

Manuel d'utilisation du logiciel Pixbuilder Studio

Document ID:

Version du document: V1.1

Statut du Document: Officiel

Date: 08/12/16

Auteur: Claude Dalphin

Résumé: Manuel d'utilisation de Pixbuilder Version 2.2.0

Sommaire

1	Introduction	1
2	Les calques	2
2.1	Panneau Calques	3
2.2	Grouper des calques	3
2.3	Comme Sélection	4
2.4	Propriétés de calque	4
2.5	Ombre portée	5
2.6	Sélection rapide d'un calque	5
3	Canaux	6
4	La sélection:	7
4.1	Créer une zone sélectionnée à l'aide des outils	7
4.2	Créer un zone sélectionnée avec la baguette magique	8
4.3	Créer une zone sélectionnée par la couleur	8
4.4	Transformation d'une sélection	9
5	Recadrage	10
6	Réglage des couleurs	11
6.1	Luminosité / Contraste	11
6.2	Equilibre des couleurs	12
6.3	Niveaux	12
6.4	Niveaux automatiques	14
6.5	Contraste automatique	14
6.6	Courbes	14
6.7	Couleur / Saturation	15
6.8	Echelle de gris	16
6.9	Inverser	16
6.10	Remplir	16
7	Dessiner	17
7.1	Jeu de Brosses	17
7.2	Remplissage de couleur	18
8	Créer un calque de texte	19
9	Remplir avec une couleur dégradée	20
10	Changer une couleur	22
11	Tampon de duplication (outil clone)	22
12	Effets	23
12.1	Tramage	23
12.2	Flou rapide	24
12.3	Flou gaussien	24
12.4	Accentuation rapide	24
12.5	Netteté	24
12.6	Relief	24
12.7	Masque flou	25
12.8	Matrice personnalisée	25

13	Mode Masque	26
14	Palette	27
15	Menu "Fichier" de la barre de menu	28
15.1	Créer une image ou une icône	28
15.2	Ouvrir une image	29
15.3	Sauvegarder les modifications	29
15.4	Imprimer une image	29
15.5	Information sur le fichier	29
16	Menu Edition de la barre de menu	30
16.1	Annuler, Rétablir, Répétition automatique	30
16.2	Liste des annulations	30
16.3	Couper, Copier, Coller	30
16.4	Taille de l'image	31
17	Outils	31
17.1	Les outils de sélection	32
17.1.1	Rectangulaire	32
17.1.2	Lasso	32
17.1.3	Outil de déplacement	32
17.1.4	Baguette magique	32
17.1.5	Ellipse	32
17.1.6	Lasso polygonal	33
17.1.7	Lasso magnétique	33
17.1.8	Ligne horizontale	33
17.1.9	Ligne verticale	33
17.2	Les outils de dessin	33
17.2.1	Outil Pinceau	33
17.2.2	Outil crayon	33
17.2.3	Outil Gomme	34
17.2.4	Outil ligne	34
17.2.5	Outil de remplissage de couleur	34
17.2.6	Outil de texte	34
17.2.7	Outil Dégradé	34
17.2.8	L'outil Remplacement de Couleur	34
17.2.9	Tampon de Clonage	34
17.3	Les outils auxiliaires	34
17.3.1	Outil pipette	34
17.3.2	Outil Mesure	35
17.3.3	Outil Main	35
17.3.4	Boite de dialogue de choix de couleur	35
18	Affichage	37
18.1	Menu affichage	37
18.2	Palletes	37
18.3	Fenêtres	37
18.4	Outil Zoom	38
18.5	Panneau Zoom	38
19	Contacts	39

1 Introduction

PixBuilder Studio est une application puissante, légère et facile à utiliser pour la création, la visualisation et la manipulation d'images. Le programme est idéal pour travailler avec des photos numériques. Vous pouvez aussi créer et ouvrir des icônes. L'application s'exécute instantanément, traite les images rapidement et avec une grande qualité. Les calques sont pris en charge, l'annulation en plusieurs étapes est disponible, l'impression avec aperçu et enregistrer avec aperçu sont également disponibles.

Les fonctionnalités comprennent le redimensionnement, la rotation, les opérations de texte et bien d'autres. Il fonctionne sous Windows 95, 98, Me, NT, 2000, XP, Vista et Windows7.

Le programme a un interface multilingue.

La nouvelle version de PixBuilder Studio est toujours disponible sur notre site Web:

<http://www.wnsoft.com>

Vous pouvez aussi visiter le Forum de PixBuilder Studio:

<http://www.picturestoexe.com/forums>

Caractéristiques

- Formats pris en charge
- En lecture: BMP, PNG, JPG, GIF, TIFF, PCX, TGA, PSD, ICO
- En enregistrement: BMP, PNG, JPG, GIF, TIFF, PCX, TGA, ICO
- Travailler avec des claques;
- Retour en arrière multi-étapes;
- Niveaux, courbes, balance des couleurs, luminosité \ contraste, rotation etc;
- Un grand nombre d'effets;
- Enregistrer avec aperçu;
- Imprimer avec aperçu

2 Les calques

La technique des calques mise en œuvre dans Pixbuilder, Photoshop, Gimp ou autres logiciels est la version numérique de l'ancienne technique des dessins animés où le contenu d'une image était dessinée sur des calques transparents séparés. La conception de différentes parties logiques d'une image sur des couches distinctes est une technique pratique car elle vous permet de modifier toute l'image en éditant chaque calque sans modifier les autres. L'avantage permet de manipuler des images et des textes de façon séparée. En affichant/cachant un calque vous pouvez ainsi faire afficher ou cacher toute ou partie d'une image. Pour conserver cette notion de calque, il est impératif de sauvegarder l'image dans le format de fichier PixBuilder. Ainsi vous retrouverez textes et calques à la réouverture du fichier. Vous pourrez enregistrer votre image en format bitmap (Jpeg, png, tiff, gif...) mais l'image va être « écrasée » en une seule couche où tous les pixels des différents calques seront mélangés et vous perdrez cette facilité des calques. Ce sont ces images bitmap que vous utiliserez pour l'impression de photos papier, l'envoi sur internet ou la visualisation sur ordinateurs, tablettes, smart phones ou téléviseurs.



Une image peut être constituée de plusieurs calques superposées.

Les parties vides d'un calque sont transparentes ce qui rend visible les calques sous-jacents.

Chaque calque peut avoir sa propre taille et peut être décalé par rapport aux autres calques.

Un niveau de transparence peut être défini pour chaque calque.

Les calques peuvent être réorganisés par un utilisateur.

Un calque peut être soit des pixels, soit textuel.

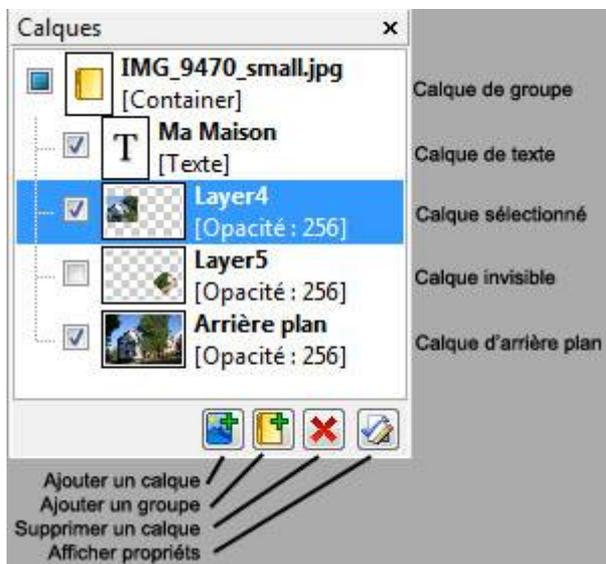
Plusieurs calques peuvent être sélectionnés dans un groupe.

Les rubriques suivantes sont disponibles:

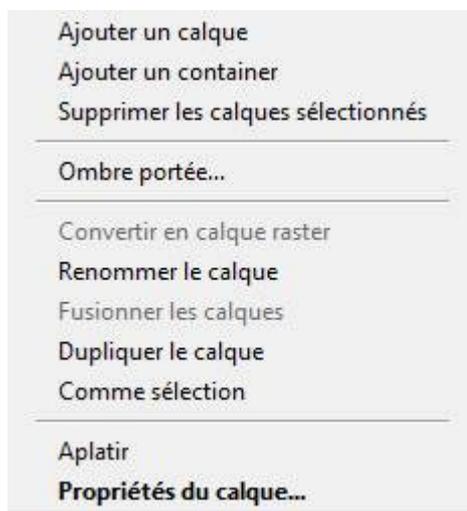
- Panneau calques
- Grouper des calques
- Sélectionner comme
- Propriétés des calques
- Ombre portée
- Sélection rapide d'un calque actif

2.1 Panneau Calques

Le panneau **Calques** est nécessaire pour gérer les calques. Il affiche la liste des noms des calques classés par leur position de haut en bas. Le calque en ras est celui actuellement sélectionné pour l'édition. Pour sélectionner un autre calque, cliquez sur son nom.



Un menu contextuel est également disponible pour la gestion des calques (curseur sur le panneau des calques et clic droit de la souris).



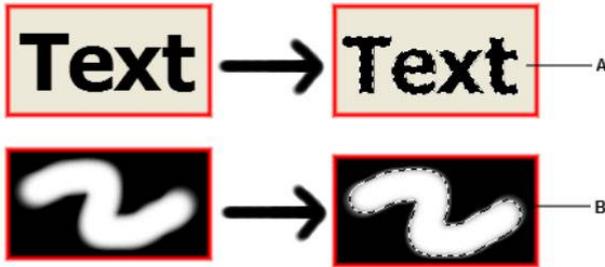
PixBuilder Studio permet de sélectionner plusieurs calques à la fois en maintenant la touche **Maj** enfoncée tout en cliquant sur les noms des calques souhaités. Vous pouvez également le faire en encerclant le calque avec la souris.

2.2 Grouper des calques

Sélectionnez les couches que vous souhaitez regrouper et cliquez sur **Combiner les calques** dans le menu utilisateur. Le résultat conduit à convertir les couches textuelles en format bitmap et le texte à l'intérieur n'est donc plus modifiable.

2.3 Comme Sélection

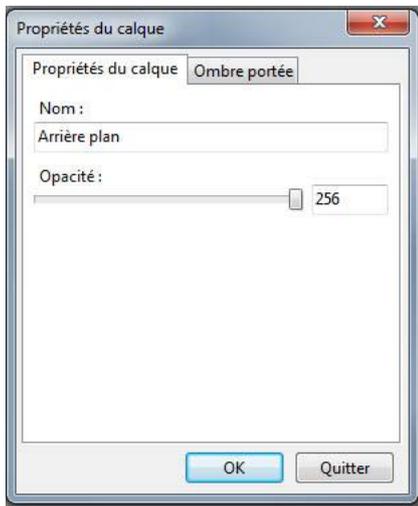
L'application de "**Comme Sélection**" du menu contextuel transforme le calque courant selon la règle suivante: plus le pixel est lumineux, plus il sera intensément mis en évidence.



Le résultat en appliquant « **Comme Sélection** » : A pour un calque de texte, B pour un calque en pixels

2.4 Propriétés de calque

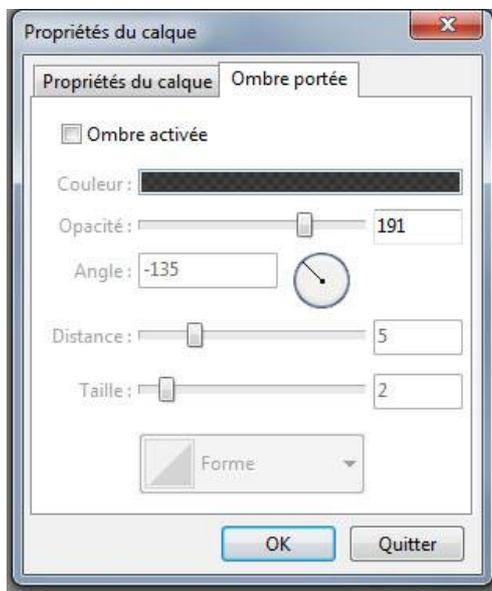
En cliquant sur "**Propriétés de calque ...**" la fenêtre ci-dessous s'ouvre.



Le nom d'un calque et sa transparence peuvent être définis ici.
La transparence d'une couche n'influence pas son canal **Alpha**.

2.5 Ombre portée

Chaque calque a une option "**Ombre portée**". Lorsqu'elle est activée, le calque a une ombre sur les couches sous-jacentes. L'utilisation de cette option ne modifie ni la structure de la couche elle-même ni la structure des couches sous-jacentes.

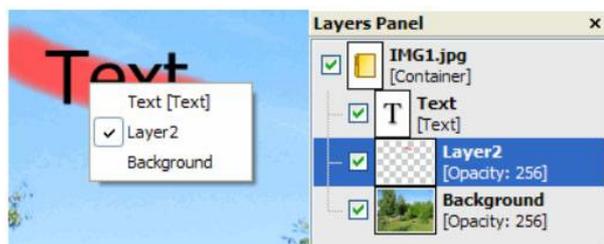


Lorsque "**Ombre portée**" est activée, les propriétés suivantes sont disponibles:

- **Couleur**: la couleur de l'ombre.
- **Angle** : l'angle de la source imaginaire de lumière donnant l'ombre.
- **Distance** : la distance par rapport à l'ombre.
- **Taille**: paramètre qui indique le niveau de flou de l'ombre. Plus le nombre est grand, plus l'ombre est floue.

