'arbre) : 100 % = plein effet, 0 % = comme si elle n'existait pas. Un curseur montre l'avant et l'après.

Les effets, filtres et réglages d'image

Remplissage

Remplit tout le calque d'une couleur.

Pinceau et gomme

Coup de pinceau ou de gomme enregistré. On peut changer sa couleur, sa taille ou son opacité après coup.

Conversion en pixels

Transforme un calque vecteur en calque de pixels. Ce qui suit dans l'arbre travaille alors sur les pixels.

Image

Image posée sur un calque de pixels (photo ouverte ou importée), avec sa position et sa taille.

Copie liée

Le calque reproduit un autre calque et suit tout ce qu'on lui fait.

Fusion du calque du dessus

Le calque du dessus est fondu dans celui-ci, avec son opacité et son mode de fusion.

Masque de calque

Ajoute un masque au calque : là où le masque est noir, le calque est caché ; là où il est blanc, il se voit.

Masque tiré d'un calque

Masque fabriqué à partir d'un calque (sa luminosité ou sa transparence). Il suit les changements de ce calque.

Masque appliqué aux pixels

Le masque est appliqué une fois pour toutes aux pixels du calque, puis retiré.

Déplacement et transformation

Déplace, tourne, agrandit ou retourne tout le calque, autour du centre de ce qu'il contient.

Luminosité et contraste

Éclaircit ou assombrit, et augmente ou diminue le contraste.

Teinte et saturation

Change les couleurs (teinte), leur vivacité (saturation) et la clarté.

Noir et blanc

Passe le calque en noir et blanc ; l'intensité dose l'effet.

Négatif

Inverse les couleurs, comme un négatif.

Flou gaussien

Adoucit l'image. Le rayon règle la force du flou.

Grain

Ajoute un grain régulier, comme une pellicule photo. Le même tirage redonne toujours le même grain.

Ombre portée

Ombre portée derrière le contenu du calque. Sa direction suit la valeur « lumière » du document si vous le souhaitez.

Taille de l'image

Change la taille de toute l'image : tous les calques sont agrandis ou réduits.

Taille de la zone de travail

Agrandit ou réduit la zone de travail sans changer la taille du dessin.

Recadrage

Recadre toute l'image sur le rectangle donné.

Rotation et miroir de l'image

Tourne ou retourne toute l'image.

Actions figées

Plusieurs actions figées en une seule image : plus léger, mais elles ne se règlent plus une à une.

Forme (rectangle, ellipse, polygone, étoile, spirale, tracé, ligne)

Forme dessinée (rectangle, ellipse, polygone, étoile, spirale, tracé…). Ses mesures et ses couleurs restent modifiables.

Texte

Texte avec sa police, sa taille, son espacement et ses couleurs. Il reste du vrai texte, modifiable, tant qu'il n'est pas vectorisé.

Image dans le dessin

Image posée dans un calque vecteur, au milieu des formes (elle peut être découpée par un masque d'écrêtage).

Cote

Cote : affiche la longueur entre deux points, dans l'unité choisie.

Remplissage et contour

Remplissage et contour des objets choisis : couleurs, dégradés, épaisseur, angles, extrémités, pointillés, flèches, épaisseur variable. Seuls les réglages cochés sont appliqués.

Transformation d'objets (et copies)

Déplace, agrandit, tourne, incline ou retourne des objets. Avec des copies, chaque copie reprend la précédente et la transforme encore : idéal pour une rangée régulière ou une rosace.

Points modifiés

Nouvelle forme d'un objet après un travail sur ses points ou ses poignées.

Suppression d'objets

Objets retirés du dessin (ils restent récupérables en masquant ou supprimant cette action).

Objets masqués ou verrouillés

Objets masqués ou verrouillés (un objet verrouillé ne se choisit plus à la souris).

Ordre des objets

Change l'ordre d'empilement : au-dessus ou au-dessous des autres objets.

Groupe, masque d'écrêtage, forme composée

Réunit des objets en un groupe, en masque d'écrêtage (la forme du dessus découpe les autres) ou en forme composée qui reste modifiable.

Groupe défait

Défait un groupe, un masque d'écrêtage ou une forme composée : les objets redeviennent indépendants.

Alignement

Aligne les objets entre eux, sur l'image entière ou sur un objet de référence.

Répartition

Répartit les objets à intervalles réguliers, ou avec un espace imposé.

Opération entre formes

Opération entre formes : réunir, soustraire, garder le commun, exclure, diviser en zones, détourer, fusionner, recadrer. Si vous modifiez une forme d'origine plus haut dans l'arbre, le

résultat suit.

Conversion en tracé

Transforme des formes, des textes ou des formes composées en tracés ordinaires, modifiables point par point.

Décalage du tracé

Décalage du tracé en un nouvel objet séparé : un contour à distance régulière, à l'extérieur ou à l'intérieur, avec des angles arrondis, en pointe ou biseautés. Plusieurs contours d'un coup si vous le voulez. C'est le contour de découpe d'un autocollant et la marge d'une découpe au laser.

Contour transformé en surface

Le contour (le trait) devient une surface remplie, avec exactement l'épaisseur, les angles et les pointillés qu'il avait.

Simplification et lissage

Retire les points inutiles d'un tracé en gardant sa forme (ou le lisse franchement), dans l'écart que vous permettez.

Arrondi des angles

Arrondit les angles (rond, rond creusé ou pan coupé). L'arrondi reste réglable : changez le rayon quand vous voulez.

Sens, fermeture et ouverture d'un tracé

Inverse le sens d'un tracé (utile pour les flèches et le texte sur tracé), le ferme ou l'ouvre.

Coupure aux ciseaux

Coupure aux ciseaux à un endroit précis du tracé.

Coupe au couteau

Coupe au couteau : les formes traversées sont séparées en morceaux.

Tracés joints

Relie les bouts de tracés ouverts les plus proches (ou ferme un tracé seul).

Gomme vectorielle

Gomme vectorielle : ce qui passe sous la gomme est retiré des formes et des traits.

Pinceau-tache

Tache peinte au pinceau-tache, fondue avec les taches de même couleur qu'elle touche.

Remplissage d'une zone

Zone fermée remplie au pot de peinture. Elle suit les traits qui la ferment : si un trait bouge, la zone se recalcule.

Constructeur de formes

Zones réunies ou retirées au constructeur de formes.

Répétition (grille, cercle, miroir)

Répétition des objets en grille, en cercle ou en miroir. Changez le nombre ou l'espace : tout se recalcule.

Dégradé de formes

Dégradé de formes : des étapes intermédiaires entre deux objets, pour la forme comme pour la couleur.

Déformation

Déforme les objets (arc, drapeau, vague, gonflement, torsion…) ou leur donne un bord rugueux ou en zigzag.

Déformation par les coins

Déformation libre par les quatre coins, pour donner un effet de perspective.

Dégradé

Recouvre le calque de pixels d'un dégradé, avec le mode de fusion et l'opacité de votre choix.

Objets collés

Objets collés ou importés (d'un fichier SVG, par exemple).

Niveaux

L'histogramme montre où se trouvent les tons de l'image. Amenez le point noir au pied gauche de la bosse et le point blanc à son pied droit, puis dosez les tons moyens. Le bouton « Automatique » le fait pour vous.

Courbes

En bas à gauche les ombres, en haut à droite les lumières. Tirer la courbe vers le haut éclaircit, vers le bas assombrit. Une courbe en S augmente le contraste.

Exposition

Un diaphragme en plus double la lumière ; un diaphragme en moins la divise par deux.

Ombres et hautes lumières

Éclaircit seulement les zones sombres et assombrit seulement les zones très claires. Le reste de l'image ne bouge pas.

Température et teinte

Vers la droite l'image se réchauffe (plus jaune), vers la gauche elle se refroidit (plus bleue). La teinte corrige une dominante verte ou rose.

Vibrance

La vibrance agit d'abord sur les couleurs ternes ; la saturation agit sur toutes de la même façon.

Balance des couleurs

Trois groupes de curseurs : ombres, tons moyens, hautes lumières. Chaque curseur va d'une couleur à son contraire.

Filtre photo

Choisissez un filtre de la liste, ou « Couleur au choix », puis sa densité.

Mélangeur de couches

Pour chaque couleur du résultat, la part prise à chacune des trois couleurs d'origine. Sert à corriger une dominante tenace ou à préparer un noir et blanc.

Noir et blanc

Six curseurs, un par famille de couleurs : chacun décide si cette couleur devient claire ou sombre en noir et blanc. Un ciel bleu plus sombre : baissez « Bleus ».

Sépia

Le ton brun des tirages anciens. Baissez l'intensité pour un effet léger.

Virage partiel

Une couleur pour les parties claires, une autre pour les parties sombres. L'équilibre déplace la limite entre les deux.

Correspondance de couleur

Choisissez le calque qui sert de modèle : ses couleurs et sa lumière d'ensemble sont reportées sur ce calque. Si le modèle change, le résultat suit.

Correction sélective

Choisissez la famille de couleurs à corriger, puis ajoutez ou retirez du cyan, du magenta, du jaune ou du noir dans cette famille seulement. Pour corriger plusieurs familles, ajoutez plusieurs fois ce réglage.

Postérisation

Moins il y a de niveaux, plus l'image est découpée en aplats francs.

Seuil

Les points plus sombres que le seuil prennent la première couleur, les autres la seconde.

Table de dégradés

Le début du dégradé remplace les tons sombres, la fin remplace les tons clairs.

Flou directionnel

L'image est étirée dans une direction, sur la longueur choisie.

Flou radial

Zoom : l'image file vers le centre. Rotation : elle tourne autour. Le centre lui-même reste net.

Flou d'objectif

Un flou plus naturel que le flou gaussien pour imiter un arrière-plan de photo.

Flou de surface

Deux points ne sont mélangés que si leurs couleurs sont proches : les contours restent nets.

Effet maquette

Placez la bande nette sur le sujet ; au-dessus et en dessous, l'image devient de plus en plus floue.

Accentuation

Gain : la force. Rayon : la largeur du liseré autour des contours (1 à 2 points pour une photo). Seuil : au-dessus de 0, les zones unies ne sont pas touchées.

Passe-haut

Plus le rayon est petit, plus seuls les détails fins ressortent.

Clarté

Valeur positive : plus de relief. Valeur négative : image adoucie, peau lissée.

Réduction du bruit

Commencez par les taches de couleur, qui s'enlèvent sans perte ; dosez ensuite le grain en surveillant les détails.

Médiane (poussières)

Chaque point prend la valeur du milieu de ses voisins : un point isolé disparaît sans laisser de trace. Au-delà de 2 ou 3, l'image devient lisse.

Tourbillon

Le centre tourne le plus, le bord du cercle ne bouge pas.

Sphère et pincement

Valeur positive : l'image gonfle comme une loupe. Valeur négative : elle se resserre vers le centre.

Vagues

Des vagues régulières, dans un sens ou dans les deux.

Distorsion de l'objectif

Si les lignes droites se bombent vers l'extérieur (tonneau), allez vers la gauche ; si elles se creusent (coussin), vers la droite.

Coordonnées polaires

Enrouler : le haut de l'image devient le centre du disque. Dérouler fait l'inverse.

Mosaïque

Chaque carreau prend la couleur moyenne de ce qu'il recouvre.

Trame d'imprimerie

Une encre : des points d'une seule couleur, plus gros dans les zones sombres. Quatre encres : la trame en couleurs des imprimeurs.

Estampage

La lumière vient de la direction choisie ; les contours de l'image deviennent des reliefs.

Contours

Trois rendus : traits sombres (dessin), traits lumineux (néon), ou traits de la couleur de l'image.

Peinture à l'huile

Plus les touches sont grandes, plus l'image est simplifiée.

Halo lumineux

Seules les parties plus claires que le niveau choisi rayonnent.

Vignettage

Valeur négative : les bords s'assombrissent. Valeur positive : ils s'éclaircissent.

Dessin au crayon

Le trait suit les contours de l'image. Plus la finesse est grande, plus les ombres sont larges.

Franges colorées

À 0 rien ne change. Pour corriger une photo, cherchez la valeur qui fait disparaître les liserés colorés dans les coins.

Nuages

Un ciel différent à chaque tirage. Deux couleurs au choix : on obtient aussi de la fumée, du marbre, une matière.

Correction de perspective

Le sujet garde ses proportions réelles : un bâtiment redressé n'est ni tassé ni étiré. Trois moyens qui se combinent. « Verticales automatiques » redresse un bâtiment d'un clic. Sinon, tracez sur la petite photo deux lignes le long de bords qui devraient être verticaux (et deux horizontales pour mettre une façade de face). Les curseurs servent à finir à l'œil.

Développement photo

Ouvrez une partie en cliquant sur son titre, puis réglez ses curseurs : le résultat se voit tout de suite sur la photo. Tout à zéro, la photo n'est pas modifiée. Le rendu des préréglages importés est très proche de l'original.

Table de couleurs (LUT)

Une table de couleurs (LUT) change toutes les couleurs d'un coup pour donner un rendu : cinéma, pellicule, noir et blanc… Choisissez une table dans la bibliothèque ou ouvrez un fichier, puis dosez sa force.

Remplissage par un motif

Couvre le calque d'un motif qui se répète. Changez sa taille, son angle et sa position ; baissez l'opacité pour le laisser voir à travers. Cochez « Seulement sur ce qui est déjà peint » pour que le motif reste dans la forme déjà dessinée.

Contour du calque

Entoure d'un trait de couleur tout ce qui est peint sur le calque : un texte, un personnage détouré, un autocollant. À l'extérieur, le trait agrandit la forme ; à l'intérieur, il mord dessus.

Vectorisation de l'image

Transforme une image en tracés vectoriels : des formes aux contours nets, qu'on peut agrandir à volonté, recolorer et corriger. L'image d'origine n'est pas touchée et reste reliée : si vous la retouchez, les tracés sont refaits. Choisissez d'abord le genre d'image, le reste se règle tout seul.

Police du texte

Change la police de textes venus d'un dessin importé ou collé. L'action reste dans l'arbre : on peut choisir une autre police, la masquer ou la supprimer.

Logo dessiné

Le logo dessiné par l'assistant : un nom, un slogan, des initiales, un genre de logo (monogramme, badge rond, écusson, pictogramme, nom seul) et une ambiance de couleurs. Changez ici n'importe quel réglage : le logo est redessiné aussitôt.

Déclinaison du logo

La déclinaison du logo : en couleurs, d'une seule couleur, en noir, ou en blanc pour un fond sombre. Le style (à plat ou avec relief) est noté ici aussi. Les déclinaisons se fabriquent sans toucher au dessin.

Détourage du sujet

Retire le fond d'une image dont le sujet est posé sur un fond uni (ou presque) : la couleur du bord est enlevée, et les bords restent doux. Un fond trop compliqué (photo, dégradé, décor) n'est pas retiré : l'action le signale et garde l'image entière.

Quelques couleurs franches

Réduit l'image à quelques couleurs franches et aux formes nettes, comme un logo. L'image reste une image : rien n'est vectorisé avant l'enregistrement du logo.

Cadrage du logo

Place le sujet dans la page, avec le nom et le slogan s'il y en a : l'un sous l'autre (carré), côte à côte (horizontal) ou le sujet seul (icône).

Projet laser (couches de matière)

Le dessin est séparé en couches de matière, une par couleur. Choisissez l'assemblage, puis la matière de chaque couche. Le calque « Projet laser » suit le dessin d'origine : si vous le modifiez, les couches se refont seules.

Laser : découper

Donne une opération aux objets choisis. La machine fait toujours les gravures d'abord, puis les marquages, puis les découpes, de l'intérieur vers l'extérieur.

Photo à graver au laser

Choisissez d'abord la matière : le contraste et la netteté se règlent seuls. Donnez ensuite la largeur de la gravure. L'image montre ce qui sortira de la machine ; le curseur avant / après la compare à la photo.

Trou de passage pour vis

Une pièce de quincaillerie ou un assemblage prêt à découper. Ses cotes sont en millimètres et restent modifiables à tout moment. Dans un projet en plusieurs couches, les perçages posés sur le calque « Perçages » traversent les couches.

Recolorer

Remplace des couleurs par d'autres, dans les pixels comme dans le vectoriel : un bleu devient un vert, une palette devient une autre. Les ombres et les dégradés gardent leur relief. Réglable à tout moment.

Trait de pinceau

Trait peint avec le moteur de pinceaux : on garde les points, la pression et le pinceau complet. Le trait se recalcule à l'identique à toute taille, et son pinceau, sa couleur, sa taille ou sa symétrie se changent après coup.

Remplissage de motif

Couvre le calque d'un motif, sans le moindre raccord visible. On peut le limiter à ce qui est déjà peint, l'estomper par un dégradé, le tourner, le retourner en miroir, le recolorer avec les couleurs de la palette.

Fond de motif

Pose des copies d'un motif sur le calque, selon une disposition choisie : grille, briques, miroir, moulinet, vagues, semis, rosace, caléidoscope, spirale ou chemin. Le hasard est réglé par un numéro : le même numéro redonne toujours la même page.

Pot de peinture à motif

Remplit d'un motif ou d'une couleur la zone de même couleur autour d'un point. La zone est calculée de nouveau à chaque fois, avec la tolérance choisie.

Planche d'essai ou plan

Dessine une feuille prête à l'emploi : une planche d'essai de peinture (couleurs, gris, traits, hachures, points) ou un plan technique avec cadre, repères et cartouche.

Suppression d'un élément

Efface ce que la zone désigne et reconstruit le fond d'après la matière voisine (herbe, mur, ciel, tissu…), sans rien chercher hors de la photo. Honnêtement : sur un fond simple ou répétitif, le résultat est difficile à distinguer de l'original ; sur un grand trou qui traverse plusieurs matières, le logiciel invente un fond plausible, pas le vrai. Agrandissez la zone un peu plus que l'objet pour éviter son contour. Le curseur avant / après est proposé dans la fenêtre : à gauche l'image sans cette retouche, à droite avec elle.

Tampon de duplication

Copie un endroit de la photo sur un autre, sous le pinceau. La source est à un écart fixe (décalage) du trait ; on peut la retourner en miroir.

Correcteur

Copie la texture d'un endroit sur un autre, mais garde la lumière et la couleur de la destination : la retouche ne se voit pas.

Correcteur de taches

Corrige des taches, boutons ou poussières : pour chacun, la meilleure source est cherchée autour. Le tirage fixe les essais : le même tirage donne toujours le même résultat.

Éclaircir ou assombrir

Éclaircit ou assombrit localement, sous le trait du pinceau, selon les tons choisis.

Dents plus blanches

Retire le jaune et ajoute un peu d'éclat sur les dents peintes ; ne touche ni aux lèvres ni à l'ombre de la bouche.

Yeux rouges

Trouve les pupilles rouges (reflet du flash) et les ramène à une pupille sombre naturelle. Désignez une zone autour des yeux si la photo contient d'autres taches rouges.

Grille, grillage ou fils

Repère les lignes fines et régulières d'une grille, d'un grillage, d'un filet, de barreaux ou de fils, ainsi que leurs ombres, puis les efface en reconstruisant ce qui est derrière. Ce qui marche : des lignes droites, assez contrastées, au moins trois, régulièrement espacées. Ce qui ne marche pas : des lignes sans contraste (sur du noir ou du ciel uni), très courbes ou en perspective forte. Cochez « Voir ce qui est repéré » pour contrôler avant d'effacer. Les ombres sont éclaircies par un recalcul de la lumière, pas recopiées. Le curseur avant / après est proposé dans la fenêtre : à gauche l'image sans cette retouche, à droite avec elle.

Poussières et rayures

Cherche les poussières (petites taches isolées) et les rayures (lignes fines et longues) d'un scan ou d'une photo ancienne, et les efface. Cochez « Voir ce qui est repéré » pour contrôler. Une texture très fine peut être prise pour de la poussière : baissez la sensibilité ou limitez la zone.

Améliorer les visages

Propose des améliorations de portrait, une par curseur, toutes à zéro au départ. « Chercher les visages » trouve les visages vus de face ; sinon tirez un cadre à la main. « Proposer des améliorations » mesure la peau et pose des valeurs douces : rien n'est imposé, vous changez ou remettez à zéro. Le lissage de la peau garde une partie du grain pour que la peau ne ressemble pas à du plastique. Le curseur avant / après est proposé dans la fenêtre : à gauche l'image sans cette retouche, à droite avec elle.

Détramage d'un scan

Efface la trame d'une image imprimée puis numérisée et le bruit du papier. Le logiciel cherche les pics réguliers de la trame et les retire ; les détails sont rendus ensuite. Honnêtement : sur une trame très serrée en points noirs et blancs, un fin quadrillage peut subsister, on le règle en augmentant le lissage. Le curseur avant / après est proposé dans la fenêtre : à gauche l'image sans cette retouche, à droite avec elle.

Artefacts de compression

Adoucit les carrés et les halos laissés par une compression trop forte, sur les aplats et près des contours. Gain modeste mais net sur une photo envoyée par messagerie. Le curseur avant / après est proposé dans la fenêtre : à gauche l'image sans cette retouche, à droite avec elle.

Franges colorées

Retire les franges de couleur (aberration chromatique) : le logiciel mesure le décalage des couleurs vers les bords et le corrige, puis éteint les liserés restants. Le curseur avant / après est proposé dans la fenêtre : à gauche l'image sans cette retouche, à droite avec elle.

Restauration d'une vieille photo

Remet d'aplomb une vieille photo : retire le voile, étire le contraste, ravive les couleurs passées, efface poussières et rayures. « Mesurer la photo » règle les curseurs ; chacun reste libre. Le curseur avant / après est proposé dans la fenêtre : à gauche l'image sans cette retouche, à droite avec elle.

Redresser à la règle

Redresse la photo : l'angle vient d'une ligne que vous tracez ou que le logiciel cherche. On choisit de garder le cadre le plus grand possible, de rogner ou de garder tout le contenu.

Fluidité

Pousse, gonfle, pince ou fait tourner la matière sous des traits. « Défaire » ramène la matière à sa place. Chaque trait reste réglable et supprimable. Le curseur avant / après est proposé dans la fenêtre : à gauche l'image sans cette retouche, à droite avec elle.

Forme du visage

Retouches de forme du visage, une par curseur, à zéro au départ : sourire, yeux, mâchoire, menton, nez, largeur. Honnêtement : les zones sont estimées d'après le cadre du visage (vu

de face), pas d'après les traits exacts ; restez sur de petites valeurs. Le curseur avant / après est proposé dans la fenêtre : à gauche l'image sans cette retouche, à droite avec elle.

Mise à l'échelle selon le contenu

Change le format de l'image sans écraser ce qui compte : les zones calmes (ciel, mur) sont resserrées en premier, les zones protégées restent intactes, les zones à retirer partent en premier.

Pièce

Un défaut est remplacé par un bon morceau choisi automatiquement à côté (ou l'inverse : un bon morceau est copié sur le défaut). Lumière et couleur s'accordent à l'entourage. Le curseur avant / après est proposé dans la fenêtre : à gauche l'image sans cette retouche, à droite avec elle.

Déplacer un objet

Un objet est déplacé (ou copié) ailleurs ; le fond là où il était est refait d'après la matière voisine. Le curseur avant / après est proposé dans la fenêtre : à gauche l'image sans cette retouche, à droite avec elle.

Clonage sans couture

Copie un morceau ailleurs et fait disparaître la jonction : la copie reprend les couleurs d'autour. Cochez « garder aussi les détails du fond » pour du verre, de l'eau ou une ombre. Le curseur avant / après est proposé dans la fenêtre : à gauche l'image sans cette retouche, à droite avec elle.

Remplir les bords vides

Remplit les bords vides d'une image d'après la matière voisine, sans rien chercher au-dehors. Le résultat est un fond plausible, pas le vrai : surtout utile sur des matières régulières (ciel, herbe, mur). Le curseur avant / après est proposé dans la fenêtre : à gauche l'image sans cette retouche, à droite avec elle.

Objets gênants proposés

Propose des objets gênants : taches ou formes qui se détachent du fond. Vous cochez ceux à retirer ; ils sont alors effacés et le fond est refait. Le logiciel ne reconnaît pas ce qu'est un objet. Le curseur avant / après est proposé dans la fenêtre : à gauche l'image sans cette retouche, à droite avec elle.

Remplacement du ciel

Repère le ciel d'après sa couleur, sa clarté et sa position en haut de l'image, puis le remplace par un ciel fabriqué (bleu dégagé, nuages, coucher de soleil, aube, couvert, nuit étoilée) ou par une image à vous. La lumière du paysage est ramenée vers celle du nouveau ciel. Si le repérage a manqué un morceau, tracez-le dans « Ajouter au ciel ». « Voir le ciel repéré » montre en rouge ce qui sera remplacé. Le curseur avant / après est proposé dans la fenêtre : à gauche l'image sans cette retouche, à droite avec elle.

Profondeur de champ

Floute l'arrière-plan : le flou grandit avec l'éloignement de ce qui doit rester net. On choisit le sujet touché, ce qui est déjà net, une bande (effet maquette) ou une distance. Les points lumineux deviennent des disques. « Voir la carte » montre ce qui sera flou. Honnêtement : sans appareil à deux objectifs, la distance est estimée d'après les contours, il peut y avoir un petit défaut aux bords fins (cheveux). Le curseur avant / après est proposé dans la fenêtre : à gauche l'image sans cette retouche, à droite avec elle.

Colorisation

Colorise une photo en noir et blanc : chaque touche de couleur s'étale jusqu'aux contours, la clarté de la photo ne change jamais. Posez les touches avec l'outil « Colorier » ; vous pouvez en ajouter autant que vous voulez. Le curseur avant / après est proposé dans la fenêtre : à gauche l'image sans cette retouche, à droite avec elle.

Style de peinture

Transforme la photo en peinture à l'huile, aquarelle, touches d'impressionniste, pointillisme, crayon, bande dessinée ou mosaïque. La taille des touches change l'aspect ; les couleurs d'une autre image peuvent être reprises. Le curseur avant / après est proposé dans la fenêtre : à gauche l'image sans cette retouche, à droite avec elle.

Réunir des photos

Réunit des photos de la même scène, chacune sur son calque. Elles sont d'abord recalées. Moyenne : moins de bruit. Médiane : ce qui bouge (passants) disparaît. Mise au point étendue : le plus net de chaque photo. Fusion HDR : le meilleur de chaque exposition. Panorama : photos mises bout à bout, fondues. Honnêtement : le panorama n'est pas déformé (il convient à un pivotement léger de l'appareil), et il est adapté à la taille de la zone de travail.

Clonage en perspective

Un morceau d'un plan (mur, sol, toit) est copié sur un autre plan en suivant la perspective : placez les quatre coins du morceau pris (vert) et les quatre coins de l'endroit rempli (bleu).

Le curseur avant / après est proposé dans la fenêtre : à gauche l'image sans cette retouche, à droite avec elle.

Effacement

Efface les pixels d'une zone du calque (ils deviennent transparents). Sans zone, le calque entier est vidé.

Masque d'après une sélection

Crée le masque du calque d'après une zone : ce qui est dans la zone reste visible, le reste est caché. Les bords doux de la zone donnent des demi-transparences.

Suppression du fond

Rend le fond transparent. Le fond est reconnu tout seul s'il est uni ou presque uni ; sinon la zone enregistrée dit où est le sujet. Le bord est affiné point par point, ses couleurs peuvent être nettoyées.

Remplacement du fond

Remplace le fond par une couleur ou un dégradé, derrière le sujet. Le sujet est trouvé comme pour « Suppression du fond ».

Aperçu de la sélection

Action provisoire, posée seulement pendant qu'une fenêtre de réglage de la sélection est ouverte : elle montre l'image avec un voile coloré sur ce qui n'est pas choisi. Elle disparaît à la fermeture de la fenêtre.

Contour de la sélection

Trace un trait de couleur le long du bord d'une zone (la sélection qu'on avait au moment de la commande). L'épaisseur, la couleur et la place du trait (dedans, centré, dehors) se changent après coup.

Teinte rapide du crayonné

Montre le crayonné du calque en bleu clair et plus pâle, pour encrer par-dessus. C'est une action : la supprimer rend le crayonné d'origine.

Couleur au-delà de la ligne de coupe

Étale les couleurs de la forme au-delà de son contour, pour les autocollants et étiquettes dont la découpe peut se décaler.

Remplissage calculé

Remplit le calque d'un motif calculé : trame de points, bruit, grille ou formule. Chaque réglage reste modifiable.

Remplissage fermant les trous

Remplit une zone d'un dessin au trait en fermant les petits trous du contour. On règle la largeur de trou, la tolérance et le calque des traits.

Décalage du tracé (effet vivant)

Effet vivant de décalage : un liseré coloré tout autour de l'objet (sous lui), un trait de découpe par-dessus, ou la forme elle-même élargie ou rétrécie. Il suit l'objet : retapez le texte, bougez un point, le liseré suit. Pour un autocollant, un logo détouré, une étiquette.

Aspect décomposé (effets figés)

Décomposer l'aspect : les effets sont figés en objets ordinaires (tracés et groupes). Après cela, ils ne se règlent plus.

Enveloppe par style

Enveloppe par style : courbe l'objet comme un arc, une arche, un drapeau, une onde, un poisson… Le texte reste du texte, modifiable à tout moment.

Déformation libre et perspective

Déformation par les quatre coins, ou perspective : le haut plus étroit que le bas, ou un côté plus petit que l'autre.

Enveloppe : maillage

Enveloppe par maillage : une grille posée sur l'objet. Avec l'outil Maillage, tirez ses points : l'objet se déforme en douceur.

Enveloppe : objet du dessus

L'objet du dessus sert de moule : les objets dessous prennent sa forme (un texte dans un cœur, un logo dans un écusson).

Contraction et dilatation

Contraction (points tirés vers l'extérieur, côtés creusés : une étoile pointue) ou dilatation (côtés gonflés : une fleur).

Effet : rugosité

Rugosité : un bord irrégulier, comme déchiré (pointes) ou ondulé (doux).

Effet : zigzag

Zigzag : le tracé devient une ligne en dents de scie ou en vagues régulières.

Effet : torsion

Torsion : l'objet tourne sur lui-même, fort au centre et de moins en moins vers les bords.

Effet : retouche au hasard

Retouche au hasard : chaque point et ses poignées bougent un peu, au hasard, pour un dessin moins parfait.

Effet : transformation

Transformation vivante : taille, déplacement, rotation, miroir, avec des copies qui se suivent (frise, rosace, spirale de copies).

Effet : angles arrondis

Angles arrondis vivants : tous les angles de l'objet sont arrondis, même ceux qu'il aura plus tard.

Effet : ombre portée

Ombre portée sous l'objet, nette ou floue. Elle reste en dessin vectoriel : elle s'écrit telle quelle dans les fichiers.

Effet : lueur externe

Lueur externe : un halo de couleur autour de l'objet.

Effet : lueur interne

Lueur interne : une lumière à l'intérieur, depuis le bord ou depuis le centre.

Effet : contour progressif

Contour progressif : le bord de l'objet devient flou, il se fond dans ce qui est dessous.

Effet : griffonnage

Griffonnage : le remplissage devient un trait griffonné, comme fait au feutre.

Effet : croquis

Croquis : le contour est repassé deux ou trois fois à main levée, avec des traits qui dépassent aux bouts.

Opération entre formes vivante

Opération entre formes vivante sur un groupe : réunion, soustraction, division... Les formes du groupe restent modifiables, le résultat se refait tout seul.

Convertir en forme

Convertir en forme : un rectangle, un rectangle arrondi ou une ellipse autour de l'objet, qui suit sa taille. Parfait pour le fond d'une étiquette autour d'un texte.

Effet : trame de points

Trame de points : l'objet est rempli de points (ronds, carrés ou lignes) qui grossissent ou maigrissent, comme dans les bandes dessinées.

3D

3D : épaisseur (extrusion, avec un biseau sur la face avant), objet tourné autour d'un axe (révolution : un vase à partir d'un profil), ou effet de coussin gonflé, avec un éclairage simple.

Effet : pointillés alignés

Pointillés alignés sur les angles : les tirets sont ajustés pour tomber juste aux angles et aux bouts du tracé.

Motif ou objet le long d'un tracé

Motif le long d'un tracé : le motif (les objets choisis sous le tracé) est répété tout le long, ou un seul exemplaire est étiré et courbé sur toute sa longueur.

Nettoyage des tracés

Nettoyage : retire les points en double, les points isolés, les tracés vides ou invisibles et les miettes.

Points ajoutés

Ajoute un point au milieu de chaque segment, ou répartit un nombre de points régulièrement le long du tracé.

Opérations sur les points choisis

Opération sur les points choisis avec la sélection directe : moyenne, alignement, répartition, lisse ou angle, jonction de deux bouts, coupure.

Tracé composé

Tracé composé : plusieurs tracés n'en font qu'un, et là où ils se recouvrent un trou se creuse (comme le centre d'un « O »). Défaire : un objet par morceau.

Règle de remplissage

Règle de remplissage : pair-impair (chaque recouvrement creuse un trou) ou non nul (le sens du tracé décide).

Largeur du trait

Largeur du trait le long du tracé : tracée avec l'outil Largeur, ou choisie parmi les profils tout prêts.

Fluidité

Déformation au pinceau (outil Fluidité) : pousser, tourbillon, contraction, dilatation, festons, cristaux, fronces. Le geste est gardé : la force et le rayon se règlent après coup.

Plan de travail : Plan 1

Un plan de travail : une page dans le document (affiche, carte, étiquette…), avec son nom, son format et sa place. Plusieurs plans font plusieurs pages.

Remplissage ou contour ajouté

Un remplissage ou un contour en plus sur le même objet (par exemple deux contours de couleurs différentes). Il se place sous le remplissage principal.

Remplissage ou contour modifié

Un remplissage ou un contour monté, descendu, masqué ou retiré (panneau Aspect).

Marionnette (épingles)

Marionnette : des épingles posées sur l'objet. Les épingles que vous ne touchez pas retiennent l'objet, celles que vous glissez le tirent. Idéal pour plier une jambe, relever une queue, changer une pose.

Grille

Dessine une grille rectangulaire, polaire, ou de perspective à un, deux ou trois points de fuite.

Inclinaison

Inclinaison : les objets choisis penchent sur le côté ou vers le haut, autour d'un point qui ne bouge pas.

Masque d'opacité

Masque d'opacité : un dessin en gris règle la transparence d'un autre objet. Blanc, l'objet se voit ; noir, il disparaît ; les gris le rendent à demi transparent. Un dégradé du blanc au noir donne un fondu.

Symbole créé

Symbole : un dessin que l'on pose plusieurs fois. Chaque copie reste liée à l'original : on modifie l'original, on met à jour, toutes les copies suivent.

Dispersion de copies

Dispersion : des copies d'un objet ou d'un symbole semées le long d'un geste ou d'un tracé, avec des tailles et des angles au hasard (étoiles, feuilles, confettis).

Flèche

Une forme toute prête : flèche, cœur, nuage, croissant, anneau, roue dentée… Elle se règle ensuite comme tout tracé.

Bulle ronde

Une bulle de dialogue avec sa pointe : ronde, rectangulaire, pensée (nuage) ou cri. Tirez le point rouge pour placer la pointe.

Cases de bande dessinée

Le découpage d'une page de bande dessinée en cases séparées par une gouttière : grille régulière ou mises en page toutes prêtes.

Diviser en grille

Coupe un objet en rangées et en colonnes : chaque morceau devient un objet.

Hachures

Remplit l'objet de traits parallèles (hachures), droits ou croisés, qui s'arrêtent au bord de la forme.

Barres

Dessine un graphique (barres, courbe, camembert, anneau) à partir de chiffres que vous tapez. Changez les chiffres dans la fenêtre : le graphique se refait.

Connecteur

Un trait qui relie deux objets et les suit quand on les déplace : droit, en équerre ou courbe.

Effet : ombre bloc (extrusion à plat)

Ombre bloc : une ombre pleine, d'une seule couleur, qui s'allonge dans une direction (comme une lettre en relief vue de côté). Pour des titres et des logos en relief à plat.

Effet : plume calligraphique

Plume calligraphique : le trait devient plus épais ou plus fin selon sa direction, comme tracé avec une plume biseautée tenue à un angle fixe.

Effet : extrémités personnalisées

Extrémités personnalisées : n'importe quel dessin de votre choix se pose au bout du trait, tourné dans le sens du trait. Choisissez d'abord le dessin, puis (au-dessus) le trait.

Dégradé de formes le long d'un tracé

Dégradé de formes le long d'un tracé : les étapes entre deux formes se placent régulièrement le long d'un tracé, au lieu d'une ligne droite. Choisissez la première forme, la dernière, puis (au-dessus) le tracé.

Dessiné derrière

Place le nouvel objet derrière un autre, ou dedans : il est alors découpé par la forme de l'autre.

Vectorisation au trait central

Vectorisation au trait central : un trait dessiné ou scanné devient une seule ligne le long de son milieu, et non deux contours. Idéal pour un croquis au crayon, une écriture, un plan.

Flou moyen et en boîte

En boîte : chaque point devient la moyenne d'un rectangle autour de lui. Le flou moyen donne une seule couleur à toute l'image.

Flou intelligent

Deux points ne sont mélangés que si leurs couleurs sont proches. Le seuil dit à partir de quel écart on garde un contour.

Flou de champ et de diaphragme

Mode points : posez des points, réglez le flou de chacun (0 % = net). Mode diaphragme : un seul centre net, tout le reste se floute peu à peu.

Flou de tracé

Tracez la courbe du mouvement : le flou suit cette courbe, plus fort près du tracé, nul loin de lui.

Minimum et maximum

Maximum : les zones claires grossissent. Minimum : les zones sombres grossissent. Sur « la forme », c'est le contour du calque qui s'élargit ou se rétrécit.

Netteté optimisée

Le logiciel cherche à défaire le flou. Choisissez le défaut (objectif ou bougé), la taille du flou, puis la force. Baissez la force si des halos apparaissent.

Effet aplats

Le logiciel cherche les couleurs principales de la photo et ne garde qu'elles. Moins il y en a, plus l'effet est graphique.

Effet bande dessinée

Les couleurs sont simplifiées en quelques tons, des traits sombres soulignent les contours. Essayez la trame de points pour les ombres.

Effets artistiques

Choisissez la technique, puis la taille des touches. Le grain du papier donne un aspect plus naturel.

Effets de croquis

Chaque effet remplace la photo par de l'encre sur du papier. Réglez la quantité d'encre pour éclaircir ou noircir le dessin.

Solarisation

Au-dessus du seuil, les couleurs sont inversées. Plus le seuil est bas, plus l'image est changée.

Diffusion

Chaque point prend la couleur d'un voisin tiré au hasard. Le même tirage donne toujours la même image.

Vent

Les traits partent des contours dans la direction choisie. Plus la sensibilité est haute, moins il y a de traits.

Extrusion

L'image est découpée en carrés ; chacun devient un bloc ou une pyramide éclairée du haut gauche.

Cristallisation

Chaque cristal prend la couleur moyenne de ce qu'il recouvre. Le contour du calque ne bouge pas.

Mosaïque de verre

Les joints dessinent les bords des morceaux. Augmentez la variation pour que chaque morceau ait sa propre teinte.

Fragments

Quatre copies de l'image, décalées en croix, sont mélangées.

Pointillisme

Des milliers de points posés au hasard reprennent la couleur de l'image. Le même tirage donne toujours la même image.

Manière noire

Plus un endroit est clair, plus il y a de points blancs. Le contraste règle la dureté du résultat.

Carreaux

Chaque carreau est déplacé un peu au hasard ; les creux se remplissent selon votre choix.

Ombre interne et lueur interne

L'ombre ou la lueur reste à l'intérieur de la forme. Réglez le décalage et le flou. Une lueur n'a pas de direction.

Effets 3D

Un relief est calculé depuis le bord de la forme. Largeur : jusqu'où il descend vers l'intérieur. Les lumières viennent de la direction choisie.

Texturer

Une matière est fabriquée par calcul puis éclairée : elle donne du relief à l'image sans changer ses couleurs.

Convolution personnalisée

Chaque point de l'image devient la somme de ses voisins multipliés par les chiffres de la grille. La case du milieu est le point lui-même.

Cadres photo

Le cadre se pose à l'intérieur du bord de la photo (sur la partie peinte du calque). Un calque vide reste vide.

Coin de page recourbé

Le coin choisi se replie : on voit le dos du papier et l'ombre qu'il projette. Le coin plié laisse apparaître le calque d'en dessous.

Décalage avec raccord

Réglez le décalage en points ou en pourcentage (« 50 % » met le raccord au milieu). Ce qui sort d'un côté revient de l'autre.

Dispersion d'après une carte

Choisissez le calque qui sert de carte : les zones claires poussent l'image dans un sens, les zones sombres dans l'autre. Le gris moyen ne change rien.

Verre et ondulation

Chaque genre déforme l'image différemment. La taille des motifs ne compte pas pour le verre dépoli.

Zigzag (ondes en cercle)

Des ondes régulières autour du centre. Autour : elles tournent. Vers l'extérieur : elles poussent. Bassin : elles s'éteignent loin du centre.

Cisaillement

Le décalage change d'une ligne à l'autre selon la courbe. Choisissez « tracée » pour dessiner la courbe sur la photo.

Kaléidoscope et miroir répété

Un secteur de l'image est répété en miroir. Le miroir répété découpe l'image en carreaux retournés les uns par rapport aux autres.

Effets géométriques

Le cylindre bombe ou creuse l'image dans un sens. Le polygone la moule dans la forme choisie.

Nuages par différence

Les nuages sont soustraits à l'image : où ils sont clairs, les couleurs s'inversent. Essayez avec une photo, puis changez le tirage.

Fibres

Plus les fibres sont longues, plus elles sont lisses. Posez-les sur un calque vide ou sur une forme.

Reflet d'objectif

Placez le soleil sur l'image ; les petits disques se placent tout seuls sur la ligne qui va vers le centre. Posez-le sur un calque à part, en mode Écran, pour pouvoir le déplacer.

Flammes (fractale)

Un point saute au hasard de transformation en transformation, des millions de fois : la trace dessine la flamme. Plus la finesse est haute, plus c'est lisse et plus c'est long.

Arbre

Le tronc se divise en deux à chaque étage. Le désordre rend l'arbre moins régulier. Le même numéro redonne toujours le même arbre.

Matière et relief

La forme du calque devient un volume éclairé, dans la matière choisie. Réglez d'abord la matière et le profil du relief, puis la lumière.

Éclairage

Une lampe éclaire l'image : sa place, sa portée, sa couleur, et la pénombre autour.

Mise en situation

Place un dessin dans un objet réaliste : boîte, livre, tasse, tee-shirt, écran, enseigne… Perspective, lumière, ombres et matière sont calculées. Tout reste modifiable : le dessin, le modèle, la vue, la couleur de l'objet, l'angle, le fond. Le curseur avant / après montre le dessin à plat et le résultat.

Conversion de profil de couleurs

Convertit les pixels du calque d'un profil de couleurs à un autre en gardant l'apparence. Ajoutée toute seule par « Gestion des couleurs ».

Conversion de profil de couleurs (dessin)

Convertit les couleurs des objets du calque (remplissages, contours, lettres, dégradés) d'un profil de couleurs à un autre. Ajoutée toute seule par « Gestion des couleurs ».

Image faite de caractères

Compose une image avec des lettres, des chiffres ou des signes : chaque caractère prend la couleur et la clarté de l'endroit qu'il recouvre. L'image d'origine reste là, cachez-la si vous ne voulez voir que les caractères.

Mode de couleur

Change le mode de couleur des pixels du calque : niveaux de gris, noir et blanc (1 bit) ou palette limitée de couleurs. Ajoutée toute seule par « Mode de couleur ».

Mode de couleur (dessin)

Change les couleurs des objets du calque pour le mode choisi (gris, noir et blanc, palette limitée). Ajoutée toute seule par « Mode de couleur ».

Couleurs ramenées dans la gamme d'impression

Remplace les couleurs des pixels par celles que l'impression sait reproduire. Ajoutée toute seule par « Couleurs d'imprimerie ».

Couleurs ramenées dans la gamme d'impression (dessin)

Remplace les couleurs des objets par celles que l'impression sait reproduire. Ajoutée toute seule par « Couleurs d'imprimerie ».

Surimpression des encres

Les objets choisis s'impriment par-dessus ce qu'il y a dessous sans le creuser ; à l'écran, l'aperçu mélange les couleurs comme le ferait l'encre.

Ton automatique

Étire la lumière de chaque couleur séparément. Le curseur « Force » en bas de la fenêtre dose l'effet.

Contraste automatique

Étire la lumière de la photo sans changer les teintes. Le curseur « Force » en bas de la fenêtre dose l'effet.

Couleur automatique

Enlève la teinte dominante et étire un peu la lumière. Le curseur « Force » en bas de la fenêtre dose l'effet.

Correction automatique de la photo

Corrige la lumière, la clarté, la dominante de couleur et les couleurs ternes en une seule action.

Taille de l'image

Change la taille de toute l'image avec la méthode choisie. Rien n'est perdu : si vous modifiez ou masquez cette action, l'image d'origine revient.

Dégradé à la souris

Un dégradé posé à la souris, au stylet ou au doigt sur un calque de pixels. Ses poignées restent modifiables avec l'outil Dégradé (G). Le curseur « Force » en bas dose l'effet.

Transformation libre

Déplace, agrandit, tourne, incline, met en perspective ou déforme les pixels (ou le dessin vectoriel) du calque, avec un point fixe réglable. Toutes les valeurs restent modifiables ici.

Recadrage

Garde une partie de l'image : un rectangle (droit ou penché pour redresser un horizon) ou quatre coins pour redresser une photo prise de biais. Rien n'est perdu : rouvrez ces valeurs pour retrouver ce qui a été rogné.

Rotation de l'image

Tourne toute l'image d'un angle au choix. Rien n'est perdu : en modifiant ou masquant cette action, l'image d'origine revient.

Marionnette (épingles)

Plie l'image autour d'épingles qu'on a déplacées. Les épingles et leurs déplacements restent modifiables avec l'outil Marionnette.

Forme en pixels

Une forme posée directement en pixels : rectangle, ellipse, polygone ou étoile. Ses coins, ses couleurs, son contour, son opacité et sa position se règlent après coup.

Colorisation automatique

Met des couleurs dans un dessin au trait, toute seule : chaque zone fermée reçoit une couleur de la palette choisie, et deux zones qui se touchent n'ont jamais la même. Les couleurs passent derrière les traits.

Masque de colorisation

Colorie d'après quelques traits de couleur : posez un trait dans chaque zone sur un calque à part, chaque zone se remplit de la couleur de son trait. Les zones sans trait restent vides (ou prennent une couleur de la palette).

Pinceau spécial

Un trait de pinceau spécial (hachures, particules, esquisse ou grille). Le geste est gardé : on change l'effet, la couleur ou la taille après coup, et le résultat se refait à l'identique.

Gomme jusqu'aux croisements

Un geste de la gomme jusqu'aux croisements : le morceau de trait visé a été retiré entre deux croisements.

Code QR

Un code QR ou un code-barres, dessiné en vecteur : toujours net, quelle que soit sa taille. Le texte, la taille, les couleurs se changent à tout moment ; le code se refait seul.

Cote d'angle

Une cote d'angle : deux branches, un arc et la valeur de l'angle en degrés. Les points se déplacent dans la fenêtre de réglage ; la valeur se refait seule.

Cote de rayon

Une cote de rayon : une flèche du centre au bord d'un rond, avec sa valeur dans l'unité choisie. On peut afficher le diamètre à la place.

Nom d'objet

Donne un nom à des objets d'un calque vecteur.

Déplacement dans la liste des objets

Déplace des objets dans la liste des objets du calque : au-dessus ou au-dessous d'un autre, ou dans un groupe.

Fusion de calques

Réunit plusieurs calques en un seul calque de pixels, avec leurs modes de fusion, leurs masques, leurs groupes, leurs réglages et leurs styles. Sert aux commandes Fusionner et Aplatir.

Styles de calque appliqués aux pixels

Applique en dur aux pixels du calque les styles (ombres, lueurs, biseau, contour…) : le calque garde l'effet sans plus dépendre du réglage de style.

Ombres d'après la photo

La lumière d'une photo modèle posée sur le dessin : ombres, reflets ou relief, sur un calque à part au-dessus du dessin. Elle suit le dessin quand vous le modifiez.

Pot de peinture

Remplit une zone de pixels d'une couleur, à partir du point touché. La zone s'arrête là où la couleur change plus que la tolérance. On peut tout changer après coup : couleur, tolérance, point de départ.

Réglage gradué

Un réglage de lumière et de couleur qui s'estompe en dégradé : assombrir un ciel trop clair, éclairer un visage, faire ressortir le centre d'une photo. Tirez les poignées sur l'image pour le placer.

Égaliser

Étale les tons de l'image sur toute l'échelle, du noir au blanc : une photo terne ou voilée retrouve du contraste d'un seul coup.

Virage HDR

Rapproche les ombres et les lumières d'une seule photo et fait ressortir les détails, comme une photo « HDR ».

Courbes de teinte et de saturation

Trois courbes posées sur l'arc-en-ciel des teintes : décaler une couleur vers sa voisine, la raviver ou l'éteindre, l'éclaircir ou l'assombrir, sans toucher aux autres.

Carte de normales

Fabrique une carte de normales (une image bleutée qui décrit le relief) à partir de la clarté de l'image, pour les logiciels et jeux en 3D.

Courbes de niveau

Trace les lignes de même clarté, comme les courbes de niveau d'une carte de randonnée.

Trame de manga

Pose une trame de bande dessinée (points, lignes, croisillons, grain) dans la sélection ou sur tout le calque.

Photo ancienne

Donne à la photo l'aspect d'un tirage ancien : couleurs d'époque, voile, grain, coins sombres, rayures et poussières.

Lignes de concentration

Lignes de bande dessinée : lignes de concentration qui convergent vers un centre, ou lignes de vitesse parallèles.

Pavage de symétrie

Répète le motif choisi selon une des 17 familles de symétrie du plan (tours, miroirs, glissements). Les copies suivent l'original : modifiez-le, tout le pavage change.

Entrelacement

Fait passer un objet tantôt dessus, tantôt dessous, aux croisements touchés avec l'outil Entrelacement.

Calage sur les pixels

Cale les objets choisis sur la grille des pixels : leurs bords tombent sur des pixels entiers, les traits restent nets dans les images enregistrées.

Réglage en Lab

Règle la clarté et les couleurs dans l'espace Lab : la clarté d'un côté, deux axes de couleur de l'autre. Permet de raviver les couleurs sans changer la lumière.

Gomme magique

Efface une couleur d'un toucher : la zone touchée (ou cette couleur partout) devient transparente.

Gomme d'arrière-plan

Le geste de la gomme d'arrière-plan : le long du trait, seule la couleur sous le centre du pinceau est effacée.

Mannequin de pose

Un personnage articulé, vu en 3D, qu'on pose avec des angles (bras, jambes, buste, tête) et qu'on fait tourner : un modèle pour dessiner un personnage.

Masque de calque (fichier d'origine)

Le masque de calque tel qu'il était dans le fichier PSD ou TIFF que vous avez ouvert. Le blanc montre le calque, le noir le cache, le gris le laisse voir à moitié. Il se modifie comme tout masque : peignez dessus en noir ou en blanc, ou désactivez-le dans la liste des calques. À l'enregistrement en PSD ou en TIFF, il repart à sa place, sans changement.

Marque invisible

Cache dans la photo votre nom ou l'adresse de votre site, sous la forme d'un très léger motif que l'œil ne voit pas. Si quelqu'un reprend l'image, même enregistrée en JPEG ou recadrée, Fichier › Rechercher une marque invisible… la retrouve. Une image très réduite ou fortement retouchée peut la perdre.

Vectorisation avancée

Vectorisation avancée : l'image d'un calque devient un dessin vectoriel, réglable à tout moment. On choisit la partie de l'image (toute l'image, la sélection, ou une zone peinte), le genre d'image, la qualité (cinq niveaux) et la précision des détails fins (quatre niveaux). Les traits droits peuvent être redressés, les cercles, ellipses et rectangles rendus exacts, les formes presque symétriques rendues symétriques. En trait central, chaque trait garde l'épaisseur lue sur l'image, et deux traits voisins restent deux traits.

Dessin d'après une photo

Dessin d'après une photo : la photo devient un dessin dans le style choisi. L'épaisseur des traits, la simplification des formes, les trames et le papier se règlent à tout moment.

Redressement d'un objet photographié de travers

Redressement d'un objet photographié de travers : les quatre coins de l'objet sont ramenés à un rectangle aux bonnes proportions. La photo autour est redressée elle aussi, ou devient transparente.

