acdsee



Gemstone

Photo Editor

ACDSee User Guide

Contents

CHAPTER 1: BIENVENUE DANS ACDSEE GEMSTONE PHOTO EDITOR 12 1
Bienvenue dans ACDSee Gemstone Photo Editor 12 ..... **1**
Interface multi-documents 1
Développement RAW 2
Éditeur de couches complet 2
CHAPTER 2: VUE D'ENSEMBLE DES INTERFACES 3
Vue d'ensemble des interfaces **3**
Écran d'accueil 3
Éditeur 4
ACDSee RAW 4
CHAPTER 3: OBTENIR DE L'AIDE 6
Autres ressources et soutien technique 6
CHAPTER 4: ECRAN D'ACCUEIL 7
Survol de l'écran d'accueil 7
Volet Créer un nouveau fichier 8
Section Modèles/Préréglages 9
Section Projets précédents 12
Volet Créer un nouveau fichier 12
Section Modèles/Préréglages 14
Section Projets précédents 17
CHAPTER 5: ACDSEE RAW 18
Survol d'ACDSee RAW 18
Ouvrir des fichiers dans ACDSee RAW 18
Interface ACDSee RAW 19
Utiliser le bouton Défaire/Rétablir 24
Cape and Paste Presets 24
Traitement RAW 25
Enregistrer des images 32
Développer les préréglages 33
Survol de l'onglet Réglage 37

Ajuster la couleur avec l'égaliseur de couleurs 39
Ajuster l'éclairage 43
Appliquer un virage partiel 51
Ajuster les courbes de tonalité 52
Ajuster la balance des blancs 53
Sélectionner un espace colorimétrique de sortie pour les fichiers RAW 56
Calibrage des couleurs avec LUT 56
Ajuster la couleur avec la Roue chromatique 57
Appliquer des effets 59
Utiliser le Pinceau de développement 61
Utiliser les Modes de fusion et l'Opacité 71
Utilisation de l'outil de dégradé linéaire 73
Ajuster les paramètres généraux 76
Ajouter un vignettage après recadrage 78
Utilisation de l'outil de dégradé 78
Appliquer un flou artistique 81
Réglage des tonalités avec les Ton Roues 82
Survol de l'onglet Détails 84
Correction de l'aberration chromatique 84
Réduction du bruit 86
Améliorer la netteté 88
Retoucher une teinte de peau 89
Survol de l'onglet Géométrie 90
Corriger la perspective 91
Recadrage 92
Corriger les distorsions d'objectif 94
Faire pivoter et Redresser 96
Corriger le vignettage 97
Survol de l'onglet Réparer 98
Réduire les yeux rouges 99
Réparer une image 99

CHAPTER 6: MODE EDITER 102

Éditeur 102
Zone d’affichage 102
Barre d'outils 106
Barre de propriétés de l'outil 108
Barre de menus 108
Volet Éditer 109
Fusion et Opacité 112
Pinceau d’édition 115
Redimensionner, faire pivoter ou retourner 119
Outils de dégradé 121
Modules externes Photoshop® 122
Ciblage des pixels 123
Préréglages 132
Règles et guides 133
Enregistrer des images 134
Annuler et rétablir 134
Boîte de dialogue Couleur 135
Histogramme 136
Modifications et effets 136
Gomme intelligente 137
Survol des outils de sélection 138
Calques de réglage 149
Séparation de fréquence 155
Introduction aux calques 157
Éditeur de calques 157
Effets de calque 162
Masques de calque 166
Redimensionner le Canevas 171
Couches de texte 172
Introduction aux filtres 174
Charger des fichiers dans une pile 305
Création d'une image HDR 306
Fusion avec l'Empilement des mises au point 307

Outils de dessin 308
Barre d'outils et barre de propriétés d'outils 310

CHAPTER 7: PARAMETRES DE REGLAGE 325

Paramètres d'ACDSee Photo Editor 325
Gestion des couleurs 326
Affichage 329
Options de règle et de guide 330

CHAPTER 8: IMPRESSION 332

Ajouter du texte avant l’impression 332
Mises en page d’impression personnalisées 332
Définir la taille et la position de l’image 333
Ajustements d’impression 334
Paramètres de l’imprimante 334

CHAPTER 9: RACCOURCIS-CLAVIER 337

Raccourcis-clavier 337
Raccourcis clavier de Gemstone 337
Raccourcis clavier ACDSee RAW 344
Glossaire 347