2.6 Sélection rapide d'un calque

Maintenez la touche **Ctrl** enfoncée et cliquez avec le bouton droit de la souris sur une image. La liste des couches existantes à ce point de l'image apparaît.



3 Canaux

Pour façonner une image, PixBuilder Studio utilise quatre canaux (RGBA). Chaque canal est une image en niveaux de gris contenant des informations sur la composante de couleur du canal correspondant. L'image RGBA résultante se compose de canaux Rouge, Vert et Bleu et d'un canal supplémentaire contenant des informations sur le niveau de transparence.

Pour voir comment fonctionnent les canaux, vous pouvez ouvrir une image chromatique et sélectionner l'un des canaux sur le panneau Canaux. Par conséquent, vous ne verrez que la composante d'image produite par le canal que vous avez sélectionné.



Image originale

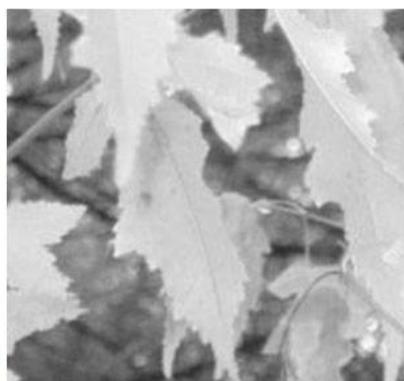
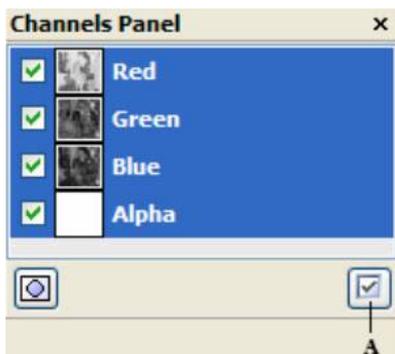
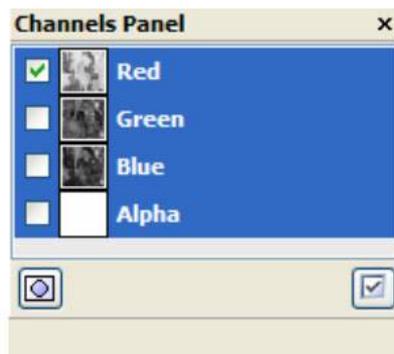


Image de la composante du canal Rouge



Le panneau des canaux
Tous les canaux sont sélectionnés

A - Bouton de sélection de tous les canaux



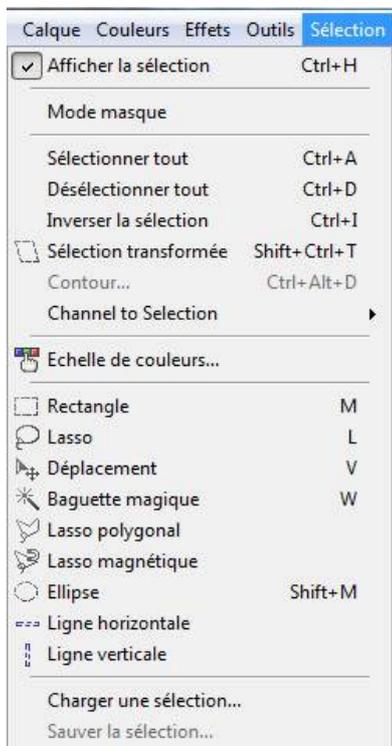
Seul le canal Rouge est sélectionné

Pour restaurer l'image complète, cliquez sur le bouton sélectionner-tous les canaux.

Dans certains cas, il est nécessaire d'ajuster la couleur uniquement pour un canal donné. Pour ce faire, travaillez sur le canal voulu en le sélectionnant dans le panneau Canaux.

4 La sélection:

Si une partie active d'une image est sélectionnée, vous pouvez lui appliquer des effets, des filtres et d'autres outils exclusivement sur la zone sélectionnée. Le reste de l'image ne changera pas. Une sélection de zone peut être créée en utilisant des outils tels que **Rectangle**, **Ellipse**, **Lasso**, **Baguette magique**, ainsi qu'avec la commande **Echelle de couleurs**.



Les rubriques suivantes sont disponibles:

- Créer une zone sélectionnée à l'aide des outils
- Créer une zone sélectionnée à l'aide de la Baguette magique
- Créer une zone sélectionnée par couleur
- Sélection de transformation

4.1 Créer une zone sélectionnée à l'aide des outils

Activez l'outil requis.

Lorsque le curseur survole une zone sélectionnée, le curseur ci-dessous apparaît.



Dans ce cas, la sélection peut être décalée en cliquant et en déplaçant la souris.

Si, en même temps, vous appuyez sur la touche **Ctrl**, le curseur ci-dessous apparaît.



Dans ce cas, la sélection sera décalée avec la zone sélectionnée.

Lorsque la touche **Shift** est maintenue enfoncée, une nouvelle zone est ajoutée à l'existante.

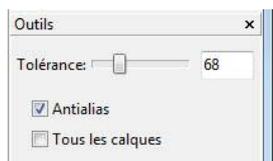


Lorsque la touche **Alt** est maintenue enfoncée, une nouvelle zone peut être soustraite de celle qui existe déjà.



4.2 Créer un zone sélectionnée avec la baguette magique

Activer la baguette magique par le menu **Outils** ou la barre d'icônes outils à gauche de la fenêtre.



Cliquez sur n'importe quel pixel. Les pixels adjacents de la même teinte, ou du même niveau de transparence, seront sélectionnés.

Des pixels non adjacents de couleur similaire peuvent être ajoutés à la zone sélectionnée.

Activez le drapeau « **Tous les calques** » sur le panneau Outils, de sorte que les pixels de toutes les zones affichées sur votre moniteur peuvent être prises dans la zone sélectionnée.

Désactivez le drapeau « **Tous les calques** » sur le panneau Outils si vous souhaitez prendre des pixels uniquement à partir du calque actif.

Activez le drapeau « **Antialiasing** » pour rendre la bordure de la zone sélectionnée plus lisse.

Pour changer la gamme de couleurs disponibles pour la baguette magique, insérez un nombre de 0 à 255 dans le champ « **Tolérance** » du panneau Outils, puis cliquez de nouveau sur l'image. Insérez 0 pour sélectionner une seule couleur.

Pour augmenter ou réduire progressivement la plage de couleurs, modifiez le délai entre les clics de souris. Plus cette valeur est élevée, plus grande est la gamme de couleurs disponibles pour la sélection.

4.3 Créer une zone sélectionnée par la couleur.

La commande "**Plage de couleurs**" ("Sélection" -> "Plage de couleurs") permet de sélectionner les zones par couleur ou par plage de luminosité.



La commande « **Plage de couleurs** » choisit les couleurs de toutes les couches visibles.

Sélectionnez une partie d'une image pour restreindre la zone de travail.

Pour prévisualiser la zone sélectionnée, choisissez le mode « **Sélection** ».

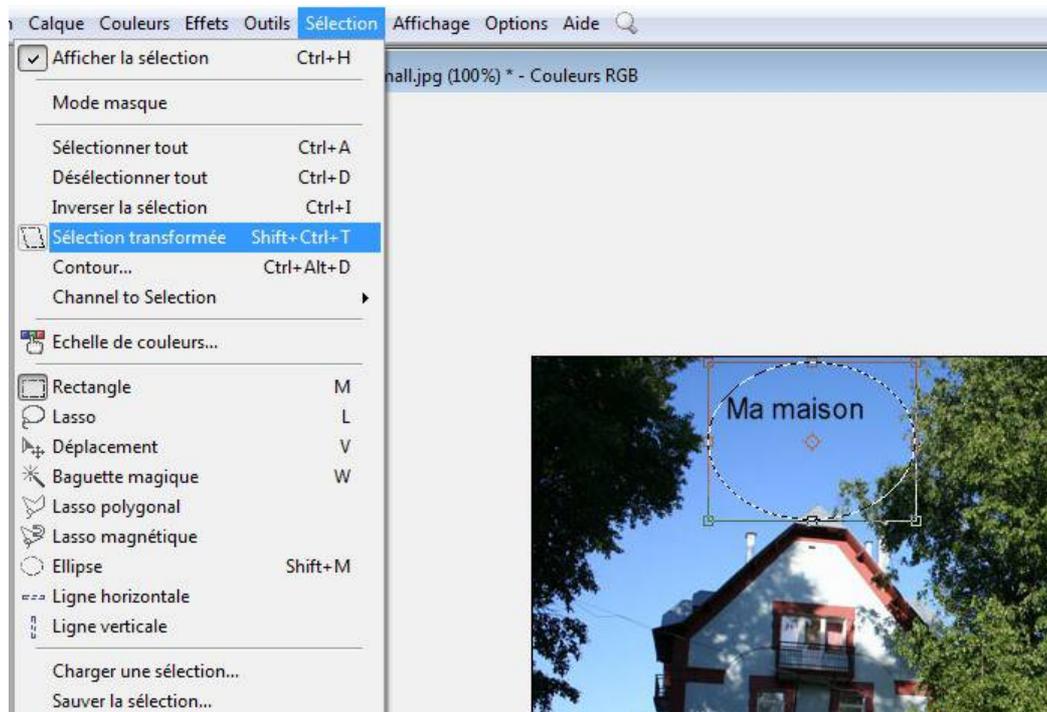
Pour revenir à l'ensemble de l'image, choisissez le mode « **Image** ».

Cliquez sur l'image pour choisir les couleurs. Vous pouvez ajouter de nouvelles couleurs à la zone sélectionnée en maintenant la touche **Maj** enfoncée tout en cliquant sur la zone sélectionnée.

Les couleurs indésirables peuvent être soustraites de la zone sélectionnée en maintenant enfoncée la touche **Alt** tout en cliquant sur la zone sélectionnée. Vous pouvez également cliquer sur le compte-gouttes avec **+** ou **-** dans le panneau Plage de couleurs, puis cliquer sur l'image ou la fenêtre de prévisualisation.

4.4 Transformation d'une sélection

La commande "Sélection transformée" n'affecte que le cadre de sélection et non l'image. Choisissez la commande "Sélection -> Sélection transformée"



Pour modifier les tailles horizontale et verticale d'une zone sélectionnée, faites glisser le coin du cadre.

Pour modifier la taille horizontale ou verticale, faites glisser la bordure du cadre. Déplacez seulement un coin ou une bordure en maintenant la touche **Ctrl** enfoncée.

Pour faire pivoter une zone sélectionnée, placez le curseur près du manipulateur de trame de l'intérieur ou de l'extérieur (le curseur réapparaîtra comme une flèche recto-verso) et faites glisser le curseur de manière circulaire.

Pour enregistrer les modifications, cliquez deux fois sur la souris dans le cadre ou cliquez sur le bouton **OK** dans le panneau Outils ou appuyez sur Entrée. Pour annuler la transformation, cliquez sur le bouton **Annuler** ou appuyez sur la touche **Echap**.



5 Recadrage

 Cliquer sur cet icône du panneau Outils ou sélectionner « **Recadrage** » dans le menu « **Outils** » de la barre du menu pour recadrer une image.

Placer le curseur dans l'angle de la zone à recadrer.

Maintenir la touche gauche de la souris enfoncée et la déplacer en diagonale pour déterminer la zone à recadrer et relâcher la touche de la souris.



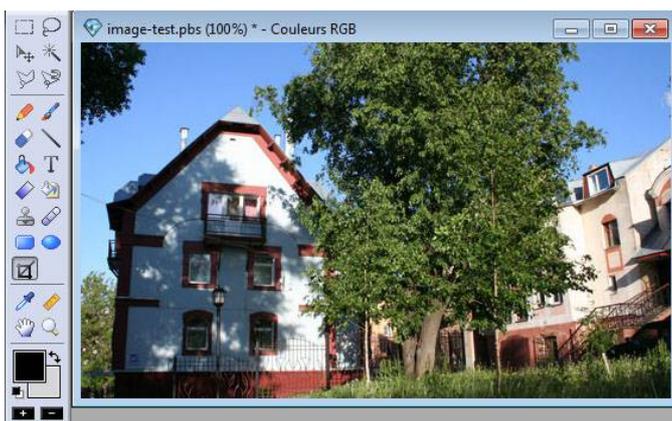
La zone ainsi créée peut être déplacée dans l'image. Placer le curseur dans la zone et maintenir la touche gauche de la souris enfoncée et déplacer la zone dans l'image.

Pour redimensionner cette zone, agissez sur les poignées de redimensionnement dans les angles et les cotés de la zone.

Il est aussi possible de faire pivoter cet zone en agissant sur les poignées des angles. Le centre de rotation est déplaçable à l'intérieur et l'extérieur de la zone.

Appuyer sur la touche « **Entrée** » du clavier pour valider le recadrage.

