



Pour débuter	8
Bienvenue dans ArtBage Studio Pro	8
Installer ArtBage	8
Pour les utilisateurs Mac OS X [.]	8
Pour les utilisateurs Windows:	8
Déverrouiller ArtBage	8
Enregistrer ArtRage en ligne	9
Langues	9
Obtenir de l'assistance pour ArtBage.	9
Les forums ArtRage et l'Espace membres.	10
Obtenir des tutoriaux.	10
Comment importer des ressources depuis ArtRage 2.	10
Pour les utilisateurs Mac OS X:	10
Pour les utilisateurs Windows:	11
Comment peindre avec ArtBage	12
Bègles d'or	12
Comment donner un coup de pinceau	12
Mélanger et étaler, peinture sèche ou humide.	13
Combiner les techniques.	14
Outils ne servant pas à peindre.	14
Défaire et refaire.	14
Choisir les couleurs.	14
Pour terminer.	15
	10
L'interface d'ArtRage.	16
	10
La fenêtre ArtRage.	16
La fenêtre ArtRage. Les Pods et les Panneaux de contrôle.	16 17
La fenêtre ArtRage. Les Pods et les Panneaux de contrôle. <i>Pods.</i>	16 17 <i>17</i>
La fenêtre ArtRage. Les Pods et les Panneaux de contrôle. <i>Pods.</i> Les Panneaux de contrôle. Manimulan las Panneaux flattants.	16 17 17 18
La fenêtre ArtRage. Les Pods et les Panneaux de contrôle. <i>Pods.</i> <i>Les Panneaux de contrôle.</i> <i>Manipuler les Panneaux flottants.</i>	16 17 17 18 18
La fenêtre ArtRage. Les Pods et les Panneaux de contrôle. <i>Pods.</i> <i>Les Panneaux de contrôle.</i> <i>Manipuler les Panneaux flottants.</i> <i>Manipuler les panneaux fixes.</i>	16 17 17 18 18 19
La fenêtre ArtRage. Les Pods et les Panneaux de contrôle. <i>Pods.</i> <i>Les Panneaux de contrôle.</i> <i>Manipuler les Panneaux flottants.</i> <i>Manipuler les panneaux fixes.</i> La toile.	16 17 1 <i>7</i> 18 18 19 19
La fenêtre ArtRage. Les Pods et les Panneaux de contrôle. <i>Pods.</i> <i>Les Panneaux de contrôle.</i> <i>Manipuler les Panneaux flottants.</i> <i>Manipuler les panneaux fixes.</i> La toile. Éléments de contrôle de l'interface.	16 17 1 <i>7</i> 18 18 19 19 20 20
La fenêtre ArtRage. Les Pods et les Panneaux de contrôle. <i>Pods.</i> <i>Les Panneaux de contrôle.</i> <i>Manipuler les Panneaux flottants.</i> <i>Manipuler les panneaux fixes.</i> La toile. Éléments de contrôle de l'interface. <i>Les boutons.</i>	16 17 1 <i>7</i> 18 18 19 19 20 20 20
La fenêtre ArtRage. Les Pods et les Panneaux de contrôle. <i>Pods.</i> <i>Les Panneaux de contrôle.</i> <i>Manipuler les Panneaux flottants.</i> <i>Manipuler les panneaux fixes.</i> La toile. Éléments de contrôle de l'interface. <i>Les boutons.</i> <i>Les cadrans.</i>	16 17 1 <i>7</i> 18 18 19 19 20 20 20 20
La fenêtre ArtRage. Les Pods et les Panneaux de contrôle. <i>Pods.</i> <i>Les Panneaux de contrôle.</i> <i>Manipuler les Panneaux flottants.</i> <i>Manipuler les panneaux fixes.</i> La toile. Éléments de contrôle de l'interface. <i>Les boutons.</i> <i>Les cadrans.</i> <i>Les curseurs.</i> <i>Les curseurs.</i>	16 17 1 <i>7</i> 18 18 19 19 20 20 20 20 20 20
La fenêtre ArtRage. Les Pods et les Panneaux de contrôle. <i>Pods.</i> <i>Les Panneaux de contrôle.</i> <i>Manipuler les Panneaux flottants.</i> <i>Manipuler les panneaux fixes.</i> La toile. Éléments de contrôle de l'interface. <i>Les boutons.</i> <i>Les cadrans.</i> <i>Les cadrans.</i> <i>Les curseurs.</i> <i>Les bascules.</i> <i>Les listes déroulantes</i>	16 17 1 <i>7</i> 18 18 19 19 20 20 20 20 20 20 20 20 20
La fenêtre ArtRage. Les Pods et les Panneaux de contrôle. <i>Pods.</i> <i>Les Panneaux de contrôle.</i> <i>Manipuler les Panneaux flottants.</i> <i>Manipuler les panneaux fixes.</i> La toile. La toile. Éléments de contrôle de l'interface. <i>Les boutons.</i> <i>Les cadrans.</i> <i>Les cadrans.</i> <i>Les curseurs.</i> <i>Les bascules.</i> <i>Les listes déroulantes.</i> <i>Les sélecteurs de type</i>	16 17 17 18 18 19 19 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20
La fenêtre ArtRage. Les Pods et les Panneaux de contrôle. <i>Pods.</i> <i>Les Panneaux de contrôle.</i> <i>Manipuler les Panneaux flottants.</i> <i>Manipuler les panneaux fixes.</i> La toile. Éléments de contrôle de l'interface. <i>Les boutons.</i> <i>Les cadrans.</i> <i>Les cadrans.</i> <i>Les carseurs.</i> <i>Les bascules.</i> <i>Les listes déroulantes.</i> <i>Les sélecteurs de type.</i> <i>Les bulles d'aide</i>	16 17 17 18 18 19 19 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20
La fenêtre ArtRage. Les Pods et les Panneaux de contrôle. <i>Pods.</i> <i>Les Panneaux de contrôle.</i> <i>Manipuler les Panneaux flottants.</i> <i>Manipuler les panneaux fixes.</i> La toile. Éléments de contrôle de l'interface. <i>Les boutons.</i> <i>Les cadrans.</i> <i>Les cadrans.</i> <i>Les carseurs.</i> <i>Les bascules.</i> <i>Les bascules.</i> <i>Les listes déroulantes.</i> <i>Les sélecteurs de type.</i> <i>Les bulles d'aide.</i> <i>Les catégories rétractables</i>	16 17 17 18 18 19 19 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20
La fenêtre ArtRage. Les Pods et les Panneaux de contrôle. <i>Pods.</i> <i>Les Panneaux de contrôle.</i> <i>Manipuler les Panneaux flottants.</i> <i>Manipuler les panneaux fixes.</i> La toile. Éléments de contrôle de l'interface. <i>Les boutons.</i> <i>Les cadrans.</i> <i>Les cadrans.</i> <i>Les cadrans.</i> <i>Les curseurs.</i> <i>Les bascules.</i> <i>Les bascules.</i> <i>Les sélecteurs de type.</i> <i>Les bulles d'aide.</i> <i>Les catégories rétractables.</i> <i>La Palette de couleurs flottante</i>	16 17 17 18 18 19 19 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20
La fenêtre ArtRage. Les Pods et les Panneaux de contrôle. <i>Pods.</i> <i>Les Panneaux de contrôle.</i> <i>Manipuler les Panneaux flottants.</i> <i>Manipuler les panneaux fixes.</i> La toile. Éléments de contrôle de l'interface. <i>Les boutons.</i> <i>Les cadrans.</i> <i>Les cadrans.</i> <i>Les cadrans.</i> <i>Les curseurs.</i> <i>Les bascules.</i> <i>Les bascules.</i> <i>Les listes déroulantes.</i> <i>Les sélecteurs de type.</i> <i>Les bulles d'aide.</i> <i>Les catégories rétractables.</i> <i>La Palette de couleurs flottante.</i> <i>Le style des contrôles</i>	16 17 17 18 18 19 19 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20
La fenêtre ArtRage. Les Pods et les Panneaux de contrôle. <i>Pods.</i> <i>Les Panneaux de contrôle.</i> <i>Manipuler les Panneaux flottants.</i> <i>Manipuler les panneaux fixes.</i> La toile. Éléments de contrôle de l'interface. <i>Les boutons.</i> <i>Les cadrans.</i> <i>Les cadrans.</i> <i>Les cadrans.</i> <i>Les cadrans.</i> <i>Les bascules.</i> <i>Les bascules.</i> <i>Les bascules.</i> <i>Les bistes déroulantes.</i> <i>Les sélecteurs de type.</i> <i>Les bulles d'aide.</i> <i>Les catégories rétractables.</i> <i>La Palette de couleurs flottante.</i> <i>Le style des contrôles.</i>	16 17 17 18 18 19 19 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20
La fenêtre ArtRage. Les Pods et les Panneaux de contrôle. <i>Pods.</i> <i>Les Panneaux de contrôle.</i> <i>Manipuler les Panneaux flottants.</i> <i>Manipuler les panneaux fixes.</i> La toile. Éléments de contrôle de l'interface. <i>Les boutons.</i> <i>Les cadrans.</i> <i>Les cadrans.</i> <i>Les cadrans.</i> <i>Les carseurs.</i> <i>Les bascules.</i> <i>Les listes déroulantes.</i> <i>Les sélecteurs de type.</i> <i>Les bulles d'aide.</i> <i>Les catégories rétractables.</i> <i>La Palette de couleurs flottante.</i> <i>Le style des contrôles.</i> Curseurs.	16 17 17 18 18 19 19 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20
La fenêtre ArtRage. Les Pods et les Panneaux de contrôle. <i>Pods.</i> <i>Les Panneaux de contrôle.</i> <i>Manipuler les Panneaux flottants.</i> <i>Manipuler les panneaux fixes.</i> La toile. Éléments de contrôle de l'interface. <i>Les boutons.</i> <i>Les cadrans.</i> <i>Les cadrans.</i> <i>Les cadrans.</i> <i>Les carseurs.</i> <i>Les bascules.</i> <i>Les bascules.</i> <i>Les sélecteurs de type.</i> <i>Les bulles d'aide.</i> <i>Les catégories rétractables.</i> <i>La Palette de couleurs flottante.</i> <i>Le style des contrôles.</i> Curseurs. Travailler avec les fichiers ArtRage.	16 17 17 18 18 19 19 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20
La fenêtre ArtRage. Les Pods et les Panneaux de contrôle. <i>Pods.</i> <i>Les Panneaux de contrôle.</i> <i>Manipuler les Panneaux flottants.</i> <i>Manipuler les panneaux fixes.</i> La toile. Éléments de contrôle de l'interface. <i>Les boutons.</i> <i>Les courseurs.</i> <i>Les cadrans.</i> <i>Les cadrans.</i> <i>Les bascules.</i> <i>Les bascules.</i> <i>Les bascules.</i> <i>Les sélecteurs de type.</i> <i>Les bulles d'aide.</i> <i>Les catégories rétractables.</i> <i>La Palette de couleurs flottante.</i> <i>Le style des contrôles.</i> Curseurs. Travailler avec les fichiers ArtRage. Créer un nouveau fichier.	16 17 17 18 18 19 19 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20

	Préréglages de taille.	24
	Utiliser le mode Taille d'impression.	24
	La toile et l'image de fond.	24
	Enregistrer un fichier.	25
	Charger un fichier.	25
	Importer et Exporter - Comment partager vos peintures.	25
	Importer des images.	25
	Exporter des Images.	26
	Les fichiers Photoshop.	26
	Imprimer un fichier.	26
	Taille de fichier & impression.	27
	Les pixels & les points d'impression.	27
	Choisir une taille.	27
	Glisser-déposer.	28
1.0	horro do monu	20
La	La Pad Manu	29
	Le Pou Menu.	29
		29
	Les heutene de l'application.	29
	Les boutons de l'application.	31
Le	s Outils & les Préréglages.	32
	Les Pods.	32
	Le Pod Outils.	32
	Le Pod Param.	32
	Le Pod Prérégl.	32
	La Palette d'outils.	32
	Le panneau de contrôle des paramètres.	33
	Les outils.	34
	La Peinture à l'huile.	34
	L'Aquarelle.	36
	Le Couteau à palette.	38
	L'Aérographe.	41
	Le Stylo à encre.	43
	Le crayon.	45
	Le Rouleau à peinture.	47
	Le Stylo feutre.	48
	Le Stylo gloop.	50
	La Bombe à stickers.	52
	Le Pastel gras.	54
	La Craie.	55
	La Gomme.	56
	Le Tube de peinture.	57
	L'outil Paillettes.	57
	L'outil Sélection.	58
	L'outil Transformer.	60
	La Pipette.	60
	L'outil Remplissage.	62
	L'outil Texte.	63

Les Préréglages.	64
Le panneau de contrôle des Préréglages.	64
Choisir des Préréglages.	64
Créer des Préréglages.	65
Gérer les Préréglages.	65
Les Couleurs.	66
Les Pods.	66
Le Pod Couleur.	66
Le Pod Nuancier.	66
La Palette de couleurs.	66
Choisir des couleurs.	67
Les couleurs métalliques.	68
Les modes de couleur.	68
Les palettes de couleurs personnalisées.	69
Choisir une palette personnalisée.	69
Ajouter une nouvelle palette personnalisée.	69
Utiliser des Palettes personnalisées.	69
Sélecteur de couleur précis.	70
Mélange des couleurs réaliste.	70
Le Gobelet d'eau.	70
Le Nuancier.	71
Choisir une nuance.	71
Ajouter et supprimer des nuances.	71
Tri des nuences	71
mues nuances.	
La toile.	73
La toile. Piloter la toile.	73 73
La toile. Piloter la toile. Options du menu.	73 73 <i>73</i>
La toile. Piloter la toile. Options du menu. Raccourcis clavier et souris.	73 73 73 73
La toile. Piloter la toile. <i>Options du menu.</i> <i>Raccourcis clavier et souris.</i> Le Positionneur de toile.	73 73 73 73 73 74
La toile. Piloter la toile. <i>Options du menu.</i> <i>Raccourcis clavier et souris.</i> Le Positionneur de toile. Derrière la toile.	73 73 73 73 73 74 74
La toile. Piloter la toile. <i>Options du menu.</i> <i>Raccourcis clavier et souris.</i> Le Positionneur de toile. Derrière la toile. Le Mode Toile dégagée.	73 73 73 73 73 74 74 74
La toile. Piloter la toile. <i>Options du menu.</i> <i>Raccourcis clavier et souris.</i> Le Positionneur de toile. Derrière la toile. Le Mode Toile dégagée. Les propriétés de la toile.	73 73 73 73 74 74 74 74 75
La toile. Piloter la toile. <i>Options du menu.</i> <i>Raccourcis clavier et souris.</i> Le Positionneur de toile. Derrière la toile. Le Mode Toile dégagée. Les propriétés de la toile. <i>Les paramètres de la toile.</i>	73 73 73 73 74 74 74 74 75 75
La toile. Piloter la toile. <i>Options du menu.</i> <i>Raccourcis clavier et souris.</i> Le Positionneur de toile. Derrière la toile. Le Mode Toile dégagée. Les propriétés de la toile. <i>Les paramètres de la toile.</i> <i>Choisir un grain.</i>	73 73 73 73 74 74 74 74 75 75 75
La toile. Piloter la toile. <i>Options du menu.</i> <i>Raccourcis clavier et souris.</i> Le Positionneur de toile. Derrière la toile. Le Mode Toile dégagée. Les propriétés de la toile. <i>Les paramètres de la toile.</i> <i>Choisir un grain.</i> <i>Les toiles par défaut.</i>	73 73 73 73 74 74 74 74 75 75 75 76 76
La toile. Piloter la toile. <i>Options du menu.</i> <i>Raccourcis clavier et souris.</i> Le Positionneur de toile. Derrière la toile. Le Mode Toile dégagée. Les propriétés de la toile. <i>Les paramètres de la toile.</i> <i>Choisir un grain.</i> <i>Les toiles par défaut.</i> <i>Les préréglages de toile.</i>	73 73 73 73 74 74 74 74 75 75 75 76 76 76
La toile. Piloter la toile. <i>Options du menu.</i> <i>Raccourcis clavier et souris.</i> Le Positionneur de toile. Derrière la toile. Le Mode Toile dégagée. Les propriétés de la toile. <i>Les paramètres de la toile.</i> <i>Choisir un grain.</i> <i>Les toiles par défaut.</i> <i>Les préréglages de toile.</i> Redimensionner la toile.	73 73 73 73 74 74 74 74 75 75 75 76 76 76 76 76
La toile. Piloter la toile. <i>Options du menu.</i> <i>Raccourcis clavier et souris.</i> Le Positionneur de toile. Derrière la toile. Le Mode Toile dégagée. Les propriétés de la toile. <i>Les paramètres de la toile.</i> <i>Choisir un grain.</i> <i>Les toiles par défaut.</i> <i>Les préréglages de toile.</i> Redimensionner la toile. <i>Redimensionner.</i>	73 73 73 73 74 74 74 74 75 75 75 76 76 76 76 76 77
La toile. Piloter la toile. <i>Options du menu.</i> <i>Raccourcis clavier et souris.</i> Le Positionneur de toile. Derrière la toile. Le Mode Toile dégagée. Les propriétés de la toile. <i>Les paramètres de la toile.</i> <i>Choisir un grain.</i> <i>Les toiles par défaut.</i> <i>Les préréglages de toile.</i> Redimensionner la toile. <i>Redimensionner.</i> <i>Recadrer.</i>	73 73 73 73 74 74 74 74 75 75 75 76 76 76 76 76 76 77 77
La toile. Piloter la toile. <i>Options du menu.</i> <i>Raccourcis clavier et souris.</i> Le Positionneur de toile. Derrière la toile. Le Mode Toile dégagée. Les propriétés de la toile. <i>Les paramètres de la toile.</i> <i>Choisir un grain.</i> <i>Les toiles par défaut.</i> <i>Les préréglages de toile.</i> Redimensionner la toile. <i>Redimensionner.</i> <i>Recadrer.</i> <i>Rogner à la sélection.</i>	73 73 73 73 74 74 74 74 75 75 75 76 76 76 76 76 76 77 77 77
La toile. Piloter la toile. <i>Options du menu.</i> <i>Raccourcis clavier et souris.</i> Le Positionneur de toile. Derrière la toile. Le Mode Toile dégagée. Les propriétés de la toile. Les paramètres de la toile. <i>Les paramètres de la toile.</i> <i>Choisir un grain.</i> <i>Les toiles par défaut.</i> <i>Les préréglages de toile.</i> Redimensionner la toile. <i>Redimensionner.</i> <i>Recadrer.</i> <i>Rogner à la sélection.</i>	73 73 73 73 74 74 74 74 75 75 75 76 76 76 76 76 76 77 77 77 77 77
La toile. Piloter la toile. <i>Options du menu.</i> <i>Raccourcis clavier et souris.</i> Le Positionneur de toile. Derrière la toile. Derrière la toile. Les mode Toile dégagée. Les propriétés de la toile. <i>Les paramètres de la toile.</i> <i>Choisir un grain.</i> <i>Les toiles par défaut.</i> <i>Les toiles par défaut.</i> <i>Les préréglages de toile.</i> Redimensionner la toile. <i>Redimensionner.</i> <i>Recadrer.</i> <i>Rogner à la sélection.</i> Les calques.	73 73 73 73 74 74 74 74 74 75 75 75 76 76 76 76 76 76 76 76 77 77 77 77 77
La toile. Piloter la toile. <i>Options du menu.</i> <i>Raccourcis clavier et souris.</i> Le Positionneur de toile. Derrière la toile. Le Mode Toile dégagée. Les propriétés de la toile. <i>Les paramètres de la toile.</i> <i>Choisir un grain.</i> <i>Les toiles par défaut.</i> <i>Les toiles par défaut.</i> <i>Les toiles par défaut.</i> <i>Les préréglages de toile.</i> Redimensionner la toile. <i>Redimensionner.</i> <i>Recadrer.</i> <i>Rogner à la sélection.</i> Les calques. Les calques.	73 73 73 73 74 74 74 74 75 75 75 76 76 76 76 76 76 76 76 77 77 77 77 77
La toile. Piloter la toile. <i>Options du menu.</i> <i>Raccourcis clavier et souris.</i> Le Positionneur de toile. Derrière la toile. Le Mode Toile dégagée. Les propriétés de la toile. <i>Les paramètres de la toile.</i> <i>Choisir un grain.</i> <i>Les toiles par défaut.</i> <i>Les toiles par défaut.</i> <i>Les toiles par défaut.</i> <i>Les toiles par défaut.</i> <i>Les préréglages de toile.</i> Redimensionner la toile. <i>Redimensionner.</i> <i>Recadrer.</i> <i>Rogner à la sélection.</i> Les calques. Les calques, qu'est-ce que c'est? <i>Les types de calques.</i> Les groupes de calques.	73 73 73 73 73 74 74 74 74 74 75 75 75 76 76 76 76 76 76 76 77 77 77 77 77 77
La toile. Piloter la toile. <i>Options du menu.</i> <i>Raccourcis clavier et souris.</i> Le Positionneur de toile. Derrière la toile. Le Mode Toile dégagée. Les propriétés de la toile. Les propriétés de la toile. <i>Les paramètres de la toile.</i> <i>Choisir un grain.</i> <i>Les toiles par défaut.</i> <i>Les toiles par défaut.</i> <i>Les toiles par défaut.</i> <i>Les toiles par défaut.</i> <i>Les toiles par défaut.</i> <i>Redimensionner.</i> <i>Recadrer.</i> <i>Rogner à la sélection.</i> Les calques. Les calques, qu'est-ce que c'est? <i>Les types de calques.</i> Les groupes de calques. Les modes de fusion.	73 73 73 73 74 74 74 74 74 75 75 76 76 76 76 76 76 77 77 77 77

Le Pod Calques.	81
Le panneau de contrôle des calques.	82
Les vignettes de calques.	82
Les groupes de calques.	84
Nommer les calques.	84
Créer de nouveaux calques.	84
Déplacer des calques.	84
Exporter des calques.	84
Fusionner et aplatir des calques.	85
Les sélections.	86
Travailler avec des sélections.	86
Les sélections partielles.	86
Les raccourcis clavier utilisables avec les sélections.	87
Transformations.	88
Transformer des calques.	89
Images de fond et de référence.	90
Les Pods.	90
Le Pod Fond.	90
Le Pod Réf.	90
Les images de fond.	90
Le panneau de contrôle Fond.	90
Gérer les images de fond.	91
Choix automatique des couleurs.	91
Positionner les images de fond.	91
Les images de référence.	92
Le panneau de contrôle Référence.	92
Manipuler les images de référence.	92
Les Stencils.	94
Les types de Stencils.	94
La transparence des Stencils.	95
Le Pod Stencils.	95
Le panneau de contrôle des Stencils.	95
Le groupe actif.	96
Manipuler les Stencils.	96
Ajouter et supprimer des Stencils sur la toile.	96
Positionner les Stencils.	96
La règle droite.	97
Superposer les Stencils	97
Ajouter des Stencils à une collection.	97
Ajouter de nouveaux Stencils.	97
Les Stickers.	99
Propriétés des Stickers.	99
Stickers aplatis et Stickers flottants.	99
Le Pod Stickers.	99
Le panneau de contrôle des Stickers.	100

Les planches de Stickers.	100
Ajouter des stickers un par un sur la toile.	100
Pulvériser des Stickers sur la toile.	101
Manipuler les Stickers.	101
Déplacer les Stickers.	101
Modifier les propriétés de couleur des Stickers.	101
L'ombre des Stickers.	102
Effacer des Stickers.	102
Variations de la Bombe à sticker.	102
Définir les variations.	102
Les propriétés de variation.	103
Les valeurs de variation.	104
Diffuseurs d'objets et Brosses image	104
Ajouter de nouvelles planches de stickers.	105
Importer une planche de stickers.	105
Créer une planche de stickers.	105
Les images pour les planches de stickers.	106
Le Texte	109
Travailler avec du texte - Le mode édition de texte.	109
Manipuler du texte.	109
Aiustoment d'image et filtree	111
Ajustement d'image et intres. Bendre flou	111
Aiuster la couleur	112
Les filtres compatibles	112
Aiouter des filtres	112
Installation dans le dossier des filtres ArtRage	113
Vérification des dossiers externes	113
Filtres & Calques.	113
Les Préférences	11/
Les Freiences.	114
L'interface	114
Les News & mises à jour automatiques	115
Curseurs	115
Périnhérique d'entrée	115
Panneaux de contrôle	115
Filtres	116
Export	116
Multithreading.	116
Raccourcis clavier.	116
Éditer les raccourcis.	116
Saisir une combinaison de touches.	116
Package Files	110
Installing and Managing Package Files	110 118
File Namina.	118
Repairing Packages	110
Tracking Installed Packages.	119
	0

Uninstalling Package Files.	119
Creating Package Files.	119
Setting Basic Package Information.	119
Adding Groups to Packages.	120
Adding Files to Groups.	120
Building the Package File.	121
Package Creator Templates.	121
ArtRage Script Files.	122
Recording Script Files.	122
Controling Recording.	122
Pausing and Idle Time.	123
Saving Your Painting While Recording.	123
Ending Recording.	123
Script Annotations.	124
Adding Notes and Tips.	124
Dismissing Tips.	125
Adding Spotlights.	125
Playing Script Files.	125
Selecting Different Sizes.	126
Controlling Playback.	126
Notes, Tips and Spotlights.	127
Advanced Scripting.	127
Default Keyboard Shortcuts.	128
Credits.	132

Pour débuter.

Bienvenue dans ArtRage Studio Pro.

Vous trouverez dans ce manuel comment installer et déverrouiller votre copie d'ArtRage, un guide "comment peindre avec ArtRage" pour bien débuter et apprendre les bases du logiciel, ainsi qu'un manuel de référence qui couvre toutes les fonctionnalités du logiciel en détail.

Si vous souhaitez en savoir plus à propos à propos du logiciel, partager des peintures ou des astuces, ou encore trouver des tutoriaux supplémentaires, rendez-vous sur le forum ArtRage sur <URL>.

Merci d'avoir fait l'acquisition d'ArtRage, nous espérons que vous prendrez beaucoup de plaisir à peindre!

- Ambient Design Ltd.

Installer ArtRage.



L'installeur ArtRage se présente de manière différente selon votre système d'exploitation. Que vous ayez téléchargé le logiciel ou l'ayez reçu sur un CD, vous trouverez un fichier d'installation pour installer ArtRage sur votre ordinateur.

Si vous rencontrez des difficultés avec ces instructions en installant ArtRage, vous pouvez utiliser la page de support <u>http://www.artrage.com/artrage3-support.html</u> pour trouver assistance, cette page pouvant fournir une réponse rapide à votre problème.

Une fois ArtRage installé, vous devrez le déverrouiller comme indiqué ci-après.

Pour les utilisateurs Mac OS X:

Le fichier d'installation d'ArtRage se nomme 'Install ArtRage Studio Pro.dmg'. Ce fichier est une image disque. En le double-cliquant, un nouveau dossier apparaît.

Suivez les instructions apparues avec le dossier, et déplacez le fichier "ArtRage Studio Pro" du dossier vers votre dossier Applications. Dès qu'ArtRage Studio Pro se trouve dans votre dossier Applications, il est prêt à fonctionner.

Pour les utilisateurs Windows:

Le fichier d'installation d'ArtRage se nomme "install_artrage_studio_pro.exe". C'est un fichier d'installation Windows. En le double-cliquant, l'installeur Windows s'ouvre et propose les options d'installation du logiciel.

Suivez les instructions de l'installeur pour installer le logiciel. Une fois l'opération finie, vous pouvez lancer le logiciel directement ou bien le trouver dans le menu Démarrer, dans le dossier intitulé "ArtRage Studio Pro".

Déverrouiller ArtRage.

Avant de pouvoir utiliser ArtRage, vous devrez le déverrouiller en utilisant votre numéro de série. Votre numéro de série est un nombre de 25 chiffres que vous avez dû recevoir en achetant le logiciel.

Si vous avez acquis ArtRage en ligne sur notre site, votre numéro de série se trouvera dans l'e-mail contenant le lien pour télécharger le logiciel. Si vous avec reçu ArtRage sur un CD, veuillez regarder sur la pochette du CD ou vérifier le contenu de la boîte dans laquelle il se trouvait.

Unlock ArtRage					
To unlock AttRage you must enter your AttRage Serial Number. This is a 25 digit series of letters and numbers split in to 5 groups of 5 and divided by dashes. You can paste your Serial Number using the Paste button below if you have copied it from an email or other document. If you type it manually, you do not need to type the dashes. Either lower or upper case will work.					
			Paste From Clipboard You can find your ArtRage Serial Number in the purchase email you received from our online store. If you cannot find it, or have any other problems trying to unlock, please use the Help button below to visit the online support page for more information.		
Help Cancel OK					

Lors du premier lancement d'ArtRage, la fenêtre de déverrouillage apparaitra.

Si vous suivez les instructions de cette fenêtre, en entrant votre numéro de série et en cliquant sur OK, le logiciel devrait se déverrouiller.

Si, après avoir saisi votre numéro de série cela ne fonctionne pas, veuillez vérifier avec attention votre numéro de série afin d'être sûr de ne pas faire d'erreur. Si vous avez reçu le numéro de série dans un e-mail, vous pouvez l'y copier pour le coller ensuite dans la fenêtre de déverrouillage via le bouton adéquat. Si cela ne fonctionne toujours pas, veuillez utiliser la page de support ArtRage <u>http://</u> <u>www.artrage.com/artrage3-support.html</u> pour demander de l'assistance.

Enregistrer ArtRage en ligne.

Une fois votre numéro de série entré avec succès, après avoir cliqué sur OK, il vous sera demandé d'enregistrer votre copie d'ArtRage dans l'espace membres. Enregistrer votre logiciel vous permettra de télécharger à nouveau l'installeur ArtRage en cas de besoin, et vous permettra également de retrouver votre numéro de série si vous veniez à la perdre. Certains téléchargements de l'espace membres, comme les mises à jour, ne sont accessibles qu'aux utilisateurs ayant enregistré leur logiciel.

Si vous n'avez pas de connexion internet au moment où il vous est demandé d'enregistrer le logiciel, ou si vous désirez le faire ultérieurement, vous pourrez toujours le faire en utilisant l'option "Enregistrer ArtRage Studio Pro en ligne" du menu Aide d'ArtRage.

Langues.

ArtRage Studio Pro est disponible en plusieurs langues. Au démarrage de l'application, ArtRage tente d'identifier la langue de votre système d'exploitation. Il s'y adaptera automatiquement s'il la reconnaît.

Si cependant ArtRage ne s'affichait pas dans la bonne langue, vous pourrez utiliser l'option "Choisir la langue" du menu Aide d'ArtRage pour choisir la langue voulue. L'option "Auto-détection de la langue" est activée par défaut. Elle permet à ArtRage d'identifier la langue qu'utilise votre système d'exploitation.

Obtenir de l'assistance pour ArtRage.

En cas de problèmes avec ArtRage, vous pouvez bénéficier d'une assistance technique sur la page de support sur <u>http://www.artrage.com/artrage3-support.html</u>. Vous pouvez également utiliser l'option "Support ArtRage" du menu Aide d'ArtRage.

Si vous nous contactez pour une assistance technique, veuillez bien vérifier que vous nous fournissez tous les détails sur la nature de votre problème, quand il est survenu, et les messages d'erreur apparus. Indiquez-nous également votre système d'exploitation et la version exacte d'ArtRage que vous utilisez. Cela nous aidera à vous fournir une réponse rapide.

Éventuellement, des réponses à vos questions existent peut-être déjà. En vous rendant sur la page de support, vous trouverez un ensemble de réponses qui peuvent être appropriées à votre situation. En les lisant avec attention, vous y trouverez peut-être une solution immédiate.

Vous pouvez également obtenir de l'assistance sur les forums ArtRage sur <u>http://www2.ambientdesign.com/</u> forums.

Les forums ArtRage et l'Espace membres.

Les forums ArtRage sont le cœur de la communauté des utilisateurs ArtRage. En vous inscrivant sur les forums sur <u>http://www2.ambientdesign.com/forums</u> vous pourrez rejoindre un fil de discussion à propos du logiciel ou de l'art en général, obtenir des trucs & astuces, ou encore télécharger vos œuvres vers le forum pour commentaires.

Obtenir des tutoriaux.

Les forums ArtRage sont le bon endroit où regarder si vous cherchez des tutoriaux. Le forum des trucs & astuces est plein de conseils utiles, et les utilisateurs y seront heureux de vous aider en cas de besoin.

Vous pouvez aussi trouver des tutoriaux sur le site web ArtRage, à la page des tutoriaux sur <u>http://</u><u>www.artrage.com/artrage3-tutorials.html</u>.

Comment importer des ressources depuis ArtRage 2.

Si vous êtes utilisateur d'ArtRage 2, et avez des Stencils, Palettes de couleurs, Nuanciers ou d'autres ressources que vous souhaitez transférer dans ArtRage 3, vous devrez les déplacer manuellement. La façon de procéder dépend de votre système d'exploitation.

En suivant ces instructions, tous vos contenus personnalisés d'ArtRage 2 devraient se trouver disponibles dans ArtRage Studio.

Pour les utilisateurs Mac OS X:

Vos contenus personnalisés ArtRage 2 se trouvent dans votre dossier Bibliothèque. ArtRage 3 utilise aussi un dossier à cet endroit, vous pouvez donc simplement y copier les fichiers.

- 1. Localisez votre dossier Application Support: *Macintosh HD/Utilisateurs/<votre nom d'utilisateur>/ Bibiliothèque/Application Support.*
- 2. Vous devriez y trouver un dossier ArtRage 2.
- 3. Si vous n'avez pas encore lancé ArtRage 3, faites-le maintenant, afin qu'un dossier ArtRage 3 soit créé à cet endroit.
- 4. Dans le dossier *ArtRage 2* se trouve un dossier *Resources*. Ouvrez-le, et vous verrez toutes les ressources personnalisées créées pour ce logiciel.
- 5. Dans le dossier *ArtRage 3* se trouve un dossier *Resources*.

				Application Support
			_ ↓ ↓	
0			Name	*
			AddressBook	
	►		Apple	
	$\overline{\mathbf{v}}$		ArtRage 2	
		v	Resources	
			Colors ————————————————————————————————————	
			Pickers ————————————————————————————————————	
			Presets	
			Canvases ———————————————————————————————————	
			Stencils	
			Tracing Images ————————————————————————————————————	
	$\overline{\mathbf{v}}$		ArtRage 3	
		*	🚞 Resources 🔫	

Copiez ces éléments depuis le dossier *Resources* ArtRage 2 vers le dossier *Resources* ArtRage 3:

Colors, Pickers, Stencils, Tracing Images.

Copiez ces éléments depuis le dossier Resources/Presets ArtRage 2 directement vers le dossier Resources ArtRage 3:

Custom Sizes, Canvases.

Pour les utilisateurs Windows:

- 1. Localisez votre dossier Application Data:
 - a. Sur Windows XP, il se trouve dans C:\Documents & Settings\<votre nom utilisateur>\Application Data \Ambient Design. Si vous ne voyez pas le dossier Application Data, peut-être est-ce un dossier caché sur votre système. La façon la plus simple de le trouver est d'ouvrir le menu Démarrer, de choisir Exécuter, de saisir Application Data et de faire OK. Le dossier Application Data devrait s'ouvrir et vous pourrez alors ouvrir le dossier Ambient Design Manuellement.
 - b. Avec Vista and Windows 7, lancer ArtRage Studio Pro et choisir 'Ouvrir le dossier contenu utilisateur' dans le menu 'Outils / Contenu utilisateur'. Cela ouvre le dossier ArtRage 3 / Resources folder. Reculez de deux dossiers et vous devriez voir le dossier *Ambient Design*.
- 2. Un dossier ArtRage 2 devrait se trouver dans le dossier Ambient Design.
- 3. Si vous n'avez pas encore lancé ArtRage 3, faites-le maintenant, afin qu'un dossier ArtRage 3 soit créé à ce même endroit.
- 4. Dans le dossier *ArtRage 2* se trouve un dossier *Resources*. Ouvrez-le, et vous verrez toutes les ressources personnalisées créées pour ce logiciel.
- 5. Dans le dossier ArtRage 3 se trouve un dossier Resources.



Copiez ces éléments depuis le dossier *Resources/ ArtRage 2* vers le dossier *Resources/ArtRage 3*:

Colors, Pickers, Stencils, Tracing Images

Copiez ces éléments depuis le dossier *Resources/ Presets ArtRage 2* directement vers le dossier *Resources/ArtRage 3*:

Custom Sizes, Canvases.

Comment peindre avec ArtRage.

Vous avez donc lancé ArtRage, et vous avez une toile vierge à l'écran - qu'allez-vous faire maintenant? Heureusement, il est tellement facile de commencer à peindre, que votre seul problème sera de savoir quoi peindre. C'est ce que nous appelons un "heureux problème"!

Néanmoins, nous comprenons que débuter avec un nouveau logiciel peut sembler redoutable. Ce chapitre vous guidera donc au travers du processus de création d'une peinture simple, en utilisant un certain nombre d'outils. En apprenant ces techniques, vous devriez avoir une compréhension suffisante des outils et possibilités d'ArtRage pour en poursuivre l'exploration à votre rythme.

ArtRage est comme une boîte de peintre bien remplie - vous ne devez pas nécessairement vous servir de tout pour arriver à un bon résultat. Aussi, ne craignez pas de tester tous les outils et d'appuyer sur tous les boutons.

Règles d'or.