Chapter 1: Bienvenue dans ACDSee Gemstone Photo Editor 12



Bienvenue dans ACDSee Gemstone Photo Editor 12

Ce n'est pas tous les jours que de nouveaux logiciels arrivent sur le terrain et font une différence significative dans les flux de travail. Alors félicitez-vous d'avoir choisi de faire partie intégrante du tout nouveau produit révolutionnaire d'ACDSee. Nous sommes immensément fiers de ACDSee Gemstone pour le travail qu'il représente et du travail que vous produirez avec cet éditeur d'images rapide, puissant et facile à utiliser que tout le monde, des débutants aux professionnels, peut utiliser et apprécier.

Gemstonecomprend un hôte riche en fonctionnalités d'outils de traitement d'image, une prise en charge RAW robuste pour plus de 600 appareils photo, un éditeur de couches complet et notre tout premier éditeur de photos avec une interface multi-documents (MDI). À partir de l'écran d'accueil, vous pouvez démarrer de nouveaux projets à partir de modèles, ouvrir des fichiers RAW dans la fenêtre ACDSee RAW dédiée ou continuer à travailler sur des projets précédemment ouverts. Nouveau et passionnant pour Gemstone, la roue chromatique et les roues de tonalités permettent un contrôle plus fin sur une gamme plus large de couleurs et de tons. Pour les ajouts créatifs, Gemstone a ajouté du texte de chemin et du texte de cadre pour une dimension étendue aux modifications d'image.

L'attention portée aux détails n'a pas seulement été ajoutée aux nouvelles fonctionnalités, Gemstone a été optimisé sous le capot pour des gains de performances importants lorsque vous travaillez avec des documents volumineux et complexes. Gemstone a également un démarrage incroyablement rapide et des temps de décodage RAW plus rapides. Certaines des autres améliorations incluent des outils de déplacement et de recadrage non destructifs, la possibilité de faire pivoter pour recadrer, de faire un panoramique sur une image sans avoir besoin de zoomer, des filigranes moins gênants avec un positionnement relatif et une multitude de profils de correction d'objectif supplémentaires ajoutés à une liste déjà impressionnante.

Interface multi-documents

Avec une interface multi-documents, les utilisateurs peuvent désormais ouvrir plusieurs documents en même temps, ouvrir deux projets sur un écran partagé pour une comparaison facile ou ouvrir des documents dans leur propre onglet pour passer à un autre moniteur. Vous pouvez même garder votre espace de travail bien rangé en masquant facilement plusieurs documents ouverts grâce à la fonction

d'onglet. Gemstone offre des options de flux de travail très flexibles permettant des flux de travail personnalisés pour chaque utilisateur.

Développement RAW

Gemstonecomprend ACDSee RAW, une interface dédiée à l'édition de fichiers RAW qui comprend une collection robuste d'outils de réglage, de détail, de géométrie et de réparation. Gemstone a optimisé les performances du décodage RAW pour des temps de chargement plus rapides et prend en charge plus de 500 caméras. ACDSee RAW comprend également un volet Préréglages pour enregistrer les réglages personnalisés et les appliquer facilement aux futures retouches d'image. Une fois terminé, vous pouvez déplacer vos préréglages vers une catégorie ou créer une catégorie personnalisée pour une meilleure organisation. RAW propose également un panneau Historique afin que vous puissiez voir et accéder à chaque réglage effectué pendant le processus d'édition.

Éditeur de couches complet

Gemstonepropose également un éditeur de couches complet qui vous permet d'ajouter autant d'éléments créatifs à votre document que vous le souhaitez, tels que des arrière-plans de couleur, des fichiers image, des masques et bien plus encore. Modifiez chaque couche à votre guise pour trouver le résultat parfait. Une excellente façon d'utiliser l'éditeur de couches consiste à trouver des exemples de travaux répétés, comme la création d'affiches, et à créer un préréglage d'affiche que vous pouvez réutiliser à plusieurs reprises et modifier à la volée si nécessaire. Une nouveauté dans Gemstone est la possibilité de lier et dissocier des masques.