Ancrage aux bords de la page

Accroche les objets choisis à un bord de la page, au centre, ou aux deux bords à la fois. Quand on change le format (taille de la zone de travail, taille de l'image, recadrage, déclinaison), ils restent à la même distance de leur bord.

Contrainte dans un cadre

Tient des objets dans leur cadre : collés à un bord, au centre, ou étirés avec lui. Agrandissez ou déplacez le cadre, les objets suivent tout seuls.

Mise en page automatique

Range des éléments dans un cadre et règle la taille du cadre sur son contenu, avec des marges intérieures. Un bouton s'agrandit quand on allonge son texte ; les espaces entre éléments restent les mêmes.

Espacements égaux

Met le même écart entre tous les objets choisis, de gauche à droite ou de haut en bas. L'écart se règle en tirant une des poignées posées entre les objets.

Cote qui suit les objets

Une cote attachée aux objets : elle mesure une largeur, une hauteur, l'écart entre deux objets ou la distance entre leurs centres, et se remet à jour quand on les déplace ou les agrandit.

Cotation des segments

Pose une cote sur chaque segment d'un tracé, d'un seul coup. Modifiez le tracé : les cotes suivent.

Grille de mise en page

Une grille de mise en page : colonnes, rangées, gouttières, marges et lignes de base. Elle suit la taille de la page, sert à caler les objets, et se cache ou se verrouille comme un calque.

Police des textes

Change la police des textes choisis (par exemple celle du kit de marque) sans toucher au reste de leur réglage.

Remplissage de texture

Remplit le calque, ce qui est déjà peint, ou la zone touchée, avec une texture dessinée par le logiciel (papier, toile, lin, bois, pierre, marbre, cuir, tissu, béton, grain) ou avec une texture faite d'une de vos photos. Tout reste réglable.

Masque vectoriel

Un masque fait d'une forme : à l'intérieur le calque se voit, à l'extérieur il est caché (ou l'inverse). La forme est un tracé dont on tire les points sur l'image, ou un objet vectoriel, ou un texte : quand on le modifie, le masque suit.

Objet dynamique

Un objet dynamique : le contenu d'un autre calque, posé ici, que l'on agrandit, tourne, incline ou retourne autant de fois qu'on veut sans rien perdre. Son contenu se modifie à tout moment.

Conversion en pixels (résolution choisie)

Transforme un calque vectoriel en pixels à la résolution que vous choisissez : plus fine que le document pour des bords très doux, ou plus grossière pour un effet de gros points.

La peinture suit l'objet

Garde la peinture d'un objet mixte collée à son objet : si l'objet est déplacé, agrandi ou tourné, toute la peinture (coups de pinceau compris) le suit. Cette action reste toujours la dernière du calque de peinture ; un coup de pinceau donné après un déplacement suit lui aussi les déplacements suivants.

Pinceau le long d'un tracé

Peint avec le pinceau de votre choix le long d'un tracé vectoriel, avec une pression simulée (fine aux deux bouts, appuyée au départ...). Si le tracé change, le trait suit.

Tube à images

Le geste d'un tube à images : les éléments posés le long du trait, avec leurs tailles, leurs orientations et leurs couleurs. Tout se règle encore après coup.

Néon

Transforme un dessin, un texte, le bord des formes ou les contours d'une photo en tube de néon : un cœur presque blanc, la couleur du tube, et un halo lumineux tout autour.

Effet : grain

Ajoute du grain (comme sur un film ou un papier) à l'intérieur des objets vectoriels choisis. L'effet reste vivant : modifiez l'objet, le grain suit.

Contours en série

Dessine une série de contours concentriques autour des objets choisis (ou vers l'intérieur), d'une couleur à une autre : effet de dégradé en couches, cible, ondes, lettres en relief.

Courbe en spirale de Cornu

Une courbe en spirale de Cornu : elle passe par tous ses points, et sa courbure change progressivement, sans cassure. On tire les points sur l'image pour la modifier.

Image placée dans une forme

Une image placée dans une forme : elle s'y loge et s'y recadre. On choisit si elle remplit la forme ou se voit en entier, on l'agrandit et on la fait glisser dedans.

Remplissage par une image

Remplit les objets choisis avec une image, qui couvre tout l'objet ou se répète en mosaïque.

Ajustement au pinceau

Le geste du pinceau d'ajustement : chaque objet touché a été poussé, agrandi, tourné, éclairci ou assombri. La force se change après coup.

Variantes du composant

Les variantes d'un composant : des versions du même élément (autre couleur, autre contour, autre texte) que chaque copie peut prendre.

Copie de composant

Une copie d'un composant. Elle suit le maître (modifiez le maître, toutes les copies changent), prend la variante choisie, et peut avoir sa propre couleur ou son propre texte.

Aspect copié

L'aspect d'un objet recopié sur d'autres : remplissage, contour, épaisseur, pointillés, extrémités, opacité, police et effets, chacun au choix.

Calendrier

Un calendrier tout prêt : un mois ou toute l'année, la semaine commençant le lundi, les jours fériés de France marqués, les noms des mois et des jours dans la langue du logiciel.

Engrenage

Une roue dentée au vrai profil d'engrenage (développante de cercle), avec son alésage, ses rayons et sa couronne. Deux engrenages de même module s'engrènent.

Tracé de fonction

Trace une courbe mathématique : y = f(x), une courbe paramétrée x(t), y(t), ou une courbe polaire r(θ), avec ses axes, son quadrillage et ses nombres.

Réseau vectoriel

Un réseau vectoriel : des points reliés par des segments, où un point peut recevoir autant de segments qu'on veut. Les cases fermées se remplissent une à une.

Modèle 3D « »

Un modèle 3D posé sur un calque : on le tourne, on l'agrandit, on le déplace et on l'éclaire. La peinture posée dessus reste collée à sa surface quand on le tourne.

Fond : Studio

Un fond d'image posé sur tout le calque : fabriqué par le logiciel (studio, ciel, paysage, route, piste, port, ville, atelier, musée, intérieur, nature, texture) ou tiré d'une photo de la bibliothèque. Le curseur Ambiance va du fond sobre au fond spectaculaire.

Ombre du sujet

L'ombre du sujet de ce calque : au sol, de contact, portée sur un mur et, au choix, sur son propre relief. Elle suit la lumière du document.

Reflet sur un sol brillant

Le reflet du sujet sur un sol brillant, qui s'efface et se brouille en s'éloignant.

Suppression du fond, ombres au choix

Le fond retiré, avec l'ombre réelle du sujet gardée, retirée ou remplacée.

Ombres atténuées ou supprimées

Une ombre atténuée ou supprimée, sans toucher à ce qu'il y a dessous.

Ombre de la scène (dessin et texte)

L'ombre d'un calque de dessin ou de texte posé sur une photo. Elle reste en dessin vectoriel et suit la lumière du document.

Fond

Un fond : fabriqué par Pulsio Lab ou tiré d'une image, cadré, dosé et flouté à volonté.

Placement du sujet

Le sujet centré avec une marge, ou posé sur le sol à la taille choisie.

Harmonisation du sujet avec le fond

Le sujet accordé à son fond : lumière, couleur de la lumière, contraste, grain, netteté, et la lumière du fond qui déborde un peu sur ses bords.

Maquillage

Maquillage léger : lèvres, joues, paupières.

Lumière sur le visage

Une lumière douce sur le visage, du côté de la lumière du document.

Couleur de la peau sur tout le corps

La peau de tout le corps accordée à celle du visage, et le teint réglé.

Visages floutés

Les visages cachés : flou, gros carrés ou aplat de couleur.

Reflets et éclats effacés

Reflets sur une vitre, sur des lunettes, ou éclats de lumière effacés.

Textes, dates et filigranes effacés

Une date incrustée, un texte ou un filigrane effacé.

Plis et déchirures réparés

Les plis ou les déchirures d'une vieille photo réparés.

Ombres d'un grillage effacées

Les bandes d'ombre d'un grillage ou d'un store effacées.

Toutes les mailles d'un grillage effacées

Toutes les mailles d'un grillage effacées, trouvées d'après un seul fil touché.

Objet effacé, ombre gardée (ou ombre seule)

Un objet effacé en gardant son ombre, ou une ombre seule effacée.

Proposition de reconstruction

Une proposition pour combler une zone, sur son propre calque, au-dessus de la photo.

Points de contrôle

Des réglages posés par points : chacun agit sur ce qui ressemble à l'endroit touché, autour de lui.

Coucher de soleil et rayons

Lumière de coucher de soleil, ciel avivé, rayons de soleil.

Correspondance de couleur avec une autre image

Les couleurs et la lumière d'une autre image reprises sur ce calque.

Série uniformisée

Ce calque accordé à la photo de référence d'une série.

Plaquage sur un objet de la photo

Un dessin plaqué sur un objet de la photo, avec ses plis, ses ombres et sa brillance.

Studio d'éclairage

Un studio photo autour du sujet : chaque lumière (boîte à lumière, parapluie, bol beauté, octobox, strip box, flash annulaire, réflecteur, contre-jour, fond, ambiance) se place sur le plateau vu de dessus et se règle. Le relief du sujet est reconstruit pour que la lumière tombe juste, avec ombres, brillance et reflets dans les yeux.

Peinture de lumière

Des traits de lumière peints sur la photo, avec leur halo coloré.

Couleurs (séparées de la texture)

Un des deux calques de la séparation texture / couleurs, relié à la photo d'origine.

Modelé lumière et ombre

Éclaircit et assombrit les zones peintes, en suivant les contours de la photo.

Cheveux rebelles

Efface les cheveux fins qui dépassent sur un fond calme.

Plis et peluches du vêtement

Adoucit les plis et retire les peluches d'un vêtement en gardant le grain du tissu.

Couleur recalée sur l'échantillon

Donne à une pièce de vêtement la couleur exacte de l'échantillon, en gardant ses ombres et son grain.

Mannequin invisible

Retire le mannequin visible dans le col et les manches et montre l'intérieur du vêtement à sa place.

Peau du bébé unifiée

Unifie la peau d'un nouveau-né : rougeurs, teint jaune, petites taches, en gardant la douceur de la peau.

Préréglage doux : Pastel rosé

Un rendu tendre et clair : noirs adoucis, couleurs calmes, teinte pastel, lueur douce.

Décor : Bulles de lumière

Un fond de studio dessiné par le logiciel, posé derrière le sujet ou sur tout le calque.

Reflets des objets brillants

Adoucit les reflets trop forts, retire les petits reflets parasites et ajoute au besoin des bandes de reflet de studio.

Lumières mélangées équilibrées

Accorde la couleur de la lumière d'une zone à l'autre de la photo.

Du jour au crépuscule

Passe une photo de jour au crépuscule : ciel du soir, bâtiment assombri et bleuté, fenêtres allumées.

Gazon reverdi

Redonne un vert franc à l'herbe, plaques jaunies comprises.

Éclat des pierres

Des étoiles de lumière sur les points les plus brillants d'un bijou, et le feu des pierres.

Vapeur et brillance du plat

Vapeur légère au-dessus du plat, brillance des sauces, couleurs appétissantes.

Carrosserie sans reflets parasites

Efface les reflets parasites dans la peinture d'une carrosserie, en gardant ses lignes.

Netteté du sujet en mouvement

Rend net un sujet flou de bougé, d'après la longueur et le sens du bougé.

Pelage et regard

Détaille le pelage ou le plumage, éclaircit et rend net le regard.

Ciel plus dramatique

Un ciel plus sombre, plus contrasté et plus bleu ; le sol ne change pas.

Fond filé (effet de vitesse)

Fond filé dans le sens du mouvement, sujet net, roues qui tournent.

Brume et profondeur

Brume qui augmente avec la distance, de la couleur du ciel.

Lumière dorée

Lumière dorée, heure bleue, matin doux ou ciel d'avant l'orage.

Poussière et rayons de lumière

Grains de poussière en suspension, rayons de lumière et poussière au sol.

Fond uniforme (photo d'identité)

Remplace le fond derrière la personne par une couleur unie.

Contour de découpe autour d'une image

Le contour de découpe qui entoure l'image ou le dessin choisi. Il suit le sujet (ou forme un rectangle, un ovale, un rond), à la marge voulue, arrondi pour être agréable en main. Le trou

d'accroche est entouré d'un anneau de matière pour ne pas casser. Si l'image change, le contour suit.

Dessin au trait (pour la gravure)

Le dessin au trait de l'image : seuls les bords francs sont gardés, à l'épaisseur choisie. Prêt à graver (Laser › Photo à graver, rendu « Noir et blanc franc ») ou à vectoriser pour un marquage.

Gravure en relief (plusieurs passes)

Une gravure en relief creusée en plusieurs passes. Chaque passe creuse une tranche : la première touche tout ce qui doit descendre un peu, la dernière seulement le plus profond. Réglez la puissance pour qu'une passe creuse la profondeur indiquée dans le résumé.

Tampon

Le tampon tiré du dessin choisi : dessin retourné, fond creusé, pied des traits en pente. Le résultat se grave en plusieurs passes, comme un relief.

Carte en relief (une couche par altitude)

La carte en relief : une couche de couleur par altitude, empilées. Les bords de chaque couche suivent les courbes de niveau de l'image.

Carte en relief (lue sous les courbes de niveau)

La carte en relief tirée d'une photo qui porte déjà des courbes de niveau (Filtres › Courbes de niveau) : elle lit la photo telle qu'elle était juste avant les lignes, aux mêmes niveaux. Une couche de couleur par altitude, empilées.

Gravure à remplir (peinture, résine)

Les zones à creuser puis à remplir. Le creux de chaque couleur est fait en plusieurs passes ; l'aperçu montre la peinture, la résine ou la dorure à leur place.

Marquage en couleurs sur métal

L'image ramenée aux couleurs que votre machine sait faire sur le métal, d'après votre planche d'essai. Une gravure par couleur part à la machine, chacune avec les réglages de sa case.

Vitrail ou mosaïque

Le vitrail ou la mosaïque tiré de l'image : les pièces de couleur et le réseau de plombs (ou de joints). Un projet laser en emboîtement en fait des pièces à découper.

Puzzle

Les coupes du puzzle, posées sur la photo. Chaque coupe intérieure n'est faite qu'une fois ; le contour est arrondi aux coins.

Objet rond ou conique

Le dessin préparé pour un objet rond ou conique. Pour l'axe rotatif, chaque ligne d'un dessin posé sur un cône est élargie là où l'objet est plus étroit : une fois gravé, le dessin a ses vraies proportions.

Image sur un objet rond ou conique

L'image préparée pour un objet rond ou conique, de la même façon que le dessin.

Tissu, cuir, feutrine, papier

Les découpes d'une matière souple tirées des formes du calque choisi : patron, appliqué, cuir piqué, dentelle ou carte à déplier.

Boîte en carton

Le patron à plat de la boîte : la découpe en rouge, les plis en bleu (marqués) ou en pointillés rouges.

Gabarit de série

La plaque du gabarit de série (logements à la forme des objets) ou la gravure répétée au centre de chaque logement.

Passer le film en positif

Passe un film numérisé en positif. Négatif couleur : le masque orange est mesuré et retiré, puis chaque couche est réglée pour que les gris soient gris. Noir et blanc, diapositive, photo déjà positive : les mêmes réglages, adaptés. Les rendus de films portent des noms d'usage (portrait, couleurs vives, cinéma…). Tout reste réglable : exposition, contraste, température, film périmé, ombres denses, couleurs virées, courbe du film.

Nettoyer le film

Nettoie un film numérisé. Seuls les points abîmés sont remplacés : on y remet le grain d'un endroit voisin, si bien que le grain du film n'est jamais lissé. Cochez « Montrer en rouge » pour voir ce qui est retiré.

Éclairage de la numérisation

Corrige l'éclairage d'une numérisation : une table lumineuse plus claire au centre, un coin plus sombre, un voile de lumière parasite.

Effet de tirage

Donne à la photo l'aspect d'un tirage sur papier : la gamme des gris, la profondeur des noirs, le ton et la texture du papier choisi.

Cadre noir plein négatif

Ajoute le cadre noir d'un tirage « plein négatif », bord limé irrégulier, marge de papier blanc et numéro de vue.

Fiche de la pellicule

La fiche de la pellicule : aucun point de l'image n'est modifié. Elle suit la photo, s'enregistre avec elle et sert à la recherche dans la photothèque.

Filigrane

Un filigrane sur l'image : un texte (« © Votre nom 2026 »), un logo, ou les deux, à l'une des neuf places ou en mosaïque sur toute l'image, avec une ombre douce pour rester lisible.

Photo détourée

Finitions du détourage

Détourage par la reconnaissance automatique

Le sujet est trouvé par un modèle embarqué, même sur un fond chargé. Le bord suit les détails de la photo et devient transparent peu à peu là où il le faut (cheveux, poils, herbes, tulle). Les objets transparents (verre, fumée, vitre) peuvent laisser voir à travers eux.

Retouche locale sur une zone trouvée seule

Un réglage de lumière et de couleur qui ne touche qu'une zone trouvée seule : le sujet, l'arrière-plan, le ciel, les personnes, les visages, les véhicules ou les éléments que vous touchez.

Gomme intelligente (élément, ombre et reflet)

Les éléments touchés (ou trouvés) disparaissent, avec leur ombre et leur reflet ; ce qu'il y avait derrière est reconstruit.

Plaques d'immatriculation floutées

Les plaques d'immatriculation trouvées sont floutées, en mosaïque ou cachées.

Direction du regard

Les yeux sont déplacés doucement dans leur orbite : le regard part à gauche, à droite, en haut ou en bas.

Sourire

Les coins de la bouche sont relevés (ou abaissés) avec les joues, pour un sourire plus ou moins marqué.

Pièce vidée de ses meubles

Les meubles trouvés sur la photo d'une pièce sont effacés et le sol, les murs sont reconstruits. Une mention l'indique sur la photo.

Pièce meublée virtuellement

Un meuble détouré est posé sur le sol de la pièce, à une taille qui suit la perspective, avec son ombre. Une mention l'indique sur la photo.

Fond remplacé par un fond fabriqué

Le fond est remplacé par un fond fabriqué par le logiciel (bibliothèque de fonds) ou par une image, derrière le sujet trouvé seul.

Flou SVG

Un filtre SVG (flou, ombre, lueur, relief, contours, nuages, ou le vôtre) appliqué à l'image du calque. Il se règle et se retire à tout moment dans l'arbre paramétrique.

Bichromie

Séparation des fréquences

Aplatissement des transparences

Lumière égalisée

Fond vert ou bleu

Les autres fenêtres et réglages

Document récent

Un clic rouvre ce document. Si le document actuel a des modifications non enregistrées, Pulsio Lab demande d'abord ce qu'il faut en faire.

Taille

Largeur du pinceau ou de la gomme, en pixels du document. Touches [et] pour la changer en travaillant.

Dureté

100 : un bord net. Plus bas : un bord de plus en plus fondu.

Opacité

100 : la couleur couvre tout. Plus bas : elle laisse voir ce qui est dessous.

Couleur

Couleur du pinceau. Cliquez pour en choisir une autre.

Pression → taille

Avec un stylet : plus vous appuyez, plus le trait est large.

Pression → opacité

Avec un stylet : plus vous appuyez, plus la couleur couvre.

Courbe de pression

Règle la réponse du stylet. Vers « doux » : un appui léger suffit. Vers « ferme » : il faut appuyer davantage.

Mode de fusion

Façon dont le calque actif se mélange à ceux du dessous.

Opacité du calque

100 : le calque couvre ce qui est dessous. Plus bas : il devient transparent.

Interrompre

Arrête le calcul en cours et revient à l'état précédent.

Ligne d'état

Taille de l'image, position du pointeur et grossissement de la vue.

Fichier

Créer, ouvrir, enregistrer, exporter, imprimer.

Édition

Annuler, rétablir, copier, coller, corbeille.

Image

Taille de l'image, zone de travail, recadrage, rotation.

Calque

Créer, copier, fusionner, masquer les calques.

Objet

Tout ce qui se fait aux formes d'un calque vecteur : aligner, grouper, combiner, décaler…

Texte

Écrire, choisir la police, mettre un texte sur un tracé, le convertir en tracés.

Réglages

Lumière et couleurs : niveaux, courbes, exposition, balance, noir et blanc…

Filtres

Flous, netteté, bruit, déformations, effets de style, perspective.

Paramétrique

Valeurs du document, variantes, scripts, instantanés.

Affichage

Zoom, rotation de la vue, repères, comparaison avant / après.

Aide

Le mode d'emploi et les raccourcis clavier.

Remplissage

Couleur, dégradé ou absence de remplissage (pour les nouvelles formes, ou pour les objets choisis).

Contour

Couleur ou dégradé du trait qui entoure les formes.

Épaisseur

Épaisseur du contour, en pixels du document.

Magnétisme

Accroche aux bords, centres et points des autres objets, et aux bords de l'image.

Grille

Affiche la grille ; avec le magnétisme, on s'y accroche.

Calques

Les calques du document, du dessus vers le dessous. Clic : calque actif. Clic droit : tout ce qu'on peut faire au calque. L'œil cache ou montre.

Réglages de l'arbre

Le bouton ≡ replie ou montre les réglages de l'arbre : rangement par thèmes ou dans l'ordre, variante, lumière, valeurs, corbeille. Repliés, ils laissent toute la hauteur aux actions. Trois choix : repliés seulement quand la place manque (l'arbre garde au moins quatre lignes), toujours montrés, toujours repliés. Votre choix est retenu. Un losange à côté du bouton rappelle qu'une variante autre que la principale est affichée.

Arbre paramétrique

Tout ce qui a été fait, rangé par calque et par thème. Chaque ligne se règle (double-clic), se cache (œil), se déplace (glisser) ou se supprime. En orange : à revoir.

Historique

Les étapes du travail. Un clic revient à cette étape ; le reste se garde jusqu'à ce que vous fassiez autre chose.

Choix d'une peinture

Une couleur pleine avec son opacité, ou un dégradé, ou rien.

Côtés

Nombre de côtés des prochains polygones.

Branches

Nombre de branches des prochaines étoiles.

Creux

Profondeur du creux entre les branches : petit = branches fines.

Lissage

Souplesse des tracés à main levée : 0 suit le geste de près, 100 l'adoucit franchement.

Taille

Taille du pinceau vectoriel ou du pinceau-tache, en pixels du document.

Taille de la gomme

Largeur de la gomme sur un calque vecteur, en pixels du document.

Police

Police des prochains textes. Le menu Texte propose toutes les polices de l'ordinateur.

Taille

Taille des lettres des prochains textes, en pixels du document.

Dégradé sur

Le dégradé se règle sur le remplissage ou sur le contour de l'objet choisi.

Mesures

Position et taille de la sélection, en millimètres.

Éditeur de dégradés

Choisissez le genre en haut, puis réglez les couleurs sur la barre : un clic ajoute une couleur, glisser la déplace, tirer vers le bas la retire, le losange règle le point milieu.

À propos

Le nom du logiciel, sa devise « Pulchrum effingo » (en latin : « je représente le beau »), son numéro de version et ses droits.

Curseur avant / après

Coupe l'aperçu en deux : l'état de départ d'un côté de la poignée, le résultat de l'autre. Faites glisser la poignée à la souris ou au doigt, ou utilisez les flèches du clavier (Maj : par dizaines, Début et Fin : aux bords). La case dessous le coupe et le remet.

Curseur entre deux variantes

Choisissez à gauche et à droite deux variantes du document : la poignée coupe l'image en deux, une variante d'un côté, l'autre de l'autre.

Format

Les tailles courantes, prêtes à l'emploi. Choisir un format remplit la largeur, la hauteur et la résolution.

Taille du document

La taille du document, dans l'unité choisie à droite. Le bouton ⇄ échange largeur et hauteur : page en hauteur ou en largeur.

Résolution

Nombre de points par pouce. 300 pour un travail à imprimer, 96 pour une image destinée à l'écran. Plus la résolution est haute, plus l'image est fine, et plus elle est lourde.

Unité

L'unité de la largeur et de la hauteur. Le point typographique vaut 1/72 de pouce, comme dans les logiciels de mise en page : 595 × 842 points font une page A4. « Pixels » compte les points de l'image elle-même, sans tenir compte de la résolution.

Enregistrer ce format

Range la taille, l'unité, la résolution et le fond réglés ici sous le nom de votre choix. Le format revient ensuite en tête de la liste, dans « Mes formats », à chaque nouveau document.

Mes formats

La liste des formats que vous avez enregistrés : on peut les renommer ou les retirer. Les documents déjà créés ne changent pas.

Fond

Le fond de départ : blanc, noir, une couleur, ou transparent (le damier indique qu'il n'y a rien).

Automatique

Regarde la répartition des tons de la photo et propose une exposition, un contraste et des couleurs équilibrés. Vous pouvez ensuite retoucher chaque curseur.

Préréglages…

Ouvre la bibliothèque. Passez la souris sur une vignette pour voir le rendu sur la photo, cliquez pour l'appliquer. Les curseurs prennent les valeurs du préréglage : vous pouvez encore les ajuster.

Enregistrer…

Garde le développement en cours sous un nom, dans votre bibliothèque de préréglages, ou dans un fichier .xmp, le format d'échange des préréglages entre logiciels photo.

Copier

Garde en mémoire les réglages de cette photo, tels qu'ils sont à l'écran. Passez ensuite sur une autre photo et utilisez « Coller ».

Coller

Reprend sur cette photo tous les réglages copiés. Les curseurs prennent leurs valeurs : vous pouvez encore les ajuster, et « Annuler » ferme la fenêtre sans rien changer.

Coller en partie…

Ouvre une liste de cases : cochez les parties à reprendre (lumière, couleurs, grain…). Les parties décochées ne changent pas.

Parties à coller

Une case par partie du développement. Cochée, la partie copiée remplace celle de la photo ; décochée, la photo garde ses réglages.

Remettre cette partie à zéro

Tous les curseurs de cette partie reviennent à leur valeur neutre. Les autres parties ne bougent pas.

Bibliothèque de préréglages

À gauche les dossiers, à droite les vignettes calculées sur votre photo. Passez la souris sur une vignette pour voir le rendu en grand sur l'image ; cliquez pour l'appliquer. Rien n'est définitif tant que vous n'avez pas validé la fenêtre de réglage.

Chercher

Tapez quelques lettres : seules les vignettes dont le nom ou le dossier les contient restent affichées, tous dossiers confondus.

Importer des fichiers…

Choisissez un ou plusieurs fichiers : préréglages (.xmp, .lrtemplate, .dng, .costyle, .dtstyle, .pp3), tables de couleurs (.cube, .3dl, HaldCLUT en PNG), ou une archive .zip. Ils restent dans la bibliothèque d'une fois sur l'autre.

Importer un dossier…

Choisissez un dossier : tout ce qu'il contient est importé d'un coup, et chaque sous-dossier devient un dossier de la bibliothèque. Vous pouvez aussi déposer un dossier à la souris sur les vignettes.

Dossiers

Cliquez sur un dossier pour ne voir que son contenu. « Tous » montre tout, « Favoris » vos vignettes marquées d'une étoile. Clic droit sur un de vos dossiers : le renommer ou le supprimer.

Vignettes

Chaque vignette montre votre photo avec le préréglage. Survol : aperçu en grand. Clic : appliqué. Vous pouvez déposer ici des fichiers ou un dossier à importer.

Préréglage

Survolez pour voir le rendu sur la photo, cliquez pour l'appliquer. Un autre clic remplace le premier ; Maj + clic l'ajoute par-dessus (pour empiler un grain ou un vignettage sur un rendu). L'étoile le range dans les favoris ; les trois points permettent de le renommer, de le déplacer, de l'exporter ou de le supprimer.

Photo d'origine

Remet tous les réglages du développement à zéro : la photo redevient telle qu'avant.

Favori

Marque cette vignette d'une étoile : elle apparaît alors dans le dossier « Favoris ».

Autres commandes

Renommer, déplacer dans un autre dossier, exporter en fichier, supprimer de la bibliothèque.

Force

Dose le préréglage avant de l'appliquer : 100 % tel quel, 50 % à moitié, 200 % doublé. Pour une table de couleurs, de 0 à 100 %.

Repartir de la photo d'origine

Coché : chaque clic applique le préréglage à la photo d'origine. Décoché : le préréglage s'ajoute aux réglages que vous aviez en ouvrant cette fenêtre (il ne change que les curseurs qu'il contient).

Exporter

Écrit ce préréglage dans un fichier .xmp, que d'autres logiciels photo savent importer (ou la table dans un fichier .cube).

Renommer

Change le nom affiché sous la vignette.

Déplacer vers

Range cette vignette dans un autre de vos dossiers, ou dans un nouveau dossier.

Supprimer

Retire cette vignette de la bibliothèque. Les documents déjà développés avec elle ne changent pas.

Renommer le dossier

Change le nom de ce dossier de la bibliothèque.

Supprimer le dossier

Retire de la bibliothèque ce dossier et tout ce qu'il contient.

Nom du préréglage

Le nom sous lequel vous retrouverez ce développement dans la bibliothèque, ou le nom du fichier .xmp écrit.

Ouvrir un fichier…

Choisit une table de couleurs sur l'ordinateur. Elle est appliquée tout de suite et rangée dans la bibliothèque pour la retrouver plus tard.

Bibliothèque…

Ouvre la bibliothèque des tables de couleurs. Passez la souris sur une vignette pour voir le rendu sur la photo, cliquez pour l'appliquer.

Bibliothèque

Tout ce qui se réutilise est rangé ici, par onglets. Un clic sur un élément l'applique. Pour apporter les fichiers de vos autres logiciels (nuanciers, dégradés, motifs, styles...), cliquez sur « Importer... » ou glissez-les dans cette fenêtre.

Couleurs

Vos nuanciers. Un clic sur une couleur en fait la couleur en cours ; si des objets sont choisis, elle devient leur remplissage. Maj + clic : elle va au contour.

Dégradés

Vos dégradés. Un clic : le dégradé remplit les objets choisis ; sans objet choisi, il devient le dégradé en cours de l'outil Dégradé.

Motifs

Des textures qui se répètent. Un clic couvre le calque du motif, avec une fenêtre pour régler sa taille, son angle et son opacité.

Formes

Des formes prêtes à poser. Un clic pose la forme au centre de la vue, sur un calque vectoriel : elle se déplace, s'agrandit et se modifie comme tout objet.

Réglages

Des réglages de lumière et de couleur tout prêts. Un clic ajoute le réglage au calque et ouvre sa fenêtre pour le doser.

Scripts

Des suites d'actions, dont celles reprises de fichiers de scripts .atn. Un clic ajoute toute la suite au calque ; Ctrl+Z la retire d'un coup.

Styles

Des habillages de calque (ombre, contour, relief...), dont ceux repris de fichiers de styles .asl. Un clic les ajoute au calque.

Importer...

Choisissez un ou plusieurs fichiers : nuanciers, dégradés, motifs, formes, réglages, scripts d'actions, styles, paquets de ressources .bundle. Chaque fichier est reconnu d'après son contenu et rangé dans le bon onglet, dans un dossier à son nom.

Ajouter

Range dans la bibliothèque ce que vous êtes en train d'utiliser : la couleur ou le dégradé en cours, les objets choisis (forme), le calque (motif), ou les actions choisies dans l'arbre (réglage, script).

Rechercher

Tapez quelques lettres : seuls restent les éléments dont le nom ou le dossier les contient. Pour une couleur, vous pouvez aussi taper le début de son code (#ff...).

Favoris seulement

N'affiche que les éléments marqués d'une étoile. Cliquez de nouveau pour tout revoir.

Favori

Cliquez sur l'étoile pour marquer cet élément ou enlever sa marque. Le bouton ★ en haut n'affiche que les favoris.

Dossier

Chaque fichier importé arrive dans un dossier à son nom. Cliquez sur le nom d'un dossier pour le replier ou le déplier.

Menu du dossier

Renommer ou supprimer ce dossier. Pour un dossier de couleurs : l'enregistrer en nuancier .ase ou .gpl pour un autre logiciel.

Couleur

Clic : couleur en cours (ou remplissage des objets choisis). Maj + clic : contour. Clic droit : copier son code, la renommer, la mettre en favori, la supprimer.

Dégradé

Clic : remplit les objets choisis, ou devient le dégradé en cours. Clic droit : remplir tout le calque, renommer, mettre en favori, supprimer.

Motif

Clic : couvre le calque de ce motif et ouvre ses réglages. Clic droit : en tirer un nuancier, renommer, mettre en favori, supprimer.

Forme

Clic : pose la forme au centre de la vue. Les formes simples prennent la couleur de remplissage en cours.

Réglage

Clic : ajoute ce réglage au calque et ouvre sa fenêtre. Clic droit : voir le détail, renommer, mettre en favori, supprimer.

Script

Clic : ajoute toute la suite d'actions au calque. Le petit compteur indique combien d'étapes du script d'origine ont été reprises. Clic droit : voir le détail.

Style

Clic : ajoute au calque les actions de ce style (ombre, contour, relief…). Clic droit : voir le détail.

Nombre de couleurs

Combien de couleurs relever dans l'image. Douze donnent en général un nuancier fidèle sans être trop long.

Fermer

Ferme la fenêtre. La bibliothèque garde tout : elle se rouvre par Édition › Bibliothèque…, ou Alt+B.

Genre d'image

Choisissez ce qui ressemble le plus à votre image : logo, dessin au trait, affiche en aplats, photo simplifiée, photo en gris. Tous les curseurs se règlent en conséquence.

Automatique

Le logiciel regarde l'image (nombre de couleurs, tons de gris, fond transparent) et choisit le genre et les réglages. Vous pouvez ensuite ajuster à la main.

Image d'origine

L'image du calque choisi, réduite. Elle n'est jamais modifiée.

Résultat vectoriel

Les tracés obtenus avec les réglages en cours, réduits. Sur l'image du document, le curseur avant / après permet de comparer en grand.

Curseur avant / après

Le même aperçu, coupé en deux : l'image d'origine d'un côté du curseur, le tracé de l'autre. Faites glisser la poignée (ou les flèches du clavier) pour comparer. La case dessous le coupe et le remet.

Poids du résultat

Le nombre d'objets et de points de contrôle des courbes. Un logo propre en compte quelques dizaines, une photo simplifiée quelques milliers.

Pour aller plus loin

FFSMC VectoScan Lab, un autre logiciel de la maison, fait la vectorisation de précision : plans, scans précis, petits caractères, traits droits exacts, polices reconnues, export à l'échelle.

Choisir une police

Chaque police est écrite avec votre texte. Passez la souris dessus : le texte du document la prend aussitôt, sans rien changer. Cliquez : elle est appliquée (Ctrl+Z l'annule). La fenêtre reste ouverte pour en essayer d'autres ; on peut la déplacer par son titre.

Rechercher une police

Tapez quelques lettres du nom. Plusieurs mots réduisent encore la liste. Les flèches haut et bas parcourent les polices, Entrée applique celle qui est désignée.

Curseur avant / après

Le même texte écrit dans deux polices, coupé en deux par le curseur : la police de gauche d'un côté, celle de droite de l'autre. Choisissez les deux polices dans les listes, puis faites glisser la poignée (ou utilisez les flèches du clavier).

Texte d'essai

Les mots avec lesquels chaque police est écrite. Au départ, c'est le texte que vous avez choisi dans le document ; sinon une phrase d'exemple. Tapez ce que vous voulez.

Liste ou grille

En liste, une police par ligne, écrite en entier. En grille, des vignettes côte à côte : on voit beaucoup plus de polices d'un coup.

Taille des aperçus

Grossit ou réduit le texte d'essai. Petit : beaucoup de polices à l'écran. Grand : on juge le détail des lettres.

Quelles polices montrer

Toutes, vos favorites, celles que vous avez choisies récemment, celles du document, celles que vous avez ajoutées, celles de Crea Pol Lab, ou une de vos collections.

Allure des lettres

Avec empattements (petits traits au bout des lettres, comme Times), sans empattements (comme Arial), script ou manuscrite, fantaisie, à chasse fixe (toutes les lettres ont la même largeur, comme une machine à écrire). Pulsio Lab classe chaque police en mesurant ses lettres ; un clic droit sur une police permet de corriger.

Graisse

Ne garde que les polices qui existent en fin, en normal ou en gras. L'aperçu est écrit dans cette graisse.

Italique

Ne garde que les polices qui ont une vraie italique. L'aperçu est écrit en italique.

Les polices

Survol : aperçu sur le texte du document. Clic : la police est appliquée. Étoile : favorite. Clic droit : fiche, caractères, collections, allure, comparaison.

Favorites

L'étoile range une police parmi vos favorites. Choisissez « Favorites » dans la première liste pour ne voir qu'elles. Elles sont retenues d'une fois sur l'autre.

Styles de la police

Les graisses et les italiques de la police choisie, chacune écrite telle qu'elle est. Survol : aperçu sur le document. Clic : appliquée.

Comparer des polices

Cochez de 2 à 6 polices avec le bouton « Comparer » de leur ligne, puis cliquez sur « Comparer… » : elles sont montrées côte à côte avec le même texte, l'alphabet, les chiffres et les accents.

Fiche de la police

Nom, famille, style, créateur, version, licence et droits d'incorporation, nombre de caractères, langues couvertes, aperçu de l'alphabet, des chiffres et des accents.

Collections

Une collection réunit les polices d'un travail, sous le nom que vous voulez. Une police peut être dans plusieurs collections ; elle n'est ni copiée ni déplacée.

Corriger l'allure

Si Pulsio Lab a mal classé une police, choisissez ici sa vraie allure : votre choix est retenu. « Classement automatique » revient à la mesure.

Ajouter des polices

Choisissez un ou plusieurs fichiers de police (TTF, OTF, TTC, WOFF, WOFF2), ou glissez-les dans la fenêtre. Rien n'est installé sur l'ordinateur : les polices servent dans Pulsio Lab, et elles y reviennent à chaque ouverture. Un fichier abîmé est refusé, avec la raison.

Polices ajoutées

Les polices ajoutées par fichier sont gardées dans la réserve de Pulsio Lab. Un dossier relié est relu à chaque ouverture ; si l'accès à ce dossier a été perdu, le bouton « Relire » le redemande.

Polices de l'ordinateur

Pulsio Lab montre toutes les polices installées sur l'ordinateur, avec tous leurs styles. Il les lit tout seul au démarrage, sans rien vous demander. Si la liste n'est pas disponible, il cherche lui-même plusieurs centaines de polices courantes et montre celles qui sont présentes.

Polices de Crea Pol Lab

Les polices fabriquées dans FFSMC Crea Pol Lab sont rangées dans Documents › FFSMC Crea Pol Lab › Polices. Une fois ce dossier relié, elles sont proposées ici à chaque ouverture.

Styles de la police

Une famille de polices réunit souvent plusieurs styles : normal, gras, italique… Choisissez celui dont vous voulez la fiche.

Créateur et éditeur

Le nom de la personne qui a dessiné la police, et celui de la société qui la publie, tels qu'ils sont écrits dans la police.

Licence

Ce que le créateur autorise : usage personnel, commercial, modification… Pulsio Lab recopie le texte écrit dans la police. S'il n'y en a pas, renseignez-vous avant un travail vendu.

Droits d'incorporation

Dit si la police a le droit d'être rangée à l'intérieur d'un document, un PDF par exemple. Si c'est interdit, vectorisez le texte avant d'envoyer le fichier (Texte › Vectoriser le texte).

Nombre de caractères

Le nombre de caractères différents que la police sait écrire. Une police complète pour le français en compte au moins 220.

Langues couvertes

Pulsio Lab vérifie que la police a tous les caractères de chaque langue. « Français complet » : toutes les lettres accentuées, majuscules comprises, œ et Œ, les guillemets « » et l'euro.

Aperçu

L'alphabet en majuscules et en minuscules, les chiffres, les lettres accentuées, la ponctuation, puis une phrase entière.

Table des caractères

Tous les caractères de la police. Cliquez sur un caractère : si vous êtes en train d'écrire un texte, il s'y insère à l'endroit du curseur ; sinon il est copié, et Ctrl+V le colle où vous voulez. La fenêtre reste ouverte pendant que vous écrivez.

Police et style

La police dont on montre les caractères. Au départ, c'est celle de votre texte.

Famille de caractères

Lettres accentuées, ponctuation, monnaies, flèches, mathématiques, formes, ornements… La liste ne propose que les familles présentes dans la police.

Chercher un caractère

Tapez le caractère lui-même (é), un mot de tous les jours (flèche, étoile, euro, guillemets, coche, cœur, fraction…) ou son numéro (U+00E9).

Les caractères

Passez la souris sur un caractère pour le voir en grand, avec son numéro. Cliquez pour l'insérer dans votre texte ou le copier.

Caractères récents

Les derniers caractères que vous avez choisis, pour les reprendre d'un clic. Ils sont retenus d'une fois sur l'autre.

Reconnaître une police

Encadrez un mot sur l'image. Pulsio Lab le sépare du fond, le découpe en lettres et le compare, lettre à lettre, à toutes les polices qu'il connaît : celles de l'ordinateur, celles que vous avez ajoutées, celles de Crea Pol Lab. Il ne peut pas reconnaître une police qu'il ne connaît pas : dans ce cas, il montre les moins éloignées et le dit.

Encadrer un mot

Cliquez sur ce bouton, puis tracez un cadre autour d'un seul mot, sur l'image, en gardant le bouton de la souris enfoncé. Choisissez un mot bien net, assez gros, sur un fond uni.

Ouvrir ou coller une image

Une petite image qui montre le mot : une photo recadrée, une capture d'écran. Ctrl+V colle l'image copiée.

Le mot trouvé

Le mot tel que Pulsio Lab l'a séparé du fond. Chaque cadre bleu est une lettre. Si des lettres sont collées ou coupées, encadrez un mot plus net.

Le mot encadré

Pulsio Lab lit le mot quand il en est sûr. Sinon, tapez-le vous-même, tel qu'il est écrit : majuscules, minuscules et accents compris. Entrée lance la recherche.

Curseur avant / après

Sur chaque police proposée, le curseur coupe l'image en deux : le mot de l'image seul d'un côté, sa superposition avec la police de l'autre. Faites glisser la poignée, ou utilisez les flèches du clavier. La case coupe tous les curseurs et les remet.

Polices ressemblantes

Les polices les plus proches, de la plus ressemblante à la moins ressemblante. L'indice est la part des formes qui se recouvrent quand on pose la police sur le mot de l'image : 100 % pour des lettres identiques. La superposition permet de juger à l'œil. « Appliquer » écrit votre texte avec cette police.

Pour aller plus loin

FFSMC Crea Pol Lab, le logiciel de polices de FFSMC, lit le texte tout seul dans de nombreuses langues, redresse une photo prise de biais, cherche aussi parmi les polices gratuites du Web, et peut fabriquer une vraie police à partir des lettres de l'image.

Polices manquantes

Un document peut avoir été écrit avec une police qui n'est pas sur cet ordinateur. Pulsio Lab le signale à l'ouverture et propose, pour chaque police absente, la plus proche de celles qu'il connaît (d'après son nom). Vous pouvez en choisir une autre, charger le fichier de la police, ou ne rien changer. Le remplacement s'annule avec Ctrl+Z.

Les étapes

Les cinq étapes de l'assistant. Cliquez sur une étape déjà faite pour y revenir : rien n'est perdu.

Annuler

Ferme l'assistant sans rien changer à votre document.

Précédent

Revient à l'étape d'avant. Vos choix sont gardés.

Suivant

Passe à l'étape suivante. À la dernière étape, ce bouton pose le logo dans le document.

Partir de zéro

Vous donnez un nom, un slogan, des initiales et une ambiance de couleurs. Pulsio Lab propose six maquettes côte à côte, et vous en choisissez une.

Déposer une image

Glissez ici une image (photo, image enregistrée depuis Internet, dessin scanné), ou collez-la avec Ctrl+V. Elle n'est jamais envoyée nulle part.

Choisir un fichier

Ouvre une image de votre ordinateur : PNG, JPEG, WebP, GIF, BMP ou SVG.

Utiliser le calque actif

Prend l'image du calque actif du document ouvert comme point de départ. Le calque n'est pas modifié.

Nom

Le nom de votre marque, de votre association ou de votre projet. Il est écrit dans le logo.

Slogan

Une phrase courte sous le nom. Laissez vide si vous n'en voulez pas.

Initiales

Les lettres du monogramme, trois au plus. Vide, elles sont prises dans le nom : « Atelier du Nord » donne « ADN ».

Genre de logo

La forme générale : initiales dans une forme, badge rond, écusson, pictogramme et nom, ou nom seul. « Plusieurs genres » en montre un de chaque.

Aperçu

Le logo tel qu'il se présente avec ce que vous avez écrit. Il se met à jour à chaque lettre.

Ambiance de couleurs

Un jeu de trois couleurs qui vont bien ensemble. Cliquez sur celui qui vous plaît.

Mes couleurs

Choisissez vous-même les trois couleurs : la principale (la forme), l'accent (le détail) et la claire (les lettres sur la forme).

Couleur principale

La couleur la plus présente : la forme principale du logo.

Couleur d'accent

La couleur de détail : un filet, une étoile, le slogan.

Couleur claire

Les lettres sur la forme foncée, ou le fond des médaillons.

Maquette

Une proposition de logo. Cliquez dessus pour la choisir : vous pourrez ensuite changer de style, de disposition et de déclinaison.

Autres idées

Six nouvelles maquettes : d'autres lettres, d'autres formes, d'autres couleurs.

Revenir aux premières

Retrouve les six premières maquettes.

Aperçu du détourage

L'image sans son fond (le damier montre ce qui est transparent). Cliquez sur le fond pour dire quelle couleur retirer.

Fond

Entourer ce que je garde : vous cliquez tout autour du sujet (lignes droites), le reste disparaît. Tout seul : le logiciel regarde le bord de l'image. Cette couleur : vous dites laquelle retirer. Image entière : rien n'est retiré.

Fermer le tracé

Relie le dernier point au premier : ce qui est à l'intérieur est gardé. Toucher le premier point fait la même chose.

Recommencer le tracé

Efface les points posés pour entourer le sujet à nouveau.

Suivre le contour du sujet

À l'intérieur de votre tracé, le logiciel cherche le sujet et retire le fond qui reste entre lui et vos lignes droites. Décochez pour garder exactement votre tracé.

Couleur du fond

La couleur à retirer. Un clic sur le fond de l'aperçu la choisit à votre place.

Tolérance

Jusqu'où une couleur proche du fond compte encore comme fond. Montez-la si des restes du fond demeurent, baissez-la si le sujet est mangé.

Fond enfermé

Coché, la couleur du fond est aussi retirée à l'intérieur du sujet (le trou d'un anneau, l'espace entre deux lettres).

Nombre de couleurs

Combien de couleurs franches le logo garde. Deux ou trois pour un logo très simple, six ou plus pour un dessin riche.

Netteté des formes

Plus la valeur est haute, plus les contours sont lisses. Les traits très fins peuvent s'amincir.

Curseur avant / après

Coupe l'aperçu en deux : l'image de départ d'un côté du curseur, le résultat de l'autre. Faites glisser la poignée, ou utilisez les flèches du clavier. La case dessous le coupe et le remet.

Comparer avec

Ce que montre la partie gauche du curseur : le logo dans l'autre style (à plat ou avec relief), ou sa version en couleurs.

Aperçu simplifié

L'image réduite à quelques couleurs franches, comme un logo.

Police

La police du nom et du slogan. Celles du logiciel sont proposées.

Lettres en gras

Coché, les lettres sont en gras. Décoché, elles sont fines.

Couleur du texte

La couleur du nom et du slogan.

Disposition

Carré : le sujet au-dessus du nom. Horizontal : le sujet à gauche, le nom à droite. Icône seule : sans texte, pour un petit format.

Le logo

Le logo tel qu'il sera posé, avec le style et la déclinaison choisis. Le damier montre ce qui est transparent.

Déclinaison

Le logo en couleurs, en une seule couleur, en noir, ou en blanc sur fond sombre. Cliquez pour choisir celle que vous voulez voir et poser.

À plat

Des aplats de couleur, sans ombre ni relief. C'est le style des fichiers vectoriels.

Avec relief

De la matière et une ombre. Passer de l'un à l'autre ne perd rien : le relief réglé est seulement mis de côté.

Matière

La matière du relief : émail, relief doux, or, argent, chrome, cuivre.

Disposition du logo

Carré, horizontal ou icône seule. L'horizontal demande un nom ou un slogan.

Couleur unique

La couleur de la déclinaison « une seule couleur ».

Images PNG

Des images à fond transparent, en plusieurs tailles, pour le web, les réseaux et les documents.

Vecteur SVG

Un fichier vectoriel : le logo s'agrandit sans perte. Il est toujours à plat (un relief ne se met pas en courbes).

Vecteur PDF

Un PDF vectoriel, prêt pour l'imprimeur. Il est toujours à plat.

Taille de l'image

Le côté de l'image PNG, en points. Pour une disposition horizontale, c'est la largeur.

Dispositions à enregistrer

Cochez les dispositions dont vous avez besoin : carré, horizontal, icône seule.

Déclinaisons à enregistrer

Cochez les déclinaisons dont vous avez besoin : couleurs, une couleur, noir, blanc.

Enregistrer les fichiers

Calcule chaque fichier et les range dans un seul dossier compressé (zip) : un dossier par format, un fichier par disposition et par déclinaison.

Où poser le logo

Dans un nouveau document, ou comme calques du document ouvert. Dans les deux cas, le logo reste réglable dans l'arbre paramétrique.

Fermer

Ferme cette fenêtre.

Laser

Préparer un dessin pour une découpeuse ou graveuse laser : couches de matière, perçages, photo gravée, contrôle et fichiers pour la machine.

Poser ou encastrer

Posée dessus : la plaque repose sur celle qui est en dessous dans la liste. Encastrée dedans : la plaque prend la place d'un évidement dans cette plaque, les deux sont à la même hauteur, comme dans une marqueterie. Ce réglage n'existe que pour l'assemblage mixte.

Une couche de matière

La couleur du dessin (à gauche) devient une plaque de la matière choisie (à droite). Le point d'exclamation signale une matière que la machine choisie ne découpe pas, ou mal.

Curseur avant / après

Coupe l'aperçu en deux : le dessin d'origine d'un côté du curseur, le montage en couches de l'autre, à la même place. Faites glisser la poignée, ou utilisez les flèches du clavier. Il

s'efface dans la vue éclatée.

Aperçu du montage

Le montage tel qu'il sortira de la machine, avec les couleurs des matières : de face, ou en vue éclatée pour voir l'ordre des plaques. La ligne du dessous donne la taille finie, en millimètres.

Matières interdites au laser

Ne passez jamais au laser : PVC, vinyle, simili cuir, ABS, polycarbonate, mousses et polystyrène, fibre de verre ou de carbone. Ces matières dégagent des gaz toxiques ou prennent feu. Restez toujours près de la machine pendant qu'elle travaille, avec l'aspiration en marche.

Matière de la planche

La matière de la chute sur laquelle vous graverez la planche. Chaque matière réagit autrement au laser : refaites une planche pour chacune.

Rendu de la planche

Le rendu des gris que vous comptez utiliser pour vos photos (points, lignes, trame...). La planche est gravée avec le même, pour que la mesure soit juste.

Machine

La machine avec laquelle vous avez gravé la planche. Le réglage est retenu pour elle seule.

Matière

La matière sur laquelle vous avez gravé la planche. Le réglage ne sert qu'aux photos gravées sur cette matière.

Première case visible

Le numéro de la case la plus claire dont la gravure se distingue de la matière nue. Les cases plus claires ne marquent pas : Pulsio Lab ne s'en sert plus pour les gris les plus clairs de vos photos.

Dernière case utile

Le numéro de la case à partir de laquelle la gravure ne fonce plus : elle est déjà au plus sombre. Pulsio Lab y place le noir de vos photos, sans gaspiller de laser.

Réglage en cours

Dit si cette machine et cette matière ont déjà un réglage. « Effacer ce réglage » revient aux gris tels quels.

Trou de passage pour vis

Un trou rond où la vis passe librement. Choisissez la vis (M2 à M8) : le diamètre est celui de la norme. Ajusté : la vis n'a pas de jeu. Large : elle laisse un peu de réglage.

Trou oblong de réglage

Un trou allongé pour régler la position : la vis peut glisser sur toute la course. Choisissez la vis ; la course est la distance dont le trou s'allonge. Tournez la pièce (réglage « Rotation ») pour l'orienter.

Logement de tête de vis (gravé en creux)

Un trou de passage avec, autour, un logement gravé en creux (non traversant) où la tête de la vis disparaît : la surface reste plane. Le creux est gravé en plusieurs passes jusqu'à la profondeur demandée : faites un essai sur une chute.

Trou à tarauder

Un trou plus petit que la vis, à tarauder : la vis se visse dans la matière (acrylique, bois dur). C'est le diamètre de l'avant-trou normal.