Peindre sur votre ordinateur avec ArtRage est un peu différent de peindre sur une vraie toile avec de la vraie peinture. Voici donc quelques règles d'or à se remémorer lorsque vous débutez:

- 1. À chaque lancement d'ArtRage, une toile vierge est créée, vous pouvez donc commencer sans plus attendre à peindre.
- 2. Chaque fois que vous levez le pinceau, il se recharge automatiquement. Vous n'avez donc pas besoin de le tremper dans quoique ce soit pour y mettre plus de couleur avant de donner un nouveau coup de pinceau.
- 3. Chaque coup de pinceau peut être annulé si vous n'aimez pas le résultat. N'ayez donc pas peur d'essayer des choses ni de vous tromper.

En fait, la règle le plus importante est celle-ci: ne laissez pas le logiciel se mettre en travers de votre créativité! Expérimentez les outils et les couleurs sans avoir peur de ne rien casser, ArtRage ne vous laissera pas dans l'embarras en l'utilisant!

Alors sans plus de difficultés, il est temps d'aller peindre!

Comment donner un coup de pinceau.

Donner un coup de pinceau se résume simplement à choisir un outil, une couleur, puis de cliquer et de glisser sur la toile. Tandis que vous déplacez la souris avec le bouton gauche appuyé, un trait est tracé à l'écran utilisant l'outil que vous venez de choisir.



Par exemple, Si vous avez choisi l'outil Peinture à l'huile dans la Palette d'outils sur le coté gauche, et cliquez-glissez sur la toile, vous verrez un trait de peinture à l'huile se dessiner.

Si vous utilisez une tablette graphique, il n'est pas nécessaire de cliquer, il suffit de poser le stylet sur la tablette et de tracer un trait comme si vous traciez une ligne avec un stylo.

Presser la touche Cmd (Mac OS X) / Ctrl (Windows) en cliquant-glissant pour peindre, créera une ligne droite. Maintenir la touche Shift enfoncée tandis que vous déplacez la souris, et la ligne sera contrainte en rotation par pas de 15°.



La couleur avec laquelle vous peignez est visible dans la Palette de couleur sur le coté droit de la fenêtre. L'outil utilisé sera automatiquement rechargé en peinture à chaque coup de pinceau. Vous n'aurez donc pas besoin de resélectionner la couleur pour peindre avec à chaque fois; il suffit de cliquer-glisser pour peindre à nouveau avec la même couleur.

Mélanger et étaler, peinture sèche ou humide.

ArtRage fait la différence entre les outils de technique "sèche" comme le crayon ou la craie, et "humide" comme la peinture à l'huile. Il tient aussi compte de la quantité de peinture appliquée sur la toile selon l'outil. Avec une technique humide, comme l'aquarelle ou la peinture à l'huile, la peinture appliquée sur la toile peut se mélanger avec celle, humide, qui serait appliquée dessus. De la peinture épaisse, comme de la peinture à l'huile, s'étalera sur la toile jusqu'à ce qu'il y en ait plus. Cela signifie que vous pouvez appliquer de petites touches de peinture épaisse, puis l'étaler sur une plus grande surface en une couche fine.



La façon dont la couleur se mélange peut varier selon avec quoi vous la mélangez. Deux couleurs se mélangeront pour en donner une troisième. Et les mélanger plus longtemps créera une quantité plus importante de cette troisième couleur.

Si, sur la toile, se trouve de la peinture épaisse et humide, vous pouvez l'étaler tout en peignant. Par exemple, si vous avez un trait de peinture bleue épaisse, et que vous peignez par dessus un trait de peinture rouge, vous verrez le bleu et le rouge se mélanger pour donner du violet, puis finalement s'amenuiser tandis que vous continuez votre trait.



Les outils de technique humide non épaisse, comme le Stylo feutre ou l'Aquarelle peuvent néanmoins se mélanger avec d'autres couleurs quand elles sont passées pardessus. Les traits d'aquarelle se mélangeront avec d'autres traits d'aquarelle qui s'en approchent, quand leurs bords humides entrent en contact.

Un trait de peinture humide par-dessus un trait de peinture sèche ne produira aucun mélange. La peinture sèche ne se mélange pas avec de la peinture qui lui est appliquée par-dessus.



Certains outils n'admettent qu'une quantité limitée de peinture à chaque trait. En peignant, leur réserve de peinture peut s'épuiser, et le trait de peinture s'arrêter là. Inutile cependant de vouloir recharger l'outil, il sera complètement rafraîchi à chaque nouveau coup de pinceau.



Les traits de peinture sèche ne s'étaleront pas sur la toile si vous peignez par-dessus, mais vous pouvez toujours utiliser le Couteau à palette en frottant un peu comme le doigt frotte le crayon sur du papier.



La peinture épaisse peut aussi être rendue sèche. Peignez un trait de peinture à l'huile "Sec-instant" et elle sèchera aussitôt appliquée sur la toile. Vous pourrez peindre pardessus et la couleur ne se mélangera pas. On peut remarquer comme la texture du pinceau du trait en-dessous transparaît au travers de celle au-dessus, parce que la peinture en dessous est sèche.

Combiner les techniques.

ArtRage autorise l'utilisation de tous les outils simultanément, afin d'obtenir différents effets. Vous pouvez dessiner un contour au Crayon, puis peindre par-dessus à l'Aquarelle, ou bien appliquer une grosse traînée avec le Tube de peinture et l'étaler avec le Couteau à palette.

Outils ne servant pas à peindre.

Tous les outils présents dans la Palette d'outils ne servent pas à peindre. L'outil Sélection et l'outil Transformer par exemple ne sont qu'utilitaires. Si jamais, alors que vous essayez de peindre, rien ne se passe, vérifiez que vous avez bien le bon outil sélectionné.

Défaire et refaire.

Inutile d'avoir peur de se tromper en peignant avec ArtRage, puisque vous pouvez annuler (Défaire) toute action précédemment effectuée. L'option Défaire permet de complètement revenir sur ce que vous venez de faire, même si vous avez mélangé des couleurs entre elles. Vous pouvez continuer à Défaire aussi loin qu'il vous plaira.

Et ne craignez même pas de vous tromper en défaisant. L'option Refaire permet de revenir sur toute action annulée avec Défaire. Vous pouvez changer d'avis après avoir défait si vous rendez compte qu'il en va mieux ainsi.

Défaire et Refaire vous permettent de tenter des expériences sans avoir peur d'endommager votre peinture.

Choisir les couleurs.

L'autre chose que vous devez savoir est comment choisir les couleurs. Des informations plus complètes peuvent être trouvées dans le <u>Couleurs</u> chapitre sur les Couleurs. Voici cependant quelques notions de base.



Dans le coin inférieur droit de la fenêtre ArtRage se trouve la Palette de couleurs. La Palette de couleurs vous permet de prendre la couleur que vous allez appliquer avec votre pinceau. Prendre une couleur sur un ordinateur n'est pas exactement comme prendre une couleur dans le monde réel, mais c'est assez semblable. Voici comment cela fonctionne:

Dans la réalité, on prend la couleur de base souhaitée, puis on la mélange avec une autre couleur afin d'obtenir exactement la couleur voulue. Avec ArtRage, on fait quelque chose de semblable, puisque la Palette de couleur est divisée en deux zones.

Sur l'extérieur du quart de cercle se trouve un spectre arc-en-ciel des couleurs de base. Cliquer-glisser dans l'arc-en-ciel pour choisir la couleur de base que vous souhaitez utiliser. Par exemple, si on souhaite un vert quelconque, cliquer dans la zone verte.

En ayant cliqué là, la zone plus grande de mélange, en-dessous, s'actualise pour afficher la couleur choisie sur toute une gamme allant du noir au gris au blanc. On peut alors cliquer dedans pour choisir une nuance de vert plus ou moins clair ou foncé.

En cliquant là, l'affichage de la couleur effective dans la Palette de couleurs se met à jour pour montrer exactement la couleur qui se trouvera au bout du pinceau dès que l'on peindra avec.

Si on désire un vert plus jaune, on peut cliquer-glisser à nouveau dans le spectre arc-en-ciel, plus vers le jaune. Vous voyez comme la zone de mélange des couleurs se met alors à jour? Vous pouvez ensuite choisir l'exacte valeur de luminosité du vert-jaune désiré, et l'affichage de la couleur effective dans la Palette se met à jour pour afficher le résultat.

Ainsi, choisir des couleurs suppose de:

- 1. Sélectionner une teinte de base dans le spectre arc-en-ciel.
- 2. Choisir sa valeur de luminosité, claire ou foncée, dans la zone de mélange.
- 3. Observer la couleur effective où s'affiche la couleur choisie.

Pour terminer.

Une fois votre peinture achevée, ou quand vous souhaitez marquer une pause, assurez-vous d'avoir bien enregistré votre travail afin de pouvoir le retrouver plus tard. Des informations complètes se trouvent dans le chapitre <u>Ouvrir/Enregistrer</u>, mais pour le moment, choisissez simplement Enregistrer la peinture dans le menu Fichier, et donnez-lui un nom. ArtRage a créé un dossier pour ranger votre peinture afin que vous puissiez la retrouver ultérieurement.

L'interface d'ArtRage.

La fenêtre ArtRage est votre table d'artiste. Elle contient la toile sur laquelle vous allez peindre, et les panneaux de contrôle avec les outils et les couleurs. À Chaque lancement d'ArtRage, une toile vierge apparaît, et vous pouvez aussitôt commencer à peindre.

Ce chapitre explique où se trouvent les outils et options nécessaires pour peindre, quels sont les différents types de contrôles du logiciel ainsi que leur fonctionnement, et comment en modifier la disposition.

La fenêtre ArtRage.

En lançant ArtRage, une fenêtre apparaît qui contient la toile ainsi qu'un certain nombre d'objets tout autour.



Tout autour de la fenêtre se trouve un ensemble d'éléments de contrôle: de grands "Panneaux" contenant des réglages, et, plus petits, des "*Pods*" permettant un accès rapide à des fonctions importantes sans vous gêner dans votre processus créatif.

Les Panneaux peuvent être fermés, et se réduisent alors sous forme de *Pods* pour dégager de la place. Ces *Pods* peuvent être agrandis sous forme de Panneaux qui affichent des options plus détaillées. ArtRage gère la disposition de ces éléments, vous n'aurez donc pas à vous occuper de les déplacer à l'écran.

Les Panneaux de contrôle et les *Pods* sont disposés en groupes de réglages semblables. Sur le coté gauche se trouvent les outils de peinture et ce que vous pouvez poser sur la toile comme les Stencils et les Stickers. Sur le coté droit se trouvent les réglages de couleur et tout ce qui peut vous aider à peindre comme les images de fond et les images de référence. En haut de la fenêtre se trouve la barre de menu avec quelques fonctions de base comme Défaire, Refaire ou Quitter.

La surface vide sous les Panneaux et les *Pods,* qui constitue la majeure partie de la fenêtre, est la toile sur laquelle vous allez peindre. Au lancement d'ArtRage, une nouvelle toile de taille identique à la fenêtre est créée afin que vous puissiez commencer à peindre tout de suite.

Les éléments autour de la fenêtre s'effaceront au passage du pinceau si nécessaire pour vous permettre de continuer à travailler. Ne craignez donc pas de peindre près des bords. Ces éléments réapparaitrons quand vous lèverez le pinceau à la fin d'un trait.

Le paragraphe suivant explique comment se servir des Panneaux de contrôle et des *Pods* disposés autour de la fenêtre, ainsi que la façon de manipuler la toile pour la déplacer.

Les Pods et les Panneaux de contrôle.



L'interface d'ArtRage présente les outils et les réglages principalement dans les *Pods* et les Panneaux. Les *Pods* permettent un accès rapide à certaines fonctions tout en ne prenant que peu de place, tandis que les Panneaux de contrôle donnent un accès complet aux fonctions lorsque vous souhaitez faire des réglages plus détaillés.

Chaque *Pod* contient un Panneau de contrôle. Ainsi, le *Pod* Outils s'agrandira en Panneau de la Palette d'outils. En cliquant sur le *Pod* Outils, la Palette d'outils en surgit alors. En refermant le Panneau de la Palette d'outils, il se rétrécit sous forme de *Pod* à nouveau.

Vous trouverez une description détaillée de l'emploi des *Pods* et des Panneaux tout au long de ce manuel. Ce chapitre détaille seulement la façon de s'en servir.

Pods.

Bien que chaque *Pod* possède ses propres spécificités, ils possèdent néanmoins deux fonctionnalités principales:

- 1. Cliquer dessus pour ouvrir le Panneau que le *Pod* contient.
- 2. Cliquer-glisser dessus pour faire apparaître un menu de commandes proposant la plupart des options que le *Pod* représente, sans que cela ne nécessite d'ouvrir la Panneau en entier.

En cliquant sur un *Pod*, le Panneau qu'il contient apparaît, et le *Pod* s'efface. Si à nouveau le panneau est refermé, il se rétrécit sous forme de *Pod*. Lorsqu'un *Pod* s'efface, les *Pods* adjacents sont réorganisés afin de prendre le moins de place possible.

D'autres forme d'interaction sont possibles avec certains *Pods*. Par exemple, rester cliqué sur le *Pod* couleur fera apparaître la Palette de couleurs flottante; cliquer une première fois sur le *Pod* Fond chargera une image. Ces fonctions seront détaillées dans les chapitres consacrés à chacune des combinaisons *Pod/* Panneau, plus loin dans ce manuel.

Les Pods sont regroupés en ensembles de fonctions similaires:

- 1. Au-dessus: Le Pod Menu contient la barre de menu avec des commandes transversales.
- 2. Sur la gauche: Les *Pods* Stickers, Stencils, Param., Outils, et Prérég. servent à modifier votre peinture.
- 3. Sur la droite: Les *Pods* Calque, Fond, Réf., Couleurs et Nuancier constituent les couleurs et les aides au dessin.

Les Panneaux de contrôle.

Les Panneaux de contrôle offrent un ensemble complet de réglages pour les outils qu'ils représentent. Ils contiennent la plupart des fonctions avancées d'ArtRage.



En cliquant sur un *Pod*, deux sortes de panneaux peuvent s'ouvrir: les panneaux flottants, qui peuvent être déplacés n'importe où à l'écran, et les panneaux fixes qui sont attachés par défaut sur un bord de l'écran. Les panneaux flottants possèdent une barre de titre grise dans leur partie supérieure, tandis que les panneaux fixes ont un bouton de fermeture pour les replier.

Il existe trois panneaux fixes par défaut au démarrage d'ArtRage: la Barre de menu, la Palette d'outils et la Palette de couleurs. Ces panneaux se trouvent sur les cotés, près des autres *Pods* et leur placement est géré automatiquement par ArtRage.

Tous les autres panneaux sont des panneaux flottants. Ainsi, lorsque vous cliquez sur un *Pod* pour ouvrir un panneau, celui-ci peut-être déplacé où vous désirez, y compris sur un second moniteur si vous en possédez un. Les panneaux flottants peuvent également être agrandis, réduits ou pivotés afin de pouvoir être disposés comme il vous plaît.

Les fonctionnalités exactes de chaque panneau seront décrites en détail plus loin dans ce manuel, mais certains contrôles s'appliquent à tous.

Manipuler les Panneaux flottants.



La barre de titre grise dans la partie supérieure des panneaux flottants sert à les manipuler de diverses façons: pour les déplacer, modifier leur taille ou les pivoter. Et il est toujours possible de faire un clic-droit sur leur barre de titre pour dérouler un menu où l'on pourra réinitialiser ces modifications.

Pour manipuler un panneau avec sa barre de titre:

Déplacer le panneau: Cliquer-glisser sur la barre de titre pour déplacer le panneau.

Modifier l'échelle d'affichage du panneau: Maintenir appuyée la touche Command (Mac OS X) / Control (Windows) et cliquer-glisser sur la barre de titre pour modifier l'échelle du panneau. Vous pouvez l'agrandir jusqu'à 200% ou le réduire jusqu'à 25% de sa taille d'origine.

Pivoter le panneau: Maintenir appuyée la touche Option (Mac OS X) / Alt (Windows) et cliquer-glisser sur la barre de titre pour pivoter le panneau. Si vous maintenez également appuyée la touche Shift le panneau pivotera par pas de 15°.

Menu options: Un clic-droit dans la barre de titre déroule un menu d'options, dont une option de réinitialisation des modifications effectuées. L'option "De traviole!" pivote légèrement le panneau, de manière aléatoire, pour le placer un peu de travers!

Fermer le panneau: Un bouton en forme de "X" dans la barre de titre d'un panneau permet de le refermer.

Multitouch: Si vous possédez un écran Multitouch et que vous utilisez Windows 7, ou si vous utilisez une tablette graphique Wacom Multitouch, vous pouvez faire des gestes Multitouch pour manipuler les panneaux.

Utilisez deux doigts en glissant sur le panneau pour le déplacer. Utilisez deux doigts sur le panneau en pinçant ou en écartant pour en changer la taille. Utilisez deux doigts en tournant sur le panneau pour le faire pivoter.



Vous pouvez modifier la taille de certains panneaux en les repliant ou en les étirant (par opposition à un changement d'échelle). Ces panneaux possèdent une poignée à leur base. Pour en changer la taille, tirez la poignée vers le bas ou vers le haut. Ce type de Panneaux a une taille minimum afin de les empêcher de devenir trop petits.

Les panneaux flottants s'effaceront au passage du pinceau, comme n'importe quel autre contrôle. Un coup de pinceaux dans leur direction, et ils disparaitront, pour réapparaître au même endroit une fois le trait achevé.

Manipuler les panneaux fixes.

Les panneaux fixes restent bloqués sur les bords de la fenêtre ArtRage, tout comme les *Pods*. Lorsqu'ils se développent ou se replient, les *Pods* adjacents se repositionnent afin de préserver au mieux l'espace disponible. Ces panneaux étant fixes, ils ne peuvent être déplacés avec une barre de titre.

Le bouton de fermeture dans le coin des panneaux fixes sert à rétracter le panneau lorsqu'il est ouvert. Cliquer dessus une fois.

Un clic-droit sur le bouton de fermeture d'un panneau fixe déroule un menu d'option pour changer l'échelle du panneau. Un panneau fixe ne peut être pivoté, mais peut changer d'échelle via ce menu.

Les panneaux fixes peuvent également être détachés du bord pour se comporter comme des panneaux flottants. Si vous souhaitez positionner un panneau fixe quelque part où il sera plus facilement accessible, faites un clic-droit sur le bouton de fermeture, et sélectionnez l'option "Détacher du bord" pour le détacher et le placer où bon vos semble.

Quand un panneau fixe a été détaché, vous pouvez utiliser son bouton de fermeture pour le déplacer, le mettre à l'échelle, ou le pivoter comme si c'était la barre de titre d'un panneau flottant. Le bouton de fermeture ne repliera pas le panneau lorsqu'il est ainsi détaché.

Pour rattacher un panneau fixe au bord de la fenêtre ArtRage, il suffit de cliquer encore sur le bouton de fermeture, et de sélectionner "Attacher au bord par défaut". Il retournera à sa place d'origine.

La toile.

La toile se trouve derrière les Panneaux et les *Pods* dans la fenêtre ArtRage: c'est la surface sur laquelle vous allez appliquer de la peinture. Au lancement d'ArtRage, la toile remplit entièrement la fenêtre, mais en peignant, vous serez sans doute amené à vouloir la déplacer, la tourner ou bien vouloir zoomer dessus, afin d'avoir toujours la zone importante, sur laquelle vous travaillez, au centre de l'écran.

Il existe plusieurs façons de manipuler la toile, comprenant des raccourcis clavier et un "positionneur" de toile qui peut être laissé ouvert si vous faîtes des ajustements fréquents. Des informations plus détaillées sur le maniement de la toile se trouvent au chapitre consacré à la <u>Toile</u>.

Éléments de contrôle de l'interface.

ArtRage possède un certain nombre de contrôles types de base. Cette partie traite de chacun d'eux et de leurs raccourcis clavier.

Les boutons.



Dans ArtRage, les boutons standards ressemblent à cela. Cliquer sur bouton déclenchera l'action indiquée sur sa bulle d'aide.



Les boutons déroulant un menu ont une icône de menu.

Les cadrans.



Les cadrans permettent de régler une valeur dans une présentation compacte. Pour régler les valeurs représentées, il suffit de cliquer-glisser dans le cadran. Pour saisir manuellement une valeur précise, cliquer sur le pourcentage afin qu'un champ de saisie apparaisse. Entrer la valeur désirée dans le champ, et cliquer sur OK pour valider.

Les curseurs.



Pour modifier la valeur d'un curseur, cliquer-glisser, ou bien cliquer sur la zone de texte pour saisir une valeur manuellement.

Si plusieurs curseurs sont présents sur un même panneau, vous pouvez presser la touche Tab en éditant la valeur d'un curseur pour sélectionner le suivant, ou bien Shift + Tab pour le précèdent.

Les bascules.



Les bascules sont de simples commutateurs on/off. Une couleur indique leur état. Cliquez n'importe où sur la bascule pour en changer l'état.

Les listes déroulantes.

Font: Helvetica Narrow

Certains réglages peuvent avoir une longue liste de valeurs possibles. Les listes déroulantes sont accessibles sous forme d'un menu contenant toutes ces valeurs.

Les sélecteurs de type.



Les sélecteurs de type affichent les symboles d'une petite série de réglage. Cliquer sur le réglage souhaité pour l'activer. Son nom sera indiqué en haut à droite du contrôle.

Il est également possible de faire un clic-droit sur le sélecteur de type pour dérouler un menu avec toutes les options.

Tous les réglages possèdent une bulle d'aide. Passez simplement la souris au-dessus d'une icône pour voir quel est le réglage.

Les bulles d'aide.



La plupart des éléments qui n'ont pas de titre dans ArtRage possède une bulle d'aide. Passez simplement la souris au-dessus d'un élément, et une courte description de celui-ci surgira alors.

Vous pouvez préciser le délai d'apparition des bulles d'aide dans la rubrique Interface des Préférences ArtRage. Reportez-vous aux <u>Préférences</u> pour plus d'informations.

Les catégories rétractables.

Interface	
Automatic News & Updates	\odot
If this item is ticked you will be prepared wi	the the option to

Certains groupe de contrôles d'ArtRage sont tellement grands qu'ils sont divisés en catégories rétractables. Chaque catégorie possède un titre et une flèche indiquant si elle ouverte ou fermée. Cliquer n'importe où dans la barre de titre grise pour l'ouvrir ou la fermer.

La Palette de couleurs flottante.



Les Palettes de couleurs flottantes sont utilisées pour donner un accès rapide à une couleur quand il n'est pas nécessaire d'être très précis. Elles sont souvent utilisées dans les panneaux où il est demandé de choisir une couleur, comme le panneau de réglage de la Toile. Elles sont aussi accessibles via une touche de modification + Clic sur la toile.

Les Palettes de couleurs flottantes permettent de choisir rapidement les Teinte, Luminosité et Saturation d'une couleur avec un simple cliquer-glisser. Elles apparaissent au clic de souris, et disparaissent quand le bouton de la souris est relâché.



Quand la Palette de couleurs flottante apparaît, le curseur de la souris se trouve au-dessus de la couleur en cours d'utilisation.

Sans relâcher le bouton de la souris, vous pouvez promener le curseur dans la zone de sélection de la Palette de couleurs. En déplaçant le curseur sur la palette, l'aperçu affichant la nouvelle couleur indique la couleur qui sera effective quand le bouton de la souris sera relâché.

Promener le curseur dans le fer-à-cheval en périphérie de la Palette modifie la Teinte de votre couleur. Se déplacer alors dans le losange changera sa Luminosité et sa Saturation. Typiquement, pour choisir une couleur, on commencera par choisir sa Teinte, puis on déplacera le curseur dans le losange pour affiner son choix.

Pour annuler un changement, déplacez simplement le curseur sur l'aperçu de la couleur en cours, et relâchez le bouton de la souris. La couleur restera inchangée.

Maintenir la touche Shift appuyée pendant que la Palette de couleurs flottante est visible empêche la couleur de se modifier tandis que vous déplacer la souris. Cela signifie qu'il est possible de déplacer le curseur jusqu'à un point donné, sans que la couleur ne change. En relâchant la touche Shift, la couleur s'actualise alors immédiatement.

Le style des contrôles.

ArtRage vous permet de changer la couleur de contraste des contrôles. Dans la rubrique "Préférences ArtRage" du menu Édition, section Interface, vous pouvez changer la couleur de contraste ainsi que d'autres propriétés. Pour plus d'informations, veuillez consulter les <u>Préférences</u>.

Curseurs.

ArtRage vous permet de choisir trois styles différents de curseurs, en fonction de la précision que vous souhaitez:



Curseurs outil: ces curseurs ont l'aspect de l'outil que vous êtes en train d'utiliser. La pointe de l'outil se trouve là où la pointe du curseur se pose.



Curseurs contour: ces curseurs ont la forme du contour de la pointe de l'outil que vous utilisez. Certains outils, qui n'ont pas de Curseur outil, utilisent automatiquement le Curseur contour.



Curseurs précis: ces curseurs sont en forme de petite croix, indiquant précisément le point où commencera le trait. Quand le Curseur contour est trop petit pour s'afficher correctement, le Curseur précis est employé automatiquement.

Vous pouvez choisir quel type de Curseur utiliser dans la section "Curseurs" du panneau de Préférences.

Travailler avec les fichiers ArtRage.

Les peintures créées avec ArtRage contiennent bien plus d'informations que les fichiers image habituels, comme l'épaisseur de la peinture ou son degré de séchage. C'est pourquoi ArtRage utilise un format de fichier spécifique, afin de ne rien perdre de ces informations quand vous enregistrez votre travail.

Cette partie du manuel explique comment créer des fichiers ArtRage, les sauvegarder et les charger, les imprimer, et les exporter dans des formats que vous pourrez partager.

Créer un nouveau fichier.

ArtRage crée automatiquement une toile quand vous l'ouvrez. Mais si vous désirez en créer une de taille différente, ou bien si vous souhaitez créer une nouvelle peinture tandis que vous travaillez, vous pouvez le faire en choisissant l'option "Nouvelle peinture" du menu Fichier. En sélectionnant cette option, le panneau de contrôle "Nouvelle peinture" apparaît, vous permettant de créer une nouvelle peinture et de choisir ses propriétés.



La partie supérieure du panneau vous permet de choisir la taille de toile que désirez. Les options présentées ici concernent la taille de la peinture à l'impression, et sa taille à l'écran lorsque vous peignez. Pour plus d'informations sur le choix des tailles et ses conséquences à l'impression, veuillez consulter le chapitre sur la <u>Taille de fichier et l'impression</u>. Cliquer sur Taille à l'écran ou bien sur Taille d'impression modifie les contrôles du panneau, qui s'adapteront alors selon le mode choisi.

Choisissez Taille à l'écran si vous voulez une peinture d'une taille spécifique à l'écran. Choisissez Taille d'impression si vous désirez une peinture d'une taille spécifique une fois imprimée. Indépendamment du mode choisi, la bande d'information grise, juste en dessous de ces contrôles, vous indiquera les valeurs dans *l'autre mode* pour les valeurs saisies.

Utiliser le mode Taille à l'écran.

Pour choisir une taille dans le mode Taille à l'écran, il faut saisir la largeur et la hauteur de la peinture que vous souhaitez créer dans les champs Largeur et Hauteur. Si vous souhaitez utiliser les dimensions de la fenêtre ArtRage, Cliquez sur "Utiliser la taille de la fenêtre". Si vous avez chargé une image de fond, vous pouvez également choisir d'utiliser la même taille que cette image.

En choisissant la taille de votre peinture dans le mode Taille à l'écran, vous pouvez également spécifier la résolution en points par pouces utilisée pour l'impression. Saisir une valeur dans ce champ ne modifiera pas la taille de votre image, mais modifiera la taille à laquelle votre image sera imprimée. Vous pouvez voir dans la bande d'information grise, en fonction de ce paramètre, la taille d'impression de votre image.

Préréglages de taille.

À coté des boutons Taille à l'écran / Taille d'impression se trouve un menu qui propose plusieurs tailles prédéfinies. Sélectionner l'une d'elles afin que ses propriétés s'appliquent.

Si vous souhaitez ajouter une nouvelle taille prédéfinie correspondant à vos réglages en cours, choisissez Ajouter une nouveau préréglage de taille. Il vous sera alors demandé de saisir un nom pour ce nouveau préréglage. Le dossier où enregistrer le préréglage est déjà correctement sélectionné, il vous suffit donc de saisir un nom et de cliquer sur OK.

Si vous désirez supprimer ou ajouter manuellement des fichiers de votre collection de préréglages de toile, vous pouvez choisir l'option "Ouvrir le dossier utilisateur de tailles" pour voir l'emplacement de votre disque dur où sont enregistrés vos préréglages personnalisés.

Si la signification des réglages vous paraît confuse, ou si vous avez fait une erreur, vous pouvez toujours choisir "Taille par défaut" dans le menu des préréglages.

Utiliser le mode Taille d'impression.

Lorsque vous choisissez une taille en mode Taille d'impression, vous devez choisir en quelle unité l'exprimer dans le menu local correspondant, puis saisir les dimensions dans les champs Largeur et Hauteur. Si par exemple vous voulez une peinture qui fasse 10 cm par 10 cm une fois imprimée, vous devez d'abord choisir "Centimètres" dans le menu unité, puis saisir 10 dans les champs Largeur et Hauteur.

Il faudra également préciser la *résolution* d'impression dans le champ Pixels / Pouce. Les DPI (*Dot Per Inch* ou points par pouce) servent à indiquer combien de points seront rendus par pouce de papier. En général, plus la valeur en DPI est élevée, plus l'image semble nette. Si vous souhaitez imprimer avec une résolution de 300 DPI, saisissez 300 dans le champ Pixels / pouce, et ArtRage calculera ce qu'il faut quant à la taille de la toile.

Pour de plus amples informations sur les tailles d'impression, et comment elles sont liées aux tailles d'écran, veuillez voir la rubrique consacrée à la <u>Taille de fichier et l'impression</u>.

Dès que vous modifiez une des valeurs dans le mode Taille d'impression, la bande d'information grise affiche la taille de la toile en Pixels. ArtRage la calcule de sorte qu'elle corresponde à la taille d'impression demandée. Il est à noter que les très grands fichiers utilisent beaucoup de mémoire, et que cela peut poser des problèmes avec certaines configurations moins performantes.

La toile et l'image de fond.

Une fois que vous avez décidé quelle taille de toile vous désiriez, vous pouvez choisir une texture de toile et une image de fond grâce aux options situées en dessous.

L'aperçu de la toile affiche la texture et la couleur choisie pour la toile. Cliquer sur l'aperçu ouvre le panneau de contrôle des textures de toile, ou vous pouvez choisir une nouvelle texture ou bien en créer une. Pour plus d'informations sur ce sujet, veuillez consulter la rubrique consacrée au <u>panneau de contrôle de la toile</u>. Le menu local à coté de l'aperçu vous donne la possibilité de choisir un préréglage de texture à partir de la liste de préréglages disponibles.

L'aperçu de l'image de fond affiche l'image de fond que vous allez utiliser pour votre nouvelle peinture. Par défaut, il n'y en a pas, mais en cliquant sur l'aperçu ou bien en choisissant "Charger une image de fond" dans le menu local à coté, vous pourrez charger une image. Si vous voulez supprimer une image de fond, passez par le menu local à coté de l'aperçu.

Une fois les paramètres de votre fichier définis, cliquer sur OK pour confirmer sa création, ou bien sur Annuler pour annuler et retourner à votre travail précédent.

Enregistrer un fichier.

Avant de quitter ArtRage, ou bien avant de commencer à travailler sur une nouvelle peinture, sauvegardez le travail que vous avez effectué jusque là, afin de pouvoir le récupérer ultérieurement. Le format de peinture ArtRage vous permet d'enregistrer votre peinture et de la réouvrir plus tard sans avoir perdu aucune de ses caractéristiques.

Pour enregistrer un fichier, choisissez simplement "Enregistrer la peinture" dans le menu Fichier. Si vous avez déjà sauvegardé votre peinture auparavant, celle-ci sera automatiquement enregistrée, en remplaçant l'enregistrement précédent. Si vous l'enregistrez pour la première fois, vous devrez saisir un nom pour votre peinture, ainsi que l'emplacement où l'enregistrer.

Si vous désirez enregistrer une copie de votre peinture, sans écraser l'enregistrement précèdent, choisissez simplement "Enregistrer sous" dans le menu Fichier.

Si vous essayez de quitter l'application, de créer un nouveau fichier ou bien d'en charger un existant alors que vous avez une peinture en cours, ArtRage vous demandera si vous désirez la sauvegarder avant de continuer. Vous pourrez alors l'enregistrer, abandonner les modifications effectuées et continuer, ou bien annuler afin de pouvoir vérifier les modifications et enregistrer manuellement.

Les peintures enregistrées par ArtRage sont des fichiers du type "PTG".

Toujours utiliser Enregistrer pour sauvegarder vos peintures; utiliser Exporter à la place d'Enregistrer n'est pas conseillé, les fichiers exportés ne contenant pas toutes les informations nécessaires permettant de poursuivre un travail en cours!

Charger un fichier.

Si vous désirez charger un fichier se trouvant sur votre disque dur, choisissez "Ouvrir une peinture" dans le menu Fichier. Vous pourrez alors localiser votre fichier et le charger.

Si vous avez déjà chargé ce fichier récemment, vous pourrez alors également le trouver dans le sous-menu "Fichiers récents" du menu Fichier. Sélectionnez-le pour l'ouvrir.

Vous pouvez aussi ouvrir une peinture en la glissant dans la fenêtre ArtRage.

Importer et Exporter - Comment partager vos peintures.

Comme il a déjà été dit, les fichiers de peinture ArtRage contiennent bien plus de données qu'un format d'image normal. Par exemple, un fichier JPEG ne peut pas savoir si votre peinture est sèche, ou combien de calques possède votre document. Ce qui veut dire que les logiciels d'image normaux ne peuvent lire les fichiers ArtRage facilement. Aussi, si vous désirez partager des images avec quelqu'un d'autre, ou bien ouvrir une image créée par une autre application, la solution est d'utiliser Importer et Exporter.

Importer des images.

Si vous voulez charger une image venant d'un autre logiciel qu'ArtRage afin de la retravailler, choisissez "Importer une image" dans le menu Fichier. ArtRage vous demandera de choisir un fichier à charger. Il sera alors importé, et une toile sera créée à ses dimensions. L'image apparaitra sur la toile, et vous pourrez travailler avec comme si vous l'aviez créée avec ArtRage.

Comme vous avez *importé* un fichier pour créer une nouvelle peinture, ArtRage vous demandera de saisir un nom au moment de l'enregistrement : ceci parce que la fonction Enregistrer n'enregistre que les peintures ArtRage, et que le fichier importé n'était pas une peinture ArtRage. Si vous avez modifié l'image, veillez à l'enregistrer en tant que peinture ArtRage afin de pouvoir continuer à la retravailler ultérieurement.

Pour écraser l'image originale par la version que vous avez retravaillée, vous devrez utiliser la fonction Exporter décrite ci-dessous.

Exporter des Images.

La plupart des applications ne peut interpréter les informations contenues dans les fichiers de peinture ArtRage. Peu d'applications peuvent traiter, par exemple, l'épaisseur de peinture sur une toile, ou les couleurs métalliques. Ce qui signifie qu'il n'est pas possible de simplement ouvrir une peinture ArtRage dans une autre application pour la voir, ou l'envoyer à un ami afin qu'il y jette un coup d'œil.

La solution est de passer par l'option "Exporter comme image" du menu Fichier. Cela vous permet d'enregistrer sur le disque dur une *copie* de votre peinture dans un format lisible par d'autres applications. En sélectionnant cette option, vous devrez donner un nom à votre copie, et choisir un format d'enregistrement. La copie de votre peinture sera enregistrée sur le disque dur et pourra être utilisée comme un fichier d'image normal.

Très important: N'utilisez pas la fonction Exporter comme vous utiliseriez la fonction Enregistrer. Enregistrez toujours vos peintures en utilisant la fonction Enregistrer afin de pouvoir la recharger par la suite sans qu'elle ait perdu d'informations. Si la copie de votre image est au format JPEG ou un autre format quelconque, beaucoup d'informations en ont disparu!

Certains formats d'image ne sont pas capables d'interpréter certaines propriétés de la toile. Si votre toile est transparente et que vous l'exportez dans un format qui ne supporte pas la transparence (comme le JPEG), la toile sera rendue opaque à l'export, dans sa couleur standard.

Les fichiers Photoshop.

Les fichiers PSD Adobe Photoshop sont supportés par ArtRage, ils peuvent être importés et exportés en préservant plusieurs de leurs propriétés, comme les calques, les modes de fusion et les groupes.

Le texte importé depuis un fichier PSD apparaitra dans ArtRage de la même manière que dans Photoshop, et si vous exporter le fichier au format PSD sans avoir modifié le texte, et l'ouvrez dans Photoshop, le texte sera présenté intact. Si vous avez modifié le texte importé à partir d'un fichier PSD, il peut apparaître différent si vous réouvrez le fichier dans la précédente application.

Imprimer un fichier.

Pour imprimer une copie de votre peinture ArtRage, utilisez l'option "Imprimer la peinture" du menu Fichier. La fenêtre d'impression habituelle du système s'ouvrira, et vous pourrez choisir les options qui vous conviennent.

Sur Mac OS X, vous pourrez aussi utiliser l'option "Format d'impression" du menu Fichier pour définir les paramètres d'impression avant de lancer l'impression.

Taille de fichier & impression.

La différence entre la taille de votre peinture à l'écran et sa taille à l'impression est parfois difficile à comprendre. ArtRage vous aide en vous laissant travailler soit avec la taille d'impression, soit avec la taille à l'écran; néanmoins, il peut toujours être utile de comprendre en quoi ces tailles diffèrent.

Les pixels & les points d'impression.