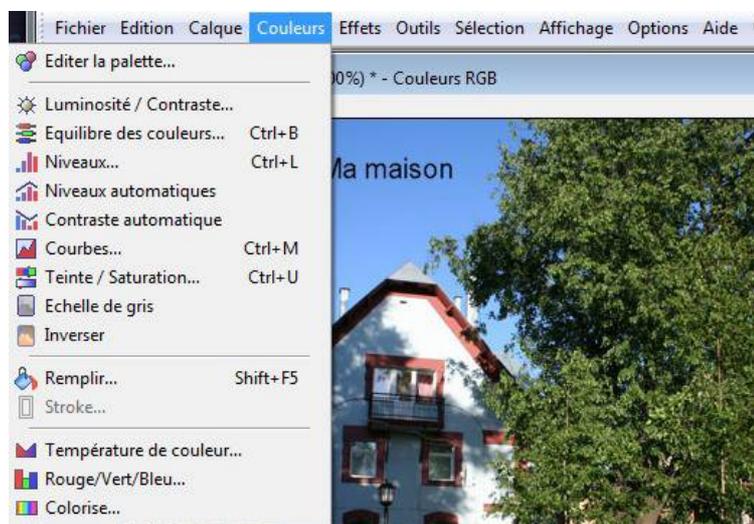
Appuyer sur la touche « **Echap** » du clavier pour annuler la sélection de zone et le recadrage.



6 Réglage des couleurs

PixBuilder Studio inclut des outils pour ajuster la couleur, la luminosité (obscurité) et le contraste d'une image. Les commandes disponibles pour le réglage des couleurs se trouvent dans le menu « **Couleurs** » de la barre de menu.

Les rubriques du menu Couleurs.



Les commandes peuvent être appliquées à toutes les couches actives. Si aucune zone n'a été sélectionnée, la commande est appliquée à la couche entière. Sinon, il est appliquée uniquement à la zone sélectionnée.

6.1 Luminosité / Contraste

Cliquer sur "**Luminosité \ Contraste**" dans le menu « **Couleurs** » de la barre de menu.

Cette fonction est utilisée pour rendre les couleurs d'une image plus sombres, plus lumineuses et plus ou moins claires.

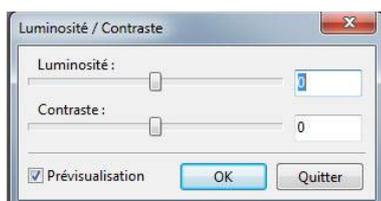


Image originale



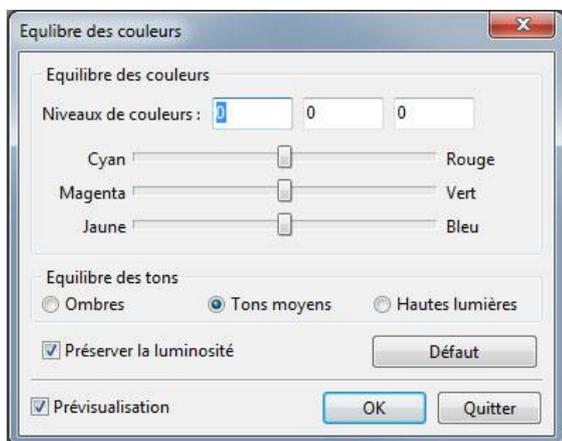
Image après ajustement

6.2 Equilibre des couleurs

Cliquer sur "**Equilibre des couleurs**" dans le menu « **Couleurs** » de la barre de menu.

La commande « **Equilibre des couleurs** » vous permet de régler la balance des couleurs d'une image en déplaçant les curseurs entre les paires complémentaires des valeurs de couleur RGB primaires et des valeurs de couleur CMJ secondaires.

Cet équilibre peut être ajusté sur les Ombres, les Tons moyens ou les Hautes lumières.

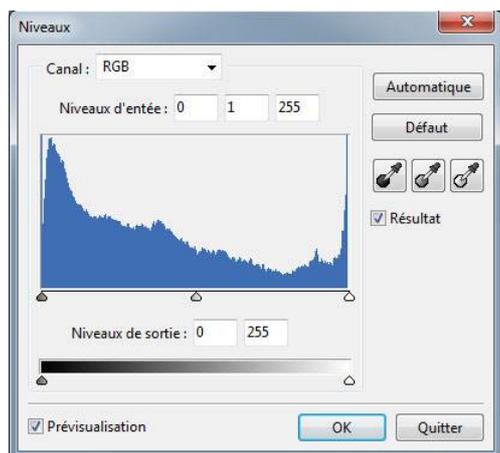


Par exemple, si vous souhaitez réduire la tonalité du rouge d'une photo, vous pouvez passer des valeurs de couleur de rouge à cyan. Vous pouvez également modifier les valeurs de teinte pour changer les couleurs utilisées dans une image.

6.3 Niveaux

Cliquer sur "**Niveaux**" dans le menu « **Couleurs** » de la barre de menu.

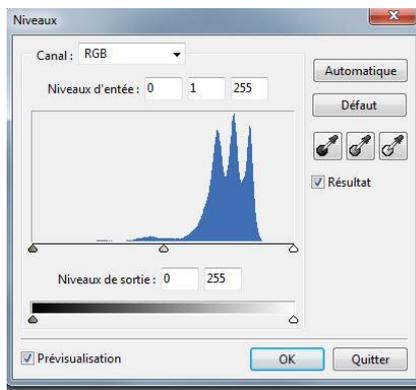
Cette boîte de dialogue vous montre l'histogramme de votre image. La courbe représente le nombre de pixels pour des valeurs de 0 à 255. En agissant sur les curseurs sous l'histogramme vous pouvez modifier la répartition de ces valeurs dans le spectre.



C'est particulièrement utile lors que votre image présente un décalage vers la droite (pas de noir et de gris foncé) ou vers la gauche (pas de blanc ou de gris très clair).

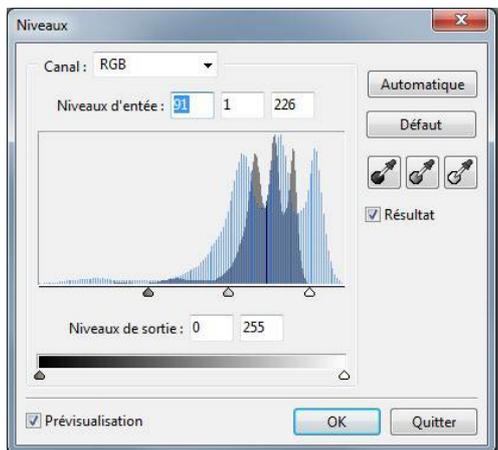
La photo ci-dessous présente une exposition imparfaite.

Les niveaux ne sont pas répartis sur la totalité du spectre entre 0 et 255. Des valeurs sont manquantes dans les basses et les hautes lumières.

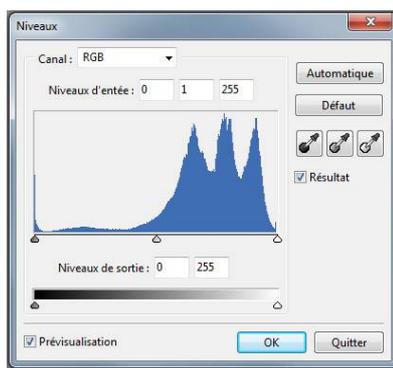
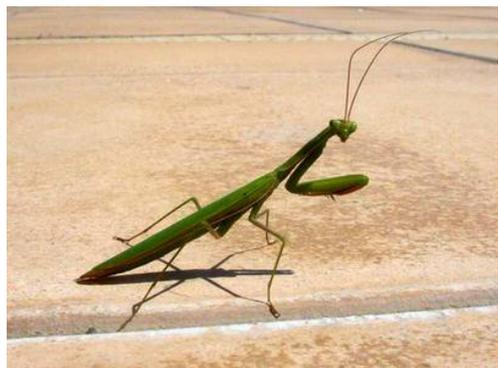


Déplacer les curseurs de gauche et de droite au pied de l'histogramme comme ci-dessous.

Le curseur des tons moyens au centre suit le déplacement des curseurs haute et basse lumières. Vous pouvez également modifier les tons moyens en déplaçant le curseur central (gamma) séparément.



Voici le résultat. L'image est plus contrastée et son histogramme couvre maintenant la totalité du spectre.



Cette opération peut être effectuée sur les 3 canaux RGB en même temps ou par canal de couleur en choisissant une couleur dans la liste déroulante « **Canal** ».

La pipette de gauche permet de déterminer le point noir de l'image.

La pipette du centre permet de déterminer le point gris de l'image.

La pipette de droite permet de déterminer le point blanc de l'image.

Vous pouvez effectuer l'une des opérations suivantes:

- Pour augmenter la luminosité des couleurs claires et du contraste, déplacez le "**Niveau d'entrée**" Marqueur (blanc) à gauche. Le marqueur montrant le niveau des couleurs intermédiaires (Entre l'obscurité et la lumière) changera aussi. Réglez sa position manuellement si nécessaire.
- Pour rendre les couleurs sombres plus foncées, déplacer le marqueur "**Niveaux d'entrée**" (noir) vers la droite. Le marqueur montrant le niveau des couleurs intermédiaires changera également. Ajustez sa position manuellement si nécessaire.
- Pour ajuster le niveau des couleurs intermédiaires indépendamment, utilisez le marqueur du milieu "**Niveaux d'entrée**".
- Pour réduire le contraste d'une image et l'alléger, déplacez le marqueur "**Niveaux de sortie**" (noir) vers la droite.
- Pour réduire le contraste et assombrir une image, déplacez le marqueur blanc "**Niveaux de sortie**" vers la gauche.

6.4 Niveaux automatiques

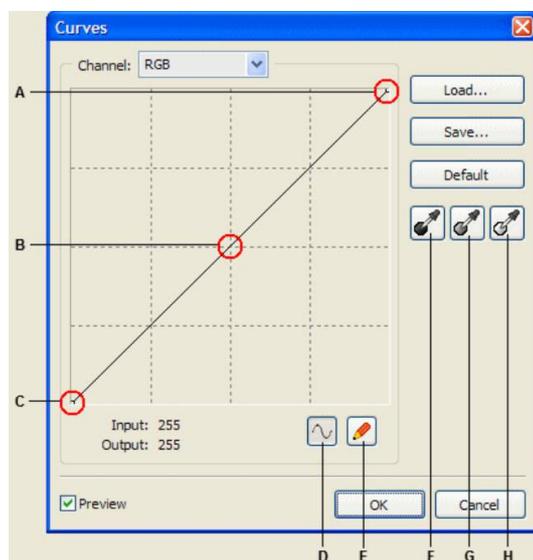
Cette option est utilisée pour le nivellement automatique d'une valeur de niveau d'entrée pour chacun des canaux RVB monochromes.

6.5 Contraste automatique

Cette option est utilisée pour le nivellement automatique de l'ensemble du canal RVB.

6.6 Courbes

Le dialogue de réglage des courbes peut être démarré en cliquant sur « **Courbes** » dans le menu « **Couleurs** » de la barre de menu.



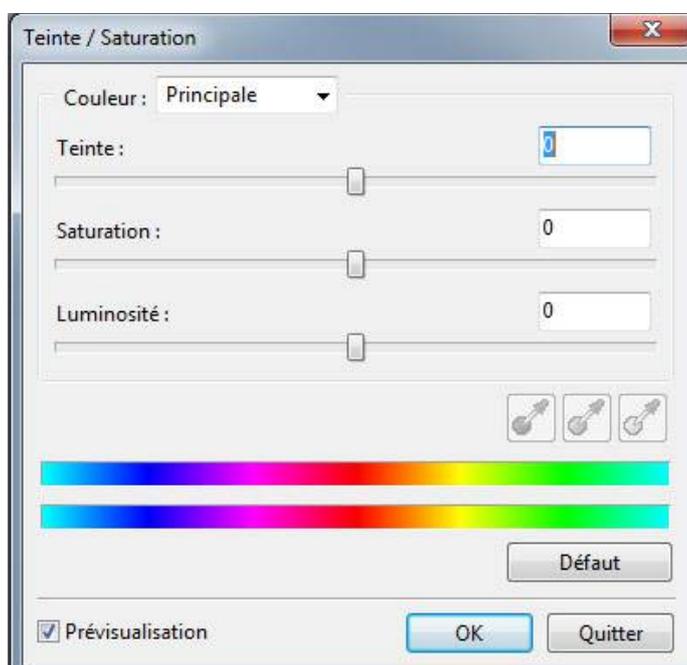
- A – Hautes lumières
- B – Couleurs
- C – Basses lumières
- D – Ajustement d'une courbe en ajoutant des points
- E – Dessine une courbe avec un crayon
- F – Choix du point noir
- G – Choix du point gris
- H – Choix du blanc

Les dialogues pour le réglage des courbes et pour le réglage des niveaux vous permettent de gérer une gamme complète de couleurs. Contrairement au dialogue pour l'ajustement des niveaux, qui en comprend seulement trois (le niveau de blanc, le niveau de noir et le gamma), la boîte de dialogue pour ajuster les courbes vous donne la possibilité de définir un nombre arbitraire de points dans toute la gamme de couleurs d'une image. Vous pouvez également utiliser la boîte de dialogue Courbes pour un réglage précis des canaux. Vous pouvez enregistrer les paramètres que vous avez utilisés pendant votre travail ou télécharger des paramètres précédents.