Chapter 2: Vue d’ensemble des interfaces

Vue d’ensemble des interfaces

Gemstone dispose de trois interfaces :

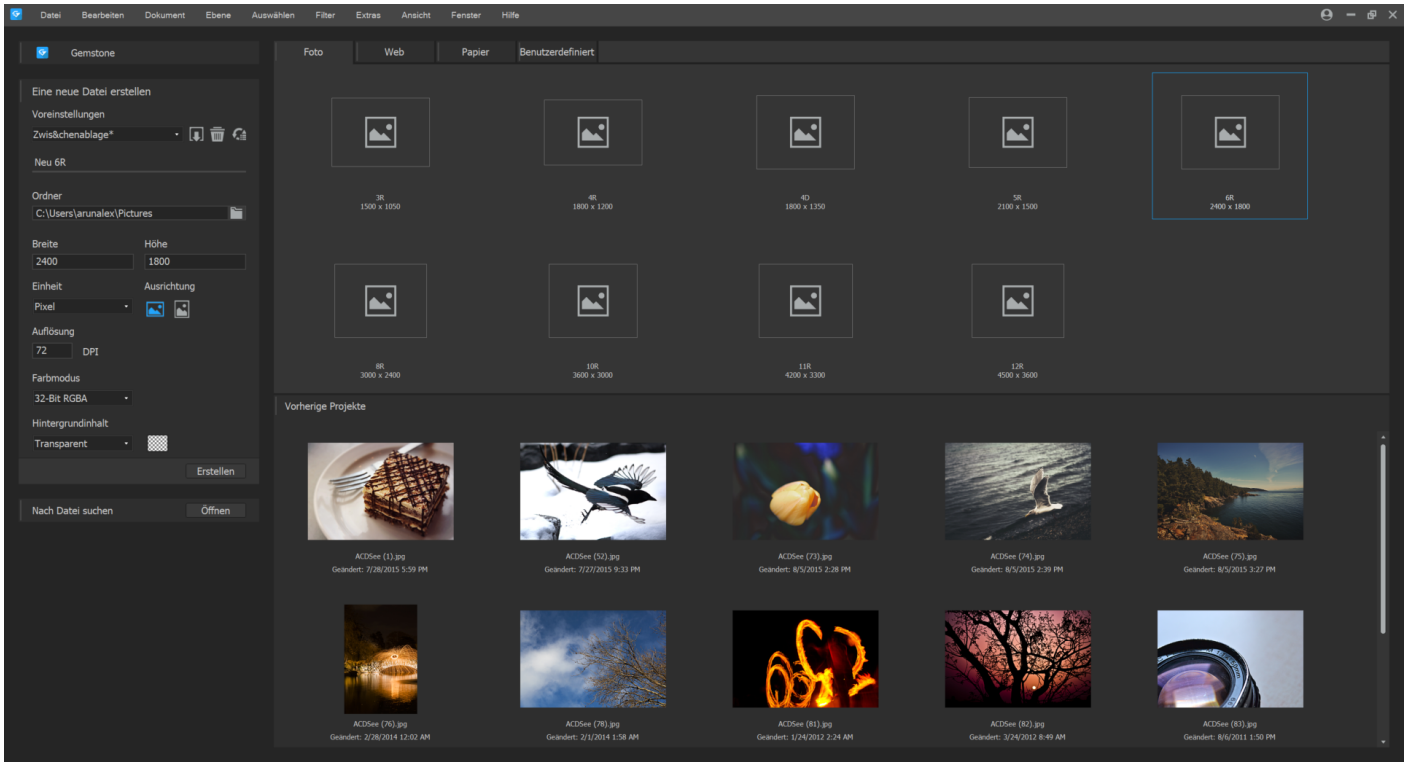
- Écran d’accueil
- Éditeur, et
- ACDSee RAW

Écran d’accueil

L’**Écran d’accueil** est le premier écran à s’afficher à l’ouverture de Gemstone. À partir de l’**Écran d’accueil**, vous pouvez démarrer de nouveaux projets ou poursuivre des projets préexistants.