L'image qui s'affiche sur l'écran de votre ordinateur est faite de petits points appelés "pixels". Le nombre de pixels affichés sur votre écran dépend de votre ordinateur et de ses réglages, mais en général, il y aura sur votre écran entre 72 et 96 pixels par pouce de long. Cela peut différer sensiblement si vous avez modifié manuellement la définition de votre écran, mais c'est une bonne approximation.

Quand une imprimante imprime une image, celle-ci est constituée de nombreux points groupés ensembles pour former des formes et des couleurs; ces points correspondent approximativement aux pixels de votre écran. En général, l'imprimante place bien plus de points sur chaque pouce de papier que votre moniteur ne possède de pixels. Pour obtenir une image nette et précise, votre imprimante doit imprimer entre 120 et 600 points par pouce.

Imaginez ainsi que vous avez créé une image avec ArtRage d'une taille de 72 pixels par 72. À l'écran, cette image sera d'environ un pouce de haut et d'un pouce de large (votre écran ayant une résolution de 72 pixels par pouce). Mais si vous l'imprimez, et que votre imprimante possède une résolution de 300 points par pouce, l'image imprimée sera de moins d'un tiers de pouce dans les deux sens, puisqu'elle n'a reçu que 72 points.

Vous *pourriez* dire à votre imprimante de n'imprimer qu'à 72 points par pouce, afin que votre peinture fasse alors un pouce par un, mais le résultat ne serait alors pas d'une bonne qualité; 72 points d'encre ne sont pas suffisants pour bien remplir tout un pouce de long. Vous pourriez aussi dire à ArtRage de redimensionner votre peinture pour qu'elle mesure 300 pixels par 300. Elle ferait alors plus d'un pouce à l'écran, et votre imprimante l'imprimerait, elle, avec une taille d'un pouce. Le problème, c'est que redimensionner une image de la sorte dégrade sa qualité, ArtRage devant deviner comment créer de nouveaux pixels pour cette nouvelle taille d'image, et cela ne pourra jamais être complètement parfait.

Tout cela signifie donc que si vous désirez imprimer, le meilleur moment pour décider de la taille d'impression est celui où vous créez le fichier, avant même d'avoir donné un coup de pinceau.

Choisir une taille.

Lorsque vous créez un nouveau fichier avec ArtRage, vous avez la possibilité de spécifier sa taille soit en donnant sa Taille à l'écran, soit en donnant sa Taille d'impression. Ces deux options donneront un résultat semblable: vous aurez sur votre écran une nouvelle peinture d'une taille donnée, mais elles vous permettent de choisir comment vous souhaitez travailler.

Si vous voulez créer une image qui ne sera vue que sur un écran d'ordinateur, alors travaillez en spécifiant la Taille à l'écran de votre image en pixels. Par exemple, vous pourriez créer une image d'une taille de 640 par 480 pixels que vous montreriez sur une page web. En utilisant la Taille à l'écran, vous pouvez voir quelle sera la taille de votre image quand vous l'imprimerez. Encore mieux, vous pouvez préciser à quelle résolution en points par pouce vous voulez imprimer. Ainsi, si vous créez une image de 300 pixels par 300, et que vous voulez qu'elle mesure un pouce de long à l'impression, entrez simplement une valeur de 300 pixels par pouce. Le nombre de pixels ne change pas, parce que vous travaillez en mode Taille à l'écran, mais vous savez quelle taille aura votre image une fois imprimée.

Si vous voulez créer une image dans le but de l'imprimer, travailler en spécifiant sa Taille d'impression. Pour utiliser la Taille d'impression, choisissez d'abord quelle unité de mesure utiliser, puis saisissez sa taille dans cette unité. Précisez alors le nombre de pixels par pouce (identique au nombre de points par pouce dans ce cas) et ArtRage saura combien créer de pixels. Par exemple, si vous demandez une image de 10 pouces par 10 à 200 pixels par pouce, ArtRage en déduira qu'il faut une toile de 2000 pixels par 2000. Ce n'est pas à vous de faire ces calculs!

N'oubliez pas que si vous changez d'avis ultérieurement, vous pouvez toujours utiliser l'option "Redimensionner la peinture" du menu Édition pour en modifier les dimensions. La qualité ne sera pas aussi bonne que si vous l'aviez créée directement à la bonne taille, mais au moins, elle sera imprimée aux bonnes dimensions.

Glisser-déposer.

Il est possible de glisser des fichiers image dans la fenêtre ArtRage. Selon le type de fichier glissé, ArtRage réagira différemment. Une simple peinture au format ArtRage s'ouvrira normalement lorsqu'elle sera glissée sur la fenêtre. Avec un fichier dans un autre format, une fenêtre de dialogue s'ouvrira pour demander si vous souhaitez l'importer, le charger en tant que calque dans la peinture en cours, ou bien le charger en tant qu'image de référence ou image de fond.

Si vous glissez plusieurs fichiers simultanément, et choisissez de les ouvrir en tant que peinture ou image de fond, seul le premier fichier dans l'ordre alphabétique sera chargé (ces options ne fonctionnant qu'avec une seule image).

La barre de menu.

La barre de menu se trouve en haut de la fenêtre ArtRage et contient des éléments relatifs au fonctionnement de l'application, comme Défaire et Refaire, le facteur de zoom, le <link> Positionneur de toile, les options de taille de fenêtre et le bouton pour quitter l'application.



Sur Windows, la barre de menu contient également tous les menus de l'application. Sur Mac OS X, le système place les menus de l'application à leur emplacement habituel.

Sur Mac OS X, si vous utilisez ArtRage sur un ordinateur n'ayant pas de barre de menu en haut, la barre de menu ArtRage peut cependant afficher les menus de l'application. Cette option est disponible dans la section Interface des préférences ArtRage.

Le Pod Menu.

Lorsque le *Pod* Menu est visible, cliquer dessus fait apparaître la barre de menu. Cliquer-maintenir et le menu ArtRage se présentera sous forme de liste.

Contenu de la barre de menu.

Quand la barre de menu est ouverte, elle présente un ensemble de boutons pour les menus ainsi que quelques options supplémentaires.



Si vous utilisez ArtRage sur Mac OS X, la barre de menu doit ressembler à cela. Remarquez que les menus de l'application se trouvent dans la barre de menu définie par le système.



À la gauche de la barre de menu se trouve le bouton Fermer. En cliquant sur ce bouton la barre de menu se refermera sous forme de Pod si elle est attachée sur le bord de l'écran. Si elle n'y est pas attachée, cliquer-glisser sur ce bouton permet de la déplacer à l'écran. Un clic-droit affichera des options supplémentaires.

Les menus de l'application.

Les menus de l'application donnent accès à toutes les fonctions principales d'ArtRage, comme les options pour les outils et services, ou les fonctions de lecture et d'enregistrement de fichiers.

Pour dérouler un menu, vous pouvez soit cliquer sur son bouton puis cliquer sur le menu désiré, soit cliquermaintenir sur le bouton, puis glisser jusqu'au menu souhaité, et relâcher le bouton de la souris pour le sélectionner.

Une information complète sur les diverses rubriques du menu est disponible tout au long de ce manuel. Vous trouverez plus de détails dans les rubriques suivantes:

- 1. Menu Fichier:
 - a. Travailler avec les fichiers ArtRage.
 - b. Imprimer un fichier.
- 2. Menu Édition:
 - a. <u>Défaire et Refaire.</u>
 - b. Redimensionner et recadrer.
 - c. Transformer.
 - d. Sélections.
 - e. Ajustement d'image.
 - f. Préférences ArtRage.
 - g. Raccourcis clavier.
- 3. Tools Menu:
 - a. Sélectionner l'outil.
 - b. Préréglages.
 - c. Options de calque.
 - d. Options de Stencil.
 - e. Options d'image de fond.
 - f. Options d'image de référence.
 - g. Options de couleur.
 - h. Options de nuancier.
- 4. Menu Affichage:
 - a. Positionneur de la toile.
 - b. Mode toile dégagée.
- 5. Menu Aide:
 - a. Aide & Support.

Les boutons de l'application.

La barre de menu ArtRage contient un ensemble de boutons permettant d'effectuer des opérations usuelles, comme:



- 1. Le zoom: cliquer sur les boutons '+' et '-' pour zoomer et dézoomer. Cliquer sur la valeur en pourcent pour saisir un facteur de zoom précis. Pour plus d'informations, veuillez voir <u>Positionnement de la toile.</u>
- 2. Défaire et Refaire: cliquer sur la flèche gauche pour annuler (Défaire) la dernière opération effectuée. cliquer sur le flèche droite pour la Refaire. Pour plus d'informations, veuillez voir <u>Défaire et Refaire.</u>
- 3. Le Positionneur de Toile: cliquer sur ce bouton pour afficher ou masquer le Positionneur de toile. Pour plus d'informations, veuillez voir <u>Positionneur de la toile</u>.
- 4. Masquer la fenêtre: réduit l'application dans la barre de tâche ou le dock.
- 5. Plein écran / fenêtre: cliquer sur ce bouton pour qu'ArtRage passe en mode plein écran, ou s'il l'était déjà, repasse en mode fenêtre.
- 6. Fermer: cliquer sur ce bouton pour fermer ArtRage. Si vous n'avez pas enregistré votre travail, ArtRage vous proposera de le faire avant de quitter.

Les Outils & les Préréglages.

ur le coté gauche de la fenêtre ArtRage se trouvent les contrôles des outils de peinture. On trouvera donc: la Palette d'outils où choisir un outil, le *Pod* Param. pour modifier les paramètres associés à l'outil en cours, et le *Pod* Prérégl. pour choisir l'un des réglages prédéfinis de l'outil en cours. Dans ce chapitre, vous trouverez toute l'information dont vous avez besoin pour travailler avec les outils et leurs réglages.

Les Pods.



Le Pod Outils.

Cliquer sur le *Pod* Outil quand il est visible à l'écran pour ouvrir la Palette d'outils, et choisir l'outil que vous voulez. Cliquer-glisser de gauche à droite pour modifier la taille de l'outil en cours, comme indiqué dans le coin en haut à gauche du *Pod*. L'icône affichée dans le *Pod* représente l'outil actuellement utilisé.



Le Pod Param.

Cliquer sur le *Pod* Param. quand il est visible à l'écran pour ouvrir le panneau de contrôle des Paramètres, où vous pourrez modifiez les réglages de l'outil en cours. Cliquer-maintenir pour une option "Réinitialiser l'outil en cours".



Le Pod Prérégl.

Cliquer sur le *Pod* Prérégl. quand il est visible à l'écran pour ouvrir le panneau de contrôle des Préréglages où vous pourrez choisir un réglage prédéfini (*Preset*) pour l'outil en cours. Cliquer-maintenir pour dérouler un menu avec les différents préréglages disponibles. Ce *Pod* indique combien de préréglages sont disponibles pour l'outil en cours, ou s'il n'en possède aucun.

La Palette d'outils.



C'est dans la Palette d'outils, sur le coté gauche de la fenêtre ArtRage, que vous allez choisir l'outil avec lequel vous allez peindre sur la toile. Chaque outil possède sa propre icône dans la Palette, et l'outil sélectionné s'allume afin que vous puissiez le repérer.

Pour choisir un outil, cliquez sur son icône, qui s'allumera pour montrer que l'outil est bien sélectionné. Si vous désirez savoir ce qu'est tel ou tel outil, placez simplement le pointeur de la souris au-dessus d'un outil, et après un court instant, une bulle d'aide apparaît qui donne son nom.

Un aperçu de l'effet produit par l'outil sélectionné est visible dans la zone du coin en bas à gauche de la Palette d'outil. Vous pouvez modifier la taille de l'outil en effectuant un cliquer-glisser dans cette zone; pour définir manuellement sa taille, un simple clic-gauche, sans glisser, fera apparaître une boîte de dialogue où vous pourrez saisir une valeur de taille. Vous pouvez modifier la taille de l'outil en cours en maintenant la touche Shift appuyée tout en cliquantglissant sur la toile. Il est aussi possible d'avoir une taille d'outil supérieure à 100%, soit en faisant Shift + Cliquer-glisser sur la toile, soit en entrant une valeur -jusqu'à 500%- dans le dialogue que fait apparaître un clic dans la zone de taille de la Palette d'outil.

Le panneau de contrôle des paramètres.



Chaque outil possède un certain nombre de paramètres qui peuvent être ajustés afin de modifier l'effet produit par l'outil sur la toile. Si vous voulez modifier les paramètres de l'outil en cours, cliquer sur le *Pod* Param. pour faire apparaître le panneau de contrôle des paramètres.

Ce panneau de contrôle pourra être différend selon l'outil choisi. Certains outils possèdent beaucoup de réglages, certains autres peu. Lorsque vous sélectionnez un outil, le contenu du panneau Paramètres change pour afficher les réglages disponibles pour cet outil. Quand vous sélectionnez un Préréglage (*Preset*), les différends réglages du panneau Paramètres sont modifiés pour correspondre à ce préréglage.

Une description détaillée des paramètres disponibles pour chaque outil se trouve dans le chapitre "Outils" cidessous.

Au bas du panneau Paramètres se trouve un bouton "Rétablir". Si jamais un réglage d'outil vous pose problème, cliquez simplement sur ce bouton pour rétablir ses réglages par défaut.

Les Préréglages constituent une bonne méthode pour réutiliser des réglages dont vous vous êtes déjà servi. Pour plus d'informations, voyez le chapitre sur les <u>Préréglages</u>.

Le paramètre Pression est disponible pour chacun des outils, et son effet est identique pour chacun d'eux. Ce paramètre indique la force avec laquelle vous appuyez pour dessiner. Si vous utilisez une souris ou une tablette graphique qui n'est pas sensible à la pression, ce paramètre définit le niveau de pression standard de l'outil. Si vous utilisez une tablette sensible à la pression, ce paramètre permet d'ajuster la pression de votre stylet, pour augmenter ou diminuer l'effet de pression appliqué.

Les outils.

Vingt outils sont fournis avec ArtRage que vous pouvez utiliser dans vos peintures. Dix-sept d'entre eux servent réellement à peindre, en déposant sur la toile de la peinture ou divers objets, et les trois autres ont une fonction plus utilitaire, pour vous aider lors de l'utilisation des autres outils.

Ce chapitre donne une description détaillée de chacun des outils, de l'effet qu'il produit, et de son paramètrage.

La Peinture à l'huile.

L'outil Peinture à l'huile vous permet de peindre en utilisant un pinceau à poils durs, dans une grande variété de style de peinture à l'huile ou acrylique. L'outil Peinture à l'huile est efficace pour poser des touches de peinture que l'on pourra mélanger, parce que la peinture appliquée peut être fraiche et épaisse. Cet outil est aussi bien adapté à la création de texture, les poils du pinceau laissant des traces dans la peinture fraiche.



Parmi les caractéristiques de l'Outil peinture à l'huile, on notera:

- 1. Étalement: la peinture fraiche s'étale et se mélange avec elle-même à mesure que vous passez et repassez le pinceau. En donnant un coup de pinceau sur un autre trait de peinture, les couleurs se mélangeront. Vous pouvez également étaler la peinture avec le Couteau à palette.
- 2. Texture: les poils du pinceaux laissent une trace en passant dans la peinture, ce qui donne un aspect de profondeur et de texture.
- 3. Appauvrissement: si votre pinceau n'est que peu chargé en peinture, il s'appauvrira jusqu'à ce que sa réserve de couleur soit totalement épuisée, ne laissant plus qu'un trait sec à la surface de la toile.
- 4. Rinçage: si vous désactivez l'option "Auto nettoyant", le pinceau ne sera pas rincé après chaque trait, et la dernière couleur avec laquelle il était en contact sera à nouveau utilisée au prochain coup.

L'outil Peinture à l'huile possède les paramètres suivants:



Dilution: permet d'ajouter du diluant à la peinture. En augmentant cette valeur, la peinture se fait plus diluée, et chaque coup de pinceau peut durer plus longtemps avant d'être à sec. La peinture diluée est également plus transparente et les poils du pinceau y laissent moins de traces. La peinture diluée est plus difficile à mélanger parce qu'il n'y a pas suffisamment de volume à étaler, mais vous pouvez toujours frotter avec le Couteau à palette pour l'estomper.



Chargement: détermine la quantité de peinture chargée sur le pinceau. Plus cette valeur est forte, plus il y a de peinture donc plus vous pouvez peindre avant que le pinceau ne s'appauvrisse. Si vous réglez le Chargement à 100%, votre pinceau ne sera jamais à court de peinture.

Sec-instant: si ce réglage est activé, la peinture séchera aussitôt appliquée sur la toile, elle ne pourra donc pas s'étaler ni se mélanger.

Auto nettoyant: si ce réglage est activé, le pinceau sera automatiquement nettoyé entre chaque coup. S'il est désactivé, vous devrez nettoyer votre pinceau manuellement en utilisant le <u>Gobelet d'eau</u> apparu à coté de la Palette de couleurs. Pour plus d'informations, consultez le chapitre sur les <u>Couleurs</u>.



Carré: le pinceau pour la peinture à l'huile possède habituellement une forme ronde et pointue. Activer ce réglage lui fera prendra la forme d'une brosse plate, donnant un aspect plus "carré" à chaque coup de pinceau.



L'outil Peinture à l'huile interagit avec la texture de la toile. À mesure que la peinture s'assèche et s'amincit en fin de trait, vous constaterez qu'elle n'accroche plus que sur les reliefs de la toile.

L'Aquarelle.

L'outil Aquarelle vous permet de peindre avec des effets d'aquarelle variés en utilisant un pinceau à poils souples sur du papier tant sec que mouillé. Comme l'aquarelle est une technique humide, elle est parfaite pour créer des lavis colorés riches et subtils. En mouillant plus ou moins votre pinceau ainsi que la toile en dessous, vous serez à même de produire une grande variété d'effets.



Les caractéristiques de l'Outil Aquarelle comprennent:

- Mélanges délicats: les traits d'aquarelle se confondent quand ils sont proches et que leurs bords humides se touchent. Cela crée des couleurs qui se fondent délicatement les unes aux autres, avec des transitions aux contours doux. Le trait donne une sensation organique, en se diffusant légèrement dans les zones mouillées de la toile.
- 2. Mélanges internes: en créant des surfaces colorées, le pinceau va entraîner et déplacer des pigments qui se trouvent déjà sur la toile, ce qui crée des zones de transparence plus claires ou plus sombres.
- 3. Sec et mouillé: l'aspect des traits d'aquarelle peut beaucoup varier selon que la toile est mouillée ou non, et selon le niveau d'humidité du pinceau. Vous pourrez ainsi créer des surface de couleurs aux bords francs puis passer des coups de pinceau qui se fonderont délicatement dans ces surfaces où la toile est déjà mouillée.
- 4. Appauvrissement: lorsque l'outil Aquarelle est faiblement chargé de peinture, il laisse sur la toile des coups de pinceau secs et acérés. L'extrémité du trait se fait plus sombre, parce que le pinceau s'assèche vite et les pigments s'y font plus denses.
- 5. Rinçage: si vous désactivez l'option "Auto nettoyant", le pinceau ne sera pas rincé après chaque trait, et la dernière couleur avec laquelle il était en contact sera à nouveau utilisée au prochain coup.

L'Aquarelle est une technique complexe, il existe donc un grand nombre de réglages possibles pour maîtriser l'effet produit. ArtRage simule à la fois la couleur du pigment appliqué et la quantité d'eau retenue par votre pinceau. Une compréhension rapide de ce qui se passe quand vous utilisez cette technique vous sera utile pour comprendre le bon usage des réglages. Ces quelques règles d'or devraient vous aider à comprendre ce qui se passe:
- 1. L'eau contenue dans le pinceau permet au pigment de se diffuser, c'est pourquoi un pinceau sec (ou avec une valeur de dilution faible) appliquera la peinture plus densément, moins d'eau diffusant moins de pigments.
- 2. Parce que le pigment se diffuse dans l'eau, on pourra voir le pigment déborder au delà du trait lorsqu'on peint sur un support humide. C'est pourquoi si l'on croise plusieurs traits d'Aquarelle, ils se fondront délicatement les uns dans les autres.
- 3. Si le support n'est pas mouillé, les contours d'un trait humide se feront plus sombre au contact de la toile, parce que les pigments s'y concentrent n'ayant pas la possibilité de se diffuser plus.
- 4. L'Aquarelle extrêmement diluée n'est en fait plus que de l'eau, vous pourrez l'utiliser alors pour diluer de la peinture déjà appliquée sur la toile.

L'outil Aquarelle dispose des paramètres suivants:



Dilution: permet de mouiller le pinceau pour diluer la peinture appliquée. Plus cette valeur est élevée, plus il y a d'eau et plus vous pourrez peindre un trait long. Une Dilution importante diminue également la densité de pigments, ce qui donnera des traits plus transparents. L'Aquarelle avec un facteur de Dilution de 100% ne contient plus aucun pigment, il n'y aura alors plus que de l'eau pure appliquée sur la toile, pouvant diluer la peinture précédemment appliquée.



Chargement: détermine la quantité de peinture chargée sur le pinceau. Plus cette valeur est forte, plus il y a de peinture donc plus vous pouvez peindre avant que le pinceau ne s'appauvrisse. Si la valeur de Chargement est faible, la pointe du pinceau s'assèchera rapidement à mesure que vous peignez. Les pigments seront alors appliqués de façon plus dense, jusqu'à épuisement complet. Si vous réglez le Chargement à 100%, votre pinceau ne sera jamais à court de peinture.



Effet buvard: ce réglage n'est disponible que lorsque l'option Sec-instant est désactivée. Il contrôle la vitesse avec laquelle la peinture se diffuse dans le papier tandis que vous passez le pinceau. Une valeur importante signifie que le trait que vous passez se mélange profondément dans la peinture précédemment appliquée, tandis qu'une valeur faible empêche la couleur que vous passez de trop se mélanger à celle déjà présente sur la toile.



Papier mouillé: quand cette option est activée, la toile se comporte comme une surface de papier mouillé sur laquelle peindre. La peinture que vous y appliquerez se diffusera en débordant du trait, avec un contour adouci. Quand elle est désactivée, la toile se comporte comme une surface sèche où les traits ne seront pas adoucis.



Sec-instant: si ce réglage est activé, la peinture sèche aussitôt appliquée sur la toile, elle ne pourra donc pas s'étaler ni se mélanger avec d'autres traits. La peinture pourra néanmoins se mélanger intérieurement.

Auto nettoyant: si ce réglage est activé, le pinceau sera automatiquement nettoyé entre chaque coup. S'il est désactivé, vous devrez nettoyer votre pinceau manuellement en utilisant le <u>Gobelet d'eau</u> apparu à coté de la Palette de couleurs. Pour plus d'informations, consultez le chapitre sur les <u>Couleurs</u>.



Les traits d'Aquarelle interagissent avec la texture de la toile, s'écoulant plus rapidement dans les creux de la toile, où ils s'y concentrent. Plus la texture de la toile est grossière, plus cet effet devient évident.

Le Couteau à palette.

Le Couteau à palette est un outil servant à mélanger et à étaler la peinture. Il peut prendre plusieurs formes afin de produire des effets variés. Dans sa forme la plus simple, cet outil est un couteau à lame plate utiliser pour étaler la peinture sur la toile. Si vous désirez adoucir les limites entre deux zones peintes ou bien créer une nouvelle couleur en en mélangeant d'autres déjà présentes sur la toile, le Couteau à palette est l'outil qu'il vous faut.



Le Couteau à palette ne dépose pas de peinture sur la toile, il ne produira donc aucun effet s'il n'y a pas de peinture à étaler.

Le Couteau à palette possède les caractéristiques suivantes:

1. Étaler & frotter: le Couteau à palette étalera la peinture quand il y en a en quantité. S'il n'y en pas suffisamment, le Couteau estompera ce qu'il y a, comme le doigt frotte un trait de crayon.

- 2. Types de lame: on pourra utiliser la lame du Couteau à plat ou sur sa tranche pour laisser des traces différentes en étalant la peinture.
- 3. Types de mélange: Le Couteau à palette peut être utilisé pour réaliser des dégradés de couleurs, ou pour mélanger et décomposer de la peinture en y projetant des gouttelettes humides.

Le Couteau à palette dispose des paramètres suivants:

Le Type: Le type de Couteau choisi détermine les autres réglages possibles. Ces types sont les suivants:

Plat & Tranche:



Les types de Couteau Plat & Tranche contrôlent la position de la lame. Une lame utilisée à plat laisse une trace importante, de toute sa largeur. Une lame utilisée sur la tranche laisse une trace fine, d'un coté seulement.

Ces deux types de lames ne possèdent pas d'autres réglages.

Doux:



Le type "Doux" transforme le Couteau en une sorte d'estompe tendre, qui peut être utilisée pour étaler sur la toile de la peinture d'une façon douce.

Étalement: contrôle la quantité de peinture qui est déplacée sur la toile par le couteau. Plus cette valeur est importante, plus la peinture pourra être étalée loin.

Chargement: détermine la quantité de peinture chargée sur le pinceau. Plus cette valeur est forte, plus il y a de peinture donc plus vous pouvez peindre avant que le pinceau ne s'appauvrisse. Si vous réglez le Chargement à 100%, votre pinceau ne sera jamais à court de peinture.

Auto nettoyant: si ce réglage est activé, le pinceau sera automatiquement nettoyé entre chaque coup. S'il est désactivé, vous devrez nettoyer votre pinceau manuellement en utilisant le <u>Gobelet d'eau</u> apparu à coté de la Palette de couleurs. Pour plus d'informations, consultez le chapitre sur les <u>Couleurs</u>.

Lock Rotation: If this is turned on the angle of the knife will be locked while you paint. If it is turned off the knife will rotate as you paint, following the stroke.

Rotation: If Lock Rotation is turned on this dial appears and allows you to define the angle of the knife during painting.

Flou:



Avec le type "Flou", le Couteau, au lieu d'étaler la peinture, la rendra floue. Inutile de bouger le curseur pour appliquer ce flou, il suffit de le maintenir au-dessus de la zone à rendre floue.

Consistance: contrôle le niveau de flou appliqué sur la peinture. Plus cette valeur est importante, plus la peinture sera rendue floue.

Humide:



Le type "Humide" transforme le Couteau en une sorte de gicleur d'eau qui disperse des gouttelettes sur la toile. La peinture se répand alors et s'étend tout en se diluant. Ce gicleur à gouttelettes fonctionnent tant que le bouton de la souris reste appuyé, il est donc inutile de bouger le curseur.

Atténuation: contrôle à quelle distance du centre du trait giclent les gouttelettes. Plus cette valeur est importante, plus les gouttelettes tombent loin du centre, affectant une plus grande surface.

Taille de la goutte: contrôle la taille des gouttelettes appliquées par l'outil. Plus cette valeur est importante, et plus les gouttelettes sont grosses. De petites gouttelettes créeront sur la toile un effet moucheté.

Pointe de la goutte: contrôle dans quelle mesure les gouttelettes tombant sur la toile prennent un aspect pointu. Plus cette valeur est importante, plus les gouttelettes sont acérées et plus la peinture prend un aspect irrégulier.

Diffusion de la goutte: contrôle la façon dont la peinture va se diffuser autour de chaque gouttelette. Plus cette valeur est importante, plus la peinture est diffusée loin et plus les bords des gouttelettes deviennent dures. Des valeurs faibles ne diffusent que très faiblement la peinture, et donnent par conséquent des gouttelettes plus douces.

Étalement de la couleur: contrôle la façon dont la peinture est étirée avec les gouttelettes lorsque vous bougez. Si cette valeur est importante, la couleur suit le mouvement du trait avant de s'épuiser. Si cette valeur est faible, la couleur n'est pas entraînée loin de sa position d'origine lorsque vous bougez le couteau.

Le Couteau à palette interagit avec la texture de la toile. Au fur à mesure que la peinture s'affine lorsque vous l'étalez, vous pourrez constater qu'elle ne s'accroche plus que sur les parties hautes du relief de la toile.



Vous pouvez réaliser de superbes nuages avec un Couteau de type Humide. Déposez quelques traînées de peinture blanche avec le Tube de peinture, et regardez comme le couteau arrive à les adoucir!

L'Aérographe.

L'Aérographe sert à vaporiser de très fines gouttelettes de peinture qui couvriront la surface de la toile. L'Aérographe va colorer la toile, sans que la peinture déjà présente en-dessous ne soit aplatie, ni ne s'y mélange. L'Aérographe est ainsi efficace pour changer des couleurs sur la toile ou pour créer des surfaces colorées et régulières, sans risquer aucun mélange.



L'Aérographe possède les caractéristiques suivantes:

- 1. Peinture sèche: la couleur vaporisée par cet outil est fine, et sèche tout de suite. C'est pourquoi, si vous utilisez la Couteau à palette sur la couleur ainsi pulvérisée, vous ne pourrez ni l'étaler ni la mélanger, seulement la frotter à la surface de la toile.
- 2. Forme: la forme du trait peut être contrôlée par l'Aérographe. Il prend en compte l'inclinaison du stylet (avec une tablette qui y sensible) pour créer un jet conique, et permet la réalisation de traits effilés.
- 3. Flux: l'Aérographe peut être réglé afin de pulvériser de la peinture en continu, tout en restant immobile. Vous pouvez ainsi réaliser de vrais effets de transparence qui varient sur la longueur du trait. La pression du stylet ajustera la vitesse du flux, vous permettant de contrôler la densité des gouttelettes de couleur vaporisées par l'Aérographe.

L'Aérographe dispose des paramètres suivants:



Inclinaison: ce réglage définit l'angle par défaut avec lequel l'Aérographe est supposé être tenu. Incliner l'Aérographe modifie la forme du jet, et plus cette valeur est importante, plus le jet sera conique. Régler cette valeur à 0% crée un jet "frontal" circulaire. Si vous utilisez un stylet prenant en compte les informations d'inclinaison, cette valeur servira à augmenter l'inclinaison de votre stylet.



Effilement: ce réglage définit la façon dont l'Aérographe va affiner le trait dans le temps. Avec une valeur de 0%, le trait restera constant, avec une valeur supérieure, il s'affinera. Plus la valeur sera élevée, plus il faudra du temps au trait pour s'affiner.

Opacité: contrôle l'opacité de base du jet et indique sa valeur maximale possible. Si vous voulez obtenir une coloration subtile, réglez cette valeur en dessous de 100%, et vous n'aurez pas ainsi de résultat complètement opaque, quelle que soit la durée d'application. Vous pourrez néanmoins opacifier les traits en les superposant.

Mode de fusion: Il est possible d'ajuster la couleur pulvérisée par l'Aérographe en lui appliquant un mode de fusion. A la différence des modes de fusion des calques, un mode de fusion utilisé par l'Aérographe s'appliquera directement à la peinture que l'on pulvérise sur autre une couleur déjà appliquée sur la toile. Si la peinture est pulvérisée sur une zone blanche, elle conservera sa couleur originelle. Le mode de fusion ne s'appliquera également qu'au calque de travail, il n'aura pas d'effet sur la couleur des autres calques. Pour savoir quels effets produisent les modes de fusion à l'usage, veuillez consulter le chapitre sur les <u>Calques</u>.

FluxAuto: quand cette option est activée, l'Aérographe pulvérise de la peinture en continu, même en restant immobile. Si elle désactivée, la peinture ne sera pulvérisée que si vous bougez la souris. Quand l'Aérographe fonctionne en continu, la peinture qui s'accumule forme progressivement une tache; afin d'empêcher cela pour obtenir un trait plus constant, on désactivera le FluxAuto.

Hardness: Controls how sharp the edge of the Airbrush spray is. The higher the value, the sharper the edge of the spray area becomes.

Drip Spread: Controls how much spatter there is from the Airbrush. Set this value above 0% to cause the tip of the Airbrush to create droplets. The higher the value, the wider the droplets spray through the area of the stroke.

Le Stylo à encre.

Avec le Stylo à encre, vous disposez d'un stylo au trait précis et plein, bien adapté à l'illustration et au travail de détail, dont l'encre ne se mélange pas aux couleurs déjà sur la toile. Le Stylo à encre possède des pointes rondes ou biseautées, et dispose également d'une option de lissage automatique des lignes, pouvant gommer les irrégularités dues à l'utilisation de la souris ou du stylet.



Le Stylo à encre possède les caractéristiques suivantes:

- 1. Encre sèche: les lignes tracées avec le Stylo sèchent immédiatement, elles ne se mélangent donc pas avec la peinture déjà sur la toile. Leur couleur et leur forme ne seront pas modifiées en passant sur de la peinture existante.
- 2. Forme: la pointe du Stylo peut être ronde ou carrée, et plus ou moins biseautée. Vous pourrez ainsi obtenir des pleins et des déliés, comme avec une plume pour la calligraphie.
- 3. Lissage: le Stylo à encre peut corriger vos traits une fois tracés en les lissant. Cela permet de diminuer les tremblements ayant pu apparaître lorsqu'on utilise une souris ou un stylet.

Le Stylo à encre dispose des paramètres suivants:



Aspect: contrôle l'aplatissement de la pointe du Stylo. A 100% la pointe est parfaitement ronde ou carrée (selon d'autres réglages), à 50% elle a la forme d'une ellipse ou d'un rectangle, et à 0% elle n'est plus qu'une simple ligne.

Rotation: permet de changer l'orientation par défaut de la pointe du stylo. En modifiant cette valeur, l'orientation par défaut change : une pointe ronde un peu aplatie avec une valeur de rotation de 50% prendra l'aspect d'une ellipse verticale.

Opacité: contrôle l'opacité de base de l'encre, et indique l'opacité maximum d'un trait. Si vous souhaitez créer des lignes subtiles, spécifiez une valeur d'opacité inférieure à 100%, et l'encre appliquée ne pourra ainsi pas être complètement opaque pour un trait, même en repassant plusieurs fois dessus. Vous pourrez néanmoins opacifier les traits en en superposant plusieurs.



Lissage: contrôle le niveau de lissage appliqué à votre trait dès que celui-ci est achevé. Le lissage peut servir pour donner un aspect plus fluide à un trait, ou bien pour en gommer de petites irrégularités. Une valeur de lissage importante lissera un trait de façon notable mais pourra également modifier significativement sa taille et sa forme, ArtRage devant calculer une interprétation lissée de ce que vous venez de tracer.

Mode de fusion: Il est possible d'ajuster la couleur de l'encre appliquée par le Stylo en lui appliquant un mode de fusion. A la différence des modes de fusion des calques, un mode de fusion utilisé par le Stylo s'appliquera directement à l'encre que l'on tracera sur autre une couleur déjà appliquée sur la toile. Si l'encre est appliquée sur une zone blanche, elle conservera sa couleur originelle. Le mode de fusion ne s'appliquera également qu'au calque de travail, il n'aura pas d'effet sur la couleur des autres calques. Pour savoir quels effets produisent les modes de fusion à l'usage, veuillez consulter le chapitre sur les <u>Calques</u>.

Carré: pour travailler avec un Stylo carré, ou rond si désactivé.



Contour lissé: quand cette option est désactivée, les contours du trait apparaissent crénelés. Des pixels transparents sont supprimés du contour du trait, ce qui lui donne un aspect dentelé. Cela peut cependant présenter un intérêt si vous voulez imprimer un tracé en haute résolution sur un support qui tolère mal les zones semi-transparentes.

Le crayon.

Plusieurs types de Crayons sont disponibles, comme des crayons gras ou secs, ainsi qu'un porte-mine précis. Le Crayon est utile pour dessiner au trait ou créer des ombrages légers en utilisant le bord de la mine. Si vous utilisez un stylet sensible à la pression, vous pourrez moduler la valeur du trait en appuyant plus ou moins.



Le Crayon possède les caractéristiques suivantes:

1.Peinture sèche: un coup de crayon laissera sur la toile des pigments secs, que l'on ne pourra pas étaler, mais que l'on pourra frotter avec le Couteau à palette.

2.Dureté: comme la pointe du crayon est dure, moins vous appuyez avec un stylet sensible à la pression, et plus le trait sera clair. De plus, si vous dessinez sur une zone recouverte de peinture épaisse, la pointe du crayon laissera une trace plate en passant dans la peinture.

3.Forme: la pointe du crayon étant conique, vous pourrez, en augmentant l'inclinaison du crayon, dessiner avec le coté de la mine, plus grand et plus plat.

4.Lissage: le crayon "précis" peut corriger vos traits une fois dessinés en les lissant. Cela permet de diminuer les tremblements ayant pu apparaître lorsqu'on utilise une souris ou un stylet.

Le Crayon dispose des paramètres suivants:

Consistance: contrôle la dureté de la mine. Une valeur importante correspond à une mine grasse et friable, donnant des traits noires à l'aspect poudreux. Une mine plus sèche permettra de dessiner des lignes plus claires et plus précises.



Inclinaison: si le réglage "Précis" du crayon est désactivé, vous pouvez modifiez l'inclinaison du crayon. Plus cette valeur est importante, plus l'angle est grand, ce qui permet de dessiner avec le bord de la mine plutôt qu'avec la pointe.



Lissage: ce réglage n'est disponible que lorsque le réglage "Précis" est activé. Il contrôle le niveau de lissage appliqué à votre trait dès que celui-ci est achevé. Le lissage peut servir pour donner un aspect plus fluide à un trait, ou bien pour en gommer de petites irrégularités. Une valeur de lissage importante lissera un trait de façon notable mais pourra également modifier significativement sa taille et sa forme, ArtRage devant calculer une version lissée de ce que vous venez de tracer.



Précis: activer ce réglage passe le crayon dans un mode "précis", simulant un portemine. Le Crayon "précis" ne tient pas compte de la texture de la toile et permet de créer des lignes souples et précises, qui peuvent être lissées. L'opacité du crayon "précis" pourra varier selon la pression exercée par le stylet.