Logement d'écrou hexagonal

Un logement à six pans qui retient un écrou : il ne tourne pas quand on serre la vis. La cote est celle de l'écrou sur plats, plus le jeu.

Trou pour insert fileté

Un trou pour un insert fileté posé à chaud ou en force. Ces diamètres sont des valeurs courantes : vérifiez celle que donne le fabricant de vos inserts.

Entretoises (quatre trous)

Quatre trous de passage aux coins d'un rectangle, pour des entretoises ou les fixations d'une enseigne. Donnez les deux entraxes : les distances d'un centre de trou à l'autre.

Logement d'aimant rond

Un trou rond au diamètre d'un aimant (les plus courants font 3, 4, 5, 6, 8, 10, 12, 15 ou 20 mm). Ajusté : l'aimant entre en force et tient seul. Normal : il entre à la main, une goutte de colle le retient.

Trou d'anneau de porte-clés

Le petit trou où passe l'anneau d'un porte-clés. Laissez au moins 2 mm de matière entre le trou et le bord.

Trou de serrure (accrochage au mur)

Pour accrocher au mur sur une tête de vis : la tête entre par le grand rond, puis l'objet descend et la vis se loge dans la fente. Le diamètre est celui de la tête, la fente celle du corps de la vis.

Fente pour ruban de LED

Une fente droite où passe un ruban de LED : sa largeur est celle du ruban (8, 10 ou 12 mm le plus souvent).

Passe-câble

Un trou rond pour le passage d'un câble. Avec une fente, le câble s'enfile par le bord sans démonter sa prise.

Plaque à coins arrondis

Une plaque rectangulaire à coins arrondis : la base d'une étiquette, d'un porte-clés, d'un socle.

Pied à encoche (présentoir)

Un pied de présentoir : la plaque à présenter se glisse dans la fente, large comme son épaisseur. Découpez-en deux. L'inclinaison fait pencher la plaque vers l'arrière.

Charnière souple

Un motif de fentes décalées qui rend le bois souple : la zone se plie comme une charnière. À poser sur la partie de la pièce qui doit se courber.

Assemblage à créneaux (deux plaques)

Deux plaques dont les bords s'emboîtent à angle droit, comme les doigts de deux mains. La profondeur des créneaux est l'épaisseur de la matière.

Boîte à créneaux

Une boîte complète, à plat : fond, quatre côtés et, si vous le voulez, un dessus. Les créneaux s'emboîtent ; un point de colle suffit.

Carré d'essai du trait de coupe

Un carré de 20 mm, découpé sans compensation. Mesurez-le au pied à coulisse : s'il fait 19,85 mm, votre trait de coupe vaut 0,15 mm. Reportez cette valeur dans Laser › Matières et machines.

Machine

Votre découpeuse : diode de 5, 10 ou 20 W, ou tube CO2 de 40, 60 ou 100 W. Elle fixe la taille de plaque proposée, la largeur du trait de coupe et les réglages de départ. Une diode ne découpe ni l'acrylique transparent, ni le blanc, ni le bleu, ni le miroir.

Taille des plaques

La taille de vos plaques de matière, ou celle de la zone de travail de la machine si elle est plus petite. Les pièces de chaque matière y sont rangées ; s'il en faut plusieurs, Pulsio Lab le dit.

Marge et écart

La marge est la bande laissée libre au bord de la plaque. L'écart est l'espace entre deux pièces : 2 mm évite que la chaleur d'une coupe abîme la pièce voisine.

Compenser le trait de coupe

Le faisceau enlève une petite largeur de matière : le trait de coupe (« kerf » en anglais), de 0,1 à 0,2 mm. Sans compensation, chaque pièce sort un peu trop petite et chaque trou un peu trop grand. Cochée, le tracé est décalé d'un demi-trait : les pièces et les perçages ont leur cote exacte. La largeur vient de la matière (Laser › Matières et machines).

Objets sans opération

Les objets dont la couleur n'est ni celle de la découpe (rouge), ni celle du marquage (bleu), ni celle de la gravure (noir). Par prudence ils sont laissés de côté ; vous pouvez aussi leur donner d'office une opération.

Matière du dessin

Pour les tracés posés directement dans le document (hors projet en couches) : la matière et l'épaisseur de la plaque. Elles fixent le trait de coupe et les réglages de départ. Le document entier est la plaque : les tracés y gardent leur place.

Fichiers

SVG : lu par presque tous les logiciels de machines laser et de dessin. DXF : machines laser et logiciels de plans (les perçages y restent de vrais cercles). PDF : pilotes d'impression des machines laser. Dans tous, une unité vaut un millimètre et les couleurs sont celles des

opérations. G-code : programme prêt pour une graveuse à diode qui lit le G-code simple. Projet pour logiciel de machine laser : format à l'essai.

Plaques à découper

Une ligne par plaque : la matière, la taille, la longueur à découper, la durée probable et un réglage de départ. Le petit plan montre le rangement des pièces (rouge : découpe, bleu : marquage, sombre : gravure).

Une matière

Ses réglages pour la machine choisie. Tapez vos propres valeurs dans les cases : elles sont retenues et servent aux exports suivants.

Points de départ

Les valeurs proposées viennent de réglages courants. Elles donnent un ordre de grandeur pour un premier essai sur une chute, jamais une garantie.

Ajouter une matière

Donnez un nom, une couleur d'aperçu, une épaisseur, et la matière connue dont elle se rapproche. Les matières dangereuses au laser (PVC, vinyle, ABS…) sont refusées, avec l'explication.

Couleurs des opérations

Les couleurs qui disent à la machine quoi faire : rouge pour découper, bleu pour marquer, noir pour graver. Ne les changez que si le logiciel de votre machine en attend d'autres.

Les points à regarder

Un clic sur une ligne montre le défaut sur le dessin. Rouge : à corriger, la découpe a de fortes chances de rater. Orange : à vérifier. Gris : une remarque utile.

Curseur avant / après

Coupe le dessin en deux : à gauche la pièce telle qu'elle est dessinée, à droite le même dessin avec le défaut en rouge. Faites glisser la poignée, ou utilisez les flèches du clavier.

Le défaut sur le dessin

La pièce concernée est en gris clair ; le défaut est en rouge, entouré de jaune pour qu'on le trouve même s'il est tout petit. Les mesures sont en millimètres.

Ce que dit le contrôle

La phrase décrit le défaut et la pièce concernée. Les largeurs minimales sont des repères prudents pour la matière et l'épaisseur choisies : une matière tendre pardonne davantage.

Bilan du contrôle

Le nombre de points trouvés. Le contrôle ne bloque rien : l'export reste possible, c'est vous qui décidez.

À corriger

Une partie plus fine que ce que la matière supporte, ou une pièce minuscule. Elle casserait, brûlerait ou s'envolerait.

À vérifier

Un point douteux : peut-être voulu, peut-être une erreur. Regardez-le avant de découper.

Bon à savoir

Une remarque sans gravité : un conseil, ou une chose que Pulsio Lab a réglée seul.

Corriger

Applique la correction proposée. Elle compte pour une seule étape dans l'historique : Annuler la défait.

Perçage trop près du bord

Entre un trou et le bord de la pièce, il faut de la matière : au moins 1,5 mm, ou 80 % de l'épaisseur pour une plaque épaisse. En dessous, le bord se fend à la découpe ou au premier vissage. Déplacez le trou (ou agrandissez la pièce).

Plaque trop petite

Une pièce plus grande que la plaque (marges comprises) ne peut pas être découpée d'un seul morceau. Réduisez le dessin, ou donnez la vraie taille de vos plaques dans la fenêtre d'export.

Épaissir les parties fines

Règle « largeur minimale garantie » du projet : toute partie plus fine est épaissie jusqu'à cette largeur, sans toucher aux pièces voisines. Le dessin change un peu à ces endroits ; vérifiez l'aperçu.

Retirer les miettes

Règle « surface minimale d'une pièce » du projet : les pièces plus petites que cette surface ne sont pas fabriquées.

Plaque de fond

Ajoute sous l'ensemble une plaque pleine qui tient toutes les pièces emboîtées.

Trous de centrage

Perce deux petits trous aux mêmes endroits dans toutes les plaques. Des piges de 3 mm y placent chaque couche exactement.

Attaches sur les pièces tombantes

Laisse deux petits ponts de matière sur le contour de ces pièces : elles restent tenues dans la plaque, on les détache à la main ou au cutter.

Couleurs

Choisir, ranger et accorder les couleurs : sélecteur, nuanciers, harmonies, mélanges, contraste, vision, impression, pipette et Recolorer.

Sélecteur de couleur

Un seul sélecteur, le même partout. Choisissez dans le carré ou la roue, réglez avec les curseurs, tapez un code ou un nom, ou prenez la couleur d'un point de l'image avec la pipette.

Forme du sélecteur

Le sélecteur existe en carré, en roue ou en triangle. Prenez celui qui vous plaît, il sera retenu.

Carré

La teinte se règle sur la barre à droite. Dans le carré : à gauche le gris, à droite la couleur la plus vive, en haut le clair, en bas le sombre.

Carré des nuances

Cliquez ou glissez pour choisir la saturation (de gauche à droite) et la luminosité (de bas en haut).

Roue

L'anneau choisit la teinte, le carré du milieu règle la saturation et la luminosité.

Roue des couleurs

Glissez sur l'anneau pour changer de teinte, dans le carré du milieu pour la saturation et la luminosité.

Triangle

Un coin pour la couleur pure, un pour le blanc, un pour le noir. Glissez dans le triangle ; l'anneau tourne avec la teinte.

Teinte

Le tour des couleurs, du rouge au rouge. Cliquez ou glissez pour changer de teinte.

Curseurs

Réglez la couleur en détail, avec un jeu de curseurs au choix : RVB, TSL, TSV, Lab ou CMJN. Chaque curseur montre ce que donnerait la couleur à cet endroit.

Curseur de couleur

Glissez pour régler. Le dégradé dans la barre montre ce que devient la couleur selon la position.

Valeur

Tapez la valeur exacte. La flèche haut et la flèche bas l'augmentent et la diminuent d'un pas.

RVB

La quantité de rouge, de vert et de bleu, de 0 à 255. C'est la façon dont les écrans fabriquent les couleurs.

TSL

Teinte, saturation, luminosité : la façon la plus naturelle de penser une couleur.

TSV

Teinte, saturation, valeur. La valeur est la luminosité du carré de couleurs.

Lab

Clarté, puis l'axe vert-rouge et l'axe bleu-jaune. Deux couleurs à égale distance en Lab semblent aussi différentes à l'œil.

CMJN

Cyan, magenta, jaune et noir : les encres d'imprimerie. Les valeurs sont indicatives, elles dépendent du papier et de l'imprimeur.

Code de la couleur

Le code à six signes, par exemple #3D8BFD. Vous pouvez aussi taper « rgb(61, 139, 253) » ou un nom comme « bleu ciel ». Entrée valide.

Nom de la couleur

Tapez un nom de couleur, la liste vous propose les noms connus. Choisissez-en un : la couleur est prise.

Nom le plus proche

Le nom de couleur qui ressemble le plus à celle que vous avez choisie. Cliquez pour le copier dans la case du nom.

Opacité

De 0 % (invisible) à 100 % (pleine). Le damier derrière la pastille montre la transparence.

Couleur de départ

La couleur avec laquelle vous avez ouvert le sélecteur. Cliquez dessus pour y revenir.

Nouvelle couleur

La couleur que vous êtes en train de choisir.

Pipette

Prend la couleur d'un point de l'image, avec une loupe qui suit la souris. Un clic garde la couleur, Échap ou le clic droit annule. Elle marche aussi sur les boutons, les nuanciers et le reste de la fenêtre.

Taille de la prise

Un seul point, ou la moyenne de 3 × 3 ou de 5 × 5 points : pratique pour une photo, où les points voisins varient.

Calques regardés

Tous les calques, comme on voit l'image, ou seulement le calque actif.

Pipette d'écran

Prend une couleur n'importe où sur l'écran, même en dehors du logiciel, quand l'ordinateur le permet.

Loupe de la pipette

La loupe grossit le point visé. Dessous : la couleur, son code et, en bas, le nombre de points moyennés.

Alerte d'impression

Dit si cette couleur sera bien reproduite sur papier. Une indication, pas une garantie : seule une épreuve de l'imprimeur fait foi.

Couleurs récentes

Les dernières couleurs que vous avez employées. Un clic en reprend une, un clic droit vide la liste.

Nuances voisines

Trois bandes de neuf couleurs autour de celle que vous avez choisie, pour trouver la bonne : plus sombre ou plus claire, plus terne ou plus vive, plus froide ou plus chaude.

Plus sombre, plus claire

La couleur du milieu est la vôtre. À gauche elle s'assombrit, à droite elle s'éclaircit.

Plus terne, plus vive

La couleur du milieu est la vôtre. À gauche elle perd de sa force, à droite elle devient plus intense.

Plus froide, plus chaude

La couleur du milieu est la vôtre. À gauche elle tire vers le bleu, à droite vers l'orangé.

Nuancier dans le sélecteur

Un nuancier sous la main : cliquez sur une couleur pour la prendre.

Choix du nuancier

Choisissez le nuancier à afficher : les vôtres d'abord, puis ceux livrés avec le logiciel.

Couleurs du nuancier

Cliquez sur une couleur pour la prendre.

Fenêtre de couleur

Choisissez la couleur, puis cliquez à côté ou appuyez sur Échap : la fenêtre se ferme et la couleur est gardée.

Couleurs de premier plan et d'arrière-plan

La pastille du dessus est la couleur du pinceau et des remplissages, celle de derrière est l'arrière-plan. Un clic ouvre le sélecteur, on peut aussi y glisser une couleur.

Couleur d'arrière-plan

La seconde couleur : fond d'un dégradé, gomme colorée, remplissage de l'arrière-plan. Cliquez pour la changer.

Échanger

Met le premier plan à la place de l'arrière-plan et inversement. Touche X.

Noir et blanc

Remet le premier plan en noir et l'arrière-plan en blanc. Touche D.

Case de couleur

Cliquez pour choisir une couleur avec le sélecteur complet. Vous pouvez aussi y glisser une couleur prise dans un nuancier.

Pastille de couleur

Un clic prend cette couleur en premier plan, Maj + clic en arrière-plan, un clic droit propose d'autres choix. Vous pouvez aussi la glisser vers un nuancier.

Aucune couleur

Retire la couleur : l'objet n'a plus de remplissage (ou de contour).

Dégradé

Remplace la couleur par un dégradé : plusieurs couleurs qui se fondent. Une fenêtre s'ouvre pour le régler.

Panneau Couleurs

Les couleurs du pinceau, les couleurs récentes et un nuancier, toujours sous la main. Cliquez sur le titre pour le replier.

Atelier des couleurs

Ouvre la fenêtre des outils de couleur : sélecteur, nuanciers, harmonies, mélanges, palette d'après l'image, contraste, vision et impression.

Atelier des couleurs

Huit onglets pour choisir, ranger et accorder vos couleurs. La fenêtre se déplace et n'empêche pas de dessiner.

Onglets de l'atelier

Passez d'un outil de couleur à un autre. L'atelier se rouvre sur le dernier onglet utilisé.

Choisir

Le sélecteur complet, pour le premier plan ou l'arrière-plan.

Nuanciers

Les nuanciers livrés avec le logiciel et les vôtres : créer, trier, importer, exporter.

Harmonies

Des couleurs qui vont bien ensemble, à partir d'une couleur de départ.

Mélanges

Mélanger deux couleurs, faire une suite entre elles, ou des ombres et des teintes.

D'après l'image

Relever les couleurs principales du document pour en faire un nuancier.

Contraste

Vérifier qu'un texte se lit bien sur son fond.

Vision

Voir le document comme le voient les personnes daltoniennes.

Impression

Repérer les couleurs difficiles à imprimer.

Couleur modifiée

Choisissez si le sélecteur règle la couleur du pinceau (premier plan) ou l'arrière-plan.

Nuancier

Une série de couleurs rangées. Un clic en prend une, Maj + clic la met en arrière-plan, un clic droit propose de la renommer ou de la retirer. Glissez une couleur dessus pour l'ajouter.

Choix du nuancier

Vos nuanciers d'abord, puis ceux livrés avec le logiciel : couleurs de base, tons chair, gris, pastels, terres, couleurs vives, couleurs sûres du web, maquettes.

Couleurs du nuancier

Glissez une couleur ici pour l'ajouter. Glissez une case sur une autre (dans vos nuanciers) pour changer l'ordre.

Couleur du nuancier

Un clic la prend en premier plan, Maj + clic en arrière-plan, un clic droit pour la renommer, la remplacer ou la retirer.

Ajouter la couleur

Range la couleur de premier plan dans ce nuancier. S'il est livré avec le logiciel, elle va dans « Mes couleurs ».

Menu du nuancier

Créer, dupliquer, renommer, supprimer, trier, importer, exporter un nuancier.

Enregistrer en nuancier

Range ces couleurs dans un nouveau nuancier, que vous retrouvez dans l'onglet Nuanciers.

Genre d'harmonie

Complémentaires : deux couleurs face à face. Analogues : trois voisines. Triade : trois à égale distance. Carré et rectangle : quatre couleurs. Adjacentes : le contraste en plus doux. Monochrome : une teinte, du sombre au clair.

Couleur de départ

La couleur autour de laquelle on construit l'harmonie. Cliquez pour la changer, ou reprenez celle du pinceau.

Écart

La distance, en degrés sur la roue, entre la couleur de départ et ses voisines. Vous pouvez aussi tirer un point sur la roue.

Nombre de nuances

Combien de nuances de la même teinte, des plus sombres aux plus claires.

Roue des harmonies

Chaque point est une couleur de l'harmonie. Glissez le gros point pour changer la couleur de départ. Glissez un autre point pour régler l'écart, ou pour faire tourner tout l'ensemble.

Couleurs de l'harmonie

Un clic prend la couleur en premier plan, Maj + clic en arrière-plan. Les angles sont ceux de la roue.

Couleurs à mélanger

La première et la seconde couleur. Cliquez pour les changer, glissez-y une couleur, ou reprenez le premier plan et l'arrière-plan.

Seconde couleur

La couleur d'arrivée du mélange et de la suite. Cliquez pour la changer.

Façon de mélanger

Fondu naturel : les teintes intermédiaires paraissent régulières à l'œil. Fondu de lumière : comme deux projecteurs qui se croisent. Fondu simple : la moyenne des nombres rouge, vert, bleu.

Suite de couleurs

Les couleurs qui font la transition d'une couleur à l'autre, les deux bouts compris.

Nombre de couleurs

Combien de couleurs dans la suite, de 2 à 24.

Part de la seconde couleur

À 0 %, on a la première couleur, à 100 % la seconde, à 50 % le milieu.

Mélange

La couleur obtenue en mélangeant les deux. Un clic la prend en premier plan.

Ombres, teintes, tons

Ombres : on y ajoute du noir. Teintes : du blanc. Tons : du gris.

Nombre de nuances

Combien de nuances à partir de la première couleur.

Nuances

Un clic prend la nuance en premier plan, Maj + clic en arrière-plan.

Nombre de couleurs

Combien de couleurs relever dans le document, de 2 à 32.

Calques regardés

Relever les couleurs de l'image entière, ou seulement du calque actif.

Relever

Calcule de nouveau les couleurs principales, par exemple après avoir changé le document.

Couleurs relevées

De la plus présente à la moins présente dans l'image. Un clic en prend une.

Couleur du texte

Cliquez pour choisir la couleur des lettres, ou glissez-y une couleur.

Couleur du fond

Cliquez pour choisir la couleur derrière les lettres.

Rapport de contraste

De 1 : 1 (aucune différence) à 21 : 1 (noir sur blanc). À partir de 4,5 : 1 un texte courant se lit bien, à partir de 3 : 1 un gros texte aussi.

Aperçu

Voici l'effet des deux couleurs sur un titre et sur un texte courant.

Résultats par niveau

Les niveaux AA et AAA sont les repères habituels de lisibilité. Réussi veut dire que le rapport les atteint.

Échanger

Met le texte à la place du fond, et inversement.

Rendre le texte lisible

Éclaircit ou assombrit le texte, le moins possible, jusqu'à un rapport de 4,5 : 1.

Le document vu autrement

Le document tel qu'on le voit sans rouge, sans vert ou sans bleu. Si deux zones deviennent identiques, une personne daltonienne ne les distinguera pas.

Vos couleurs vues autrement

La couleur du pinceau et celle de l'arrière-plan, de gauche à droite : vue normale, puis les trois façons de voir.

Couleurs à vérifier

Le premier plan et l'arrière-plan, les couleurs récentes, les couleurs de l'image ou tout un nuancier.

Résultat de la vérification

Chaque couleur avec ses valeurs en encres d'imprimerie. Les lignes en orange sont à surveiller : l'imprimeur les rendra plus ternes.

Recolorer

Choisissez les couleurs à remplacer et celles qui les remplacent, regardez l'aperçu, puis validez. Chaque calque reçoit une action Recolorer qu'on peut régler ensuite.

Couleurs à remplacer

Chaque ligne remplace une couleur par une autre. Cliquez sur une pastille pour la changer.

Couleur de départ

La couleur à remplacer. Les couleurs proches la suivent, selon la tolérance.

Couleur d'arrivée

La couleur qui remplace celle de départ.

Retirer la ligne

Enlève cette ligne : la couleur n'est plus remplacée.

Ajouter une ligne

Ajoute une couleur à remplacer, avec les couleurs de premier plan et d'arrière-plan pour commencer.

Couleurs de l'image

Prend automatiquement les couleurs principales de l'image comme couleurs de départ. Il ne reste qu'à choisir par quoi les remplacer.

Nombre de couleurs

Combien de couleurs principales prendre dans l'image.

Arrivée depuis un nuancier

Remplace chaque couleur de départ par la couleur la plus proche d'un nuancier.

Échanger

Les couleurs d'arrivée deviennent celles de départ, et inversement : pratique pour revenir en arrière.

Calques concernés

Tous les calques visibles et déverrouillés, ou seulement le calque actif.

Curseur avant / après

Coché, l'image du document est coupée en deux par un curseur que vous glissez : à gauche l'image d'origine, à droite l'image recolorée. C'est le même curseur que dans toutes les fenêtres de réglage.

Peinture

Pinceaux, tablette graphique, symétries et guides de dessin.

Pinceau

Le pinceau en cours. Cliquez pour ouvrir la liste des pinceaux, rangés par famille, avec leur aperçu.

Couleur du pinceau

La couleur de premier plan : celle des prochains traits. Les panneaux de couleur la changent aussi.

Fusion du trait

Façon dont le trait se mélange à ce qu'il y a dessous. Normal pose la couleur telle quelle.

Symétrie

Répète le trait par miroir, en quatre quarts, en rosace ou en kaléidoscope. Un point jaune marque le centre : glissez-le pour le déplacer.

Branches

Nombre de branches de la rosace ou du kaléidoscope.

Guide

Tient le trait sur une règle, une ellipse, une ligne de perspective ou une courbe. Les pastilles blanches se déplacent à la souris.

Réglages du pinceau

Ouvre tous les réglages du pinceau, rangés par thème, avec un aperçu du trait qui change à mesure.

Tablette graphique

Ouvre la fenêtre qui montre ce que le stylet envoie et règle la courbe de pression, le lissage et les boutons.

Famille

Choisit la famille de pinceaux affichée : favoris, récents, crayons, encres, aquarelle, pastels, textures, gommes, retouche, mes pinceaux.

Chercher

Tapez une partie du nom d'un pinceau pour le trouver dans toutes les familles.

Liste des pinceaux

Cliquez sur un pinceau pour le prendre ; double-clic pour le régler ; clic droit pour plus de choix.

Un pinceau

Un clic le prend. Le clic droit propose de le régler, de le mettre en favori, de le dupliquer ou de l'exporter.

Favori

Garde ce pinceau dans la famille « Favoris ».

Pinceaux

La liste des pinceaux avec l'aperçu du trait de chacun. Elle apparaît quand un outil de peinture est choisi.

Enregistrer

Garde le pinceau courant, avec ses réglages, dans la famille « Mes pinceaux ».

Importer

Ajoute des pinceaux depuis un fichier .pinceaux, une pointe .gbr ou une image.

Exporter

Enregistre tous vos pinceaux dans un fichier .pinceaux.

Aperçu du trait

Un trait d'essai avec le pinceau tel qu'il est réglé : la pression monte puis redescend, pour montrer l'effet du stylet.

Nom du pinceau

Le nom sous lequel le pinceau apparaît dans la liste.

Image de pointe

Choisit une image qui sert de pointe : le noir peint et le blanc ne peint pas, ou bien sa transparence si elle en a.

Utiliser

Prend ce pinceau.

Régler

Prend ce pinceau et ouvre ses réglages.

Favori

Ajoute ou retire ce pinceau des favoris.

Dupliquer

Fait une copie de ce pinceau dans « Mes pinceaux », que vous pouvez régler sans toucher à l'original.

Renommer

Change le nom d'un de vos pinceaux.

Exporter

Enregistre ce pinceau dans un fichier .pinceaux.

Supprimer

Retire ce pinceau de « Mes pinceaux ». Les traits déjà peints ne changent pas.

État du stylet

Dit si un stylet a été reconnu.

Carré d'essai

Dessinez ici avec le stylet pour voir la pression, l'inclinaison et la rotation se mesurer. Double-clic pour effacer.

Courbe de pression

Montre ce que le pinceau reçoit pour chaque pression du stylet.

Pression

La pression du stylet, avant puis après la courbe.

Inclinaison horizontale

L'inclinaison du stylet de gauche à droite, en degrés.

Inclinaison verticale

L'inclinaison du stylet de haut en bas, en degrés.

Rotation du stylet

La rotation du stylet sur lui-même, pour les stylets qui la mesurent.

Appareil

Le type d'appareil, les boutons pressés et le nombre d'événements reçus par seconde.

Courbe de pression

Doux : un trait léger donne déjà un trait marqué. Ferme : il faut appuyer franchement. 50 % laisse la pression telle quelle.

Pression minimale

Les pressions plus faibles que cette valeur sont comptées comme zéro : utile si le stylet laisse une trace en frôlant.

Pression pleine

La pression à partir de laquelle l'effet est au maximum : baissez-la si vous appuyez peu.

Bouton du stylet

Ce que fait le bouton latéral du stylet : prendre une couleur, gommer, étaler du doigt ou rien.

Dos du stylet

Coché : retourner le stylet efface, comme une gomme au bout d'un crayon.

Trace prévue

Coché : un pointillé montre où le stylet va, pour que le trait paraisse suivre sans retard.

Événements fins

Coché : tous les points envoyés par le stylet sont utilisés, même entre deux images affichées. Les traits rapides sont plus fidèles.

Paume

Coché : quand un stylet est près de l'écran, le toucher du doigt ou de la paume ne peint pas.

Maj : droite

Coché : Maj enfoncée, un clic suivi d'un autre clic trace une droite entre les deux points.

Vitesse et pression

Pour la souris et le doigt : un geste lent donne un trait plus épais, un geste rapide un trait plus fin.

Pinceau et Gomme d'origine

Coché : les outils Pinceau (B) et Gomme (E) du logiciel utilisent aussi ce moteur.

Ce que fait le pinceau

Peindre dépose de la couleur. Gommer efface. Les autres modes travaillent sur ce qui est déjà peint : mélanger, étaler du doigt, flouter, renforcer la netteté, éclaircir, assombrir, changer la saturation ou remplacer une couleur.

Force

Quantité d'effet appliquée à chaque passage. Une force faible demande de repasser plusieurs fois.

Zone des tons

Les tons de l'image qui sont touchés : les parties sombres, moyennes ou claires.

Sens

Plus de couleur rend les teintes plus vives. Moins de couleur les grise.

Tolérance de la couleur

Plus la valeur est haute, plus le pinceau remplace de couleurs proches de celle qu'on a prise au départ du trait.

Taille

Largeur du pinceau en points d'image.

Espacement

Distance entre deux touches du pinceau, en pour cent de sa taille. Petit : trait continu et lisse. Grand : suite de tampons séparés.

Opacité du trait

Opacité maximale du trait entier : repasser sur le même trait ne le rend pas plus foncé.

Flux

Quantité de peinture déposée à chaque touche. Un flux faible donne un trait qui se charge peu à peu quand on repasse dessus.

Pixel net (sans bords adoucis)

Chaque pixel est entièrement peint ou pas du tout, comme au crayon de pixel art.

Forme de la pointe

Ronde et carrée sont calculées. Poils, grains et craie sont tirés au hasard avec le tirage de la pointe. Image utilise une image importée.

Dureté

Netteté du bord. À 100 le bord est franc, à 0 la pointe s'estompe depuis le centre.

Arrondi

100 donne un rond. Plus bas, la pointe s'aplatit : pinceau plat, plume de calligraphie.

Angle de la pointe

Inclinaison de la pointe aplatie.

Nombre de poils

Nombre de poils du pinceau.

Tirage de la pointe

Change la disposition des poils ou des grains. Le même numéro redonne toujours la même pointe.

Inverser la pointe

Échange le plein et le vide de l'image utilisée comme pointe.

Orientation de la pointe

Fixe garde l'angle choisi. Suit le geste tourne la pointe dans le sens du trait. Les deux autres demandent un stylet.

Hasard sur l'angle

Fait varier l'angle de chaque touche au hasard.

Dispersion

Écarte chaque touche du centre du trait, en pour cent de la taille. Sert aux feuillages, aux étoiles, aux embruns.

Dispersion dans toutes les directions

Décoché, les touches s'écartent seulement de chaque côté du trait.

Touches par position

Nombre de touches posées à chaque position du trait.

Hasard sur ce nombre

Fait varier le nombre de touches au hasard.

Hasard sur la taille

Fait varier la taille de chaque touche au hasard.

Hasard sur l'opacité des touches

Fait varier l'opacité de chaque touche au hasard.

Hasard sur l'arrondi

Fait varier l'aplatissement de chaque touche au hasard.

Variation de teinte

Décale légèrement la teinte de la couleur, touche par touche.

Variation de saturation

Rend la couleur un peu plus vive ou plus grise, touche par touche.

Variation de luminosité

Éclaircit ou assombrit légèrement la couleur, touche par touche.

Les variations de couleur se font

Une seule variation pour tout le trait, ou une nouvelle à chaque touche.

Pression sur la taille

Plus on appuie, plus le trait est large. Une valeur négative fait l'inverse. Zéro : la pression ne change pas la taille.

Inclinaison sur la taille

Un stylet couché fait un trait plus large (valeur positive) ou plus fin (négative).

Vitesse sur la taille

Plus on va vite, plus le trait est large (valeur positive) ou plus fin (négative). Utile à la souris.

Pointe qui s'amincit sur

Le trait s'affine jusqu'à disparaître sur cette longueur. Zéro : pas d'amincissement.

Pression sur le flux

Plus on appuie, plus chaque touche du pinceau dépose de peinture, et le trait fonce quand on repasse dessus. Une valeur négative fait l'inverse. L'opacité du trait entier reste celle du réglage « Opacité du trait ».

Inclinaison sur le flux

Un stylet couché fait déposer plus de peinture à chaque touche (valeur positive) ou moins (valeur négative).

Vitesse sur le flux

Plus on va vite, plus chaque touche dépose de peinture (valeur positive) ou moins (valeur négative).

Trait qui s'efface sur

L'opacité baisse jusqu'à zéro sur cette longueur. Zéro : pas d'effacement.

Pression sur la dureté

Plus on appuie, plus le bord est net (valeur positive) ou plus doux (négative).

Inclinaison qui aplatit la pointe

Plus le stylet est couché, plus la pointe s'aplatit, comme un crayon tenu à plat.

Pression sur la couleur

Un trait léger prend la seconde couleur, un trait appuyé la couleur principale.

Texture

Grain du papier sous le trait : la peinture accroche surtout sur les reliefs.

Taille du grain

Agrandit ou réduit le grain.

Profondeur

À 100 le grain se voit au maximum, à 0 il n'a plus d'effet.

Façon d'accrocher

Assombrir les creux rend le grain doux. Gratter les creux laisse du papier visible. Peindre les reliefs imite un crayon sur papier à grain : un trait léger n'accroche que sur les pointes. Doux : le grain se voit d'autant moins que la force du trait est faible ; avec une force nulle, il disparaît.

Contraste du grain

Renforce l'écart entre les creux et les reliefs.

Inverser la texture

Échange les creux et les reliefs.

Utiliser une seconde pointe

Une seconde pointe découpe la première : le trait prend l'aspect d'un pinceau à poils, d'une craie ou d'un feuillage.

Forme de la seconde pointe

Forme des éléments qui découpent la première pointe.

Taille de la seconde pointe

Taille de chaque élément, en pour cent de la première pointe.

Hasard sur la taille des éléments

Fait varier la taille de chaque élément de la seconde pointe.

Dispersion de la seconde pointe

Écarte les éléments de la seconde pointe.

Nombre d'éléments

Nombre d'éléments de la seconde pointe à chaque touche.

Effet de la seconde pointe

Ne garder que les éléments laisse la peinture là où ils passent. Creuser les éléments les retire de la première pointe.

Peinture sur le pinceau

Quantité de peinture que le pinceau apporte. À zéro, il ne fait qu'étaler ce qui est déjà là.

Reprise de la couleur du dessous

Quantité de couleur du support que le pinceau emporte et mélange à sa peinture.

Pinceau qui se vide

Le pinceau perd peu à peu sa peinture et finit par ne plus qu'étaler. Zéro : il ne se vide jamais.

Bords mouillés

Le bord du trait fonce légèrement, comme l'aquarelle qui sèche.

Aérographe : la peinture s'accumule

La peinture continue d'arriver tant que le stylet reste posé, même sans bouger.

Débit

Nombre de touches déposées chaque seconde quand le stylet ne bouge pas.

Lissage du trait

Adoucit les tremblements de la main. Plus la valeur est haute, plus le trait est lissé, mais plus il suit la main avec un léger retard.

Façon de lisser

Moyenne souple lisse en douceur. Corde tire le pinceau au bout d'une corde : les traits sont très propres, comme une ligne claire.

La vitesse simule la pression

Pour la souris et le doigt : un geste lent donne un trait plus épais, un geste rapide un trait plus fin.

Motifs

Peindre avec des motifs, remplir un calque ou une page de motifs, fabriquer ses propres motifs, préparer des fonds de page, des planches d'essai et des plans.

Choisir un motif

La liste des motifs. Choisissez une famille, cliquez sur une vignette : le motif est pris tout de suite. Pour un motif calculé, ses couleurs et ses réglages apparaissent en bas.

Fermer

Ferme la liste des motifs. Un clic ailleurs ou la touche Échap la ferme aussi.

Chercher un motif

Tapez une partie du nom, par exemple « pois », « bois » ou « camouflage ». La liste ne montre que les motifs qui correspondent.

Familles de motifs

Géométriques, nature, textiles, maquettisme et camouflages, papiers et fonds de page, trames, enfants, fêtes. « Mes motifs » : les vôtres. « Importés » : ceux venus d'un fichier.

Famille

Montre les motifs de cette famille.

Les motifs

Chaque vignette montre le motif répété. Cliquez pour le prendre.

Un motif

Cliquez pour prendre ce motif. S'il est calculé par le logiciel, ses couleurs se règlent en bas de la fenêtre.

Enregistrer dans Mes motifs

Garde ce motif, avec ses couleurs et ses réglages, dans « Mes motifs » : vous le retrouverez à chaque séance.

Importer des motifs

Ajoute des motifs à partir d'images, de fichiers .pat ou d'un fichier .motifs.

Exporter Mes motifs

Enregistre tous vos motifs dans un fichier .motifs.

Créer un motif

Ouvre la fenêtre qui fabrique un motif calculé : genre, couleurs, réglages.

Motif

Le motif posé par cette action. Cliquez pour le changer ou pour régler ses couleurs : l'aperçu avant / après suit chaque changement.

Couleur du motif

Une des couleurs de ce motif. La case « transparent » laisse cette partie vide : on voit alors ce qui est dessous.

Transparent

Coché : cette partie du motif n'a pas de couleur, elle laisse voir ce qui est dessous.

Réglage du motif

Un réglage de ce motif : taille, nombre, épaisseur, forme… L'aperçu se met à jour pendant que vous bougez le curseur.

Nouveau tirage

Change le hasard du motif (position des taches, des grains, des formes). Le même tirage redonne toujours le même motif.

Valeurs d'origine

Remet les couleurs et les réglages de ce motif tels qu'ils étaient au départ.

Genre de motif

Choisit le genre de motif à fabriquer : pois, rayures, damier, vichy, écossais, hexagones, écailles, camouflage, bois, dentelle…

Aperçu

Le motif répété neuf fois, pour juger du raccord.

Créer un motif

Choisissez le genre de motif, réglez les couleurs et les détails, puis rangez-le dans « Mes motifs » ou peignez tout de suite avec.

Palette

Quelques couleurs : chaque copie du fond en reçoit une, tirée au hasard.

Peindre avec un motif

Les réglages du motif qui sert à peindre : le pinceau, le crayon, l'aérographe et la gomme.

Peindre avec un motif

Coché : les traits suivants sont peints avec le motif choisi. Décoché : en couleur unie, comme d'habitude. Chaque trait garde son motif et se règle après coup.

Motif

Le motif qui sert à peindre. Cliquez pour en choisir un autre.

Alignement du motif

Fixé sur la page : le motif ne bouge pas et le pinceau le révèle. Suit le trait : le motif tourne avec la direction du trait. Dans la pointe : le motif est réduit dans la pointe.

Taille

Taille du motif, en pour cent de sa taille d'origine.

Rotation

Fait tourner le motif.

Décalage horizontal

Déplace le motif de gauche à droite.

Décalage vertical

Déplace le motif de haut en bas.

Opacité du motif

Force du motif dans le trait.

Couleurs du motif

Telles quelles, teintées de la couleur du pinceau, ou en deux couleurs.

Miroir

Retourne le motif d'une répétition à l'autre pour un raccord parfait.

Fondu des bords

Fond les bords du motif pour effacer les raccords.

Fond de page

Ouvre l'assistant qui prépare le fond d'une page.

Créer un motif

Ouvre la fenêtre qui fabrique un motif calculé.

Importer

Ajoute des motifs à partir d'images, de fichiers .pat ou .motifs.

Exporter Mes motifs

Enregistre vos motifs dans un fichier .motifs.

Motif

Coché : le pinceau peint avec le motif choisi. Décoché : en couleur unie.

Choisir le motif

Montre le motif en cours. Cliquez pour en choisir un autre.

Motifs

Ouvre le panneau des réglages du motif : taille, rotation, alignement, opacité.

Définir comme motif

Choisissez ce qu'il faut prendre, regardez l'aperçu répété neuf fois, effacez les coutures si besoin, puis rangez le motif ou peignez avec.

Prendre

Le calque actif, la sélection, l'objet vectoriel sélectionné, un rectangle de l'image, ou le motif déjà choisi pour peindre.

Morceau de l'image

La position du coin en haut à gauche, puis la largeur et la hauteur, en points.

Rendre répétable

Fond les bords du motif l'un dans l'autre. Montez-le jusqu'à ce que les raccords disparaissent de l'aperçu.

Taille du motif

Une image plus grande est réduite à cette taille : un motif plus petit se calcule et se peint plus vite.

Nom du motif

Le nom sous lequel le motif sera rangé dans « Mes motifs ».

Aperçu

Le motif répété neuf fois. Le cadre bleu est un seul motif.

Éditeur de motif

Dessinez une petite tuile : ce qui sort d'un côté revient de l'autre, donc le motif se répète sans coupure.

Feuille de dessin

Dessinez ici, avec la souris ou le stylet. Ce qui dépasse d'un bord revient du bord opposé.

Aperçu répété

Le motif répété neuf fois, qui se met à jour pendant que vous dessinez.

Outil

Crayon, gomme, pot de peinture (remplit une zone de même couleur) ou pipette (prend la couleur d'un point).

Couleur

La couleur du crayon et du pot de peinture.

Épaisseur

Largeur du crayon ou de la gomme, en points.

Opacité

Force du crayon, de la gomme et du pot de peinture.

Taille du motif

Les dimensions de la tuile, en points. Changer la taille redimensionne le dessin.

Annuler

Reprend le dessin tel qu'il était avant le dernier geste.

Rétablir

Remet le geste qui vient d'être annulé.

Décaler de moitié

Fait passer les bords au milieu de la feuille : on voit les coutures et on peut les retoucher.

Miroir gauche / droite

Retourne le dessin de gauche à droite.

Miroir haut / bas

Retourne le dessin de haut en bas.

Rendre répétable

Fond les bords du dessin l'un dans l'autre pour effacer les coutures.

Tout effacer

Vide la feuille. On peut revenir en arrière avec Annuler.

Motif à partir d'un texte ou d'un logo

Choisissez un texte ou le calque actif, la police, la taille et les couleurs. Le motif est posé en quinconce comme sur un papier cadeau.

Prendre

Un texte tapé ici, ou ce que contient le calque actif (par exemple un logo).

Texte

Les mots qui se répètent dans le motif.

Police

La police des lettres.

Taille

La taille des lettres, en points.

Couleur du texte

La couleur des lettres.

Fond

La couleur du papier. Décochez pour un fond transparent.

Espace entre les motifs

La place laissée autour de chaque texte, en points.

Disposition

Les uns à côté des autres, ou en quinconce : une ligne sur deux est décalée.

Rotation

Fait pencher les textes.

Aperçu

Le motif répété neuf fois.

Fond de page

Choisissez le genre de fond, le format de la page et, pour un motif, sa disposition et sa taille. Le fond est posé sur un calque sous tous les autres, et ses réglages s'ouvrent pour que vous les affiniez.

Genre de fond

Un motif répété, un papier (millimétré, carreaux, lignes, kraft, ancien…), une planche d'essai de peinture ou un plan technique.

Format de la page

A4 portrait ou paysage, carré, bannière, écran, couverture de livre, planche d'autocollants, ou la taille du document ouvert.

Motif

Le motif ou le papier du fond. Cliquez pour en choisir un autre.

Disposition

En grille, en briques, en miroir, en moulinet, en vagues, au hasard ou en caléidoscope.

Taille du motif

Taille d'une répétition. Elle est proposée selon le format de la page : une grande page reçoit un motif plus grand.

Fond derrière les motifs

Coché : une couleur unie est posée derrière les motifs, utile pour les motifs sans fond.

Où le placer

Sur un nouveau calque sous tous les autres du document ouvert, ou dans un nouveau document au format choisi.

Aperçu de la page

La page entière, en petit, avec le fond choisi.

Motif de l'objet

Réglez le motif qui remplit (ou borde) cet objet : motif, taille, rotation, décalage, miroir, et lien avec la page.

Motif…

Remplit l'objet d'un motif au lieu d'une couleur ou d'un dégradé.

Taille

Taille du motif, en pour cent. Elle ne change pas quand on agrandit l'objet.

Rotation

Fait tourner le motif dans l'objet.

Décalage horizontal

Déplace le motif dans l'objet, vers la droite ou la gauche.

Décalage vertical

Déplace le motif dans l'objet, vers le bas ou le haut.

Fondu des bords

Fond les bords du motif pour effacer les raccords.

Miroir

Retourne le motif d'une répétition à l'autre.

Motif lié à la page

Coché : le motif reste fixé sur la page, et l'objet le découvre en se déplaçant. Décoché : le motif suit l'objet.

Relief d'après un motif

Choisissez un motif et sa taille : un calque de relief caché est créé, puis la fenêtre de la matière s'ouvre avec ce calque comme forme.

Fenêtre

Les espaces de travail, la place des panneaux, les fenêtres supplémentaires et les écrans.

Menus et barres

Ouvre la liste des barres (menus, outils, options de l'outil) pour les placer ailleurs, les cacher, ou tout remettre en place d'un coup. Elle propose aussi le plein écran.

Barre des menus

Fichier, Édition, Image... Prenez la poignée à gauche de la barre et glissez-la vers le haut, le bas, la gauche ou la droite de l'image, ou au milieu pour la laisser libre. Clic droit pour d'autres choix.

Barre d'outils

Les outils de dessin. Prenez la poignée et glissez-la où vous voulez : en haut, en bas, à gauche, à droite, libre dans la fenêtre, ou dans une fenêtre à part sur un autre écran. Clic droit pour d'autres choix.

Barre d'options de l'outil

Les réglages de l'outil choisi (taille, dureté, couleur…). Prenez la poignée et glissez-la où vous voulez, ou dans une fenêtre à part sur un autre écran. Clic droit pour d'autres choix.

Zone des barres

Ici se posent les barres que vous avez déplacées. Glissez une poignée au bord de l'image pour y poser une barre.

Menus et barres

Pour chaque barre (menus, outils, options) : la cacher, la montrer, la placer ailleurs. « Tout remettre en place » rend tout à sa place d'origine.

Tout remettre en place

Remet la barre des menus, la barre d'outils et la barre d'options à leur place d'origine, les montre toutes, et quitte le plein écran. Utile si vous ne retrouvez plus un menu. Raccourci : Ctrl+Maj+0.

Place d'origine

Remet cette barre là où elle était au premier lancement du logiciel.

En haut de l'image

Pose cette barre juste au-dessus de l'image.

En bas de l'image

Pose cette barre juste sous l'image.

À gauche de l'image

Pose cette barre à gauche de l'image, en colonne.

À droite de l'image

Pose cette barre à droite de l'image, en colonne.

Libre dans la fenêtre

La barre flotte au-dessus de l'image : vous la déplacez par sa poignée et vous changez sa taille par le coin.

Cacher ou montrer la barre

Cache cette barre pour laisser toute la place à l'image, ou la montre de nouveau. On la retrouve dans le menu Fenêtre, « Menus et barres ».

Plein écran

L'image seule, sans aucune barre. Le bouton « Quitter le plein écran » (en haut à droite), Échap ou F11 pour revenir. Le bouton Menus, un geste vers le bas depuis le haut de l'écran, la touche Alt ou la souris contre le haut montrent les menus un instant.

Menus

Montre les menus (Fichier, Édition…) en haut de l'écran pendant le plein écran. Touchez de nouveau pour les cacher. On peut aussi tirer vers le bas depuis le bord haut de l'écran.

Barres

Ouvre la liste des barres : les placer ailleurs, ou « Tout remettre en place ». Marche au doigt, sans clavier.

Quitter le plein écran

Rend les barres et les panneaux et remet la fenêtre comme avant. Ce bouton reste toujours visible pendant le plein écran, sur chaque écran.

Plein écran

L'image seule, sur un écran, sur deux écrans, ou une vue par écran.

Plein écran sur cet écran

Met l'image en plein écran sur l'écran indiqué. Les panneaux détachés restent sur l'autre écran.

Image étendue sur tous les écrans

La fenêtre couvre tous les écrans ensemble, l'image sur toute la largeur. Échap ou F11 pour revenir.

Un écran, une vue

La fenêtre principale en plein écran sur un écran, et sur l'autre écran une seconde vue du même document, par exemple plus grande ou plus proche.

Un écran, un document

Ouvre une seconde fenêtre sur l'autre écran pour un autre document ; chaque fenêtre est en plein écran sur son écran.

Espace de travail

Un espace de travail garde la place de tous les panneaux, des barres et des fenêtres d'options. Cliquez pour en choisir un autre, ou pour enregistrer votre disposition sous un nom.

Disposition modifiée

Vous avez déplacé ou fermé des panneaux depuis le dernier enregistrement de cet espace. Vous pouvez garder ce changement ou revenir en arrière.

Enregistrer la disposition

Garde la disposition actuelle dans cet espace de travail. Les prochaines fois, il s'ouvrira ainsi.

Rétablir la disposition

Remet les panneaux comme ils étaient quand l'espace de travail a été enregistré.

Fenêtres de documents

Un onglet par fenêtre de document ouverte. Un clic passe à cette fenêtre.

Fenêtre de document

Un clic passe à la fenêtre de ce document. Glissez l'onglet de cette fenêtre hors de la fenêtre pour la placer sur un autre écran.

Barre de titre du panneau

Glissez-la pour déplacer le panneau : dans la colonne de droite ou de gauche, flottant au milieu de l'image, ou sur un autre écran. Un clic droit ouvre le menu du panneau.

Détacher

Sort le panneau dans sa propre fenêtre, que vous placez sur un autre écran. Il continue d'agir sur le document.

Fermer le panneau

Cache ce panneau. Le menu Fenêtre, puis Panneaux, le montre de nouveau.

Menu du panneau

Où mettre ce panneau : colonne de droite, colonne de gauche, flottant, ou fenêtre à part sur un autre écran.

Replier le panneau

Ne garde que la barre de titre pour gagner de la place. Un second clic le déplie.

Colonne de droite

Les panneaux rangés à droite. Déposez ici un panneau en le glissant par sa barre de titre.

Colonne de gauche

Une seconde colonne, à gauche de l'image. Déposez ici un panneau en le glissant par sa barre de titre.

Séparateur de colonne

Glissez-le pour changer la largeur de la colonne. Double clic : retour à la largeur d'origine.

Rattacher

Remet ce panneau dans la fenêtre principale, à sa place dans la colonne.

Seconde vue

Une deuxième vue du même document, à un autre grossissement : on dessine sur l'une et l'on voit le résultat sur l'autre.

Grossissement de la seconde vue

Choisit le grossissement de cette vue, indépendamment de la vue principale.

Image entière

Montre toute l'image dans la seconde vue.

Taille réelle

Montre l'image à 100 % dans la seconde vue.

Image de la seconde vue

Un clic place la vue principale à cet endroit de l'image.

Liste des espaces de travail

Les espaces livrés avec le logiciel et les vôtres. Un clic en choisit un, un double clic passe à cet espace.

Un espace de travail

Un clic pour le sélectionner, un double clic pour y passer. La mention « livré » indique un espace fourni avec le logiciel.

Choisir

Passe à l'espace de travail sélectionné.

Mettre à jour

Garde la disposition actuelle dans l'espace de travail en cours.

Renommer

Change le nom de cet espace de travail. Les espaces livrés gardent leur nom ; copiez-les pour en avoir un à vous.

Dupliquer

Fait une copie de l'espace de travail, que vous pouvez modifier librement.

Rétablir le livré

Remet l'espace de travail livré tel qu'il était à l'installation.

Supprimer

Supprime cet espace de travail. Les espaces livrés ne se suppriment pas.

Exporter

Enregistre l'espace de travail dans un fichier, pour le reprendre sur un autre ordinateur.

Importer

Ajoute à votre liste un espace de travail enregistré dans un fichier.

Raccourci de l'espace choisi

Donne à l'espace choisi dans la liste un raccourci clavier, de Ctrl+Maj+1 à Ctrl+Maj+9, ou le lui retire. Vos propres espaces peuvent en recevoir un. Un chiffre déjà donné à un autre espace est refusé : retirez-le d'abord à cet autre espace.

Raccourcis d'origine

Redonne Ctrl+Maj+1 à Ctrl+Maj+9 aux neuf premiers espaces de la liste, comme à l'installation.

Au lancement du logiciel

Choisit l'espace de travail qui s'ouvre au lancement : toujours le même, ou celui que vous aviez en quittant.

Passer à cet espace

Applique la disposition de cet espace de travail.

Enregistrer sous un nom

Garde la disposition actuelle dans un nouvel espace de travail, sous le nom que vous choisissez.

Mettre à jour cet espace

Garde la disposition actuelle dans l'espace de travail en cours.

Rétablir la disposition

Remet les panneaux comme à l'enregistrement de l'espace de travail.

Gérer les espaces

Choisir, renommer, copier, supprimer, exporter et importer les espaces de travail.

Espaces de travail

Dessin, peinture, retouche, vecteur, maquette, essentiel, et les vôtres.

Panneaux

Montrer ou cacher chaque panneau.

Montrer ou cacher

Une coche indique que le panneau est visible.

Fenêtre d'options

Cette fenêtre d'options est ouverte.

Colonnes et barres

Montrer ou cacher les colonnes, la barre d'outils et la barre d'options.

Colonne de droite

Montre ou cache la colonne des panneaux, à droite.

Colonne de gauche

Montre ou cache la seconde colonne, à gauche.

Barre d'outils

Montre ou cache la barre des outils.

Barre d'options

Montre ou cache la barre des réglages de l'outil.

Tout masquer ou montrer

Ne laisse que l'image, ou remet tout comme avant. Touche F9.

Ranger les panneaux

Place d'un coup les panneaux détachés sur un écran, ou les ramène dans la fenêtre.

Ranger sur cet écran

Détache les panneaux ouverts et les range sur cet écran, en laissant l'image tranquille.

Tout ramener sur l'écran principal

Remet tous les panneaux détachés et toutes les fenêtres sur l'écran principal.

Cascade

Dispose les panneaux détachés les uns devant les autres, décalés.

Mosaïque

Dispose les panneaux détachés côte à côte, sans qu'ils se recouvrent.