Lorsque la boîte de dialogue Courbes s'ouvre, la plage de couleurs est affichée en une ligne diagonale. L'axe horizontal indique la valeur des pixels d'une image originale (niveaux d'entrée), tandis que l'axe vertical indique les nouvelles valeurs (niveaux de sortie).

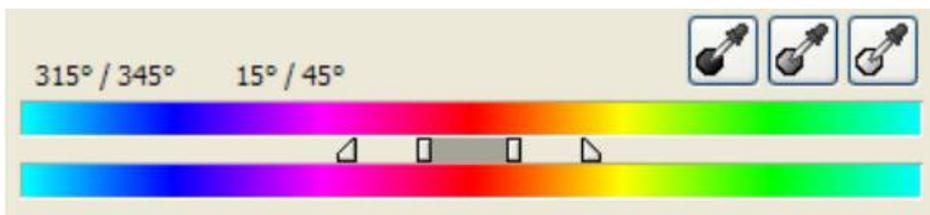
6.7 Couleur / Saturation

La boîte de dialogue permettant de régler couleur et saturation est accessible en cliquant sur « **Couleur / Saturation** » dans le menu « **Couleurs** » de la barre de menu.



La commande **Couleur / Saturation** permet de régler la couleur et la saturation d'un seul canal monochromatique ou d'une image entière.

Lorsque l'option "**Maître**" dans la fenêtre "**Couleur**" est choisie, le processus de réglage affecte toutes les couleurs d'une image. Lorsqu'une plage de couleurs prédéfinie est choisie, un marqueur manuel et une pipette deviennent accessibles.



Une plage de couleurs, qui dépend des valeurs Couleur, Saturation et Luminosité, peut être réduite ou étendue.

6.8 Echelle de gris

Pour accéder à cette commande, cliquez sur "**Niveaux de gris**" dans le menu « **Couleurs** » de la barre de menu.

Le mode Niveaux de gris est un mode qui utilise jusqu'à 256 variations de gris pour produire une image noir et blanc. Chaque pixel d'une image a une valeur représentant la luminosité, allant de 0 (noir) à 255 (blanc).

6.9 Inverser

Pour accéder à cette commande, cliquez sur « **Inverser** » dans le menu « **Couleurs** » de la barre de menu. La commande "**Inverser**" inverse les couleurs d'une image. Lorsque vous appliquez la commande "**Inverser**" à une image, la valeur de luminosité pour chaque pixel d'une image sera convertie en valeur inverse dans l'échelle de 256 couleurs. Par exemple, pour un certain pixel, une valeur de 255 sera convertie en 0 et pour un autre pixel une valeur de 5 sera changée à 250.

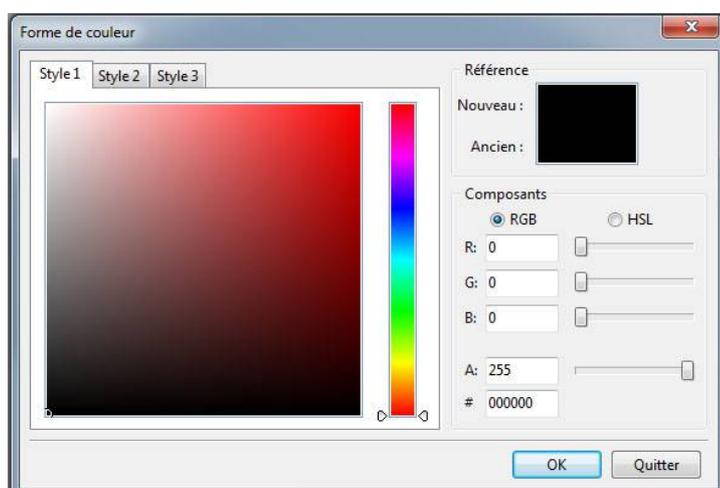
6.10 Remplir

Pour remplir une zone sélectionnée ou un calque entier, procédez comme suit:

- Choisissez une couleur de premier plan ou d'arrière-plan.
- Sélectionnez la zone que vous souhaitez remplir. Pour remplir un calque entier, sélectionnez le calque dans le panneau **Calques**.
- Cliquez sur "**Remplir**" dans le menu « **Couleurs** » de la barre de menu pour remplir une sélection ou un calque. Une boîte de dialogue apparaît dans laquelle vous pouvez choisir la couleur.



Les couleurs suivantes sont disponibles: blanc, couleur de premier plan, couleur d'arrière-plan, transparent et toute couleur que vous pouvez choisir dans la boîte de dialogue suivante.

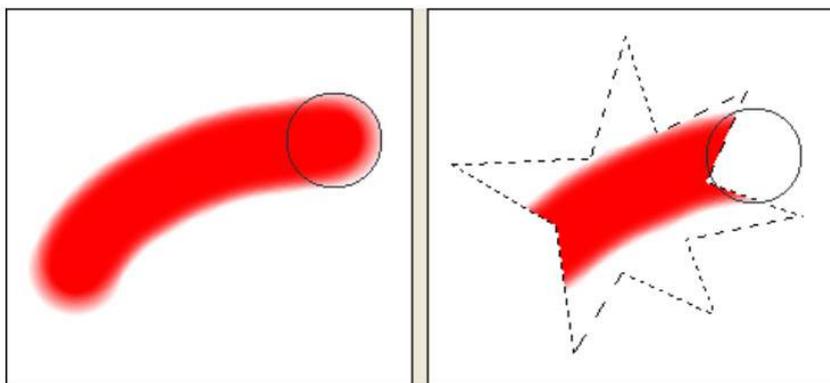


Cliquez sur le bouton **OK** pour terminer la procédure.

7 Dessiner

Le dessin s'effectue sur une couche sélectionnée. Si plusieurs couches sont sélectionnées, le dessin s'effectue sur la couche placée la plus haute sur le panneau Calques.

Le dessin est autorisé sur la couche entière si aucune zone n'a été sélectionnée. S'il y a une zone sélectionnée, le dessin n'est autorisé que dans cette zone.



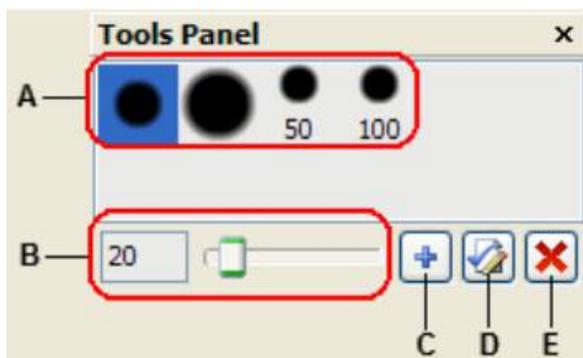
Pour dessiner avec la couleur de premier plan, maintenez le **bouton gauche** de la souris enfoncé. Pour dessiner avec la couleur d'arrière-plan, maintenez le **bouton droit** enfoncé. Pour passer à la pipette, maintenez le bouton **Alt** enfoncé et cliquez sur l'image.

Les effets suivants sont possibles:

- Jeu de brosses
- Remplissage de couleur
- Créer un calque de texte
- Remplir avec une couleur dégradé
- Créer / modifier un dégradé
- Changer une couleur
- Tampon de duplication

7.1 Jeu de Brosses

Le panneau Outils possède un ensemble de brosses pour les outils Pinceau, Crayon, Effacer, Remplacer la couleur, Tampon de duplication et Pinceau de cicatrisation.



A - Un jeu de brosses

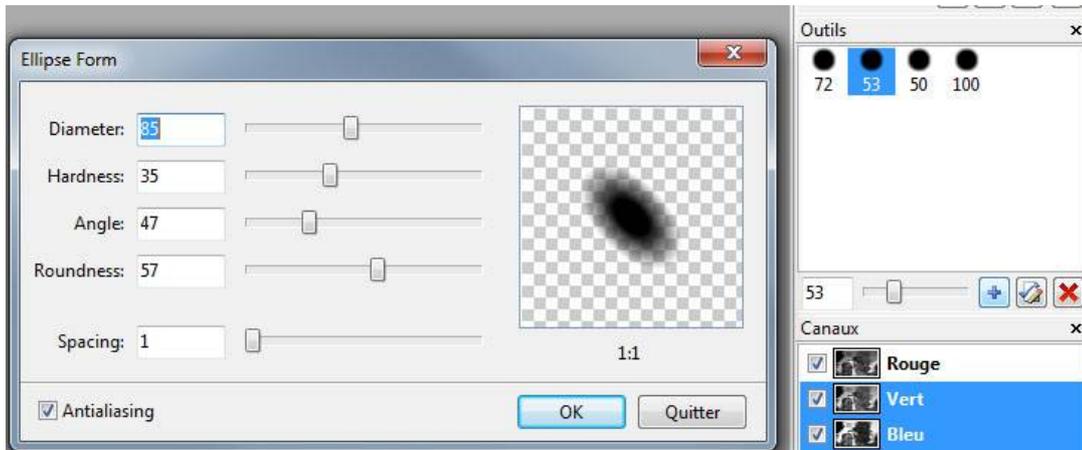
C - La taille de la brosse en cours

D - Editer la brosse en cours

E - Supprimer la brosse en cours

La taille de la brosse en cours peut être modifiée à l'aide des touches "[" et "]".

Le bouton pour la création d'une brosse et le bouton pour l'édition de la brosse en cours ouvrent une boîte de dialogue qui permet à l'utilisateur de la paramétrer.



- **Diamètre** (Diameter), c'est la taille d'une brosse (varie de 1 à 1000 pixels).
- **Dureté** (Hardness), c'est la valeur donnée en pourcentage du diamètre d'une brosse (varie de 0 à 100%). Il détermine la taille d'une trace non transparente d'une brosse.
- **Angle**, c'est l'angle d'orientation de la brosse.
- **Rondeur** (Roundness), plus la valeur est grande, plus la forme d'une brosse est proche d'un cercle. Une brosse est ronde lorsque la valeur de rondeur est de 100 et une ligne lorsque la valeur est 0.
- **Espacement** (Spacing), plus la valeur est grande, plus la distance entre les traces d'une brosse est grande.

7.2 Remplissage de couleur

L'outil de remplissage de couleur est utilisé pour remplacer une couleur d'origine par une couleur principale en remplissant des zones de couleur similaire. La valeur du paramètre **Tolérance** est prise en compte. Plus cette valeur est grande, plus la gamme de couleurs sera remplacée par l'outil remplissage de couleur.

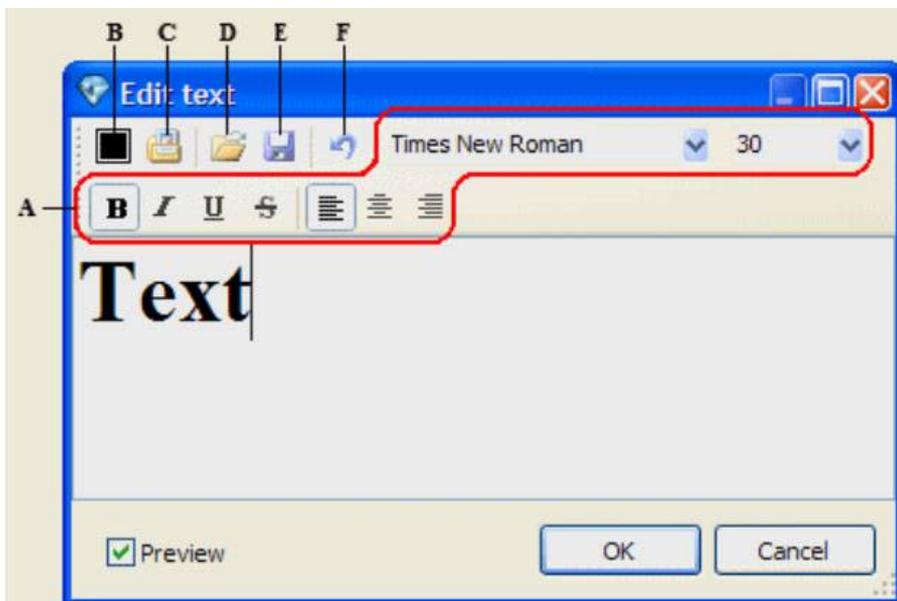
L'outil ne nécessite pas de sélectionner une zone de travail.

Si l'indicateur "**Tous les calques**" est activé, l'outil **Remplissage des couleurs** remplit les zones d'un calque actif avec les couleurs trouvées sur toutes les couches visibles en ce moment (et pas seulement sur celles du calque actif).

8 Créer un calque de texte

L'outil Texte permet de créer un calque de texte.

En sélectionnant "**Outil de texte**" dans la barre de menu, la boîte de dialogue d'une entrée de texte s'ouvre.



A - Outils de formatage du texte

B - Bouton pour choisir la couleur du texte

C - Bouton pour charger la texture du texte

D - Bouton pour charger du texte.

E - Bouton pour sauvegarder les modifications de texte.

F - Bouton d'annulation

La boîte de dialogue d'édition de texte permet d'enregistrer le texte pour une utilisation ultérieure dans d'autres images et de télécharger des textes précédemment enregistrés.

La boîte de dialogue Texture est lancée en appuyant sur le bouton pour charger le texte.

Toutes les modifications seront appliquées après avoir appuyé sur le bouton **OK**.