Le Crayon interagit avec la peinture déjà sur la toile. Si vous dessinez doucement sur une toile grossière, vous verrez apparaître sa texture, le Crayon ne laissant de traces que sur les zones de la toile qui affleurent.

Le Rouleau à peinture.

Cet outil est un rouleau cylindrique dur permettant de peindre de larges aplats. Il est bien adapté pour remplir des grandes surfaces tout en donnant une impression réaliste, puisqu'il tient compte de la texture de la toile et peut se mélanger aux autres couleurs déjà appliquées.



Le Rouleau à peinture possède les caractéristiques suivantes:

1. Étalement: le Rouleau étalera et se mélangera à la peinture déjà déposée sur la toile en passant dessus.

2.Appauvrissement: si le Rouleau n'est que peu chargé en peinture, il s'appauvrira jusqu'à ce que sa réserve de couleur soit totalement épuisée, ne laissant plus qu'un trait sec à la surface de la toile.

3.Rinçage: si vous désactivez l'option "Auto nettoyant", le Rouleau ne sera pas rincé après chaque trait, et la dernière couleur avec laquelle il était en contact sera à nouveau utilisée au prochain coup.

4. Taille: Le Rouleau peut avoir une taille bien plus importante que les autres outils d'ArtRage. C'est un outil fantastique pour peindre de grandes surfaces colorées qu'on utilisera comme fond ou bien qu'on pourra retravailler avec des outils plus précis.

Le Rouleau à peinture dispose des paramètres suivants:



Dilution: permet d'ajouter du diluant à la peinture. En augmentant cette valeur, la peinture se fait plus diluée, et chaque coup de pinceau pourra durer plus longtemps avant d'être à sec. La peinture diluée est également plus transparente et plus difficile à mélanger parce qu'il n'y a pas beaucoup de volume à étaler, mais vous pouvez toujours frotter avec le Couteau à palette pour l'estomper.



Chargement: détermine la quantité de peinture chargée sur le Rouleau. Plus cette valeur est forte, plus il y a de peinture donc plus vous pourrez peindre longtemps en augmentant cette valeur. Si vous réglez le Chargement à 100%, votre pinceau ne sera jamais à court de peinture.

Auto nettoyant: quand ce réglage est activé, le Rouleau est automatiquement nettoyé entre chaque coup. S'il est désactivé, vous devrez nettoyer votre pinceau manuellement en utilisant le <u>Gobelet d'eau</u> apparu à coté de la Palette de couleurs. Pour plus d'informations, consultez le chapitre sur les <u>Couleurs</u>.



Le Rouleau à peinture interagit avec la peinture déjà sur la toile. Plus vous appuyez fort en passant le rouleau (ou plus le paramètre de pression possède une valeur élevée si vous ne possédez pas de stylet sensible à la pression) et plus le Rouleau décollera de la peinture de la surface. Cela rendra visible la texture de la toile.

Le Stylo feutre.

Avec le Stylo feutre, il est possible de dessiner avec toute une gamme de marqueurs de qualités diverses, humides ou secs, qui permettent de créer des effets variés. Depuis les feutres bon marché, secs, ou les surligneurs, jusqu'aux marqueurs haut de gamme possédant des pointes humides et souples, le Stylo feutre est un outil fantastique pour réaliser des croquis en couleur, sans que ne soit visibles des effets de texture comme les poils du pinceaux peuvent en laisser dans la peinture à l'huile.



Le Stylo feutre possède les caractéristiques suivantes

- 1. Frottis: même un feutre humide ne laisse pas réellement beaucoup de peinture sur la toile, il n'y aura pas suffisamment d'épaisseur qui puisse être étalée. On pourra cependant, à l'aide du Couteau à palette, frotter la couleur sur la toile.
- 2. Mélange: les feutres humides peuvent être mélangés avec d'autres couleurs quand ils passent par dessus: un peu de couleur se décolle de la surface de la toile et se mélange à la couleur du feutre.
- 3. Superposition: les feutres secs, comme les surligneurs, ne se mélangent pas très bien quand vous les passez et repassez sur d'autres couleurs, ou même sur eux-mêmes, les couleurs auront alors tendance à se superposer et à s'assombrir.

Le Stylo feutre dispose des paramètres suivants:

Consistance: contrôle la souplesse du feutre. Un feutre souple fera verra son trait s'épaissir si l'on appuie dessus. Si vous n'utilisez pas de stylet sensible à la pression, ce paramètre n'aura de sens que si vous modifiez le paramètre de pression.



Humidité: contrôle l'humidité du Stylo feutre et la quantité d'encre déposée en dessinant. Une valeur faible donnera un feutre sec, aux contours granuleux, les bords de la pointe du feutre n'étant pas en contact total avec le grain de la toile. Une valeur importante créera un trait aux contours doux, l'encre pénétrant bien dans les creux de la toile. Avec une valeur importante, le feutre entraînera également sur son passage plus de couleur existante.

Opaque: quand cette option est activée, le Stylo feutre crée des traits d'une bien meilleure qualité, sa pointe étant meilleure. Le trait est plus gras, sans effet de superposition, car une quantité d'encre plus importante est déposée à son passage. Un feutre opaque se mélangera bien aussi avec les autres couleurs.



Utiliser un feutre blanc revient à utiliser un feutre trempé dans l'eau. Il mélangera et diluera la couleur existante, mais n'appliquera pas de couleur blanche. Une couleur blanche opaque requiert une couleur épaisse, comme de la Peinture à l'huile, ou de la Craie ou du Pastel si vous préférez une technique sèche.



Le Stylo feutre va réagir avec la texture la toile. Si vous dessinez doucement sur une toile grossière, vous verrez apparaître sa texture, la pointe du feutre ne touchant que les zones de la toile qui affleurent. Parce que le feutre est vraiment une technique humide, un trait de feutre pénétrera plus profondément dans la toile que quelque chose comme la Craie ou le Crayon.

Le Stylo gloop.

Le Stylo « gloop » (*gloop* signifie quelque chose comme « gluant ») est un stylo à effets spéciaux servant à créer des bulles d'encre qui se dilatent sur la toile tout en l'utilisant. Chaque trait effectué avec le Stylo gloop va gonfler et se dilater autour de la pointe du Stylo pendant que vous dessinez. Plusieurs paramètres permettent de contrôler la façon dont ce Stylo « gloope » !



Le Stylo gloop étant un outil à effets spéciaux, il existe bien des façons de l'utiliser. Vous pouvez vous en servir pour n'importe quoi depuis la création de bulles ou de contours organiques jusqu'à la réalisation de nuages ou de bavures de stylo à encre.

Le Stylo gloop possède les caractéristiques suivantes:

- Séchage: le Stylo gloop est humide tant que vous tracez un trait. L'encre sèchera dés que vous lèverez le stylo. Vous ne pourrez donc pas l'étaler, mais vous pourrez toujours le frotter sur la toile avec le Couteau à palette.
- 2. Flux: le Stylo gloop continuera à libérer de l'encre même en restant immobile. Vous pourrez donc créer des traits plus gros en bougeant doucement, ou en restant sur un même point.
- 3. Effet gloop: tandis que vous travaillez, l'encre libérée par le stylo va se mêler à elle-même afin de produire un résultat changeant.
- Le Stylo gloop dispose des paramètres suivants :

Flou extérieur, Épaisseur des bords, Flou intérieur: ces trois réglages contrôlent l'aspect des bords du trait. Un trait créé avec le Stylo gloop possède une zone centrale et un contour paramétrable qui se dilate autour de ce que vous tracez sur la toile.



Le flou extérieur contrôle l'adoucissement du bord extérieur du contour. Plus cette valeur est importante, et plus le bord extérieur du contour sera adouci.



L'Épaisseur des bords contrôle l'épaisseur du contour qui se forme autour du trait. Plus cette valeur est importante, et plus le contour du trait sera épais.



Le Flou intérieur contrôle l'adoucissement du bord intérieur du contour. Plus cette valeur est importante, et plus le bord intérieur du contour sera adouci.



Opacité intérieure: contrôle l'opacité de l'encre qui remplit la surface du trait. Plus cette valeur est importante, plus l'encre est opaque. En réglant cette valeur à 0%, seul le contour du trait sera visible.

Opacité: contrôle l'opacité générale du Stylo gloop. Des valeurs faibles produisent des teintes plus subtiles.

Mode de fusion: il est possible de modifier la couleur de l'encre en utilisant un mode de fusion avec le Stylo gloop. À la différence des Modes de fusion des calques, le mode de fusion du Stylo gloop s'applique à l'encre qui se dépose sur de la couleur déjà présente sur la toile, mais ne modifie pas la couleur de l'encre qui est déposée sur une zone vierge. Le mode de fusion du Stylo gloop ne s'applique également qu'à l'encre qui recouvre de la couleur sur le même calque; en passant sur de la couleur d'un autre calque, l'encre ne sera pas modifiée. Pour une information plus générale sur l'utilisation des Modes de fusion, veuillez consulter le chapitre sur les <u>Calques</u>.



Le Stylo gloop est un outil spécial parce que l'intérieur du trait et son contour peuvent être contrôlés séparément. Tout en dessinant, le contour et la surface intérieure vont changés d'apparence en fonction des réglages choisis. Si vous avez réglé le Stylo afin qu'il dessine un contour très épais, il est possible que la surface intérieure ne soit pas visible si elle n'est pas suffisamment grande.

Le Stylo gloop interagit avec la toile, les bords du trait sont affectés par sa texture.

Une bonne façon d'explorer toutes les possibilités du Stylo gloop est de jouer avec les Préréglages fournis.

Le Stylo gloop peut aussi produire des effets très intéressants sans avoir de bords rugueux. Vous pouvez ainsi essayer de désactiver la texture de la toile du calque sur lequel vous dessinez.

La Bombe à stickers.

En utilisant des stickers sélectionnés à partir d'une planche de stickers, la Bombe à stickers vous permet de les disperser sur la toile, plutôt que d'avoir à les disposer manuellement un par un. La variété des effets possibles avec cet outil n'est limitée que par la variété des stickers eux-mêmes. Il est possible de créer une multitude de feuilles d'arbre, des nuées d'oiseaux, des plages remplies de galets, ou même des effets spéciaux qui simulent d'autres outils de peinture.



Le chapitre sur les <u>Stickers</u> explique en détail comment utiliser le stickers et les divers réglages de la Bombe à stickers.

La Bombe à stickers possède les caractéristiques suivantes:

- 1. Disposition des stickers: plutôt que de créer un simple trait, la Bombe à stickers va disposer de nombreux stickers sur la toile.
- 2. Flux: Il est possible de régler la Bombe afin qu'elle fonctionne en continue, ou bien uniquement lorsque vous bougez la souris.

La Bombe à stickers dispose des paramètres suivants :

Flux: contrôle la vitesse à laquelle les stickers sont projetés sur la toile quand vous utilisez la Bombe. Plus le réglage possède une valeur élevée, et plus il y aura de stickers projetés densément.

Planche: vous permet de choisir quelle planche de Stickers utiliser avec la Bombe. Les planches de stickers peuvent être choisies parmi vos collections de Stickers. Veuillez consulter le chapitre sur les <u>Stickers</u> pour plus d'informations.

Continu: définit si le flux de la bombe est continu ou s'il n'est possible que lorsque vous bougez la souris. Quand cette option est activée, les stickers sont diffusés en continu sur la toile tant que le bouton de la souris est maintenu pressé. Si cette option est désactivée, les stickers ne sont dispersés sur la toile qu'en déplaçant l'outil, comme lorsqu'on déroule un rouleau de ruban adhésif. **Ombre:** activer cette option afin que chaque sticker possède une ombre. Désactivée, les stickers n'auront pas d'ombre. Pour plus d'informations, consultez le chapitre sur les <u>Stickers</u>.

Auto-aplati: activer cette option afin que les stickers soient projetés sur la surface comme de simples images, chaque sticker étant appliqué sur le calque comme de la peinture. Le sticker conservera toutes ses caractéristiques, comme son volume ou sa brillance, mais ne sera plus éditable après application. Si elle désactivée, chaque sticker disposé sur la toile est un objet indépendant et flottant, qui peut être pivoté ou déplacé, dont on peut changer la taille et qui pourra toujours être édité par la suite.

Si vous n'avez pas l'intention d'éditer les stickers après les avoir appliqués, pensez à activer l'option "Auto-aplati". Peindre des milliers stickers avec la Bombe peut occuper beaucoup de mémoire si chacun reste éditable !

Variation de la bombe: en cliquant dessus, vous aurez accès au panneau de contrôle des Variations de la bombe où vous pourrez contrôler un grand nombre de propriétés de la bombe. Pour plus d'informations, consultez le chapitre sur les <u>Stickers</u>.

Paramètres de l'ombre: permet de définir les propriétés de l'ombre appliquée aux stickers qui sont dispersés sur la toile. Pour plus d'informations, consultez le chapitre sur les <u>Stickers</u>.

Une bonne façon pour commencer à utiliser la Bombe à stickers est de jouer avec les nombreux Préréglages fournis avec ArtRage.

Le Pastel gras.

Avec le Pastel gras, vous pouvez dessiner en utilisant des Pastels plus ou moins tendres, dont l'épaisseur du trait peut varier selon la pression. Il réagira en fonction du grain de la surface et ferra ressortir la texture de la toile.



Le Pastel gras possède les caractéristiques suivantes:

- 1. Viscosité: Les traits de pastel sont relativement secs, mais pas complètement. Ce qui signifie qu'un peu de la couleur déjà présente sur la toile peut être entraînée en passant le Pastel, et s'accumuler légèrement à la surface de la toile.
- 2. Dureté: le bout du pastel est dur, donc plus vous appuierez, plus gras sera épais. Un trait léger ne fera qu'effleurer les zones de la toile en relief, parce que la pointe de l'outil ne pénétrera pas en profondeur.

Le Pastel gras dispose des paramètres suivants:

Consistance: Contrôle la viscosité de l'outil. Un Pastel plus visqueux sera plus facilement appliqué sur la toile. Plus la valeur de consistance est importante, plus le trait sera gras en appuyant doucement.

Le Pastel gras interagit avec la texture de la toile. Si vous dessinez doucement sur une toile grossière, la texture de la toile apparaîtra parce que le bout du Pastel ne fera qu'effleurer les zones de la toile en relief.

La Craie.

La Craie est un outil simple qui simule un bâton de craie. Elle peut être utilisée pour créer des ombrages subtiles ou des traits gras, et réagit bien à la pression que vous exercez.



La Craie possède les caractéristiques suivantes:

- 1. Couleur sèche: un trait de Craie est sec; il ne se mélangera donc pas, mais vous pourrez le frotter sur la toile avec le Couteau à palette.
- 2. Dureté: Le bout de la Craie est dur. Plus vous appuierez, et plus le trait sera épais. Un trait léger ne fera qu'effleurer les zones de la toile en relief, parce que la pointe de l'outil ne pénétrera pas en profondeur.

L'outil Craie ne possède pas de réglage spécifique.

La Craie interagit avec la texture de la toile. Si vous dessinez doucement sur une toile grossière, la texture de la toile apparaîtra parce que le bout de la Craie ne fera qu'effleurer les zones de la toile en relief.

La Gomme.

La gomme permet d'enlever de la peinture de la surface de la toile. Elle ne fait pas qu'effacer la couleur, elle supprime également sa texture. Vous pouvez donc vous en servir pour modeler des épaisseurs de peinture déjà appliquée.



La Gomme possède les caractéristiques suivantes:

1. Dureté: même une gomme tendre est suffisamment dure pour vous permettre de gommer plus ou moins en variant la pression. En gommant doucement, vous n'effacerez qu'un peu de peinture, et plus en gommant plus fort.

La Gomme dispose des paramètres suivants:



Consistance: spécifie la douceur des bordures des zones gommées. Une Gomme tendre aura pour effet un léger flou en bordure. Pour une Gomme dure, aux bords francs, régler la consistance sur 0%.



Si la Gomme est utilisée sur de la peinture, elle supprimera en premier lieu son épaisseur, avant d'effacer sa couleur. Cela peut-être utile si vous avez une zone de peinture très épaisse que vous désirez affiner. Vous pouvez aussi obtenir un effet très intéressant avec la Gomme un sculptant délicatement des creux dans un trait de peinture épaisse.

Si vous désirez tout effacer sur le passage de la gomme, réglez sa pression à 100% et sa consistance à 0%. Vous obtiendrez ainsi une gomme au bords durs, d'une efficacité totale.

Le Tube de peinture.

Le Tube de peinture est utilisé pour déposer sur la toile un cordon de peinture épais qui pourra être mélangé avec d'autres couleurs, ou bien pour créer de la texture. Il dépose une grande quantité de matière physique sur la toile, c'est donc l'outil idéal quand on veut travailler des mélanges avec le Couteau à palette.

Le Tube de peinture possède les caractéristiques suivantes:

- 1. Peinture fraîche: la peinture déposée par le Tube est fraîche et épaisse, elle peut donc être facilement étalée.
- 2. Jamais épuisé: le Tube de peinture n'est jamais épuisé, vous pouvez donc tracer une ligne aussi longue que vous le voulez.
- 3. Épaisseur: la peinture déposée par le Tube est suffisamment épaisse pour recouvrir la texture de la toile.
- 4. Forme: des taches de peinture distinctes n'auront pas la même apparence qu'un trait continu, et peuvent donc créer des textures intéressantes.

Le Tube de peinture ne dispose pas d'autre réglage.



Avec un simple clic le Tube de peinture ne laisse sur la toile qu'une tache. Plus la pression est forte, plus la tache sera grosse.

L'outil Paillettes.

Le tube à Paillettes permet de saupoudrer des paillettes colorées de formes variées sur la toile. On peut s'en servir pour amener des textures, ajouter des étincelles sur une peinture, ou même encore recréer une image si vous travaillez à l'aide d'une Image de fond. L'outil Paillettes est particulièrement efficace si vous voulez obtenir un aspect métallique, la lumière étant réfléchie dans toutes les directions par les nombreuses particules saupoudrées sur la toile.

Le tube à Paillette possède les caractéristiques suivantes:

- 1. Peinture sèche: les paillettes saupoudrées sur la toile sont sèches. Elles ne peuvent donc pas être étalées, mais on pourra les frotter sur la toile avec le Couteau à palette.
- 2. Flux: vous n'avez pas besoin de bouger pour que les Paillettes tombent du tube en continu. Vous pouvez donc accumuler des paillettes en tas si vous le voulez.
- 3. Forme: cinq types de paillettes différentes peuvent être saupoudrées.

Le tube à Paillettes dispose des paramètres suivants:



Taille des paillettes: contrôle la taille des particules saupoudrées. Plus la valeur est importante, plus les particules sont grosses.



Multicolore: permet aux particules de changer de couleur en tombant sur la toile. Plus cette valeur est importante, plus les couleurs des paillettes seront éloignées de la couleur choisie dans la Palette de couleur.



Forme des paillettes: défini la forme des paillettes. Les formes possibles sont: Carré, Cercle, Bille, Grain ou Aléatoire.

Quand une Image de fond est chargée et que la Palette de couleur est réglée sur "utiliser les couleurs de l'image de fond", chaque paillette prend la couleur de l'endroit où elle tombe. Vous pouvez ainsi aisément reconstruire une image avec les Paillettes.

L'outil Sélection.

L'Outil Sélection ne sert pas à peindre ou dessiner, il sert à délimiter des zones afin de réaliser d'autres opérations, comme Copier et Coller, ou Transformer. Si vous voulez peindre dans une zone spécifique, sans que la peinture en dépasse, il est pratique d'utiliser une sélection. Tant que la sélection est active, vous ne pouvez peindre que dans la zone ainsi définie.

Une information complète sur les sélections et ce qu'il est possible de réaliser avec se trouve dans le chapitre consacré aux <u>Sélections</u>. Ce chapitre détaille les réglages de l'outil Sélection, ainsi que comment effectuer des sélections.

L'outil Sélection des dispose des paramètres suivants:

Mode: contrôle la façon dont une nouvelle sélection vient s'ajouter à toute sélection active sur la toile. Les modes disponibles incluent:

- 1. Remplacer: remplace la sélection active par la nouvelle.
- 2. Ajouter: la nouvelle sélection s'additionne à toute sélection active, et donne un nouveau résultat.
- 3. Soustraire: la nouvelle sélection est soustraite de toute sélection active, et donne un nouveau résultat.
- 4. Différence: crée une nouvelle sélection à partir des zones sélectionnées dans la sélection en cours et dans la nouvelle sélection, à l'exception de leur partie commune.
- 5. Intersection: crée une nouvelle sélection à partir des zones communes de la sélection en cours et de la nouvelle sélection.

Pour plus d'informations, veuillez consulter le chapitre sur les <u>Sélections</u>.

Contour progressif: contrôle la façon dont les contours de la sélection sont adoucis. Le contour progressif est une zone floutée en bordure des zones sélectionnées. Plus sa valeur est élevée, plus le flou sera doux.

Effacer la sélection: efface de la toile la sélection en cours.

Invert Selection: Inverts the current selection.

Type: permet de changer le type de sélection créée avec l'outil Sélection. Chaque type possède ses propres paramètres, décrits ci-dessous. Pour plus d'informations sur les méthodes de sélections avancées, veuillez consulter le chapitre sur les <u>Sélections</u>.

Rectangle et Ellipse:

Cliquer-glisser sur la toile pour créer une sélection rectangulaire ou elliptique.

Polygone:

Cliquer pour définir les angles d'une sélection polygonale. Double-cliquer en plaçant le dernier point pour le connecter au point d'origine et refermer le polygone, ou bien cliquer sur le premier point directement.

Pour interrompre la construction d'un polygone, il suffit d'appuyer sur Escape ou bien de choisir un autre outil.

Main libre:

Cliquer-glisser pour tracer un contour autour de la zone à sélectionner. En relâchant le bouton de la souris, la sélection sera aussitôt refermée en connectant la fin de votre ligne à son origine.

Baguette magique:

Cliquer dans une zone pour sélectionner les zones avoisinantes de couleur similaire. Ce mode dispose de réglages supplémentaires qu'ArtRage utilise pour identifier les zones à sélectionner.

Tolérance: contrôle la façon dont la zone à sélectionner s'étend à partir du point cliqué. Pour sélectionner une zone, ArtRage considère la couleur au point où vous avez cliqué, puis étend la sélection jusqu'à ce qu'il trouve une couleur différente et s'y arrête. La valeur de Tolérance contrôle quelle doit être la différence entre les couleurs pour empêcher la sélection de s'étendre. Plus cette valeur est élevée, plus la différence peut être grande.

Ainsi, une Tolérance faible signifie que si vous cliquez sur un point bleu, un bleu clair suffira à bloquer la sélection. Une Tolérance plus élevée permettra à la sélection de s'étendre au-delà du bleu clair, mais elle pourrait être bloquée par du vert.

Contour lissé: quand cette option est activée, le contour de la sélection est lissé (*antialiased*). Une frange de pixels est partiellement sélectionnée afin d'adoucir la sélection. Si vous ne souhaitez pas travailler avec des transparences partielles, désactivez ce réglage.

Un seul calque: lorsque vous cliquez un point pour sélectionner une zone avec la Baguette magique, ArtRage peut prendre en compte la couleur présente soit sur le calque effectif (celui sur lequel vous travaillez), soit sur l'ensemble des calques pour savoir comment définir la sélection. Si l'option "Un seul calque" est activée, les autres calques sont ignorées. Si l'option est désactivée, les autres calques sont pris en compte.

Peindre la zone:

Permet de peindre une zone qui définira une sélection. Tandis que vous peignez, la zone que vous voulez préserver se teinte de rouge; vous peignez un masque. Vous pouvez toujours une fois fini utiliser "Inverser la sélection" dans le menu Édition pour intervertir les zones sélectionnées. Ce mode dispose de réglages supplémentaires pour modifier la forme du coup de pinceau.

Opacité: ajuste l'opacité de la sélection. Plus cette valeur est importante, et plus la zone sera franchement sélectionnée. Des valeurs plus faibles créent des sélections transparentes. Pour plus d'informations, voyez le chapitre sur les <u>Sélections</u>.

Dureté: contrôle la dureté des bords de chaque trait effectué par l'outil de sélection "Peindre la zone." Plus cette valeur est importante, et plus le bord du trait sera sec. Plus cette valeur est faible, plus le bord du trait aura l'air flou.

FluxAuto: quand cette option est activée, l'outil dépose en continu de "l'encre à sélection" à la surface de la toile, même sans bouger. La zone sélectionnée se consolidera alors peu à peu, ce qui est particulièrement visible si vous avez réglé la dureté sur 0%. Quand cette option est désactivée, il faut bouger la souris pour déposer de l'encre.

Une fois que vous avez fini de peindre la zone que vous souhaitez sélectionner, choisissez un autre outil ou un autre mode de sélection pour convertir la zone peinte en sélection.

Si vous désirez peindre une zone de sélection détaillée, assurez vous d'abord que le mode de sélection choisi est "Ajouter", ou bien chaque nouveau coup de pinceau annulera le précédent.

L'outil Transformer.

L'outil Transformer ne sert pas à peindre. Il sert à modifier des zones peintes et des objets posés sur la toile.

Vous pourrez trouver plus d'informations sur l'utilisation des transformations dans le chapitre consacré aux <u>Transformations</u>. Ce chapitre explique les réglages et l'utilisation de l'outil Transformer.

L'outil Transformer sert à sélectionner un élément que l'on veut transformer. Quand cet outil est sélectionné, cliquer sur un objet se trouvant sur la toile fera apparaître en superposition un rectangle de transformation qui permet de modifier son emplacement, sa taille, ou de le pivoter. Par exemple, en cliquant avec l'outil Transformer sur un trait de peinture qui se trouve sur la toile, il devient alors possible de le transformer.

L'outil Transformer n'a qu'un seul paramètre, l'option "Un seul calque". Quand cette option est activée, l'outil Transformer ne sélectionne que des éléments présents sur le calque en cours. Quand elle est désactivée, l'outil Transformer sélectionne le premier élément qu'il trouve à l'endroit où vous avez cliqué, peu importe le calque sur lequel il se trouve.

Lorsqu'on travaille avec des peintures complexes, il peut être utile d'activer l'option "Un seul calque" pour avoir un meilleur contrôle de ce que vous souhaitez sélectionner.

La Pipette.

La Pipette de couleur ne sert à peindre. Elle est utile pour échantillonner une couleur à la surface de la toile afin d'en faire la couleur effective. Pour plus d'informations sur les couleurs, veuillez consulter le chapitre sur les <u>Couleurs</u>.

Pour utiliser la Pipette, il suffit de cliquer sur la toile. La couleur se trouvant sous le curseur sera alors sélectionnée en tant que couleur effective.

La Pipette dispose des paramètres suivants:

Un seul calque: quand cette option est activée, la Pipette ne prélève la couleur que sur le calque actif. S'il n'y a pas de peinture sur ce calque à l'endroit où vous avez cliqué, aucune couleur n'est prélevée. Quand cette option est désactivée, la Pipette prélève tout ce qui se trouve à l'endroit où vous cliquez, peu importe le calque. S'il n'y a pas de peinture à cet endroit, la Pipette prélève la couleur de la toile.

Avec éclairage: ArtRage possède un système d'éclairage qui crée l'illusion du relief pour chaque coup de pinceau. Quand cette option est activée, la Pipette échantillonne la couleur telle que vous la voyez à l'écran. Un trait de peinture rouge avec la trace du pinceaux donnera une teinte plus foncée dans le creux de la trace, et plus claire sur une bosse. Si cette option est désactivée, la Pipette prélève la couleur réelle, celle

utilisée pour peindre le trait. Dans ce cas, la peinture rouge du trait sera échantillonnée en tant que telle, peu importe les zones claires ou foncées qu'a laissées la trace du pinceau.

L'outil Remplissage.

L'outil Remplissage est utilisé pour remplir de couleur de grandes surfaces sur la toile. La couleur se répandra jusqu'à se trouver bloquée par une limite. Si vous voulez créer de grands aplats colorés, l'outil remplissage est l'outil qui convient.



À la différence de la plupart des outils, l'outil Remplissage ne nécessite qu'un simple clic pour fonctionner. Lorsque vous cliquez sur la toile, l'outil Remplissage identifie la zone à remplir, et la remplit avec la couleur effective de la Palette de couleur.

L'outil Remplissage possède les caractéristiques suivantes:

- 1. Peinture sèche: la couleur utilisée par l'outil Remplissage sèche dès qu'elle est appliquée sur la toile. Elle ne peut donc pas être étalée, mais on peut néanmoins la frotter sur la toile avec le Couteau à palette.
- 2. Flux Automatique: l'outil Remplissage remplit automatiquement de peinture les zones concernées, vous n'avez pas besoin de définir celles-ci manuellement.

L'outil Remplissage dispose des paramètres suivants:

Opacité: contrôle l'opacité de la peinture utilisée pour remplir une zone. Plus cette valeur est faible, plus la peinture sera transparente.

Tolérance: contrôle la façon dont la zone à remplir s'étend à partir du point cliqué. Pour sélectionner une zone, ArtRage considère la couleur au point où vous avez cliqué, puis étend le remplissage jusqu'à ce qu'il trouve une couleur différente et s'y arrête. La valeur de Tolérance contrôle quelle doit être la différence entre les couleurs pour empêcher le remplissage de s'étendre. Plus cette valeur est élevée, plus la différence peut être grande.



Ainsi, une Tolérance faible signifie que si vous cliquez sur un point bleu, un bleu clair suffira à bloquer le remplissage. Une Tolérance plus élevée permettra au remplissage de s'étendre au-delà du bleu clair, mais elle pourra être bloquée par du vert.

Mode de fusion: il est possible d'ajuster la couleur utilisée par l'outil Remplissage en lui appliquant un mode de fusion. A la différence des modes de fusion des calques, un mode de fusion utilisé par l'outil Remplissage s'appliquera directement à la peinture quand celle-ci passera sur autre une couleur déjà appliquée sur la toile. Si la peinture est appliquée sur une zone blanche, elle conservera sa couleur originelle. Le mode de fusion ne s'appliquera également qu'au calque de travail, il n'aura pas d'effet sur la couleur des autres calques. Pour savoir quels effets produisent les modes de fusion à l'usage, veuillez consulter le chapitre sur les <u>Calques</u>.

Contour lissé: quand cette option est activée, le contour de la sélection est lissé (*antialiased*). Une frange de pixels est partiellement sélectionnée afin d'adoucir la sélection. Si vous ne souhaitez pas travailler avec des transparences partielles, désactivez ce réglage.

Un seul calque: lorsque vous cliquez un point pour remplir une zone, ArtRage peut prendre en compte la couleur présente soit sur le calque effectif (celui sur lequel vous travaillez), soit l'ensemble des calques pour savoir où arrêter le remplissage. Si l'option "Un seul calque" est activée, les autres calques sont ignorées. Si l'option est désactivée, les autres calques sont pris en compte.

L'outil Texte.

L'outil Texte permet de positionner du texte sur la toile, qui peut être édité en utilisant le formatage et les polices standards, ainsi que l'usage de couleurs et même de propriétés métalliques.

L'outil Texte est un peu différent des autres outils. Pour des informations détaillées sur l'utilisation du texte avec ArtRage, veuillez consulter le chapitre consacré au <u>Texte</u>. Ce chapitre explique comment utiliser l'outil Texte de base et quelles sont ses propriétés.

Pour ajouter du texte sur la toile, cliquez simplement où vous souhaitez que le texte débute. S'il y a déjà du texte où vous cliquez, celui-ci sera rendu actif afin de pouvoir être édité. Une fois que vous avez fini de taper votre texte, appuyez sur la touche Enter du pavé numérique ou bien choisissez un autre outil pour achever l'édition de texte. Si vous appuyez sur Escape durant l'édition, celle-ci sera annulée.

Lorsque vous cliquez pour créer du texte, un nouveau calque est ajouté spécialement pour cet élément de texte.

L'outil Texte possède les caractéristiques suivantes:

 Éditable: le texte n'est pas de la peinture au sens habituel du mot. Lorsque du texte est saisi, il est placé dans un calque spécifique et ne peut être modifié avec des outils comme le Couteau à Palette à moins qu'il ne soit aplati. Tant qu'il n'est pas aplati, le texte peut être librement édité et transformé. Vous pourrez donc toujours le modifier si vous avez changé d'avis après coup.

L'outil Texte dispose des paramètres suivants. Ils modifieront pour la plupart soit le texte que vous allez saisir, soit le texte présentement sélectionné. Pour plus d'informations, veuillez consulter le chapitre consacré au <u>Texte</u>.

Corps: <finalization> NOTE: le corps des caractères est donné pour une résolution de 72 DPI. On notera qu'une résolution supérieure ne modifiera le corps en conséquence.

Police: permet de choisir la police que vous désirez.

Gras, Italique, Souligné: ces options activent ou désactivent les options de formatage correspondantes.

Alignement: contrôle l'alignement du texte pour un paragraphe, l'alignant soit à gauche, soit à droite, soit au centre.

Souvenez-vous que le texte utilise son propre calque, sur lequel vous ne pourrez pas peindre. Si vous venez d'ajouter du texte, et que vous voulez peindre, pensez à sélectionner un calque normal. ArtRage en créera automatiquement un si vous tentez de peindre sur calque de texte.

Les Préréglages.

Les Préréglages (*Presets*) constituent un moyen pratique pour sauvegarder et charger des paramètres spécifiques d'outils. Plutôt que d'avoir à mémoriser quels sont les paramètres nécessaires pour obtenir un crayon HB, ou encore de savoir comment paramétrer la Bombe à stickers pour réaliser des vols d'oiseaux, vous pouvez sauvegarder vos paramétrages sous forme de préréglages, en leur donnant un nom explicite et une icône. Vous pourrez alors les rappeler plus tard, afin de retrouver ces réglages.

Les préréglages enregistrent toutes les propriétés de l'outil telles qu'elles sont réglées dans le panneau Paramètres. La couleur ne sera pas sauvegardée. Imaginez des pinceaux que vous trempez dans la peinture, plutôt que des pinceaux déjà imprégné de peinture.



Le panneau de contrôle des Préréglages.

Le panneau des préréglages s'ouvre en cliquant sur le *Pod* Prérég. Vous y trouverez les fonctions nécessaires pour choisir, enregistrer et trier les Préréglages de l'outil en cours. En sélectionnant un outil, le contenu du panneau Préréglages change afin d'afficher les Préréglages disponibles pour cet outil.

Chaque outil possède sa propre collection de Préréglages, répartis sous forme de groupes pour plus de commodité. Vous pouvez choisir quel groupe de Préréglages vous désirez afficher en utilisant le réglage de Groupe dans la partie supérieure du panneau. Les Préréglages appartenant à ce groupe apparaissent dans la liste en dessous.

Choisir des Préréglages.

Pour sélectionner un Préréglage dans la liste, il suffit de cliquer dessus. Son nom sera contrasté (surligné) dans la liste, et toutes ses propriétés seront activées. Si vous modifiez l'une de ses propriétés, il ne sera plus contrasté puisque les Paramètres du Préréglage auront été modifiés.

Les Préréglages s'affichant avec un point derrière leur nom ne peuvent pas être édités parce qu'ils ont été installés avec ArtRage. Les Préréglages sans point ont été crées par vos soins, et vous pouvez donc les éditer en utilisant les options du menu.

Créer des Préréglages.

Group	: Oil Brush		
Ś	Preset Nam Oil Brush	ne:	
		Cancel	OK

Si vous souhaitez créer un Préréglage, paramètrez d'abord l'outil comme vous le désirez, puis cliquez sur le bouton Nouveau Préréglage. Le panneau de contrôle Nouveau préréglage apparaît et vous pouvez saisir les détails de votre Préréglage.

Sélectionnez le groupe dans lequel vous voulez ajouter votre Préréglage en utilisant le bouton Groupe affiché en haut du panneau. Si vous désirez ajouter un nouveau groupe, il suffit de choisir cette option dans le menu situé à droite du bouton Groupe.

Quand le groupe est sélectionné, donnez un nom à votre Préréglage.

Si vous souhaitez attribuer une icône à votre Préréglage, cliquez sur le bouton icône à gauche du champ de saisie du nom. Un menu local se déroule, ou vous pouvez choisir soit d'utiliser l'icône par défaut de l'outil, soit de charger une image depuis votre disque dur, soit encore de capturer un échantillon sur la toile.

Si vous voulez que l'icône de votre Préréglage soit représentative d'un trait effectué avec cet outil, et que vous disposez d'un exemple sur la toile, choisissez l'option "Capturer une image de prévisualisation". Un petit panneau de contrôle apparaitra alors, tandis que le reste de l'interface s'estompe. Déplacez le panneau afin de placer sa fenêtre de prévisualisation au-dessus de la zone que vous souhaitez capturer, puis validez. Cette zone sera alors échantillonnée pour servir d'icône à votre Préréglage.

Pour achever la création du Préréglage, cliquez sur OK pour qu'ArtRage l'enregistre. Si vous avez choisi un nom qui est déjà utilisé, ou si tout autre problème survient, vous en serez averti afin de pouvoir régler le problème.

Une fois le Préréglage enregistré, il est ajouté à votre collection utilisateur de préréglages. Vous le retrouverez dans le groupe approprié du panneau des Préréglages.

Gérer les Préréglages.

Tous les Préréglages que vous créez sont accessibles depuis votre dossier utilisateur des Préréglages. La façon la plus facile d'accéder à ce dossier et de passer par l'option "Ouvrir le dossier utilisateur des Préréglages d'outils" dans le menu local du panneau de contrôle des Préréglages.

Chaque Préréglage constitue un fichier sur votre disque dur. Vous pouvez donc renommer les fichiers Préréglages ou les déplacer dans ce dossier comme bon vous semble. Chaque groupe est un dossier à l'intérieur de ce dossier: ainsi, en ajoutant de nouveaux dossiers, vous créez de nouvelles catégories.