Rattacher tous les panneaux

Remet tous les panneaux détachés dans la fenêtre principale.

Fenêtres et écrans

Ouvrir plusieurs documents chacun dans sa fenêtre, sur un ou plusieurs écrans.

Nouvelle fenêtre

Ouvre une nouvelle fenêtre du logiciel, avec un document neuf. Touches Ctrl + Maj + W.

Ouvrir dans une nouvelle fenêtre

Choisit un fichier et l'ouvre dans une nouvelle fenêtre, sans toucher au document de celle-ci.

Dupliquer dans une nouvelle fenêtre

Ouvre une copie du document dans une autre fenêtre. Les deux documents sont ensuite indépendants.

Déplacer cette fenêtre

Envoie cette fenêtre sur l'écran choisi.

Seconde vue dans la colonne

Ajoute un panneau qui montre le même document à un autre grossissement.

Seconde vue sur un autre écran

Ouvre une seconde fenêtre sur le même document. Ce que vous faites dans l'une apparaît dans l'autre.

Copier le calque pour une autre fenêtre

Garde le calque actif, avec ses actions, pour le coller dans la fenêtre d'un autre document.

Coller le calque d'une autre fenêtre

Ajoute à ce document le calque copié depuis une autre fenêtre.

Autre fenêtre

Passe à la fenêtre de ce document.

Dans la colonne de droite

Place le panneau dans la colonne de droite.

Dans la colonne de gauche

Place le panneau dans la colonne de gauche.

Flottant

Pose le panneau par-dessus l'image, à l'endroit de votre choix.

Détacher

Sort le panneau dans sa propre fenêtre.

Sur cet écran

Sort le panneau dans sa propre fenêtre, sur cet écran.

Rattacher

Remet le panneau dans la fenêtre principale.

Replier ou déplier

Réduit le panneau à sa barre de titre, ou le déplie.

Fermer

Cache ce panneau. Le menu Fenêtre, puis Panneaux, le montre de nouveau.

Règle graduée

Les vraies dimensions de l'image, dans l'unité choisie. Le trait coloré suit votre curseur. Glissez depuis la règle vers l'image pour poser un repère ; clic droit pour changer d'unité.

Zéro des règles

Le petit carré à l'angle des règles. Glissez-le sur l'image pour placer le zéro où vous voulez (pratique pour mesurer à partir d'un objet). Double clic : le remettre en haut à gauche.

Unité

L'unité des mesures : pixels, millimètres, centimètres, pouces, points, ou pourcentage de la page pour un repère.

Couleur du repère

Touchez une pastille pour choisir la couleur. Un repère dont vous choisissez la couleur la garde même si vous changez la couleur de tous les repères.

Position

La position du repère, mesurée depuis le zéro des règles. Tapez un nombre (12), avec son unité (12 mm) ou en pourcentage (50 %).

Sens du repère

Vertical : une ligne debout, qui fixe une position de gauche à droite. Horizontal : une ligne couchée, qui fixe une hauteur.

Unité de la disposition

L'unité dans laquelle vous tapez les marges et les espaces.

Colonnes

Le nombre de colonnes à tracer. Zéro : aucune colonne, seulement les marges.

Rangées

Le nombre de rangées à tracer. Zéro : aucune rangée, seulement les marges.

Espace entre

L'espace vide laissé entre deux colonnes ou entre deux rangées.

Marge

Le bord de la page laissé libre : les repères de colonnes et de rangées se placent à l'intérieur.

Remplacer la disposition précédente

Coché : la grille posée la fois d'avant est enlevée avant de poser la nouvelle. Décoché : les nouveaux repères s'ajoutent.

En pourcentage de la page

Les repères sont posés en pourcentage : si la taille de l'image change plus tard, ils suivent.

Aperçu

Montre les repères sur l'image avant de les poser.

Repères commentés

Les traits d'alignement en direct. Décochez pour tout couper.

Distances

Écrit la distance entre l'objet qu'on bouge et ses voisins.

Distances égales

Signale en vert quand deux espaces sont identiques, et colle l'objet à cet endroit.

Dimensions

Écrit à côté du curseur la taille de la forme qu'on trace, ou de combien on déplace.

Angles

Écrit à côté du curseur l'angle d'une ligne ou d'une rotation.

Onglets de documents

Un onglet par document ouvert. Touchez un onglet pour y passer ; glissez-le pour le ranger autrement, ou vers l'image pour voir deux documents côte à côte.

Onglet

Un document ouvert. Un point signale qu'il est modifié et pas enregistré. Clic droit : fermer, dupliquer, voir côte à côte, envoyer dans une fenêtre. Clic du milieu : fermer.

Fermer l'onglet

Ferme ce document. S'il n'est pas enregistré, on vous demande ce que vous voulez faire.

Nouveau document

Crée un nouveau document dans un nouvel onglet.

Nouvelle fenêtre

Envoie le document dans une nouvelle fenêtre du logiciel.

Côte à côte

Deux documents l'un à côté de l'autre : à gauche celui sur lequel vous travaillez, à droite l'autre.

L'autre document

On peut le déplacer en glissant et l'agrandir à la molette ou à deux doigts. Pour le modifier, cliquez sur « Travailler sur celui-ci ».

Travailler sur celui-ci

Ce document devient le document actif, et l'autre passe à droite.

Fermer la vue côte à côte

Remet une seule image. Le document reste ouvert dans son onglet.

Chercher une commande

Ouvre la recherche : tapez ce que vous voulez faire, ou touchez la loupe. Elle est là pour qu'on n'ait plus à fouiller dans les menus.

Recherche

Tapez quelques lettres : « flou », « recadrer », « règles »… Les fautes d'orthographe et les accents manquants ne gênent pas. Entrée lance la ligne choisie.

Agrandissement

L'agrandissement de l'image : moins, plus, le nombre en pourcents (modifiable), le menu des valeurs, la taille réelle et ajuster à la fenêtre.

Pourcentage

L'agrandissement actuel. Touchez-le, tapez un nombre (par exemple 150) puis validez.

Réduire

Passe à l'agrandissement inférieur.

Agrandir

Passe à l'agrandissement supérieur.

Valeurs d'agrandissement

Une liste de valeurs toutes prêtes (25 %, 50 %, 100 %, 200 %…) et d'autres façons de cadrer l'image.

100 %

Un point de l'image pour un point de l'écran : la vue la plus fidèle.

Ajuster à la fenêtre

Toute l'image est visible, la plus grande possible.

Une valeur d'agrandissement

Passe directement à cet agrandissement, centré sur la fenêtre.

Remplir la fenêtre

L'image remplit toute la fenêtre.

Largeur de la fenêtre

L'image prend toute la largeur.

Zoom sur la sélection

Cadre les objets choisis.

Taille réelle à l'impression

Un centimètre à l'écran vaut un centimètre sur le papier.

Résolution de l'écran

Les points par pouce de votre écran, pour que la taille réelle soit juste. Avec une règle contre l'écran, ajustez la barre à 10 centimètres.

Grille des pixels

Au-delà de 800 %, une fine grille sépare les pixels.

Mini carte

L'image en petit. Le cadre rouge montre ce que vous voyez. Cliquez ou glissez dessus pour aller ailleurs. Le bandeau la replie.

Tourner la vue

Pour dessiner ou vérifier sous un autre angle. Le document n'est pas modifié.

Tourner la vue

Ouvre la petite fenêtre de rotation : curseur, angle exact, miroir.

Angle de la vue

Glissez pour faire pivoter la vue, de moins 180 à plus 180 degrés.

Angle exact

Tapez l'angle voulu en degrés (par exemple 30), puis validez.

Tourner par pas

Fait pivoter la vue de la valeur indiquée sur le bouton.

Remettre droit

Ramène la vue à zéro degré.

Miroir

Retourne l'affichage de gauche à droite. L'image n'est pas modifiée.

Outil Tourner la vue

Prend l'outil qui fait pivoter la vue quand on glisse sur l'image.

Fermer

Ferme cette petite fenêtre.

Barre d'état

Le nom de l'image, sa taille, la position du curseur, l'agrandissement et la mémoire utilisée. Touchez-la pour ouvrir le panneau Infos.

Infos

La position du pointeur, la couleur qu'il survole, la taille de ce qui est choisi et celle du document.

Position

Où se trouve le pointeur sur l'image, dans l'unité des règles, à partir du zéro des règles.

Couleur sous le pointeur

La couleur affichée à l'endroit du pointeur, en code et en valeurs rouge, vert, bleu.

Ce qui est choisi

La taille et la place des objets ou de la sélection.

Document

La taille du document dans l'unité des règles, en points d'image et sa résolution.

Vue

L'agrandissement, la rotation et le miroir actuels.

Distance entre deux traits

La distance entre deux traits de la grille, dans l'unité des règles. Les formes s'aimantent à ces traits.

Subdivisions

Combien de petits intervalles entre deux traits principaux. 1 : aucune subdivision. Les traits fins s'affichent quand on agrandit assez.

Valeur toute prête

Prend cette distance pour la grille.

Couleur de la grille

Choisissez la couleur qui se voit le mieux sur votre image.

Montrer la grille

Affiche ou cache la grille.

Aimanter à la grille

Les formes et les objets viennent se coller aux traits de la grille quand on s'en approche.

Références

Des photos de modèle gardées sous les yeux. Elles ne font pas partie du document. Le panneau se range à côté ou en dessous de l'image comme les autres panneaux.

Image de référence

Glissez pour la déplacer, molette ou deux doigts pour agrandir. On peut aussi y déposer un fichier image.

Ouvrir

Choisit une ou plusieurs photos sur votre ordinateur.

Image suivante ou précédente

Passe d'une photo à l'autre.

Voir toute l'image

La photo entière dans le panneau.

Retourner

Retourne la photo de gauche à droite (affichage seulement).

Fermer l'image

Retire cette photo du panneau. Le fichier n'est pas touché.

Table lumineuse

La photo apparaît en transparence par-dessus le dessin, comme un calque posé sur une table lumineuse.

Transparence

Plus c'est bas, plus la photo est discrète.

Taille

Agrandit ou réduit la photo posée sur le dessin.

Place de la photo

Déplace la photo posée sur le dessin.

Histogramme

La répartition des tons de l'image : les ombres à gauche, les lumières à droite.

Courbe des tons

Plus la courbe est haute à un endroit, plus l'image a de points de ce ton.

Mode

Luminosité seule, ou rouge, vert et bleu superposés.

Contraste élevé

Noir et blanc francs et traits épais, pour mieux lire. Marche avec les trois thèmes.

Réduire les mouvements

Supprime les animations et les transitions.

Taille du texte

Agrandit tous les textes du logiciel.

Modèle

Crée un document à cette taille, avec des repères de marge (et de fond perdu en rouge) et un cadre à part, facile à supprimer.

Que voulez-vous faire ?

Tapez quelques lettres (« flou », « recadrer ») puis Entrée : la recherche de commande s'ouvre.

Nouveau document

Ouvre la fenêtre de création d'un document.

Ouvrir un fichier

Ouvre une image ou un document du logiciel.

Partir d'un modèle

Choisir parmi des documents tout prêts.

Suivre une leçon

Des leçons pas à pas pour apprendre à votre rythme.

Derniers fichiers ouverts

Les derniers fichiers que vous avez ouverts, quel que soit leur type : cliquez sur un nom pour le rouvrir.

Ne plus montrer

Cochez pour que cette page ne s'ouvre plus au lancement. Elle reste dans Fichier › Page d'accueil.

Leçon

Suivez la carte : elle passe toute seule à l'étape suivante dès que c'est fait.

Passer

Passe à l'étape suivante sans faire celle-ci.

Quitter la leçon

Arrête la leçon. Rien n'est perdu.

Une leçon

Lance cette leçon.

Notes

Des petits mots posés sur l'image. Ils ne s'impriment pas et ne font pas partie de l'image.

Texte de la note

Écrivez ici ce que vous voulez vous rappeler.

Couleur de la note

Un toucher change la couleur : jaune, rose, vert, bleu.

Réduire la note

Réduit la note en une petite pastille. Touchez la pastille pour la rouvrir.

Supprimer la note

Supprime cette note.

Déplacer la note

Glissez cette barre pour mettre la note ailleurs sur l'image.

Note réduite

Touchez pour rouvrir la note, ou glissez pour la déplacer. En la survolant, on lit le début du texte.

Retouche

Supprimer un élément, effacer une grille ou des fils, retirer les poussières d'un scan, corriger les yeux rouges, améliorer les visages, et les outils au pinceau (tampon, correcteur, taches, éclaircir).

Taille

Taille de l'outil, en pixels de l'image. Le cercle autour du curseur montre la taille réelle.

Dureté

100 % : bord net. Plus bas : bord fondu (le cercle en pointillé montre la partie pleine).

Opacité

Force du geste : 100 % applique tout, moins laisse voir ce qu'il y avait dessous.

Lumière reprise

Quelle part de la lumière de l'endroit retouché est reprise : 100 % fond la copie dans son entourage.

Intensité

Force de l'effet. Pour éclaircir ou assombrir, Alt enfoncé inverse le sens.

Éclat

Éclat ajouté aux dents en plus du jaune retiré.

Geste

Comment désigner ce qu'il faut supprimer : pinceau, lasso (contour à main levée), rectangle ou ellipse. Maj : carré ou cercle parfait.

Ouvrir les réglages après le geste

Coché : la fenêtre des réglages s'ouvre juste après le geste, avec le curseur avant / après. Décoché : la suppression se fait tout de suite ; le bouton « Avant / après » reste disponible.

Aligné

Coché : la source suit le pinceau avec le même écart d'un trait à l'autre. Décoché : chaque trait repart de la source choisie.

Miroir

Retourne la copie de gauche à droite.

Tons touchés

Les ombres, les tons moyens ou les hautes lumières : seuls ces tons sont modifiés.

Conseil

Ce qu'il faut faire avec l'outil choisi.

Avant / après

Montre le curseur avant / après de la dernière retouche : à gauche l'image sans elle, à droite avec elle. Un second clic ferme le curseur.

Régler la dernière

Ouvre la fenêtre de réglage de la dernière retouche : tout peut encore changer.

Oublier la source

Retire la source choisie : il faudra en choisir une nouvelle par Alt + clic.

Pinceau de zone

Peignez par-dessus ce qu'il faut traiter. La taille se règle à côté.

Lasso

Dessinez le contour à main levée : l'intérieur est marqué quand vous relâchez.

Rectangle

Tirez un cadre autour de ce qu'il faut traiter.

Ellipse

Tirez un cadre : l'ellipse qui y entre est marquée.

Taille du pinceau de zone

Taille du pinceau qui marque la zone, en pixels de l'image.

Agrandir la photo

Montre la photo en grand, par-dessus tout le reste : on y trace exactement comme dans la fenêtre. « Réduire », Échap ou un double-clic sur le fond sombre pour revenir. La poignée en bas à droite de la photo change aussi sa taille dans la fenêtre.

Retirer le dernier tracé

Enlève le dernier tracé posé, sans toucher aux autres.

Tout effacer

Enlève tous les tracés de la zone.

Agrandir la petite photo

Le bouton + et la molette agrandissent ; pour déplacer la petite photo : bouton du milieu, ou Maj et glisser. « Tout voir » la remet entière.

Visage retouché

Coché : ce visage reçoit les améliorations. Décoché : il reste tel quel.

Retirer

Enlève ce cadre de la liste. La photo n'est pas touchée.

Chercher les visages

Le logiciel cherche les visages vus de face. Il peut en manquer (profil, tête penchée, visage caché) ou en trouver un de trop : corrigez à la main, en tirant un cadre ou en retirant un cadre.

Proposer des améliorations

Mesure la lumière et les couleurs de chaque visage coché et place les curseurs sur des valeurs douces. Rien n'est imposé : changez chaque curseur ou remettez-le à zéro.

Tout remettre à zéro

Remet tous les curseurs d'amélioration à zéro : le visage redevient tel qu'il est dans la photo.

Mesurer la photo

Mesure le voile, le contraste, les couleurs et les poussières de cette photo et règle les curseurs en conséquence. Vous pouvez ensuite tout modifier.

Chercher

Cherche les formes qui se détachent du fond et les numérote sur la petite photo.

Sensibilité

Plus elle est haute, plus de formes sont proposées (y compris des détails sans importance).

Tout cocher

Coche toutes les formes proposées.

Tout décocher

Décoche toutes les formes.

Cocher les personnes

Coche les formes qui touchent un visage trouvé de face.

Chercher l'angle

Le logiciel cherche la ligne dominante (horizon, bord de bâtiment) et propose l'angle.

Effacer la ligne

Retire la ligne tracée pour recommencer.

Ligne horizontale

La ligne que vous tracez doit devenir horizontale.

Ligne verticale

La ligne que vous tracez doit devenir verticale.

Photos à réunir

Cochez les calques qui contiennent les photos. L'ordre est celui des calques, du bas vers le haut ; la première photo sert de repère pour le recalage.

Touches de départ

Ajoute des touches de couleur sur le ciel et les visages de face reconnus ; vous les gardez ou les modifiez.

Point net

Touchez, au stylet ou au doigt, ce qui doit rester net (ou le centre de la bande). Touchez ailleurs pour déplacer le point.

Quatre coins

Vert : le morceau pris. Bleu : l'endroit rempli. Touchez ou tirez un coin pour le placer ; suivez les lignes du mur ou du sol.

Geste

Ce que fait le geste : pousser, gonfler, pincer, tourner ou défaire.

Taille

Taille de l'outil, en pixels de l'image.

Force

Force de la déformation.

Couleurs prêtes

Touchez un échantillon pour changer de couleur.

Autre couleur

Choisit une couleur de votre choix.

Conseil

Ce qu'il faut faire avec l'outil choisi.

Régler la dernière retouche

Ouvre la fenêtre de réglage de la dernière retouche.

Proposer des touches

Ouvre la fenêtre de colorisation avec les touches de départ proposées.

Sélection

Tout pour choisir une partie de l'image : outils, opérations sur le contour, copie des pixels, mémoire des sélections, fond.

Curseur avant / après

Montre l'image d'avant à gauche et celle d'après à droite d'un curseur que l'on glisse sur l'image. Dans les fenêtres de sélection, avant et après se voient par un voile coloré sur ce qui n'est pas choisi. Décochez la case pour ne voir que le résultat.

Calcul de la sélection

Le calcul est un peu long : la fenêtre reste libre. Le bouton Annuler l'arrête.

Mode de sélection

Dit ce que fait la prochaine sélection : remplacer l'ancienne, s'y ajouter, en retirer, ou garder seulement ce qui est commun. Maj ajoute, Alt retire, Maj et Alt ensemble croisent.

Nouvelle sélection

Remplace la sélection actuelle.

Ajouter

Ajoute à la sélection actuelle (touche Maj).

Retirer

Retire de la sélection actuelle (touche Alt).

Croiser

Garde seulement ce qui est dans les deux (Maj et Alt ensemble).

Forme

Rectangle ou ellipse.

Rectangle

Choisit une zone rectangulaire.

Ellipse

Choisit une zone ronde ou ovale.

Façon de tracer

Libre, proportions imposées, ou taille fixe.

Libre

Vous tracez la zone comme vous voulez.

Proportions imposées

La zone garde un rapport largeur / hauteur que vous donnez.

Taille fixe

Un clic pose une zone de la largeur et de la hauteur données, centrée sur le clic.

Proportions

Le rapport largeur / hauteur de la zone, par exemple 16 et 9.

Taille fixe

Largeur et hauteur de la zone posée par un clic, en points.

Depuis le centre

Le point où vous appuyez devient le centre de la forme. Vous pouvez aussi appuyer sur Alt une fois le geste commencé.

Genre de lasso

Libre, polygonal ou magnétique.

Lasso libre

Vous dessinez le contour à main levée, en gardant le bouton enfoncé.

Lasso polygonal

Un clic par coin. Double-clic ou Entrée pour fermer, retour arrière pour retirer le dernier point.

Lasso magnétique

Le contour colle aux bords de l'image. Cliquez pour poser un point, suivez le bord, double-clic pour fermer.

Tous les calques

Regarde l'image telle qu'on la voit, tous calques réunis, et pas seulement le calque actif.

Genre de baguette

Baguette magique (points voisins) ou sélection par couleur (toute l'image).

Baguette magique

Un clic choisit les points voisins de même couleur.

Par couleur

Un clic choisit tous les points de cette couleur, dans toute l'image.

Tolérance

Jusqu'où deux couleurs sont prises pour la même. 0 : exactement la même. Plus haut : de plus en plus de couleurs voisines.

Points voisins seulement

Coché : seuls les points reliés au clic sont choisis. Décoché : tous ceux de la même couleur dans le calque.

Couleur de départ

Prendre un seul point sous le clic, ou la moyenne d'un petit carré autour : plus calme quand l'image a du grain.

Taille du pinceau

Largeur du pinceau de sélection, en points de l'image.

Sensibilité

Plus elle est haute, plus la sélection s'étend loin autour de ce que vous peignez.

Peindre tel quel

La sélection est exactement ce que vous peignez, sans chercher les bords.

Contour progressif

Rend doux le bord des prochaines sélections, de la largeur choisie, en points.

Bords lissés

Adoucit d'un point le bord des formes : plus de marches d'escalier.

Améliorer le bord

Ouvre la fenêtre qui affine le bord de la sélection (cheveux, fourrure, grillage).

Masque rapide

Montre la sélection par un voile coloré sur ce qui n'est pas choisi (Maj+Q).

Inverser

Choisit tout ce qui n'est pas choisi (Ctrl+Maj+I).

Contour progressif

Adoucit le bord de la sélection.

Supprimer le fond

Rend le fond transparent en gardant la sélection comme sujet.

Désélectionner

Enlève la sélection (Ctrl+D).

Sélection actuelle

Position et taille de la plus petite boîte qui contient la sélection, en points.

Barre de la sélection

Les gestes les plus courants, près de la sélection.

Transformer la sélection

Glissez les carrés pour agrandir, juste en dehors d'un coin pour tourner, au milieu pour déplacer. Entrée valide, Échap abandonne.

Appliquer

Valide la transformation.

Annuler

Abandonne la transformation.

Sélection mémorisée

Une sélection rangée dans le document. Le sous-menu dit quoi en faire.

Agrandir

De combien de points le bord avance vers l'extérieur.

Réduire

De combien de points le bord recule vers l'intérieur.

Lissage

Plus la valeur est grande, plus les angles sont arrondis et les petits trous bouchés.

Largeur du contour

Largeur de la zone où l'effet s'estompe, en points.

Largeur de la bordure

Largeur de la bande qui suit le bord de la sélection, en points.

Tolérance

Jusqu'où une couleur peut s'écarter de ce qui est déjà choisi pour être ajoutée.

Position à gauche

Distance entre le bord gauche de l'image et celui de la sélection, en points.

Position en haut

Distance entre le haut de l'image et celui de la sélection, en points.

Largeur

Largeur de la sélection, en points.

Hauteur

Hauteur de la sélection, en points.

Rotation

Rotation de la sélection autour de son centre, en degrés.

Zone d'application

La zone dit où l'action agit. Elle est enregistrée avec l'action.

Limiter à une zone

Coché : l'action n'agit que dans la zone. Décoché : elle agit sur tout le calque.

Aperçu de la zone

En clair : ce que l'action touche. En sombre : ce qu'elle laisse tel quel.

Reprendre la sélection actuelle

Remplace la zone par la sélection que vous avez en ce moment sur l'image.

Afficher cette zone comme sélection

Pose la zone sur l'image comme sélection, pour la retoucher avec les outils.

Sélections mémorisées

Prendre l'une des sélections rangées dans ce document comme zone.

Agrandir ou réduire la zone

Fait avancer (valeur positive) ou reculer (valeur négative) le bord de la zone, en points.

Contour progressif de la zone

Rend le bord de la zone doux, en points.

Inverser la zone

L'action agit en dehors de la zone au lieu de dedans.

Aperçu

Le sujet détouré, sur le fond choisi.

Voir sur

Le fond sur lequel regarder le résultat : damier, noir, blanc, vos autres calques, ou le masque seul.

Damier

Le transparent apparaît en carreaux.

Noir

Montre les restes de fond clair autour du sujet.

Blanc

Montre les restes de fond sombre autour du sujet.

Calque

Montre le sujet sur les autres calques de l'image.

Masque

Montre seulement la transparence : blanc = gardé, noir = retiré.

Rayon

Largeur, autour du bord, où l'on cherche cheveux, fourrure ou mailles. Plus la zone est fine et emmêlée, plus il faut de rayon.

Lissage

Régularise le bord obtenu, en points.

Décalage du bord

Positif : le bord avance vers l'extérieur. Négatif : il recule. Utile pour retirer un liseré de l'ancien fond.

Nettoyer les couleurs du bord

Retire du bord la couleur de l'ancien fond : le sujet n'a plus de liseré clair ou sombre.

Résultat

Ce que devient le résultat : la sélection actuelle, un masque sur le calque, ou un nouveau calque avec les couleurs du bord nettoyées.

Lissage du contour

À 0, le lasso suit exactement vos points, avec des angles. Plus la valeur monte, plus le contour est arrondi et régulier : entre vos points il devient une courbe douce. En lasso libre, cela adoucit les tremblements de la main. La courbe bleue montre, sur l'image, ce que sera le contour.

Façon d'arrondir

Dit comment le lissage agit sur vos points : la courbe peut passer exactement par chaque point, ou arrondir chaque angle en restant à l'intérieur.

Par les points

La courbe passe exactement par chaque point que vous avez posé, en faisant des arrondis entre eux.

Angles arrondis

Chaque angle est arrondi : la courbe ne passe plus par les points et reste à l'intérieur du polygone.

Fermer le contour

Relie le dernier point au premier et valide le lasso. On peut aussi toucher le premier point (cerclé de rouge).

Reculer d'un point

Retire le dernier point posé.

Supprimer le point

Retire le point choisi : le dernier posé, ou celui que vous avez touché en dernier.

Coin / arrondi

Le point choisi (en bleu plein) fait un angle net à cet endroit, ou redevient arrondi. Un point en coin est dessiné en carré.

Annuler le lasso

Abandonne ce contour sans rien changer à la sélection.

Reprendre les points

Remet en place les points du dernier lasso polygonal pour les modifier. Cela ne marche que tant que la sélection n'a pas changé.

Ce que le lasso choisit

Sur un calque vecteur, le lasso ne choisit pas des pixels mais des objets ou des points : entourez ce que vous voulez.

Objets entiers

Choisit les objets qui sont tout entiers à l'intérieur du contour.

Objets touchés

Choisit aussi les objets que le contour traverse ou touche seulement.

Points

Choisit les points d'ancrage des tracés qui sont dans le contour, pour les déplacer ensuite avec l'outil Sélection directe.

Outil Sélection

Passe à l'outil qui déplace, agrandit ou tourne les objets choisis.

Outil Sélection directe

Passe à l'outil qui déplace les points choisis.

Résultat

Dit ce que devient la sélection : remplacer l'ancienne, s'y ajouter, en retirer, ou garder seulement ce qui est dans les deux.

Objet par cadre

Glissez le doigt ou le stylet en diagonale pour tracer un cadre autour de l'objet.

Sensibilité

Plus elle est haute, plus la forme trouvée prend de place. Plus elle est basse, plus la forme est serrée.

Affiner le bord

Cherche point par point les cheveux, le feuillage ou les poils sur le bord de la forme trouvée.

Le ciel

Cherche le ciel de la photo et le choisit, avec une fenêtre de réglage.

Plage de tons

Choisit les ombres, les tons moyens, les hautes lumières ou les tons chair.

Tracer le contour

Trace un trait le long du bord de la sélection.

Coller dedans

Colle l'image copiée dans la sélection : seule la partie dedans reste visible.

Plage de tons

Choisit une partie de l'image d'après sa clarté ou ses couleurs.

Prendre

Ce que vous voulez choisir : les ombres, les tons moyens, les hautes lumières ou les tons chair.

Ombres

Les parties sombres de l'image.

Tons moyens

Les parties ni claires ni sombres.

Hautes lumières

Les parties les plus claires.

Tons chair

Les couleurs de la peau. Le bois clair, le sable ou le carton ont les mêmes teintes : ils peuvent être pris aussi.

Étendue

Plus elle est haute, plus la plage choisie s'élargit.

Douceur du bord

À quel point on passe doucement de ce qui est choisi à ce qui ne l'est pas.

Adoucir le grain

Fond les petits points isolés (grain, bruit de la photo) pour avoir une zone d'un seul tenant.

Sélectionner le ciel

Cherche le ciel, du haut de l'image vers le bas.

Sensibilité

Plus elle est haute, plus le ciel prend de place (nuages sombres, voile de brume). Plus elle est basse, plus on ne garde que le ciel bien net.

Douceur du bord

Adoucit le bord entre le ciel et le reste, en points.

Affiner le bord

Cherche point par point les branches et les feuilles fines devant le ciel.

Trait marqueur

Repasser sur le trait ne le fonce pas : la peinture déposée ne s'additionne pas à elle-même, comme avec un feutre. Un flux faible donne alors un aplat translucide régulier.

Taille selon la perspective

Le trait rapetisse en s'approchant de la ligne d'horizon et grandit en s'en éloignant. Si un guide de perspective est posé, son horizon est pris tout seul au début de chaque trait.

Ligne d'horizon

Hauteur de la ligne d'horizon dans l'image. Sur la ligne, le trait est le plus fin.

Distance de taille normale

À cette distance sous (ou au-dessus de) la ligne d'horizon, le trait garde exactement sa taille.

Couleurs de la pointe image

Une seule couleur : la pointe prend la couleur choisie. Couleurs de l'image : la pointe garde ses propres couleurs. Clarté de l'image : la couleur choisie est éclaircie et assombrie par l'image, ce qui donne un effet d'épaisseur de peinture.

Lissage selon la vitesse

Le lissage du pinceau dépend de la vitesse de la main : lent, le trait reste libre et précis ; rapide, il est tenu et net. 0 : même lissage à toutes les vitesses. 100 : aucun lissage en allant très lentement.

Courbe de pression de ce pinceau

Adapte la pression du stylet à ce pinceau seulement. Valeur positive : un appui léger marque déjà beaucoup. Valeur négative : il faut appuyer franchement. 0 : pression telle que le stylet la donne.

Trait d'un pixel propre

Avec la pointe « pixel net », retire les coins doublés d'un trait d'un seul point : les lignes en escalier restent d'une épaisseur d'un point.

Forme parfaite en fin de trait

Gardez le stylet immobile un instant à la fin du trait : un trait presque droit devient une droite, un trait presque fermé devient un cercle, une ellipse ou un polygone.

Variation aléatoire bornée

Chaque touche varie au hasard, mais jamais au delà de cette limite autour du réglage choisi. Le tirage est gardé avec le trait : repeindre le trait redonne exactement la même variation.

Ce qui varie

Choisit le réglage qui varie touche par touche.

Copies du trait

Chaque touche est répétée plusieurs fois d'un seul geste : une frise ou un semis régulier avec les copies décalées, une fleur ou une couronne avec les copies en cercle.

Nombre de copies

Nombre de copies posées à chaque touche, la touche d'origine comprise. Jusqu'à 50.

Intervalle entre les copies

Distance entre deux copies voisines.

Direction des copies

Direction dans laquelle les copies sont décalées. Pour le cercle, angle de la première copie.

Rayon du cercle

Rayon du cercle sur lequel les copies sont posées autour de la pointe.

Main gauche

Inverse le sens de l'inclinaison horizontale du stylet : les pinceaux qui suivent l'inclinaison se comportent comme pour un droitier.

Décalage horizontal

Ajoute ce nombre de degrés à l'inclinaison horizontale mesurée. Sert à corriger un stylet qu'on tient toujours un peu penché.

Décalage vertical

Ajoute ce nombre de degrés à l'inclinaison verticale mesurée.

Maintien

Temps d'immobilité à la fin du trait avant qu'il devienne une forme parfaite, pour les pinceaux qui ont cette option.

Force d'accrochage

À 100, le trait est tenu fermement sur le guide. À mi-force il reste vivant et suit la main à moitié. À 0, le guide ne tient plus rien.

Accrocher la gomme

Décoché, la gomme n'est pas tenue par les guides, ce qui évite de les subir en corrigeant.

Montrer la grille

Affiche la grille hexagonale sur l'image.

Taille d'une case

Rayon de chaque case : la distance du centre à un sommet, en points d'image.

Orientation

Sommet en haut : les cases ont une pointe vers le haut. Côté en haut : elles ont un côté plat vers le haut.

Aimantation

Coché, les formes vectorielles que vous déplacez ou tracez s'accrochent aux centres et aux sommets des cases.

Compte rendu de l'import

Pour chaque pinceau importé, la liste de ce qui n'a pas d'équivalent dans ce logiciel et n'a donc pas été repris.

Barre flottante de la sélection

Les gestes d'usage près de la sélection : remplir, copier vers un calque, inverser, découper, lisser, adoucir ou améliorer le bord, supprimer le fond, tracer le contour, coller dedans, désélectionner. Elle suit la sélection, ou reste où vous l'épinglez.

Déplacer la barre

Glissez cette poignée pour poser la barre où vous voulez. Elle s'épingle alors à cet endroit.

Épingler la barre

Épinglée, la barre reste à sa place au lieu de suivre la sélection. Cliquez encore pour qu'elle suive de nouveau.

Cacher la barre

Cache la barre flottante. Le menu Affichage permet de la remettre.

Autres gestes et forme de la barre

Quand la barre ne tiendrait pas sur une rangée, les gestes les moins courants (remplir, lisser, améliorer le bord, supprimer le fond, tracer le contour, coller dedans) se rangent ici, et d'autres les rejoignent si la place manque encore (Désélectionner et Inverser restent les derniers en vue) : touchez « … » pour les voir. Vous choisissez aussi la forme de la barre : repliée quand la place manque (choix d'origine), toujours entière, ou toujours repliée. Votre choix est retenu sur cet ordinateur.

Remplir

Remplit la sélection avec la couleur de premier plan.

Copier vers un calque

Copie les pixels choisis dans un nouveau calque, au même endroit.

Inverser

Choisit tout ce qui n'est pas choisi.

Découper

Copie les pixels choisis puis les efface du calque : ils partent au presse-papiers.

Lisser

Arrondit les angles du bord de la sélection et bouche ses petits trous.

Mes boutons

Vos commandes préférées, à un clic. Glissez un bouton pour changer son ordre ; la roue dentée ouvre le choix des commandes.

Bouton personnel

Lance la commande, comme la ligne du menu. Glissez ce bouton pour le déplacer.

Choisir mes boutons

Ouvre la fenêtre où l'on ajoute, retire et réordonne ses boutons personnels.

Mes boutons

La liste de vos boutons, dans l'ordre de la barre.

Commande à ajouter

Choisissez une ligne de n'importe quel menu à ajouter comme bouton.

Chercher une commande

Tapez un mot pour ne garder que les commandes qui le contiennent.

Ajouter

Ajoute la commande choisie à la barre (dix boutons au plus).

Monter

Avance ce bouton d'une place dans la barre.

Descendre

Recule ce bouton d'une place dans la barre.

Retirer

Retire ce bouton de la barre. La commande reste dans son menu.

Montrer la barre

Coché, la barre de boutons personnels est visible sur la zone de dessin.

Boutons d'origine

Remet la liste de boutons proposée au départ.

Panneau des pinceaux

Les pinceaux récents, favoris et les vôtres. Cliquez-en un pour le prendre.

Panneau des couleurs

Les couleurs récentes. Un clic prend la couleur, Maj + clic la prend en arrière-plan.

Panneau des outils

Tous les outils. Cliquez-en un pour le prendre.

Panneau de mes boutons

Vos boutons personnels, en grand.

Fermer le panneau

Fait repartir le panneau. Échap, un clic à côté ou la touche du panneau font pareil.

Pinceau

Prend ce pinceau et ferme le panneau.

Couleur

Prend cette couleur comme couleur de premier plan (Maj + clic : arrière-plan).

Choisir une couleur

Ouvre le sélecteur de couleur pour choisir une couleur de premier plan.

Touche du panneau

Cliquez ici puis tapez la touche qui fera venir ce panneau.

Aucune touche

Ce panneau ne sera plus appelé par une touche ; on peut toujours l'ouvrir par le menu Affichage.

Ouvrir le panneau

Fait venir ce panneau maintenant, près du curseur.

Touches d'origine

Remet les touches proposées au départ.

Dupliquer avec le contenu

Copie le plan et tout ce qui est dessiné dedans, juste à côté.

Ajouter une page maître

Un cadre dont le contenu se répète sur toutes les pages : logo, cadre, mentions.

Modèles de plans

Les dispositions de pages que vous avez enregistrées.

Enregistrer comme modèle

Garde la disposition des pages (tailles, places, page maître) pour la réutiliser dans un autre document.

Appliquer le modèle

Ajoute les pages du modèle choisi à ce document.

Plans de travail

Les pages du document, dans l'ordre.

Plan

Touchez le nom pour le choisir.

Régler

Nom, format, place et taille du plan.

Ordre

Change le numéro de page.

Dupliquer

Un nouveau plan de la même taille, à droite.

Image

Enregistre ce plan en image PNG.

Supprimer

Retire ce plan (le dessin reste).

Format

Format du prochain plan ajouté.

Ajouter un plan

Ajoute une page du format choisi.

Tout enregistrer

Une image par plan.

Mesure

Ce que donnera le réglage, mesuré pour de vrai sur les objets choisis.

Panneau Aspect

Tous les remplissages, contours et effets de l'objet choisi, du dessus vers le dessous.

Afficher ou masquer

Décochez pour cacher cette ligne sans la perdre.

Effet

Un effet de cette ligne ; il se règle, se cache ou se supprime.

Régler

Ouvre la fenêtre de réglage, avec le curseur avant / après.

Retirer

Retire cette ligne ou cet effet (récupérable dans la corbeille ou par Ctrl+Z).

Effets sur tout l'objet

Ces effets agissent sur l'ensemble de l'objet, après ceux de chaque ligne.

Remplissages et contours

La pile de l'objet : ce qui est en haut se dessine par-dessus.

Remplissage ou contour

Une couche de peinture de l'objet.

Couleur

Règle le remplissage et le contour principaux.

Monter, descendre

Change la place de cette couche dans la pile.

Ajouter un effet

Choisissez un effet dans la liste.

Ajouter un remplissage

Une couche de couleur en plus, sous le remplissage principal.

Ajouter un contour

Un contour en plus, par exemple un deuxième trait autour du premier.

Décomposer l'aspect

Fige tous les effets en objets ordinaires.

Enregistrer comme style

Range l'aspect de l'objet dans la bibliothèque, pour le reposer d'un clic sur d'autres objets.

Styles graphiques

Ouvre la liste des styles tout prêts et des vôtres.

Styles graphiques

Un clic habille les objets choisis.

Style

Clic : ce style habille les objets choisis. Ils restent liés au style : s'il change, ils suivent.

Mettre à jour

Le style prend l'aspect de l'objet choisi ; tous les objets habillés par ce style changent avec lui.

Style lié

Cet objet est habillé par un style : s'il est mis à jour, l'objet suit.

Rompre le lien

L'objet garde son aspect mais ne suit plus le style.

Taille du maillage

Nombre de lignes et de colonnes du maillage posé au prochain clic.

Façon de déformer

Pousser, tourbillon, contraction, dilatation, festons, cristaux, fronces.

Rayon du pinceau

Taille du pinceau, en points du document.

Force

Force de la déformation à chaque passage.

Retirer un point de largeur

Coché : un appui sur un point de largeur le retire (comme Alt + clic).

Cet angle seulement

Coché : seul l'angle tiré s'arrondit (comme Alt).

Ajouter à la sélection

Coché : les points entourés s'ajoutent à ceux déjà choisis (comme Maj).

Jonction en douceur

Coché : les deux bouts sont reliés par une courbe douce (comme Alt).

Retirer une épingle

Coché : toucher une épingle l'enlève.

Rayon d'action

Jusqu'où agit une épingle, pour la prochaine marionnette posée.

Genre de courbe

La courbe passe par les points, ou les points la guident sans la toucher, ou encore une courbe très douce.

Terminer

Garde le tracé ouvert tel qu'il est.

Fermer

Relie le dernier point au premier : une forme fermée.

Annuler le dernier point

Retire le dernier point posé.

Genre de grille

Rectangulaire (lignes et colonnes) ou polaire (cercles et rayons).

Lignes ou cercles

Nombre de rangées, ou de cercles en mode polaire.

Colonnes ou rayons

Nombre de colonnes, ou de rayons en mode polaire.

Aligner sur l'objet clé

Les autres objets choisis viennent se ranger sur l'objet clé, de ce côté.

Taille

Taille moyenne des copies, en pourcentage de l'original.

Densité

Plus la valeur est grande, plus les copies sont serrées.

Variation de taille

De combien la taille varie d'une copie à l'autre.

Rotation au hasard

Part de rotation aléatoire de chaque copie.

Forme

La forme qui sera dessinée au prochain glissement.

Genre de bulle

Ronde, rectangulaire, pensée ou cri.

Mode isolé

Seul le groupe est modifiable. Touchez ici pour en sortir.

Où dessiner

Normalement, derrière l'objet choisi, ou dedans (découpé par l'objet choisi).

Langue du logiciel

La langue des menus, des fenêtres et des aides. « Celle de l'ordinateur » suit la langue réglée dans votre système.

Document vide au lancement

La taille de l'image vide que le logiciel prépare quand vous l'ouvrez sans document. « Le dernier format choisi » reprend les réglages de votre dernier Fichier › Nouveau document.

Documents récents dans le menu Fichier

Le nombre de documents que le menu Fichier › Documents récents garde sous la main. « Aucun » retire cette ligne du menu.

Demander avant de quitter un document modifié

Quand vous ouvrez ou créez un autre document alors que celui en cours n'est pas enregistré, le logiciel vous le demande avant. Laissez cette case cochée : sans elle, des

modifications peuvent être perdues. À la fermeture de la fenêtre du logiciel installé, la question est toujours posée.

Couleurs du logiciel

Clair : le plus lisible en pleine lumière. Anthracite : gris très foncé, repose les yeux le soir. Moyen : gris moyen, pour juger les couleurs d'une photo.

Taille du texte

Agrandit le texte des menus, des panneaux et des fenêtres. Choisissez « Grande » ou « Très grande » si vous lisez de loin ou sur un grand écran.

Couleur des boutons choisis

La couleur qui marque l'outil choisi, le bouton principal d'une fenêtre et la ligne choisie dans une liste. Chaque couleur est réglée pour rester bien lisible dans les trois thèmes.

Animations

Supprime les petits mouvements de l'écran (fondus, roue d'attente qui tourne). Utile si ces mouvements vous gênent ou fatiguent les yeux.

Espace de travail au lancement

La disposition des panneaux que le logiciel prend quand vous l'ouvrez. « Reprendre là où j'en étais » retrouve exactement la disposition de la dernière fois.

Gérer les espaces de travail

Ouvre la fenêtre où vous créez, renommez, dupliquez, exportez ou supprimez vos espaces de travail.

Unité proposée pour un nouveau document

L'unité de la largeur et de la hauteur dans la fenêtre Fichier › Nouveau document. La taille déjà retenue est convertie : une page A4 reste une page A4.

Résolution proposée pour un nouveau document

Le nombre de points par pouce proposé dans Fichier › Nouveau document. 300 pour imprimer, 72 ou 96 pour un écran.

Unité des déplacements au clavier

L'unité des deux réglages suivants : millimètres, points d'imprimerie (1/72 de pouce) ou pixels de l'image.

Déplacement avec une flèche du clavier

De combien un objet choisi avance quand vous appuyez sur une flèche du clavier, dans l'unité choisie juste au-dessus.

Déplacement avec Maj et une flèche

De combien un objet choisi avance quand vous tenez la touche Maj en appuyant sur une flèche, dans la même unité.

Magnétisme au lancement

Les formes s'accrochent aux bords et aux centres des autres formes et de la page pendant que vous les déplacez. Vous pouvez toujours le couper en cours de travail (menu Affichage › Magnétisme).

Grille affichée au lancement

Affiche une grille régulière sur l'image, qui aimante aussi les formes. Vous pouvez toujours l'afficher ou la cacher en cours de travail (menu Affichage › Grille).

Écart entre les lignes de la grille

La distance entre deux lignes de la grille, en points de l'image.

Tolérance de départ de la baguette magique

Plus le nombre est grand, plus la baguette magique prend des couleurs éloignées de celle où vous cliquez. Vous pouvez toujours la changer dans la barre d'options de l'outil.

Courbe de pression du stylet

Réglage de la tablette graphique. Vers 0 : un léger appui suffit pour un trait épais (courbe douce). Vers 100 : il faut appuyer fort (courbe ferme). 50 : appui naturel.

Mémoire de réserve pour les calculs

Le logiciel garde en mémoire les étapes déjà calculées pour ne pas les refaire. Plus de mémoire : retouches plus rapides sur les grandes images. Moins : convient aux ordinateurs qui ont peu de mémoire.

Nombre d'étapes que l'on peut annuler

Combien de fois de suite vous pouvez revenir en arrière avec Ctrl+Z. Moins d'étapes prennent moins de mémoire.

Aperçu rapide des grandes images

Pendant un réglage, une grande image est d'abord montrée en plus petit pour aller vite, puis en taille réelle. « Plus net » attend des images plus grandes avant de réduire. « Toujours en taille réelle » ne réduit jamais : plus lent sur les grandes photos.

Durée annoncée des calculs

Le logiciel apprend la vitesse de votre ordinateur pour annoncer la durée des calculs. Après un changement d'ordinateur ou de matériel, faites-lui oublier ce qu'il a appris : il réapprendra tout seul.

Format proposé dans « Enregistrer sous un autre format »

Le format choisi d'avance quand vous ouvrez Fichier › Enregistrer sous un autre format. Vous pouvez toujours en choisir un autre dans la fenêtre.

Qualité proposée pour les photos compressées

La qualité proposée pour les formats qui compressent l'image (JPEG, WebP). 92 est un bon compromis ; 100 garde tout le détail mais le fichier est plus gros.

Couleurs CMJN cochées d'avance

Pour les formats d'imprimerie (AI, PDF, EPS) : la case « Couleurs CMJN » est cochée d'avance. Décochez si vos fichiers vont surtout à l'écran.

Enregistrer le document automatiquement

Enregistre tout seul le document en cours dans son fichier, à intervalle régulier. Cela ne marche que pour un document qui a déjà un fichier (ouvert ou enregistré une fois) : un nouveau document n'est jamais enregistré sans vous demander où.

Copie de secours du document en cours

Le logiciel garde une copie de votre document dans un coin de l'ordinateur. Si le logiciel ou l'ordinateur s'arrête d'un coup (coupure de courant), il vous propose de reprendre votre travail au prochain lancement. Cette copie ne remplace pas l'enregistrement.

Dossier proposé pour ouvrir et enregistrer

« Le dernier utilisé » : les fenêtres Ouvrir et Enregistrer s'ouvrent dans le dernier dossier où vous êtes allé. « Toujours mon dossier » : elles s'ouvrent toujours dans le dossier que vous choisissez ci-dessous.

Mon dossier de documents

Le dossier où les fenêtres Ouvrir et Enregistrer s'ouvrent quand vous avez choisi « Toujours mon dossier ». Cliquez sur « Choisir… » : la fenêtre de votre ordinateur s'ouvre, choisissez le dossier.

Forme du sélecteur de couleur

La forme où vous choisissez une couleur à la souris : un carré avec une bande des teintes, une roue des couleurs, ou un triangle dans une roue.

Valeurs montrées sous le sélecteur

La façon d'écrire une couleur en chiffres. RVB : rouge, vert, bleu (écran). TSL et TSV : teinte, saturation, luminosité. Lab : perception humaine. CMJN : imprimerie.

Nuancier affiché

Le nuancier (la palette de couleurs) montré dans le panneau des couleurs et dans l'atelier des couleurs.

Pipette : couleur prise

Le point exact sous la pipette, ou la moyenne d'un petit carré autour. La moyenne évite de prendre un point isolé dans une photo granuleuse.

Pipette : où elle regarde

Tous les calques : la couleur telle que vous la voyez. Calque actif : seulement la couleur du calque choisi.

Couleurs récentes

Efface la liste des dernières couleurs utilisées. Vos nuanciers ne sont pas touchés.

Montrer le curseur avant / après après chaque commande

Après une commande sans fenêtre de réglage (Négatif, un réglage de la bibliothèque…), le curseur avant / après apparaît pour montrer l'effet. Les fenêtres de réglage le gardent toujours.

Place du curseur quand il apparaît

Où se trouve la poignée du curseur avant / après au lancement : au milieu de l'image, ou plus à gauche ou à droite pour voir surtout l'un des deux côtés.

Machine

Votre machine de découpe. Elle donne la taille de la zone de travail et la largeur de la coupe proposées au départ.

Largeur de la plaque

La largeur de vos plaques de matière. 0 : toute la zone de travail de la machine.

Hauteur de la plaque

La hauteur de vos plaques de matière. 0 : toute la zone de travail de la machine.

Marge autour de la plaque

L'espace laissé vide au bord de la plaque, où rien n'est découpé.

Écart entre les pièces

L'espace laissé entre deux pièces rangées sur la plaque.

Compenser la largeur de la coupe

Le laser enlève une fine bande de matière. Avec cette case, les pièces sont agrandies d'autant : elles ont leur taille exacte une fois découpées, et les emboîtements tiennent.

Couleur des traits de coupe

Les traits de cette couleur sont découpés. C'est la couleur que votre logiciel de découpe doit reconnaître.

Couleur des traits marqués

Les traits de cette couleur sont seulement marqués en surface (pliage, repère). C'est la couleur que votre logiciel de découpe doit reconnaître.

Couleur des surfaces gravées

Les surfaces de cette couleur sont gravées. C'est la couleur que votre logiciel de découpe doit reconnaître.

Sauvegarde automatique de mes réglages

À chaque changement important (fermeture de cette fenêtre après une modification, import, remise à zéro), une copie datée de vos réglages est rangée dans le dossier choisi ci-dessous. Les plus anciennes sont effacées au-delà du nombre gardé.

Dossier des sauvegardes

Le dossier où les copies de vos réglages sont rangées. Choisissez de préférence un dossier sauvegardé par ailleurs, ou une clé USB.

Nombre de sauvegardes gardées

Combien de copies datées sont gardées dans le dossier. Au-delà, la plus ancienne est effacée. Le logiciel n'efface jamais que ses propres copies de réglages.

Préférences

Tous les réglages du logiciel, rangés en rubriques à gauche. Chaque changement agit tout de suite et le logiciel s'en souvient.

Chercher un réglage

Tapez un mot (par exemple « grille » ou « mémoire ») : les réglages qui en parlent s'affichent, toutes rubriques confondues.

Valeur d'origine

Remet ce réglage comme au premier lancement du logiciel. Le bouton est grisé quand le réglage a déjà sa valeur d'origine.

Tout remettre d'origine dans cette rubrique

Remet d'un coup tous les réglages de la rubrique affichée comme au premier lancement. Les autres rubriques ne bougent pas.

Rubrique Général

La langue, le document vide du lancement, les documents récents et la question avant de quitter un document modifié.

Rubrique Apparence

Les couleurs du logiciel, la taille du texte, la couleur des boutons choisis et les animations.

Espaces de travail

La disposition des panneaux prise au lancement, et la gestion de vos espaces de travail.

Rubrique Outils et pinceaux

Le format proposé pour un nouveau document, les déplacements au clavier, le magnétisme, la grille, la baguette magique et la pression du stylet.

Rubrique Performances

La mémoire de réserve, le nombre d'étapes que l'on peut annuler, l'aperçu rapide et la vitesse apprise.

Rubrique Fichiers

Le format et la qualité proposés, l'enregistrement automatique, les copies de secours et le dossier proposé.

Couleurs, palettes et nuanciers

Le sélecteur de couleur, le nuancier affiché, la pipette, vos nuanciers et les couleurs récentes.

Rubrique Avant / après

Le curseur qui compare l'image avant et après une modification.

Raccourcis clavier

Les touches qui lancent les commandes : les voir, les chercher, les changer, revenir à l'origine.

Rubrique Laser et découpe

La machine, la plaque, les marges et les couleurs de coupe proposées pour préparer un dessin au laser.

Mes réglages dans un fichier

Exporter vos réglages, les importer, revenir en arrière, la sauvegarde automatique et la remise à zéro du logiciel.

Préférences

Tous les réglages de la fenêtre des préférences, plus la langue, l'apparence, le nouveau document et le laser.

Pinceaux

Vos pinceaux, vos favoris, les pinceaux récents et les réglages du pinceau.

Préréglages

Vos préréglages de développement photo, vos tables de couleurs, vos dégradés et vos scripts.

Bibliothèque

Les dégradés, formes, réglages, scripts et styles que vous avez rangés dans la bibliothèque.