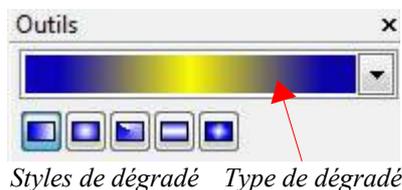
9 Remplir avec une couleur dégradée

Une couleur de dégradé est une transition de couleur lisse entre au moins deux couleurs.

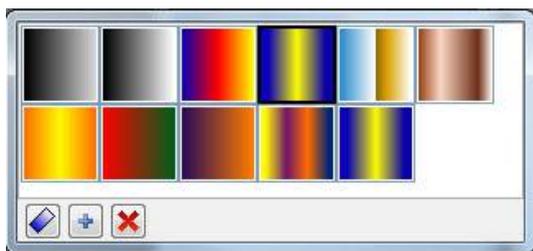
L'outil **Dégradé** est utilisé pour colorer une image simplement en faisant glisser un curseur. Après chaque glissement, un nouveau dégradé sera appliqué à un calque.

Pour utiliser l'outil Gégradé, procédez comme suit:

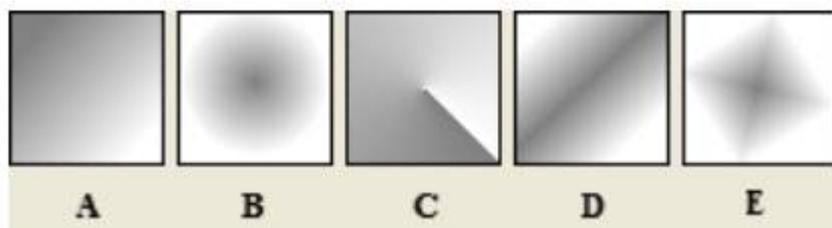
- Sélectionnez ou créez un calque.
- Sélectionnez une zone sur un calque. Sinon, le dégradé remplira la couche entière.
- Activez l'outil Dégradé.
- Choisissez un type de dégradé sur le panneau de configuration.
- Choisissez l'un des styles de dégradé suivants: linéaire, radial, angulaire, réfléchi ou Diamant en double cliquant dessus.
- Pour obtenir un dégradé linéaire, faites glisser le curseur d'un côté d'une zone autre. Pour obtenir un autre type de gradient, faites glisser le curseur du centre d'une zone sélectionnée vers le côté.



Styles de dégradé Type de dégradé



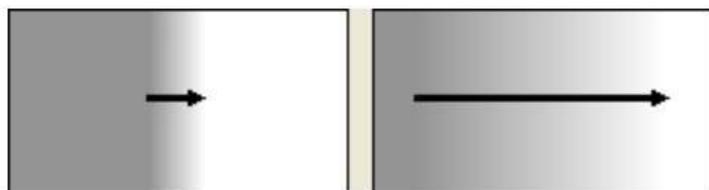
Types de dégradé



Styles de dégradé

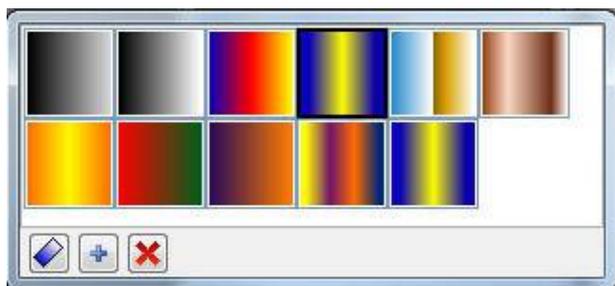
- A - Dégradé linéaire
- B - Dégradé Radial
- C - Dégradé en angle
- D - Dégradé en réflexion
- E - Dégradé en diamant

Faites glisser le curseur sur une grande distance pour obtenir une transition de couleur à peine perceptible, ou sur une courte distance pour obtenir une transition de couleur nette.



Créer / modifier un dégradé

PixBuilder Studio vous permet de créer et d'éditer des dégradés.



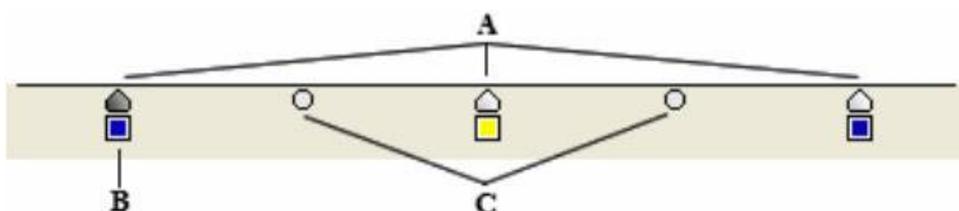
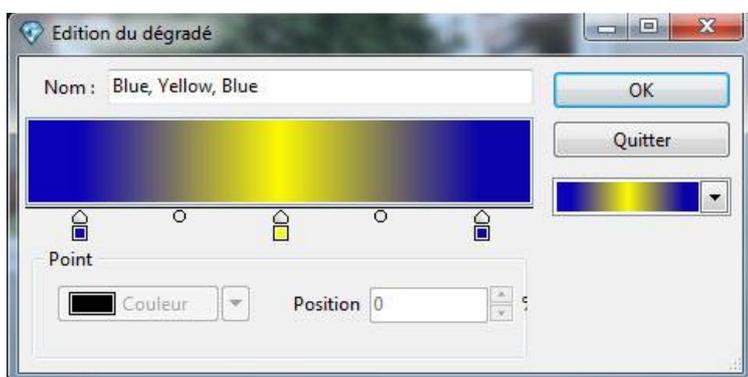
A B C

A - Bouton pour éditer les dégradés

B - Bouton pour créer un dégradé

C - Bouton pour supprimer un dégradé

En appuyant sur le bouton pour l'édition ou la création d'un dégradé, le dialogue de modification d'un dégradé s'ouvre.



Les points clés du panneau

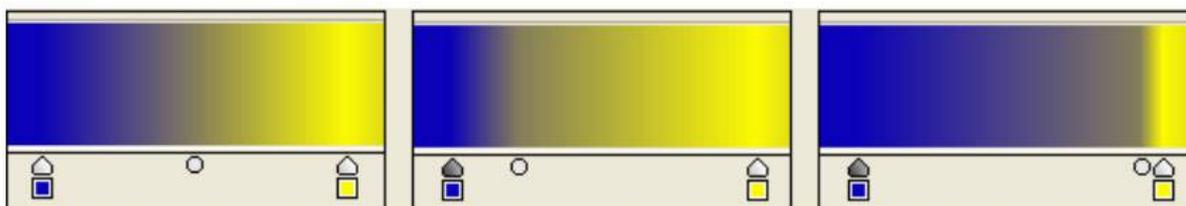
A - Les points clé

B - Le point en cours

C - Les points correspondant au centre d'une transition de couleur

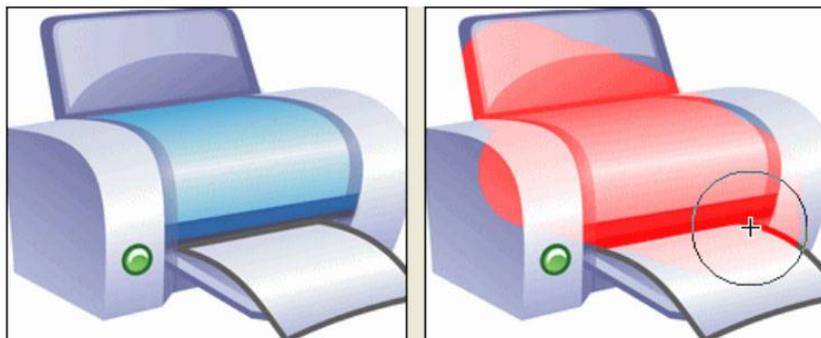
Un dégradé consiste en un ensemble de points clés, entre lesquels se produit une transition de couleur. Une couleur et une position sur un dégradé peuvent être définies pour chaque point (varie de 0 à 100%). Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur le panneau Points clés pour créer un point clé. Pour supprimer un point, retirez-le de la zone de travail.

Les points correspondant au centre d'une transition de couleur se situent entre deux points-clés voisins. Ils peuvent être déplacés vers la gauche ou vers la droite.



10 Changer une couleur

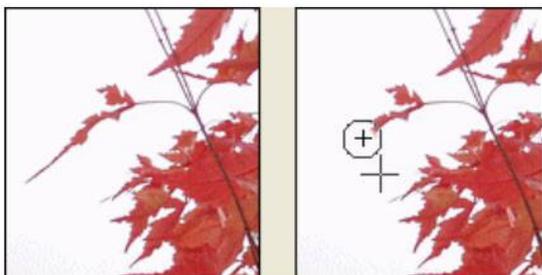
L'outil de changement de couleur est utilisé pour changer la couleur des pixels.



11 Tampon de duplication (outil clone)

L'outil Tampon de duplication est utilisé pour prendre un fragment d'image pour une réutilisation ultérieure sur la même image. L'outil peut également être utilisé pour créer des doublons de fragments entre les couches.

L'outil Tampon de duplication est utilisé pour dupliquer un objet ou supprimer un défaut d'une image. Parce que vous pouvez utiliser n'importe quel type de brosse avec l'outil Tampon de duplication, vous pouvez contrôler finement la taille de la zone que vous dupliquez.



 Sélectionner l'outil Tampon dans la panneau des outils ou le menu « **Outils** » de la barre de menu.



Ce curseur apparaît à l'écran.

Placer le curseur à l'endroit des pixels à cloner et cliquer sur la touche droite de la souris en maintenant enfoncée la touche « **Alt** ».



Ce curseur apparaît à l'écran pour symboliser la prise en compte de l'origine du clone.

Déplacer le curseur à l'endroit où vous voulez copier les pixels.

Maintenir appuyé la touche gauche de la souris et déplacer le curseur pour copier les pixels.



Ce curseur apparaît à l'écran en plus du curseur de clonage vous indiquant le centre de la zone d'origine du clonage.

12 Effets

Pour accéder aux effets disponibles, utilisez le menu "**Effets**" de la barre de menu.

Les effets sont appliqués à toutes les couches sélectionnées. S'il y a une couche de texte parmi celles sélectionnées, elle doit être convertie en format bitmap. Si un calque n'a pas de zone sélectionnée, l'effet sera appliqué à toute la zone du calque. Sinon, il sera appliqué uniquement à la zone sélectionnée.

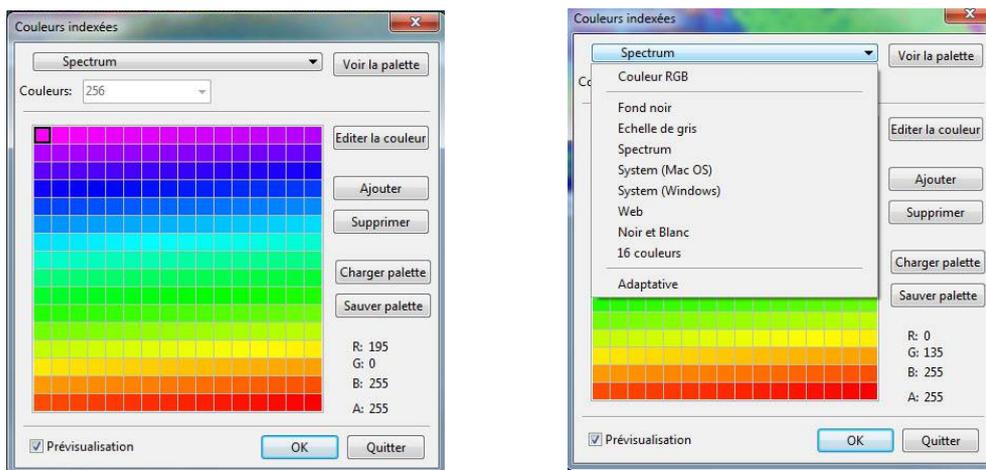
Les effets suivants sont possibles:

- Tramage
- Flou rapide
- Flou gaussien
- Accentuation rapide
- Netteté
- Masque flou
- Matrice personnalisée

12.1 Tramage

Pour pouvoir utiliser une palette avec un nombre limité de couleurs, le nombre de couleurs utilisées pour former une image doit être restreint. Pour obtenir une couleur nécessaire pour une image qui n'est pas dans la palette, vous pouvez mélanger les couleurs disponibles pour obtenir une couleur désirée.

Pour lancer le tramage, exécutez la boîte de dialogue en cliquant sur « **Tramage** » dans le menu « **Effets** » de la barre de menu.



Dans cette boîte de dialogue, vous pouvez choisir un préréglage de palette.

Les préréglages indiqués dans l'image de droite ci-dessus sont disponibles :

L'option "**Adaptive**" forme une palette dont l'utilisation minimise les distorsions d'image.

Une fois la palette choisie et ajustée, l'image sera adaptée à elle par le tramage.

12.2 Flou rapide

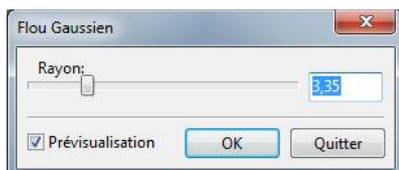
La commande **Flou rapide** du menu **Effets** est utilisée pour flouter une image.

La commande n'a pas de paramètres.