L’**Écran d’accueil** se compose de trois volets :

1. Créer un nouveau fichier
2. Modèle/Préréglages, et
3. Projets précédents.

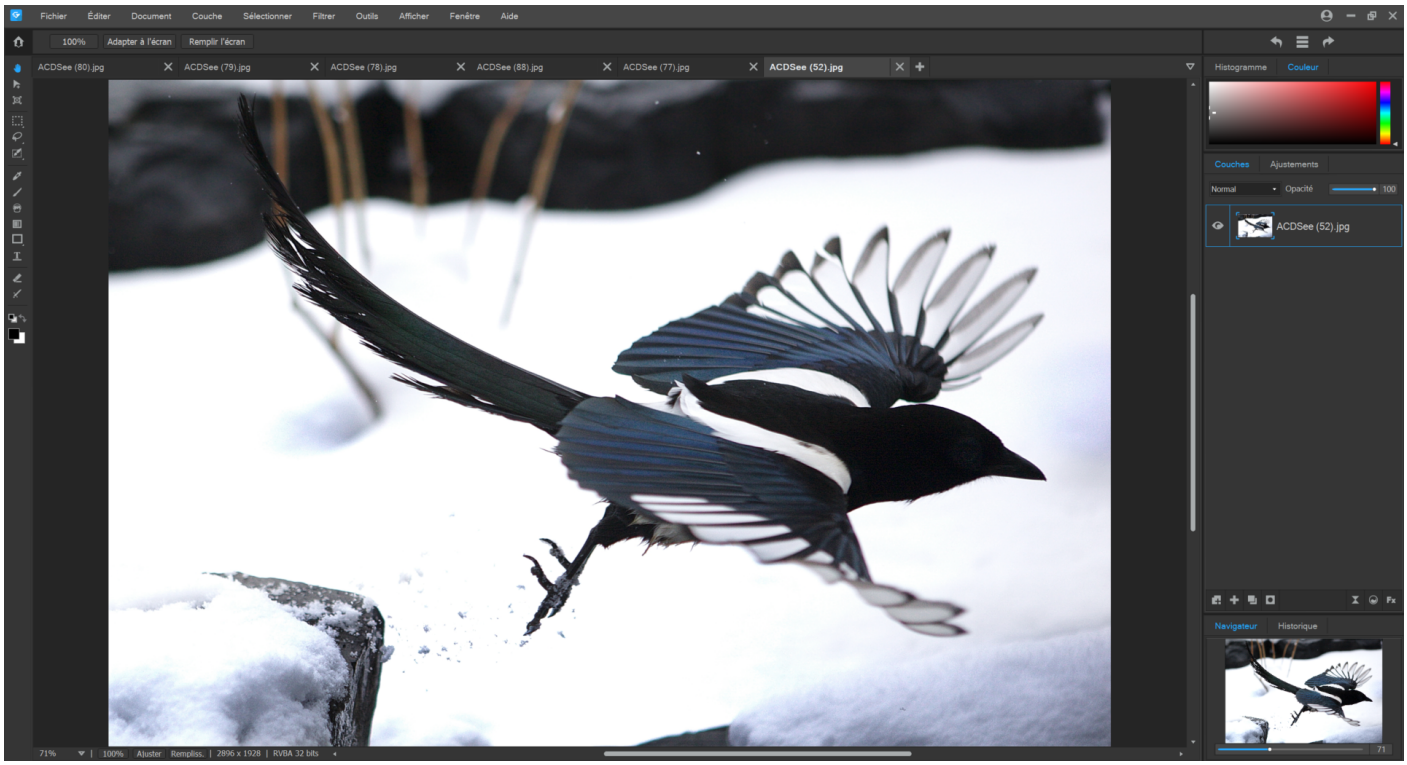


Éditeur

L'**Éditeur** affiche l'image ouverte. Les images dans l'**Éditeur** sont affichées dans des onglets et permettent un accès facile à plusieurs images.

L'**Éditeur** se compose de cinq zones uniques :