Motifs

Les motifs que vous avez rangés dans la bibliothèque.

Tout

Coche ou décoche toutes les rubriques d'un coup.

Chercher une commande

Tapez le nom d'une commande (« enregistrer ») ou une touche (« Ctrl+S ») : la liste ne garde que ce qui correspond.

Une commande et son raccourci

Le nom de la commande, son menu, puis la touche qui la lance. Une ligne marquée a un raccourci que vous avez changé ; une ligne en orange partage sa touche avec une autre commande.

Changer le raccourci

Cliquez sur la touche, puis tapez la nouvelle combinaison (par exemple Ctrl et une lettre). Échap annule. Si la combinaison sert déjà, le logiciel vous le dit et vous demande quoi faire.

Enlever le raccourci

La commande n'a plus de raccourci. Elle reste dans son menu.

Raccourci d'origine

Remet le raccourci que la commande avait au premier lancement.

Remettre tous les raccourcis d'origine

Oublie tous les raccourcis que vous avez changés.

Raccourcis en double

Deux commandes ont la même touche. Seule la dernière changée répond : donnez une autre touche à l'une des deux.

Exporter mes réglages

Range vos réglages dans un fichier « .grafusio-reglages » que vous gardez où vous voulez : sur une clé USB, dans un dossier sauvegardé. Vous cochez ce qui part dans le fichier.

Importer des réglages

Reprend les réglages d'un fichier « .grafusio-reglages ». Avant de confirmer, vous voyez ce qui va changer. Vos réglages du moment sont gardés de côté.

Ajouter à mes réglages

Ce qui est dans le fichier remplace le réglage correspondant. Le reste ne bouge pas : vos nuanciers, pinceaux et préréglages sont gardés, ceux du fichier s'y ajoutent.

Remplacer mes réglages

Les rubriques cochées deviennent exactement celles du fichier. Ce que le fichier ne contient pas revient à l'origine.

Revenir en arrière

Remet vos réglages comme ils étaient juste avant le dernier import, ou juste avant la remise à zéro.

Faire une sauvegarde maintenant

Range tout de suite une copie datée de vos réglages dans le dossier des sauvegardes.

Reprendre une sauvegarde

La liste des copies rangées dans le dossier des sauvegardes, de la plus récente à la plus ancienne. Cliquez sur l'une d'elles pour voir ce qu'elle changerait.

Sauvegarde automatique

Elle demande le logiciel installé sur l'ordinateur. En attendant, exportez vos réglages de temps en temps.

Réinitialiser tout le logiciel

Remet tout le logiciel comme au premier lancement. Vos documents ne sont pas touchés. Une copie de vos réglages est gardée de côté avant, et vous pouvez aussi l'enregistrer dans un fichier.

Enregistrer d'abord une copie

Avant la remise à zéro, la fenêtre Enregistrer s'ouvre pour ranger vos réglages dans un fichier. Si vous l'annulez, rien n'est remis à zéro.

Valeur du point

Règle ce point : plus la valeur est haute, plus l'effet est fort à cet endroit.

Enlever ce point

Enlève le point choisi (ou le dernier posé si aucun n'est choisi).

Tout effacer

Enlève tous les points posés.

Case de la grille

Chaque case est le poids d'un point voisin. Au milieu : le point lui-même. Les chiffres positifs ajoutent, les négatifs retranchent.

Modèle prêt à l'emploi

Remplit toute la grille d'un coup avec un réglage classique (netteté, flou, contours, relief…). Vous pouvez ensuite changer des cases.

Prendre un point sur la photo

Affiche la photo : touchez un endroit, le point de la courbe qui correspond à sa clarté est posé tout de suite. Pratique pour éclaircir ou assombrir juste cette teinte.

Planche des modèles

Ouvre la planche : tous les modèles avec votre dessin dedans. Un clic sur un aperçu choisit le modèle.

Dessin à mettre en situation

Le calque dont on prend le dessin, ou tout le document. La planche est recalculée quand vous changez.

Votre dessin

Ce que le logiciel a reconnu : carré, en hauteur, en largeur, logo sur fond transparent ou page. Il s'en sert pour trier les modèles.

Un modèle

Un clic place votre dessin dans cet objet. Les réglages s'ouvrent ensuite : vue, couleur, lumière, fond… Le curseur avant / après montre le dessin à plat et le résultat.

Voir en grand

Montre ce modèle en grand, avec le curseur avant / après : faites-le glisser pour comparer le dessin à plat et la mise en situation.

Vues du modèle

Chaque vignette est un vrai aperçu de votre dessin dans cette vue du modèle. Un clic change de vue.

Mes modèles

Ouvre la liste de vos propres modèles (photos d'objets) : en ajouter, les modifier, les exporter, les importer.

Présentations

Quatre mises en page prêtes (fiche produit, réseaux sociaux, catalogue, boutique) et la planche de tous les modèles.

Tout enregistrer

Calcule votre dessin dans tous les modèles et enregistre une image par modèle, dans un dossier choisi une seule fois.

Taille des images

La taille en pixels de chaque image enregistrée. Une image plus grande demande plus de temps de calcul.

Images enregistrées

Une image par modèle (sa vue de départ), ou une image pour chaque vue de chaque modèle.

Fiche produit

Une grande image du meilleur modèle pour votre dessin, et trois autres vues du même objet, avec le nom du dessin en titre.

Planche pour les réseaux sociaux

Trois images aux formats carré, 4 : 5 et vertical (histoire), chacune avec un objet différent.

Page de catalogue

Une page A4 avec six objets, leurs noms et des références.

Présentation de boutique

Une grande scène (enseigne sur une façade) et trois produits, avec le nom de la boutique.

Planche de tous les modèles

Tous les modèles côte à côte avec votre dessin, et leurs noms. Pratique pour choisir ou pour montrer tout ce qui est possible.

Les quatre coins

Faites glisser les quatre points numérotés sur les coins de la zone qui doit recevoir le dessin : 1 haut gauche, 2 haut droit, 3 bas droit, 4 bas gauche. La perspective est calculée à partir d'eux.

Photo de l'objet

Choisissez la photo d'un objet vu de face ou de biais, sans dessin dessus : une boîte, un mur, un cahier, un écran. Les fichiers PNG, JPEG et WebP sont lus.

Nom du modèle

Le nom sous lequel le modèle apparaît dans la liste.

Proportions de la zone

Largeur divisée par hauteur de la zone à remplir. Le bouton les calcule d'après les quatre coins ; vous pouvez aussi les saisir.

Mode

Le dessin recouvre l'objet (cas général), ou il est imprimé dessus : l'objet clair se voit à travers les couleurs. Le second mode convient aux objets blancs.

Ombres et matière de la photo

Reprend les ombres et les plis de la photo sur le dessin, pour qu'il fasse partie de l'objet. 0 % pose le dessin à plat.

Masque

Une image en noir et blanc de la même photo : le blanc reçoit le dessin, le noir reste intact. Pratique quand la zone n'est pas un simple quadrilatère.

Essai avec votre dessin

Votre dessin (le calque actif, ou un dessin d'essai) dans ce modèle. Le curseur avant / après montre la photo seule et le résultat.

Utiliser ce modèle

Place le calque actif dans ce modèle.

Modifier ce modèle

Rouvre la photo et les quatre coins pour les corriger.

Supprimer ce modèle

Retire le modèle de Mes modèles. Les documents qui l'utilisent en gardent une copie.

Exporter ce modèle

Enregistre ce modèle dans un fichier que vous pouvez donner ou garder.

Tout exporter

Enregistre tous vos modèles dans un seul fichier.

Ajouter un modèle

Part de la photo d'un objet : vous marquez ensuite les quatre coins de la zone à remplir.

Importer des modèles

Ajoute les modèles d'un fichier exporté. Le fichier est vérifié : seuls les modèles corrects sont gardés.

Police

Change la police des lettres choisies. Sans lettres choisies, elle change pour tout le texte.

Taille

Taille des lettres choisies, en pixels.

Gras

Met les lettres choisies en gras, ou les remet normales.

Italique

Penche les lettres choisies, ou les redresse.

Souligné

Souligne les lettres choisies.

Barré

Barre les lettres choisies d'un trait.

Exposant

Rapetisse les lettres choisies et les monte, comme dans « m² » ou « 1er ».

Indice

Rapetisse les lettres choisies et les descend, comme dans « H_2O ».

Couleur des lettres

Choisit la couleur des lettres choisies. Les couleurs globales du document sont proposées en bas de la fenêtre de couleur.

Contour des lettres

Donne un contour aux lettres choisies. Réglez son épaisseur dans la case « Contour ».

Espacement

Écarte (nombre positif) ou rapproche (nombre négatif) les lettres choisies, en millièmes de leur taille. C'est l'approche d'un groupe de lettres.

Décalage vertical

Monte (nombre positif) ou descend (nombre négatif) les lettres choisies, en pixels.

Largeur des lettres

Étire ou resserre les lettres choisies en largeur, en pourcentage. 100 % = forme d'origine.

Hauteur des lettres

Étire ou aplatit les lettres choisies en hauteur, en pourcentage. 100 % = forme d'origine.

Épaisseur du contour

Épaisseur du contour des lettres choisies, en pixels.

Tout

Choisit tout le texte.

Mot

Choisit le mot où se trouve le curseur. Vous pouvez ensuite tirer les poignées pour agrandir le choix.

Effacer le style

Retire les styles des lettres choisies. Sans lettres choisies, retire tous les styles et tous les crénages du texte.

Crénage d'une paire

Placez le curseur entre deux lettres : les boutons « – » et « + » (ou le curseur) les rapprochent ou les écartent, la valeur est affichée. Au clavier : Alt + flèche gauche ou droite (Ctrl en plus : plus fort). Le bouton « 0 » remet le crénage de la police.

Styles

Choisissez un style, puis « Appliquer ». « Nouveau… » enregistre les réglages de la partie choisie (ou du paragraphe) comme un nouveau style.

Styles de texte

La liste de vos styles de caractère et de paragraphe. « Mettre à jour les textes » applique un style modifié à tous les textes qui l'utilisent.

Couleurs globales

Choisissez une couleur globale : l'objet la suit désormais quand elle change. Le curseur « Teinte » éclaircit la couleur (100 % = pleine).

Couleurs globales et tons directs

Touchez la pastille d'une couleur pour la changer : tous les objets qui l'utilisent suivent. Touchez une pastille de teinte pour l'appliquer aux objets choisis, en remplissage, en contour ou les deux.

Gestion des couleurs

Le profil dit comment lire les nombres d'une image pour retrouver les vraies couleurs. Ici vous réglez celui du document, vous simulez l'impression et vous choisissez ce qui est incorporé aux fichiers.

Nouveau profil

Le profil dans lequel décrire le document : sRGB pour les écrans courants, RVB large (1998) et Display P3 pour des couleurs plus étendues.

Intention de rendu

Ce qu'on fait des couleurs que le nouveau profil ne peut pas montrer : les ramener au bord (relative), réduire un peu toutes les couleurs (perceptive), garder les couleurs vives (saturation) ou montrer aussi le blanc du papier (absolue).

Intention de rendu de l'épreuvage

La façon de simuler les couleurs que l'imprimerie ne peut pas reproduire.

Épreuvage actif

Simule à l'écran l'impression sur le papier choisi. Le document n'est pas modifié : seul l'affichage change.

Alerte hors gamme

Recouvre de gris les couleurs trop vives pour être imprimées.

Curseur avant / après

Montre l'image sans épreuvage d'un côté d'un curseur et l'épreuvage de l'autre. Tirez la poignée bleue.

Imprimer sur

Le type d'impression à simuler. Ce sont des conversions calculées, approchées : seule l'épreuve de l'imprimeur fait foi. Un profil d'imprimeur ouvert depuis un fichier s'ajoute à cette liste.

Profil incorporé

Écrit le profil de couleurs dans les fichiers PNG, JPEG, TIFF et PDF pour que les autres logiciels lisent les couleurs comme vous les voyez.

Convertir en sRGB à l'enregistrement

Pour les images seulement : les couleurs sont converties en sRGB avant d'être écrites, ce que lit n'importe quel écran.

Lettre libre

Déplace, tourne ou agrandit une lettre seule sans casser le texte, qui reste modifiable.

Déplacer la lettre

Pousse la lettre choisie d'un petit pas dans le sens de la flèche.

Tourner la lettre

Fait tourner la lettre choisie de 5 degrés.

Taille de la lettre

Agrandit ou rapetisse la lettre choisie de 10 %.

Redresser la lettre

Remet la lettre choisie à sa place, droite et à sa taille.

Rechercher et remplacer

Change un mot dans tous les textes du document d'un seul coup. On peut annuler d'un seul coup.

Chercher

Le mot ou les lettres à trouver dans les textes.

Remplacer par

Ce qu'on écrit à la place. Laissez vide pour effacer.

Respecter les majuscules

Cochée : « Chat » et « chat » sont deux mots différents.

Mot entier seulement

Cochée : « chat » ne change pas « chatte ».

Tout remplacer

Remplace tout ce qui est trouvé dans tous les textes. Les styles des lettres sont gardés.

Texte de remplissage

Du faux texte pour essayer une mise en page avant d'avoir le vrai.

Séparations et taux d'encrage

Voyez l'image encre par encre, ou les endroits qui reçoivent trop d'encre. Seul l'affichage change.

Aperçu

Cyan, magenta, jaune, noir, un ton direct ou un canal de clarté : chaque plaque s'affiche en gris, plus c'est foncé plus il y a d'encre. « Encre en trop » colore en rouge ce qui dépasse le taux maximal.

Taux d'encrage maximal

Total des quatre encres en un même point, en pourcentage (400 % = tout à fond). Beaucoup d'imprimeurs demandent 300 % ou moins.

Mesurer

Calcule le taux d'encrage le plus fort de toute l'image et la part qui dépasse la limite.

Mode de couleur

Change le mode de couleur de tout le document ; on peut annuler d'un seul coup.

Couleurs d'imprimerie

Ramène toutes les couleurs du document dans ce que l'impression sait reproduire.

Type de dégradé

Linéaire : en ligne droite. Radial : en rond autour du premier point. Angulaire : en tour autour du premier point. Réfléchi : le même dégradé de chaque côté de la ligne. Losange : en forme de losange. Forme : suit le contour de ce qui est dessiné sur le calque.

Couleurs du dégradé

Ouvre l'éditeur de dégradés, le même que pour les dessins vectoriels : ajoutez des couleurs, déplacez-les, réglez la transparence.

Dégradés tout prêts

Un dégradé fourni, un des vôtres, ou un de la bibliothèque. Si un dégradé est choisi sur l'image, il prend ces couleurs.

Inverser

Met la dernière couleur au début et la première à la fin.

Opacité

Transparence du dégradé posé.

Mode de fusion

Façon dont le dégradé se mélange avec les pixels dessous.

Anti-bandes

Ajoute un grain invisible qui supprime les bandes dans les dégradés doux.

Réglages

Ouvre la fenêtre avec tous les réglages chiffrés de ce dégradé.

Supprimer

Enlève ce dégradé de l'image (annulable).

Linéaire

Dégradé en ligne droite, de la première poignée à la seconde.

Radial

Dégradé en rond autour du premier point ; la longueur de la ligne donne le rayon.

Angulaire

Les couleurs font le tour du premier point, comme les aiguilles d'une montre.

Réfléchi

Le même dégradé de chaque côté du premier point, comme dans un miroir.

Losange

Dégradé en forme de losange autour du premier point.

Forme

Le dégradé suit le contour de ce qui est dessiné sur le calque, du bord vers l'intérieur. La longueur de la ligne donne la largeur du dégradé.

Transformation libre

Affiche les poignées sur le calque actif. Raccourci : Ctrl+T.

Façon de transformer

Taille et rotation, inclinaison, perspective, déformation par les quatre coins, ou grille de points.

Taille et rotation

Tirez un coin ou un côté pour agrandir, la poignée ronde pour tourner, le corps de l'image pour la déplacer. Le rond à croix est le point fixe : tirez-le pour le changer.

Inclinaison

Tirez le milieu d'un côté pour pencher l'image.

Perspective

Tirez un coin : le coin voisin bouge en sens inverse, comme pour une photo d'un mur pris de biais.

Coins

Chaque coin se déplace seul, librement.

Grille

Une grille de points : tirez-les pour plier l'image.

Proportions verrouillées

Quand c'est actif, agrandir garde le rapport largeur / hauteur et la rotation se fait par pas de 15 degrés. Remplace la touche Maj, absente d'une tablette.

Déplacement horizontal

Nombre de pixels vers la droite (négatif : vers la gauche).

Déplacement vertical

Nombre de pixels vers le bas (négatif : vers le haut).

Largeur

Largeur en pourcentage de l'original. Négatif : miroir.

Hauteur

Hauteur en pourcentage de l'original. Négatif : retourné.

Angle

Rotation en degrés autour du point fixe.

Inclinaison horizontale

Penche l'image sur le côté.

Inclinaison verticale

Penche l'image vers le haut ou le bas.

Point fixe

Le point qui ne bouge pas quand on agrandit ou qu'on tourne : un coin, un milieu de côté ou le centre.

Grille

Nombre de cases de la grille de déformation. Changer ce nombre remet la grille droite.

Calcul des pixels

Bicubique convient presque toujours ; au plus proche garde les gros pixels du pixel art. Les calques vectoriels n'en ont pas besoin : leurs tracés restent nets.

Tous les calques

Transforme ensemble tous les calques visibles et déverrouillés, avec les mêmes valeurs.

Avant / après

Montre l'image d'origine d'un côté et la transformation de l'autre ; le curseur règle la séparation.

Remettre à zéro

Annule tout ce qui a été fait depuis le début de cette transformation.

Annuler

Abandonne la transformation : l'image reste comme avant.

Valider

Garde la transformation. Elle reste modifiable dans l'arbre paramétrique.

Proportions

Libre, ou un rapport fixe : le cadre le garde pendant qu'on le tire. « Original » garde celui de l'image.

Rapport au choix

Largeur puis hauteur du rapport voulu, par exemple 5 : 4.

Pivoter le cadre

Passe d'un cadre en largeur à un cadre en hauteur, avec les mêmes proportions.

Proportions verrouillées

Quand c'est actif, tirer un coin garde le rapport largeur / hauteur actuel. Remplace la touche Maj, absente d'une tablette.

Grille

Lignes d'aide pour composer : tiers, nombre d'or, diagonales ou grille fine. Elles ne sont pas dans l'image.

Redresser l'horizon

Tracez une ligne le long de l'horizon (ou d'un mur) : le cadre se penche pour que cette ligne devienne droite.

Perspective

Les quatre coins du cadre deviennent libres. Placez-les sur les coins d'un objet pris de biais : il redevient rectangulaire.

Sans bords vides

Réduit le cadre, même centre et même angle, jusqu'à ce qu'il ne dépasse plus de l'image.

Bord gauche

Position du bord gauche du cadre.

Bord haut

Position du bord haut du cadre.

Largeur

Largeur du cadre, donc de l'image recadrée.

Hauteur

Hauteur du cadre, donc de l'image recadrée.

Angle

Penche le cadre en degrés. L'image est tournée de la valeur opposée.

Vide

Quand le cadre dépasse de l'image : transparent, une couleur unie, ou les bords de l'image prolongés.

Couleur du vide

Couleur qui remplit la zone ajoutée autour de l'image.

Remettre à zéro

Le cadre reprend toute l'image.

Annuler

Abandonne le recadrage : l'image reste comme avant.

Valider

Recadre l'image. Le recadrage reste modifiable dans l'arbre paramétrique.

Mode

Épingler / déplacer : toucher pose une épingle, tirer une épingle la déplace. Retirer : toucher une épingle l'enlève.

Épingler / déplacer

Touchez l'image pour poser une épingle ; tirez une épingle pour la déplacer.

Retirer

Touchez une épingle pour l'enlever, ou « Tout enlever » pour recommencer.

Réglages

Ouvre la fenêtre avec les réglages de cette marionnette.

Derrière

Allumé : les traits se posent seulement dans les vides, sous ce qui est déjà peint. Pratique pour colorier un dessin au trait sans abîmer les lignes.

Image à remettre

Ce que le pinceau d'historique repeint : l'image d'origine du document, une étape de l'historique, ou l'état que vous avez mis de côté.

Mettre l'état actuel de côté

Garde le calque tel qu'il est maintenant. Le pinceau d'historique pourra ensuite le rétablir, quoi que vous fassiez entre-temps.

Forme

Rectangle, ellipse, polygone ou étoile.

Rectangle

Tirez en diagonale : un rectangle. Avec Maj, un carré. Le réglage « Coins ronds » l'arrondit.

Ellipse

Tirez en diagonale : une ellipse. Avec Maj, un cercle.

Polygone

Un polygone régulier. Le nombre de côtés se règle à côté.

Étoile

Une étoile. Le nombre de pointes se règle à côté, le creux dans « Réglages… ».

Remplir

Coché : la forme est remplie de la couleur de premier plan.

Contour

Coché : la forme a un contour. Avec le remplissage, il prend la couleur d'arrière-plan.

Coins ronds

Arrondit les coins du rectangle, en points d'image.

Côtés

Nombre de côtés du polygone ou de pointes de l'étoile.

Épaisseur du contour

Épaisseur du contour, en points d'image.

Opacité

Transparence de la forme.

Derrière

Coché : la forme se pose seulement dans les vides, sous ce qui est déjà peint.

Réglages

Ouvre la fenêtre avec tous les réglages de cette forme, avec le curseur avant / après.

Supprimer

Enlève cette forme de l'image (annulable).

Effet

Hachures, particules, esquisse ou grille.

Hachures

Le trait se remplit de hachures parallèles. En appuyant fort, elles se croisent.

Particules

Une poussière de petits points autour de votre geste.

Esquisse

Chaque point de votre geste est relié aux points proches par un fil fin : l'effet d'un crayonné nerveux.

Grille

De petits carrés posés sur une grille fixe : un effet de mosaïque.

Largeur

Largeur du trait, en points d'image.

Densité

Quantité d'effet : plus c'est haut, plus c'est dense.

Sens

Sens des hachures, en degrés.

Portée

Longueur maximale des fils de l'esquisse.

Opacité

Transparence du trait.

Rayon de visée

Jusqu'où on attrape un trait quand on le touche, en points d'image. Plus grand : plus facile au doigt.

Marge

Deux traits qui ne se touchent pas tout à fait, mais à moins de cette distance, comptent comme croisés.

Encre à imprimer

Coché : une feuille est imprimée pour cette encre.

Enregistrement en cours

Vos gestes sont en train d'être enregistrés. Quand vous avez fini, touchez « Arrêter et enregistrer ».

Arrêter et enregistrer

Arrête l'enregistrement et vous demande un nom pour garder vos gestes comme script.

Abandonner

Arrête l'enregistrement sans rien garder. Vos actions restent dans le document.

Choisir le tableau

Choisissez un fichier de tableau (CSV, que vous pouvez faire avec un tableur). La première ligne contient les titres des colonnes : un titre identique au nom d'une valeur du document change cette valeur.

Le tableau choisi

Le nom du fichier, le nombre de lignes et les titres des colonnes.

Résumé

Le nombre d'images qui seront faites et les colonnes utilisées.

Auteur et droits

Ce que vous écrivez ici est ajouté dans chaque image JPEG ou PNG enregistrée, sans changer l'image.

Auteur

Votre nom, tel qu'il doit apparaître dans les informations de l'image.

Droits (copyright)

Par exemple « © 2026 Votre nom, tous droits réservés ».

Description

Une courte phrase qui décrit l'image.

Écrire dans chaque image

Coché : les informations ci-dessus sont ajoutées à chaque image JPEG et PNG enregistrée, aussi par le traitement par lots. Décoché : rien n'est ajouté.

Lire une photo

Montre ce que contient une photo JPEG : appareil, date, réglages de prise de vue, auteur. La position GPS n'est jamais affichée : on indique seulement si elle est présente.

Choisir une photo JPEG

Ouvre la liste de vos fichiers pour choisir la photo à lire. Elle n'est pas modifiée.

Format de l'image

PNG garde la transparence sans rien perdre. WebP est plus léger. JPEG n'a pas de transparence : le fond devient blanc.

Garder seulement ce qui est sélectionné

Coché : tout ce qui est hors de la sélection devient transparent (blanc en JPEG). Décoché : on enregistre tout le rectangle qui entoure la sélection.

Les images

La liste des images qui iront sur la planche, dans l'ordre où elles sont ajoutées.

Ajouter des images

Choisissez des photos, des PDF ou tout autre fichier image à mettre sur la planche.

Vider la liste

Retire toutes les images de la liste. Vos fichiers ne sont pas touchés.

Retirer

Retire cette image de la planche. Le fichier lui-même n'est pas touché.

La feuille

Le papier et la façon de ranger les images.

Papier

La taille de la feuille.

Sens de la feuille

Portrait : la feuille est debout. Paysage : elle est couchée.

Colonnes

Combien d'images côte à côte sur une feuille.

Lignes

Combien d'images les unes sous les autres sur une feuille. Quand une feuille est pleine, la suivante commence.

Marge

Le vide laissé autour de la feuille, en millimètres.

Espace entre images

Le vide laissé entre deux images, en millimètres.

Nom sous chaque image

Écrit le nom du fichier sous chaque image.

Aperçu de la première feuille

Une petite image de la première feuille telle qu'elle sera imprimée.

Résumé

Le nombre d'images et de feuilles, et un avertissement si les images seraient trop petites.

La taille finale

La taille qu'aura le dessin une fois toutes les feuilles collées.

Largeur finale

La largeur du dessin collé, en centimètres. La hauteur suit toute seule.

Les feuilles

Le papier de votre imprimante et le recouvrement entre feuilles.

Recouvrement

Une bande qui se répète sur deux feuilles voisines, pour coller sans trou. En millimètres.

Repères de coupe et numéros

Ajoute de petits traits aux coins et, dans la marge, le numéro de la feuille avec sa ligne et sa colonne.

Résumé

La taille finale et le nombre de feuilles à imprimer.

Que faire

Choisissez entre une image par calque, ou le document entier en plusieurs tailles.

Format des images

PNG garde la transparence sans rien perdre. WebP est plus léger. JPEG n'a pas de transparence : le fond devient blanc.

Calques à enregistrer

Cochez les calques dont vous voulez une image. Chaque image a la taille du document et un fond transparent (blanc en JPEG).

Tout cocher

Coche tous les calques.

Tout décocher

Décoche tous les calques.

Tailles

Le document entier, tel qu'il est affiché, en plusieurs tailles : 1x est la taille du document, 2x le double, 3x le triple.

Largeurs en points

Écrivez d'autres largeurs, séparées par une virgule, par exemple « 320, 640, 1280 ». La hauteur suit toute seule.

Résumé

Le nombre d'images qui seront enregistrées dans le fichier ZIP.

Documents récupérés

La liste des copies de secours retrouvées, de la plus récente à la plus ancienne. Pour chacune : son aperçu, son nom, sa date, sa taille.

Aperçu du document récupéré

Une petite image du document au moment de la dernière copie, pour reconnaître celui que vous cherchez.

Ouvrir

Ouvre le document récupéré à la place du document en cours (une question vous est posée si celui-ci n'est pas enregistré). Il reste « à enregistrer » : pensez à l'enregistrer sous le nom de votre choix.

Garder pour plus tard

Laisse la copie de côté : elle ne vous sera plus proposée à chaque lancement, mais vous la retrouvez dans Fichier › Copies de secours et documents récupérés. Elle est effacée toute seule au bout de 30 jours.

Jeter

Efface la copie de secours, après une question de confirmation. Elle ne peut pas être retrouvée ensuite.

Réglage de la copie de secours

Le rythme des copies et la place qu'elles prennent au plus.

Copie de secours du document en cours

Toutes les combien de minutes une copie de votre document est rangée, quand il a changé. « Jamais » arrête les copies. La copie ne remplace pas l'enregistrement : elle ne sert qu'après une panne.

Faire une copie maintenant

Range tout de suite une copie du document en cours, sans attendre le prochain rythme.

Les pages du PDF

Une image par page, avec sa taille en millimètres. Cliquez sur une page pour la cocher ou la décocher.

Toutes les pages

Coche toutes les pages du PDF.

Aucune page

Décoche toutes les pages.

Première page seulement

Ne garde cochée que la première page.

Pages à ouvrir

Écrivez les numéros des pages : « 1-3, 5 » ouvre les pages 1, 2, 3 et 5. Les cases se cochent toutes seules.

Comment ouvrir les pages choisies

Chaque page peut devenir un document à part, ou un calque d'un seul document.

Chaque page devient un document

La première page choisie s'ouvre tout de suite. Les autres attendent : Fichier › Ouvrir la page suivante du PDF les ouvre une par une. Les calques du PDF sont gardés.

Chaque page devient un calque

Toutes les pages choisies s'ouvrent dans un seul document, une page par calque vecteur. Le dessin reste vectoriel : vous pouvez encore modifier les tracés. Avec « Importer un fichier dans le document », les pages s'ajoutent au document en cours.

Pages du PDF

Une page par calque choisi, ou une seule page avec tout le document.

Calques à écrire

Cochez les calques qui doivent devenir une page. Les flèches changent l'ordre des pages. Un calque de pixels devient une image dans le PDF, les autres restent vectoriels.

Couleurs CMJN

Pour l'imprimeur : les couleurs sont écrites en cyan, magenta, jaune, noir. Décochez si le PDF reste sur écran.

Aperçu de la feuille

La feuille telle qu'elle sortira : le trait pointillé montre la zone où l'on peut imprimer, les traits noirs sont les traits de coupe et les repères.

Changer de feuille

Quand les copies demandées ne tiennent pas sur une seule feuille, elles passent sur la suivante. Ces flèches montrent chaque feuille.

Taille et position

La taille du dessin sur le papier et sa place sur la feuille.

Format du papier

Le papier qui est dans votre imprimante. « Taille libre » permet d'écrire la largeur et la hauteur en millimètres.

Taille libre

La largeur et la hauteur de la feuille, en millimètres.

Orientation

Feuille debout (portrait) ou couchée (paysage). « Automatique » prend celle où le dessin est le plus grand ou le plus de copies tiennent.

Marge de sécurité

Une bande blanche tout autour de la feuille où rien n'est imprimé. Beaucoup d'imprimantes ne peuvent pas imprimer jusqu'au bord : 5 mm conviennent presque toujours.

Taille

Taille réelle : le dessin sort à sa vraie taille d'après la résolution du document (100 %). Ajuster : le dessin est agrandi ou réduit pour remplir la feuille. Échelle : vous choisissez le pourcentage.

Échelle

Le pourcentage de la taille réelle : 50 donne la moitié, 200 le double.

Position sur la feuille

Où se place le dessin (ou le groupe de copies) sur la feuille : au centre, dans un coin, ou décalé de la distance que vous écrivez.

Décalage

Le décalage vers la droite puis vers le bas, en millimètres, à partir du coin de la zone imprimable.

Miroir

Imprime l'image retournée, comme dans un miroir : pour les papiers à transfert qu'on repasse sur un tissu.

Plusieurs copies sur la feuille

Une seule copie, autant de copies qu'il en tient sur la feuille, ou un nombre précis (sur plusieurs feuilles s'il le faut).

Nombre de copies

Combien d'exemplaires du dessin vous voulez en tout. Ils sont rangés en grille ; s'ils ne tiennent pas sur une feuille, d'autres feuilles sont ajoutées.

Espace entre les copies

La distance entre deux copies, en millimètres. Elle est agrandie toute seule si les traits de coupe ou le fond perdu ont besoin de place.

Traits de coupe

De petits traits aux quatre coins de chaque copie, hors du dessin, pour guider le ciseau ou la lame de la découpe.

Longueur des traits

La longueur de chaque petit trait de coupe, en millimètres.

Distance du bord

L'écart entre le coin du dessin et le début du trait de coupe, en millimètres. Avec un fond perdu, il ne peut pas être plus petit que lui.

Repères de calage

Quatre petites cibles au milieu des bords de la feuille. L'imprimeur s'en sert pour aligner les couleurs.

Gamme de couleurs

Une rangée de carrés de couleur et de gris en haut de la feuille, pour vérifier que l'impression est fidèle.

Fond perdu

Une bande de couleur qui dépasse du bord de coupe, pour qu'aucun liseré blanc n'apparaisse si la coupe est un peu décalée. « Prolonger » invente la bande en étirant les

bords du dessin ; « déjà compris » veut dire que votre document est plus grand que la page et que la coupe se fait à l'intérieur.

Largeur du fond perdu

La largeur de la bande, en millimètres. 3 mm est l'usage.

Calques à imprimer

Cochez les calques qui doivent sortir sur le papier. Ceux que vous avez masqués sont décochés au départ.

Les fichiers à traiter

Ajoutez les images à traiter : une par une, plusieurs d'un coup, ou tout un dossier. Vous pouvez aussi les glisser dans la fenêtre.

Ajouter des fichiers

Ouvre la fenêtre de votre ordinateur pour choisir une ou plusieurs images (Ctrl + clic ou Maj + clic pour en choisir plusieurs).

Ajouter un dossier

Ajoute toutes les images d'un dossier (et de ses sous-dossiers). Ce qui n'est pas une image que le logiciel sait lire est laissé de côté.

Vider la liste

Retire tous les fichiers de la liste. Rien n'est effacé de l'ordinateur.

Liste des fichiers

Les fichiers qui seront traités, dans cet ordre. La croix retire un fichier de la liste (il n'est pas effacé). Pendant le traitement, une coche indique qu'il est fait.

Glisser des fichiers

Faites glisser des images depuis votre ordinateur jusqu'ici pour les ajouter à la liste.

Les actions à appliquer

Ce qu'il faut faire à chaque image. Vous pouvez ne rien choisir : les images sont alors seulement converties dans un autre format.

Suite d'actions

Une suite de la bibliothèque (script ou réglage), ou les actions que vous avez choisies dans l'arbre du document en cours. Elles sont appliquées dans l'ordre, à chaque image.

Fusionner les calques avant

Si une image a plusieurs calques, ils sont d'abord fusionnés en une seule image : c'est ce qu'il faut pour des photos. Décochez pour que chaque calque reçoive les réglages (surtout utile si vous gardez le format du logiciel).

Relire les actions du document

Relit les actions choisies dans l'arbre du document en cours, si vous avez changé la sélection depuis.

Le nom des fichiers produits

Comment s'appellent les nouveaux fichiers.

Modèle du nom

{nom} reprend le nom d'origine, {n} met un numéro, {n:3} un numéro sur trois chiffres (001, 002…), {date} la date du jour, {largeur} et {hauteur} la taille de l'image, {format} le format. Exemple : vacances-{n:3} donne vacances-001, vacances-002…

Premier numéro

Le numéro donné au premier fichier quand le modèle contient {n}.

Le format et le dossier de sortie

Le format des nouveaux fichiers, leur taille, et l'endroit où ils sont rangés.

Format de sortie

Le format des nouveaux fichiers : PNG, JPEG, WebP, TIFF… ou un document du logiciel, qui garde les calques et les réglages.

Qualité

Pour JPEG et WebP : plus le nombre est grand, plus l'image est belle et plus le fichier est gros. 90 convient presque toujours.

Couleurs CMJN

Pour les formats d'imprimerie : écrit les couleurs en cyan, magenta, jaune, noir.

Plus grand côté

Réduit les images dont le plus grand côté dépasse ce nombre de points, sans les déformer. 0 laisse la taille inchangée. Une image plus petite n'est jamais agrandie.

Dossier de sortie

Choisissez le dossier où ranger les nouveaux fichiers. Un fichier qui existe déjà n'est jamais remplacé : le nouveau prend « (2) » à la suite de son nom.

Dossier de sortie choisi

Le dossier où seront rangés les nouveaux fichiers.

Aperçu sur le premier fichier

Montre ce que donnera le traitement sur le premier fichier de la liste, avant de tout lancer.

Voir l'aperçu

Traite le premier fichier de la liste sans rien enregistrer et le montre avec le curseur avant / après.

Curseur avant / après

Glissez la poignée : à gauche l'image d'origine, à droite l'image traitée.

Arrêter

Arrête le traitement. Le fichier en cours est abandonné ; ceux qui sont déjà rangés restent dans le dossier de sortie.

Compte rendu

Ce qui a été fait, et pour chaque fichier refusé la raison.

Copier le compte rendu

Copie le compte rendu pour le coller où vous voulez.

Agrandir le code juste assez

Élargit le code-barres pour que sa barre la plus fine fasse 0,25 mm une fois imprimé. Seule la largeur change ; Annuler remet l'ancienne taille.

Barre de la règle

Choisissez ce que vous mesurez, glissez sur l'image, lisez la mesure. « Poser la cote » la garde comme dessin.

Longueur

Mesure la distance entre deux points et l'angle de la ligne. Glissez d'un point à un autre.

Angle

Mesure l'angle entre deux branches. Glissez la première branche à partir du sommet, puis la deuxième.

Rayon

Glissez du centre d'un rond jusqu'à son bord : le rayon et le diamètre s'écrivent.

Unité de la mesure

Millimètres, centimètres, pixels, pouces ou points. Les millimètres et centimètres tiennent compte de la résolution du document.

Mesure

Ce que vous mesurez en ce moment. Les petits ronds se déplacent pour corriger.

Poser la cote

Garde la mesure comme dessin vectoriel dans l'arbre paramétrique, réglable ensuite. Sans cela, la mesure disparaît quand vous changez d'outil.

Effacer

Efface la mesure pour en refaire une.

Pixels ou dessin vectoriel

Le calque choisi est un dessin vectoriel et la commande travaille sur des pixels. « Copie en pixels reliée » garde le dessin modifiable : l'effet se pose sur une copie qui le suit. « Convertir en pixels » change le calque lui-même en image.

Copie en pixels reliée

Un calque de pixels qui recopie le dessin et le suit. Le dessin reste modifiable avec les outils vectoriels, même s'il est masqué.

Convertir en pixels

Le calque devient une image. La conversion reste dans l'arbre paramétrique : en la supprimant, le dessin revient.

Nouveau calque de pixels

Un calque vide juste au-dessus, pour peindre par-dessus le dessin sans y toucher.

Proposition

Le logiciel propose la façon de faire qui convient au calque choisi. Cliquez sur un bouton, ou fermez le bandeau avec Échap.

Modifier le dessin d'origine

Ce calque recopie un dessin vectoriel masqué. Ce bouton vous place sur le dessin pour le modifier ; la copie suit.

Aller au calque vecteur

Choisit le calque vectoriel le plus proche, pour que l'outil agisse sur ses objets.

Dégradé sur les pixels

Remplit le calque de pixels d'un dégradé. Les dégradés sont les mêmes que ceux des objets vectoriels.

Vectoriser l'image

Fait un dessin vectoriel d'après l'image du calque. Le dessin reste relié à l'image : il se refait si l'image change.

Nouveau calque vecteur

Ajoute un calque vectoriel vide au-dessus du calque choisi.

Barre des calques

Les boutons qui servent le plus : choisir plusieurs calques, grouper, styles, calque de réglage, fusionner, déplacer ou aligner ensemble, supprimer.

Monter le calque

Avance le calque choisi d'un rang dans la liste : il passe devant celui qui le précédait. Au clavier : Ctrl+].

Descendre le calque

Recule le calque choisi d'un rang dans la liste : il passe derrière celui qui le suivait. Au clavier : Ctrl+[.

Choisir plusieurs calques

Allumé, chaque touche sur un calque l'ajoute au choix ou le retire : pas besoin de clavier. Avec une souris, Ctrl + clic ajoute un calque, Maj + clic choisit toute une suite.

Grouper

Range les calques choisis dans un dossier. Sans calque choisi, crée un dossier vide. Raccourci : Ctrl+G.

Style de calque

Ombres, lueurs, biseau, satin, incrustations et contour sur les calques choisis. Les effets restent modifiables à tout moment.

Calque de réglage

Choisissez un réglage dans la liste : un calque est créé et agit sur tout ce qui est dessous. Il reste modifiable, avec masque, opacité et mode de fusion.

Fusionner

Fusionner les calques choisis, les calques visibles, une copie des visibles, ou aplatir toute l'image.

Calques choisis

Ouvre la fenêtre pour déplacer, aligner, répartir, tourner, agrandir, retourner, grouper, fusionner ou supprimer ensemble les calques choisis.

Supprimer les calques choisis

Supprime les calques choisis, après confirmation. Tout reste dans la corbeille du document.

Ligne de calque

Touchez pour choisir ce calque. Appui long ou bouton « ⋯ » : le menu du calque. Glissez la poignée « ⠿ » pour changer l'ordre. Double touche : renommer.

Groupe

Un dossier de calques. La flèche le plie ou le déplie. Glissez un calque sur le groupe pour l'y ranger. Le groupe a son opacité, son mode, son masque, et s'efface d'un seul œil.

Calque de réglage

Agit sur tout ce qui est dessous. Double touche : rouvrir le réglage. Le masque limite l'endroit où il agit ; le bouton « écrêter » le limite au calque du dessous.

Plier ou déplier

Montre ou cache le contenu du groupe.

Objets du calque

Montre la liste des objets de ce calque vecteur : on peut les renommer, les masquer, les verrouiller, les réordonner en les glissant.

Afficher ou masquer

Montre ou cache le calque (ou le groupe entier).

Menu

Ouvre le menu de cette ligne. Même chose qu'un clic droit ou qu'un appui long.

Vignette du masque

Le masque du calque en petit : blanc, la partie visible ; noir, la partie cachée. Alt + toucher, ou un appui long sur la vignette, montre le masque seul sur toute l'image ; le même geste, ou le bandeau en haut de l'image, revient à l'image.

Poignée

Maintenez et glissez pour déplacer le calque : au-dessus, au-dessous, ou dans un groupe (au milieu de sa ligne).

Ligne d'objet

Un objet du calque vecteur. Toucher le choisit sur l'image et montre l'action qui l'a créé dans l'arbre. Double touche : renommer. Glisser la poignée : changer l'ordre.

Objet visible

Montre ou cache cet objet.

Cadenas du calque

Le cadenas verrouille le calque : plus aucun outil, filtre ou déplacement ne peut le modifier par erreur. Touchez-le encore pour le libérer.

Objet verrouillé

Un objet verrouillé ne se choisit plus à la souris sur l'image.

Déplacer

Déplace tous les calques choisis du nombre de points indiqué.

Aligner

Aligne le contenu des calques choisis entre eux, ou sur la page.

Transformer

Tourne, agrandit ou retourne l'ensemble des calques choisis autour de leur centre commun.

Fenêtre des styles

Cochez les effets voulus dans la liste, réglez-les à droite. Chaque réglage se voit tout de suite sur l'image ; le curseur avant / après compare.

Liste des effets

Dix effets qui s'ajoutent les uns aux autres. La case allume l'effet ; toucher son nom affiche ses réglages.

Styles rapides

Des combinaisons toutes prêtes, à régler ensuite comme on veut.

Réglage d'un effet

Faites glisser le curseur ou tapez la valeur.

Autres actions sur les calques

Ajouter un calque de réglage, fusionner, déplacer ou aligner les calques choisis, les supprimer, ou chercher un calque par son nom.

Chercher un calque

Tapez une partie du nom, choisissez un genre ou une couleur d'étiquette : la liste ne montre que les calques qui correspondent. Rien n'est modifié dans le document.

Options de fusion

Opacité du fond : rend le contenu du calque transparent en gardant ses effets. Plage de fusion : le calque ne se voit que là où la clarté est dans la plage choisie, pour lui ou pour ce qui est dessous.

Couches

Voir l'image rouge, vert, bleu ou en clarté, en faire une sélection, ou reprendre une sélection mémorisée. L'écran seul change : le document garde ses couleurs.

Document incorporé

Vous modifiez le document rangé dans un calque. « Terminer » met l'image à jour dans le calque ; « Abandonner » revient sans rien changer.

Verrouillage partiel

Ce calque est verrouillé en partie : soit sa position, soit ses pixels. Le menu du calque permet de le changer.

Ligne d'aide du bas

Choisit la place que prend la ligne d'aide : compacte (deux lignes, un toucher sur la ligne ouvre la suite dans une bulle), complète (tout le texte, la ligne est plus haute) ou masquée (il reste la barre d'état). Dans les trois cas, rien ne bouge quand vous survolez un bouton.

Ligne d'aide du bas

La ligne du bas explique le bouton ou le réglage que vous survolez. Compacte : deux lignes ; quand l'explication est plus longue, elle finit par « … » et un toucher sur la ligne l'ouvre en entier dans une bulle, sans rien déplacer. Complète : toute l'explication reste affichée, la ligne est plus haute. Masquée : la ligne d'aide disparaît, il reste la barre d'état. Un clic droit ou un appui long sur la ligne du bas propose le même choix.

Opérations entre formes

Combinez les objets choisis : réunir, soustraire, garder le commun, exclure (en haut), diviser, détourer, fusionner, recadrer, tracer les contours (en bas).

Réunion

Les formes choisies n'en font plus qu'une, avec la couleur de celle du dessus.

Soustraction

La forme du dessus (et celles au-dessus de la première) découpe celle du dessous, puis disparaît.

Soustraction par l'arrière

Les formes du dessous découpent celle du dessus, puis disparaissent.

Intersection

Ne reste que la partie couverte par toutes les formes.

Exclusion

Les parties où les formes se recouvrent deviennent des trous.

Division

Chaque zone délimitée par les bords devient une forme à part, avec la couleur de l'objet visible à cet endroit.

Détourage

Chaque objet perd les parties cachées par les objets au-dessus de lui. Les couleurs ne se mélangent pas.

Fusion des parties de même couleur

Comme le détourage, puis les zones qui se touchent et ont la même couleur sont réunies.

Recadrage par l'objet du dessus

L'objet du dessus sert d'emporte-pièce : il ne reste que ce qui est à l'intérieur.

Contours des zones

Les bords de toutes les zones deviennent des traits de la couleur de leur zone.

Garder les formes modifiables

Coché, la réunion, la soustraction, l'intersection et l'exclusion donnent une forme composée : les formes restent là et réglables, le résultat suit. Même chose sans cocher, avec la touche Alt en touchant le bouton.

Développer

Transforme la forme composée choisie en un tracé ordinaire, avec ses courbes exactes.

Répéter la dernière opération

Refait la même opération sur les objets choisis maintenant (raccourci Ctrl+4).

Options des opérations entre formes

Réglages des prochaines opérations : précision, points en trop, zones minuscules, contour gardé, recadrage, couleurs proches, traits des contours.

Réunir Pulsio Lab à mes autres logiciels FFSMC

Cochée : les fonctions de vos autres logiciels FFSMC apparaissent dans les menus de Pulsio Lab. Décochée : elles disparaissent, et Pulsio Lab ne parle plus aux autres logiciels (l'envoi direct par le menu Fichier reste possible).

Réunir ce logiciel à Pulsio Lab

Cochée : les fonctions de ce logiciel apparaissent dans les menus de Pulsio Lab, s'il est sous licence (ou en période d'essai) sur cet ordinateur. Décochée : elles disparaissent.

Envoyer directement

Cochée : Fichier › Envoyer à … remet votre dessin directement à ce logiciel, qui s'ouvre avec. Décochée : le dessin est enregistré dans un fichier, que vous ouvrez vous-même dans l'autre logiciel.

Un logiciel FFSMC de cet ordinateur

Son nom, sa version, et ce qu'il apporte à Pulsio Lab. Chaque logiciel garde sa propre licence.

Ouvrir ce logiciel

Ouvre la fenêtre de ce logiciel, ou l'amène devant si elle est déjà ouverte.

Réglage de la fonction

Ce choix est proposé par le logiciel qui fait le travail. Laissez la valeur proposée si vous ne savez pas.

Travail en cours

L'autre logiciel travaille sur votre image. Vous pouvez continuer à regarder votre document ; le résultat arrivera sur un nouveau calque.

Interrompre

Arrête le travail en cours. Votre document ne change pas.

Utiliser cette police

Applique cette police aux textes choisis, ou à l'outil Texte.

Fonction d'un autre logiciel FFSMC

Cette commande est faite par un autre de vos logiciels FFSMC. Le résultat arrive sur un nouveau calque, à la place exacte de ce qui a été envoyé ; Ctrl+Z le retire d'un coup, et le curseur avant / après le montre aussitôt.

Mise en correspondance

À gauche la photo, à droite le dessin. Touchez le même endroit sur les deux pour faire une paire de points. Quatre paires suffisent pour commencer ; dix ou plus, bien réparties, pour un autre angle de vue.

La photo modèle

Touchez un endroit précis : la loupe montre ce qu'il y a sous le doigt. Deux doigts : agrandir et déplacer la vue.

Le dessin

Touchez le même endroit que sur la photo. Un point déjà posé se déplace en le faisant glisser.

Agrandir, réduire, tout voir

Pour poser un point avec précision, agrandissez la vue. On peut aussi écarter deux doigts sur l'image.

Ouvrir une photo

Choisit la photo du même objet sur l'ordinateur. Elle peut être en couleur ou en noir et blanc (une photo d'archives convient très bien).

Prendre un calque du document

Prend comme photo modèle une image déjà posée sur un calque du document.

Poser des points

Touchez la photo puis le dessin (ou l'inverse) au même endroit. Dès quatre paires, le point correspondant est proposé tout seul.

Pinceau : ce n'est pas une ombre

Peignez sur la photo les inscriptions, les bandes peintes, les taches : ces endroits ne seront pas recopiés comme des ombres ou des reflets.

Pinceau : c'est bien une ombre

Le contraire du pinceau orange : peignez une vraie ombre franche que Pulsio Lab a prise pour un marquage (elle apparaît en rouge avec « Montrer les marquages repérés »). Elle sera reprise telle quelle.

Montrer les marquages repérés

Montre en rouge, sur la photo, les changements francs de clarté que Pulsio Lab prend pour des inscriptions ou des bandes peintes, et donc écarte. Si une vraie ombre y figure, repassez-la au pinceau vert « c'est bien une ombre ».

Déplacer la vue

Faites glisser l'image d'un doigt pour voir une autre partie, sans poser de point.

Taille du pinceau

La largeur du pinceau choisi, à l'écran. Agrandissez la vue pour peindre plus finement.

Retirer le dernier coup

Enlève le dernier coup du pinceau choisi.

Tout effacer

Enlève tous les coups du pinceau choisi (les autres pinceaux gardent les leurs).

Relief : bomber

Le relief déduit de la photo n'est qu'une approximation. Peignez sur le dessin une partie qui doit ressortir davantage : elle sera bombée dans la carte du relief et dans la lumière que vous placez vous-même.

Relief : creuser

Peignez sur le dessin une partie qui doit rentrer : une prise d'air, un passage de roue. Elle sera creusée dans la carte du relief.

Retirer le point choisi

Enlève la paire de points choisie (touchez d'abord le point, ou sa pastille numérotée en bas).

Aimanter aux coins

Le point posé saute sur le coin le plus proche (les petits points bleus) : il tombe juste, même si votre doigt ou votre stylet tremble un peu.

Montrer les contours

Fait ressortir en bleu les contours des deux images, pour repérer plus facilement les endroits communs.

Voir le dessin

Le dessin seul, pour y poser les points.

Photo posée dessus

La photo déformée et posée sur le dessin, en transparence : si le calage est bon, les contours tombent l'un sur l'autre.

Voir le résultat

Un aperçu du dessin avec les ombres et les reflets, avec le curseur avant / après.

Curseur avant / après

À gauche du curseur le dessin seul, à droite avec la lumière de la photo. Faites glisser la poignée.

Paire de points

Touchez une pastille pour choisir cette paire. Une pastille rouge signale un point qui semble mal placé.

Poser les ombres

Un calque d'ombres est posé au-dessus du dessin.

Poser les reflets

Un calque de reflets est posé au-dessus des ombres.

Poser la carte du relief

Un calque caché, en gris (le blanc est le plus haut), qui peut servir de relief pour l'éclairage ou la matière.

En dessin vectoriel

Les ombres et les reflets sont posés en aplats vectoriels (quelques niveaux), modifiables comme des formes, au lieu de pixels.

Le relief avec le modèle de profondeur

Le modèle de profondeur livré avec Pulsio Lab regarde la photo et devine les volumes. La carte du relief et la lumière que vous placez vous-même sont alors bien plus justes. Le calcul se fait sur l'ordinateur, sans internet, en quelques secondes.

Calculer la profondeur de la photo

Lance le modèle de profondeur sur la photo modèle. Le résultat est rangé dans le document : il n'est pas refait à chaque réglage.

Reprendre les points

Rouvre la photo et le dessin avec les points déjà posés : ajoutez-en, déplacez-les ou retirez-en. Les ombres, les reflets et le relief suivent ensemble.

Tout sélectionner (objets)

Choisit tous les objets du calque vecteur actif (Ctrl+A).

Désélectionner (objets)

Plus aucun objet n'est choisi (Échap).