Si vous souhaitez importer un Préréglage que quelqu'un vous a envoyé, vous pouvez utiliser l'option "Importer le Préréglage dans la collection" du menu local du panneau de contrôle des Préréglages. Vous pourrez alors choisir le Préréglage que vous voulez importer, et ArtRage l'enregistrera au bon en endroit sur votre disque dur, en fonction du groupe concerné.

Right click an item in the panel to delete or rename it from inside the application.

Les Couleurs.

Sur le coté droit de la fenêtre ArtRage se trouvent les réglages pour choisir et gérer les couleurs. La couleur sélectionnée sera utilisée pour peindre avec n'importe quel outil. Ce chapitre explique tout ce qu'il faut savoir pour travailler avec les couleurs.

Les Pods.



Le Pod Couleur.

Quand le *Pod* Couleur est visible, cliquer dessus ouvre la Palette de couleurs. Cliquer-glisser pour faire surgir la <u>Palette de couleurs flottante</u> pour une sélection rapide de la couleur. Ce *Pod* affiche un aperçu de la couleur en cours.



Le Pod Nuancier.

Quand le *Pod* Nuancier est visible, cliquer dessus ouvre le Nuancier. Cliquer-glisser déroule le menu des options du Nuancier.

La Palette de couleurs.



La Palette de couleurs sur le coté droit sert à choisir une couleur. Il y a cinq réglages importants placés, dans l'ordre, du coin inférieur droit vers l'extérieur du quart de cercle:

- 1. La poignée: cliquer sur la poignée en bas à droite referme le panneau de contrôle. Un clique-droit affiche un ensemble d'options concernant l'échelle et le détachement de la palette.
- 2. La couleur effective: elle affiche la couleur en cours. Cliquer pour afficher un menu d'options.
- 3. Le curseur métallique: cliquer et glisser le curseur modifie la valeur métallique de la couleur en cours.
- 4. Le grand arc de couleurs: contient 2 des 3 composantes de votre couleur.
- 5. Le petit arc de couleurs: contient la dernière des 3 composantes de votre couleur.

Choisir des couleurs.

Dans la réalité, élaborer des couleurs implique de prendre la couleur de base voulue puis de la mélanger avec d'autres couleurs, afin d'obtenir exactement la couleur désirée. Avec ArtRage, vous allez faire quelque chose de semblable, la Palette de couleurs étant séparée en deux. Dans le petit arc de couleurs, vous allez choisir votre teinte de base, et dans le grand arc de couleurs, vous allez y mélanger du noir, du blanc ou du gris pour créer la couleur que vous utiliserez alors pour peindre.



Au bord extérieur du quart de cercle se trouve le petit arc de couleurs. Il affiche par défaut un spectre arc-en-ciel des couleurs de bases. Cliquer-glisser dans l'arc-en-ciel pour choisir la couleur de base que vous souhaitez utiliser. Par exemple, si on souhaite un vert quelconque, cliquer dans la zone verte.



Le grand arc de couleurs change alors pour montrer la couleur choisie sur toute une gamme allant du noir au gris au blanc. On peut alors cliquer dedans pour choisir une nuance de vert plus clair ou plus foncé.



Quand on clique dans le grand arc de couleurs, l'aperçu de la couleur effective dans la Palette de couleurs se met à jour, pour montrer exactement la couleur qui se trouvera au bout du pinceau quand vous le poserez sur la toile.

Si on désire un vert plus jaune, on peut cliquer-glisser à nouveau dans le spectre arc-en-ciel, plus vers le jaune. Vous voyez comme le grand arc de couleurs se met alors à jour? Vous pouvez alors choisir l'exacte valeur de luminosité du vert-jaune désiré, et l'aperçu de la couleur effective dans la Palette se met à jour pour afficher le résultat.

Ainsi, choisir des couleurs implique de:

- 1. Sélectionner une teinte de base dans le spectre du petit arc de couleurs.
- 2. Choisir sa valeur de luminosité, claire ou foncée, dans la zone de mélange du grand arc de couleurs.
- 3. Observer la couleur effective qui affiche la couleur choisie.

Pour des informations sur les autres façons de sélectionner une couleur dans la Palette de couleurs, veuillez consulter la partie sur les <u>Modes de couleurs</u> ci-dessous.

Si vous désirez rapidement prélever une couleur sur votre peinture, pressez la touche Option (Mac OS X) / Alt (Windows) et cliquez sur la couleur voulue. Elle sera directement relevée.

Si vous désirez choisir une couleur rapidement, sans aller jusqu'à la Palette de couleurs, par exemple si l'interface n'est pas affichée, pressez Cmd + Alt (Mac OS X) / Ctrl + Alt (Windows) et cliquez sur la toile. Une Palette de couleurs flottante surgira où vous pourrez choisir une nouvelle couleur.



Les couleurs métalliques.

Le curseur métallique dans la Palette de couleurs permet de donner à la peinture un aspect métallique. Plus cette valeur est élevée, et plus la peinture devient réfléchissante. Même des couleurs pures comme le blanc prennent un aspect différent quand elles sont métallisées.

Il est possible de mélanger de la peinture métallique avec de la peinture non métallique pour obtenir un résultat partiellement métallique.

Le tube à paillettes produit de beaux résultats avec la peinture métallique.

Les modes de couleur.

La Palette de couleurs possède plusieurs modes de couleur différents qui peuvent être utiles pour présenter la couleur de différentes manières. Le menu d'options de couleur —qui se trouve dans le menu Outils, ou bien en cliquant sur la zone de couleur effective de la Palette de couleurs— permet de sélectionner le mode de couleur. Changer de mode de couleur modifiera les propriétés affichées par les grand et petit arcs de couleurs. Ces modes sont les suivants:

TL / S, TS / L, LS / T (Défaut): ces modes décomposent la couleur en 3 composantes: la teinte (la tonalité de base), la luminosité (la valeur de clair ou de foncé) et la saturation (de la couleur pure au gris neutre). Pour chacun de ces modes, la dernière lettre indique la composante affichée dans le petit arc de couleurs. Par défaut, la teinte est affichée dans le petit arc, sous forme d'un arc-en-ciel dans lequel choisir.

RV / B, RB / V, BV / R: ces modes décomposent la couleur en 3 valeurs de Rouge, Vert et Bleu qui composent la couleur. Pour chacun de ces modes, la dernière lettre indique la composante affichée dans le petit arc.

Les couleurs RGB sont un standard numérique, mais si vous utilisez le Mélange des couleurs réalistes (menu Options de couleur) ArtRage simulera un mélange des couleurs plus conforme au monde réel.



Teinte / Ton: Le sélecteur Teinte / ton permet de choisir les couleurs d'une façon légèrement différente. En choisissant ce mode, le sélecteur de couleurs apparaît sous forme d'un cercle chromatique et d'un losange, où l'on choisira la teinte et le ton de la couleur désirée.

Pour choisir la couleur de base, cliquer-glisser dans le cercle chromatique. Une fois la couleur de base choisie, utiliser le losange dans le sélecteur pour choisir une valeur de clair, foncé ou gris qui s'appliquera à la couleur finale. Celle-ci sera toujours visible comme couleur effective dans la Palette de couleurs.

Les palettes de couleurs personnalisées.



Il est possible de charger dans la Palette de couleurs n'importe quelle image en tant que palette personnalisée. Vous pouvez ainsi créer vos propres palettes pour une peinture donnée ou pour les cas où vous avez besoin d'un ensemble de couleurs particulier. Le menu d'options de couleur vous permet d'accéder au système des palettes de couleurs personnalisées. Vous pouvez alors ouvrir la collection des palettes personnalisées, ou bien charger une nouvelle palette personnalisée depuis le disque dur.

Si vous choisissez de charger une nouvelle palette personnalisée depuis le disque dur, vous pouvez choisir une image qui sera chargée dans la Palette de couleurs, en remplacement de ce qu'elle contenait. Si vous ouvrez la collection des palettes personnalisées, vous aurez la possibilité de choisir une palette personnalisée déjà enregistrée dans l'application.

Choisir une palette personnalisée.

Si vous désirez charger une palette personnalisée à partir de la collection des palettes déjà enregistrées avec l'application, choisissez simplement "Collection des palettes personnalisées" dans le menu Options de couleur. En choisissant cette option, le panneau de contrôle des palettes personnalisées s'ouvre, et vous pouvez y sélectionner une palette de votre collection.

Sur le coté gauche du panneau se trouve une liste des groupes, chacun pouvant contenir une ou plusieurs palettes personnalisées. En cliquant sur le nom de l'un des groupes, son contenu apparaitra sur la droite.

Cliquer sur une palette apparue sur la droite la chargera dans la Palette de couleurs. Une icône de cadenas sur une palette désigne une palette installée par ArtRage qui ne peut pas être écrasée. Vous pouvez néanmoins la sélectionner.

Ajouter une nouvelle palette personnalisée.

Il est possible d'ajouter une nouvelle palette personnalisée à votre collection en la chargeant depuis le disque dur ou en l'échantillonnant à partir de votre peinture ArtRage. Dans le panneau de contrôle Palettes personnalisées se trouve un bouton Importer une palette ainsi qu'un bouton Nouveau sur la droite, au dessus des palettes. Le bouton Importer une palette vous permet de charger depuis le disque dur une image dans le groupe actif, qui peut alors être sélectionnée normalement.

En cliquant sur le bouton Nouveau, le Créateur de Palette personnalisée apparaît. Déplacez sa fenêtre jusqu'à ce que sa zone de prévisualisation se trouve sur la zone que vous souhaitez échantillonner, puis cliquez sur la case pour valider. Une fenêtre apparaît où saisir le nom de la palette à enregistrer. L'emplacement proposé correspond au dossier du groupe choisi, il suffit alors d'y enregistrer la palette. Elle apparaîtra dans la fenêtre des Palettes personnalisées où vous pourrez la choisir normalement.

Utiliser des Palettes personnalisées.

Quand on charge une Palette personnalisée, celle-ci remplace le contenu de la Palette de couleurs. Elle est visible dans le grand arc de couleurs, et le petit arc de couleur sert alors de curseur de luminosité.

Pour choisir une couleur à partir d'une Palette personnalisée, il suffit simplement de cliquer dans le grand et petit arc de couleurs, comme d'habitude. Pour supprimer la Palette personnalisée, choisissez simplement un mode de couleurs dans le menu Options de couleur (dans le menu Outil ou bien en cliquant sur la couleur active de la Palette).

Sélecteur de couleur précis.

Original		
	Hue:	74%
		ə: 59%
	Saturation:	100%
	Red:	138
	Green:	47
	Blue:	255

Si vous désirez choisir une couleur précisément en utilisant ses valeurs colorimétriques, utilisez le Sélecteur de couleur précis. Vous le trouverez dans le menu Options de couleur, dans le menu Outil ou bien en cliquant sur la couleur active de la Palette.

Le Sélecteur de couleur précis vous permet de choisir une couleur exacte en saisissant ses valeurs RVB ou TLS. Avec le menu en haut droite, vous pouvez changer l'affichage du sélecteur selon les modes standards présentés dans le paragraphe ci-dessus sur les <u>Modes de couleurs</u>.

Si vous souhaitez revenir à la couleur originale sans fermer la fenêtre, cliquer sur Original en haut à gauche. Cliquer sur OK ou Annuler fermera la fenêtre, soit en validant la nouvelle couleur, soit en laissant la couleur d'origine intacte.

Mélange des couleurs réaliste.



La plupart des logiciels de peinture numérique mélange les couleurs selon un modèle RVB. Ce modèle est familier pour les utilisateurs de tels logiciels, mais ne produit pas des résultats naturels pour les peintres habitués à travailler avec de vraies couleurs. Le Mélange des couleurs réaliste permet de changer la façon dont ArtRage mixe les couleurs, afin de simuler des couleurs réelles.

Le Mélange des couleurs réaliste peut être activé dans le menu Options de couleur du menu Outil ou bien en cliquant sur la couleur effective. Il peut être activé ou désactivé à tout moment. Cela ne changera en rien la peinture déjà présente sur la toile, mais tout nouveau mélange se fera désormais selon le mode activé.

L'exemple le plus évident pour comprendre comment fonctionne le Mélange des couleurs réaliste, consiste à mélanger du bleu et du jaune. En utilisant un modèle RVB, le résultat sera quelque chose entre du bleu et du gris. Si vous activez le Mélange des couleurs réaliste, vous obtiendrez du vert.

Le Mélange des couleurs réaliste fonctionne particulièrement bien si vous essayez de mélanger des couleurs, surtout si vous êtes habitué à peindre avec de la vraie peinture.

Le Gobelet d'eau.



Avec ArtRage, certains outils peuvent être configurés pour ne pas entièrement se recharger en peinture après chaque coup de pinceau. Ils s'imprègnent des couleurs présentes à la surface de la toile, et ce, jusqu'à ce qu'ils soient nettoyés manuellement.

Quand les outils doivent être nettoyés manuellement, un *Pod* représentant un Gobelet d'eau apparaît près de la Palette de couleurs. Cliquer sur ce *Pod* aura pour effet de nettoyer le pinceau. Si l'outil que vous utilisez ne nécessite pas d'être nettoyé, le Gobelet ne sera pas affiché.

Le Nuancier.



Si vous souhaitez conserver des couleurs pour un usage ultérieur, vous pouvez les sauvegarder sous forme de couleurs de nuancier (nuances). Pour ouvrir le Nuancier et visualiser les nuances disponibles, cliquer sur le *Pod* Nuancier.

Il existe deux sortes de nuances, toutes deux stockées dans le Nuancier. Les nuances globales sont disponibles à chaque lancement d'ArtRage, quelle que soit la peinture sur laquelle vous travaillez. Les nuances locales sont enregistrées avec le travail en cours, et seront donc différentes pour chaque nouvelle peinture. Vous pouvez ajouter au Nuancier des nuances tant locales que globales.

Choisir une nuance.

Il suffit de cliquer sur une nuance dans le Nuancier pour la choisir. La Couleur effective dans la Palette de couleurs reflètera ce nouveau choix.

Ajouter et supprimer des nuances.

Il existe plusieurs façons d'ajouter et de supprimer des nuances, accessibles via le menu Options du nuancier du menu Outils, ou en utilisant le menu du Nuancier.

Chacune de ces méthodes, pour ajouter une ou plusieurs nuances, est possible tant pour les couleurs globales que pour les couleurs locales. Il suffit de choisir l'option adéquate du menu.

- 1. Ajouter une nuance: Crée un nouvelle nuance à partir de la couleur en cours.
- 2. Importer un nouvel ensemble de couleurs: permet d'importer un nuancier ArtRage depuis le disque dur. Ce nuancier remplacera celui déjà existant.
- 3. Ajouter des nuances sauvegardées: permet d'ajouter un nuancier sauvegardé sur le disque dur, et d'ajouter ses nuances au nuancier existant.
- 4. Exporter les nuances: permet de sauvegarder sur le disque dur votre nuancier actuel en tant que nuancier ArtRage.
- 5. Effacer les nuances: efface le nuancier existant.

Cliquer sur le signe + en regard de la barre de titre Globales ou Locales permet d'ajouter une nuance dans l'une ou l'autre de ces deux catégories.

Les nuances peuvent être supprimées individuellement en faisant un clic-droit dessus, et en choisissant la rubrique adéquate du menu.

Tri des nuances.

Il existe plusieurs façons de trier les nuances, accessibles via le menu Options du nuancier du menu Outils, ou en utilisant le menu du Nuancier.

La façon la plus simple d'identifier les nuances est de leur donner un nom. Vous pouvez choisir de présenter les nuances en affichant ou non leur nom via la rubrique adéquate du menu Options du nuancier. En les présentant avec leur nom, à chaque nouvel ajout d'une nuance, vous devrez la nommer. Si vous ne souhaitez pas les nommer, appuyez simplement sur Esc ou cliquez en dehors du champ de saisie. Il est également possible de renommer les nuances en faisant un clic-droit dessus quand leur nom est affiché, puis de choisir la rubrique adéquate du menu local.

Il y a un certain nombre d'autres options de tri disponibles dans le menu. Elles trient l'ensemble du nuancier dans l'ordre ascendant, relativement à une propriété donnée. Si vous avez déjà trié les nuances dans un sens, sélectionner à nouveau la même rubrique du menu les triera en sens inverse.
La toile.

La toile ArtRage est une surface sur laquelle s'applique tout ce que vous peignez. Elle se trouve pardessous les calques, constituant le fond de tout ce vous ferez. Ce chapitre explique comment piloter la toile et comment en changer sa texture et ses propriétés visuelles.

Piloter la toile.

En travaillant avec ArtRage, vous serez sans douter amené à vouloir déplacer la toile, la pivoter ou zoomer dessus pour voir divers détails. Plusieurs façons de procéder existent. La souris et le clavier sont des moyens rapides de le faire, mais la <u>Positionneur de toile</u> offre une méthode plus précise.

Options du menu.

En haut du menu Affichage se trouve un sous-menu Position de la Toile permettant de contrôler le niveau de zoom et de réinitialiser séparément diverses propriétés de l'affichage de la toile. Vous trouverez également l'option pour afficher le Positionneur de toile.

Raccourcis clavier et souris.

Pour piloter la toile en utilisant la souris:

Déplacer la toile: clic-droit et glisser pour déplacer la toile.

Zoomer sur la toile: maintenir la touche Shift appuyée et clic-droit puis glisser à gauche ou à droite pour zoomer ou dézoomer.

Pivoter la toile: maintenir appuyée la touche Option (Mac OS X) / Alt (Windows) et clic-droit pour tourner la toile.

Au lieu d'un clic-droit, il est possible de faire un clic-gauche et de presser la barre d'espace. Par exemple, pour bouger la toile, vous pouvez maintenir appuyée la barre d'espace et faire un clic-gauche et glisser, pour la tourner vous pouvez maintenir appuyée la barre d'espace ainsi que les touches Option / Alt en faisant un clic-gauche et glisser.

Multitouch: si vous possédez un écran Multitouch ainsi que Windows 7, ou bien si vous utilisez une tablette Wacom Multitouch, vous pouvez utiliser des gestes Multitouch pour manipuler la toile.

- 1. Utilisez deux doigts n'importe où sur la toile en glissant pour la déplacer.
- 2. Utilisez deux doigts en pinçant ou en écartant n'importe où sur la toile pour en changer l'échelle d'affichage.
- 3. Utilisez deux doigts en faisant une rotation n'importe où sur la toile pour la pivoter.

Le Positionneur de toile.



Le Positionneur de toile peut être laissé ouvert si vous avez besoin de souvent ajuster la position de la toile tandis que vous travaillez. Vous pouvez l'ouvrir en cliquant sur le bouton représentant un chevalet dans la barre de menu, ou via l'option Positionneur de toile du menu Affichage.

Déplacer la toile: Cliquer-glisser sur l'icône de déplacement pour bouger la toile.

Zoomer sur la toile: Cliquer-glisser de bas en haut sur la loupe pour agrandir ou réduire l'affichage de la toile. Il est aussi possible de cliquer sur le pourcentage pour saisir une valeur de zoom au clavier.

Pivoter la toile: Cliquer-glisser sur le grand anneau du Positionneur pour pivoter la toile. Le point qui s'affiche sur l'anneau indique le haut de la toile. En cliquant sur les flèches autour de l'anneau, la toile sera instantanément pivotée d'un angle correspondant. Il est également possible de cliquer la valeur d'angle en degrés au-dessus de la flèche supérieure pour saisir une valeur au clavier.

Pour refermer le Positionneur, cliquer sur la croix en forme de X au milieu. Il est possible de déplacer le Positionneur en le cliquant-glissant à l'extérieur de l'anneau de rotation.

Derrière la toile.



En déplaçant la toile de telle sorte qu'elle ne remplisse pas totalement la fenêtre ArtAge, vous verrez apparaître une surface derrière celle-ci. Cette surface possède une couleur propre qu'il est possible de modifier si vous souhaiter mieux faire ressortir la toile. Dans la rubrique "Interface" des préférences ArtRage se trouve l'option "Couleur de l'arrière-plan" où modifier cette couleur.

Le Mode Toile dégagée.

Il peut arriver parfois que vous souhaitiez dégager la toile de tous les *Pods* et panneaux de contrôle qui l'envahissent, afin d'avoir un espace de travail complètement libéré. ArtRage vous permet d'y parvenir en utilisant le mode "toile dégagée". Vous trouverez le Mode toile dégagée dans le menu Affichage. En activant ce mode, tous les *Pods* et panneaux qui recouvrent la toile s'effaceront.

Le Mode toile dégagée peut aussi être activé en faisant un clic-droit sur la toile, ou en appuyant sur la touche Enter.

Si vous possédez deux moniteurs, vous pouvez déplacer tous les panneaux de contrôle sur le second moniteur, puis activer le Mode toile dégagée pour bénéficier d'une toile complètement dégagée sur laquelle vous allez peindre, tout en pouvant continuer d'utiliser les contrôles.

Les propriétés de la toile.

L'aspect de la toile, ainsi que la façon dont les autres outils peuvent interagir avec elle, dépend des réglages disponibles dans le panneau de contrôle de la toile. Vous pouvez ouvrir ce panneau en sélectionnant l'option "Paramétrage de la toile" dans le menu Affichage.



Les paramètres de la toile.

Sur le coté gauche du panneau se trouve un ensemble de réglages permettant d'ajuster les propriétés de la toile.

Aperçu: affiche l'aperçu d'un coup de pinceau sur la toile avec les réglages actuels.

Grain: affiche la texture actuellement appliquée sur la toile. Cliquer sur l'aperçu pour charger un nouveau grain. Veuillez consulter le chapitre sur le <u>Choix d'un grain</u>.

Éclairage: la toile utilise un éclairage virtuel. En le désactivant, la toile aura l'air plat, l'impression de relief de la peinture aura disparu; cela peut permettre d'augmenter la rapidité sur des configurations plus lentes.

Couleur: affiche la couleur de la toile. Cliquer dessus fait apparaître un sélecteur de couleur où choisir une nouvelle teinte. Cliquer-maintenir pour faire apparaître la <u>Palette de couleurs flottante</u>, et faire une sélection rapide.

Menu: déroule un menu avec les options d'utilisation du panneau.

Opacité: contrôle l'opacité de la toile. Plus cette valeur est faible, plus la toile est transparente.

Les toiles transparentes, dans ArtRage, sont représentées sous forme de damier. Il est important de se rappeler que, lors de l'exportation d'un fichier, les informations de transparence ne sont pas prises en compte par tous les formats de fichiers, et que, même si le format utilisé enregistre ces informations, certaines applications peuvent ne pas les reconnaître. Pour plus d'informations, veuillez consulter le chapitre expliquant comment <u>Importer et Exporter</u>.

Métallique: permet d'ajuster l'aspect métallique de la toile. Une toile très métallique réfléchit la lumière différemment; si cette valeur est élevée, la texture de la toile deviendra beaucoup plus présente.

Rugosité: contrôle la profondeur du grain de la texture de la toile. Cette valeur peut être intervertie en utilisant le bouton +/- en haut à gauche du cadran. Plus le grain est grossier, plus il sera visible, et plus les outils qui interagissent avec la toile auront un rendu différent.

Échelle: ajuste la taille du grain. Plus cette valeur est élevée, plus le grain sera gros.

Choisir un grain.



Pour choisir une texture de grain pour votre toile, cliquez sur l'image d'aperçu du grain. Le sélecteur de grain apparaît alors.

Sur le coté gauche de sa fenêtre, vous pouvez voir une liste de groupes, chacun pouvant contenir un ou plusieurs préréglages. Cliquez sur le nom d'un groupe pour voir son contenu apparaître sur la droite, puis cliquez sur le grain de votre choix pour le sélectionner et sur Ok pour valider votre choix.

Vous pouvez ajouter de nouveaux grains à votre collection en cliquant sur l'option Ajouter un grain. Ce bouton permet de choisir un fichier image sur votre disque dur et de l'importer dans le groupe présentement sélectionné.

Les images de grains de toile sont en noir et blanc, les informations de luminosité servant à déterminer quels sont les reliefs en creux ou en bosse de la texture. Les zones foncées créeront des creux, tandis que les zones claires feront des bosses.

Les toiles par défaut.

Le menu qui se trouve sous l'image d'aperçu du grain dans le panneau de contrôle de la toile vous permet de définir et d'effacer la toile par défaut. S'il vous semble qu'une toile peut convenir pour la plupart de vos peinture, vous pouvez la choisir comme toile par défaut. Cela signifie qu'ArtRage l'utilisera à chaque fois qu'une nouvelle peinture est créée.

À l'aide du même menu, vous pouvez réinitialiser la toile par défaut. Si aucune toile par défaut n'a été définie, ArtRage utilisera un papier ordinaire lors de la création d'un nouveau fichier.

Les préréglages de toile.

Sur le coté droit du panneau de contrôle de la toile se trouve un ensemble de préréglages de toile. En sélectionner un actualisera les réglages sur la gauche.

À droite des réglages se trouve une liste de groupe, chacun pouvant contenir un ou plusieurs préréglages. Cliquez sur le nom d'un groupe pour voir son contenu apparaître sur la droite.

Cliquer sur l'un des préréglages apparus sur la droite pour actualiser les réglages de toile en cours. Une icône de cadenas sur un préréglage indique que celui-ci a été installé par ArtRage et ne peut donc être écrasé; vous pouvez néanmoins le sélectionner.

Vous pouvez ajouter de nouveaux préréglages à votre collection en les chargeant depuis le disque dur, ou bien en en créant à partir de vos réglages en cours. Le bouton "Importer un préréglage" vous permet de choisir un fichier de préréglage de toile ArtRage depuis votre disque dur et de le charger dans le groupe présentement sélectionné. Vous pourrez ensuite le sélectionner comme n'importe quel autre préréglage.

En cliquant sur le bouton "Nouveau", ArtRage vous proposera d'enregistrer un fichier contenant le préréglage qui correspond à vos réglages en cours. Le bon dossier où enregistrer votre fichier (celui qui correspond au groupe choisi) est déjà sélectionné, il vous suffit donc de l'y enregistrer. Le préréglage apparaitra alors dans le panneau de contrôle de la toile, ou vous pourrez le sélectionner normalement.

Redimensionner la toile.

Il est possible de changer les dimensions de la toile en procédant de deux façons: la Redimensionner avec tout son contenu, ou bien la Recadrer (en resserrant ou en élargissant son cadre) sans modifier ce qu'elle contient.

Redimensionner la toile, c'est un peu comme prendre un morceau de tissu à motifs élastique et l'étirer. Les motifs se déformeront avec le tissu. La Recadrer, c'est plutôt comme une feuille avec une image, à laquelle on colle des bords en papier pour en agrandir la surface libre, ou bien dont on découpe les bords pour réduire la surface disponible, mais toujours sans en modifier la taille de l'image qui s'y trouve.

Ces deux façons de modifier la taille peuvent être obtenues en utilisant les options "Redimensionner la peinture" ou "Recadrer la toile" du menu Édition. Dans les deux cas, un panneau de contrôle apparaîtra où vous pourrez choisir les nouvelles dimensions de la toile.

Redimensionner.

	Print Size	
Preserve Original Aspect:		✓ X
Width: 1288 px 100	% Use Winde	ow Size
Height: 991 px 100	% Use Tracing I	mage Size
Printed Size: 17.89in by 13	.76in at: 72 pix	els / inch.

Pour étirer ou bien rétrécir la toile avec *tout son contenu*, optez pour l'option "Redimensionner la peinture" du menu Édition. Apparaitra alors un panneau de redimensionnement dans lequel saisir les nouvelles dimensions de la peinture.

Les réglages de base de ce panneau fonctionnent exactement de la même façon que ceux du Panneau "Nouvelle peinture". Veuillez consulter comment <u>Créer une nouvelle peinture</u>.

Il y a deux nouveaux paramètres importants:

Préserver l'aspect original: quand cette option est activée, la taille que vous saisissez est automatiquement ajustée pour préserver le rapport largeur/hauteur de votre peinture. Par exemple, votre toile a une taille de 200x200 (donc carrée). Si cette option est activée et que vous saisissez une largeur de 300, la hauteur sera automatiquement réglée à 300 pour préserver l'aspect carré de l'image. Si vous désirez changer les proportions de l'image, désactivez cette option.

Pourcentage de taille: vous pouvez redimensionner la toile d'un certain pourcentage. À coté des champs de saisie Hauteur et Largeur se trouvent les champs correspondants en pourcentage.

Si vous modifiez le réglage du nombre de Pixels par pouce lorsque vous êtes en mode écran, la taille de la toile de change pas: souvenez-vous que la valeur en Pixels par pouce indique simplement à l'imprimante combien de pixels par pouce vous voulez qu'elle imprime. La taille écran de l'image n'est en fait pas modifiée par ce réglage.

En cliquant sur OK la toile toute entière et tout ce qu'elle contient est redimensionnée selon les dimensions que vous avez saisies.

Recadrer.

Pour changer la surface occupée par la toile sans modifier l'échelle de ce qu'elle contient, choisissez l'option "Recadrer la toile" du menu Édition. Apparaitra alors un panneau de recadrage dans lequel saisir les nouvelles dimensions de la peinture.

Les réglages de base de ce panneau fonctionnent exactement de la même façon que pour le panneau "Redimensionner la peinture" décrit ci-dessus. Il y a néanmoins quelques réglages supplémentaires:

Position du contenu dans la toile: au bas du panneau se trouve un aperçu où l'on peut voir comment votre peinture existante est positionnée dans la nouvelle toile. Lorsque vous modifiez la taille de la toile avec les contrôles se trouvant au-dessus, vous pouvez glisser l'aperçu de la peinture afin de la positionner où vous souhaitez.

Si les nouvelles dimensions de la toile sont inférieures à celles de votre peinture, vous *perdrez* toutes les parties de l'image qui se trouveront alors rognées. Vous pourrez annuler (Défaire) le recadrage après coup si besoin.

Le menu à droite de l'aperçu permet de choisir rapidement l'une des positions par défaut de la peinture dans la nouvelle toile.

En cliquant sur OK la toile est redimensionnée, mais tout ce qu'elle contient sera préservé dans sa taille d'origine.

Rogner à la sélection.

L'option Rogner à la sélection du menu Édition permet de recadrer (rogner) la toile aux dimensions d'une sélection. Sélectionnez une zone qui correspond à la taille que vous souhaitez pour l'image, puis choisissez cette option. La toile sera rognée exactement à la taille de la sélection.

Les calques.

Les calques constituent un outil puissant qui permettent d'effectuer des changements rapides sur votre peinture, sans altérer la peinture qui se trouve au-dessous ou au-dessus. Cependant, comprendre leur fonctionnement peut s'avérer difficile. Ce chapitre explique ce que sont les calques, et comment les utiliser.

Si vous ne comprenez le concept de Calques, ni comment les utiliser, ou bien si vous ne souhaitez simplement pas vous en servir, ce n'est pas grave. ArtRage peut très bien fonctionner sans avoir besoin que l'on utilise les calques. Néanmoins, les calques sont un outil puissant dans la création d'images plus complexes.

Les calques, qu'est-ce que c'est?

Les calques sont, comme en dessin, des feuilles de papier transparent qui peuvent être superposées et sur lesquelles il est possible de peindre. Vous pouvez superposer autant de calques que vous voulez, et vous pouvez peindre sur n'importe lequel, à tout moment. Cela signifie que vous pouvez élaborer une peinture en peignant ses différents éléments sur différents calques.



Par exemple, pour peindre une pomme, vous pouvez commencer avec la table et le fond sur un calque, puis continuer sur un nouveau calque pour peindre la pomme ellemême. La pomme recouvre la table, mais vous pouvez à tout moment l'effacer, sans toucher à la table, puisqu'elle est peinte sur un autre calque.

Les calques peuvent être utilisés pour simuler de la peinture ayant séché. Reprenons l'exemple de la pomme. Si vous peignez la table sur une vraie toile, il faudra, en pratique, attendre que la peinture soit sèche pour pouvoir peindre le pomme pardessus. Dans notre cas, nous avons peint la table sur un calque puis ajouté un nouveau calque transparent pour peindre la pomme. Le table peinte au-dessous est toujours là, mais les couleurs ne se mélangent pas puisqu'elles sont sur des calques différents. Résultat, c'est comme si la table était sèche. Bien sûr, il est toujours possible de revenir sur le calque de la table afin d'y peindre, de mélanger et d'étaler la peinture dessus, mais sans qu'elle ne se mélange avec la pomme.

Lorsque sur un calque se trouve une zone transparente, elle est matérialisée dans sa vignette de calque par un damier. Vous pouvez voir cela dans le calque de la pomme ci-dessus.

Comme expliqué dans le chapitre précèdent sur <u>La Toile</u>, tous les calques sont transparents et sont empilés au-dessus de la toile, qui reste ainsi visible au travers. Si nous rendions la toile de fond transparente, nous verrions le damier dans la peinture, pas seulement dans la vignette de calque. Mais ne vous inquiétez pas, ces damiers ne seront pas visibles à l'impression, ni si vous exportez la peinture. Ils ne se mélangeront pas non plus avec la couleur quand vous peindrez.

Pour plus d'informations sur le fonctionnement des calques dans ArtRage, veuillez consulter la rubrique consacrée au <u>Panneau de contrôle des calques</u>.

Les types de calques.

Il y a trois types de calques dans ArtRage:

- 1. Les calques de peinture: ce sont les calques ordinaires sur lesquels on peut peindre avec les outils de peinture ordinaires.
- 2. Les calques de texte: ces calques comportent du texte qui peut être édité avec l'outil texte.

3. Les calques de stickers: ces calques contiennent les stickers qui peuvent être édités avec divers outils.

Pour plus d'informations sur la façon de reconnaître le type d'un calque veuillez consulter la rubrique consacrée au <u>Panneau de contrôle des calques</u>.

Les groupes de calques.



Il peut arriver que dans un document comportant beaucoup de calques, vous souhaitiez en grouper certains afin de les retrouver plus facilement, de les éditer, de les masquer ou de les afficher, tandis que vous travaillez sur quelque chose d'autre. Dans l'exemple ci-dessus, on pourrait vouloir cacher la pomme afin de voir le calque de la table, et y peindre la réserve blanche. Mais comment faire si la pomme avait été peinte sur plusieurs calques plutôt que sur un seul?

Dans cet exemple, les calques de la pomme et de la table ont été groupés séparément. La pomme est en fait composée de plusieurs calques superposés, ce que l'on peut voir quand on ouvre le groupe de calques.

Quand le groupe de la pomme est ouvert, on peut voir que la pomme est constituée de trois différents calques. La queue est sur le dessus, la pomme en elle-même est au milieu, et l'ombre en dessous. L'avantage de réunir ces éléments dans un groupe est de pouvoir le refermer si vous n'avez plus besoin de voir tous ces calques quand vous travaillez sur autre chose. Encore mieux, si vous voulez diminuer la taille de la pomme, il suffit de diminuer la taille du groupe pour que tout ce qu'il contient soit réduit.

Les modes de fusion.

Les modes de fusion sont utilisés pour régler la façon dont des calques vont interagir avec les autres calques placés en dessous. Les modes de fusion permettront d'assombrir la peinture des calques en dessous, de la teinter, de l'éclaircir ou encore de la modifier diversement. Un certain nombre de modes de fusion sont inclus avec ArtRage, y compris les modes standards tels qu'on peut les trouver dans Adobe Photoshop.

Le mode de fusion par défaut de chaque calque est le mode "Normal". Cela signifie simplement que la peinture appliquée sur un calque recouvrira la peinture des autres calques se trouvant en dessous. Il existe par ailleurs quatre autres modes de fusion spécifiques à ArtRage:



Teinte: avec le mode Teinte, la couleur de la peinture appliquée sur le calque va teinter la peinture des calques se trouvant en dessous. Dans cet exemple, le trait bleu a teinté en bleu le trait gris plus foncé au-dessous. Servez-vous de ce mode quand vous souhaitez colorer quelque chose qui ne l'est pas, ou bien modifier une couleur en dessous avec une nouvelle couleur au-dessus.



Ombre: avec le mode Ombre, la peinture des calques inférieurs sera assombrie, ce qui permet de modifier subtilement les valeurs de lumière de la la peinture des calques se trouvant en dessous. Dans l'exemple, le trait gris a foncé l'autre trait par-dessous.



Lumière: avec le mode Lumière, la peinture des calques inférieurs sera éclaircie, ce qui la rendra plus lumineuse sans toutefois qu'elle devienne blanche. Dans l'exemple, le trait vert a éclairci le trait du dessous.

Aquarelle: ce mode de fusion est un mode spécial, qui permet d'améliorer le rendu aquarellé avec plusieurs calques.

Les autres modes de fusion proviennent d'Adobe Photoshop et ne produisent pas toujours des résultats prévisibles. Ils sont cependant inclus avec ArtRage afin de pouvoir facilement échanger des fichiers entre Photoshop et ArtRage sans perdre de données.

Pour plus de détails sur la façon d'appliquer des modes fusion aux calques, veuillez consulter le chapitre consacré au <u>Panneau de contrôle des calques</u>.

Les modes de fusion du relief.

ArtRage permet également de gérer la façon dont le relief de la peinture se combine quand on empile les calques. Trois Modes de fusion du relief sont disponibles:



Maximum: c'est le mode par défaut. ArtRage utilise l'épaisseur de peinture la plus importante sur tous les calques, comme si tout se trouvait sur une même surface.



Remplace: ArtRage utilise le relief de la peinture du calque le plus au-dessus, sans tenir compte de ce qui se trouve en dessous.



Addition: ArtRage ajoute le relief du calque au-dessus au relief des calques en dessous, comme si coup de pinceau du dessus passait sur celui du dessous.

Pour plus de détails sur la façon d'appliquer des modes fusion du relief aux calques, veuillez consulter le chapitre consacré au <u>Panneau de contrôle des calques</u>.