La commande est utilisée pour éliminer les distorsions dues à des transitions de couleurs nettes qui peuvent se produire dans une image. Le **Flou rapide** lisse les transitions de couleurs en faisant la moyenne de la couleur des pixels autour des bords des lignes et des zones grisées.

12.3 Flou gaussien

L'effet **Flou Gaussien** du menu « **Effets** » utilise l'algorithme gaussien en appliquant une matrice de convolution à chaque pixel. La taille de la matrice est déterminée par la valeur définie par l'utilisateur.

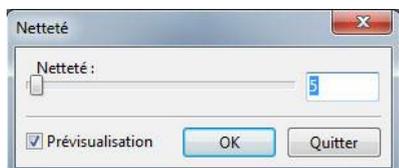


12.4 Accentuation rapide

La commande **Accentuation rapide** (Menu Effets -> Accentuation rapide) est utilisée pour rendre l'image plus nette. La commande n'a pas de paramètres et est utilisée pour mettre en évidence une sélection pour améliorer sa clarté.

12.5 Netteté

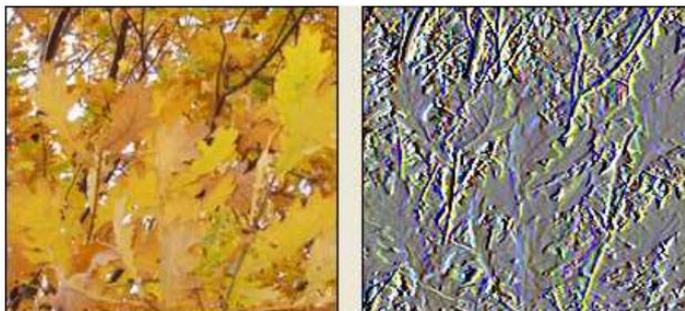
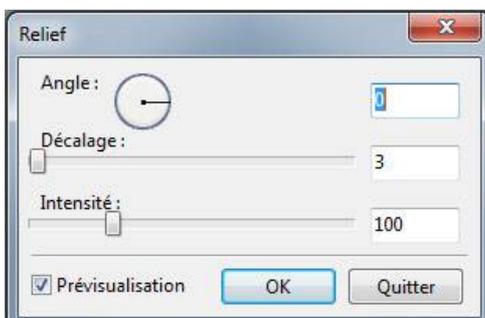
La commande **Netteté** du menu **Effets** est utilisée pour rendre la transition des couleurs plus nette et les bords de celles-ci plus perceptibles. Le niveau de netteté peut être défini par l'utilisateur dans la barre de défilement.



12.6 Relief

La commande **Relief** permet de créer un effet de sélection en relief ou embouti. Il est obtenu en convertissant la couleur d'une sélection en gris alors que les bords de cette sélection restent dans la couleur d'origine. Les paramètres incluent l'angle du relief (varie de -180 pour une image concave vers le haut à + 180 pour une image concave vers le bas), la hauteur et le pourcentage de la quantité de couleur dans la sélection (de 1% à 400%).

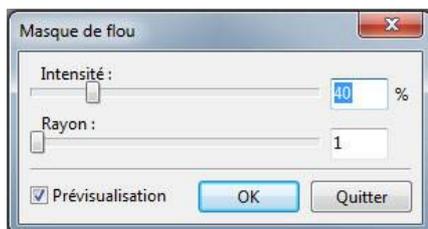
La boîte de dialogue **Relief** est accessible en cliquant sur "**Relief**" dans le menu « **Effets** » de la barre de menu.



12.7 Masque flou

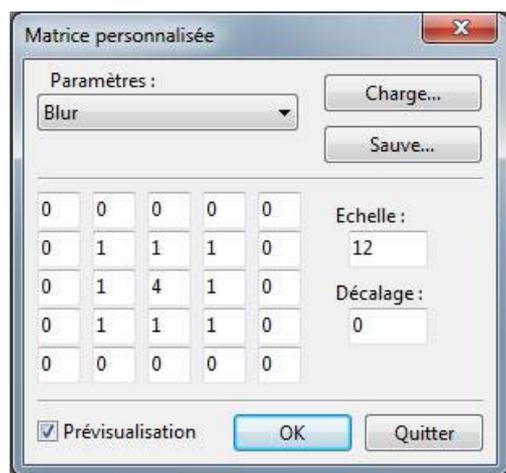
La commande **Masque Flou** est utilisée pour trouver les zones d'une image où des transitions substantielles de couleur se produisent et pour les affiner. La commande peut être utilisée pour ajuster le contraste d'un détail spécifique de bord et produire des lignes claires et sombres des deux côtés d'un bord pour le souligner et créer une illusion d'une image plus nette.

La boîte de dialogue **Masque Flou** est accessible en cliquant sur "**Masque Flou**" dans le menu « **Effets** » de la barre de menu.



12.8 Matrice personnalisée

La boîte de dialogue Matrice personnalisée est accessible en cliquant sur "**Matrice personnalisée**" dans le menu « **Effets** » de la barre de menu..



Dans cette boîte de dialogue, vous pouvez choisir l'un des 22 pré-réglages disponibles ou définir votre propre matrice 5x5.

Il existe une option pour enregistrer la matrice pour une utilisation ultérieure avec d'autres images.

13 Mode Masque

Lorsque vous sélectionnez une partie d'une image, la zone restante est masquée ou protégée contre l'édition. En créant un masque, vous isolez une zone d'une image et vous protégez des changements de couleur, des filtres ou d'autres effets. Les masques sont utilisés pour l'édition d'images complexes telles que des changements de couleur appliqués progressivement ou des effets de filtre.

Le mode **Masque** est nécessaire pour créer et éditer des sélections de forme sophistiquée.

Pour accéder au mode masque, appuyez sur le bouton situé dans le coin inférieur gauche du panneau Canaux.



Dans ce mode, la sélection en cours se transforme en un nouveau calque (un masque) dans lequel vous pouvez appliquer les outils de la même manière que vous les appliqueriez sur une couche régulière. Le panneau **Masque** apparaîtra à la place du panneau **Canaux**.

Après avoir appuyé sur le bouton pour quitter le mode Masque, le masque devient une sélection régulière.

Voici un exemple de fonctionnement avec le mode masque:

1. À l'aide de n'importe quel outil de sélection, sélectionnez la partie de l'image que vous souhaitez modifier.
2. Cliquez sur le bouton Mode Masque dans le panneau Canaux.

La zone en dehors de la sélection devient superposée et n'est plus disponible pour l'édition.

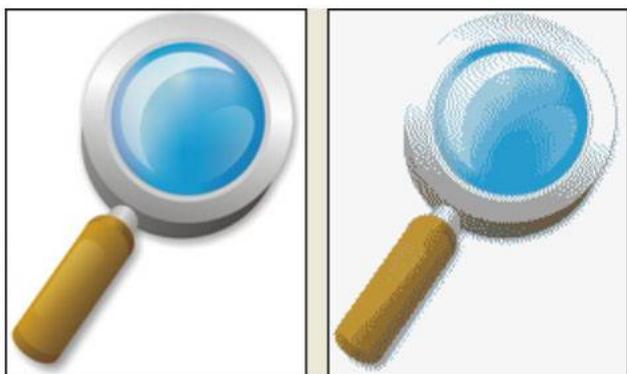
La zone sélectionnée reste disponible pour l'édition. Par défaut, le mode Masque colore la zone protégée avec une superposition rouge.

3. Pour modifier le masque, sélectionnez un outil de dessin dans le panneau Outils.
4. Dessinez avec du blanc pour sélectionner une zone plus grande d'une image (la superposition sera supprimée. Des zones peintes en blanc). Pour dé-sélectionner les zones, tracez-les avec du noir (la superposition couvrira les zones peintes en noir). Le dessin en gris ou en une autre couleur crée une zone semi-transparente, qui peut être utilisée pour traiter des effets de flou ou d'antialiasing. (Les zones semi-transparentes peuvent ne pas apparaître sélectionnées lorsque vous quittez le mode Masque, mais en fait, elles le sont.)
5. Quittez le mode masque pour revenir à l'image d'origine.

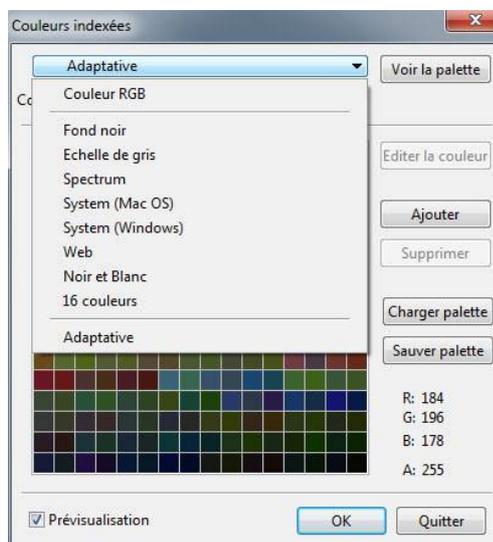
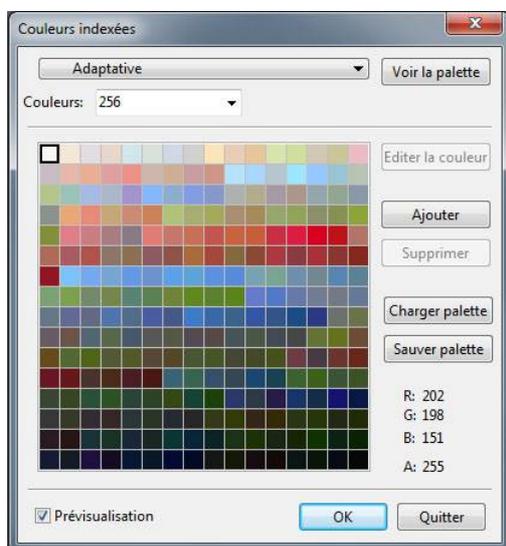
14 Palette

Une palette (table) est une liste de couleurs utilisées pour le traitement d'image. Le nombre de couleurs dans une palette dépend de l'intensité des couleurs dans l'image. L'intensité est déterminée par le nombre de bits par pixel. Dans PixBuilder Studio, le mode normal nécessite huit bits pour chaque canal RGB chromatique et huit bits pour fournir l'information sur le niveau d'une transparence de pixel (Canal Alpha).

Parfois, il est nécessaire de produire une image avec une palette de quelques couleurs. Chaque pixel d'une telle image correspond à un index, un pour chaque couleur dans une palette, qui peut comprendre jusqu'à 256 couleurs différentes. En fait, moins la palette possède de couleurs, plus la taille du fichier image que nous obtenons est faible. D'autre part, l'utilisation de très peu de couleurs peut gâcher votre image.



Par défaut, PixBuilder Studio utilise une palette de couleur RGBA. Vous pouvez modifier les paramètres de la palette en lançant sa fenêtre de configuration en cliquant sur « **Modifier la palette** » dans le menu « **Couleurs** » de la barre de menu.



Lorsque vous choisissez "**Adaptative**" dans la liste des paramètres, le programme construit la palette optimale afin de réduire au minimum la distorsion d'image. La boîte de dialogue vous permet de modifier, ajouter et supprimer des couleurs de la palette. Il existe également des options pour télécharger et enregistrer des palettes.

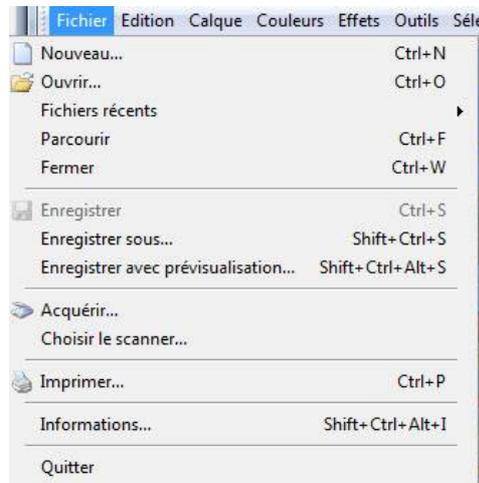
Après avoir choisi une palette, chaque couleur de l'image sera approximée par la couleur de la palette. En fait, l'image sera toujours traitée en mode RGBA, tandis que la palette est utilisée uniquement pour afficher l'image et l'enregistrer dans un fichier.

Si vous choisissez une couleur dans la boîte de dialogue qui n'existe pas dans la palette, un point d'exclamation apparaîtra.

15 Menu "Fichier" de la barre de menu

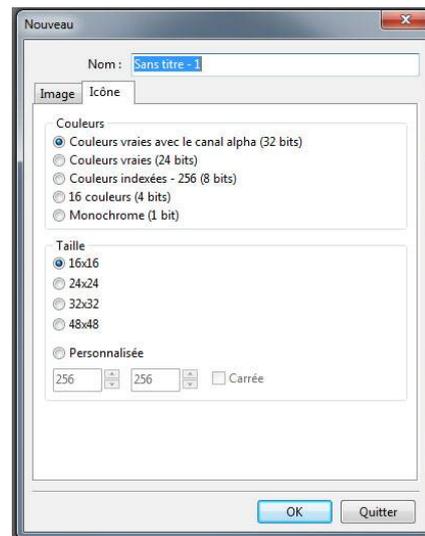
Le menu "Fichier" comprend les éléments suivants:

- Nouveau
- Ouvrir...
- Fichiers récents
- Parcourir
- Fermer
- Enregistrer
- Enregistrer sous
- Enregistrer avec prévisualisation
- Acquérir
- Choisir le Scanner
- Imprimer
- Informations
- Quitter



15.1 Créer une image ou une icône

Pour démarrer une nouvelle image, cliquez sur "Nouveau" dans le menu « Fichier » de la barre de menu.