Contour progressif (effet vivant)

Effet vivant : le bord de l'objet devient flou, il s'estompe vers l'extérieur au lieu de s'arrêter net. L'effet suit l'objet.

Lisser les tracés

Adoucit les tracés choisis : moins de points, des courbes plus douces, les petits tremblements disparaissent.

Développer l'enveloppe (figer)

L'enveloppe et les effets de l'objet sont figés en tracés ordinaires. Après cela, ils ne se règlent plus.

Lissage des bords

Règle la façon dont le bord du dessin du calque se fond dans ce qui est dessous. « Lisse » est le réglage normal ; les autres choix rendent le bord plus net ou plus doux, sans toucher aux pixels d'origine.

Bord lisse (normal)

Le bord est adouci comme d'habitude : les courbes et les diagonales ne font pas d'escalier.

Bord net (sans lissage)

Chaque point du bord est soit plein, soit vide : aucun dégradé de transparence. Pour le dessin au point près, les icônes et les contours de découpe.

Bord franc

La frange à demi transparente du bord est resserrée : le contour paraît plus franc, tout en restant sans escalier.

Bord doux

La frange à demi transparente du bord est renforcée : le contour paraît plus plein et plus doux.

Verrouillage partiel

Protège une partie seulement du calque : sa place (on peut encore peindre dessus) ou ses pixels (on peut encore le déplacer). Un petit cadenas le rappelle dans la liste.

Verrouiller la position

Le calque ne peut plus être déplacé par erreur, mais vous pouvez toujours peindre et retoucher dessus. Choisissez de nouveau pour retirer le verrou.

Verrouiller les pixels

Plus aucun coup de pinceau ni retouche ne touche ce calque, mais vous pouvez encore le déplacer. Choisissez de nouveau pour retirer le verrou.

Aucun verrouillage partiel

Retire le verrou de position ou de pixels : le calque redevient libre.

Couleur d'étiquette

Pose une pastille de couleur sur la ligne du calque, pour le repérer d'un coup d'œil (par exemple : rouge pour ce qui reste à finir). « Chercher un calque » peut n'afficher que les calques d'une couleur.

Étiquette de couleur

Pose cette pastille de couleur sur le calque. Elle ne change rien à l'image : c'est un simple repère pour vous.

Sans étiquette

Retire la pastille de couleur du calque.

Thèmes

Range les actions de chaque calque par familles (lumière et couleur, retouche, dessin…) : on retrouve vite un réglage sans parcourir tout l'arbre.

Ordre

Montre les actions dans l'ordre réel où elles sont calculées, de la première à la dernière.

Tous les thèmes

N'affiche qu'une famille d'actions dans l'arbre. « Tous les thèmes » les remet toutes. Rien n'est retiré de l'image.

Variante

La version du document affichée en ce moment. Chaque variante garde ses propres réglages ; changer de variante ne détruit rien.

Nouvelle variante

Crée une nouvelle variante à partir de celle affichée : vous essayez une autre version sans perdre la première.

Gérer les variantes

Ouvre la liste des variantes : les renommer, les comparer côte à côte, les exporter ou en supprimer une.

Lumière

D'où vient la lumière de la scène, en degrés. Les ombres portées et les reliefs réglés « selon la lumière du document » tournent tous ensemble quand vous bougez ce curseur.

Valeurs

Ouvre les valeurs du document : des nombres nommés (une marge, une largeur…) que vous pouvez taper dans n'importe quel réglage, par exemple « marge × 2 ». Changez la valeur : tout ce qui s'en sert suit.

Corbeille

Tout ce que vous avez supprimé (calques, actions, valeurs) attend ici tant que le document est ouvert. Un clic le remet à sa place.

Niveaux

Ajoute un calque de réglage « Niveaux » au-dessus du calque choisi : il agit sur tout ce qui est dessous, sans toucher aux calques eux-mêmes, avec son propre masque, son opacité et son mode de fusion. Il se règle de nouveau à tout moment (double touche sur sa ligne).

Courbes

Ajoute un calque de réglage « Courbes » au-dessus du calque choisi : il agit sur tout ce qui est dessous, sans toucher aux calques eux-mêmes, avec son propre masque, son opacité

et son mode de fusion. Il se règle de nouveau à tout moment (double touche sur sa ligne).

Exposition

Ajoute un calque de réglage « Exposition » au-dessus du calque choisi : il agit sur tout ce qui est dessous, sans toucher aux calques eux-mêmes, avec son propre masque, son opacité et son mode de fusion. Il se règle de nouveau à tout moment (double touche sur sa ligne).

Luminosité et contraste

Ajoute un calque de réglage « Luminosité et contraste » au-dessus du calque choisi : il agit sur tout ce qui est dessous, sans toucher aux calques eux-mêmes, avec son propre masque, son opacité et son mode de fusion. Il se règle de nouveau à tout moment (double touche sur sa ligne).

Teinte et saturation

Ajoute un calque de réglage « Teinte et saturation » au-dessus du calque choisi : il agit sur tout ce qui est dessous, sans toucher aux calques eux-mêmes, avec son propre masque, son opacité et son mode de fusion. Il se règle de nouveau à tout moment (double touche sur sa ligne).

Vibrance

Ajoute un calque de réglage « Vibrance » au-dessus du calque choisi : il agit sur tout ce qui est dessous, sans toucher aux calques eux-mêmes, avec son propre masque, son opacité et son mode de fusion. Il se règle de nouveau à tout moment (double touche sur sa ligne).

Balance des couleurs

Ajoute un calque de réglage « Balance des couleurs » au-dessus du calque choisi : il agit sur tout ce qui est dessous, sans toucher aux calques eux-mêmes, avec son propre masque, son opacité et son mode de fusion. Il se règle de nouveau à tout moment (double touche sur sa ligne).

Température et teinte

Ajoute un calque de réglage « Température et teinte » au-dessus du calque choisi : il agit sur tout ce qui est dessous, sans toucher aux calques eux-mêmes, avec son propre masque, son opacité et son mode de fusion. Il se règle de nouveau à tout moment (double touche sur sa ligne).

Noir et blanc

Ajoute un calque de réglage « Noir et blanc » au-dessus du calque choisi : il agit sur tout ce qui est dessous, sans toucher aux calques eux-mêmes, avec son propre masque, son opacité et son mode de fusion. Il se règle de nouveau à tout moment (double touche sur sa ligne).

Table de dégradés

Ajoute un calque de réglage « Table de dégradés » au-dessus du calque choisi : il agit sur tout ce qui est dessous, sans toucher aux calques eux-mêmes, avec son propre masque, son opacité et son mode de fusion. Il se règle de nouveau à tout moment (double touche sur sa ligne).

Filtre photo

Ajoute un calque de réglage « Filtre photo » au-dessus du calque choisi : il agit sur tout ce qui est dessous, sans toucher aux calques eux-mêmes, avec son propre masque, son opacité et son mode de fusion. Il se règle de nouveau à tout moment (double touche sur sa ligne).

Mélangeur de couches

Ajoute un calque de réglage « Mélangeur de couches » au-dessus du calque choisi : il agit sur tout ce qui est dessous, sans toucher aux calques eux-mêmes, avec son propre masque, son opacité et son mode de fusion. Il se règle de nouveau à tout moment (double touche sur sa ligne).

Correction sélective

Ajoute un calque de réglage « Correction sélective » au-dessus du calque choisi : il agit sur tout ce qui est dessous, sans toucher aux calques eux-mêmes, avec son propre masque, son opacité et son mode de fusion. Il se règle de nouveau à tout moment (double touche sur sa ligne).

Ombres et hautes lumières

Ajoute un calque de réglage « Ombres et hautes lumières » au-dessus du calque choisi : il agit sur tout ce qui est dessous, sans toucher aux calques eux-mêmes, avec son propre masque, son opacité et son mode de fusion. Il se règle de nouveau à tout moment (double touche sur sa ligne).

Postérisation

Ajoute un calque de réglage « Postérisation » au-dessus du calque choisi : il agit sur tout ce qui est dessous, sans toucher aux calques eux-mêmes, avec son propre masque, son

opacité et son mode de fusion. Il se règle de nouveau à tout moment (double touche sur sa ligne).

Seuil

Ajoute un calque de réglage « Seuil » au-dessus du calque choisi : il agit sur tout ce qui est dessous, sans toucher aux calques eux-mêmes, avec son propre masque, son opacité et son mode de fusion. Il se règle de nouveau à tout moment (double touche sur sa ligne).

Négatif

Ajoute un calque de réglage « Négatif » au-dessus du calque choisi : il agit sur tout ce qui est dessous, sans toucher aux calques eux-mêmes, avec son propre masque, son opacité et son mode de fusion. Il se règle de nouveau à tout moment (double touche sur sa ligne).

Sépia

Ajoute un calque de réglage « Sépia » au-dessus du calque choisi : il agit sur tout ce qui est dessous, sans toucher aux calques eux-mêmes, avec son propre masque, son opacité et son mode de fusion. Il se règle de nouveau à tout moment (double touche sur sa ligne).

Table de couleurs

Ajoute un calque de réglage « Table de couleurs » au-dessus du calque choisi : il agit sur tout ce qui est dessous, sans toucher aux calques eux-mêmes, avec son propre masque, son opacité et son mode de fusion. Il se règle de nouveau à tout moment (double touche sur sa ligne).

Valider

Garde le dégradé tel que vous le voyez et ferme l'éditeur. Il reste modifiable : double-cliquez de nouveau sur l'objet avec l'outil Dégradé.

Annuler

Remet l'objet comme il était à l'ouverture de l'éditeur. Si vous avez fait autre chose pendant ce temps, une question vous le rappelle avant de tout annuler.

Rappel des raccourcis

La lettre de chaque outil montré dans la barre (les vôtres compris, si vous en avez changé), et les raccourcis des commandes les plus courantes. Il reste ouvert pendant que vous travaillez.

Calculer la profondeur de la photo

Le modèle de profondeur estime la distance de chaque point ; ce qui est à la distance du sujet touché reste net.

Couleur du pot

La couleur posée par le pot de peinture.

Tolérance

Jusqu'où les couleurs voisines de la couleur touchée sont remplies.

Remplir

La zone touchée seulement, ou toutes les couleurs semblables de l'image.

Bord adouci

Le bord du remplissage est fondu.

Fermer les trous

Largeur du plus grand trou à fermer dans des traits qui ne se touchent pas.

Opacité du remplissage

À moins de 100 %, l'image reste visible à travers.

Ouvrir le réglage à chaque fois

Coché : chaque remplissage ouvre sa fenêtre avec le curseur avant / après.

Réglage gradué

L'effet va d'un côté à l'autre.

Réglage radial

L'effet part du centre d'une ellipse.

Pipette du noir

Touchez sur la photo ce qui doit devenir noir.

Pipette du gris

Touchez ce qui doit être gris, sans couleur : la dominante disparaît (dans Courbes).

Pipette du blanc

Touchez ce qui doit devenir blanc.

Tolérance

Jusqu'où les couleurs voisines sont effacées.

Effacer

La zone touchée ou cette couleur partout.

Bord adouci

Le bord effacé est fondu.

Taille du pinceau

Taille de la gomme d'arrière-plan.

Tolérance

Jusqu'où les couleurs voisines sont effacées.

Couleur effacée

Celle sous le centre du pinceau tout au long du geste, ou celle touchée au début.

Protéger la couleur de premier plan

La couleur de premier plan n'est jamais effacée.

Fermer les trous

La baguette choisit une zone fermée par des traits qui ne se touchent pas tout à fait.

Masque de gamme

Limite le choix aux couleurs d'une forme posée sur le disque des teintes : des couleurs qui vont bien ensemble.

Disque des couleurs

Touchez le disque pour choisir une couleur permise.

Limiter aux couleurs permises

Les couleurs hors de la forme sont grisées.

Forme du masque

La forme posée sur le disque.

Tourner le masque

Fait tourner la forme autour du disque.

Taille du masque

Agrandit ou réduit la forme.

Grille

Aucune, isométrique ou triangulaire.

Écart de la grille

Distance entre deux points de la grille.

Aimanter à la grille

Les formes vectorielles s'accrochent aux points de la grille.

Barre de l'objet choisi

Les gestes courants, juste à côté de l'objet ou du calque choisi.

Modifier le texte

Ouvre le réglage du texte.

Dupliquer

Une copie des objets choisis.

Grouper

Réunit les objets choisis en un groupe.

Dissocier

Défait le groupe.

Premier plan

Passe devant tout.

Arrière-plan

Passe derrière tout.

Remplissage

Couleur de l'intérieur.

Contour

Couleur du contour.

Supprimer

Supprime les objets choisis (ils restent récupérables par Annuler).

Dupliquer le calque

Une copie du calque.

Masque du calque

Ajoute un masque pour cacher une partie du calque.

Opacité du calque

Va au réglage d'opacité du calque.

Verrouiller

Protège le calque contre les changements.

Jeux de touches tout prêts

Des raccourcis calqués sur les habitudes des logiciels courants.

Habitudes de la retouche photo

Les touches courantes des logiciels de retouche photo.

Habitudes du dessin vectoriel

Les touches courantes des logiciels de dessin vectoriel.

Habitudes de la peinture numérique

Les touches courantes des logiciels de peinture.

Touches d'origine

Remet tous les raccourcis comme au premier lancement.

Fonction OpenType

Une fonction de la police : cochez pour l'utiliser.

Vérifier l'orthographe

Les mots inconnus sont listés avec des propositions.

Format

JPEG pour les photos, PNG pour les dessins et la transparence, WebP ou AVIF pour des fichiers plus légers.

Qualité

Plus haut : plus beau et plus lourd.

Taille

Réduire la taille allège beaucoup le fichier.

Égaliser

Ajoute un calque de réglage « Égaliser » au-dessus du calque choisi : il agit sur tout ce qui est dessous, sans toucher aux calques eux-mêmes.

Virage HDR

Ajoute un calque de réglage « Virage HDR » au-dessus du calque choisi : il agit sur tout ce qui est dessous, sans toucher aux calques eux-mêmes.

Courbes de teinte et de saturation

Ajoute un calque de réglage « Courbes de teinte et de saturation » au-dessus du calque choisi : il agit sur tout ce qui est dessous.

Réglage en Lab

Ajoute un calque de réglage « Réglage en Lab » au-dessus du calque choisi : il agit sur tout ce qui est dessous.

Fond perdu

La marge que l'imprimeur demande au-delà du bord de la page, en général 3 mm.

Définition minimale

En dessous, une image imprimée paraît floue. 300 pour une belle impression, 150 pour une affiche vue de loin.

Usage

Le format de l'image à fabriquer : sa taille, son genre de fichier et sa qualité sont réglés pour cet usage.

Cadrage

Remplir : l'image couvre tout le format, ce qui dépasse est coupé au centre. Garder toute l'image : rien n'est coupé, des bandes de la couleur choisie complètent le format.

Couleur des bandes

La couleur des bandes ajoutées autour de l'image, et du fond sous les parties transparentes.

Certificat d'authenticité

Coché : chaque image PNG ou JPEG enregistrée emporte un certificat (date, liste des retouches, éléments créés par le logiciel, empreinte de l'image, signature de cet ordinateur). Aucun nom ni aucune adresse n'y est écrit.

Ne plus poser la question

Coché : le logiciel retient votre choix et ne vous le redemande plus. Vous le retrouvez et pouvez le changer dans Fichier › Réglages des formats....

Les tracés

Le dessin arrive en vrais objets modifiables : formes, courbes, couleurs, dégradés, contours, groupes et calques avec leurs noms. C'est le choix conseillé.

L'image d'aperçu

Ouvre seulement la petite image que le fichier garde pour son aperçu. C'est une image de pixels : rapide, mais pas modifiable comme un dessin.

Couleurs d'imprimerie estimées

Certains fichiers ne donnent que la référence d'une couleur d'imprimerie (ton direct), sans la couleur elle-même. Case cochée : la couleur est relevée sur la petite image d'aperçu rangée dans le fichier ; elle est approchée, vérifiez-la avant d'imprimer. Case décochée : ces objets arrivent en gris.

Page à ouvrir

Le fichier contient plusieurs pages : choisissez celle à ouvrir. Le nombre d'objets aide à reconnaître les pages pleines. Pour une autre page, rouvrez le fichier.

Aperçu d'origine en calque masqué

Ajoute en plus l'image d'aperçu, cachée, sous le dessin. Rendez-la visible (l'œil du calque) pour comparer : pratique pour retaper un texte qui n'a pas pu être repris.

Ouvrir un fichier .cdr

Demander à chaque fois, toujours ouvrir les tracés, ou toujours l'image d'aperçu.

Développer la photo brute

Le logiciel lit les données du capteur et fabrique l'image lui-même, avec toute la finesse de la photo. C'est le choix conseillé.

Image d'aperçu de la photo brute

Ouvre l'image JPEG que l'appareil a rangée dans le fichier : très rapide, mais déjà retouchée par l'appareil et moins riche.

Balance des blancs

Celle de l'appareil (celle de la prise de vue), automatique (calculée sur toute la photo) ou lumière du jour (aucune correction). Elle reste réglable ensuite dans le développement.

Exposition

Éclaircit (nombre positif) ou assombrit (nombre négatif) la photo dès son développement, en diaphragmes : +1 double la lumière. De −2 à +3.

Hautes lumières

Ce que deviennent les parties brûlées (ciel blanc, reflets) : couper en blanc pur, adoucir la limite, ou reconstruire ce qui peut l'être à partir des autres couleurs.

Qualité du dématriçage

La façon de recomposer les couleurs à partir du capteur. « Fine » convient presque toujours ; « Très fine » est plus lente ; « Rapide » sert pour un essai.

Réduction du bruit

Atténue le grain des photos prises dans le noir, dès le développement. « Légère » garde le plus de détails.

Éclaircir automatiquement

Coché : la photo est éclaircie comme le ferait l'appareil. Décoché : la lumière brute du capteur, souvent plus sombre mais sans rien de brûlé.

Demi-taille

Développe la photo en moitié de largeur et de hauteur : quatre fois plus rapide, pour un essai ou un petit tirage.

Ouvrir le développement ensuite

Coché : dès que la photo est ouverte, la fenêtre de développement du logiciel s'ouvre (lumière, couleurs, netteté, bruit...). Tous ces réglages restent modifiables plus tard.

Ouvrir une photo brute

Demander à chaque fois, toujours développer avec vos derniers réglages, ou toujours ouvrir l'image d'aperçu.

Textes sélectionnables

Coché : dans le PDF, les textes restent des textes (on peut les sélectionner, les copier, les chercher), avec leurs polices incorporées ; le fichier est plus léger. Un texte particulier (contour, dégradé, texte sur un tracé) reste en contours, à l'identique. Décoché : tous les textes en contours.

Lier

L'image reste reliée à son fichier : quand le fichier change, l'image du document se met à jour. Une copie reste aussi dans le document, au cas où le fichier disparaîtrait.

Incorporer

L'image est copiée dans le document et ne suit plus son fichier, comme avec Importer.

Mise à jour automatique

Coché : dès qu'un fichier lié change, l'image se met à jour toute seule (annulable avec Ctrl+Z). Décoché : le logiciel vous prévient seulement.

Mettre à jour

Relit le fichier lié et remplace l'image du document, à la même place et à la même taille. Annulable avec Ctrl+Z.

Autoriser

Après une réouverture, le système demande de redonner l'accès au fichier lié : touchez ce bouton et acceptez.

Remplacer...

Choisit un autre fichier pour cette image, qui reste à la même place.

Incorporer

Coupe le lien : l'image reste telle qu'elle est dans le document et ne suit plus son fichier.

Montrer le fichier

Ouvre le dossier où se trouve le fichier lié, avec le fichier sélectionné.

Écran entier

Capture tout ce qui est affiché sur l'écran. Avec plusieurs écrans, chacun a sa vignette.

Une zone de l'écran

L'écran est d'abord capturé en entier, puis vous entourez la partie à garder en faisant glisser le doigt, le stylet ou la souris.

Une fenêtre

Capture seulement cette fenêtre, même si elle est en partie cachée.

Où mettre la capture

Dans un nouveau document, ou dans un nouveau calque du document en cours.

Prendre la capture

Tout de suite, ou après quelques secondes : le temps d'ouvrir un menu ou de préparer ce que vous voulez montrer.

Cacher le logiciel

Coché : le logiciel se met de côté pendant la capture, pour ne pas apparaître dessus.

Numériser une image

Choisissez votre numériseur, réglez si besoin, puis touchez « Numériser ». Le logiciel retient votre choix pour la prochaine fois.

Numériseur

Tous les numériseurs trouvés : ceux que l'ordinateur connaît, ceux du réseau (imprimantes multifonctions, sans rien installer), ceux qui ouvrent la fenêtre de leur fabricant, la fenêtre de numérisation du système, et le logiciel de votre numériseur.

Chercher de nouveau

Refait la recherche des numériseurs : utile après avoir allumé l'imprimante ou branché le numériseur.

Numériseur par son adresse

Si votre imprimante multifonction n'est pas trouvée toute seule, tapez son adresse sur le réseau (elle s'affiche sur son écran, dans les réglages du réseau), par exemple 192.168.1.20. Elle est retenue.

Source

La vitre, ou le chargeur de documents pour plusieurs feuilles à la suite, quand le numériseur en a un.

Résolution

300 convient aux documents et aux photos ; 600 ou plus pour agrandir un détail ou un petit original. Plus c'est haut, plus c'est long.

Couleurs

Couleur pour les photos et les documents en couleurs ; gris pour les textes et les originaux en noir et blanc, plus légers.

Mettre l'image dans

Un nouveau document, ou un nouveau calque du document ouvert. Plusieurs pages : chacune dans son document, ou chacune dans son calque.

Logiciel du fabricant

Pour les numériseurs que l'ordinateur ne voit pas lui-même : le logiciel livré avec le numériseur s'ouvre ; dès qu'il enregistre une image dans le dossier choisi, elle s'ouvre ici.

Logiciel

Les logiciels de numériseur trouvés sur l'ordinateur. Le vôtre n'y est pas ? Touchez « Autre programme… » et choisissez-le.

Autre programme

Choisissez le programme de votre numériseur sur l'ordinateur. Il est retenu pour la prochaine fois.

Dossier surveillé

Le dossier où le logiciel de votre numériseur enregistre ses images. Images et Documents se choisissent d'un clic ; sinon, « Autre dossier… ». Les sous-dossiers rangés par date sont vus aussi.

En attente de l'image

Numérisez avec le logiciel de votre numériseur et enregistrez : chaque nouvelle image du dossier s'ouvre ici, dès qu'elle est complètement écrite. Touchez « Terminé » quand vous avez fini.

Autres parcours

Tous les parcours du guide, y compris les plus spécialisés : logo, ombres d'après une photo, gravure au laser, découpe, autres logiciels FFSMC.

Panneau Guide

Les parcours pas à pas, les leçons et l'assistant. Le panneau se replie, se déplace et se ferme comme les autres ; Aide › Guide Pulsio le rouvre.

Pas à pas

Les parcours : le guide montre où toucher, attend que ce soit fait, vérifie, puis passe à l'étape suivante.

Leçons

De courtes leçons en images, une par grande partie du logiciel.

Assistants

Quelques questions simples, puis le logiciel est réglé pour vous ; tout reste modifiable.

Un parcours

Touchez pour commencer ce parcours (ou le reprendre là où vous l'aviez laissé). Vous pouvez le quitter à tout moment.

Reprendre où j'en étais

Reprend le parcours mis de côté, à la même étape.

Une leçon

Ouvre la leçon : quelques images du logiciel, une explication courte sous chacune.

Leçons de prise en main

Les petites leçons de départ : premier dessin, zoom, repère, tourner la vue, chercher une commande, écrire une note.

Un assistant

Ouvre l'assistant : il pose ses questions une par une, récapitule, puis règle le logiciel.

Au lancement

Cochée, la page d'accueil s'ouvre au lancement avec « Que voulez-vous faire ? » et la reprise du parcours mis de côté. Le même réglage se trouve dans Préférences › Général.

Tout recommencer à zéro

Le guide oublie les parcours faits, les leçons vues et l'étape mise de côté. Vos documents ne sont pas touchés. Une confirmation est demandée.

Que voulez-vous faire ?

Touchez ce que vous voulez faire : le guide vous accompagne pas à pas, en direct dans le logiciel.

Leçons en images

Ouvre la liste des leçons en images.

Assistants

Ouvre la liste des assistants.

Ouvrir le panneau Guide

Range le guide dans la colonne de droite, pour l'avoir sous la main pendant que vous travaillez.

Carte du guide

Ce qu'il faut faire maintenant. Le cercle orange entoure l'endroit à toucher. Dès que c'est fait, le guide passe tout seul à l'étape suivante.

Bandeau de la carte

Glissez ce bandeau pour déplacer la carte ; le guide retient sa place.

Réduire la carte

Ne garde qu'une petite pastille ; touchez-la pour retrouver la carte. Le cercle se cache pendant ce temps.

Plus tard

Met le parcours de côté. Vous le reprendrez à la même étape par Aide › Guide : reprendre où j'en étais, ou depuis la page d'accueil, même après avoir fermé le logiciel.

Quitter

Ferme le guide. Votre travail reste tel quel et le guide retient l'étape où vous étiez.

Précédent

Revient à l'étape d'avant. Ce que vous avez fait dans le document n'est pas défait : pour cela, Édition › Annuler.

Faites-le pour moi

Le guide fait cette étape à votre place, exactement comme si vous aviez touché le bon endroit. Pratique quand on ne trouve pas, ou au doigt pour un geste précis.

Suivant ou Passer

Passe à l'étape suivante. « Passer » saute une étape que le guide n'a pas encore vue faite : rien ne vous oblige à la faire.

Guide réduit

Touchez pour rouvrir la carte du guide.

Recommencer au début

Reprend le parcours à sa première étape (par exemple pour rouvrir la photo d'exemple).

Continuer quand même

Reprend à l'étape mise de côté, même si le document de départ n'est plus ouvert.

Pourquoi ?

Montre ou cache une courte explication de cette étape.

Choix de l'étape

Un choix proposé par cette étape du guide.

Le mode d'emploi

Ouvre le chapitre du mode d'emploi qui va plus loin sur ce sujet.

Photo d'exemple

Ouvre une photo de Bergues dans un nouvel onglet, pour s'exercer sans risque. Votre document en cours n'est pas touché.

Ouvrir ma photo

Ouvre une de vos photos pour suivre le parcours avec elle.

Nouvelle page blanche

Ouvre une page blanche dans un nouvel onglet. Votre document en cours n'est pas touché.

Image de la leçon

Une vue du vrai logiciel. Certaines images bougent pour montrer le geste.

Image précédente

Revient à l'image d'avant.

Image suivante

Passe à l'image suivante ; à la dernière, ferme la leçon.

Aller à une image

Touchez un rond pour aller directement à cette image de la leçon.

Essayer maintenant

Ferme la leçon et prend l'outil, ou ouvre la commande, pour essayer tout de suite.

Le chapitre du mode d'emploi

Ouvre le mode d'emploi au chapitre de cette famille d'outils.

Assistant

Répondez aux questions une par une. Rien n'est réglé avant que vous ayez vu le récapitulatif.

Réponse

Touchez la réponse qui vous convient. Quand plusieurs réponses sont possibles, touchez-en autant que vous voulez.

Votre réponse

Écrivez votre réponse ; le clavier de l'écran s'ouvre au doigt ou au stylet.

Précédent

Revient à la question d'avant.

Suivant

Passe à la question suivante.

Changer

Revient à cette question pour changer la réponse.

Régler le logiciel

Pose les réglages dans le document. Ils restent modifiables un par un, et « Tout défaire » remet le document comme avant.

Modifier

Rouvre la fenêtre de ce réglage pour le changer.

Étape suivante

Ouvre la commande qui vient ensuite (imprimer, envoyer à Cut Lab, exporter pour le laser…).

Tout défaire

Remet le document comme il était avant l'assistant.

Rubrique Fonctions de la suite FFSMC

Pour chaque travail que VectoScan Lab ou Crea Pol Lab savent faire aussi, vous choisissez qui le fait : on vous le demande à chaque fois, l'autre logiciel FFSMC quand il est là, ou toujours Pulsio Lab. Vous y réglez aussi ce qui se passe quand un dessin envoyé revient, et le partage de vos couleurs et de votre langue avec vos autres logiciels FFSMC.

Retenir mon choix

Cochée, la même réponse sera donnée la prochaine fois sans vous poser la question. Vous pouvez la changer dans Édition › Préférences, rubrique Fonctions de la suite FFSMC.

Toute l'image

Toute l'image du calque est vectorisée.

La sélection

Seule la partie sélectionnée est vectorisée. La sélection est gardée avec la vectorisation : vous pouvez en faire une autre ensuite sans rien changer ici.

Une zone peinte

Vous peignez au doigt ou au stylet, sur la petite image, la partie à vectoriser. Le reste est laissé de côté.

La zone à vectoriser

Peignez en rose la partie à vectoriser. « Gommer » retire ce qui a été peint en trop.

Taille du pinceau

Pinceau fin pour les bords, gros pinceau pour remplir vite.

Gommer ou peindre

Passe du pinceau à la gomme, et inversement.

Tout effacer

Retire toute la zone peinte, pour recommencer.

Tout peindre

Peint toute l'image d'un coup : il ne reste plus qu'à gommer ce qu'il faut laisser de côté.

Coins de l'objet

Les quatre coins de l'objet photographié de travers. Faites-les glisser au doigt ou au stylet pour qu'ils tombent juste sur les coins.

Trouver les coins

Pulsio Lab cherche l'objet qui se détache du fond et pose ses quatre coins.

Poser les coins à la main

Retire les coins : touchez ensuite la petite photo quatre fois, sur les quatre coins de l'objet, dans l'ordre que vous voulez.

Texture de matière

Remplit le calque de cette matière. Elle se répète sans raccord ; sa taille, son angle et ses couleurs se règlent dans la fenêtre qui s'ouvre.

Texte de la ligne

Le texte lu sur l'image. Corrigez-le si une lettre a été mal lue : c'est ce texte qui sera écrit.

Police proposée

Les polices connues qui ressemblent le plus à l'écriture de l'image, de la plus proche à la moins proche, avec leur ressemblance.

Remplacer cette ligne

Décochée, cette ligne reste telle qu'elle est sur l'image.

Ressemblance avec l'écriture d'origine

À 0 %, le texte garde les proportions de sa police. À 100 %, il est étiré ou resserré pour couvrir exactement l'écriture d'origine.

Cacher l'écriture d'origine

Pose un fond uni, de la couleur du fond de l'image, sous chaque texte : l'ancienne écriture ne se voit plus. Le fond reste un objet à part, que l'on peut retirer.

Couleur du texte

La couleur lue sur l'écriture d'origine. Vous pouvez en choisir une autre.

Ligne claire…

Transforme la photo en dessin de bande dessinée à la ligne claire : des aplats de couleurs franches cernés d'un trait noir régulier, sans ombres. Quand VectoScan Lab est réuni à Pulsio Lab, c'est lui qui dessine, sinon Pulsio Lab le fait lui-même.

Manga…

Transforme la photo en planche de manga : traits à l'encre, aplats noirs dans les ombres et trames de points pour les demi-teintes. En noir et blanc, ou sur des couleurs douces. Quand VectoScan Lab est réuni à Pulsio Lab, c'est lui qui dessine, sinon Pulsio Lab le fait lui-même.

Dessin pour tout-petits…

Simplifie la photo comme un livre d'images pour les petits : quelques grandes formes arrondies, des couleurs gaies, un gros trait doux tout autour. Quand VectoScan Lab est réuni à Pulsio Lab, c'est lui qui dessine, sinon Pulsio Lab le fait lui-même.

Bande dessinée (ombres franches)…

Dessin de bande dessinée avec des ombres franches sur chaque forme, des noirs profonds et un trait épais. Quand VectoScan Lab est réuni à Pulsio Lab, c'est lui qui dessine, sinon

Pulsio Lab le fait lui-même.

Encre (hachures)...

Dessin à la plume : traits d'encre, hachures en biais dans les demi-teintes, croisées dans les ombres. Quand VectoScan Lab est réuni à Pulsio Lab, c'est lui qui dessine, sinon Pulsio Lab le fait lui-même.

Crayon...

Dessin au crayon à papier : mine plus ou moins appuyée selon les ombres, grain du papier. Quand VectoScan Lab est réuni à Pulsio Lab, c'est lui qui dessine, sinon Pulsio Lab le fait lui-même.

Réaliste...

Peinture à plat qui garde les volumes de la photo : couleurs simplifiées mais ombrées, trait fin. Quand VectoScan Lab est réuni à Pulsio Lab, c'est lui qui dessine, sinon Pulsio Lab le fait lui-même.

Équipe

Travailler à plusieurs sur le réseau local : projets partagés, verrous, versions, commentaires, co-édition, bibliothèques de l'atelier, scripts protégés.

Travail en équipe

Une fenêtre du travail en équipe. Chaque bouton a son aide : laissez le doigt ou la souris dessus.

État de l'équipe

Le projet ouvert, combien de personnes y sont en ce moment, les commentaires à régler et les nouvelles. Touchez pour lire les nouvelles.

Nouvelles de l'équipe

Les derniers événements, du plus récent au plus ancien.

Bandeau du travail en équipe

Ce qui concerne le document affiché : lecture seule, nouvelle version, demande de main, co-édition. Les boutons proposent la suite.

Lecture seule

Quelqu'un d'autre a la main sur ce document : vous le voyez, vous pouvez le commenter, mais pas le modifier. Les boutons proposent de demander la main, de travailler sur une copie, ou de recharger la dernière version.

Main reprise par quelqu'un

Une autre personne a repris le document pendant que vous y travailliez. Vos changements sont toujours là : enregistrez-les en copie, comparez avec sa version, ou prenez la sienne (les vôtres sont alors gardés dans une version).

Enregistrer mes changements en copie

Enregistre ce que vous avez dans la fenêtre comme un nouveau document du projet, à votre nom. Rien n'est perdu.

Comparer avec sa version

Le curseur avant / après sur l'image : sa version d'un côté, la vôtre de l'autre.

Recharger

Affiche la dernière version enregistrée dans le projet.

Prendre la main

Le document est libre : vous en prenez la main. Si une nouvelle version a été enregistrée, elle est chargée d'abord.

Demander la main

Prévient la personne qui tient le document que vous voudriez y travailler. Elle choisit de vous passer la main ou non.

Reprendre

Reprend la main même si quelqu'un la tient (par exemple si son ordinateur s'est éteint). Une question vous dit d'abord qui, depuis quand, et son dernier signe de vie.

Travailler sur une copie à moi

Le document reste affiché mais n'est plus relié au projet : vous pouvez le modifier librement et l'enregistrer où vous voulez.

Demande de main

Quelqu'un voudrait travailler sur le document que vous tenez.

Enregistrer et passer la main

Enregistre votre travail dans le projet, puis rend le document libre : vous le gardez affiché en lecture seule.

Pas maintenant

Ferme la demande. La personne pourra redemander plus tard.

Reprendre un verrou

Dit qui tient le document ou le calque, depuis quand, et quand son logiciel a donné signe de vie pour la dernière fois. Reprendre ne détruit rien : les versions enregistrées restent.

Document déjà ouvert

Une autre personne travaille sur ce document. Ouvrez-le en lecture seule (vous pourrez demander la main), ou reprenez-le si son logiciel ne donne plus signe de vie.

Le document a changé entre-temps

Quelqu'un a enregistré ce document depuis que vous l'avez ouvert. Comparez, puis gardez la vôtre, prenez la sienne, ou gardez les deux. L'autre contenu est toujours gardé dans les versions.

Comparer les deux

Montre sur l'image le curseur avant / après : l'autre version à gauche, la vôtre à droite.

Projet partagé

Les documents du projet et qui y travaille, les personnes présentes en ce moment.

Ouvrir un projet partagé

Les dossiers que vous avez déjà utilisés comme projet, ou un autre dossier à choisir.

Ouvrir ce projet

Rouvre ce dossier comme projet partagé.

Documents du projet

Chaque document avec son état : libre, ou le nom de la personne qui y travaille et depuis quand.

Ouvrir

Ouvre ce document. S'il est libre, vous en prenez la main ; sinon, une question vous propose la lecture seule.

Versions…

Les versions gardées de ce document.

Mettre le document en cours dans le projet

Range le document ouvert dans le projet.

Enregistrer une copie dans le projet

Enregistre le document sous un autre nom dans le projet.

Qui est là

Les personnes qui ont le projet ouvert en ce moment, et le document sur lequel chacune travaille.

Liste des modifications

Chaque ligne : qui, quand, et ce qui a été fait. Les enregistrements disent ce qui a changé dans le document.

Document

Ne montrer que ce qui concerne ce document.

Personne

Ne montrer que ce qu'a fait cette personne.

Événements

Du plus récent au plus ancien.

Versions du document

Une version est gardée à chaque enregistrement, et toutes les quelques minutes pendant le travail. Les plus récentes sont en haut.

Liste des versions

Date, auteur, commentaire, et ce qui a changé depuis la version d'avant (+ ajouté, ~ modifié, − retiré).

Choisir pour comparer

Cochez deux versions, puis « Comparer les deux versions cochées ».

Comparer

Le curseur avant / après sur l'image : cette version à gauche, l'image actuelle à droite.

Revenir à cette version

Le document reprend cet état. C'est une étape de plus dans l'historique : Ctrl+Z la défait.

Ouvrir à part

Ouvre cette version comme un document séparé, non relié au projet.

Garder

Donne un nom à cette version : elle ne sera jamais effacée automatiquement.

Auteur de l'action

Les initiales et la couleur de la personne qui a fait (ou modifié en dernier) cette action. La bulle dit qui et quand.

Qui a fait quoi

Les personnes qui ont travaillé sur le document et leurs actions.

Montrer dans l'arbre

Met en surbrillance dans l'arbre les actions de cette personne. Échap enlève la surbrillance.

Montrer les auteurs dans l'arbre

Quand plusieurs personnes ont travaillé sur le document (ou dans un projet), toujours, ou jamais.

Commentaire épinglé

Touchez l'épingle pour lire le commentaire et ses réponses, répondre, ou le marquer comme réglé.

Épingler un commentaire

Touchez l'image à l'endroit à commenter. « Terminer » ou Échap pour ne rien poser.

Nouveau commentaire

Écrivez ce que vous voulez dire à cet endroit, puis « Épingler ».

Texte du commentaire

Ce que verront les autres à cet endroit de l'image.

Fil du commentaire

Le commentaire, les réponses dans l'ordre, et son état.

Votre réponse

Écrivez ici, puis « Répondre ».

Répondre

Ajoute votre réponse au fil.

Marquer comme réglé

Dit à tout le monde que c'est fait. L'épingle devient grise ; on peut la rouvrir.

Rouvrir

Le commentaire redevient à régler.

Retirer

Retire le commentaire et ses réponses pour tout le monde, après confirmation.

Commentaires de relecture

Tous les commentaires du document.

Tri des commentaires

Tous, seulement ceux à régler, ou seulement ceux réglés. Le tri vaut aussi pour les épingles sur l'image.

Voir

Amène l'image sur l'épingle et ouvre son fil.

Montrer les épingles

Montre ou cache les épingles sur l'image (elles ne font jamais partie de l'image enregistrée).

Lancer une co-édition

Les autres personnes du projet pourront modifier le document en même temps que vous.

Code pour rejoindre

Conseillé : sans le code, personne ne peut lire ce qui circule, même en ayant accès au dossier du projet.

Code de la séance

Douze signes à donner aux personnes qui rejoignent.

Co-éditions en cours

Choisissez celle à rejoindre.

Rejoindre

Demande le code, puis vous fait entrer dans la séance.

Co-édition en direct

Avec qui vous travaillez, et si des changements reçus attendent la fin de votre geste.

Co-édition

Les personnes de la séance, le code, les messages échangés.

Quitter la séance

Vous sortez de la co-édition ; le document reste ouvert.

Désaccord

Deux personnes ont changé la même chose au même moment. Vous gardez la vôtre tant que vous n'avez pas choisi.

Désaccords

Chaque désaccord, avec les deux versions côte à côte.

Comparer sur l'image

Le curseur avant / après : l'image avec la version de l'autre à gauche, la vôtre à droite.

Garder la mienne

Votre version est envoyée aux autres et remplace la leur.

Prendre la sienne

Vous prenez la version de l'autre personne (Ctrl+Z revient à la vôtre).

Calque réservé

Les initiales de la personne qui s'occupe de ce calque. Contour seul : c'est vous.

Bibliothèques de l'atelier

Ce que l'équipe partage, rangé par genre. Les nouveautés sont marquées.

Genres

Nuanciers, pinceaux, styles, modèles de documents, scripts.

Éléments partagés

Chaque élément avec la personne qui l'a partagé et la date.

Prendre

Recopie l'élément chez vous (bibliothèque, pinceaux ou scripts). Un modèle ouvre un nouveau document fait à partir de lui.

Retirer

L'élément n'est plus proposé. Ceux qui l'ont déjà pris le gardent.

Partager

Choisissez parmi vos éléments ceux à déposer dans l'atelier.

Tout prendre

Prend d'un coup tous les éléments nouveaux de ce genre.

Voir le code

Le texte du script, pour le relire avant de le prendre.

Scripts protégés

Vos scripts : les lancer, les modifier, les partager, les supprimer.

Mes scripts

Les scripts gardés sur cet ordinateur.

Lancer

Ouvre la fenêtre de lancement : ce que le script demande, ses réglages, ses limites.

Modifier

Ouvre le script dans l'éditeur.

Partager

Dépose le script dans les bibliothèques de l'atelier.

Supprimer

Retire le script de cet ordinateur, après confirmation.

Éditeur de script

Le texte du script. Les lignes « // @… » du début disent son nom, ce qu'il demande et ses réglages. « Essayer » le lance sans l'enregistrer.

Lancer un script

Rien n'est permis d'office : cochez une par une les autorisations demandées, réglez la durée et la mémoire permises, puis « Lancer ».

Autorisation

Ce que le script demande en plus de la description du document. Non cochée, elle est refusée. Le réseau est toujours refusé.

Réglage du script

Une valeur que le script vous laisse choisir.

Durée permise

Au-delà, le script est arrêté (1 à 600 secondes).

Mémoire permise

Toute la mémoire que le script peut demander pendant qu'il tourne (8 à 1 024 Mo). Au-delà, il est arrêté.

Le script travaille

La fenêtre reste utilisable. « Interrompre » arrête le script tout de suite ; rien n'a encore changé dans le document.

Ce que le script propose

Rien n'est encore fait. Décochez ce que vous ne voulez pas, puis « Appliquer ce qui est coché » : le curseur avant / après montre l'effet, Ctrl+Z le défait d'un coup.

Propositions

Chaque changement proposé. Ceux qui ne peuvent pas se faire sont grisés, avec la raison.

Messages du script

Ce que le script a écrit avec grafusio.dire().

Code du script

Le texte complet du script.

Réglages du travail en équipe

Votre nom, votre couleur, les fonctions d'équipe et leur rythme.

Votre nom

Le nom que les autres voient sur vos actions, vos commentaires et vos verrous.

Votre couleur

La couleur de vos pastilles, de vos épingles et de votre curseur en co-édition.

Fonctions

Chaque fonction d'équipe peut être coupée.

Noter l'auteur de chaque action

Chaque action garde le nom de qui l'a faite et de qui l'a modifiée.

Projets partagés

Les documents rangés dans un dossier commun, avec verrous et versions.

Co-édition en direct

Coupée au départ. Cochée, on peut lancer ou rejoindre une co-édition.

Bibliothèques de l'atelier

Les nouveautés partagées par les autres sont signalées.

Scripts

Les scripts protégés.

Commentaire à chaque enregistrement

Le logiciel demande quelques mots sur ce que vous avez changé, lus ensuite dans les versions.

Rythme

Le signe de vie, le délai d'abandon d'un verrou, les versions automatiques.

Signe de vie

Toutes les combien de secondes votre logiciel dit « je suis là » dans le dossier du projet.

Délai d'abandon

Un verrou sans signe de vie pendant ce temps est considéré comme abandonné : on peut le reprendre.

Version automatique

Pendant le travail, une version est gardée toutes les N minutes si le document a changé (0 : jamais).

Versions gardées

Le nombre de versions automatiques gardées par document ; celles que vous avez nommées sont toujours gardées.

Calque glissé sur l'onglet d'un autre document

Ce que fait le logiciel quand vous glissez un calque, depuis le panneau des calques, jusqu'à l'onglet d'un autre document. « Demander à chaque fois » ouvre la question Copier ou Déplacer ; les deux autres choix répondent à votre place.

Geste du pinceau d'ajustement

Ce que fait le pinceau aux objets qu'il touche : les pousser dans le sens du geste, les gonfler, les rétrécir, les tourner, les éclaircir, les assombrir, les écarter du centre du pinceau ou les en rapprocher.

Taille du pinceau d'ajustement

Le diamètre du cercle qui agit sur les objets, en points de l'écran.

Force du pinceau d'ajustement

De combien les objets changent à chaque passage.

Terminer la courbe

Pose la courbe telle qu'elle est, ouverte.

Fermer la courbe

Relie le dernier point au premier et pose la courbe fermée.

Retirer le dernier point

Enlève le dernier point posé, pour le reposer ailleurs.

Formats de la déclinaison

Cochez les formats voulus. « Mes formats » sont ceux enregistrés dans la fenêtre Nouveau.

Ajustement

Tout garder (un fond complète les côtés), ou remplir le format en recadrant au centre.

Objets accrochés aux bords

Les textes, logos et objets proches d'un bord restent à la même distance de ce bord dans chaque format.

Fond ajouté

La couleur des bandes ajoutées sur les côtés, ou transparent.

Résultat

Un onglet par format (pour retoucher chacun), ou une image PNG par format, enregistrées d'un coup.

Voir l'aperçu

Montre une petite image de chaque format coché.

Couleur à glisser

Posez le doigt sur cette pastille et glissez-la sur l'image : la zone où vous la lâchez se remplit de la couleur (sur un dessin vectoriel, l'objet touché prend la couleur).

Garder l'historique en branches

Cochée : à chaque enregistrement, l'arbre de l'historique (toutes les branches) est rangé dans le fichier du document ; on le retrouve en rouvrant le document, et l'on peut encore passer d'une branche à l'autre. Le fichier est un peu plus gros. Décochée : le document est enregistré sans son historique. Le choix vaut aussi pour les documents suivants.

La peinture suit l'objet

Cochée : quand on déplace, agrandit ou tourne l'objet, la peinture faite dedans le suit. Le réglage se change ensuite à tout moment dans l'action « La peinture suit l'objet » du calque

de peinture.

Triangles gardés

Le nombre de triangles que gardera le modèle simplifié. Moins de triangles : le modèle tourne plus vite, les détails les plus fins s'adoucissent. Les couleurs et les textures sont gardées.

Arbre de l'historique

Chaque rond est une étape. La suite actuelle est en couleur ; les autres lignes sont des suites abandonnées. Touchez une étape pour y aller.

Tailles de l'icône

Les tailles rangées dans le fichier .ico : 16 et 32 pour les listes, 48 pour le bureau, 256 pour les grands affichages.

Un calque par taille

Si un calque s'appelle « 16 », « 32 », etc., il sert pour cette taille au lieu de l'image réduite : on dessine ainsi les petites tailles au point près.

Netteté des petites tailles

Une image très réduite devient floue ; ce réglage la rend un peu plus nette.

Kit de marque

Logos, couleurs et polices de votre marque. Touchez « Poser » pour mettre un logo dans le document, une pastille pour donner la couleur au pinceau et aux objets choisis, « Aux textes choisis » pour la police.

Ce que la pipette recopie

Décochez ce qui doit rester tel quel sur les objets touchés.

Prendre un nouvel aspect

Le prochain toucher prend l'aspect d'un autre objet.

Vue du masque

Vous voyez le masque à la place de l'image. Touchez ce bandeau pour revenir à l'image.

Vignette du masque

Le masque du calque en petit : blanc visible, noir caché. Alt + toucher, ou un appui long, montre le masque seul sur toute l'image.

Geste de l'outil Réseau

Poser des points reliés, ou remplir une case fermée avec la couleur du pinceau (un second toucher la vide).

Lâcher le point en cours

Le prochain point posé ne sera relié à rien : pour commencer une autre branche.

Nouveau réseau

Commence un autre réseau, sans toucher au précédent.

Peinture sur le modèle 3D

Peignez sur le calque posé devant le modèle, puis touchez « Poser la peinture sur le modèle » : elle se colle à sa surface. « Renoncer » retire ce calque.

Texture du pot

La texture posée par le pot de peinture.

Taille de la texture

Plus grand, le grain ou les fils sont plus gros.

Tolérance

Plus haut, la zone remplie s'étend aux couleurs voisines.

Contenu de l'objet dynamique

Modifiez le contenu comme un calque ordinaire. Touchez le bandeau quand c'est fini : l'objet dynamique se remet à jour, avec toutes ses transformations.

La pointe peint

D'après la clarté : le foncé peint, le clair ne peint pas (pour une photo). D'après la forme : tout ce qui est dessiné peint (pour une forme découpée).

Espacement des touches

Distance entre deux empreintes de la pointe, en pour cent de sa taille : petit pour un trait continu, grand pour une suite d'empreintes.

Nom du pinceau

Le nom sous lequel le pinceau est rangé dans « Mes pinceaux ».

Tube

Les images posées par le tube.

Taille des éléments

Taille des images posées.

Espacement

Distance entre deux éléments.

Orientation

Éléments droits, qui suivent le geste, ou tournés au hasard.

Couleur des éléments

Couleurs d'origine, teintées de la couleur du pinceau, ou entièrement de cette couleur.

Valider

Garde ce que vous venez de régler.

Annuler

Ferme la fenêtre sans rien changer.

Historique

Chaque ligne est une étape du travail. Touchez une étape pour y revenir. Appui long au doigt ou au stylet, ou clic droit : comparer, ouvrir cette étape dans un nouveau document, en faire un instantané.

Vue d'ensemble

Toute l'image en petit. Le cadre de couleur montre la partie visible à l'écran : tirez-le au doigt, au stylet ou à la souris pour vous déplacer dans l'image. Les boutons en dessous rapprochent, éloignent ou ajustent l'image.

Vue d'ensemble : l'image

Touchez un endroit de la petite image : il vient au milieu de la fenêtre. Glissez pour vous promener dans l'image. La molette rapproche ou éloigne.

Agrandissement

L'agrandissement actuel de l'image à l'écran. 100 % : un point de l'image est un point de l'écran.

Éloigner

Montre l'image plus petite.

Rapprocher

Montre l'image plus grande.

Ajuster

Montre toute l'image dans la fenêtre.

Taille réelle

Montre l'image à 100 % : un point de l'image par point d'écran.

Curseur d'agrandissement

Glissez vers la droite pour rapprocher l'image, vers la gauche pour l'éloigner.

Propriétés de l'objet

Les mesures et les couleurs de ce qui est choisi : position, taille, rotation, remplissage, contour, opacité. Tapez une valeur puis validez : l'objet change aussitôt, et Ctrl+Z revient en arrière. Sans objet choisi, le panneau montre les réglages du calque actif.

Position X

Distance entre le bord gauche de l'image et le bord gauche de l'objet, en points.

Position Y

Distance entre le haut de l'image et le haut de l'objet, en points.

Largeur

Largeur de l'objet. L'objet s'étire depuis son coin en haut à gauche.

Hauteur

Hauteur de l'objet. L'objet s'étire depuis son coin en haut à gauche.

Tourner

Tape l'angle, puis touchez une des deux flèches pour tourner l'objet de cet angle autour de son centre.

Tourner vers la gauche

Tourne l'objet de l'angle choisi, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Tourner vers la droite

Tourne l'objet de l'angle choisi, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Remplissage

La couleur de l'intérieur de l'objet. Touchez la pastille pour en choisir une autre.

Sans remplissage

L'intérieur de l'objet devient transparent : seul le contour reste.

Contour

La couleur du trait qui fait le tour de l'objet.

Sans contour

Retire le trait qui fait le tour de l'objet.

Épaisseur du contour

L'épaisseur du trait du contour, en points. Zéro : pas de contour visible.

Opacité

100 % : l'objet cache ce qui est dessous. Plus bas, on voit à travers.

Remplissage et contour

Ouvre la fenêtre complète : dégradés, motifs, pointillés, flèches, angles et extrémités du trait.

Position, taille, rotation

Ouvre la fenêtre complète : inclinaison, miroir, point fixe, copies.

Nom du calque

Tapez un nouveau nom puis validez.

Opacité du calque

100 % : le calque cache ce qui est dessous. Plus bas, on voit à travers.

Mode de fusion

La façon dont le calque se mélange avec ceux du dessous : normal, produit (assombrit), écran (éclaircit)...