Le Pod Calques.

Quand le *Pod* Calques est visible, cliquer dessus fera apparaître le panneau de contrôle des calques. Cliquer-maintenir pour dérouler un menu d'options. Le *Pod* Calques affiche un aperçu du contenu du calque en actif.

Le panneau de contrôle des calques.



Le panneau des calques renferme tous les contrôles dont vous avez besoin pour créer et manipuler les calques. L'empilement des calques y est présenté de manière visuelle, avec un aperçu (vignette) de chaque calque et leurs contrôles respectifs, ainsi que deux boutons.

Le bouton Nouveau crée un nouveau calque au dessus du calque actif. À coté, un bouton déroule un menu contenant un ensemble d'options pour le calque actif et la gestion des calques.

Vous trouverez dans ce chapitre toutes les informations pour bien utiliser les options présentées dans ce menu et dans les vignettes d'aperçu des calques.

Les vignettes de calques.



La partie supérieure du panneau des calques est occupée par la liste des calques. Chaque calque utilisé dans votre document y est représenté sous forme de vignette. Ces vignettes possèdent des contrôles additionnels permettant de manipuler le calque correspondant.

Les vignettes de calques sont empilées verticalement, dans le même ordre que sur la toile. La vignette du dessus correspond ainsi au calque le plus au-dessus de votre peinture. Lorsque vous créez un nouveau calque, celui-ci sera ajouté au-dessus du calque actuellement sélectionné.

Le calque actuellement sélectionné est allumé dans la pile de calque. C'est la calque actif, celui sur lequel sera appliquée la peinture si vous donnez un coup de pinceau sur la toile. Pour sélectionner le calque sur lequel vous souhaitez peindre, cliquez sur sa vignette.

Lorsque vous passez la souris au-dessus d'une vignette, plusieurs boutons apparaissent alors. Ces boutons disparaissent quand vous éloignez le pointeur de la souris, à moins qu'ils n'indiquent un état spécifique du calque. Les boutons qui sont affichés ou non varie selon le type de calque impliqué:



Visibilité du calque: cliquer sur ce bouton pour rendre ce calque visible ou non sur la toile. Si le calque n'est pas visible, le pupille dans l'icône de l'œil n'est pas affichée. Ce bouton reste visible si le calque est caché.



Transparence: cliquer-glisser de bas en haut sur ce bouton pour modifier l'opacité du calque. Le cercle se remplit pour indiquer le niveau d'opacité du calque. En passant la souris au-dessus de ce bouton, une bulle d'aide précise exactement l'opacité du calque. En cliquant dessus, on pourra saisir une valeur au clavier. Ce bouton reste visible pour toute valeur d'opacité inférieure à 100%.



Menu: cliquer pour dérouler une liste des options de calque. En utilisant le menu de d'une vignette plutôt que le menu général du panneau (ou de la barre de menus), les options disponibles s'appliqueront au calque concerné, et non pas au calque présentement actif.



Cadenas de Transparence (calques de peinture uniquement): cliquer pour verrouiller la transparence du calque. Si le calque est verrouillé, vous ne pourrez ajouter de la peinture sur le calque seulement là où il y en a déjà. Cela peut être utile si vous voulez travailler avec une forme déjà présente sur votre calque, sans craindre de déborder. Ce bouton reste visible si la transparence est verrouillée.



Options de texte (calques de texte uniquement): cliquer sur ce bouton pour afficher les options disponibles pour les calques de texte. Ce bouton est toujours visible pour les calques de texte.



Options des Stickers (calques de stickers uniquement): cliquer sur ce bouton pour afficher les options disponibles pour les calques de stickers. Ce bouton est toujours visible pour les calques de stickers.



Mode de fusion du calque: ce bouton n'est visible que si vous avez choisi un mode de fusion autre que "Normal" dans le menu des options de calque. L'icône indique quel est le mode effectif: (T) pour teinte, (-) pour Ombre et (+) pour Lumière. Tout autre mode est indiqué par des points de suspension. Cliquer sur ce bouton pour choisir un autre mode de fusion pour ce calque.

Les groupes de calques.

Les groupes de calques sont représentés par deux icônes dans la pile de calques: une barre de titre et une poignée. Cliquer sur son nom dans la barre de titre ou cliquer sur la poignée pour ouvrir ou refermer le groupe.

Quand un groupe est ouvert, tous les calques qu'il contient sont affichés entre la barre de titre et la poignée, et l'icône de dossier dans la barre de titre est représentée ouverte.

Le menu de groupe sur la droite de la barre de titre propose plusieurs options possibles pour le groupe, comme de le nommer ou de régler son opacité.

Nommer les calques.

Si vous désirez donner un nom à calque, afin de le rendre plus facilement identifiable, choisissez l'option "Nommer le calque" dans le menu de la vignette du calque. Saisissez un nom et cliquez sur OK. La vignette affichera alors le nom donné à ce calque. Si vous laissez le champ de saisie vide, le nom disparaîtra de la vignette.

Créer de nouveaux calques.

Pour créer un nouveau calque, il suffit de cliquer sur le bouton "Nouveau" au bas du panneau des calques. Vous pouvez aussi choisir "Ajouter un nouveau calque" dans le menu d'options de calque. Si vous souhaitez effectuer une copie du calque actuel, choisissez "Dupliquer le calque" dans le menu d'options de calque

Si vous utilisez un outil qui nécessite un type de calque spécial, comme la Bombe à stickers ou l'Outil texte, il n'est pas nécessaire de créer un nouveau calque pour l'utiliser. S'il y a un calque de peinture déjà sélectionné, cliquer avec l'un de ces outils créera automatiquement un nouveau calque du type requis par cet outil. Si vous venez d'ajouter un nouveau calque, mais n'avez pas encore appliqué de peinture dessus, cliquer sur ce calque avec l'Outil texte ou la Bombe à stickers convertira ce calque en un calque du type requis par l'outil.

Si vous tentez de peindre sur un calque qui n'est pas un calque de peinture, AtRage en créera alors un de ce type automatiquement.

Vous pouvez créer un nouveau groupe de calques en utilisant l'option "Ajouter un groupe de calques" dans le menu d'options de calque. Tout nouveau groupe sera créé au-dessus du calque actuellement sélectionné.

Déplacer des calques.

Vous pouvez déplacer les calques dans la pile afin de modifier l'apparence de votre œuvre. Pour déplacer un calque, cliquez-glissez-le de haut en bas.

Tandis que vous le glissez dans la pile, un flèche indique où le calque viendra se placer quand vous relâcherez le bouton de la souris.

Si la flèche pointe entre la barre de titre et la poignée d'un groupe de calque, le calque sera alors placé dans le groupe. Si le groupe est refermé, le calque, quand vous l'y glisserez, ne sera plus visible dans la pile.

Exporter des calques.

Le menu d'options de calque permet d'exporter le contenu d'un seul calque en tant que fichier image. Comme les calques comportent des informations de transparence, vous veillerez à choisir un format de fichier qui conserve ces informations, comme le PNG. L'option "Exporter le calque en canaux" exporte le calque sous forme d'une série de fichiers constituant un calque ArtRage, c'est-à-dire sa couleur, son relief, et sa réflectivité. Cette option peut être utile si vous décidez d'importer des calques depuis ArtRage vers une solution 3D à des fins de rendu.

Fusionner et aplatir des calques.

Il est possible de fusionner plusieurs calques en un seul si vous êtes sûr de ne plus vouloir les retravailler séparément. Cela permet d'économiser de la mémoire dans les gros documents, et aussi de pouvoir mélanger de la peinture qui se trouvait sur des calques séparés. Utilisez le menu Options de calque pour cela.

L'option Fusionner avec le calque inférieur fusionnera le calque sélectionné avec le calque placé juste en dessous dans la pile, tandis que Fusionner tous les calques aplatira toute la peinture en un seul calque. Le contenu d'un groupe de calque peut également être fusionné en un seul calque en passant par le menu dans la barre de titre du groupe.

Quand des calques sont fusionnés, tout calque masqué est perdu. Le résultat, suite à la fusion de calques, doit ressembler à ce que l'on voyait à l'écran avant de fusionner tous les calques ou un groupe de calques. Assurez-vous que les bons calques soient bien visibles!

Si vous souhaitez utiliser des outils de peinture standards sur un calque de stickers ou un calque de texte, vous devrez préalablement convertir le calque en un calque de peinture. Les icônes Texte et Stickers présentes dans le coin supérieur droit dans les vignettes de ce type de calques offrent une option permettant de convertir le calque en peinture. Le calque deviendra alors un calque de peinture normal.

Après avoir aplati un calque de texte ou de stickers, il n'est plus possible de l'éditer en utilisant l'outil l'ayant créé originellement. Si vous voulez ainsi pouvoir éditer le texte ajouté sur un calque, évitez d'aplatir ce calque.

Lorsqu'un calque de texte ou de stickers est fusionné avec un autre calque, il est automatiquement aplati.

Les sélections.

ArtRage vous permet de définir certaines zones de la toile en tant que sélection. Quand une zone est sélectionnée, les opérations effectuées sont limitées à cette zone. Par exemple, vous sélectionnez une zone, puis commencez à peindre: la peinture ne sera appliquée que dans la zone sélectionnée. On peut se représenter les sélections comme étant un outil de masquage facile, qui permet de réserver certaines zones sur la toile que vous ne désirez pas toucher.

Ce chapitre explique ce qu'il est possible de faire avec les sélections et comment les manipuler. Pour plus d'informations sur la création de sélections élémentaires, veuillez consulter le chapitre sur <u>l'Outil sélection</u>.

Travailler avec des sélections.

Vous trouverez dans le menu Édition quelques outils de base pour manipuler les sélections. Tout sélectionner sélectionne entièrement la toile, tandis que Tout désélectionner supprime toute sélection active. Inverser la sélection sélectionne l'opposé de la sélection en cours. Sélectionner le contenu du calque sert à créer une sélection correspondant à la peinture qui se trouve sur le calque en cours.

N'utilisez pas la commande Sélectionner le contenu du calque avant d'utiliser l'outil Transformer, ou vous laisseriez des pixels semi-transparents sur la toile. Quand il n'y a pas de sélection, l'outil Transformer transforme tout le contenu du calque dans son ensemble automatiquement.



Lorsque, sur la toile, une sélection est active, elle est entourée par une série de pointillés animés. Tout ce qui se trouve à l'intérieur de ces pointillés est sélectionné; tout ce qui est en-dehors ne l'est pas.

Si votre sélection possède un contour progressif, les pointillés indiquent la zone de la sélection ayant une opacité d'au moins 50%. Il se peut alors que de la peinture soit appliquée dans une zone à l'extérieur des pointillés.

Quand une sélection est active, cela délimite sur la toile la zone où appliquer de la peinture. Peindre en dehors de la sélection ne produira aucun résultat, peindre à l'intérieur permettra d'appliquer autant de peinture que la sélection l'autorise.

Si vous utilisez Copier ou Coller dans le menu Édition quand une sélection est active, le contenu de la sélection est copié dans le presse-papier.

Si vous cliquez avec l'outil Transformer dans une sélection, le contenu de celle-ci sera transformé. Pour plus d'informations, veuillez voir <u>l'Outil Transformer</u>.

Les sélections partielles.



Si votre sélection possède un contour progressif, ou bien si vous avez peint une sélection pas complètement opaque en utilisant le mode "Peindre la zone", vous aurez des pixels sélectionnés à moins de 100%. C'est comme utiliser un film de masquage laissant passer un peu, mais pas entièrement, la peinture au travers.

En peignant dans une sélection partielle, vous obtiendrez un résultat semi-opaque.

En coupant le contenu d'une sélection partielle, seule une partie de la peinture sera effacée, laissant une trace résiduelle.

Les raccourcis clavier utilisables avec les sélections.

Il existe un certain nombre de raccourcis clavier dont on peut se servir tout en effectuant une sélection afin d'accélérer le processus.

Pendant que vous tracez une sélection:

- 1. Maintenir appuyée la touche shift en utilisant les sélections Rectangle ou Ellipse pour contraindre leur aspect carré ou circulaire.
- 2. Maintenir appuyée la touche Option (Mac OS X) / Alt (Windows) pour créer la sélection à partir de son centre vers l'extérieur.
- 3. Maintenir appuyée la barre d'espace après avoir commencé de tracer la sélection pour la déplacer entièrement sans en modifier la taille.

Une fois la sélection créée:

- 1. Maintenir appuyée la touche Shift avant de tracer une nouvelle sélection pour ajouter la nouvelle à l'ancienne.
- 2. Maintenir appuyée la touche Option (Mac OS X) / Alt (Windows) avant de tracer une nouvelle sélection pour soustraire la nouvelle à l'ancienne.
- 3. Maintenir appuyées les touches Shift et Option (Mac OS X) / Alt (Windows) avant de tracer une nouvelle sélection pour obtenir comme résultat l'intersection de la nouvelle et de l'ancienne sélection.
- 4. En traçant la seconde sélection, toute touche enfoncée peut être relâchée puis enfoncer à nouveau afin de contraindre l'aspect de la sélection ou de la créer à partir de son centre comme indiqué ci-dessus.

Ces raccourcis clavier ne fonctionnent pas lorsque vous utilisez l'outil Peindre la zone. Certaines de ces options ne fonctionnent pas avec la Baguette magique.

Quand une sélection est active:

- 1. Appuyer ou maintenir appuyées les flèches du clavier pour déplacer la sélection d'un pixel à la fois.
 - a. Maintenir appuyée la touche Shift pour la déplacer de 10 pixels à la fois.
- 2. Cliquer-glisser dans la sélection avec l'outil sélection pour la déplacer.

Transformations.

Si vous souhaitez redimensionner, repositionner ou pivoter un élément sur la toile, vous pouvez utiliser le système de Transformation. Ce système permet d'agir sur l'ensemble ou sur une partie seulement d'un calque, un sticker ou du texte dont vous pourrez librement éditer les propriétés. Vous pourrez transformer ainsi: les calques de peinture, les calques de texte, les calques de stickers et les stencils.



Pour effectuer une transformation, vous pouvez commencer par choisir le calque que vous voulez transformer, puis les options correspondantes dans le menu Édition, ou bien alors sélectionner l'outil Transformer, puis cliquer sur l'objet que vous souhaitez transformer.

Quand l'objet est prêt à être transformé, il est entouré par un rectangle avec des poignées que serviront pour manipuler l'objet. Le curseur change alors de forme pour indiquer ce qu'il est possible de faire si vous cliquez-glissez sur:

Les poignées d'angle: Cliquer-glisser sur ces poignées vers l'intérieur ou l'extérieur pour modifier uniformément l'échelle de l'objet.

À coté des poignées d'angle: Cliquer juste à coté des poignées d'angle pour pivoter l'objet sur son centre.

Maintenir la touche Shift pressée tandis que vous pivotez l'objet permet de procéder par pas de 15°.

Les poignées latérales: Ces poignées ne sont disponibles que dans certains cas. Cliquer-glisser sur ces poignées vers l'intérieur ou l'extérieur pour déformer l'objet sur un axe.

Dans le rectangle: Cliquer-glisser dans le rectangle pour déplacer l'objet.

En dehors du rectangle: Cliquer-glisser en dehors du rectangle pour valider et terminer la transformation. Si vous cliquez sur un autre objet pouvant être transformé, le rectangle de transformation sera de nouveau visible afin de permettre une nouvelle transformation.

Il est également possible, en utilisant les flèches du clavier, de déplacer l'objet à transformer d'un pixel, et en maintenant appuyée la touche Shift, de le déplacer de dix pixels.

Si vous êtes en train de transformer un sticker parmi d'autres sur un calque de stickers, vous pouvez, en appuyant sur la touche Tab, valider sa transformation et passer directement au sticker suivant. Shift +Tab permet de passer au sticker précédent.

Clic-droit dans le rectangle: Déroule un menu d'options permettant d'appliquer ou d'annuler les modifications réalisées, d'effectuer une symétrie sur un axe, ou de réinitialiser certaines transformations.

Les touches H et V effectueront une symétrie horizontale ou verticale du contenu du rectangle de transformation.

Multitouch: si vous possédez un écran multitouch et que vous utilisez Windows 7, ou si vous possédez une tablette Wacom multitouch, vous pouvez faire des gestes multitouch pour manipuler l'objet que vous transformez.

- 1. Utilisez deux doigts en glissant sur l'objet pour le déplacer.
- 2. Utilisez deux doigts en pinçant ou en écartant sur l'objet pour en modifier l'échelle.
- 3. Utilisez deux doigts en faisant une rotation sur l'objet pour le pivoter.

Transformer des calques.

Quand vous transformez un calque ou un groupe de calques, le rectangle de transformation apparaît suffisamment grand pour entourer tout ce qui y est contenu. Si vous tentez de transformer des calques d'une manière non valable (comme de les étirer sur un axe par exemple), parce que certains d'entre eux contiennent du texte ou des stickers, un message apparaît: vous pourrez alors choisir d'aplatir ces calques de texte ou de stickers afin de pouvoir les étirer, de laisser leur type de calque inchangé et de les transformer autant que possible, ou bien d'annuler l'opération.

Quand vous transformez des calques, ArtRage désactive l'effet d'éclairage pour rendre l'opération plus fluide. Une fois la transformation validée, l'éclairage est réactivé et les textures de votre peinture sont de nouveau visibles.

Images de fond et de référence.

ArtRage fournit deux outils pour vous aider à recréer des images existantes sous forme de peinture ou pour vous guider dans l'élaboration d'une peinture: les Images de fond, et les Images de référence. Les Images de fond sont des images existantes qui peuvent être chargées dans ArtRage pour vous aider à choisir les bonnes couleurs, les Images de référence sont des images existantes pouvant être chargées et punaisées sur la toile pour vous guider dans votre travail. Ce chapitre explique comment utiliser ces deux outils.

Les Pods.



Le Pod Fond.

Si vous n'avez pas d'image de fond chargée, vous ouvrirez en cliquant sur ce Pod une boite de dialogue vous permettant d'en charger une. Si une image de fond est déjà chargée, cliquer sur ce Pod ouvrira le panneau de contrôle Fond. Cliquer-maintenir pour dérouler le menu d'options des images de fond. Ce *Pod* affiche un aperçu de l'image de fond en cours s'il y en a une.



Le Pod Réf.

Si vous n'avez pas d'image de référence chargée, vous ouvrirez en cliquant sur ce *Pod* une boite de dialogue vous permettant d'en charger une. Si une image de référence est déjà chargée, cliquer sur ce *Pod* ouvrira le panneau de contrôle Référence. Cliquermaintenir pour dérouler le menu d'options des images de référence. Ce *Pod* indique combien d'images de référence, s'il y en a, sont chargées.

Les images de fond.

Une image de fond est une image existante quelconque, comme une photo ou bien une image issue d'un autre logiciel. Elle est chargée dans ArtRage, et projetée sur la toile comme on projette un film sur un mur. Vous pouvez ainsi l'utiliser comme un guide pour vous aider à tracer des formes, et même vous en servir pour déterminer la couleur de chaque coup de pinceau. Grâce aux images de fond, vous serrez à même de recréer des images existantes en utilisant les outils de peinture d'ArtRage, tout en leur donnant une touche artistique personnelle.

Les images de fond sont enregistrées avec votre peinture, mais elles ne sont pas visibles si vous exportez l'image ni si vous l'imprimez. Ce sont des guides projetés sur la toile, et non pas de la peinture sur un calque.

Le panneau de contrôle Fond.



Si une image de fond est chargée et que vous cliquez sur le *Pod* Fond, ou bien si vous utilisez la rubrique Options d'image de fond du menu affichage, le panneau de contrôle Fond apparaît. Ce panneau vous permet de charger ou de supprimer une image de fond, et de gérer ses propriétés.

Un aperçu de l'image de fond en cours se trouve en haut du panneau. En cliquant dessus, on peut charger une autre image. Juste en dessous, se trouvent trois boutons permettant d'afficher ou de masquer l'image, de la transformer, ainsi que de dérouler un menu d'options pour diverses propriétés de l'image. Au bas du panneau se trouve un cadran qui permet de régler le niveau d'opacité de l'image sur la toile.

Gérer les images de fond.

Vous pouvez charger une image de fond en passant par le menu du panneau Fond ou la rubrique Options d'image de fond du menu Outils. Ce menu permet également d'effacer l'image de fond en cours. Effacer l'image de fond la supprime complètement, à la différence d'afficher ou non l'image, ce qui la rend visible ou invisible mais toujours disponible.

L'option Convertir l'image de fond en peinture du menu image de fond vous permet de transformer l'image de fond en cours en peinture sur le calque en cours. Lorsque vous sélectionnez cette option, l'image de fond est immédiatement recréée en tant que peinture sur la toile, que vous pouvez alors étaler, et avec laquelle vous pouvez travailler comme s'il s'agissait d'une image importée.

Convertir une image de fond en peinture ne supprime pas l'image de fond, celle-ci reste visible audessus du calque converti. Pour voir la peinture convertie sans l'image de fond, il suffit simplement de masquer ou d'effacer l'image de fond.

Choix automatique des couleurs.

ArtRage peut, pendant que vous êtes en train de peindre, déterminer automatiquement les couleurs à partir de l'image de fond. C'est le cas la première fois que vous chargez une image de fond, mais vous pouvez désactiver ou réactiver cette fonctionnalité en passant par le menu du panneau Fond ou la rubrique Options d'image de fond du menu Outils.

Quand le choix automatique des couleurs est activé, la palette de couleurs l'indique. Cliquer sur le texte si vous souhaitez désactiver cette fonctionnalité.

Au commencement de chaque coup de pinceau, ArtRage choisit la couleur se trouvant sous le pointeur sur l'image de fond. Vous pouvez ainsi vous concentrer sur les formes et la touche plutôt que sur la couleur.

Vous pouvez toujours activer le choix automatique des couleurs même si l'image de fond est désactivée ou visible avec une opacité faible, puisque ces réglages ne concernent que l'affichage de l'image.

Positionner les images de fond.

Les Options d'image de fond du menu Outil ou du menu du panneau Fond vous permettent de définir l'échelle de votre image de fond. Les options du menu Échelle de l'image de fond permettent de contrôler si l'image est étirée pour tenir dans le format, étirée pour remplir la toile au maximum sans être déformée, ou bien, si elle est trop petite, répétée pour remplir la toile.

Avec les options Agrandissement manuel et Mosaïque, il est possible d'utiliser le bouton Transformer sur le panneau Fond pour déplacer et modifier la taille de votre image de Fond comme vous le voulez. Vous pourrez à tout moment utiliser l'option Initialiser la taille de l'image du menu Échelle de l'image de fond pour remettre l'image à sa position par défaut au centre de la toile.

Vous ne pourrez cliquer sur le bouton Transformer sur ce panneau que si votre image de fond est en mode Agrandissement manuel.

Les images de référence.

Une image de référence est une image existante quelconque qui est punaisée sur la toile pour vous servir de modèle quand vous dessinez.

Le panneau de contrôle Référence.



Lorsque vous cliquez sur le *Pod* Réf. ou utilisez la rubrique Options d'image de référence du menu Affichage en ayant déjà au moins une image de référence chargée, le panneau Référence s'ouvre. Ce panneau vous permet de charger ou de supprimer des images de référence, ainsi que de les manipuler.

Les boutons en haut du panneau permettent de charger de nouvelles images de référence ainsi que de dérouler le menu d'options d'image de référence. Sous les boutons se trouve une liste affichant les aperçus de toutes les images de référence chargées. En passant la souris sur un aperçu dans cette liste, deux nouveaux boutons apparaissent, qui permettent de masquer ou d'afficher l'image de référence, ainsi que de dérouler un menu d'options s'y rapportant.

Si une image de référence est masquée, le bouton afficher reste visible même en éloignant la souris.

Manipuler les images de référence.

Vous pouvez ajouter ou supprimer des images de référence en passant par la rubrique Options d'image de référence du menu Outils ou bien par le menu du panneau Référence. Pour supprimer une image de référence, vous pouvez utiliser soit son menu local dans liste du panneau Référence, soit faire un clic-droit directement sur l'image de référence punaisée sur la toile.

Il est possible de modifier la taille, son emplacement sur la toile et son angle de rotation en cliquant-glissant dessus de plusieurs façons.

Déplacer l'image: Cliquer-glisser n'importe où à l'intérieur de l'image de référence.

Modifier sa taille: Cliquer-glisser dans les coins du cadre blanc de l'image de référence.

Pivoter l'image: Cliquer-glisser dans le cadre blanc de l'image de référence.

Multitouch: si vous possédez un écran multitouch et que vous utilisez Windows 7, ou si vous possédez une tablette Wacom multitouch, vous pouvez faire des gestes multitouch pour manipuler l'objet que vous transformez.

- 1. Utilisez deux doigts en glissant sur l'objet pour le déplacer.
- 2. Utilisez deux doigts en pinçant ou en écartant sur l'objet pour en modifier l'échelle.
- 3. Utilisez deux doigts en faisant une rotation sur l'objet pour le pivoter.

Un clic-droit sur l'image de référence affichera des options supplémentaires pour masquer ou supprimer l'image de référence. Il est également possible de transformer un image de référence en image de fond à l'aide de ce menu.



De même qu'il est possible de déplacer l'image de référence à l'écran, il est également possible de déplacer son *contenu*. En passant la souris au-dessus de l'image de référence, deux boutons apparaissent: l'un pour déplacer son contenu, l'autre pour zoomer ou dézoomer dessus. Cliquer-glisser sur ces boutons pour les utiliser. La taille de l'image de référence ne changera pas, seul son contenu sera affecté.

Les Stencils.

Les Stencils (ou pochoirs) servent à créer des formes et des lignes avec précision. Ils fonctionnent comme des objets en bois ou en plastique posés sur la toile: vous pouvez peindre par-dessus afin de garder en réserve leur forme (la peinture ne passera pas au travers), ou bien encore dessiner en suivant leur contour.

Les types de Stencils.

Les Stencils d'ArtRage peuvent fonctionner selon trois modes, selon lesquels ils se comporteront différemment: Stencil, Règle ou guide. Vous pouvez changer quand vous le voulez le mode de fonctionnement des Stencils posés sur la toile.



Stencil: dans ce mode, le Stencil se comportera comme un simple pochoir, réservant la partie de la toile qu'il recouvre. En mode stencil, la forme s'affiche en rouge.



Règle: les Règles vous aident à tracer des lignes droites sur la toile. Les Règles sont affichées en gris sur la toile.



En approchant le curseur d'une règle et en le faisant butter contre celle-ci, il viendra s'y coller comme s'il s'agissait d'une vraie règle. Vous pouvez alors suivre grossièrement le bord de la règle pour tracer une ligne droite.



La meilleure façon de tracer une ligne droite est de débuter le trait sur la règle elle-même. En commençant à dessiner sur la règle, le trait sur la toile commencera contre le bord de la règle.

Peindre en s'appuyant contre une règle ne laisse pas de peinture passer sous la règle.

Guide: les Guides fonctionnent exactement comme les règles, mais ils n'empêchent pas la peinture de passer en dessous. Cela vous permet d'utiliser les guides pour tracer précisément la ligne centrale d'un trait, tout en laissant la peinture se déposer de chaque coté sur la toile. Les Guides sont affichés en bleu sur la toile.

La transparence des Stencils.



Comme les vrais pochoirs, les Stencils ont des zones pleines, et des zones qui laissent passer la peinture. Mais à la différence du monde réel, dans ArtRage, les Stencils peuvent être semi transparents.

Un Stencil avec différents niveaux de transparence permet à des quantités variables de peinture d'être appliquées que la toile. Si vous chargez une image existante en tant que Stencil, les différents niveaux de luminosité de l'image définiront la transparence.

Charger une photo en tant que Stencil vous permet de peindre par dessus et de voir l'image en dessous une fois le stencil retiré.



Le Pod Stencils.

Cliquer sur ce *Pod* ouvre le panneau de contrôle des Stencils. Cliquer-maintenir déroule un menu avec tous les Stencils disponibles pour un choix facilité, ainsi que quelques autres options utiles.

Add Group		Import Stencil	
Active		8	8
Favorites			$\bigcirc \bigcirc \bigcirc \bigcirc$
Stencils			
Buttons		Blurry Eclipse	Circle Patterns
Comic		8 A B C D E F	8
Festive		MNOPQR	000 × ± *
Friskets		VZ123456 7600*8	0000000
Fun	w	Letters	Shapes

Le panneau de contrôle des Stencils.

Le panneau stencils contient tous les stencils disponibles que vous pouvez utiliser avec ArtRage. Dans ce panneau, il est possible de choisir et d'organiser vos stencils, ainsi que d'en importer de nouveaux depuis votre disque dur. Sur la gauche du panneau se trouve la liste des groupes de Stencils. Lorsque vous sélectionnez un groupe, vous voyez apparaître sur la droite du panneau les stencils disponibles dans ce groupe.

Une icône de cadenas sur un stencil indique qu'il a été installé par ArtRage et ne peut donc être écrasé. Il est néanmoins toujours possible de le sélectionner.

Right click an item in the panel to delete or rename it from inside the application.

Le groupe actif.



Le groupe actif contient la liste de tous les stencils actuellement utilisés sur la toile. Chaque stencil est représenté par un aperçu, et en glissant la souris dessus, deux boutons apparaissent. Le bouton "œil" sert à afficher ou masquer le stencil, et le bouton menu permet de dérouler les options pour le stencil concerné sur la toile.

Si un stencil est masqué, le bouton "œil" reste visible même quand le curseur s'éloigne de l'aperçu.

L'aperçu du stencil figure également son angle de rotation, ainsi que son mode indiqué par sa couleur.

Manipuler les Stencils.

Pour utiliser un stencil vous devez le placer sur la toile. Les stencils ayant une fonction utilitaire, comme les panneaux, ils n'apparaissent pas à l'impression, ni si vous exportez ou copiez votre peinture. Ils sont posés sur la toile, et servent de guide ou de masque, pouvant être déplacés ou supprimés sans effet sur la peinture.

Ajouter et supprimer des Stencils sur la toile.

Pour ajouter sur la toile un stencil présent dans votre collection, vous pouvez soit cliquer sur son aperçu dans la partie droite du panneau, soit cliquer-glisser sur son aperçu. En cliquant-glissant, le stencil apparaît sur la toile et vous pouvez le positionner où vous souhaitez avant de relâcher le bouton de la souris.

Il est impossible de cliquer sur un Stencil du groupe Actif pour l'ajouter sur la toile.

Si vous souhaitez charger un stencil depuis votre disque dur et le placer directement sur la toile sans l'importer dans une collection au préalable, déroulez le menu en haut à droite du panneau stencils et sélectionnez "Choisir un stencil..." Vous pourrez ainsi charger une image que vous utiliserez comme stencil. On procèdera de la même manière pour les Règles et les Guides.

Il est également possible d'ajouter un Stencil sur la toile en sélectionnant l'option "Créer un stencil à partir de ce calque" du menu d'options des stencils. Un stencil est alors créé à partir du contenu du calque en cours.

Pour supprimer un Stencil de la toile, faire un clic-droit et sélectionner l'option "Enlever ce stencil" du menu local. Vous pouvez également utiliser le menu de l'aperçu dans le groupe de stencils actifs du panneau de contrôle des stencils.

Positionner les Stencils.

Une fois un stencil placé sur la toile, vous pouvez le repositionner librement. Mais comme vous risqueriez de donner un coup de pinceau sur le stencil, vous ne pouvez pas juste le cliquer-glisser pour le déplacer. Pour déplacer un Stencil, vous devez d'abord sélectionner l'outil Transformer, puis cliquer sur le Stencil que vous souhaitez bouger.

Pour plus d'informations sur l'utilisation de l'outil Transformer, veuillez consulter le chapitre consacré aux <u>Transformations</u>.

Les Stencils sont attachés sur la toile avec une punaise. La punaise sert également de centre pour les rotations et les changements d'échelle. Cliquer-glisser la punaise pour la déplacer.

Il est également possible de déplacer les Stencils avec un clic droit-glisser. Clic droit-glisser pour les déplacer, Cmd (Mac OS X) / Ctrl (Windows) + clic droit-glisser pour les pivoter. Option (Mac OS X) / Alt (Windows) + clic droit-glisser pour en modifier l'échelle.

Vous pouvez également utiliser le menu local en faisant un clic-droit sur le stencil se trouvant sur la toile, ou cliquer sur le bouton menu du Stencil dans le groupe actif du panneau Stencil pour renverser le Stencil (symétrie), définir son angle avec précision, ou l'inverser.

Les options pour réinitialiser le Stencil du menu local permettent de retrouver son échelle d'origine, et de replacer la punaise à sa position par défaut.



La règle droite.

En haut du groupe *Ruler* dans le panneau Stencil se trouve la règle droite. Il est possible d'en modifier l'angle de rotation et d'en changer la longueur en tirant sur les poignées à chacune de ses extrémités.

La règle droite affiche des dimensions écran en pixels ainsi que des dimensions d'impression exprimées dans l'unité et la valeur de points par pouce choisies dans les fenêtres de dialogue Nouvelle peinture ou Redimensionner la peinture.



Superposer les Stencils..

Il est possible de superposer plusieurs Stencils les uns sur les autres pour obtenir des effets d'accumulation. Cela fonctionne avec des Stencils dans tous les modes. Si vous souhaitez ainsi créer des tracés complexes, vous pouvez disposer plusieurs règles les unes contre les autres et dessiner autour.

Ajouter des Stencils à une collection.

De nouveaux stencils et groupes de stencils peuvent être ajoutés à une collection grâce au panneau Stencil. En haut à gauche du panneau se trouve un bouton Ajouter un groupe pour ajouter un nouveau groupe, et juste à droite, se trouve un bouton Importer un stencil qui permet d'importer un Stencil depuis votre disque dur.

En cliquant sur le bouton Importer, une boîte de dialogue apparaît où vous pouvez choisir l'image que vous souhaitez importer. L'image sélectionnée sera alors importée dans le groupe en cours. Si un stencil du même nom que l'image y existe déjà, ArtRage vous demandera de changer le nom et d'essayer à nouveau.

Votre collection de Stencils se trouve sur votre disque dur sous forme d'une série de dossiers représentant les groupes, et de fichiers représentant les stencils. Vous pouvez accéder au dossier contenant tous vos stencils personnels en utilisant l'option "Ouvrir le dossier utilisateur des stencils" du menu d'options des stencils.

Ajouter de nouveaux Stencils.

Lorsque que vous créez un stencil avec l'option "Créer un stencil à partir de ce calque" dans le menu d'options des stencils, celui-ci n'apparaît pas dans la collection. Pour l'ajouter à la collection, faites un clic-

droit sur le stencil qui est sur la toile, ou bien utilisez le menu local du stencil dans le groupe actif et choisissez "Ranger le stencil dans la collection".

Une boîte de dialogue apparaît qui pointe sur l'emplacement de vos stencils utilisateurs, où vous pouvez alors sauvegarder votre stencil.

Les Stickers.

Les Stickers (ou autocollants) sont des images distinctes que l'on peut détacher d'une feuille pour les coller sur la toile, ou bien disperser sur la toile en utilisant la Bombe à stickers. Les stickers peuvent être constitués de n'importe quoi, depuis des étoiles dorées et étincelantes, des galets ou des feuilles d'arbres, jusqu'à être des Stickers d'effets artistiques qui simulent des styles picturaux. Ce chapitre explique comment utiliser les Stickers dans vos peintures, et comment en fabriquer de nouveaux.

Propriétés des Stickers.



Les Stickers peuvent contenir plus que de simples informations de couleurs. Chaque Sticker peut posséder sa propre texture et même sa propre réflectivité, à l'image de ces autocollants plastiques en relief que l'on trouve dans les supermarchés.



Les Stickers peuvent être colorés quand ils sont déposés sur la toile, leur opacité et leur ombre peuvent également être ajustées. Si vous placez un rocher dans un paysage, vous pourriez ne pas vouloir qu'il projette une ombre, mais si vous collez une étoile dorée ou un coquillage sur une photo, une ombre peut alors être d'un bel effet.

Les calques normaux perdent en qualité lorsqu'ils sont pivotés ou lorsque leur taille est modifiée, mais les Stickers peuvent être redimensionnés et pivotés à loisir sans que leur contenu ne soit endommagé.

Stickers aplatis et Stickers flottants.

La propriété la plus importante d'un Sticker est son état aplati ou non. Les Stickers aplatis sont appliqués sur la toile comme s'ils y avaient été peint, et ne peuvent plus être édités comme les Stickers habituels peuvent l'être. Les Stickers flottants peuvent être déplacés, pivotés et redimensionnés comme vous voulez.

Quand vous appliquez un simple Sticker sur la toile en le décollant d'une planche de stickers, il sera toujours flottant. Lorsque vous utilisez la bombe à stickers, vous pouvez choisir entre une diffusion de stickers aplatis ou bien des stickers flottants. Pour plus d'informations, veuillez voir la <u>Bombe à Stickers</u>.



Le Pod Stickers.

Cliquer sur ce *Pod* ouvre le panneau de contrôle de la collection de Stickers. Cliquermaintenir déroule un menu avec toutes les planches de Stickers disponibles pour un choix facilité. Sélectionnez une planche de Stickers afin de l'ouvrir pour vous en servir.

Le panneau de contrôle des Stickers.



Le panneau de contrôle des Stickers renferme toutes les planches de Stickers que vous pouvez utiliser avec ArtRage. Dans ce panneau, il est possible de choisir et d'organiser vos planches de stickers, ainsi que d'en importer et d'en créer de nouveaux. Sur la gauche du panneau se trouve la liste des groupes de planches de stickers. Lorsque vous sélectionnez un groupe, vous voyez apparaître sur la droite du panneau les planches disponibles dans ce groupe.