L'onglet « **Image** » de la boîte de dialogue permet de définir le nom, la taille et la couleur d'une image. La taille peut être choisie arbitrairement ou à partir des modèles. De nouvelles tailles peuvent également être ajoutées aux modèles. S'il y a une image dans le Presse-papiers en ce moment, la taille de cette image est utilisée par défaut.

L'onglet « **Icône** » de la boîte de dialogue est utilisé pour créer une icône.

Le nom et la taille d'une nouvel icône, ainsi que l'intensité de sa couleur, peuvent être définis ici.

15.2 Ouvrir une image

Pour ouvrir une image, cliquez "**Ouvrir**" dans le menu « **Fichier** » de la barre de menu. Une fenêtre standard pour la sélection des fichiers image (avec une option de prévisualisation) s'affiche. Les types de fichiers suivants sont pris en charge:

- BMP (* .bmp; * .dib; * .rle),
- PNG (* .png),
- JPG (* .jpg; * .jpeg; * .jpe; * .jif; * .jiff),
- GIF (* .gif),
- TIFF (* .tif; * .tiff; * .xif),
- PCX (* .pcx; * .dcx),
- Targa (* t)
- Photoshop (* .psd),
- Icônes (* .ico),
- Fichiers PixBuilder Studio (* .pbs).

Le sous-menu "**Fichiers récents**" affiche les 10 derniers fichiers de travail.

15.3 Sauvegarder les modifications

PixBuilder Studio vous offre trois façons d'enregistrer un fichier: Enregistrer, Enregistrer sous et Enregistrer avec aperçu dans le menu « Fichier » de la barre de menu.

"**Enregistrer**" n'est disponible que si l'image a été modifiée. L'extension du fichier enregistré reste la même. Si l'image est nouvelle, "Enregistrer" fonctionnera comme "Enregistrer sous".

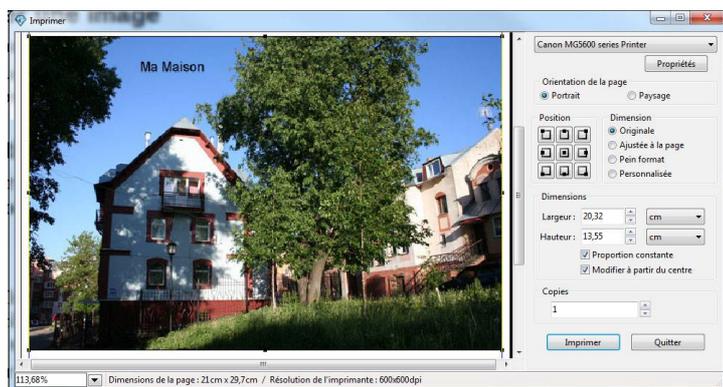
"**Enregistrer sous**" permet de choisir le format d'un fichier que vous souhaitez obtenir et de définir les paramètres d'enregistrement.

"**Enregistrer avec aperçu**" n'est disponible que pour les images dont la résolution est inférieure à dix Mégapixels. Si la résolution est plus élevée, "Enregistrer avec aperçu" fonctionnera comme "Enregistrer sous".

15.4 Imprimer une image

Pour imprimer une image, cliquez sur "**Imprimer**" dans le menu « **Fichier** » de la barre de menu

Cette boîte de dialogue permet de définir la taille d'une image et son emplacement sur une page, ainsi que de choisir l'imprimante, ses propriétés et le nombre d'exemplaires imprimés souhaités.

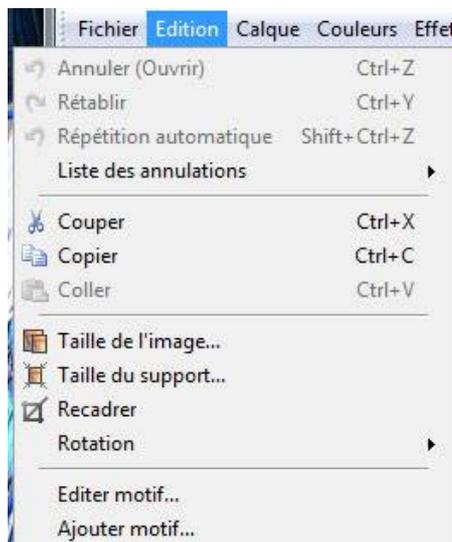


15.5 Information sur le fichier

Vous pouvez obtenir des informations générales sur le fichier dans le menu "**Fichier**" de la barre de menu et en cliquant sur "**Informations**".

16 Menu Edition de la barre de menu

Le menu "Edition" comprend les éléments suivants:

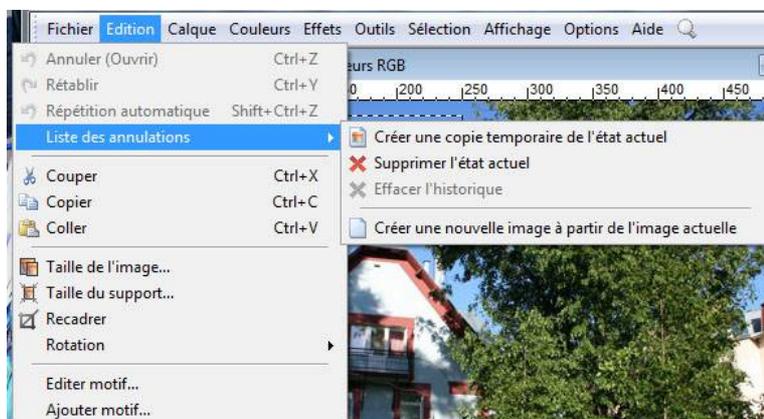


16.1 Annuler, Rétablir, Répétition automatique

Les fonctions « **Annuler** », « **Rétablir** » et « **Répétition automatique** » permettent d'annuler ou rétablir des actions réalisées avec les fonctions de PixBuilder.

16.2 Liste des annulations

Permet de gérer les annulations d'actions réalisées.



16.3 Couper, Copier, Coller

Les actions « **Couper** », « **Copier** » s'appliquent à une sélection du calque en cours. Pour copier toute l'image du calque, la sélectionner avec « **Sélectionner tout** » du menu Sélection.

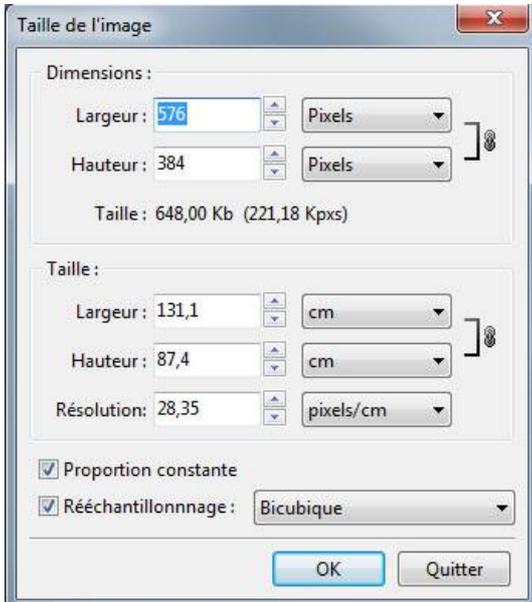
Utiliser l'action « **Coller** » pour ajouter la sélection dans un nouveau calque.

La sélection et l'action copier ont pu être faites sur une autre image. Vous pourrez ainsi ajouter tout ou parties d'une autre image dans un nouveau calque de l'image en cours.

16.4 Taille de l'image

Cliquer sur « **Taille de l'image** » pour accéder à la boîte de dialogue permettant de modifier les dimensions d'une image. Cette fonction est très utile pour réduire la taille de vos photos avant de les envoyer par mail ou sur le web.

Les dimensions d'une image sont en pixels ou en pourcentage.



Permet de modifier les dimensions de l'image en cours. Entrer une nouvelle valeur en pixels pour la largeur ou la hauteur de l'image. Pixbuilder calcule automatiquement l'autre dimension de façon proportionnelle. La taille du fichier non compressé est indiqué en octets et en nombre de pixels.

Taille de l'image en cm telle qu'elle sera imprimée. La résolution de l'image finale est indiquée en pixels par cm ou en pixels par pouce

Type de ré-échantillonnage et proportion sont déterminés ici. Le ré-échantillonnage est l'algorithme mathématique qui recalcule les valeurs et couleurs de tous les pixels de l'image lors d'un changement de taille.

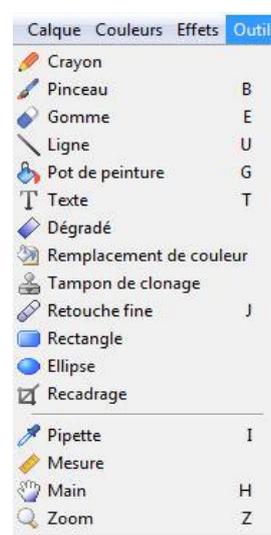
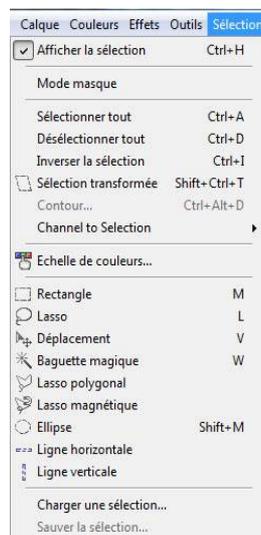
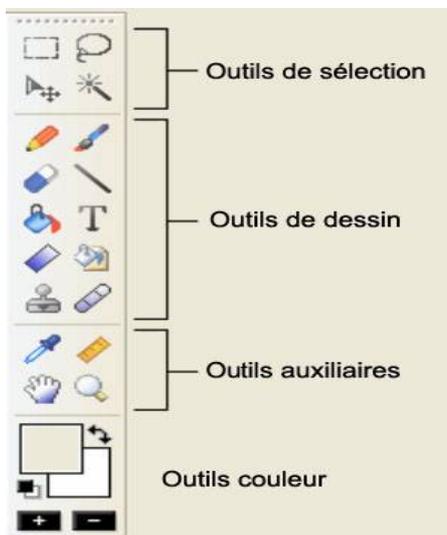
Pour modifier, la taille d'une image sans changer sa résolution (ses dimensions = son nombre de pixels), décocher la case ré-échantillonnage avant de modifier largeur ou hauteur.

17 Outils

Pour accéder aux outils PixBuilder Studio, vous pouvez utiliser les menus de la barre de menu, le menu **Sélection** (pour accéder aux outils de travail de sélection) et le menu **Outils** (pour accéder à tous les autres outils).

Certains des outils sont disponibles dans le **Panneau Outils** et sont divisés en trois groupes:

1. les outils pour traiter les sélections
2. les outils pour dessiner
3. les outils auxiliaires
4. Les outils choix de couleur



17.1 Les outils de sélection

Activez l'outil requis dans la barre d'outil ou le menu **Sélection**.

Lorsque le curseur survole une zone sélectionnée, ce curseur apparaît.



Dans ce cas, la sélection peut être déplacée dans l'image (maintien bouton gauche souris appuyé et déplacement).

Si en plus, vous maintenez la touche **Ctrl** enfoncée, ce curseur apparaît.



Dans ce cas, la sélection sera décalée avec la zone sélectionnée.

Lorsqu'une touche **Shift** est maintenue enfoncée, ce curseur apparaît.



Dans ce cas, une nouvelle zone sélectionnée peut être ajoutée à celle déjà existante.

Lorsque la touche **Alt** est maintenue enfoncée, ce curseur apparaît.



Dans ce cas, une nouvelle zone sélectionnée peut être soustraite de celle déjà existante.

17.1.1 Rectangulaire

L'outil Rectangulaire est utilisé pour les sélections rectangulaires.

17.1.2 Lasso

L'outil Lasso est utilisé pour sélectionner une zone de n'importe quelle forme.

17.1.3 Outil de déplacement

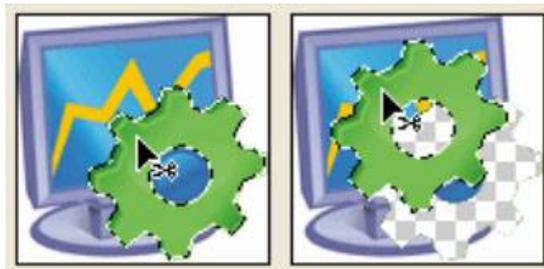


Pour appliquer l'outil, effectuez l'une des opérations suivantes:

Cliquez sur une zone sélectionnée et faites glisser la sélection vers une nouvelle position.

S'il y a plusieurs sélections, toutes se déplaceront en même temps.

La sélection originale (à gauche) et la sélection déplacée avec l'outil **Déplacer** (à droite)



Sélectionnez le calque que vous voulez déplacer. Faites glisser le calque dans une nouvelle position.