Visible

Montre ou cache le calque.

Verrouillé

Un calque verrouillé ne peut plus être modifié par erreur.

Caractères

La police, la taille, la graisse, l'alignement, les espacements et la couleur du texte choisi. Sans texte choisi, ces réglages servent au prochain texte que vous écrirez.

Police

La forme des lettres. La liste contient les polices de l'ordinateur et celles que vous avez ajoutées.

Taille des lettres

La hauteur des lettres, en points d'image.

Graisse

L'épaisseur des lettres, de très fin à très gras (si la police le permet).

Alignement

Les lignes du texte calées à gauche, au centre ou à droite.

Aligner à gauche

Les lignes commencent toutes au même bord gauche.

Centrer

Chaque ligne est centrée.

Aligner à droite

Les lignes finissent toutes au même bord droit.

Italique

Penche les lettres. Touchez encore pour les redresser.

Espacement des lettres

Écarte ou rapproche les lettres, en millièmes de la taille. Zéro : l'espacement prévu par la police.

Interligne

L'écart entre deux lignes, en pour cent de la taille des lettres. 120 % est l'écart habituel.

Majuscules

Garde le texte comme tapé, ou le passe en majuscules ou en minuscules sans le retaper.

Couleur des lettres

La couleur de remplissage des lettres.

Tous les réglages du texte

Ouvre la fenêtre du texte avec tous ses réglages : le texte lui-même, le cadre, le contour des lettres, la ligne de base…

Tablette

Ce que le stylet envoie en ce moment (pression, inclinaison, rotation, molette), la courbe de pression, ses préréglages et le profil choisi.

Ce que sait faire le stylet

Le logiciel mesure ce que le stylet envoie dès le premier trait : pression, inclinaison, rotation, molette, dos qui efface.

Courbe de pression

Touchez la courbe pour la modifier en tirant ses points.

Pression

La force d'appui du stylet, de 0 à 100 %.

Inclinaison

De combien le stylet est penché.

Rotation

La rotation du stylet sur lui-même (seulement certains stylets).

Molette

La molette des stylets aérographes (seulement ces stylets).

Préréglages de la courbe

Doux : un trait léger suffit. Ferme : il faut appuyer davantage. Normal : entre les deux.

Courbe douce

Un appui léger donne déjà un trait épais et foncé.

Courbe normale

Le trait suit l'appui tel quel.

Courbe ferme

Il faut appuyer davantage pour un trait épais : idéal pour une main lourde.

Courbe très douce

Pour une main très légère.

Courbe très ferme

Pour une main très lourde.

Profil

Un profil garde tous les réglages d'une tablette et d'un stylet : courbe, pointe, gomme, outil préféré. Changez de profil quand vous changez d'appareil.

Courbe et profils

Ouvre la fenêtre où l'on tire les points de la courbe et où l'on gère les profils.

Tous les réglages de la tablette

Ouvre la fenêtre Tablette graphique : seuils, lissage, boutons du stylet, doigt, clavier à l'écran.

Bibliothèque

Vos couleurs, dégradés, motifs, formes, réglages et styles, dans une colonne. Touchez un élément pour l'appliquer.

Genre

Ne montrer qu'un genre d'éléments : couleurs, dégradés, motifs, formes…

Chercher

Tapez une partie du nom de l'élément.

Éléments

Touchez un élément pour l'appliquer. Appui long ou clic droit : détails.

Élément de la bibliothèque

Touchez pour l'appliquer là où c'est logique : couleur en cours, objet choisi, calque actif.

Ouvrir en grand

Ouvre la grande fenêtre de la bibliothèque, avec ses dossiers et ses favoris.

Importer

Ajoute des fichiers de couleurs, dégradés, motifs, formes ou styles.

Vignette du calque

Une petite image du contenu du calque, pour le reconnaître d'un coup d'œil.

Simple ou tous les réglages

Simple : seulement les réglages principaux de la fenêtre. Tous les réglages : le reste aussi. La fenêtre retient votre choix pour la prochaine fois.

Simple

Ne montre que les réglages principaux de cette fenêtre.

Tous les réglages

Montre tous les réglages de cette fenêtre.

Tous les outils

Dans l'espace Débutant, la barre ne montre que les outils les plus utiles. Ce bouton montre tous les outils, ou revient à la liste courte.

Courbe de pression

En bas à gauche : appui léger, rien sur le dessin. En haut à droite : appui fort, effet complet. Tirez les points blancs ; touchez un endroit libre pour ajouter un point. Plus la courbe monte

vite, moins il faut appuyer.

Retirer le point choisi

Enlève le point jaune (le point touché en dernier). Les deux bouts de la courbe restent toujours.

Courbe d'origine

Revient à la courbe simple réglée par le curseur « doux à ferme » de la barre d'options.

Pour quels pinceaux

Une seule courbe pour tous les pinceaux, ou une courbe par pinceau : alors la courbe réglée ici ne vaut que pour le pinceau en cours.

Pointe du stylet

Dites quelle pointe est montée sur le stylet : feutre (elle frotte, on appuie moins), ressort (elle s'enfonce, on appuie plus), rigide. La sensibilité est corrigée en conséquence.

Molette des aérographes

Certains stylets aérographes ont une petite molette sur le côté. Elle peut doser la peinture avec la pression, ou la remplacer.

Molette sur tous les pinceaux

Cochée, la molette agit aussi sur les pinceaux qui ne sont pas des aérographes.

Gomme du dos

Quand vous retournez le stylet pour gommer : la gomme prend la taille du pinceau en cours, celle de l'outil Gomme, ou une taille fixe.

Taille fixe de la gomme

La taille de la gomme du dos du stylet, en points d'image.

Outil préféré

L'outil que ce stylet prend tout seul quand son profil revient.

Nouveau profil

Crée un profil à partir du profil en service, sous un autre nom.

Renommer le profil

Change le nom du profil en service.

Associer au stylet en main

Le profil retient ce que sait faire le stylet que vous tenez. Quand ce stylet revient, le profil revient avec lui. Deux stylets qui savent exactement les mêmes choses ne se distinguent pas.

Supprimer le profil

Retire le profil en service, après validation.

Exporter les profils

Range tous vos profils dans un fichier, pour les retrouver sur un autre ordinateur.

Importer des profils

Ajoute les profils d'un fichier exporté avant.

Changer de profil tout seul

Quand un stylet associé à un profil arrive, ce profil se met en service.

Touches express

Ce que font les touches de la tablette.

Assistant

Régler la pression en trois traits.

Commande de la touche

Ce que fait cette combinaison de touches. Mettez la même combinaison dans le logiciel de votre tablette, sur la touche express de votre choix.

Barre express

De gros boutons posés sur l'écran, qui font la même chose que les touches express. Glissez la poignée pour la déplacer.

Bouton express

Lance la commande choisie dans Peinture › Touches express de la tablette.

Poignée

Glissez pour déplacer la barre express.

Cacher la barre

Retire la barre express de l'écran. Elle revient par le menu Peinture.

Valeurs d'origine

Remet les huit commandes de départ : annuler, rétablir, gomme, pipette, main, ajuster, pinceau plus petit, pinceau plus grand.

Un stylet est arrivé

Le logiciel propose de régler la pression en trois traits. Vous pouvez le faire plus tard par le menu Peinture.

Régler maintenant

Ouvre l'assistant en trois traits.

Plus tard

La question reviendra une autre fois.

Ne plus proposer

La question ne reviendra plus. L'assistant reste dans le menu Peinture.

Consigne

Ce qu'il faut tracer maintenant.

Zone d'essai

Tracez ici, avec le stylet, le trait demandé.

Garder cette courbe

La courbe proposée devient la courbe de pression du profil en service.

Garder l'ancienne

Ferme l'assistant sans rien changer.

Recommencer

Efface les trois traits et recommence.

Bien régler son écran

Suivez les étapes avec les boutons du bas. Le logiciel ne change rien dans l'ordinateur : il dit seulement quoi régler.

Les noirs

Le nombre de carrés que vous distinguez sur le fond noir.

Les blancs

Le nombre de carrés que vous distinguez sur le fond blanc.

Le gris moyen

Le carré qui se fond le mieux dans les rayures quand on plisse les yeux.

Les couleurs neutres

Le dégradé du noir au blanc doit être gris partout.

La taille réelle

Glissez jusqu'à ce que le rectangle ait la taille d'une carte bancaire posée contre l'écran.

Garder cette mesure

La mesure sert à montrer l'image à sa vraie taille (Affichage › Taille réelle sur papier).

Oublier la mesure

Revient à la taille habituelle des écrans.

Étape précédente

Revient à l'étape d'avant.

Étape suivante

Passe à l'étape suivante.

Votre licence

L'édition en service, son titulaire, les postes acquis et utilisés ; ou, pendant l'essai, les jours qui restent.

Les trois éditions

Chaque ligne est une famille de fonctions ; une coche dit qu'elle fait partie de l'édition de la colonne.

Repères dans les menus

Un trait de couleur au bord des lignes de menu, et un point sur les outils, qui appartiennent à l'Édition Complète (orange) ou à l'Édition Atelier (violet). La bulle de la ligne donne le nom de l'édition.

Clé de licence

La clé reçue par e-mail après l'achat sur ffsmc.fr, de la forme FFSMC-XXXX-XXXX-XXXX-XXXX. Elle est aussi dans votre compte, page « Mes licences ». Minuscules, espaces et tirets oubliés sont acceptés.

Le module

Ce que contient le module, qui l'a fait, et si sa signature est bonne.

Un module installé

Son nom, ce qu'il a apporté et l'état de sa signature.

Retirer le module

Retire tout ce que le module a apporté, après validation. Vos documents ne changent pas.

Ouvrir le modèle

Ouvre ce modèle de document dans un nouvel onglet.

Genres de fonds

Touchez un genre pour voir ses fonds.

Genre

Montre les fonds de ce genre.

Fonds

Touchez un fond pour le poser. Appui long ou clic droit sur une de vos photos : la retirer.

Fond fabriqué

Un fond dessiné par le logiciel, à la taille de votre document. Tout se règle ensuite dans sa fenêtre.

Fond en photo

Une photo de votre bibliothèque de fonds ou d'un module.

Ce que mesure le logiciel

L'écran, son échelle, les écrans en plus, le tactile, le stylet et ses capacités, le clavier, la mémoire, et la vitesse mesurée en 4K et en 8K.

Essais à la main

Faites chaque essai sur la tablette, puis choisissez « Marche » ou « Ne marche pas ». Une note aide à comprendre ce qui ne va pas.

Résultat

Marche, ne marche pas, ou pas encore essayé.

Note

Quelques mots sur ce que vous avez vu, surtout quand ça ne marche pas.

FFSMC, fabriqué à Bergues

Le logo de FFSMC, l'éditeur du logiciel, et le logo « Made in Bergues » : le logiciel est fait à Bergues, dans le Nord.

Points sur la photo

Touchez la petite photo pour poser un point. Touchez un point déjà posé pour le choisir, faites-le glisser pour le déplacer.

Retirer le point choisi

Enlève le point entouré de jaune. Les autres restent.

Tout retirer

Enlève tous les points posés sur la petite photo.

Choisir une image

Ouvre la boîte de l'ordinateur pour choisir une image. Elle est gardée dans le document : le fichier d'origine peut ensuite être déplacé ou effacé.

Image d'un autre onglet

Prend l'image telle qu'elle est affichée dans un autre document ouvert dans un onglet.

Bibliothèque de fonds

Ouvre la bibliothèque de fonds pour en choisir un.

Proposition

Pulsio Lab propose : touchez un bouton, ou laissez le bandeau disparaître.

Ombres automatiques

Ce qui se passe quand un sujet détouré arrive sur un fond : ombre posée seule, seulement proposée, ou rien.

Ombre posée

La sorte d'ombre posée ou proposée.

Dessins et textes

Ce qui se passe quand une forme, un texte ou un dessin vectoriel est posé sur une photo ou un fond : ombre posée seule, seulement proposée, ou rien. Un fond blanc vide ne déclenche rien.

Têtes penchées

La recherche des visages regarde aussi la photo penchée de chaque côté : les têtes inclinées sont trouvées, mais la recherche prend plus de temps.

Ce qui est reconnu

La forme trouvée à l'endroit touché, ou ce qu'il manque pour poser le dessin.

Reprendre ces coins

Copie les coins trouvés dans « Coins posés à la main » : vous pouvez alors les faire glisser un par un.

Lumière de la scène

Faites tourner le soleil jaune (ou le curseur) : toutes les ombres qui suivent la lumière du document tournent ensemble.

Montrer ou cacher

Décochée, cette ombre est cachée (pas supprimée).

Faire suivre la lumière

Cette ombre avait une direction à elle : elle suivra désormais la lumière du document.

Régler

Ouvre la fenêtre de réglage de cette ombre.

Ajouter une ombre

Ajoute une ombre au calque actif.

Ombres automatiques

Choisissez ce qui se passe quand un sujet détouré arrive.

Réglage du fond

Un réglage propre à ce fond fabriqué (couleurs, nuages, horizon...).

Bibliothèque

Choisit un autre fond dans la bibliothèque.

Image

Prend une de vos images comme fond.

Recherche

Tapez un mot (ciel, route, plage, marbre...).

Ambiance

Montre les fonds sobres, les fonds spectaculaires, ou les deux.

Sobre ↔ Spectaculaire

Dose l'ambiance de tous les fonds : vers la gauche plus calme, vers la droite plus vif.

Catégorie

Montre les fonds de cette catégorie.

Favori

Range ce fond dans vos favoris (étoile pleine), ou l'en retire.

Retirer

Retire ce fond de vos fonds.

Fond

Touchez pour poser ce fond sous le sujet.

Ajouter mes fonds

Ajoute vos propres images à la bibliothèque, dans la catégorie affichée.

Installer un module

Installe un module complémentaire récupéré sur ffsmc.fr (fichier .grafusio-module) : ses fonds rejoignent cette bibliothèque. Sa signature est vérifiée.

Mes modules

La liste des modules installés, ce que chacun a apporté, et le bouton pour en retirer un.

Format

Les formats demandés par les boutiques en ligne et les réseaux sociaux.

Ombre

Une ombre douce posée au sol, avec un reflet au choix, ou aucune.

Fond

Blanc pur pour la plupart des boutiques, ou un studio clair.

Marge

L'espace laissé autour du sujet.

Essayer sans

Décochez pour voir le résultat sans cette étape.

Régler

Ouvre le réglage de cette étape.

Le fond

Un fond de la bibliothèque, une image de votre ordinateur, ou un calque déjà présent sous le sujet.

Sol brillant

Ajoute le reflet du sujet sur le sol.

Flou d'arrière-plan

Floute un peu le fond, comme sur une vraie photo où le sujet est net.

Lumière du fond

Pulsio Lab cherche d'où vient la lumière du fond et y oriente les ombres.

Marge

L'écart entre le sujet et la ligne de découpe, en millimètres.

Un seul contour

Les trous à l'intérieur du sujet ne sont pas découpés.

Proposition

Montre cette proposition et cache les autres.

Nouveau tirage

Refait la proposition affichée autrement.

Régler

Ouvre le réglage de la proposition affichée.

Étendue

Jusqu'où agit le point.

Clarté

Rend plus sombre ou plus clair ce qui ressemble au point.

Contraste

Plus ou moins de contraste autour du point.

Couleurs

Couleurs plus ternes ou plus vives.

Chaleur

Plus froid ou plus chaud.

Semblable

Plus haut, des couleurs plus éloignées de celle du point sont touchées.

Référence

Choisit la photo de référence de la série.

Référence

Touchez la photo qui sert de référence.

Calques du document

Prend les photos posées sur les calques du document.

Photos de la série

Ajoute les photos à accorder.

Aperçus

Touchez la vignette qui vous plaît : les curseurs se placent tout seuls.

Trop sombre

En dessous de cette valeur, un endroit est montré en bleu.

Trop clair

Au-dessus de cette valeur, un endroit est montré en rouge.

Correction proposée

Cochée, cette correction est ajoutée dans l'arbre.

Alerte

Montre sur l'image les endroits trop clairs (rouge) et trop sombres (bleu).

Le plateau vu de dessus

Le sujet est au milieu, l'appareil photo en bas, le fond en haut. Chaque lumière est dessinée avec sa forme et son faisceau. Faites-la glisser au doigt ou au stylet pour la déplacer autour du sujet : la photo se recalcule.

Lumière du plateau

Touchez une lumière de la liste pour la choisir et afficher ses réglages. Une lumière barrée est éteinte.

Ajouter une lumière

Choisissez le genre de lumière à poser sur le plateau : boîte à lumière, parapluie, bol beauté, octobox, strip box, flash annulaire, réflecteur, contre-jour, lumière de fond, projecteur,

bougie, néon, soleil couchant, lune ou fenêtre. Douze lumières au plus.

Genre de lumière

Change le genre de la lumière choisie. Sa taille, sa douceur, son ouverture et sa couleur prennent les valeurs habituelles de ce genre ; vous pouvez ensuite les régler.

Allumée

Éteint ou rallume la lumière sans la retirer du plateau : pratique pour voir ce qu'elle apporte.

Dupliquer la lumière

Pose une copie de la lumière choisie, de l'autre côté du sujet.

Retirer la lumière

Enlève la lumière choisie du plateau. Annuler (Ctrl+Z) la remet si vous avez déjà validé.

Distance du sujet

Rapproche ou éloigne la lumière du sujet, sans changer sa direction. Proche, elle est plus forte, plus douce et tombe plus vite dans l'ombre sur les côtés.

Direction autour du sujet

Fait tourner la lumière autour du sujet : 0° en face, à côté de l'appareil ; 90° sur le côté ; 180° derrière le sujet.

Hauteur de la lumière

La hauteur de la lumière au-dessus du sol, en mètres. Plus haute que le visage, elle fait une ombre sous le nez et le menton ; au niveau du visage, l'ombre part sur le côté.

Puissance

La force de la lumière. 100 % éclaire normalement le sujet ; au-delà, les parties éclairées blanchissent. Le réflecteur renvoie une part de la lumière qu'il reçoit : réglez-le plus bas.

Taille de la source

La taille de la boîte, du parapluie ou du panneau. Plus la source est grande par rapport à sa distance, plus le passage de la lumière à l'ombre est doux.

Douceur

Adoucit la limite entre la lumière et l'ombre, et le bord du faisceau. 0 % : lumière dure, ombre nette ; 100 % : lumière très enveloppante.

Température de la lumière

La couleur de la lumière en kelvins : 1800 K pour une bougie, 3200 K pour une lampe de maison, 5600 K pour le flash et le jour, 8000 K et plus pour une lumière bleutée d'ombre ou de ciel.

Ouverture du faisceau

L'angle du faisceau. Étroit, la lumière fait une tache ; large, elle éclaire toute la scène. Un nid d'abeille le resserre encore.

Gélatine de couleur

Une feuille de couleur posée devant la lumière, comme au théâtre. « Sans gélatine » la retire.

Nid d'abeille

Une grille posée devant la boîte : la lumière ne part plus que droit devant (40°, 20° ou 10°), sans déborder sur le fond ni sur les côtés.

Gobo

Une découpe posée devant un projecteur : la lumière dessine un motif sur le sujet et sur le fond (croisillons d'une fenêtre, store, feuillage, points, vitrail, rayures).

Parapluie réfléchissant ou diffusant

Réfléchissant : la lumière rebondit dans le parapluie, elle reste dirigée. Diffusant : elle traverse la toile et se répand partout, sur le fond aussi.

Surface du réflecteur

Argenté : renvoie une lumière franche et neutre. Doré : réchauffe la peau. Blanc : renvoie une lumière plus faible et très douce.

Exporter le schéma

Enregistre la vue de dessus du plateau avec le tableau de chaque lumière (genre, puissance, hauteur, distance, direction, taille, douceur, couleur, accessoires) : une image PNG et un dessin SVG, pour refaire le même éclairage lors d'une vraie séance.

Relier les effets maintenant

La lumière principale du studio devient la lumière du document : ombres, matières, reliefs et styles de calque qui suivent la lumière prennent sa direction, sa douceur et sa couleur ;

chaque ombre de sujet reçoit une ombre de plus par lumière.

Tout éteindre

Retire toutes les lumières du plateau : la photo redevient telle qu'elle était, et vous pouvez repartir de zéro ou d'un schéma classique.

Calculer le relief

Le modèle de profondeur livré avec Pulsio Lab regarde la photo et devine ce qui est près et ce qui est loin. La lumière tombe alors plus juste sur le visage, le corps ou l'objet. Le calcul prend quelques secondes et se fait sur l'ordinateur.

Oublier ce relief

Retire le relief calculé : la lumière se fonde de nouveau sur la silhouette du sujet et sur le modelé de la photo.

Photo de référence

La photo dont la couleur du vêtement sert de modèle à toutes les autres.

Couleur à tenir

Soit la couleur du vêtement mesurée au centre de la photo de référence, soit une couleur choisie (celle du nuancier du fabricant, par exemple).

Couleur choisie

La couleur exacte du tissu, si vous la connaissez.

Tolérance

Jusqu'où une couleur proche est encore prise comme celle du vêtement. Montez-la si le vêtement n'est pris qu'en partie.

Photo de la collection

Décochez une photo pour la laisser telle quelle.

Retouche des visages

La retouche posée sur chaque visage trouvé : améliorer les visages, lumière sur le visage, maquillage, couleur de la peau.

Réglages

Les réglages de départ de la retouche, ou ceux d'une retouche déjà réglée dans ce document : la même retouche est alors reprise partout.

Photo à retoucher

Décochez une photo pour la laisser telle quelle.

Photos de l'album

Les calques de ce document, les documents ouverts dans les onglets, ou des fichiers à choisir sur l'ordinateur.

Format de l'album

La taille d'une page d'album : carré, à l'italienne, A4 en hauteur ou grand format.

Photos par page

« Varié » alterne une, deux, trois ou quatre photos par page, comme un vrai album ; sinon le même nombre sur chaque page.

Finesse

150 points par pouce suffisent pour regarder l'album à l'écran ; 300 pour l'imprimer.

Couleur du fond

La couleur des pages autour des photos.

Marges

L'espace entre le bord de la page et les photos, en millimètres.

Album en un seul PDF

Coché, l'album est aussi enregistré dans un seul fichier PDF, une page d'album par page. Vous pouvez le refaire plus tard par Retouche › Mariage, portrait et identité › Enregistrer l'album en un seul PDF…

Espace entre les photos

L'espace entre deux photos d'une même page, en millimètres.

Aperçu du cadrage

Le cadre jaune est la photo d'identité. Les traits verts du bas montrent où doivent se trouver les yeux, ceux du haut où doit arriver le haut de la tête.

Norme

Le pays ou le document : chaque norme a son format et ses règles de hauteur de la tête et des yeux.

Hauteur de la tête

Agrandit ou réduit la tête dans le cadre, si le visage trouvé est un peu trop grand ou trop petit.

Hauteur des yeux

Monte ou descend le cadre pour placer les yeux entre les deux traits verts.

Centrage

Décale le cadre à gauche ou à droite pour bien centrer le visage.

Fond uniforme

Remplace le fond derrière la personne par une couleur unie claire, comme l'exigent les normes.

Prénom

Le prénom de l'enfant, en grand.

Date de naissance

La date, écrite comme vous le souhaitez.

Petit mot

La phrase sous le prénom.

Poids et taille

Par exemple « 3,2 kg, 50 cm ». Laissez vide si vous n'en voulez pas.

Mise en page

Photo à gauche et textes à droite, photo en grand avec un bandeau, ou photo ronde au centre.

Décor

Le fond du faire-part.

Couleur du décor

La couleur principale du décor.

Script scénique

Une suite de retouches pensée pour un sujet. La vignette montre le résultat sur votre photo. Un toucher la choisit : ses étapes s'affichent dessous. Une étoile marque les scripts proposés pour cette photo.

Étape du script

Décochez une étape pour ne pas la poser. Une étape grisée n'est pas possible sur cette photo (par exemple, aucun visage trouvé).

Dosage

La force de toutes les étapes d'un coup. Chaque étape reste ensuite réglable une par une dans l'arbre paramétrique.

Enregistrer ma recette

Garde les actions du calque choisi sous un nom : la recette apparaît ensuite parmi les scripts scéniques, en vignette, pour toutes vos photos.

Panneau Métier

Les outils, préréglages, assistants et formats d'export du métier choisi, à un toucher. Il s'ouvre en tête de colonne dans chaque espace de travail de métier.

Métier

Passe à l'espace de travail d'un autre métier. Le document ne change pas : seuls les panneaux et les outils changent.

Format d'export

Enregistre l'image aplatie au format indiqué (taille en points, recadrée au centre ou posée sur fond blanc selon le format). Le document lui-même ne change pas.

Rembrandt

Une grande lumière placée de côté et en hauteur : un petit triangle de lumière éclaire la joue du côté de l'ombre. Le portrait classique des peintres.

Papillon

La lumière en face et au-dessus du visage : une petite ombre en forme de papillon sous le nez. Flatteur pour la beauté et la mode.

Boucle

La lumière un peu de côté et un peu au-dessus : l'ombre du nez fait une petite boucle vers la joue. Le portrait le plus courant.

Éclairage divisé

La lumière franchement de côté : une moitié du visage éclairée, l'autre dans l'ombre. Un portrait fort, dramatique.

Coquillage (clamshell)

Une lumière au-dessus et une autre en dessous, toutes deux de face : le visage est éclairé comme entre les deux valves d'un coquillage. Très doux, pour la beauté.

High key

Tout est clair : fond blanc éclairé par deux lumières, grande source douce de face. Pour la mode, les enfants, les produits sur blanc.

Low key

Presque tout est sombre : une seule lumière étroite sur le côté, avec un nid d'abeille. Pour un portrait mystérieux ou un objet précieux.

Contre-jour

Deux lumières derrière le sujet dessinent un liseré clair sur ses bords ; un réflecteur débouche un peu la face.

Trois points (produit)

Le schéma des produits et des interviews : lumière principale de côté, parapluie de débouchage en face de l'autre côté, contre-jour derrière pour détacher le sujet du fond.

Bougie

Une flamme toute proche du sujet : lumière orangée qui tombe vite dans le noir, pénombre bleutée autour.

Néon

Deux tubes de couleur de part et d'autre du sujet, rose et bleu, dans une pièce sombre. L'ambiance des rues la nuit.

Coucher de soleil

Un soleil bas et orangé derrière le sujet, un fond qui rougeoie, des ombres bleutées.

Clair de lune

Une lumière froide et faible venue d'en haut, comme un clair de lune.

Lumière de fenêtre

Une grande fenêtre sur le côté, lumière du jour douce, et un réflecteur blanc de l'autre côté. Le plus naturel des éclairages.

Par métier

Les espaces de travail par métier, rangés à part : un toucher sur l'un d'eux le choisit. Le document ne change pas.

Fabrications

Des objets complets à fabriquer au laser à partir d'un dessin ou d'une photo : tableau en profondeur, carte en relief, marqueterie, vitrail, puzzle, objet rond, tampon, tissu et papier, boîte en carton, gabarit de série, contour de découpe.

Gravures particulières

Les gravures qui demandent plus qu'une simple photo : relief creusé en plusieurs passes, creux à remplir de peinture ou de résine, couleurs sur le métal, très grandes gravures partagées en dalles.

Aperçu réaliste

Le montage avec ses vraies épaisseurs, sa brillance et ses ombres. Glissez le doigt sur l'image pour le faire tourner, ou servez-vous des deux réglettes. Le curseur avant / après pose le dessin d'origine au même endroit.

Aperçu réaliste du montage

Le montage tel qu'il sortira. Faites glisser le doigt, le stylet ou la souris sur l'image pour le tourner et le pencher.

Tourner

Fait pivoter le montage vers la gauche ou vers la droite, comme si vous tourniez autour.

Hauteur de vue

À 0, on regarde le montage bien de face. Plus la valeur monte, plus on le voit de biais, par le dessus : les épaisseurs et les chants apparaissent.

Lumière

D'où vient la lumière : elle éclaire les chants qui lui font face et pose les ombres de l'autre côté.

Écarter les plaques

Sépare les plaques en hauteur pour voir comment elles se posent les unes sur les autres. À 0, elles sont montées.

Brillance

Force du reflet sur les matières brillantes (acrylique, miroir). Le bois, le carton et le feutre restent mats.

Chant brûlé

Le laser noircit le bord du bois, du MDF et du carton qu'il découpe. Décochez pour voir le chant tel qu'il serait après un ponçage.

Éclairé par l'arrière

Ajoute une lumière derrière le montage, comme un ruban lumineux posé au dos : elle passe par les écarts et à travers l'acrylique transparent.

Fond

Le mur ou le support derrière le montage, pour juger des couleurs dans leur décor.

De face, de biais

Remet le montage bien de face, ou dans la vue de biais de départ.

Projet

Le document contient plusieurs projets laser : choisissez celui à montrer.

Curseur avant / après

D'un côté du curseur, le dessin d'origine posé à plat sur le dessus du montage ; de l'autre, l'aperçu réaliste. Faites glisser la poignée.

Rangement

Au plus serré : chaque pièce est posée par sa vraie forme, au plus près des autres, et peut tomber dans le trou d'une grande pièce. Par rangées : le rangement simple, rectangle par rectangle, plus rapide à calculer.

Rotation des pièces

Combien les pièces peuvent tourner pour mieux se loger. Un quart de tour suffit souvent ; des pas plus fins serrent davantage mais le calcul est plus long.

Sens du bois

Le bois et le contreplaqué ont un fil : une pièce découpée en travers du fil casse plus facilement et ne prend pas la teinte de la même façon. Quand le sens est respecté, les pièces ne tournent que d'un demi-tour et gardent le fil dans le sens de la plaque. Dites aussi dans quel sens court le fil de vos plaques.

Film de protection

L'acrylique est livré avec un film sur chaque face. Le laisser pendant la découpe évite les traces de fumée et les rayures ; pour graver, on le retire seulement sur la face gravée. Pulsio Lab le rappelle à l'export.

Mes chutes en stock

Les morceaux de plaque qui restent d'un travail précédent. Déclarez-les ici une fois (matière, épaisseur, taille) : elles sont remplies avant toute plaque neuve. Après l'export, Pulsio Lab propose de retirer celles qui ont servi et d'ajouter le bas libre d'une plaque peu remplie.

Ajouter une chute

Donnez un nom si vous voulez, la matière, l'épaisseur, la largeur et la hauteur en millimètres (le rectangle qui tient entièrement dans la chute), et combien vous en avez.

Bilan du placement

Combien de plaques neuves il faut avec le rangement simple et avec le rangement au plus serré, et combien de chutes de votre stock servent.

Plaques

Le plan de chaque plaque : rouge pour la découpe, bleu pour le marquage, sombre pour la gravure. Des rayures marquent une plaque dont on respecte le fil.

Curseur avant / après

Sur la première plaque : le rangement par rangées d'un côté du curseur, le rangement au plus serré de l'autre.

Placement

La façon dont les pièces sont rangées sur les plaques. Le bouton ouvre ses réglages : rotation, sens du bois, film de protection, chutes en stock.

Mettre à jour le stock

Les chutes de votre stock qui viennent de servir peuvent en être retirées, et le bas libre d'une plaque neuve peu remplie peut y être ajouté pour la prochaine fois.

Que faire de cette image ?

Chaque vignette montre un résultat possible. Touchez-en une : l'action est créée et ses réglages s'ouvrent ; vous pouvez tout changer, ou annuler.

Gravure de la photo

Les gris de la photo deviennent des points brûlés. Réglage de la matière, de la finesse et du contraste dans la fenêtre qui s'ouvre.

Dessin au trait

Seuls les contours de l'image sont gardés, à l'épaisseur choisie : une gravure rapide et nette.

Découpe de la silhouette

Le contour du sujet, sans le fond, à découper d'un seul tenant.

Couches superposées

Une plaque de couleur par ton de l'image, empilées : c'est le projet laser, avec ses matières.

Relief creusé

L'image est creusée en plusieurs passes, plus profond là où elle est sombre : un bas-relief.

Porte-clés ou aimant

L'image entourée d'un contour de découpe à 3 mm, avec un trou d'accroche en haut.

Gravure

La gravure à partager : une photo préparée pour le laser, ou un relief.

Taille d'une dalle

La taille de chaque carreau ou de chaque plaque. Choisissez un carreau courant, la zone de travail de votre machine, ou tapez vos mesures.

Joint

La largeur du joint entre deux carreaux. L'image saute cette largeur : une fois les carreaux posés avec leur joint, le dessin continue sans décalage.

Repères de raccord

De petits traits marqués au bord de chaque dalle, aux mêmes endroits que sur la dalle voisine : une fois posées, ils se prolongent l'un l'autre si les dalles sont bien alignées.

Code de la dalle

Une lettre pour la rangée, un chiffre pour la colonne (A1, A2, B1…), gravés petit dans un coin : on retrouve sa place sur le plan de pose.

Découper le contour

Ajoute la découpe du contour de chaque dalle : pour des plaques taillées dans un grand panneau.

G-code

Ajoute pour chaque dalle le programme d'une graveuse à diode qui lit le G-code.

Aperçu des dalles

Les dalles avec leur part d'image, leurs repères (en bleu) et leur code.

Curseur avant / après

D'un côté du curseur la gravure entière, de l'autre la même partagée en dalles avec ses joints.

Zones à remplir

Une ligne par couleur du dessin : creusée ou non, couleur de remplissage, matière coulée, profondeur.

Sens du fil

L'angle du fil du bois pour chaque couleur. Le petit échantillon montre le sens choisi.

Planche d'essai

Ce qui change d'une case à l'autre : un réglage par ligne (par exemple la vitesse), un autre par colonne (par exemple la fréquence), de la première à la dernière valeur. Le réglage commun ne change pas.

La planche

La planche d'essai, avec la couleur relevée de chaque case.

Couleurs relevées

La couleur obtenue dans chaque case. Ouvrez une photo de la planche prise bien de face et cadrée sur elle : les couleurs sont relevées seules. Vous pouvez aussi les choisir une à une.

Aperçu sur l'objet

Le dessin posé sur l'objet. Faites glisser la réglette pour le faire tourner.

Curseur avant / après

D'un côté le dessin déroulé à plat, de l'autre le dessin sur l'objet.

Boîte montée

La boîte une fois pliée et collée, avec son décor. Faites glisser l'image pour la tourner.

Curseur avant / après

D'un côté le patron à plat avec le décor, de l'autre la boîte montée.

Préréglages

Chaque ligne décrit un genre de logiciel de machine et ce qu'il attend. Les trois pastilles montrent les couleurs : découpe, marquage, gravure.

Détail du préréglage

Les couleurs des trois opérations, l'épaisseur des traits dans les fichiers et les fichiers à écrire. Changez-les puis enregistrez : le préréglage d'origine reste intact, le vôtre s'ajoute à la liste.

Mes préréglages

Enregistre vos réglages sous le nom choisi, ou retire un de vos préréglages. Les préréglages d'origine ne se suppriment pas.

Logiciel de la machine

Le préréglage choisi règle d'un coup les couleurs, l'épaisseur du trait et les fichiers cochés. Le bouton « … » ouvre la liste complète.

Matière

Vinyle adhésif, flex thermocollant ou papier. Le flex se découpe sur l'envers : le dessin est retourné tout seul (vous pouvez décocher).

Les couches

Se chevauchent : chaque couleur passe un peu sous celle qui est posée dessus (le chevauchement, en mm) : aucun jour n'apparaît à la pose. Bord à bord : chaque couleur a exactement sa forme. Pleines : chaque couche couvre tout ce qui est au-dessus.

Retourner le dessin

Pour le flex thermocollant, qu'on découpe côté colle : une fois retourné et pressé, le dessin est à l'endroit.

Repères de superposition

Trois petites croix (ou cibles), aux mêmes endroits sur chaque couche, hors du dessin : on pose chaque couche en faisant coïncider ses repères avec ceux de la précédente.

Cadre d'échenillage

Un rectangle découpé autour de chaque couche, à cette distance : on retire d'un coup le vinyle autour. 0 : pas de cadre.

Fichiers

Un seul fichier avec un calque par couleur (Cut Lab les découpe l'un après l'autre), ou un fichier par couleur.

Couches

À gauche, toutes les couches posées ; puis chaque couche seule, avec ses repères et son cadre.

Curseur avant / après

D'un côté le dessin, de l'autre les couches à découper, posées.

Connexion

Choisissez le port USB de la machine. La connexion se fait à 115 200 bauds, la vitesse habituelle de ces graveuses.

Plaque

Ce qui sera envoyé à la machine : une des plaques préparées pour l'export.

Tracer le cadre

La tête fait le tour de la plaque, laser éteint : vous voyez où tombera le travail avant de lancer.

Lancer

Envoie le programme ligne par ligne, en attendant que la machine ait pris chaque ligne. Une liste de vérifications de sécurité s'affiche d'abord.

Pause et reprise

Arrête le mouvement sans perdre sa place, puis repart.

Arrêt

Arrêt immédiat : le mouvement s'arrête, le contrôleur est remis à zéro, le laser est coupé. Le travail ne peut pas reprendre.

Déplacer la tête

Déplace la tête de 10 mm dans le sens de la flèche ; la maison la renvoie à son origine.

Débloquer

Après une alarme (fin de course touchée, arrêt d'urgence), la machine refuse tout : vérifiez-la, puis débloquez-la.

Journal

Ce que dit la machine, ligne par ligne.

Avancement

Ce qui se fait, et combien il en reste. « Arrêter » s'arrête après la photo en cours : ce qui est déjà fait est gardé.

Ce que le logiciel a reconnu

Le genre de film trouvé sur la photo et ce qui l'a fait penser ainsi (film entre les vues clair ou sombre, base orangée, bord uniforme…). Le chiffre dit à quel point c'est sûr.

Reconnaître le film

Refait la reconnaissance et règle le type de film en conséquence.

Mes profils de films

Appliquez un de vos profils enregistrés : tous les réglages de la fenêtre prennent ses valeurs.

Enregistrer comme profil

Garde les réglages actuels sous un nom de votre choix, pour les reprendre sur une autre pellicule du même film.

Mes profils de films

La liste de vos profils personnels.

Renommer le profil

Donne un autre nom à ce profil.

Supprimer le profil

Retire ce profil de la liste, après confirmation.

Enregistrer mes profils dans un fichier

Un fichier .json avec tous vos profils, pour un autre ordinateur ou une sauvegarde.

Reprendre des profils d'un fichier

Ajoute les profils d'un fichier .json enregistré auparavant. Un profil de même nom est remplacé.

Fiche de la pellicule

Ce que vous notez ici est retenu pour la prochaine pellicule, et suit chaque vue.

Les vues trouvées

Chaque vue trouvée est encadrée en vert avec son numéro. Touchez une vue pour la retirer (cadre rouge) ou la remettre ; tracez un cadre au doigt pour ajouter une vue oubliée.

Vues trouvées

Combien de vues ont été trouvées et combien seront découpées.

Tout garder

Remet toutes les vues trouvées dans la découpe.

Chercher de nouveau

Refait la recherche des vues avec les réglages ci-dessous.

Sens des vues

Les vues côte à côte (bande couchée) ou l'une sous l'autre (bande debout). « Trouvé seul » suit la forme de l'image.

Largeur d'une vue

Une vue plus étroite que cette part de la hauteur de la bande est vue comme un morceau : baissez pour les petits formats, montez si une vue est coupée en deux.

Bord retiré

Une petite marge retirée autour de chaque vue, pour ne pas garder de bord du film. À 0, la vue est découpée au ras.

Ordre des numéros

Le sens de lecture de la pellicule : selon le sens où elle a été posée, la vue 1 est à gauche ou à droite.

Nom de la pellicule

Le nom donné à toutes les vues : « Vacances 1985 - vue 07 ». Il sert aussi de collection dans la photothèque.

Numéro de la première vue

Le numéro donné à la première vue gardée ; les suivantes suivent.

Où ranger les vues

Dans la photothèque, une photo par vue (conseillé) ; ou dans un nouveau document, une vue par calque.

Passer toutes les vues en positif

Chaque vue reçoit le même passage en positif, avec les couleurs mesurées une seule fois sur toute la bande : la pellicule garde un rendu égal d'une vue à l'autre.

Fiche de la pellicule

Le film, l'appareil, la date, le lieu… notés une fois pour toutes les vues.

Réglage à recopier

Décochez un réglage pour le laisser tel quel sur les autres photos.

Calque qui reçoit les réglages

Décochez un calque pour qu'il ne change pas.

Partie du développement

Seules les parties cochées sont recopiées (la lumière sans les couleurs, par exemple).

Photothèque

Vos photos rangées sur cet ordinateur seulement. Touchez une photo pour la choisir, deux fois pour l'ouvrir.

Importer des photos

Choisissez des photos (JPEG, TIFF, PNG, photos brutes des appareils…) : une copie est gardée dans la photothèque, vos fichiers ne bougent pas.

Importer un dossier

Toutes les photos d'un dossier et de ses sous-dossiers. Le nom du dossier est retenu et sert de rangement.

Ajouter un dossier sans copie

Les photos restent seulement dans leur dossier : la photothèque garde l'aperçu et la fiche, et relit le fichier quand on l'ouvre. Si le fichier est déplacé, l'aperçu reste mais l'ouverture n'est plus possible.

Chercher

Tapez un ou plusieurs mots : nom du fichier, mot-clé, appareil, objectif, film, lieu, collection. Toutes les photos qui ont tous ces mots restent affichées.

Filtres

Montre ou cache la ligne des filtres : dates, appareil, note, drapeau, étiquette, photos floues ou aux yeux fermés.

Ordre des photos

Par date de prise de vue, nom, note, date d'ajout ou netteté.

Sens du tri

Du plus ancien au plus récent, ou l'inverse.

Taille des vignettes

Plus grandes pour mieux voir, plus petites pour en voir plus.

Choisir plusieurs

Chaque toucher ajoute ou retire une photo du choix, sans clavier. Avec une souris : Ctrl + clic, ou Maj + clic pour une suite.

Tout choisir

Choisit toutes les photos affichées.

Ne rien choisir

Ne garde que la photo encadrée.

Prises à partir du

Ne montre que les photos prises ce jour-là ou après.

Prises jusqu'au

Ne montre que les photos prises ce jour-là ou avant.

Appareil

Ne montre que les photos de cet appareil.

Note

Ne montre que les photos qui ont au moins ce nombre d'étoiles.

Drapeau

Les photos à garder, à rejeter, sans drapeau, ou tout sauf les rejetées.

Étiquette

Ne montre que les photos de cette couleur.

Floues

Ne montre que les photos jugées floues par la dernière mesure.

Yeux fermés

Ne montre que les photos où un visage a les yeux fermés.

Tout montrer

Retire tous les filtres et la recherche.

Collections

Vos collections, les pellicules et les dossiers importés. Touchez-en une pour ne voir que ses photos.

Nouvelle collection

Crée une collection ; les photos choisies y sont mises tout de suite.

Renommer la collection

Donne un autre nom à la collection affichée.

Supprimer la collection

La collection disparaît, ses photos restent dans la photothèque.

Les photos

Touchez pour choisir, deux fois pour ouvrir. Au clavier : 0 à 5 pour les étoiles, P à garder, X à rejeter, U sans drapeau, 6 rouge, 7 jaune, 8 vert, 9 bleu, flèches pour avancer, Espace pour la vue en grand, Entrée pour ouvrir.

Fiche de la photo

Tout ce qui concerne la photo choisie (ou les photos choisies) : note, drapeau, couleur, mots-clés, collections, informations de prise de vue.

Étoiles

De 0 à 5 étoiles, pour la photo ou toutes les photos choisies.

Drapeau

À garder, à rejeter, ou sans drapeau : le tri d'une série se fait vite.

À garder

Marque la photo comme à garder (touche P).

À rejeter

Marque la photo comme à rejeter (touche X). Rien n'est effacé.

Sans drapeau

Retire le drapeau (touche U).

Étiquette de couleur

Une couleur pour ranger à votre façon (rouge à retoucher, vert prêt…). ø retire l'étiquette.

Mots-clés

Tapez un mot-clé puis Entrée ou « Ajouter » ; plusieurs à la fois en les séparant par des virgules. ✕ retire un mot-clé.

Dans les collections

Cochez une collection pour y mettre la photo, décochez pour l'en retirer.

Informations de prise de vue

Date, appareil, objectif, réglages, taille, pellicule, netteté mesurée et visages trouvés.

Fiche de la pellicule

La fiche de la pellicule de la photo, ou de toutes les photos choisies.

Ouvrir

Ouvre la photo encadrée dans le document, avec ses réglages. Ce que vous y changez revient tout seul dans la photothèque.

Tri rapide

Une photo à la fois, en grand, pour noter vite au doigt ou au clavier.

Floues et yeux fermés

Mesure la netteté et les yeux de chaque photo, puis propose celles à écarter. Vous décidez.

Synchroniser les réglages

Les réglages de la photo encadrée sont recopiés sur toutes les autres photos choisies, en une fois.

Synchroniser en partie

Comme « Synchroniser », en choisissant ce qui est recopié.

Exporter

Enregistre les photos choisies avec un préréglage (web, réseaux sociaux, impression) et le filigrane si vous le voulez.

Diaporama

Les photos choisies, ou toutes celles affichées, en plein écran.

Retirer de la photothèque

Retire les photos choisies de la photothèque, après confirmation. Vos fichiers d'origine ne sont jamais effacés.

Tri rapide

Touchez les étoiles, les drapeaux ou une couleur ; la photo suivante vient toute seule si la case est cochée. Glissez du doigt pour avancer ou revenir.

Photo en grand

Glissez vers la gauche pour la photo suivante, vers la droite pour la précédente.

Photo précédente

Revient à la photo d'avant (flèche gauche).

Photo suivante

Passe à la photo d'après (flèche droite).

Photo suivante toute seule

Après une note ou un drapeau, la photo suivante s'affiche aussitôt.

Côte à côte

Montre la photo et la suivante côte à côte, pour garder la meilleure de deux prises presque pareilles (touche Espace).

Mesure des photos

La netteté de chaque photo est comparée à celle des autres photos de la série ; les visages sont cherchés et leurs yeux regardés.

Yeux fermés

La recherche des visages prend plus de temps ; décochez pour ne mesurer que la netteté. Les visages de face sont les mieux trouvés.

Ce qui est proposé

Les photos jugées floues et celles où quelqu'un a les yeux fermés. Décochez celles que vous voulez garder, puis choisissez ce qui est fait des autres.

Exigence de netteté

Plus haut, plus de photos sont jugées floues. La netteté est comparée à la moyenne de la série : une série prise dans la pénombre n'est pas toute jugée floue.

Exporter les photos

Le préréglage décide du format, de la taille et de la netteté ; tout se change ici avant de lancer.

Préréglage

Les préréglages de Pulsio Lab (web, réseaux sociaux, impression, archive) et les vôtres.

Enregistrer comme préréglage

Garde les réglages actuels (et le choix du filigrane) sous un nom.

Supprimer ce préréglage

Retire un de vos préréglages ; ceux de Pulsio Lab restent.

Format

JPEG pour partager, PNG sans perte, WebP très léger pour le web, TIFF pour l'impression.

Qualité

De 10 à 100 : plus haut, plus fin mais plus lourd. 85 à 90 convient presque toujours.

Taille

Le plus grand côté donné, une taille exacte (pour les réseaux sociaux), ou la taille réelle de la photo.

Plus grand côté

La photo est réduite pour que son plus grand côté ait ce nombre de points. Elle n'est jamais agrandie.

Largeur

La largeur exacte de l'image produite, en points.

Hauteur

La hauteur exacte de l'image produite, en points.

Ajustement

Remplir le format : la photo est recadrée au centre. Toute la photo : elle est réduite pour tenir dans le format, sans recadrage.

Tourner le format

Une photo en hauteur reçoit le format en hauteur, une photo en largeur le format en largeur.

Netteté pour l'écran

Une photo réduite paraît un peu molle : une légère netteté lui rend son piqué. 0 pour l'impression.

Points par pouce

Écrit dans le fichier pour l'imprimeur : 300 pour un tirage photo. Ne change pas le nombre de points de l'image.

Ajouter le filigrane

Chaque photo exportée reçoit le filigrane réglé.

Régler le filigrane

Le texte, le logo, la place, la taille, l'opacité du filigrane, avec un aperçu.

Nom des fichiers

Le modèle du nom de chaque fichier produit.

Aperçu

La première photo telle qu'elle sera exportée, avec le curseur avant / après. « Refaire l'aperçu » le recalcule après un changement.

Compte rendu

Combien de photos ont été exportées, et pourquoi certaines ont été laissées de côté.

Filigrane

Tous les réglages du filigrane, avec un aperçu sur une de vos photos.

Choisir le logo

Une image de votre logo ; un PNG à fond transparent donne le meilleur résultat.

Reprendre le dernier logo

Le dernier logo choisi, retenu par le logiciel.

Filigrane automatique

Cochez pour que chaque image enregistrée reçoive le filigrane. Un message le rappelle à chaque fois.

Numériser des films et des photos

Choisissez la façon de numériser, réglez (ou laissez le choix guidé proposer), prévisualisez, puis numérisez toutes les vues d'un coup.

Façon de numériser

Un scanner de film, un scanner à plat avec un passe-vues (adaptateur pour films), ou un appareil photo sur un banc de reproduction.

Choix guidé

Trois questions (type de film, format, usage prévu) et les réglages sont proposés : résolution, profondeur, passes, double exposition, infrarouge.

Genre de film

Négatif couleur, négatif noir et blanc, diapositive ou tirage sur papier.

Format

La taille d'une vue : elle décide de la résolution utile.

Usage prévu

Un écran demande moins de points qu'un tirage ; une archive garde tout ce que le film contient.

Réglages proposés

Ce que le choix guidé propose, et pourquoi.

Numériseur

Les numériseurs reconnus par Windows.

Source

Le plateau, l'adaptateur pour films ou le chargeur du numériseur, selon ce qu'il propose.

Résolution

Le nombre de points par pouce. Pour un 24 × 36, 3600 donne environ 5100 points sur le grand côté.

Profondeur

16 bits par couche gardent toutes les nuances du film : les couleurs se règlent ensuite sans cassure. 8 bits suffisent pour l'écran.

Multi-échantillonnage

Chaque vue est numérisée plusieurs fois et les passes sont moyennées : le bruit du numériseur baisse dans les ombres. Plus long, d'autant.

Double exposition

Une deuxième passe plus claire, qui prend le relais dans les zones très denses : des détails reviennent dans les ombres des diapositives.

Écart de la passe claire

De combien la deuxième passe est plus claire que la première.

Canal infrarouge

Si le numériseur donne un canal infrarouge, il sert au nettoyage des poussières. Il ne marche pas avec le noir et blanc classique (grain d'argent).

Mise au point

La netteté de la première vue est mesurée ; si elle est faible, le logiciel le dit pour que vous vérifiiez le film et la mise au point du numériseur.

Prévisualisation

Tout le passe-vues, avec les vues trouvées une par une. Touchez une vue pour la retirer ou la remettre ; tracez un cadre pour en ajouter une.

Prévisualiser

Une numérisation rapide de tout le plateau, pour trouver les vues.

Numériser les vues

Numérise chaque vue gardée, à la résolution choisie, et la range aussitôt dans la photothèque. Une coupure n'efface rien : la numérisation reprend là où elle s'est arrêtée.

Passer en positif

Chaque vue reçoit le passage en positif, avec les mêmes couleurs pour toute la pellicule.

Nettoyer les poussières

Chaque vue reçoit le nettoyage du film (avec le canal infrarouge s'il existe).

Numériser à l'appareil photo

Ouvre la prise de vue avec l'image en direct, la grille de la vue et le numéro de vue qui avance tout seul.

Importer des scans déjà faits

Des images déjà numérisées suivent la même chaîne : une bande est découpée en vues, un TIFF avec canal infrarouge garde ce canal pour le nettoyage.

Numérisation interrompue

Une numérisation ne s'est pas terminée. Les vues faites sont dans la photothèque.

Reprendre

Numérise les vues qui restent, avec les mêmes réglages.

Abandonner

Oublie cette numérisation. Les vues déjà faites restent dans la photothèque.

Prise de vue reliée

L'appareil branché, l'image en direct, et chaque photo qui arrive dans la photothèque.

Numériser à l'appareil photo

Posez la vue sous l'appareil, faites la mise au point avec l'aide, déclenchez ; le numéro de vue avance tout seul.

Image en direct

Ce que voit l'appareil, avec la grille, le calque de mise en page et l'aide à la mise au point.

Appareil

L'appareil branché qui donne l'image en direct (vu par l'ordinateur comme une caméra), ou un appareil que Windows sait déclencher.

Dossier de l'appareil

Le dossier où l'appareil, ou son logiciel de transfert, range chaque photo : elle arrive aussitôt dans la photothèque, en pleine définition.