Une icône de cadenas sur une planche indique qu'elle a été installée par ArtRage et ne peut donc être écrasée. Il est néanmoins toujours possible de la sélectionner.

En cliquant sur une planche de stickers sur la droite du panneau, elle s'ouvrira et vous pourrez vous en servir pour appliquer des stickers un par un sur la toile.

Right click an item in the panel to delete or rename it from inside the application.



Les planches de Stickers.

Les stickers sont organisés en planches à l'image des planches d'autocollants que vous pouvez trouver dans les rayons papeterie du commerce. Il peut y avoir une planche de lettres, une planche avec des formes ou une planche avec des feuilles d'arbres. En cliquant sur l'aperçu d'une planche de Stickers dans le panneau des stickers, la planche s'ouvre et vous pouvez vous en servir.

Ajouter des stickers un par un sur la toile.

Si vous désirez ajouter des stickers sur la toile un par un, vous pouvez le faire en utilisant une planche de stickers. Pour ouvrir une planche de stickers, repérez-la dans le panneau des stickers et cliquez sur son aperçu. Quand vous cliquez sur l'aperçu d'une planche de Stickers, la planche s'ouvre et vous pouvez vous en servir.

Pour ajouter sur la toile un sticker unique depuis la planche, il suffit de cliquer dessus. Vous pouvez cliquerglisser le sticker là où vous voulez sur la toile.

Une fois ces actions effectuées, le sticker apparaît sur la toile entouré du rectangle de transformation. Pour plus d'informations sur l'utilisation du rectangle de transformation, veuillez consulter le chapitre <u>Transformations</u>.

À chaque Sticker posé sur la toile, correspond un nouveau calque. Dans le panneau des calques, vous verrez le sticker que vous venez d'ajouter avec une icône indiquant qu'il s'agit d'un sticker. Vous pouvez déplacer le calque dans le panneau des calques de la même façon qu'avec n'importe quel calque. Pour plus d'informations, veuillez consulter le chapitre consacré aux <u>Calques</u>.

Le fait de pouvoir ajouter des stickers un par un est réellement pratique si vous souhaitez ajouter des éléments spécifiques à des endroits précis sur la toile, comme des oranges sur une assiette, ou des coquillages autour d'une photo.

Pulvériser des Stickers sur la toile.

Parfois, vous aimeriez ajouter un grand nombre de stickers sur la toile en même temps. C'est possible grâce à la Bombe à stickers, qui sélectionnera automatiquement des stickers à partir d'une planche, pour les diffuser sur la toile tandis vous peignez avec.

Pour plus d'informations sur les réglages de base de la Bombe à stickers, voyez le chapitre sur la <u>Bombe à</u> <u>stickers</u>.

Les stickers pulvérisés sur la toile sont soit aplatis, soit flottants. Les stickers aplatis sont pulvérisés directement sur les calques de peinture existants, tandis que les stickers flottants créent un nouveau calque de stickers s'il n'y en a pas déjà un de sélectionné. Même si les stickers flottants se déposent tous sur un seul calque, ils peuvent être manipulés séparément; le calque est juste un moyen de rassembler ensembles tous les stickers pulvérisés avec la Bombe à stickers pour vous éviter de vous retrouver avec milliers de calques dans votre peinture.

Manipuler les Stickers.

Les stickers flottants peuvent être positionnés sur la toile et ajustés après avoir été créés. Les stickers aplatis ne sont plus que de la peinture à la surface de la toile, et vous pouvez donc les étaler et les mélanger comme de la peinture. Mais vous ne pouvez plus modifier leur nature une fois qu'ils ont été appliqués.

Déplacer les Stickers.

Comme les stickers font partie de la toile, ils doivent être déplacés avec l'outil Transformer. Pour déplacer un sticker, sélectionnez l'outil Transformer et cliquez sur le sticker à transformer. Le rectangle de transformation apparaît alors autour du sticker, et vous pouvez ainsi le redimensionner, le pivoter ou le déplacer. Pour plus d'informations sur le rectangle de transformation, veuillez consulter le chapitre consacré aux <u>Transformations</u>.

Si un calque possède plusieurs stickers, vous pouvez presser la touche Tab pendant que vous transformez un sticker pour sélectionner le suivant et le transformer à son tour, ou bien Shift + Tab pour sélectionner le précédent.

Modifier les propriétés de couleur des Stickers.

Il est possible d'ajuster la teinte de base et l'opacité d'un sticker après l'avoir appliqué. Faire un clic-droit sur un sticker fait apparaître un ensemble d'options servant à modifier ces propriétés.

Les stickers sont des objets sur la toile, leur calque doit donc être sélectionné pour les rendre actifs avant de pouvoir effectuer dessus un clic-droit.

Modifier la teinte du sticker fait apparaître un <u>Sélecteur de couleur précis</u> vous permettant de colorer le sticker selon votre souhait. Modifier l'opacité du sticker vous permet de saisir manuellement un pourcentage d'opacité.

L'ombre des Stickers.

Opacity:	509
X Position:	2pe
Y Position:	2p0

Il est possible de modifier les propriétés de l'ombre d'un sticker en effectuant dessus un clic-droit. Le panneau Propriétés de l'ombre vous permet de contrôler la taille, la position, la couleur et l'opacité de l'ombre à l'aide de curseurs. Cliquer-glisser dans l'aperçu à gauche pour définir la position manuellement.

Vous pouvez cliquer sur l'échantillon de couleur pour choisir une couleur à l'aide du <u>Sélecteur de couleurs precis</u>, ou bien cliquer-maintenir pour utiliser la <u>Palette de couleurs flottante</u>.

Effacer des Stickers.

Pour effacer un calque contenant un seul sticker, vous pouvez supprimer le calque comme n'importe quel autre calque en utilisant le menu local de l'aperçu du calque dans le panneau de contrôle des calques.



S'il y a plus d'un sticker flottant sur un calque, vous pouvez effacer chaque sticker à l'aide de la Gomme. Sélectionnez le calque contenant les stickers puis sélectionnez la Gomme. Ensuite, cliquez sur les stickers que vous souhaitez effacer et ils disparaitront. Les stickers flottants étant de vrais objets sur la toile, les stickers se trouvant derrière restent entiers, et apparaîtront alors en dessous.

Variations de la Bombe à sticker.

La Bombe à stickers possède un grand nombre de propriétés qui définissent l'aspect des stickers pulvérisés sur la toile. Ces propriétés sont contrôlées dans le panneau des Variations de la bombe. Pour ouvrir ce panneau, cliquer sur le bouton "Variation de la bombe" dans le panneau Paramétrage lorsque la Bombe à stickers est sélectionnée, ou bien choisissez cette option dans le menu Affichage.

Le panneau des Variations de la bombe se présente sous forme d'un tableau, avec les propriétés qui peuvent être modifiées sur la colonne à gauche, et les valeurs utilisées pour les modifier sur la ligne supérieure.

Chaque propriété peut être modifiée par autant de valeurs que vous voulez, d'une quantité allant de -100% à +100%. Avec 10 propriétés et 14 valeurs, vous disposez d'un nombre énorme d'ajustements possibles pour la Bombe.

Chaque fois que la Bombe à sticker commencent à pulvériser des stickers sur la toile, elle se base sur les informations définies dans le panneau des Variations de la bombe pour savoir quel sticker diffuser, et avec quelles propriétés.

Définir les variations.

Chaque propriété sur la gauche qui est utilisée par la bombe peut être réglée afin de varier selon les valeurs présentées en haut. Par exemple, la propriété Échelle peut être réglée pour varier selon la pression du stylet, ce qui signifie que plus vous appuyez fort, et plus les stickers pulvérisés seront gros.

Chaque case du tableau possède un indicateur qui affiche l'état en cours de la variation appliquée à la propriété par la valeur.

0	Bé	d
w		
n		

Pas d'indicateur: lorsqu'il n'y a pas d'indicateur dans la case, aucune variation n'est alors appliquée à la propriété par la valeur indiquée.



Indicateur vert: un indicateur vert indique une variation positive (de 1% à 100%) appliquée à la propriété par la valeur indiquée. Par exemple, l'Échelle définie par la pression du stylet en utilisant un indicateur vert fait correspondre une augmentation d'échelle à une augmentation de la pression.

É	Å	à
	-	_

Indicateur rouge: un indicateur rouge indique une variation négative (de -1 à -100%) appliquée à la propriété par la valeur indiquée. Par exemple, l'Échelle définie par la pression du stylet en utilisant un indicateur rouge fait correspondre une diminution d'échelle à une augmentation de la pression.

Pour définir une variation, cliquer-glisser de haut en bas dans la case. Si vous glissez vers le haut, la variation devient positive et un indicateur vert apparaît. Si vous glissez vers le bas, la variation devient négative et un indicateur rouge apparaît. Au fur et à mesure que la valeur change, l'indicateur change aussi, et l'on peut y lire d'un coup d'œil sa valeur approximative comme sur un cadran d'horloge.

Tout en pointant sur diverses cases, vous verrez apparaître un diagramme indiquant exactement quelles propriétés sont modifiées, et dans quelle mesure.

Pour réinitialiser une valeur à 0, l'inverser ou la préciser manuellement, il suffit de faire un clic-droit dans la case et d'utiliser les options présentées.

En cliquant sur le titre d'une colonne ou d'une rangée, il est possible d'effacer, inverser ou définir la valeur pour toute la colonne ou rangée!

Quand plusieurs valeurs sont utilisées pour varier une seule propriété, chaque valeur est calculée successivement. Par exemple, si vous avez Distance en X et Pression du stylet, l'échelle finale sera calculée en ajustant tout d'abord sa distance en X, puis en ajustant *ce résultat* par la variation de pression du stylet.

Les propriétés de variation.

Les propriétés suivantes de la Bombe et des Stickers peuvent être ajustées dans ce panneau:

Rangée de planche, Colonne de planche: indique à la Bombe dans quelle colonne ou rangée de la planche choisir pour pulvériser les stickers. Les planches de stickers n'ont pas besoin de se présenter sous forme de tableau, mais ArtRage identifie néanmoins approximativement des coordonnées de colonne et de rangée pour les stickers d'une planche quand vous l'importez.

Échelle: indique à la Bombe de quelle taille doit être chaque sticker.

Rotation: indique à la Bombe quelle rotation appliquer à chaque sticker.

Teinte, Luminosité, Saturation: indique à la Bombe quelles teinte, luminosité et saturation appliquer à chaque sticker.

Alpha: indique à la Bombe quelle doit être l'opacité de chaque sticker.

Décalage: indique à la Bombe à quelle distance du curseur doit être placé chaque sticker.

Ordre des stickers: indique à la Bombe dans quel ordre les stickers doivent être sélectionnés sur la planche.

Les valeurs de variation.

Les valeurs suivantes sont utilisées pour ajuster les propriétés du panneau:

Valeur de base: une valeur définie s'applique à la propriété. Par exemple, une valeur de +100% correspondra à des Stickers aussi gros que possible.

Aléatoire: une valeur aléatoire s'applique à la propriété. Plus l'écart de variation est grand, plus la valeur aléatoire peut être grande. Par exemple, une valeur aléatoire d'Alpha de -100% correspondra à des stickers pouvant varier de complètement opaques à complètement transparents.

Séquence: l'indice du sticker dans un trait s'applique à la propriété. Ainsi le cinquième sticker déposé possède par exemple un indice 5. Cette valeur est cyclique: si elle atteint le seuil minimum de la propriété, elle est remise à son maximum et vice-versa. Par exemple, avec une valeur de séquence de -2% appliquée à la luminosité, chaque sticker créé sera légèrement plus foncé que le précédent.

Traçage T, L, and S: les valeurs de couleur de l'Image de fond (image de traçage) s'appliquent à la propriété. Par exemple, si les propriétés T, L et S du sticker sont réglées pour varier de 100% en se basant les données T, L et S de l'image de fond, les stickers prendront la couleur de l'image de fond. Remarquez que ces valeurs sont considérées relativement par rapport à zéro, la couleur peut ainsi ne pas complètement correspondre si la couleur du sticker subit une variation importante à partir d'un rouge primaire.

Traçage Alpha: la transparence de l'image de fond (image de traçage) s'applique à la propriété. Les zones en dehors de l'image de fond sont considérées comme opaques. Si l'image de fond possède un canal alpha, sa valeur d'alpha est utilisée pour varier la propriété. Si aucune image de fond n'est chargée, la couleur actuellement en cours est utilisée. Par exemple, la transparence (alpha) d'un sticker ayant une valeur de traçage alpha de 100% fera varier l'opacité du sticker de manière importante.

C'est un outil fantastique pour créer des brosses image, voyez ci-après pour de plus amples informations!

Pression du stylet, Inclinaison du stylet, Rotation du stylet: si votre périphérique de saisie reconnaît ce type d'informations, les propriétés seront variées selon les valeurs renvoyées par le périphérique. Par ex. l'Échelle avec une Pression du stylet de 100% permettra de créer des stickers plus grands en appuyant plus fort avec le stylet.

Direction du trait: la direction dans laquelle est donnée le coup de pinceau s'applique à la propriété. Par ex. la Rotation du sticker avec une direction du trait de 100% pivotera le sticker dans la direction dans laquelle vous dessinez.

Distance en X, Distance en Y, Distance du centre: utilise la position de votre stylet sur la toile pour définir la propriété. Les Distances X et Y correspondent aux distances de gauche à droite et de bas en haut. Une distance en X faible se situe sur la gauche de la toile, une distance en Y faible se situe en haut. La Distance du centre correspond à la distance depuis le centre de la toile, et une Distance du centre faible se situera donc au milieu. Par ex. l'Échelle avec une Distance en Y de -100% produira des stickers de plus en plus petits à mesure qu'ils s'approcheront du haut de la toile.

Diffuseurs d'objets et Brosses image

Deux ensembles de réglages par défaut du système de variation sont disponibles dans le menu du panneau Variations de la bombe.

Paramètres pour diffuseur d'objets: définie les variations telles que la Bombe à stickers diffuse des objets de façon aléatoire à partir d'une planche de stickers.

Paramètres pour brosse image: définie les variations telles que la Bombe à stickers produise un trait de peinture continu de la couleur actuellement utilisée (ou de la couleur de l'image de fond si la sélection de couleur est automatique) comme s'il s'agissait d'une brosse spécifique.

Les brosses image ne sont en fait constituées que d'un seul sticker tiré d'une planche, qui est utilisé, quand vous peignez, pour laisser sur la toile une impression colorée de sa forme. Une brosse image ne mélangera pas la couleur comme peuvent le faire d'aitres outils de peinture. Les brosses images peuvent être utilisées afin de créer une multitude de brosses artistiques aux aspects vraiment particuliers, comme des brosses avec peu de poils ou des pinceaux ébouriffés.

Ces deux réglages par défaut constituent une base de départ pour créer de nouveaux réglages pour la Bombe à stickers.

Ajouter de nouvelles planches de stickers.

Avant qu'elles puissent être utilisées, les planches de stickers doivent être ajoutées à votre collection de stickers. Ce paragraphe va expliquer comment.

Importer une planche de stickers.

En haut du panneau Stickers se trouve un bouton Importer. Ce bouton vous permet de localiser une planche de stickers ArtRage et de la sélectionner pour l'importer. Quand vous sélectionnez une planche, elle est copiée dans le bon dossier correspondant au groupe de stickers en cours visible dans le panneau.

Il n'est pas possible d'importer une planche de stickers ayant un nom identique à une planche déjà présente dans la catégorie. Si vous tentez néanmoins d'importer la planche, ArtRage vous demandera de renommer la planche et d'essayer à nouveau.

Une fois la planche importée, elle doit être visible dans la liste des planches de la catégorie en cours et peut être sélectionnée depuis le panneau ou bien utilisée avec la Bombe à stickers.

Créer une planche de stickers.

New Sticker Sheet	
Group: Matt	Name: Glossy Numerals
123	Upper Layer Color: Image: Color: Texture: Gloss: Metallic: Image: Color: Image: Color: Image: Color: Image: Color: Image: Color: Image: Color: Im
789	Color: Texture: Gloss: Metallic:
* 0 #	Columns: 3 Rows: 4 Cancel OK

Pour créer une nouvelle planche de stickers, cliquer sur le bouton nouveau dans le panneau sticker. Le panneau de contrôle Nouvelle planche de stickers apparaît alors. Il y a trois grandes catégories de contrôles:

- 1. En haut du panneau, vous pouvez choisir dans quel groupe sera placée la planche et quel nom lui donner. Le menu local vous permet de créer un nouveau groupe et d'importer une planche de stickers existante si vous souhaitez l'éditer.
- 2. Sur la gauche du panneau un aperçu de l'élément actif de la planche sur lequel vous travaillez est affiché.
- 3. Sur la droite se trouve une série de cases dans lesquelles placer des images. Chaque case représente une propriété du sticker sur un calque en dessous ou au-dessus. En cliquant dans chaque case (ou sur le bouton "..."), il est possible de charger une image. Quand une image est chargée, le bouton "X" permet de la supprimer.
- 4. En bas se trouvent deux curseurs permettant de préciser combien de colonnes et de rangées de stickers vous allez importer dans votre image.

Les stickers sont constitués de deux calques comprenant chacun des images optionnelles de couleur, texture, brillance et métallisation. Ce qui se trouve sur le calque supérieur est placé au-dessus de ce qui se trouve sur la calque inférieur, mais en combinant des images il est possible de créer des effets multi-calques complexes, comme des stickers qui possèdent de la texture sous une surface convexe et brillante, en donnant à vos stickers des reflets internes quand vous les déplacez sur la toile.

Pour créer une planche:

- 1. Préparez vos images (voir ci-dessous).
- 2. Cliquez dans chacune des cases sur la droite et chargez les images qui définiront ses propriétés.
 - a. Vous pouvez cliquer dans une case déjà remplie pour voir son aperçu sur la gauche.
- 3. Choisissez le nombre de colonnes et de rangées de votre planche.
- 4. Choisissez un groupe et un nom pour votre planche.
- 5. Cliquez sur OK

En cliquant sur OK, le nom de votre planche sera vérifié. Si vous essayez d'écraser une planche existante, un message d'alerte apparaitra vous permettant de continuer ou d'annuler et de choisir un nouveau nom. Si la planche que vous essayez d'écraser fait partie des planches installées par défaut par ArtRage, vous devrez choisir un nouveau nom (il n'est pas possible d'écraser ces planches).

Vous pouvez glisser les images entre les cases. Cliquer-glisser une image d'une case vers une autre pour l'y copier.

Les images pour les planches de stickers.

Les images servent à indiquer aux stickers quelle est leur couleur, quelle texture ils possèdent, s'ils sont brillants ou métallisés. Vous pouvez préparer une ou plusieurs de ces images pour votre planche de stickers.

Le panneau de contrôle utilisé pour la création de planches de stickers procède en important des éléments à partir d'une grille. Lorsque vous créez vos images, assurez-vous qu'elles aient toute la même taille et que les zones d'intérêt qu'elles contiennent soit positionnées de la même façon sur la grille.

L'Image de couleur:

L'image la plus importante pour la plupart des planches de stickers est l'Image de couleur. Sans cette image, un sticker ne sera qu'une texture sur la toile.



L'Image de couleur supporte la couleur sur 32 bits, c'est-à-dire qu'elle peut être pleinement en couleur avec une couche de transparence. N'importe quel type d'image peut être utilisé en qu'Image de couleur, mais seuls les types d'images supportant la transparence, comme le PNG, pourront donner à ArtRage cette information supplémentaire.

Si vous n'utilisez pas d'Image de couleur avec de la transparence, vos stickers seront carrés. Si vous souhaitez qu'ils prennent la forme de l'objet que vous êtes en train de créer (comme une empreinte de pied dans l'exemple ci-dessus) assurez-vous d'avoir un fond transparent. Le damier dans l'exemple ci-dessus indique la transparence.

Si vous avez une Image de couleur dans les calques inférieur et supérieur du sticker, le calque inférieur sera recouvert par toute zone non transparente du calque supérieur.

L'image de texture:

L'Image de texture sert à créer une surface texturée sur le sticker. Sans cette image, le sticker n'est qu'un morceau de papier plat à la surface de la toile.



L'Image de texture est une image en niveau de gris définissant le relief de la texture. Les zones claires indiquent les points hauts de la texture.

Pour créer une Image de texture, il est généralement plus sage de se servir de la forme de l'objet dont vous vous êtes servi dans l'Image de couleur afin de baser la texture dessus. Si l'Image de couleur possède des zones de transparence, le sticker n'aura pas réellement d'existence dans ces zones, la texture n'y sera donc pas visible.

Nous avons créé ici une image définissant les zones en relief: elle créera une courbe au-dessus de chaque orteil ainsi que du pied lui-même; remarquez comment l'image va du sombre sur les bords jusqu'au clair au centre. Remarquez aussi comment le détail dans l'Image de texture se trouve au même endroit que le détail dans l'Image de couleur.

L'image de brillance:



L'Image de brillance définit les zones du sticker qui sont brillantes. En règle générale, les zones brillantes ne sont visibles que seulement là où la texture modifie l'angle de réflexion de la lumière.

L'Image de brillance est une image en niveau de gris requérant les mêmes conditions que l'Image de texture. Les zones claires sont brillantes, les zones sombres mates.

L'image de métallisation:



L'Image de métallisation définit quelles parties à la surface du sticker possèdent des reflets métalliques. Les reflets métalliques modifient la couleur de la surface là où la lumière y est réfléchie, la meilleure façon de les rendre visibles est donc d'avoir une texture identique à l'Image de métallisation.

L'Image de métallisation est une image en niveaux de gris requérant les mêmes conditions que l'Image de texture. Les zones claires sont métallisées, les zones sombres ont un aspect plastique.
Le Texte.

L'outil Texte permet de créer des zones de texte éditables sur la toile. Ces zones peuvent être déplacées, agrandies ou rétrécies et pivotées librement tout en restant toujours éditables. Pour plus d'informations veuillez consulter le chapitre sur <u>l'Outil Texte</u>. Ce chapitre explique comment utiliser le système de composition de texte.

Travailler avec du texte - Le mode édition de texte.

Pour créer un nouvel objet texte, sélectionnez l'outil Texte puis cliquez sur la toile. Si vous avez cliqué une zone vide de la toile, un nouveau calque de texte est créé et un point d'insertion clignotant apparaît indiquant l'endroit ou le texte sera saisi.

Si vous cliquez sur du texte qui est déjà sur la toile, il passe en mode édition et aucun nouveau calque n'est créé.

Tant que le point d'insertion est visible, vous êtes en mode d'édition de texte. Pour sortir de ce mode et valider les changements effectués, appuyez sur la touche Enter du pavé numérique, ou bien, s'il n y'en a pas, sélectionnez un autre outil et cliquez sur la toile. Si vous désirez annuler l'opération d'édition, appuyez sur la touche Escape, et le texte reviendra à son état d'origine. Tout en éditant du texte, il est possible d'utiliser les boutons Défaire et Refaire du menu ArtRage pour annuler ou refaire la dernière opération.



En éditant du texte, il est possible de sélectionner des caractères auxquels on souhaite appliquer un formatage spécifique. Cliquez-glissez sur les caractères que vous souhaitez sélectionner, ou bien maintenez appuyée la touche Shift et utilisez les flèches du clavier pour aller jusqu'à l'extrémité de la zone que vous voulez sélectionner.

Si vous effectuez des changements dans le panneau de contrôle des paramètres du texte tandis qu'il y a du texte sélectionné, celui sera modifié en conséquence.

Souvenez-vous qu'il est impossible de peindre sur des calques de texte. Si vous essayez néanmoins, un nouveau calque de peinture est créé.

Lorsque vous saisissez du texte, la couleur en cours est utilisée pour chaque caractère. Cliquer dans la palette de couleurs ne vous fera pas sortir du mode édition, vous pouvez donc modifiez la couleur tout en saisissant du texte.

Il est possible d'utiliser des couleurs métalliques avec du texte aussi! Augmentez la valeur de métallisation de la couleur, et la texture de la toile donnera au texte un look métallique.

Si vous copiez du texte à partir d'une autre application, vous pourrez le coller dans l'objet texte en cours en utilisant le raccourci Coller pendant que vous êtes en mode édition.

Manipuler du texte.

Si vous n'êtes pas en mode édition, vous pouvez éditer un objet texte en sélectionnant son calque et en cliquant avec l'outil Transformer. Le rectangle de transformation apparaît que vous pouvez utiliser pour déplacer, redimensionner ou pivoter l'objet texte. Pour plus d'informations, veuillez voir les <u>Transformations</u>.

Pendant que vous éditez du texte, vous pouvez le transformer en cliquant et glissant sur la toile.

Déplacer: cliquer-glisser en-dehors de l'objet texte pour le déplacer.

Redimensionner: Maintenir appuyée la touche Option (Mac OS X) / Alt (Windows) et cliquer-glisser endehors de l'objet texte pour en modifier la taille.

Pivoter: Maintenir appuyée la touche Cmd (Mac OS X) / Ctrl (Windows) et cliquer-glisser en-dehors de l'objet texte pour le pivoter.

Ajustement d'image et filtres.

Il existe deux sortes d'ajustements d'image fournis avec ArtRage que l'on peut trouver dans le menu Édition: Flouter le calque et Ajuster les couleurs du calque. ArtRage est également compatible avec le format de filtres Adobe Photoshop (fichiers .8bf). Vous trouverez une liste des filtres installés dans la rubrique Filtres du menu Édition. Sélectionner un filtre dans cette liste ouvrira son interface et vous permettra d'appliquer l'effet au calque ArtRage en cours.

Rendre flou.



Si vous souhaitez appliquer un effet de flou au contenu du calque en cours, choisissez l'option Flouter le calque du menu Édition.

L'aperçu dans la partie supérieure du panneau montre l'aspect du calque une fois flouté. Glisser dans l'aperçu pour choisir la zone de la toile que vous voulez afficher. En modifiant le réglage, l'aperçu se mettra instantanément à jour ainsi, que le contenu de la toile autant que possible pour ne pas vous ralentir.

Le curseur "Rayon de fondu" ajuste le niveau de flou appliqué. Cliquer sur OK pour appliquer le flou ou sur Annuler pour refermer le panneau et laisser l'image intacte.

Si vous tentez d'ajuster un calque qui ne soit pas un calque de peinture, ArtRage vous demandera d'aplatir le calque avant d'ouvrir le panneau. Vous ne pouvez ajuster que les calques de peinture.

Ajuster la couleur.

Adjust Colors	
Brightness:	0%
Contrast:	0%
Hue:	0%
Color:	0%
Flatten Layer to Bitmap	✓ X
Colorize With Paint Color	✓ X
Cancel	ок

Si vous désirez modifier les couleurs d'un calque, choisissez l'option Ajuster les couleurs du calque du menu Édition. Le panneau de contrôle "Ajuster les couleurs" apparaît alors.

L'aperçu dans la partie supérieure du panneau montre l'aspect du calque en ayant ajusté les couleurs. Cet aperçu fonctionne comme celui du panneau Flou décrit ci-dessus. Les autres réglages du panneau contrôlent comment les couleurs du calque vont être ajustées.

Luminosité, Contraste: ajuste la luminosité et le contraste de l'image, de -100% à +100%.

Teinte, Couleur: ajuste la teinte et la saturation de l'image, de -100% à +100%.

Aplatir le calque en image bitmap: aplatit la texture de l'image sous forme de pixels colorés au lieu de la rendre dynamiquement. Choisissez cette option si vous désirez que l'ajustement de couleur prenne en compte les reliefs éclairés ou ombrés de la peinture sur le calque.

Colorer avec la couleur de peinture: toute partie entièrement grise du calque sera colorée avec la couleur de peinture présentement sélectionnée. Augmenter la valeur du curseur "Couleur" au delà de 0% pour doser la quantité de couleur appliquée.

Cliquer sur OK pour appliquer les modifications ou sur Annuler pour refermer le panneau et laisser l'image intacte.

Si vous tentez d'ajuster un calque qui ne soit pas un calque de peinture, ArtRage vous demandera d'aplatir le calque avant d'ouvrir le panneau. Vous ne pouvez ajuster que les calques de peinture.

Les filtres compatibles.

Les filtres n'ayant pas été écrits spécialement pour ArtRage, seuls certains sont compatibles. ArtRage n'est compatible qu'avec le format de filtre .8bf. Les autres types de *plugin* ne fonctionneront pas. Une liste des filtres incompatibles est maintenue par l'application; si votre filtre n'apparaît pas il a peut être été déjà identifié comme étant source de problèmes avec ArtRage.

Ambient Design ne peut fournir d'assistance pour aucun filtre tiers utilisé avec ArtRage ni garantir qu'il fonctionnera correctement. Si vous rencontrez des difficultés dans le fonctionnement d'un filtre ou si vous désirez savoir si un filtre sera compatible avant de l'acheter, veuillez poser la question dans la section technique (*Technical*) <u>http://www2.ambientdesign.com/forums</u>. Peut-être y aura-t-il quelqu'un à même de vous fournir une réponse.

Ajouter des filtres.

Il existe deux façons d'ajouter des filtres à ArtRage. La première est de les installer dans le dossier de filtres *(Filters)* ArtRage. La seconde est d'indiquer à l'application de chercher dans le dossier filtre existant d'une autre application.

Vous devrez relancer ArtRage après avoir installé des filtres pour qu'ArtRage puisse les détecter.

Installation dans le dossier des filtres ArtRage

Le dossier de filtres (*Filters*) ArtRage se trouve dans le dossier de contenu utilisateur. Ce dossier n'existe pas tant qu'il n'est pas nécessaire: alors avant d'installer un filtre, déroulez le menu Outils, sous-menu Contenu utilisateur et sélectionnez la rubrique Ouvrir le dossier des filtres ArtRage. Ce dossier sera ainsi créé puis s'ouvrira.

Vous pouvez alors installer des filtres dans ce dossier. L'emplacement du dossier dépend de votre système d'exploitation, et peut aussi, dans certains cas, être caché par défaut. Si vous avez besoin de le localiser afin de faire fonctionner un installeur, vous pouvez l'ouvrir en passant par le menu, puis utiliser les outils propres à votre système pour identifier son emplacement relativement à vos autres dossiers.

Vérification des dossiers externes.

Il est parfois plus simple d'indiquer à ArtRage de vérifier le contenu d'un dossier externe pour localiser des filtres. Pour ajouter des éléments à la liste des dossiers à vérifier, il faut passer par la section Filtres du Panneau de Préférences en bas du menu Édition.

La section Filtres affiche la liste des dossiers où ArtRage vérifiera la présence de filtres. Si vous possédez des filtres installés par une autre application ou en-dehors du dossier des filtres ArtRage, cliquez sur le bouton + et localisez le dossier contenant des filtres sur votre disque dur.

Quand la souris survole un filtre dans la liste, un "X" apparaît. En cliquant dessus, le dossier sera supprimé de la liste.

Vous devrez relancer ArtRage après avoir modifié la liste des dossiers de filtres afin que les changements prennent effet.

Filtres & Calques.

Les filtres Photoshop, parce qu'ils n'ont pas été conçus pour fonctionner avec ArtRage, ne reconnaissent pas les informations additionnelles qu'ArtRage enregistre avec les calques, comme le relief de la peinture ou si elle est sèche ou fraîche. Ce qui signifie que, lorsque vous appliquez un filtre dans ArtRage, le calque est converti en une image plate et la peinture ne peut alors plus s'étaler aussi facilement qu'avant, même si vous pouvez continuer à travailler dessus avec les outils de peinture.

Si vous utilisez un filtre sur un calque de stickers ou sur un calque de texte, ArtRage vous demandera d'aplatir l'image d'abord afin de pouvoir procéder.

Les Préférences.

ArtRage offre deux grandes possibilités de personnalisation, qui sont accessibles depuis le menu Édition: les Raccourcis clavier et les Préférences.

Le panneau de contrôle des préférences.

Le panneau des Préférences ArtRage présente une série de catégories correspondant aux divers éléments du logiciel. Pour ouvrir ce panneau, sélectionnez les Préférences ArtRage du menu Édition.

Le panneau des préférences contient une série de groupes de réglages. Cliquer sur l'un des en-têtes gris pour afficher les réglages disponibles. Cliquer encore pour refermer le groupe.

Le menu sur la droite permet de réinitialiser les préférences et de définir quels groupes sont ouverts ou fermés.

Certains réglages nécessitent que vous redémarriez ArtRage afin de prendre effet. Vous en serez averti le cas échéant.

L'interface

Les réglages permettant de contrôler l'apparence d'ArtRage se trouvent dans le groupe Interface. Ces réglages sont les suivants:

Délai d'apparition des bulles: contrôle le temps qu'il faut quand la souris passe sur un objet avant qu'une bulle d'aide n'apparaisse.

Activer les sons, Activer les animations: permet de choisir si ArtRage doit émettre des sons et afficher des animations pour les panneaux et les évènements.

Couleurs du nuancier brillantes: permet de choisir si ArtRage doit afficher les nuances avec un reflet brillant, ou bien en tant qu'aplats simples.

Afficher les menu dans la barre de menus (Mac OS X seulement): lorsque cette option est activée, les menus ArtRages sont affichés aussi bien dans la barre de menu ArtRage que dans la barre de menu système. Cela peut être utile si vous utilisez un second moniteur sur lequel la barre de menu système n'est pas affichée.

Couleur de l'arrière-plan: permet de définir la couleur de l'arrière-plan, derrière la toile. Vous pouvez voir cette couleur lorsque vous bougez la toile. Cliquer pour choisir une couleur avec le <u>Sélecteur de couleurs</u> <u>precis</u>, cliquer-maintenir pour choisir la <u>Palette de couleurs flottante</u>.

Couleur de contraste: permet de définir la couleur de contraste des contrôles. Cliquer sur l'échantillon de couleur pour choisir une couleur avec le <u>Sélecteur de couleurs precis</u>, cliquer-maintenir pour choisir la <u>Palette de couleurs flottante</u>.

Le bouton menu vous permet d'enregistrer des couleurs personnalisées que l'on retrouvera dans la liste des couleurs de contraste affichées en dessous, ainsi que la possibilité de gérer ces couleurs.

La liste des couleurs de contraste personnalisées contient une série de couleurs de contraste par défaut ainsi que les couleurs personnalisées que vous avez définies. Les couleurs personnalisées sont affichées dans la liste sous les couleurs par défaut. Cliquez sur une couleur dans la liste pour la choisir.

Les News & mises à jour automatiques.

Permet de désactiver la vérification automatique des mises à jour qu'ArtRage effectue de façon hebdomadaire.

Curseurs.

Les réglages permettant de contrôler l'apparence du curseur se trouvent ici. Choisissez le type de curseur que vous voulez afficher en utilisant les gros boutons.

Si vous avez sélectionné le curseur précis, l'option Agrandir le curseur permet d'afficher le curseur de manière plus visible en le grossissant à l'écran. Certains outils, lorsqu'on utilise un curseur de type Contour, s'affiche sous forme d'un curseur précis quand leur taille devient très petite.

Périphérique d'entrée.

Dans cette catégorie se trouvent les réglages qui contrôlent le comportement de votre périphérique d'entrée.

Cmd/Ctrl + Molette de la souris = Zoom: certains systèmes avec une interface *Touch* utilisent la molette de la souris pour faire défiler des objets (comme la toile) plutôt que pour zoomer. Si cette option est activée, la touche Cmd (Mac OS X) / Ctrl (Windows) doit être maintenue appuyée en utilisant la molette de la souris pour zoomer sur la toile. Utilisez cette option si vous rencontrez un comportement bizarre du zoom en utilisant des gestes *Touch*.

Utiliser 'Realtime Stylus' (Windows uniquement): Realtime Stylus (encre numérique) sont des services de saisie pour Tablet PC et Windows Vista ou postérieur. Certaines tablettes graphiques peuvent avoir des problèmes de compatibilité avec Realtime Stylus. Alors si vous rencontrez des comportements étranges comme des coups de pinceau ne tenant pas compte de la pression, des coups de pinceau déplaçant la toile au lieu d'appliquer de la peinture, ou des coups de pinceau ne peignant qu'un simple point au lieu d'un trait, essayez de désactiver ce réglage: votre tablette graphique et votre système ont peut-être un problème de compatibilité.

Mode tablette précis (Windows uniquement): certaines tablettes graphiques offrent un mode de saisie en haute résolution permettant de créer des traits plus précis. Malheureusement certaines tablettes graphiques, si elles n'offrent pas cette possibilité, indiquent le contraire. Cela peut causer des problèmes comme des traits inachevés ou incorrectes. Si vous rencontrez des problèmes en donnant des coups de pinceau, essayez de modifier ce réglage.

Utiliser la saisie *Touch* (Windows uniquement): permet d'activer le support ArtRage pour le système *Touch Screen* de Windows 7. Si cette option est activée, vous pouvez utiliser des gestes *Mutlitouch* sur un ordinateur Windows 7 pour manipuler divers objets dans l'application.

Panneaux de contrôle.

Dans cette catégorie se trouvent les réglages qui contrôlent les panneaux de contrôle de façon générale.

Échelle, Rotation: définit la taille et l'angle de tous les panneaux.

Réinitialiser la position des panneaux: réinitialise la position de tous les panneaux après redémarrage.

Filtres.

Permet de définir des dossiers additionnels où ArtRage vérifiera la présence de filtres. Veuillez voir le <u>chapitre sur les Filtres</u> pour de plus amples informations.

Export.

Allows you to set he desired quality for exported JPEG images. The higher the value, the higher the quality will be and the larger the file on disk.

Multithreading.

Allows you to turn on or off support for Multithreading on multiple core processors in ArtRage.

Raccourcis clavier.

Les raccourcis clavier d'ArtRage peuvent être modifiés afin s'adapter à vos exigences. Le panneau de contrôle des Raccourcis clavier peut être ouvert depuis le menu Édition.