17.1.4 Baguette magique



L'outil Baguette magique est utilisé pour sélectionner une zone uniformément colorée (Par exemple, une fleur rouge ou un ciel) sans avoir à tracer sa frontière.

La gamme de couleurs et la tolérance doivent être spécifiées pour utiliser efficacement l'outil.

17.1.5 Ellipse

L'outil Ellipse est utilisé pour sélectionner une zone de forme elliptique ou ronde.

17.1.6 Lasso polygonal



L'outil Lasso polygonal est utilisé pour sélectionner une zone en forme de polygone à bord droits.

17.1.7 Lasso magnétique



L'outil Lasso magnétique est utilisé pour sélectionner une zone de n'importe quelle forme.

17.1.8 Ligne horizontale

L'outil Ligne horizontale est utilisé pour sélectionner une seule ligne.

17.1.9 Ligne verticale

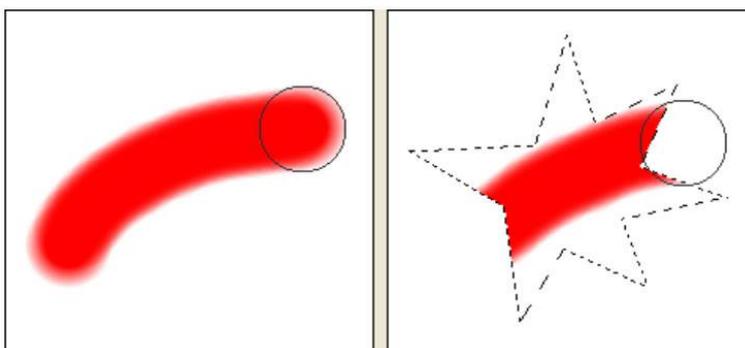
L'outil Ligne verticale est utilisé pour sélectionner une seule colonne.

17.2 Les outils de dessin

Le dessin s'effectue sur une couche sélectionnée.

Si plusieurs couches sont sélectionnées, le dessin s'effectue sur la couche placée le plus haut sur le panneau **Calques**.

Si la couche de travail n'a pas de zone sélectionnée, le dessin est autorisé sur la couche entière. S'il y a une zone sélectionnée, le dessin n'est autorisé que dans cette zone.



Pour dessiner avec la couleur de premier plan, maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé.

Pour dessiner avec la couleur d'arrière-plan, maintenez le bouton droit enfoncé.

Pour passer à la pipette, maintenez la touche **Alt** enfoncée et cliquez sur l'image.

Les outils suivants sont disponibles pour le dessin:

17.2.1 Outil Pinceau



L'outil Pinceau est utilisé pour dessiner une image avec une couleur sélectionnée. La couleur actuelle se superpose à la précédente.

17.2.2 Outil crayon



L'outil Crayon est utilisé pour dessiner une image avec une couleur sélectionnée. Le processus aboutit à remplacer les pixels d'une ancienne couleur par les pixels d'une couleur courante.

17.2.3 Outil Gomme



L'outil Gomme est utilisé pour dessiner une image avec la couleur transparente. Il efface toutes les autres couleurs.

17.2.4 Outil ligne



L'outil Ligne sert à tracer une ligne sur une image.

17.2.5 Outil de remplissage de couleur



L'outil Pot de peinture est utilisé pour remplir les pixels adjacents d'une couleur similaire à la couleur d'un pixel sélectionné.

17.2.6 Outil de texte



L'outil Texte permet de créer ou d'éditer un calque de texte. (Création d'une couche de texte)

17.2.7 Outil Dégradé



L'outil Dégradé est utilisé pour créer un mélange progressif entre plusieurs couleurs. Un remplissage de dégradé peut être créé ou choisi parmi les préréglages. (Remplissage en dégradé)

17.2.8 L'outil Remplacement de Couleur



L'outil Remplacement de couleur est utilisé pour modifier la couleur d'un pixel.

17.2.9 Tampon de Clonage



L'outil Tampon de clonage est utilisé pour prendre un échantillon d'une image pour une réutilisation ultérieure sur la même image.

17.3 Les outils auxiliaires

17.3.1 Outil pipette

L'outil Pipette est utilisé pour modifier une couleur d'avant-plan ou d'arrière-plan à partir d'une image ouverte.

Pour appliquer l'outil Pipette, procédez comme suit:

Dans le menu Outils, choisissez l'outil Pipette



1. Placez le curseur au-dessus de la zone de la couleur que vous souhaitez modifier.
2. Cliquez avec le bouton gauche de la souris pour changer la couleur du premier plan ou cliquez avec le bouton droit de la souris pour changer la couleur de fond.

17.3.2 Outil Mesure

L'outil Mesure est utilisé pour le positionnement précis d'images ou d'éléments.



Il calcule la distance entre deux points quelconques dans la zone de travail. Lorsque vous mesurez la distance entre deux points, une ligne non imprimable est dessinée, et le panneau Outils affiche les informations suivantes:

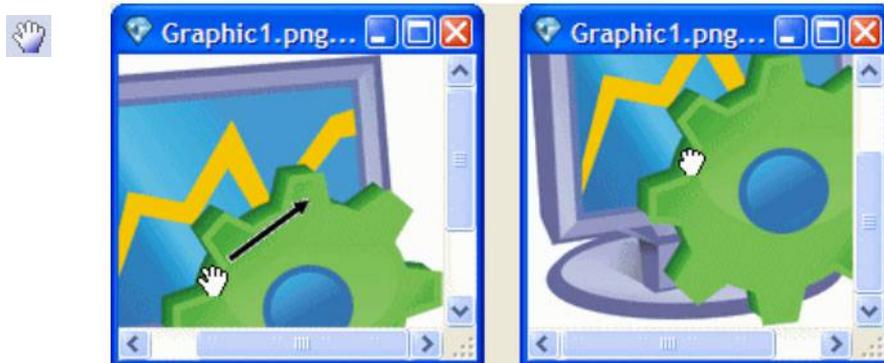
- A. Le point de départ (X1 et Y1)
- B. Le point final (X2 et Y2)
- C. Les distances horizontale (W) et verticale (H) entre les axes x et y
- D. La distance totale (L)
- E. L'angle mesuré par rapport à l'axe (A)



17.3.3 Outil Main

Pour effectuer l'une des actions suivantes:

- Utilisez les barres de défilement de la fenêtre
- Sélectionnez l'outil Main et faites glisser pour faire défiler l'image.

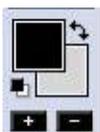


- Faites glisser la zone colorée (zone de vue proxy) dans le panneau Zoom.

Pour utiliser l'outil Main alors qu'un autre outil est sélectionné, maintenez la barre d'espace enfoncée tout en faisant glisser l'image.

17.3.4 Boîte de dialogue de choix de couleur

Pour choisir vos couleurs, utiliser l'outil couleur du panneau Outils.



Le carré de couleur au-dessus correspond à la couleur de premier plan, le carré en dessous à la couleur d'arrière plan. Pour basculer les couleurs de premier plan et d'arrière plan, cliquer sur les flèches en haut à droite des carrés de couleur.

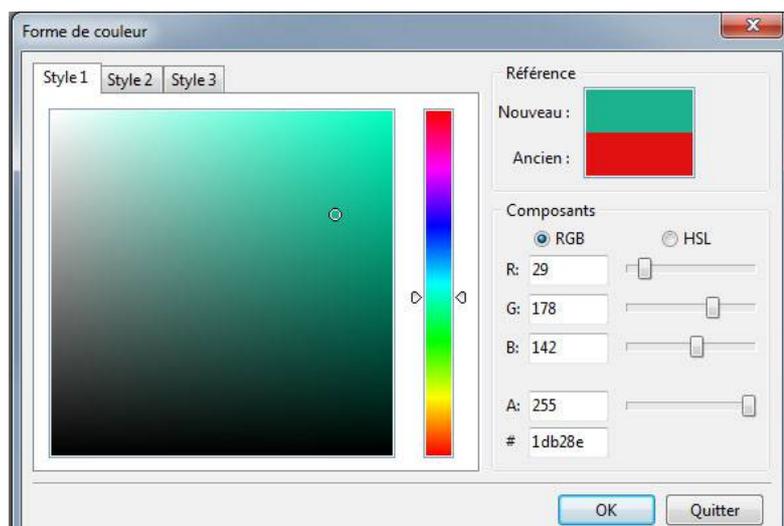
Pour revenir aux couleurs de base Noir et Blanc, cliquer sur les petits carrés en bas à gauche des carrés de couleur.

Vous pouvez mémoriser des couleurs ou les supprimer en utilisant les boutons + et -.

La couleur ajoutée est celle du carré de premier plan.



Pour accéder à la boîte de dialogue du choix de couleur, cliquer sur le carré de couleur d'avant plan.



Vous pouvez sélectionner une couleur en déplaçant le curseur vertical des teintes et en cliquant dans le carré de gauche. Vous pouvez paramétrer la couleur en utilisant le code RGB ou le code HSL ainsi que le code HTML

Sous le titre « **Référence** », l'ancienne et la nouvelle couleur choisie sont affichées.

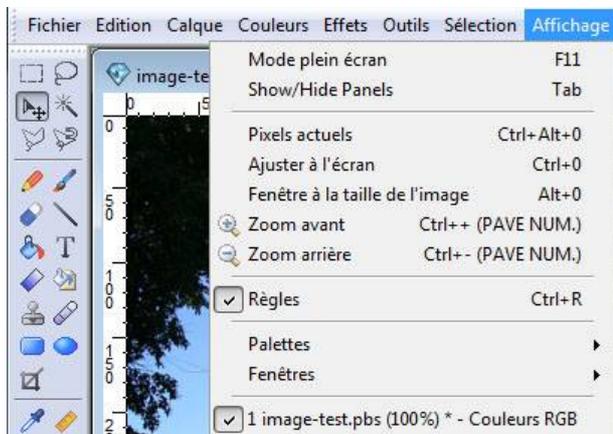
Les onglets « **Style 2** » et « **Style 3** » proposent deux autres modes de choix de couleurs.

Cliquer sur **OK** pour valider le choix ou **Quitter** pour annuler l'action.

18 Affichage

18.1 Menu affichage

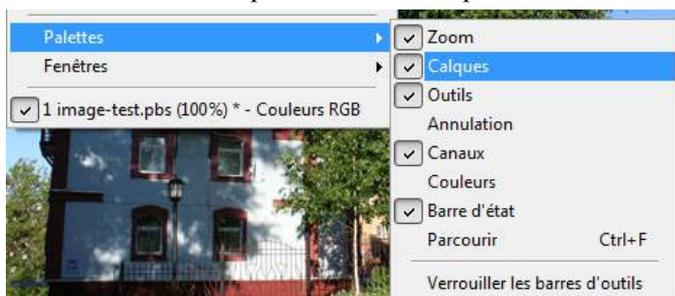
Ce menu permet de gérer l'affichage des images dans la fenêtre.



- **Mode plein écran** permet d'afficher le logiciel en plein écran.
- **Show/Hide panels** affiche/cache les panneaux des outils.
- **Pixels actuels** affiche une image à sa taille réelle
- **Ajuster à l'écran** ajuste la taille de l'image à la fenêtre de Pixbuilder
- **Fenêtre à la taille de l'image** adapte la fenêtre à la taille de l'image
- **Zoom avant** exécute un grossissement de l'image
- **Zoom arrière** exécute une diminution de la taille de l'image
- **Règles** affiche ou cache les règles autour de l'image

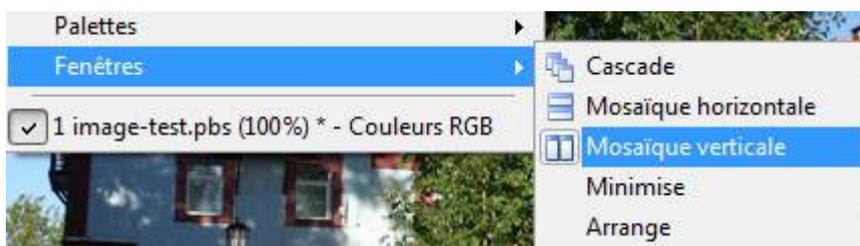
18.2 Palettes

Permet d'afficher ou masquer les différents panneaux d'affichage des fonctions.



18.3 Fenêtres

Permet de choisir le mode d'affichage d'images multiples dans la fenêtre PixBuilder



18.4 Outil Zoom



Cliquer sur l'icône « **Loupe** » dans le panneau des outils pour agrandir ou réduire l'affichage d'une image. Zoomez sur une image en cliquant avec le bouton gauche de la souris dans l'image (curseur loupe +). Faites un zoom arrière en cliquant avec le bouton droit de la souris dans l'image (curseur loupe -).

18.5 Panneau Zoom

Vous pouvez également utiliser l'outil d'affichage en haut à droite de la fenêtre du logiciel. En déplaçant le carré rouge dans le panneau, vous déplacerez le rectangle de zoom dans la fenêtre.



19 Contacts

Si vous avez accès à Internet, veuillez visiter le site Web de WnSoft.

Vous pouvez télécharger les dernières versions de PixBuilder Studio ainsi que d'autres programmes.

<http://www.wnsoft.com>

Adresse e-mail pour informations, commentaires, suggestions, rapports de bogues, support etc:

<http://www.wnsoft.com/support/>