Nom de la séance

Le début du nom de chaque photo : « Séance - 001 ».

Numéro suivant

Le numéro de la prochaine photo ; il avance tout seul.

Préréglage à l'arrivée

Appliqué tout seul à chaque photo qui arrive : un préréglage de développement, ou les réglages de la dernière photo ouverte.

Grille de cadrage

Tiers, quadrillage, diagonales, croix, ou le cadre d'une vue de film.

Calque de mise en page

Superpose une couverture de magazine, une fiche produit carrée, le document en cours ou une image, pour cadrer en pensant à la page.

Opacité

Plus ou moins visible.

Aide à la mise au point

Les contours nets sont colorés en rouge ; la barre dit si la netteté actuelle approche de la meilleure vue.

Netteté

La netteté mesurée maintenant et la meilleure depuis le début : tournez la bague jusqu'à la barre verte.

Comparer

La dernière prise et la précédente, côte à côte ou avec le curseur avant / après.

Déclenchement tout seul

Quand la vue suivante a été avancée et ne bouge plus depuis une seconde, la photo est prise toute seule.

Ouvrir chaque photo

Chaque photo arrivée s'ouvre dans le document pour la retoucher tout de suite.

Déclencher

Prend la photo (aussi : Espace ou Entrée).

Dernières prises

Touchez une vignette pour la retrouver dans la photothèque.

Diaporama

Touchez à droite pour la photo suivante, à gauche pour la précédente, au milieu pour la pause. Échap ou ✕ pour sortir.

Réglages du diaporama

La durée, le passage d'une photo à l'autre, l'ordre, la boucle et la légende.

Durée

Le temps de chaque photo à l'écran.

Passage

Fondu enchaîné, glissé, ou passage net.

Ordre

Dans l'ordre de la grille, ou au hasard.

Boucle

Recommence au début après la dernière photo.

Légende

Le nom, les étoiles et la fiche de la pellicule en bas de l'écran.

Reconnaissance automatique

La liste des modèles livrés avec le logiciel : à quoi chacun sert, sa licence, sa taille, s'il est présent sur cet ordinateur et le temps qu'il met. Aucun ne va sur Internet.

Mesurer le temps

Fait travailler chaque modèle une fois sur une petite image et affiche le temps pris sur cet ordinateur.

Calcul sur cet ordinateur

Le logiciel fait travailler plusieurs cœurs du processeur à la fois et, quand l'ordinateur a une vraie carte graphique, il s'en sert pour les grands modèles. La carte n'est prise qu'après un

contrôle fait une fois : même résultat que le processeur, et plus rapide. Sinon, tout reste au processeur.

Refaire le contrôle

Utile après avoir changé de carte graphique ou mis à jour son pilote : le contrôle est refait au prochain détourage.

Installer un module

Ouvre la boîte pour choisir le module « Reconnaissance automatique, grands modèles » (fichier .grafusio-module pris sur ffsmc.fr). Il ajoute la reconstruction des zones effacées et le contour précis.

Atelier Coloriser

Chaque zone reçoit une couleur ; la clarté de la photo ne change jamais. Tout est rangé dans l'action « Colorisation » de l'arbre : on la rouvre, la règle ou la retire quand on veut.

Toucher un objet

Touchez une partie de la photo : l'objet est reconnu et entouré tout seul (personne, voiture, animal…). Sans reconnaissance possible, c'est la zone de même clarté qui est prise.

Entourer à la main

Cliquez autour de ce que vous voulez colorer, point après point : les points sont reliés par des lignes droites. Touchez le premier point, ou « Fermer le tracé », pour finir.

Pinceau de couleur

Posez des touches de couleur avec le pinceau : elles s'étalent jusqu'aux contours de la photo.

Proposer des couleurs

Le ciel et les visages trouvés reçoivent une couleur de départ. Changez-la en touchant une autre pastille.

Époque de la photo

Les couleurs proposées pour les voitures et les motos suivent les modes de l'époque choisie.

Garder les couleurs

Pour une photo déjà en couleurs : seules les zones choisies changent de couleur, le reste de la photo garde les siennes.

Autre couleur

Choisissez n'importe quelle couleur pour cette zone.

Ce que le logiciel a trouvé

La photo est regardée toute seule à l'ouverture de la fenêtre. La ligne dit ce qui a été trouvé. Si la photo a changé entre-temps, touchez « Regarder la photo à nouveau ».

Regarder la photo à nouveau

Refait la recherche sur la photo telle qu'elle est maintenant. Les éléments ajoutés à la main sont gardés.

Liste des éléments

Chaque élément trouvé ou ajouté, avec la confiance du modèle. Cochez ou décochez ; la croix retire l'élément de la liste.

Petite photo

Les éléments trouvés ou ajoutés, encadrés sur la petite photo : vert, ils sont pris ; gris en pointillés, ils sont laissés. Touchez un cadre pour passer de l'un à l'autre. Touchez la photo ailleurs, sur un élément oublié : son contour est trouvé seul et il s'ajoute à la liste.

Retirer de la liste

Enlève cet élément de la liste. Il n'est plus ni pris ni proposé.

Tout cocher

Prend tous les éléments de la liste.

Tout décocher

Laisse tous les éléments de la liste. Vous pouvez ensuite cocher seulement ceux qui vous intéressent.

Reconstruire avec le grand modèle

Touchez le bouton : le grand modèle travaille quelques dizaines de secondes, la fenêtre reste libre. Si vous changez ensuite les éléments choisis, touchez-le de nouveau.

Mention obligatoire

Une photo de bien retouchée doit le dire à qui la regarde. La mention est écrite sur la photo ; pour la retirer, une confirmation vous est demandée.

Ce que montre la photo

Ce que le logiciel croit voir, avec un pourcentage de confiance, puis des scripts adaptés en vignettes faites sur votre photo. Vos propres scripts sont proposés à la suite.

Vignette d'un script

L'effet du script sur votre photo, en petit. Touchez-la : le script est posé dans l'arbre paramétrique, et chaque étape reste réglable.

Chercher ce visage

Les visages de toutes les photos de la photothèque sont regardés une première fois (cela peut prendre du temps sur une grosse collection ; le bouton Interrompre arrête), puis la recherche est immédiate.

Quel visage chercher

La photo contient plusieurs visages : touchez celui de la personne à chercher.

Chercher ce visage

Prend un visage de la photo encadrée et ne montre plus que les photos où la même personne apparaît, de la plus ressemblante à la moins ressemblante.

Ressemblance

Plus haut : seules les photos où la ressemblance est forte restent (moins d'erreurs, mais des photos de profil peuvent manquer). Plus bas : plus de photos, avec quelques personnes qui se ressemblent.

Fin de la recherche par visage

Toutes les photos reviennent dans la grille.

Oublier les visages

Efface les empreintes des visages gardées sur cet ordinateur. Elles seront recalculées à la prochaine recherche.

Relief du décor

Montre si le relief de la photo de fond a été mesuré. Sans lui, l'ombre est posée comme sur un sol plat.

Mesurer le relief du décor

Le modèle de profondeur regarde la photo de fond (quelques secondes) ; l'ombre suit ensuite ses creux et ses bosses.

Forme par le relief

Ce que le modèle de profondeur a mesuré sous l'objet touché, et la forme qui en est déduite.

Reconnaître la forme par le relief

Mesure le relief sous l'objet touché (quelques secondes) et coche la forme la plus juste dans la liste.

Objets du premier plan

Ce qui a été trouvé devant la surface, en pour cent de la surface.

Proposer les parties translucides

Cherche au milieu du sujet ce qui laisse voir le fond (vitre, verre, voile, fumée) et le peint dans « Parties translucides », où vous pouvez le corriger.

Chercher les objets du premier plan

Mesure le relief de la photo et trouve ce qui est plus près que la surface où le dessin est plaqué.

Profondeur des couleurs

Le nombre de nuances par couleur du nouveau document : 8 bits (256), 16 bits (65 536) ou 32 bits flottants (sans limite). Se change à tout moment par Image › Mode et couleurs.

Mode de couleurs

RVB pour l'écran et la photo, CMJN pour préparer un fichier d'imprimeur, Lab pour les corrections fines.

Profondeur

Choisissez la profondeur : le document est recalculé en entier, rien n'est perdu.

Mode

RVB, CMJN ou Lab. Le passage se fait par les profils de couleurs, calque par calque.

Profil CMJN

Le profil de l'imprimante ou de la presse. Demandez-le à votre imprimeur (un fichier .icc) et chargez-le ici : la séparation des encres sera la sienne.

Intention de rendu

Ce que fait le logiciel des couleurs que l'imprimante ne peut pas rendre. Colorimétrie relative : les autres restent exactes. Perceptif : tout se resserre un peu pour garder l'harmonie.

Compensation du point noir

Ramène le noir de l'image sur le noir le plus profond de l'imprimante : les détails dans les ombres restent visibles.

Charger un profil

Choisissez un fichier .icc ou .icm sur votre ordinateur. Le profil reste disponible ensuite.

Espace de travail

sRVB convient à l'écran et à Internet. opRGB et Display P3 gardent des verts et des cyans plus vifs ; ProPhoto garde presque toutes les couleurs visibles (à utiliser en 16 bits).

Convertir ou attribuer

Convertir : l'image garde son aspect, ses valeurs changent. Attribuer : les valeurs restent, l'aspect change (utile quand un fichier a été enregistré sans son profil).

Simuler

L'imprimante, la presse ou l'écran dont on veut voir le rendu.

Blanc du papier

Montre aussi la teinte du papier et la densité réelle du noir. L'image paraît plus terne : c'est ce que donnera l'impression.

Alerte de gamme

Les points que l'imprimante ne sait pas reproduire prennent la couleur d'alerte.

Couleur d'alerte

La couleur qui marque les points hors gamme. Prenez une couleur absente de votre image.

Voir une couche

Montre cette couche seule, en gris. Pour une image CMJN, l'encre apparaît en sombre sur fond blanc, comme sur le film de l'imprimeur.

Couches modifiées

Les prochaines actions (pinceau, réglages, filtres) ne changeront que les couches cochées. Chaque action garde ce choix : vous le retrouvez dans l'arbre.

Exposition de l'affichage

Éclaircit (vers la droite) ou assombrit (vers la gauche) l'affichage, par pas d'un diaphragme. Le document ne change pas.

Lumières adoucies

Les lumières plus claires que le blanc de l'écran sont rapprochées en douceur au lieu d'être coupées net.

Chercher une fonction

Tapez une partie du nom d'une fonction pour la retrouver dans la liste.

Mémoire réservée

La place que les images peuvent prendre en mémoire. Au-delà, les parties qui ne servent pas vont sur le disque. 0 = réglage automatique.

Disque d'échange

La place que le logiciel peut prendre au plus sur le disque pour ranger les parties d'images qui ne servent pas. Le fichier est vidé à la fermeture.

Calculs lourds

Automatique : le logiciel mesure la carte graphique et le processeur, et prend le plus rapide. Vous pouvez forcer l'un ou l'autre.

Tramage invisible

Un très léger grain, invisible, qui supprime les marches dans les dégradés à l'écran. Le document n'est pas changé.

Mesurer

Refait la mesure de vitesse de la carte graphique et du processeur sur cet ordinateur.

Mode et profondeur

Le mode, la profondeur et l'affichage en cours. Touchez pour ouvrir les commandes de mode et de couleurs.

Information

Le logiciel vous dit ce qui vient de se passer et vous laisse choisir.

Nom de l'encre

Le nom exact de l'encre, tel que l'imprimeur l'écrit dans son nuancier. C'est ce nom qui part dans le fichier.

Couleur à l'écran

La couleur qui représente l'encre à l'écran et dans l'épreuve. Elle n'est pas imprimée telle quelle : l'imprimeur prend son encre.

Solidité

À 100 % l'encre couvre tout ce qui est dessous (un argent, un blanc couvrant). Plus bas, on voit au travers (une encre transparente, un vernis).

Régler

Ouvre le nom, la couleur et la solidité de ce ton direct.

Choisir ce calque

Fait de ce ton direct le calque actif : vos pinceaux et vos réglages iront dessus.

Calque ordinaire

Ce calque n'est plus une encre à part. Ses pixels restent.

Nouveau ton direct

Ajoute un calque vide qui sera une encre à part. Peignez-y en noir là où l'encre doit aller.

Faire du calque actif un ton direct

Le calque actif devient une encre à part : ce qui y est noir vaut 100 % d'encre.

Profondeur du document

Le fichier contient plus de 256 nuances par couleur : gardez sa profondeur pour ne rien perdre, ou passez en 8 bits pour un document plus léger.

Le logiciel est arrêté

L'essai gratuit est terminé, la licence Atelier est arrivée à sa date de fin, ou la licence n'a pas pu être revérifiée depuis 60 jours. Une licence valable remet le logiciel en marche aussitôt, avec vos documents.

Activer la clé de licence

Collez la clé reçue par e-mail après l'achat sur ffsmc.fr (FFSMC-XXXX-XXXX-XXXX-XXXX), puis Activer. L'ordinateur doit être relié à Internet le temps de l'activation.

Vérifier maintenant

Demande tout de suite à la boutique ffsmc.fr l'état de votre licence : un renouvellement payé est pris aussitôt. L'ordinateur doit être relié à Internet.

Comparer les éditions

Montre, famille par famille, ce que contient chaque édition : Essentielle, Complète, Atelier.

Quitter

Ferme le logiciel. Rien n'est perdu.

Licence à renouveler

La date de fin de votre licence Atelier approche. Cette fenêtre ne s'ouvre qu'une fois à trente jours, à sept jours et la veille.

Personne en cours

Le nom de la personne qui travaille en ce moment. Touchez la pastille, puis un autre nom, pour changer de personne : deux gestes, le document reste ouvert.

Une personne de cet ordinateur

Touchez ce nom pour que cette personne prenne la main. La coche montre la personne en cours.

Personnes de cet ordinateur

Déclarez ici les personnes qui se servent du logiciel sur cet ordinateur. Chaque action du document garde le nom de qui l'a faite.

Les personnes déclarées

La ligne grisée est la personne en cours. « Prendre la main » fait travailler une autre personne ; « Retirer de la liste » enlève un nom (ses actions gardent son nom dans les documents).

Prendre la main

Cette personne devient la personne en cours : les actions faites ensuite porteront son nom et sa couleur.

Retirer de la liste

Enlève ce nom de la liste de cet ordinateur. Les documents ne changent pas : les actions déjà faites gardent ce nom.

Nom de la personne

Le nom, le prénom ou le surnom qui sera écrit sur ses actions : 40 caractères au plus.

Couleur de la personne

La couleur de sa pastille dans l'arbre paramétrique et dans « Qui a fait quoi ».

Ajouter cette personne

Ajoute le nom à la liste. La première personne ajoutée prend la main tout de suite.

Les personnes du document

Une ligne par personne qui a travaillé sur ce document : combien d'actions elle a ajoutées, modifiées, et combien sont masquées.

Les actions

Chaque action avec son auteur, le calque touché et la date. On peut la régler, la masquer ou la retirer sans toucher aux autres : le reste de l'image se recalcule.

Ne voir que ses actions

La liste du bas ne montre plus que les actions de cette personne. Un second toucher remontre tout le monde.

Mettre en évidence

Met en surbrillance, dans l'arbre paramétrique, tout ce que cette personne a ajouté ou modifié. Échap enlève la surbrillance.

Masquer ses actions

Éteint d'un coup toutes les actions de cette personne : l'image se recalcule comme si elles n'avaient pas été faites. Rien n'est supprimé.

Réafficher ses actions

Rallume les actions que « Masquer ses actions » avait éteintes : l'image redevient exactement ce qu'elle était.

Régler cette action

Ouvre les réglages de cette action, avec l'aperçu et le curseur avant / après.

Masquer ou afficher cette action

Éteint ou rallume cette seule action. Le reste de l'image se recalcule.

Retirer cette action

Enlève cette action du document, après confirmation. Elle va dans la corbeille du document : on peut la remettre.

Travailler à distance

L'état de la liaison, les personnes du projet, les invitations. Tant qu'aucune liaison n'est ouverte, le logiciel ne se connecte nulle part.

Édition Atelier

Le travail à distance fait partie de l'Édition Atelier. Dans les autres éditions, cette fenêtre l'explique et rien n'est ouvert.

État de la liaison

Vert : la liaison est ouverte. Orange : en attente ou coupée. Gris : rien n'est ouvert.

Témoin du travail à distance

Affiché tant qu'une liaison à distance est ouverte ; il dit avec qui. Un appui ouvre la fenêtre « Travailler à distance ».

Couper

Ferme la liaison tout de suite : plus rien n'entre ni ne sort. Le document affiché reste dans la fenêtre. Pour reprendre, repassez par « Travailler à distance… ».

Liaison coupée

La liaison avec l'ordinateur du projet est interrompue. Vous pouvez continuer : le logiciel se relie tout seul, vers cet ordinateur seulement, et rien de ce que vous avez fait n'est perdu.

Ouvrir ce projet aux personnes à distance

Cet ordinateur garde le projet et accepte les personnes que vous invitez. Une fenêtre explique d'abord ce qui va se passer ; rien n'est ouvert avant votre accord.

Rejoindre avec une invitation

Collez l'invitation reçue ou ouvrez son fichier. Le logiciel montre à quelle adresse il va se relier et l'empreinte du projet, puis attend que vous appuyiez sur « Me relier à ce projet ».

Mes projets à distance

Les projets que cet ordinateur garde ou a rejoints. « Me relier » rouvre la liaison ; « Oublier » efface les clés de ce projet sur cet ordinateur.

Me relier

Rouvre la liaison vers l'ordinateur du projet, et vers lui seul. Une confirmation est demandée.

Oublier

Efface de cet ordinateur les clés de ce projet à distance. Les documents ne sont pas touchés. Pour revenir dans le projet, il faudra une nouvelle invitation.

Adresse

L'adresse à laquelle les autres joignent cet ordinateur : son adresse sur le réseau privé de l'entreprise, ou l'adresse publique (ou le nom) de votre box. Elle est écrite dans les invitations ; plusieurs adresses possibles, séparées par une virgule.

Port

Un numéro entre 1024 et 65535, à votre choix (47800 proposé). C'est par lui que les invités arrivent. Le logiciel ne règle jamais la box lui-même : la personne qui s'occupe du réseau dirige ce port vers cet ordinateur.

Que demander pour le réseau ?

Les deux ou trois phrases à dire à la personne qui s'occupe de votre réseau, selon que l'entreprise a un réseau privé entre ses sites ou non.

Empreinte

Vingt-quatre chiffres qui désignent ce projet (ou cette personne) sans erreur possible. On la compare de vive voix : mêmes chiffres des deux côtés, c'est bien le bon projet et la bonne personne.

Les personnes du projet

Qui fait partie du projet, qui est relié en ce moment, ce que chacun peut faire. « Retirer » enlève une personne tout de suite.

Ce que la personne peut faire

« Peut modifier » : ouvrir, modifier, enregistrer. « Peut seulement relire » : ouvrir en lecture seule et commenter. Le changement vaut tout de suite. Pour donner le droit de modifier, le logiciel vous le redemande dans une petite fenêtre à part.

Retirer une personne

Sa liaison est coupée aussitôt, ses clés ne valent plus rien et les clés du projet sont renouvelées pour les autres. Ce qu'elle a fait reste dans le projet. Ce qu'elle a déjà ouvert chez elle, elle le garde : le retrait n'efface rien sur son ordinateur.

Invitations qui attendent

Les invitations créées et pas encore utilisées. « Annuler » en rend une inutilisable.

Annuler l'invitation

L'invitation ne pourra plus servir, même si quelqu'un l'a déjà reçue.

Inviter une personne

Crée une invitation pour une personne précise : elle ne sert qu'une fois et ne vaut qu'un temps. Vous la transmettez vous-même.

Pour qui ?

Le nom de la personne dans le projet. Il apparaîtra sur ses actions, ses commentaires et ses verrous, et elle ne peut pas en prendre un autre.

Ce qu'elle pourra faire

Modifier les documents, ou seulement les relire et les commenter. Vous pourrez changer cela plus tard.

Durée de l'invitation

Passé ce délai, l'invitation ne vaut plus rien. Plus c'est court, mieux c'est : une heure suffit si la personne est prête.

Me demander avant de laisser entrer

Coché : quand la personne se présente, vous voyez son empreinte et vous acceptez ou refusez. Décoché : celui qui a l'invitation entre directement, même si ce n'est pas la bonne

personne ; le logiciel vous le redemande dans une petite fenêtre à part.

Le texte de l'invitation

Ce long texte EST l'invitation. Envoyez-le en entier à la personne, et à elle seule.

Copier le texte

Met l'invitation dans le presse-papiers pour la coller dans un message.

Enregistrer dans un fichier

Enregistre l'invitation dans un petit fichier à joindre à un message ou à poser sur une clé USB.

Demande d'entrée

Une personne se présente avec une invitation. Comparez son empreinte de vive voix avant d'accepter ; en cas de doute, refusez.

Coller l'invitation

Collez ici le texte reçu, en entier. Le logiciel le lit sur place, sans rien envoyer, et vous montre ce qu'il contient.

Ouvrir un fichier d'invitation

Si l'invitation vous est arrivée dans un fichier, choisissez-le ici.

Vous dans ce projet

Votre nom et ce que vous pouvez faire dans ce projet, décidés par la personne qui le tient.

Journal des connexions

Qui s'est relié et quand, qui a été refusé et pourquoi, quelles adresses ont été bloquées, quels fichiers ont été effacés. Il reste sur cet ordinateur, 90 jours au plus.

Seulement les refus

Ne montre que les tentatives refusées et les adresses bloquées.

Auteur non vérifié

Dans un projet à distance, le nom écrit sur une action n'est cru que si la personne elle-même l'a confirmé à l'ordinateur du projet. Sinon l'action est marquée « Auteur non vérifié » : elle peut venir de n'importe quel membre qui peut modifier.

Nuancier de dégradés

Des dégradés tout prêts, rangés par familles : métaux, ciels, nature, couleurs, transparences, formes et effets.

Famille de dégradés

Choisissez la famille à montrer : métaux (or, argent, chrome, cuivre…), ciels, nature, couleurs, transparences, formes et effets.

Les dégradés

Un clic : le dégradé remplit les objets vecteur choisis ; sans objet choisi, il devient le dégradé en cours (outil Dégradé, Calque › Remplir d'un dégradé…). Clic droit : remplir le calque de pixels.

Un dégradé

Un clic pour l'utiliser, clic droit pour remplir le calque de pixels.

Transformation

Position, taille et rotation des objets choisis, au chiffre près, dans l'unité des règles. Les symétries retournent les objets sur place.

Position X

Distance du bord gauche des objets choisis à l'origine des règles.

Position Y

Distance du haut des objets choisis à l'origine des règles.

Largeur

Largeur de l'ensemble des objets choisis.

Hauteur

Hauteur de l'ensemble des objets choisis.

Garder les proportions

Coché : changer la largeur change aussi la hauteur, sans déformer.

Rotation

Tapez l'angle, puis tournez vers la gauche ou vers la droite.

Tourner vers la gauche

Tourne de l'angle tapé, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Tourner vers la droite

Tourne de l'angle tapé, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Symétrie horizontale

Retourne les objets choisis de gauche à droite.

Symétrie verticale

Retourne les objets choisis de haut en bas.

Position, taille, rotation

La fenêtre complète : point d'appui, inclinaison, transformer chaque objet, copier en transformant.

Transformation libre

Agrandir, tourner ou déformer le calque à la souris.

Alignement

Aligne les objets choisis entre eux (deux au moins), les répartit à égale distance (trois au moins) ou les centre sur l'image.

Aligner à gauche

Les bords gauches se calent sur le plus à gauche.

Centrer horizontalement

Les centres se calent sur la même verticale.

Aligner à droite

Les bords droits se calent sur le plus à droite.

Aligner en haut

Les hauts se calent sur le plus haut.

Centrer verticalement

Les centres se calent sur la même horizontale.

Aligner en bas

Les bas se calent sur le plus bas.

Répartir de gauche à droite

Le même écart entre les objets, de gauche à droite.

Répartir de haut en bas

Le même écart entre les objets, de haut en bas.

Centrer sur l'image

Les objets choisis vont au milieu de l'image.

Pathfinder

Combiner les formes : réunir, soustraire, garder l'intersection, exclure, diviser : les opérations entre formes, d'un clic.

Réunir les formes

Les formes choisies n'en font plus qu'une.

Soustraire la forme du dessus

La forme du dessus creuse celle du dessous.

Intersection

Ne garde que la partie commune.

Exclure

Retire la partie commune.

Diviser en zones

Découpe les formes en morceaux à chaque croisement.

Détourer

Chaque forme perd les parties cachées par celles du dessus.

Fusionner

Comme Détourer, puis réunit les zones de même couleur.

Recadrer par la forme du dessus

Ne garde que ce qui est sous la forme du dessus.

Contours des zones

Ne garde que les traits des zones.

Soustraire par l'arrière

La forme du dessous creuse celle du dessus.

Forme composée modifiable

Réunit les formes en gardant chacune modifiable.

Développer

Fige la forme composée en un seul tracé.

Dégradés

Les dégradés tout prêts, rangés par familles, et le réglage du dégradé de l'objet choisi.

Modifier le dégradé

Ouvre le réglage du dégradé de l'objet choisi : couleurs, positions, sens, forme.

Outil Dégradé

Tirez sur un objet pour poser le dégradé à la main.

Transparence

Opacité et mode de fusion de l'objet choisi (sinon du calque actif), et masques d'opacité.

Mode de fusion

Façon dont l'objet se mélange avec ce qui est dessous.

Opacité

100 % : l'objet couvre ; moins : on voit au travers.

Opacité du calque

Transparence du calque entier.

Masque d'opacité

L'objet du dessus, en gris ou en dégradé, règle la transparence des autres objets choisis.

Retirer le masque d'opacité

Les objets redeviennent entièrement visibles.

Inverser le masque

Ce qui était caché devient visible, et l'inverse.

Contour

Couleur, épaisseur, position, angles, extrémités, pointillés et flèches du contour des objets choisis.

Couleur du contour

La couleur du trait autour des objets choisis.

Sans contour

Retire le trait.

Épaisseur du contour

Épaisseur du trait, en points.

Position du contour

Le trait à cheval sur le tracé, à l'intérieur ou à l'extérieur.

Angles du contour

Arrondis, en pointe ou coupés.

Extrémités

La forme des bouts d'un trait ouvert.

Pointillés

Trait plein, tirets, points ou tiret-point.

Départ du trait

Une flèche ou une forme au début du trait.

Arrivée du trait

Une flèche ou une forme au bout du trait.

Tous les réglages

La fenêtre complète du remplissage et du contour.

Vectorisation

Toutes les façons de transformer une image en tracés, d'un clic.

Vectoriser l'image

L'image du calque devient des tracés en couleurs.

Vectoriser avec précision

Plus de réglages, pour les dessins exigeants.

Vectoriser la sélection

Seulement la partie sélectionnée.

Vectoriser une zone peinte

Seulement la zone que vous peignez.

Vectoriser au trait central

Les traits deviennent des lignes simples, pour la gravure ou le traceur.

Vectoriser un insigne

Cercles, écus, formes simples redessinés au propre.

Paragraphe

Alignement, retraits, espaces entre paragraphes et césure du texte choisi.

Alignement

À gauche, centré, à droite ou justifié.

Retrait à gauche

Décale tout le paragraphe vers la droite.

Retrait à droite

Raccourcit les lignes du côté droit.

Retrait de la première ligne

Décale seulement la première ligne de chaque paragraphe.

Espace avant

Espace au-dessus de chaque paragraphe.

Espace après

Espace sous chaque paragraphe.

Césure

Coupe les mots longs en fin de ligne, selon les règles du français.

Styles de texte

Vos styles de caractère et de paragraphe.

Envoyer à Cut Lab

Envoyer le dessin à Cut Lab (et aux autres logiciels FFSMC), poser les repères de calage.

Envoyer à Cut Lab

Cut Lab s'ouvre avec le dessin et ses calques.

Repères Cut Lab

Pose les repères de calage pour une feuille imprimée puis découpée.

Envoyer à Crea Pol Lab

Envoie le texte ou le dessin choisi à Crea Pol Lab.

Coller le résultat de Crea Pol Lab

Pose dans le document ce que Crea Pol Lab vient de préparer.

Suite FFSMC

Les autres logiciels FFSMC installés sur l'ordinateur.

Opacité

Transparence des objets choisis : 100 % les couvre, moins laisse voir au travers.

Mode de fusion

Façon dont les objets choisis se mélangent avec ce qui est dessous.

Angles arrondis

Le rayon des angles des rectangles choisis ; pour une autre forme, l'effet vivant « Angles arrondis ».

Pointillés

Contour plein, en tirets, en points ou en tiret-point.

Aligner

Aligne les objets choisis entre eux : à gauche, au centre, à droite, en haut, au milieu, en bas.

Combiner les formes

Réunir, soustraire, garder l'intersection, exclure.

Symétries

Retourne les objets choisis de gauche à droite ou de haut en bas.

Envoyer à Cut Lab

Cut Lab s'ouvre avec le dessin et ses calques.

Barre de contrôle

Un geste rapide sur les objets choisis.

Choisir ce que montre la barre

Cochez les éléments utiles à votre travail. Le choix est gardé pour chaque espace de travail.

Carte des photos

Glissez pour vous déplacer, molette pour zoomer. Un rond bleu marque un lieu ; le chiffre dit combien de photos y ont été prises. Un clic montre leurs vignettes.

Carte

Ouvre la carte des photos qui portent une position GPS.

Chercher les positions

Relit une fois la position GPS des photos rangées avant cette version.

Zoom

Rapproche ou éloigne la carte.

Voir toutes les photos

Recadre la carte sur toutes les photos situées.

Mon modèle

Touchez l'aperçu pour créer un nouveau document à partir de ce modèle. Le document est une copie : enregistrez-le sous un nouveau nom.

Plus de choix

Renommer, remplacer par le document ouvert, déplacer vers un dossier ou supprimer ce modèle.

Plus de choix

Renommer ou supprimer ce dossier. Supprimer un dossier ne supprime aucun modèle : ils remontent d'un cran.

Dossier de modèles

Touchez pour voir les modèles rangés dans ce dossier.

Chemin du dossier

Touchez un nom pour remonter dans ce dossier.

Nouveau dossier

Crée un dossier pour ranger vos modèles, à l'endroit où vous êtes.

Ajouter un fichier comme modèle

Choisissez un document Pulsio Lab, ou tout fichier que le logiciel sait ouvrir : il devient un modèle.

Enregistrer le document ouvert comme modèle

Le document ouvert est gardé tel quel comme modèle, dans le dossier où vous êtes.

Nom du modèle

Le nom affiché sous l'aperçu. Il sert aussi de nom aux documents créés à partir du modèle.

Dossier

Le dossier où le modèle est rangé. « Nouveau dossier… » en crée un dans le dossier choisi.

Tous les modèles

Ouvre la fenêtre des modèles : les vôtres, rangés en dossiers, et ceux livrés avec le logiciel.

Nouveau dessin vectoriel

Une page avec un calque vecteur ; le logiciel passe dans l'espace Vecteur.

Fond commun

Un calque posé sous chaque image : un décor fixe derrière ce qui bouge.

Durée de chaque image

En millisecondes : 100 = dix images par seconde. Un calque dont le nom finit par « (120 ms) » garde sa propre durée.

Rejouer sans fin

Coché : l'animation recommence toujours. Décoché : elle se joue une fois et s'arrête sur la dernière image.

Fond blanc

Coché : les parties vides deviennent blanches. Décoché : elles restent transparentes.

Taille

Une taille plus petite donne un fichier plus léger, plus rapide à envoyer.

Aucun document ouvert

Rien n'est encore créé ni ouvert : les commandes qui agissent sur un document attendent. Créez un document ou ouvrez un fichier.

Nouveau document

Ouvre la fenêtre du nouveau document : taille, résolution, fond, modèles tout prêts.

Ouvrir

Ouvre une photo, une image, un PDF, un dessin ou un document Pulsio Lab.

Page d'accueil

Les documents récents, les modèles et les leçons.

Coloriser une photo

Ouvre l'atelier Coloriser : il vous dit quoi faire, étape par étape, à partir de votre photo.

Créer un logo

L'assistant logo : partir de zéro, ou d'une photo dont vous entourez le sujet.

Numériser un papier

Numérise une photo ou un document posé sur votre scanner.

Barre d'outils

Glissez cette poignée pour poser la barre en haut ou en bas de l'image (à l'horizontale), à gauche, à droite, libre dans la fenêtre ou dans une fenêtre à part. Touchez-la pour ranger les outils par catégories, en un ou plusieurs panneaux, ou pour rappeler des outils rangés.

Catégorie d'outils

Les outils d'une même famille. En « un panneau par catégorie », glissez sa poignée pour la placer où vous voulez, comme la barre entière ; touchez-la pour ses choix.

Rappeler des outils

Cet espace de travail range les outils dont il n'a pas besoin (par exemple les outils de pixels pour le dessin vectoriel). Rappelez-en un seul, une catégorie ou tous : ils restent dans la barre pour cet espace. Le raccourci clavier d'un outil rangé le rappelle aussi.

Ranger de nouveau

Les outils rappelés repartent : la barre redevient celle de l'espace de travail.

Un seul panneau

Toutes les catégories d'outils dans la même barre, l'une sous l'autre, ou l'une à côté de l'autre quand la barre est en haut ou en bas.

Un panneau par catégorie

Chaque catégorie d'outils a sa poignée : posez la sélection en haut, la peinture à gauche, la retouche dans un panneau libre… La place de chacune est gardée dans l'espace de travail.

Par catégories

Coché : les outils sont rangés par familles, avec leur titre. Décoché : tous les outils à la suite, comme avant.

Outils montrés

Ce que cet espace de travail montre : tous les outils, le vectoriel seulement, ou les pixels seulement. Les outils rangés se rappellent à tout moment avec le bouton « + ».

Placer la barre

Où poser la barre d'outils : en haut ou en bas de l'image (à l'horizontale), à gauche, à droite, libre dans la fenêtre ou dans une fenêtre à part.

Outils regroupés

Les outils de la même famille sont rangés derrière un seul bouton, marqué d'un petit triangle. Clic droit, appui long, clic sur le triangle, ou simplement la souris posée dessus un instant : les autres apparaissent. Ce choix montre tous les outils côte à côte, ou les regroupe de nouveau.

Thème Nuit bleue

Bleu nuit profond et accent turquoise. Élégant et reposant pour travailler tard.

Thème Ardoise

Gris ardoise légèrement bleuté et accent violet. Sobre, moderne, très lisible.

Thème Lin

Clair et chaleureux, tons de lin et accent terre cuite. Doux pour les yeux en pleine journée.

Thème Givre

Blanc bleuté très net, accent bleu vif. Frais et lumineux.

Thème clair

Fond clair et tons doux. C'est le plus lisible quand la pièce est bien éclairée.

Thème anthracite

Gris très foncé neutre, jamais noir, comme un atelier photo. Repose les yeux le soir et ne colore pas votre image.

Thème moyen

Gris moyen neutre, ni clair ni sombre, formes douces. Reposant pour les yeux, il aide à juger les couleurs d'une photo.

Traits et caractères

Fins et légers : des icônes aux traits fins et des caractères moins gras. Plus épais : pour lire de loin ou sur un écran peu net.

Taille des caractères des menus

La taille des mots de la barre des menus et des menus qui s'ouvrent, à part du reste du logiciel.

Épaisseur des caractères des menus

Des caractères fins, plus élégants, ou un peu plus épais, plus faciles à lire de loin.

Taille du texte

Agrandit le texte des menus, des panneaux et des fenêtres. Choisissez « Grande » ou « Très grande » si vous lisez de loin ou sur un grand écran.

Langue…

Choisit la langue des menus, des boutons, des messages et des aides. Le changement est immédiat.

Langue

Cliquez sur une langue puis sur Valider. Vos documents ne sont pas touchés.

Menu radial

Une commande, une couleur récente ou un pinceau favori. Touchez pour choisir : le menu se referme, sauf pour la taille.

Barre de touches

Les touches utiles quand il n'y a pas de clavier : Ctrl, Maj et Alt restent enfoncées pour la prochaine action ; Espace tenu permet de déplacer la vue ; Suppr, Échap, Annuler, Rétablir et Enregistrer.

Touche

Touchez pour taper dans le champ de texte actif. Sans champ actif, la touche est envoyée au logiciel comme un raccourci. Appui long sur une lettre : ses accents.

Disposition

Change la disposition du clavier : AZERTY, QWERTY, QWERTZ, pavé numérique seul, touches de raccourcis.

Symboles

Montre les signes rares : @ # € [ ] { } | et d'autres.

Place du clavier

Ancre le clavier en bas, en haut, à gauche ou à droite, ou le laisse flottant pour le déplacer par sa barre du haut.

Taille des touches

Agrandit ou rétrécit les touches du clavier.

Transparence

Rend le clavier plus transparent pour voir le dessin derrière.

Replier

Réduit le clavier en une petite pastille ronde ; touchez-la pour le rouvrir.

Fermer le clavier

Ferme le clavier à l'écran. Il se rouvre par la barre de touches ou le menu Affichage.

Rouvrir le clavier

Rouvre le clavier à l'écran.

Montrer

Affiche tout de suite l'élément pour l'essayer.

Valeurs d'origine

Remet tous les réglages du stylet, des gestes et du clavier à l'écran à leur valeur d'origine.

Bouton latéral

Ce que fait le bouton latéral du stylet pour tous les outils qui n'ont pas de réglage à eux. « Comme dans la fenêtre » garde le réglage général « Bouton du stylet ».

Bouton latéral d'un outil

Choisissez un outil, puis ce que font ses deux boutons : menu du clic droit, pipette, main, annuler, rétablir, menu radial, gomme ou rien.

Outils vectoriels

Épaisseur du crayon et du pinceau vectoriels selon la pression, plume sans tremblement.

Autres outils à pinceau

Ce que la pression règle dans la retouche, la sélection rapide et la fluidité.

Boutons du stylet

Un réglage par outil pour les deux boutons latéraux.

Doigt et vue

Le doigt, les gestes à deux et trois doigts, la rotation de la vue, l'aperçu de la pointe.

Tablette

Mode tablette (grandes cibles) et barre de touches à l'écran.

Clavier à l'écran

Disposition, place, taille, transparence et ouverture automatique.

Crayon vectoriel : la pression règle l'épaisseur du trait

Crayon vectoriel : la pression règle l'épaisseur du trait.

Crayon : épaisseur à pression nulle

Épaisseur du trait quand le stylet effleure à peine la surface, en pourcentage de l'épaisseur choisie.

Pinceau vectoriel : épaisseur à pression nulle

Épaisseur du trait quand le stylet effleure à peine la surface, en pourcentage de l'épaisseur choisie.

Pinceau-tache : la pression règle la taille

Pinceau-tache : la pression règle la taille.

Gomme vectorielle : la pression règle la taille

Gomme vectorielle : la pression règle la taille.

Inclinaison du stylet : élargit le trait

Plus le stylet est couché, plus le trait s'élargit, comme un crayon tenu à plat. 0 : l'inclinaison ne change rien.

Plume : lissage des poignées tirées au stylet

Plume : lissage des poignées tirées au stylet.

Plume : zone sans tremblement autour du point posé

Plume : zone sans tremblement autour du point posé.

Retouche (tampon, correcteur, éclaircir) : la pression règle la taille

Retouche (tampon, correcteur, éclaircir) : la pression règle la taille.

Retouche : la pression règle aussi l'opacité

Retouche : la pression règle aussi l'opacité.

Sélection rapide : la pression règle la taille du pinceau

Sélection rapide : la pression règle la taille du pinceau.

Fluidité : la pression règle la force de la déformation

Fluidité : la pression règle la force de la déformation.

Ce que fait le doigt

Choisit ce que fait le doigt sur l'image : dessiner, déplacer la vue, ou rien. « Stylet seul » laisse le doigt sans effet pour dessiner, mais deux doigts déplacent toujours la vue.

Deux doigts déplacent, zooment et tournent la vue

Deux doigts déplacent, zooment et tournent la vue.

Toucher à deux doigts annule, à trois doigts rétablit

Toucher à deux doigts annule, à trois doigts rétablit.

Touche R + glisser : tourner la vue

Touche R + glisser : tourner la vue.

Montrer la pointe à sa taille quand le stylet survole

Montrer la pointe à sa taille quand le stylet survole.

Appui long = pas de clic droit sur l'image

Appui long = pas de clic droit sur l'image.

Mode tablette (cibles plus grandes)

Mode tablette (cibles plus grandes).

Barre de touches à l'écran

Barre de touches à l'écran.

Ctrl, Maj, Alt à l'écran

Ctrl, Maj, Alt à l'écran.

Disposition du clavier à l'écran

Disposition du clavier à l'écran.

Place du clavier à l'écran

Place du clavier à l'écran.

Le clavier à l'écran s'ouvre quand on touche un champ de texte sans clavier

Le clavier à l'écran s'ouvre quand on touche un champ de texte sans clavier.

Taille des touches du clavier à l'écran

Taille des touches du clavier à l'écran.

Opacité du clavier à l'écran

Opacité du clavier à l'écran.

Demander avant de supprimer un objet vectoriel

Quand vous supprimez une forme, un tracé ou un texte, une petite fenêtre demande de valider. Décochez pour supprimer tout de suite : Ctrl+Z ou le bouton Annuler ramène toujours l'objet.

Une vignette par calque dans le panneau Calques

Chaque calque montre une petite image de son contenu. Décochez si vous préférez une liste plus courte.

Fenêtres de réglage : Simple ou tous les réglages

En mode Simple, une fenêtre de réglage ne montre que les réglages principaux ; le bouton « Tous les réglages » en haut de la fenêtre montre le reste. Chaque fenêtre retient ensuite votre choix.

Explications dans une bulle au survol

Quand le stylet ou la souris reste un instant sur un bouton, une bulle explique à quoi il sert, avec des mots simples.

Atténuer

Dose l'effet de la dernière action de pixels : la force va de 0 à 100 %, avec un mode de fusion avec l'image d'avant. Le curseur avant / après sur l'image montre le résultat. Valider garde ce dosage dans l'action, modifiable ensuite.

Force

À quel point l'effet se voit : 100 % = plein effet, 50 % = moitié, 0 % = comme si l'action n'existait pas.

Mode de fusion de la force

Façon dont le résultat de l'action se mélange avec l'image d'avant : Normal ou un mode comme Produit, Écran, Lumière…

Valider ou annuler

Boutons toujours visibles pour garder ou abandonner ce qu'on est en train de faire : pratiques au doigt et au stylet, sans clavier.

Vectoriser avec précision

Qui fait ce travail : VectoScan Lab (quand il est installé, réuni et sous licence), ou Pulsio Lab avec son propre moteur.

Vectoriser la sélection

Qui fait ce travail : VectoScan Lab (quand il est installé, réuni et sous licence), ou Pulsio Lab avec son propre moteur.

Vectoriser une zone peinte

Qui fait ce travail : VectoScan Lab (quand il est installé, réuni et sous licence), ou Pulsio Lab avec son propre moteur.

Vectoriser un insigne (cercles, écus, formes simples)

Qui fait ce travail : VectoScan Lab (quand il est installé, réuni et sous licence), ou Pulsio Lab avec son propre moteur.

Plan en couleurs

Qui fait ce travail : VectoScan Lab (quand il est installé, réuni et sous licence), ou Pulsio Lab avec son propre moteur.

Plan au trait (0,5 pt et 0,25 pt)

Qui fait ce travail : VectoScan Lab (quand il est installé, réuni et sous licence), ou Pulsio Lab avec son propre moteur.

Plan d'architecture

Qui fait ce travail : VectoScan Lab (quand il est installé, réuni et sous licence), ou Pulsio Lab avec son propre moteur.

Ligne claire

Qui fait ce travail : VectoScan Lab (quand il est installé, réuni et sous licence), ou Pulsio Lab avec son propre moteur.

Manga

Qui fait ce travail : VectoScan Lab (quand il est installé, réuni et sous licence), ou Pulsio Lab avec son propre moteur.

Dessin pour tout-petits

Qui fait ce travail : VectoScan Lab (quand il est installé, réuni et sous licence), ou Pulsio Lab avec son propre moteur.

Bande dessinée (ombres franches)

Qui fait ce travail : VectoScan Lab (quand il est installé, réuni et sous licence), ou Pulsio Lab avec son propre moteur.

Encre (hachures)

Qui fait ce travail : VectoScan Lab (quand il est installé, réuni et sous licence), ou Pulsio Lab avec son propre moteur.

Crayon

Qui fait ce travail : VectoScan Lab (quand il est installé, réuni et sous licence), ou Pulsio Lab avec son propre moteur.

Réaliste

Qui fait ce travail : VectoScan Lab (quand il est installé, réuni et sous licence), ou Pulsio Lab avec son propre moteur.

Parpaings

Qui fait ce travail : VectoScan Lab (quand il est installé, réuni et sous licence), ou Pulsio Lab avec son propre moteur.

Parpaings, joints alignés

Qui fait ce travail : VectoScan Lab (quand il est installé, réuni et sous licence), ou Pulsio Lab avec son propre moteur.

Moellons

Qui fait ce travail : VectoScan Lab (quand il est installé, réuni et sous licence), ou Pulsio Lab avec son propre moteur.

Moellons par assises

Qui fait ce travail : VectoScan Lab (quand il est installé, réuni et sous licence), ou Pulsio Lab avec son propre moteur.

Marbre blanc veiné

Qui fait ce travail : VectoScan Lab (quand il est installé, réuni et sous licence), ou Pulsio Lab avec son propre moteur.

Marbre noir

Qui fait ce travail : VectoScan Lab (quand il est installé, réuni et sous licence), ou Pulsio Lab avec son propre moteur.

Marbre vert

Qui fait ce travail : VectoScan Lab (quand il est installé, réuni et sous licence), ou Pulsio Lab avec son propre moteur.

Marbre rose

Qui fait ce travail : VectoScan Lab (quand il est installé, réuni et sous licence), ou Pulsio Lab avec son propre moteur.

Métal déployé

Qui fait ce travail : VectoScan Lab (quand il est installé, réuni et sous licence), ou Pulsio Lab avec son propre moteur.

Métal déployé laminé

Qui fait ce travail : VectoScan Lab (quand il est installé, réuni et sous licence), ou Pulsio Lab avec son propre moteur.

Tricot

Qui fait ce travail : VectoScan Lab (quand il est installé, réuni et sous licence), ou Pulsio Lab avec son propre moteur.

Tweed

Qui fait ce travail : VectoScan Lab (quand il est installé, réuni et sous licence), ou Pulsio Lab avec son propre moteur.

Toile de jute

Qui fait ce travail : VectoScan Lab (quand il est installé, réuni et sous licence), ou Pulsio Lab avec son propre moteur.

Velours côtelé

Qui fait ce travail : VectoScan Lab (quand il est installé, réuni et sous licence), ou Pulsio Lab avec son propre moteur.

Cuir

Qui fait ce travail : VectoScan Lab (quand il est installé, réuni et sous licence), ou Pulsio Lab avec son propre moteur.

Redresser un objet photographié de travers

Qui fait ce travail : VectoScan Lab (quand il est installé, réuni et sous licence), ou Pulsio Lab avec son propre moteur.

Quand un dessin envoyé revient

Un dessin envoyé à VectoScan Lab, Crea Pol Lab ou Cross Stitch Lab, puis renvoyé à Pulsio Lab, peut reprendre exactement sa place dans votre document.

Polices de Crea Pol Lab : mettre à jour les textes en revenant dans Pulsio Lab

Cochée : une police retouchée dans Crea Pol Lab est relue quand vous revenez dans Pulsio Lab, et tous les textes écrits avec elle se redessinent.

Partager mes couleurs et ma langue avec mes autres logiciels FFSMC

Cochée : quand vous changez les couleurs ou la langue de Pulsio Lab, vos autres logiciels FFSMC peuvent vous proposer les mêmes.

Couleurs et langue choisies dans un autre logiciel FFSMC

Ce que fait Pulsio Lab quand vous avez changé les couleurs ou la langue dans un autre logiciel FFSMC.

Montrer l'accueil et le guide au lancement

Au lancement, la page d'accueil s'ouvre avec « Que voulez-vous faire ? » : les parcours pas à pas du guide, et « Reprendre où j'en étais » si vous en aviez mis un de côté. Décochez si vous préférez arriver directement sur une image vide. Le guide reste dans le menu Aide.

Guide : faire battre le cercle qui montre où toucher

Pendant un parcours du guide, un cercle entoure l'endroit à toucher. Décochez pour qu'il reste immobile (il reste bien visible).

Progression du guide

Le guide oublie les parcours faits, les leçons vues et l'étape mise de côté. Vos documents ne sont pas touchés.

Crayon vectoriel : la pression règle l'épaisseur du trait

Réglage du stylet et de la tablette : le même que dans la fenêtre « Tablette graphique ».

Crayon : épaisseur à pression nulle

Réglage du stylet et de la tablette : le même que dans la fenêtre « Tablette graphique ».

Pinceau vectoriel : épaisseur à pression nulle

Réglage du stylet et de la tablette : le même que dans la fenêtre « Tablette graphique ».

Pinceau-tache : la pression règle la taille

Réglage du stylet et de la tablette : le même que dans la fenêtre « Tablette graphique ».

Gomme vectorielle : la pression règle la taille

Réglage du stylet et de la tablette : le même que dans la fenêtre « Tablette graphique ».

Inclinaison du stylet : élargit le trait

Réglage du stylet et de la tablette : le même que dans la fenêtre « Tablette graphique ».

Plume : lissage des poignées tirées au stylet

Réglage du stylet et de la tablette : le même que dans la fenêtre « Tablette graphique ».

Plume : zone sans tremblement autour du point posé

Réglage du stylet et de la tablette : le même que dans la fenêtre « Tablette graphique ».

Retouche (tampon, correcteur, éclaircir) : la pression règle la taille

Réglage du stylet et de la tablette : le même que dans la fenêtre « Tablette graphique ».

Retouche : la pression règle aussi l'opacité

Réglage du stylet et de la tablette : le même que dans la fenêtre « Tablette graphique ».

Sélection rapide : la pression règle la taille du pinceau

Réglage du stylet et de la tablette : le même que dans la fenêtre « Tablette graphique ».

Fluidité : la pression règle la force de la déformation

Réglage du stylet et de la tablette : le même que dans la fenêtre « Tablette graphique ».

Ce que fait le doigt

Réglage du stylet et de la tablette : le même que dans la fenêtre « Tablette graphique ».

Deux doigts déplacent, zooment et tournent la vue

Réglage du stylet et de la tablette : le même que dans la fenêtre « Tablette graphique ».

Toucher à deux doigts annule, à trois doigts rétablit

Réglage du stylet et de la tablette : le même que dans la fenêtre « Tablette graphique ».

Touche R + glisser : tourner la vue

Réglage du stylet et de la tablette : le même que dans la fenêtre « Tablette graphique ».

Montrer la pointe à sa taille quand le stylet survole

Réglage du stylet et de la tablette : le même que dans la fenêtre « Tablette graphique ».

Appui long = pas de clic droit sur l'image

Réglage du stylet et de la tablette : le même que dans la fenêtre « Tablette graphique ».

Mode tablette (cibles plus grandes)

Réglage du stylet et de la tablette : le même que dans la fenêtre « Tablette graphique ».

Barre de touches à l'écran

Réglage du stylet et de la tablette : le même que dans la fenêtre « Tablette graphique ».

Ctrl, Maj, Alt à l'écran

Réglage du stylet et de la tablette : le même que dans la fenêtre « Tablette graphique ».

Disposition du clavier à l'écran

Réglage du stylet et de la tablette : le même que dans la fenêtre « Tablette graphique ».

Place du clavier à l'écran

Réglage du stylet et de la tablette : le même que dans la fenêtre « Tablette graphique ».

Le clavier à l'écran s'ouvre quand on touche un champ de texte sans clavier

Réglage du stylet et de la tablette : le même que dans la fenêtre « Tablette graphique ».

Taille des touches du clavier à l'écran

Réglage du stylet et de la tablette : le même que dans la fenêtre « Tablette graphique ».

Opacité du clavier à l'écran

Réglage du stylet et de la tablette : le même que dans la fenêtre « Tablette graphique ».

Réunir Pulsio Lab à mes autres logiciels FFSMC

Les fonctions de vos autres logiciels FFSMC (sous licence sur cet ordinateur) apparaissent dans les menus de Pulsio Lab, et leurs résultats arrivent dans votre document.

Voir mes logiciels FFSMC

Ouvre la fenêtre Suite FFSMC : les logiciels trouvés, leur état, et une case pour chacun.

© 2026 FFSMC — Christophe Queyroi