Le menu en haut à droite permet d'accéder aux options d'enregistrement et de chargement pour des ensembles de raccourcis, ainsi que pour les réinitialiser ou bien pour revenir à l'ensemble précédent. La liste en dessous contient des groupes de raccourcis similaires qui peuvent être personnalisés, ainsi que toutes les combinaisons de touches présentement allouées. Cliquer la barre de titre grise d'un groupe afin de dérouler ou de refermer son contenu.

Éditer les raccourcis.

Les raccourcis peuvent posséder plusieurs entrées. Cela peut s'avérer utile si vous désirez accéder à un raccourci de plusieurs façons. Par exemple,

"Zoomer" peut être obtenu avec Cmd/Ctrl "+" ou bien avec Cmd/Ctrl + Shift + "=" en fonction de la disposition des touches de votre clavier. Les raccourcis existants peuvent être modifiés, et de nouveaux peuvent être ajoutés.

Ajouter une combinaison de touches: en pointant le curseur de la souris sur le nom du raccourci que souhaitez éditer, un signe "+" apparaît. Cliquez dessus pour ajouter une nouvelle combinaison correspondant à cette commande.

Supprimer une combinaison de touches: pointez le curseur de la souris sur la combinaison de touches que souhaitez supprimer, et cliquez sur le signe "x" qui apparaît alors.

Éditer une combinaison de touches: pointez le curseur de la souris sur la combinaison de touches que souhaitez éditer, et cliquez sur le signe "..." qui apparaît alors.

Avec Mac OS X, toute modification des raccourcis ne prendra effet qu'après redémarrage de l'application.

Saisir une combinaison de touches.

Lorsque vous ajoutez ou éditez une combinaison de touches, une fenêtre de dialogue apparaît. Saisissez simplement la combinaison de touches que vous souhaitez utiliser. Elle s'affichera alors dans la fenêtre de dialogue. Cliquez alors sur Ok pour appliquer ce choix.

Si vous avez choisi une combinaison de touches déjà utilisée, ArtRage vous demandera si vous souhaitez remplacer l'ancienne combinaison par la nouvelle ou bien si vous préférez annuler l'opération.

Certains caractères sont réservés et ne peuvent être utilisés pour des raccourcis: Tab, Enter, Espace et Escape parmi d'autres ne peuvent faire partie d'une combinaison de touches.

Package Files.

Package Files are a convenient way to share custom content with other users by gathering items together in to a single file that can then be installed on another computer. Each Package File can contain multiple different types of custom content including Stencils, Stickers, Presets, and even Scripts. Installing a package file places all of its contents in to the correct folder on disk and store a receipt which allows you to uninstall the contents later if you wish.

Installing and Managing Package Files.

Package files have a filename that ends in '.arpack' and a 'wrapped present' icon. If you have installed ArtRage already, you can install a Package either by double clicking it (this will launch ArtRage and start the installation process) or by dragging it on to the ArtRage window. You can also find an option in the File Menu to install a Package file.

Install Package	J	
Art Papers By: Ambient Design Ltd.		
A collection of stickers, stencils, and presets for with scrapbook style art papers in your painting	r working gs.	
Install 24/24items.		
▼ Stickers - Art Papers	\checkmark	
Dark Brown Scraps	\checkmark	
Grey Scraps	\checkmark	
lvory Scraps	\checkmark	
Light Brown Scraps	\checkmark	
Paper Sauares	./	•
Cancel	Install	
~		

When you start the installation process, the Install Package panel appears. This panel lets you know about the contents of the package and allows you to select which files to install.

The space at the top of the panel tells you about the content and its author. The space below is a list of all of the files that are contained in the package.

Grey items with an arrow next to them represent groups. Each group will be installed as a group of resources in the appropriate panel. For example, a Stickers group named 'Art Papers' will add and 'Art Papers' group to the Stickers Panel.

To Select Files To Install: If an item has a tick next to it, it will be installed. If it has a cross, it will not be installed. Click the item to change whether it will be installed. Clicking on a group's tick will change all of the contents of the group.

To Open and Close Groups: To open or close groups, click the name of the group. The list will update to show or hide its contents.

Click 'Install' when you are ready to install and ArtRage will install the files you selected from the list.

File Naming.

During installation, ArtRage will list all of the files that are being installed so that you can see what is being placed in your resource collection. If a file with the same name as the one being installed already exists in the collection, the file being installed will be given a new name. The Install Package panel will let you know the names of items that have been changed and a full report can be saved at the end of installation.

Repairing Packages.

If you try to install a Package that has been installed before, ArtRage will ask you if you want to repair the installation. Repairing a Package re-installs the files from the Package to make sure that any damaged or lost files work correctly.

Tracking Installed Packages.

You can see a list of all the Packages you have installed by selecting Show Installed Packages from the File Menu.

The Installed Packages panel displays a list of all the Packages you have installed down the left. Select a package from the list to display information about it, and a list of all the files it installed on the right hand side of the panel.

Uninstalling Package Files.

To uninstall a Package, select Show Installed Packages from the File Menu. Select the Package you wish to uninstall from the list of installed Packages on the left then click the Uninstall button. When you uninstall a Package, all the files that it created will be removed from your collection.

Creating Package Files.

To create a new Package, select Create Package from the File Menu. When you select this option, the Create Package panel appears. This panel allows you to set up the contents of your Package, including information for the end user and the files it contains. Once you have set up contents the Package can be Built to create the final file.

Setting Basic Package Information.

Create Package	
Preview Image (400 x 80) - (click here)	
Package Name: (click here) Package Author: (click here)	
Package Description: (click here)	
Add Group	-
Close Build	•

The top section of the panel allows you to set information regarding the Package that will be displayed to anyone who installs it. Information is optional, you do not *need* to enter any information here. ArtRage will not display empty information items, so if your Package has no preview, no preview area will be displayed when the package is installed.

Setting a Preview: Either click in the Preview Image section to select an image to use, or drag the image from your computer on to that section. The image needn't be 400×80 pixels but it will be scaled to that size when it is loaded so it may look unusual if it has different dimensions.

Setting Other Information: Click in the Package Name, Package Author, and Package Description sections to set those values. The name of your Package does not need to be unique.

Adding Groups to Packages.

The contents of Packages are sorted in to named groups. When the Package is installed each group will become a new category in the user's resource collection. Each group can contain only one kind of resource (for example, a group can contain Stencils, or Stickers, but not both).

You can create groups of different types of resources that have the same name (for example, you could have a group of Stencils named 'Art Papers' *and* a group of Stickers also named 'Art Papers').

You will need to add a group before you can add any contents to the Package. To do this, click 'Add Group' and select the type of resource you want to add from the popup list presented.

When you have selected the type of resource you want to add, enter a name for the group and it will appear in the list indicating which type of resource you have selected and the name you have chosen.

Add Group				=
Stencils - Matt's Stencils	٠	0	۵	

You can rename the group by clicking the '…' button, add an item by clicking the '+' button, or delete the group by clicking the 'X' button. Click the group name to expand or collapse it in the list.

If you add a group of Presets you will have to choose which tool your Presets are for, but if you add Presets for a different tool to that group, a new group will automatically be added for the correct tool.

Adding Files to Groups.

Once you have added at least one group to a Package you can start to add files. There are two ways to add a file: Click the + button on the group titlebar to add a specific file form a menu, or drag a file from a folder on your computer on to the group titlebar to add it.

Using the + Button.

When you click the + button on the titlebar of a group a popup menu appears containing all of the items in your current resource collection for the type of resource your group represents.



The menu allows you to add an item that you already have in your own collection, or select 'Add From Disk...' to locate a file on disk for the group.

Types of resource that do not have a collection (Color Samples, for example) just present the 'Add From Disk...' option.

Dragging Files to the Group Titlebar.

If you want to add a file that is not in your current collection, you can drag it directly from a folder on your computer. Drag the file on the group titlebar and it will be added to that group if it is of the correct type. For example, if I drag an Image file on to a Stickers group, it will not be added. You can drag more than one file at a time.

If you are adding Presets to a group in this manner, the type of preset you are adding is not important, ArtRage will automatically create groups for the presets you drag. For example, if I have a group of Oil Brush

Presets called 'Matt's Presets' and I drag a Watercolor Preset on to the group titlebar, a new group of Watercolor Presets titled 'Matt's Presets' will be created and the file I dragged in added to that group.

Building the Package File.

When you have set up the contents you want to include in the new Package, you need to Build it. Building a Package takes all of the files you have selected for inclusion and writes them out to a single file for easy installation later.

When you are ready to Build the Package File click the 'Build...' button at the bottom right of the panel. You will be asked to enter a name for the file and the file will then be built. When the user installs the Package the name you set in the Package Information section will be displayed to the user, so it does not matter if the file name has to be abbreviated.

A Package file must be Built before it can be shared. If you make any changes to the contents listed in the Package Creator after Building, you must click Build again to add those changes to the Package file before you share it.

Important: If you leave the Package Creator, its list of contents will be cleared. If you want to save your current working contents to make changes later, you must save a Template (see below).

Package Creator Templates.

Packages that have been built cannot be loaded in to the Package Creator for editing later. The contents of the Package Creator panel are just a list of files that will be included in a Package when you build it so if you want to be able to edit a Package later, to make changes to its contents or information, you need to store a Package Template. Package Templates are files that store the layout of your Package Creator, including all the information, groups, and files you have added.

You can save a Package Template using the menu button next to the 'Add Group' button in the panel. From this menu you can Save and Load Template files.

If you close the Package Creator without saving a Template for your current layout, you will be prompted to save.

ArtRage Script Files.

ArtRage Script Files are a way to record and play back the process of creating a painting so that it can be played back later to reconstruct the painting from a clear canvas, stroke by stroke. Script files are easy to share with other users and can also record annotations, allowing you to make notes while you paint to display during playback for the easy creation of tutorials.

Because Script Files record the process of making each stroke rather than the result they can be played back at different resolutions, allowing you to recreate paintings at different sizes. Advanced users can also edit script files directly via a text editor, changing properties of the painting and the scripting language includes the ability to write C style code functions to create special effects.

Recording Script Files.

To record a Script, select 'Record Script...' from the File Menu. When you select this item, the Record Script panel appears.

Record Script			
By default, your current pai script is played.	inting will no	ot appe	ar when your
If you want your current pa	inting to be	visible	when the
script is played, turn on Inc note: this will make the scri	clude Curre ipt file large	nt Paintir r).	ng (Please
script is played, turn on Inc note: this will make the scri Include Current Painting	clude Curre ipt file large	nt Paintir r).	ng (Please

This panel allows you to select what will be included in the Script file when it is recorded.

Including the current painting in your script means that when anyone plays it, the contents of your canvas as they are when you select Record will appear before the script is played.

Turning the 'Include Current Painting' option on will cause the script file to be larger, because all painting information (including any layer contents) will be added to the script.

If the canvas is blank, or if the person playing the script does not need the current contents in order for the script to work, do not turn this option on. For example, if you have already painted a face and want to record the process of adding an eye as a tutorial, you might include the current painting so that the face is visible when the script is played. In general, this option should be turned off.

If you do need to include the current painting, consider Merging all Layers before you record the Script, this will cut down on the size of the eventual Script File.

Advanced Users: You can write script files manually. For information on how to do this see the Advanced Scripting section later in this manual.

Controling Recording.

While the Script is recording, the Recorder Panel appears. This panel allows you to control the process of recording and add Annotations if you are using ArtRage Studio Pro.



The top line of the Recorder Panel tells you what the Recorder is currently doing. If you Pause recording, the top line will pulse to let you know that nothing is being recorded.

The buttons on the second line of the panel allow you to Pause or Resume recording, or Stop recording completely. When you Stop recording you will be prompted for information before the Script is saved.

If recording is paused, nothing you do in ArtRage will be recorded. This means the Script may not play back correctly if you paint while paused.

The buttons below allow you to add Annotations to the Script. Annotations are used to provide information to the person who is playing the Script. More information is available regarding Annotations later in the manual.

Pausing and Idle Time.

If you stop painting at any point during recording and do *nothing* in ArtRage, this is recorded as idle time. When a user plays back your Script they will be given the option to accelerate playback, which removes all idle time from playback, otherwise the script will pause during playback until the idle time expires. Users are given the option to skip idle time manually if it occurs during playback.

If you are going to be away for an extended period during recording, consider pressing Pause on the Recorder Panel. While recording is paused idle time is not recorded so there will be no pause in the action during playback.

Saving Your Painting While Recording.

If you save your painting while recording, the script is saved with it. If you then quit, recording will start again when you reload the painting later to continue working on it. This will continue until you specifically end recording.

Ending Recording.

When you are read to end recording, click the Stop button on the Recorder Panel. When you click this button, the Save Script Panel appears. This panel allows you to enter information for your script and save it, or cancel and discard the recoded script.

If you Cancel in this panel, you will be given the opportunity to continue recording from where you left off, or to discard the script entirely.

The information requested in this panel is optional, you do not *need* to enter any information here. ArtRage will not display empty information items, so if your Script has no preview, no preview area will be displayed when it is played.

Save Script	
Preview Ir	nage (400 x 80) - (click here)
Script Name: (click Script Author: (click	:k here) here)
Script Description: (click here)
	Cancel OK

Setting a Preview: Either click in the Preview Image section to select an image to use, or drag the image from your computer on to that section. The image needn't be 400×80 pixels but it will be scaled to that size when it is loaded so it may look unusual if it has different dimensions.

Setting Other Information: Click in the Script Name, Script Author, and Script Description sections to set those values. The name of your Script does not need to be unique.

When you are done editing information, click OK and you will be asked to save the Script to a '.arscript' file. That file is the file that will be played back in the future.

Script Annotations.

Annotations allow you to present additional information to someone during Script playback. While the script is being recorded you can add three types of Annotation depending on the kind of information you want to present: Notes, Tips, and Spotlights.



Notes are messages that appear and interrupt the flow of the script. When the Note appears, playback is paused until the user clicks Continue. Use Notes when you have complex information that requires reading and understanding before the script continues.

This is	a tip
11110 10	

Tips look like Notes but the script continues to play while the Tip is visible and the Tip vanishes when the original Author wants it to vanish. Use Tips when you want to illustrate something that is *currently* happening and doesn't require a lot of explanation.



Spotlights appear on the canvas as a dark or light blurred patch with a hole in the centre. They are used to highlight important areas of painting while you work. Spotlights remain on the canvas until the Author dismisses them. There can only be one Spotlight at a time.

Spotlights can coexist with Notes and Tips, so you can add a Spotlight then add a Note to explain what it is highlighting. Use them to focus the user's attention on an area of the canvas during script playback.

Adding Notes and Tips.

To add a Note or a Tip, click the appropriate button on the Recorder Panel. When you do this, a Note Editor appears:



Enter your text in the space provided in the bubble then click the tick to add the Note or Tip.

The bubble will automatically adjust its height fit its contents as you type.

The green handles on either side of the bubble are used to change its width. The bubble will resize its height to fit its contents as you do this.

The target button indicates where the 'tail' of the bubble will sit when the Note or Tip appears. You can move the tail by clicking and dragging on the target. It can go anywhere inside the dark border of the Note Editor.

You can click and drag in the dark border to move the Note Editor. When the Note or Tip is displayed, the dark border will not be visible, it is only displayed here to contain editing controls.

If you are creating a Note, the 'Continue' text will be visible in the bubble. This is to show you how the final bubble will look when it is displayed.

Dismissing Tips.

Tips remain on the canvas during recording until you want to dismiss them. For example, you could create a Tip that says 'Part 1: The Eyes' and leave it on the canvas until you have finished drawing the eyes for a portrait, then dismiss the tip when you go on to the next task. As an author, you add the Tip when you want it to appear, then as you are recording you click it to close it.



When you add a Tip to the canvas while recording, it looks like this. Click the tip when you want to remove it. When the script is played back, this is the point at which it will vanish from the canvas.

When playback ends, any open Tips are automatically closed. You can have as many open as you like during playback.

Adding Spotlights.

To add a Spotlight click the Add Spotlight button on the Recorder Panel. When you do this, all other panels fade out and the Spotlight Editor appears.



The target button in the centre can be clicked and dragged to move the spotlight. This represents the centre of your point of interest.

The radius button that sits on the edge of the Spotlight can be dragged to change its size.

The Menu Button allows you to select whether this is a Dark or Light Spotlight. Use Dark Spotlights (the default) on light canvases, and use Light Spotlights on Dark canvases.

When you have positioned and sized the Spotlight, click the tick button to okay its addition to the Script.

If you move a Spotlight so that the OK and Cancel buttons are off the screen, they will shuffle to the other edge to make sure they are visible. If you lose them for any reason you can press Enter to okay the Spotlight, or Escape to cancel it.

Playing Script Files.

To play a Script select 'Play Script...' from the File Menu. When you select this option you will be prompted to save your current Painting if there are unsaved changes, then asked to select a '.arscript' file to play. Once you have selected a file the Play Script Panel appears.

Untitled					
By: Unknown					
Accelerate Playback				\checkmark	Х
Play At Original Size				V	Х
Playback Size:	Width:	2560	Height:	14	40
Playback Size:	Width:	2560	Height:	14	4(
	Can	icel	P	lay	

This panel contains any information that was saved with the Script file, including its title, its author, a description and a preview. It also allows you to make two choices about how the Script will be played.

If you choose Accelerate Playback, any idle time that was recoded in to the script by the author will be ignored. This speeds up the process of playback. If you do not turn this option on you will be given the option to manually skip any idle time as it occurs during playback.

Accelerating playback also accelerates the paint strokes.

Playing the Script at its original size causes a new canvas to be created at the indicated size when you click Play. If you would prefer the Script to play back at a different size, turn off the Play at Original Size option and enter the size you would like to use.

Click Play when you are ready to start the Script playing.

Selecting Different Sizes.

Because the Script records the process of painting rather than the resulting image, playing Scripts back at different sizes allows you to recreate them as if they had originally been painted at that size. The result is a higher quality way to scale images.

Normal image scaling takes the resulting picture and stretches it, which reduces the quality of the paint strokes. Script scaling using the Play Script Panel re-paints the script at a different scale, so each paint stroke has the same quality as one painted by hand.



While ArtRage scales the path of the strokes and the properties of the brush as best it can, you may find that the results of a Script played back at larger scale do not look identical to the original result. In general however, the result should be very similar.

In the example to the left the paint stroke was created at 200 x 200 pixels in size and recorded in a script. The two examples below show the difference between scaling the *image* up 200% and playing back the script at 200%. The scaled image is fuzzier and lower quality, while the Script image is crisp as if the stroke had been originally painted at that size.



Scaled to 200%



Script Played at 200%

Controlling Playback.

While a Script is playing the Playback Controls panel appears. This panel contains controls that you can use during playback. While a Script is playing you cannot interact with any other control in ArtRage.



The top bar indicates what the Player is currently doing. If you have chosen not to accelerate playback and the script contains idle time (time where the author was not doing anything during recording) the top bar will update to indicate how long until the idle time ends, and a 'Skip' button that allows you to skip past the idle time.

Click the Pause button to pause playback, or continue if it has been paused.

The percentage indicator tells you how far through the Script you are. Note that this is not based on *time* but on the number of events that were recorded.

Click the Stop button to stop playback. When you do this, the Playback Controls Panel vanishes and your canvas is left in the state it was in at that point in the script.

If you play a Script through to the end, the Playback Controls panel will vanish of its own accord.

Notes, Tips and Spotlights.

Notes and Tips are messages left by the Script Author to help explain what is happening.



If a bubble appears that has a 'Continue' button at the bottom, the Script will pause until you click inside the bubble. This is a 'Note'.



If a bubble appears that does not have a 'Continue' button at the bottom, the Script will continue to play. You cannot dismiss these manually, they will vanish when the Script Author wants it to. This is a 'Tip'.



If a dark blurred area with a hole in the middle appears, the Script will continue to play underneath it. This is a Spotlight and it will vanish when the Script Author wants it to.

Spotlights are used to draw your attention to important parts of the canvas while the Script is playing.

Advanced Scripting.

ArtRage Scripts are text files that store data in a human readable format. This allows you to edit the contents of the Script directly and change its properties, or create entirely new scripts from scratch using the ArtRage Scripting Language. The Scripting Language allows you to instruct the application to do anything that can be done by a user, and also includes mathematical and string operators, and the ability to script functions that can be called as the Script is played.

The Scripting Language is not covered in this manual, but full details can be found in the ArtRage Scripting Guide here: <u>http://www.artrage.com/advanced-scripting.html</u>

Scripts that are created manually should be saved with the '.arscript' suffix and can be loaded in to the application via the standard Play Script option in the File Menu.

Default Keyboard Shortcuts.

The following list of default keyboard shortcuts is for Mac OS X and Windows, and the modifier keys referred to are:

- 1. Ctrl/Cmd: Windows Control Key, or Mac OS X Command Key.
- 2. Alt/Opt: Windows Alt Key, or Mac OS X Option Key.
- 3. Down, Up, Left, and Right refer to the arrow keys on the keyboard.

The Mac OS X Control Key is not used in ArtRage Shortcuts.

File Commands.			
Command	Key	Command	Key
New Painting	Ctrl/Cmd + N	Open Painting	Ctrl/Cmd + O
Save Painting	Ctrl/Cmd + S	Save Painting As	Ctrl/Cmd + Shift + S
Import image File	Ctrl/Cmd + I	Export Image File	Ctrl/Cmd + E
Print Painting	Ctrl/Cmd + P		
Edit Commands.			
Command	Кеу	Command	Кеу
Undo	Ctrl/Cmd + Z	Redo	Ctrl/Cmd + Y
Cut	Ctrl/Cmd + X	Сору	Ctrl/Cmd + C
Paste	Ctrl/Cmd + V	Clear	Delete
Tool Commands.			
Command	Key	Command	Key
Oil Brush	0	Pencil	Р
Palette Knife	к	Airbrush	А
Paint Roller	R	Glitter Tube	U
Crayon	С	Felt Pen	М
Paint Tube	В	Chalk	L
Eraser	E	Text	Т
Sticker Spray	S	Fill	F
Gloop Pen	G	Watercolor	W

Ink Pen	I	Transform	Shift + T
Selection	Shift + S	Color Sampler	Shift + C
Tool Size +1%	Right	Tool Size + 10%	Shift + Right
Tool Size - 1%	Left	Tool Size - 10%	Shift + Left
Tool Pressure + 1%	Shift + Up	Tool Pressure - 1%	Shift + Down
Layer Commands.			
Command	Кеу	Command	Кеу
Add New Layer	Ctrl/Cmd + L	Export Layer	Ctrl/Cmd + Shift + E
Export Layer To Channels	Ctrl/Cmd + Alt/Opt + Shift + E	Transform Layer Contents	Ctrl/Cmd + Alt/Opt + Shift + E
Merge Layer Down	Ctrl/Cmd + Alt/Opt + Down	Import Image File To Layer	Ctrl/Cmd + Alt/Opt + I
Add Layer Group	Ctrl/Cmd + Shift + G	Select Next Layer	Ctrl/Cmd + Up
Select Previous Layer	Ctrl/Cmd + Down		
Canvas Commands.			
Canvas Commands. Command	Кеу	Command	Кеу
Canvas Commands. Command Zoom Canvas In	Key Ctrl/Cmd + Shift + +	Command Zoom Canvas Out	Key Ctrl/Cmd + -
Canvas Commands. Command Zoom Canvas In Reset Canvas Scale	Key Ctrl/Cmd + Shift + + Shift + D	Command Zoom Canvas Out Reset Canvas Rotation	Key Ctrl/Cmd + - Alt/Opt + D
Canvas Commands. Command Zoom Canvas In Reset Canvas Scale Reset Canvas Position	Key Ctrl/Cmd + Shift + + Shift + D X	Command Zoom Canvas Out Reset Canvas Rotation Reset All Canvas Properties	Key Ctrl/Cmd + - Alt/Opt + D D
Canvas Commands. Command Zoom Canvas In Reset Canvas Scale Reset Canvas Position Toggle Canvas Lighting	KeyCtrl/Cmd + Shift + +Shift + DXF5	Command Zoom Canvas Out Reset Canvas Rotation Reset All Canvas Properties Quick Horizontal Flip	Key Ctrl/Cmd + - Alt/Opt + D D H
Canvas Commands. Command Zoom Canvas In Reset Canvas Scale Reset Canvas Position Toggle Canvas Lighting Quick Vertical Flip	KeyCtrl/Cmd + Shift + +Shift + DXF5V	Command Zoom Canvas Out Reset Canvas Rotation Reset All Canvas Properties Quick Horizontal Flip	Key Ctrl/Cmd + - Alt/Opt + D D H
Canvas Commands. Command Zoom Canvas In Reset Canvas Scale Reset Canvas Position Toggle Canvas Lighting Quick Vertical Flip	KeyCtrl/Cmd + Shift + +Shift + DXF5V	Command Zoom Canvas Out Reset Canvas Rotation Reset All Canvas Properties Quick Horizontal Flip	Key Ctrl/Cmd + - Alt/Opt + D D H
Canvas Commands. Command Zoom Canvas In Reset Canvas Scale Reset Canvas Position Toggle Canvas Lighting Quick Vertical Flip	KeyCtrl/Cmd + Shift + 1Shift + DXF5V	Command Zoom Canvas Out Reset Canvas Rotation Reset All Canvas Properties Quick Horizontal Flip	Key Ctrl/Cmd + - Alt/Opt + D D H
Canvas Commands. Command Zoom Canvas In Reset Canvas Scale Reset Canvas Position Toggle Canvas Lighting Quick Vertical Flip Panel Commands. Command	Key Ctrl/Cmd + Shift + + Shift + D X F5 V	Command Zoom Canvas Out Reset Canvas Rotation Reset All Canvas Properties Quick Horizontal Flip	Key Ctrl/Cmd + - Alt/Opt + D D H
Canvas Commands. Command Zoom Canvas In Reset Canvas Scale Reset Canvas Position Toggle Canvas Lighting Quick Vertical Flip Panel Commands. Command	Key Ctrl/Cmd + Shift + + Shift + D X F5 V	Command Zoom Canvas Out Reset Canvas Rotation Reset All Canvas Properties Quick Horizontal Flip Command About ArtRage	Key Ctrl/Cmd + - Alt/Opt + D D H H Key Ctrl/Cmd + 1
Canvas Commands. Command Command Zoom Canvas In Reset Canvas Scale Reset Canvas Position Toggle Canvas Lighting Quick Vertical Flip Panel Commands. Command Collapse/Expand All Pods Blur Layer	Key Ctrl/Cmd + Shift + 1 Shift + D X F5 V Key Tab Ctrl/Cmd + B	Command Zoom Canvas Out Reset Canvas Rotation Reset All Canvas Properties Quick Horizontal Flip Quick Horizontal Flip Command About ArtRage	Key Ctrl/Cmd + - Alt/Opt + D D H Key Ctrl/Cmd + 1 Ctrl/Cmd + J
Canvas Commands. Command Command Command Collapse/Expand All Pods Blur Layer Canvas Settings	Key Ctrl/Cmd + Shift + 1 Shift + D X F5 V Key Tab Ctrl/Cmd + Shift + B Ctrl/Cmd + Shift + C	Command Zoom Canvas Out Reset Canvas Rotation Reset All Canvas Properties Quick Horizontal Flip Quick Horizontal Flip Command About ArtRage Adjust Layer Colors Layer Panel	Key Ctrl/Cmd + - Alt/Opt + D D H Key Ctrl/Cmd + 1 Ctrl/Cmd + J Shift + A

Tool Settings	Ctrl/Cmd + Alt/opt + O	References Panel	Ctrl/Cmd + Alt/Opt + R				
Sticker Sheet Collection	Ctrl/Cmd + Alt/Opt + K	Stencil Collection	Ctrl/Cmd + Alt/Opt + S				
Canvas Positioner	Ctrl/Cmd + Alt/Opt + C	Tool Picker	Ctrl/Cmd + Alt/Opt + Left				
Color Picker	Ctrl/Cmd + Alt/Opt + Right	Menu Bar	Ctrl/Cmd + Alt/Opt + Up				
Selection Commands.							
Command	Кеу	Command	Кеу				
Deselect All	Ctrl/Cmd + D	Select All	Ctrl/Cmd + A				
Invert Selection	Ctrl/Cmd + Shift + I	Select Layer Contents	Ctrl/Cmd + Alt/Opt + A				
Tracing Commands.							
Command	Кеу	Command	Key				
Show Tracing Image	/	Load Tracing Image	Ctrl/Cmd + T				
Clear Tracing Image	Ctrl/Cmd + Shift + T						
Reference Image Comma	nds.						
Command	Key	Command	Key				
Load Reference Image	Ctrl/Cmd + R						
Preset Commands.							
Command	Кеу	Command	Key				
New Preset	Ctrl/Cmd + Shift + P						
	•						
General Commands.	General Commands.						
Command	Кеу	Command	Key				
ArtRage Help	F1	ArtRage Support	Ctrl/Cmd + F1				
Quit Application	Ctrl/Cmd + Q						

Window Commands					
Command	Кеу	Command	Кеу		
Hide ArtRage Window	Ctrl/Cmd + H				
Filter Commands					
Command	Кеу	Command	Кеу		
Redo Last Filter	Ctrl/Cmd + F1				
Cursor Commands.					
Command	Key	Command	Key		
Use Precise Cursors	1	Use Outline Cursors	2		
Use Tool Cursors	3				

Credits.

ArtRage and the ArtRage Brush Man Logo are registered trademarks of Ambient Design Ltd. in the USA and New Zealand.

This manual is ©2011 Ambient Design Ltd.

Dramatis Personae: Andy Bearsley (Backbone Engineering, OS Support & Toolkits), Matt Fox-Wilson (UI Design and Engineering, Manuals), David Jenner (Quality Assurance and Beta Management). Uwe Maurer (Business Development and Management). Tycho (A Cat).

Tool and Application Icons, and Sticker Resources by Athena Kekenes.

Additional network code by Mike van Bokhoven.

ArtRage makes use of the Freetype Text Rendering System. More information can be found at <u>www.freetype.org</u>.

Product names used in this documentation are used for purposes of clarity only. All trademarks and registered trademarks are the property of their respective owners.

Additional Resources:

Byron Callas: Stickers (*Art Clippings* - Fluffy, Plastic Dots, Textured Dots, Tube Dots. *Character Sets* - 36 Numbers. *Stamps* - Jellyfish). Presets (*Sticker Spray* - Broad Fluffer, Fluff Explosion, Fluffer Brush, Jellyfish, Jellyfish Random). Gloop Tool Sample Painting.

Hans Deconinck: Stickers (*Brush Heads* - Multibrush, Soft Bristles). Presets (*Sticker Spray* - Speckled Multibrush).

Stefano Fiore: Canvases (*Art Papers* - Diagonal Grain, Sandy Paper, Swirly. *Canvas* - Smooth Canvas. *Rough* - Concrete, Stucco). Grains (*Canvases* - Coarse Canvas, *Special* - Stone 1, Stone 2, Stone 3, Techno 1, Techno 2). Stickers (*Brush Heads* - Art Brush 1 - 15, Ribbon 3D, *Stamps* - Angled Hair). Presets (*Palette Knife* - Blurred Frosting, Frosted Spots, Harsh Chaos, Heavy Blurred Frosting, Small Frost. *Sticker Spray* - Cloud Brush 2, Cloud Brush Soft, Dirty, Dirty Soft, Eclectic, Eclectic 2, Impressionist, Japanese Ink, Mimosa, Modern, Smudge, Stains 2, Stains, Van Gogh 2, Ironic, Ribbon 3D, Dense Fur, Frizzy Hair). Pencil Tool Sample Painting.

Justine Hawryluk: Colors (Oil Spectrum). Stickers (*Glossy* - Black Gloss, Citrus Gloss, Cyan Gloss, Emerald Gloss, Navy Gloss, Orange Gloss, Pink Gloss, Purple Gloss, Red Gloss, Yellow Gloss, Multicolor Gloss).

Colin Henry: Stencils (Grids - Borders, Circle Bands, Diagonal, Dot, Square).

Gaeton Laprade: Stickers (*Art Clippings* - Paint Splats. *Brush Heads* - Airbrush Spat 3D, Airbrush Spat, Sea Foam, Shrub Brush 3D, Shrub Brush. *Hair & Fur* - Hair Brush 2. *Stamps* - Barbwire, Bubble, Chain, Curled Leaves, Grass Brush, Holiday Lights, Marching Ants, Particles, Paw Prints, Sparkles, Wheat. *Stickers* - Gold Coins, Ladybug, Popcorn Strands, Shiny Star, Xmas Bulbs, Xmas Gifts, ZapPowBlam). Presets (*Sticker Spray* - Airbrush Spats, Airbrush Spats 3D, Gift Boxes, Gold Coins, Lady Bug, Paint Splats, Paw Prints, Popcorn Strand, Star Glitter, Xmas Bulbs, Xmas Gifts, ZapPowBlam, Barb Wire, Bubbles, Chain, Holiday Lights, Marching Ants, Particles, Particles 2, Particles 3, Sparkles, Hair Brush 2, Grass 4, Leaves, Sea Foam, Shrub Brush, Shrub Brush 3D, Tree Shrub, Wheat).

Paul Lee - Paint Roller Sample Painting.

David Manuel: Canvases (*Canvas* - Essential Canvas. *Paper* - Hatched Paper, Sketch Paper, Watercolor Paper). Grains (*Canvases* - Canvas Grain, Hatched Canvas. *Papers* - Sketch Paper, Watercolor Paper). Stickers (*Brush Heads* - Clutter Brush, Crackle & Swirl, Fluff Brush, Fluff Brush Shaded, Soft Puff, Sparse Bristles, Very Sparse Bristles. *Hair & Fur* - Fur Curly Seq, Fur Curly, Fur Layering, Fur Loose Whispy, Fur Soft Gathered, Fur Soft Wave, Fur Wooly Blur, Hair Brush, Hair Frosted Tips, Hairs. *Stamps* - Dune Grass, Fir Branch, Mossy, Mossy 2. *Stickers* - Flower Children, Flower Children Red Base). Presets (*Sticker Spray* - Rooster Tail, Sparse Bristles, Texturing Brush, Very Sparse Bristles, Basic Soft Fur, Bear Fur, Curly Fur, Fine Frosted Fur, Fluffy Tail, Fluffy Tail 3D, Hair Brush, Kinky Curly Fur, Loose Whispey Fur, Rough Fur, Soft Wave Fur, Wooly, Yeti Fur, Dune Grass, Mossy, Mossy 2, Flower Children, Flower Children Multicolor). Sticker Tool Sample Painting.

Philip Mayes - Eraser Tool Sample Painting.

Susan Murtaugh - Felt Pen Sample Painting.

Albert Root: Stickers (*Art Clippings* - Artriangle, Mango And Sage. *Brush Heads* - Blooming, Brush Stroke, Cotton Candy, Crosshatch, Crosshatch 2, Flow, Impressionist, Modern, Texture Brush, Thick Impasto. *Stamps* - Dotsy, Lines, Welcome Typography, Wrapped Candy). Presets (*Sticker Spray* - Blooming, Van Gogh, Thin Lines, Thick Impasto, Texturing Brush 2, Impressionist Artist, Crosshatch, Crosshatch 2, Calligraphic Brush, Art Triangle, Mango And Sage, Welcome Typography, Wrapped Candy, Cotton Candy, Dotsy, Modern Jazz). Chalk, Crayon, Palette Knife & Oil Brush Sample Paintings.

Sav Scatola: Stickers (*Brush Heads* - 3 Bristle Heads, Sparse Dot, Oil Bristles, Raggety, Wet Brush, Sparse Dot 2. *Stamps* - Distant Trees, Grass, Grass 2, Pines, Sparse Oak). Presets (*Sticker Spray* - Oil Bristle, Sparse Dot, Bristle 1, Bristle 2, Bristle Wet, Bristle Wet 2, Dry Brush, Raggetty, Sparse Dot, Wet Brush 1, Wet Brush 2, Distant Trees, Grass, Grass 2, Grass 3, Oak Leaf, Pines).

Henry Stahle: Stencils (*Stencils* - Grass, Tape. Shapes - Ovals). Stickers (*Art Clippings* - Splat. *Nature* - Ants, Crows, Flies, Larvae). Presets (*Sticker Spray* - Ants, Crows, Flies, Larvae, Splats). Airbrush & Fill Tool Sample Paintings.

Levent Suberk: Stencils (*Art Clippings* - Kaleidoscope, Olive Deco, Stucco Deco, Trim. *Brush Heads* - Bush 3D, Bush 3D 2, Bush, Cable, Cable 2, Cloudy Sky, Slinky, Wood Burning. *Nature* - Gulls, Pebbles. *Stamps* - Blue Snake, Finger Paint, Flower Brush, Flowers, Leaf 3D, Leaves, Neon Snake, Prairie, Push Pin. *Stickers* - Black Pearl, Fireball, Houses). Presets (*Palette Knife* - Frost, Tiny Frost. *Sticker Spay* - Black Pearl, Fireballs, Houses, Push Pin, Wood Burning, Kaleidoscope, Olive Deco, Stucco Deco, Trim, Blue Snake, Cable, Cable 2, Finger Paint, Flower Brush, Glow in the Dark, Neon Snake, Rainbow Spring, String of Dots, Tight Rainbow Spring, Bush, Bush 3D, Cloud Brush, Flowers, Gulls, Pebbles, Prairie Grass, Shaded Leaves, Simple Leaves). Watercolor Tool Sample Painting.

Peter Villumsen - Inking Pen Sample Painting.

Tomasz Zuk: Stickers (*Stamps -* Dice. *Character Sets -* Rough Numbers, Typewriter. *Brush Heads -* Dry Brush, Pedzel). Presets (*Sticker Spray -* Dice, Numbers, Typewriter, Dense Speckle, Fine Brush, Flick Line).

This line added after the manual went for localization.