1. Barre de menus
2. Barre de propriétés de l'outil
3. Barre d'outils
4. Zone d'affichage, et
5. Volet d'édition.



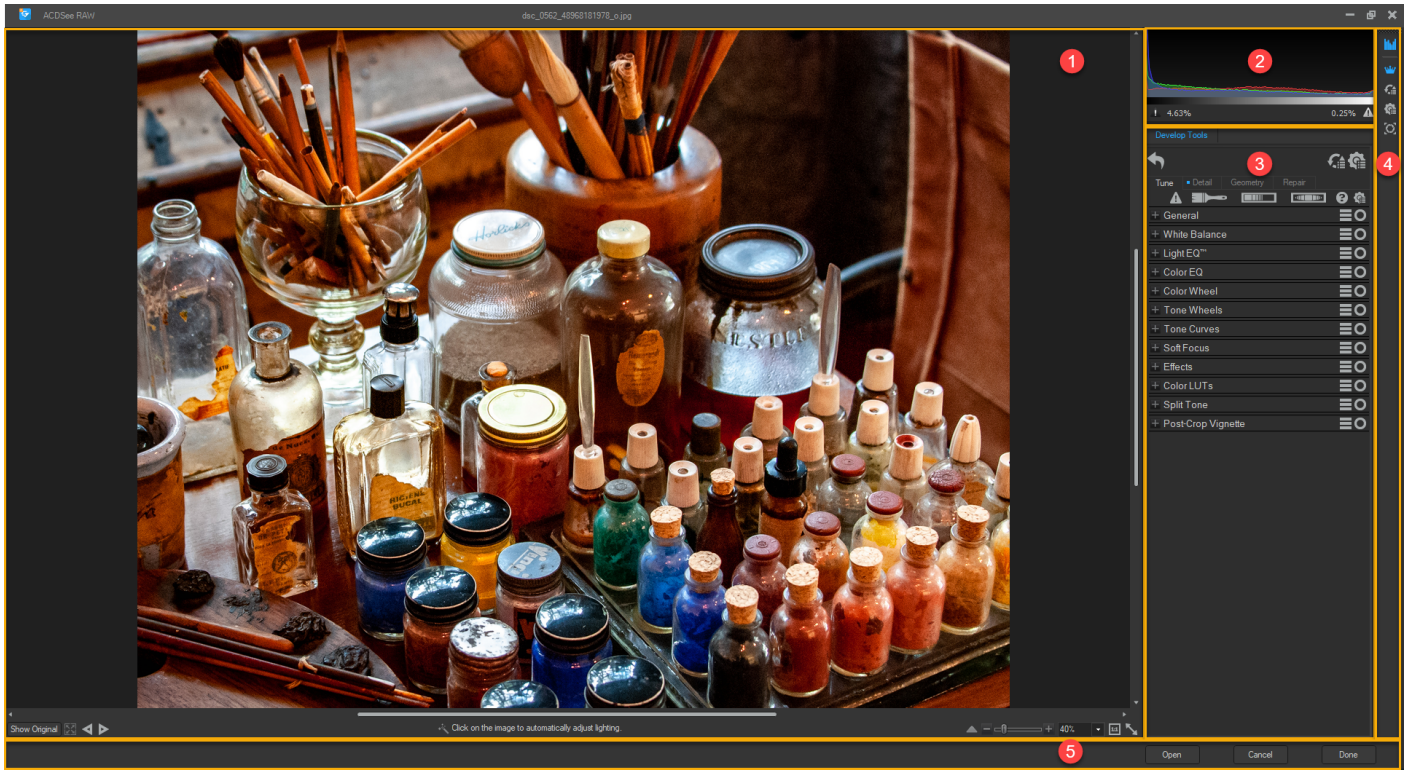
ACDSee RAW

Interface dédiée à l'édition de fichiers RAW, **ACDSee RAW** n'est accessible qu'en ouvrant un fichier RAW ou, pour les images non RAW, en sélectionnant **Fichier | Ouvrir dans ACDSee RAW…** dans le menu principal.

L'interface **ACDSee RAW** est composée de 5 volets :

1. Zone d'affichage
2. Histogramme
3. Volet Développer

4. Barre d’outils, et
5. Barre de boutons.



Chapter 3: Obtenir de l'aide

Autres ressources et soutien technique

Le menu **Aide** dans la barre de menu Gemstone contient des liens vers les fichiers d'aide des plugins ainsi que des options menant au site Internet d'ACDSee, où vous trouverez des mises à jour, des newsletters et des détails relatifs à la configuration requise.

D'autres liens ouvrent la page d'assistance, la page d'enregistrement du produit et la page d'accueil de la communauté ACD, où les utilisateurs peuvent rejoindre la communauté et participer à la discussion sur les forums ACDSee.

Le menu **Aide** contient également une option permettant de convertir une version d'évaluation de Gemstone en version complète grâce à un code de licence.

Cliquez sur **Aide** pour afficher les options de menu suivantes :

- Contenu de l'aide
- Donner un avis sur le forum
- Notes de version
- Produits ACDSee
- Communauté ACDSee
- Facebook
- Twitter
- À propos

Chapter 4: Ecran d'accueil

Survol de l'écran d'accueil

L'**écran d'accueil** est l'écran initial qui s'affiche lorsque Gemstone est ouvert. L'**écran d'accueil** est également accessible directement depuis l'**éditeur**.

Pour afficher l'écran d'accueil depuis l'éditeur :

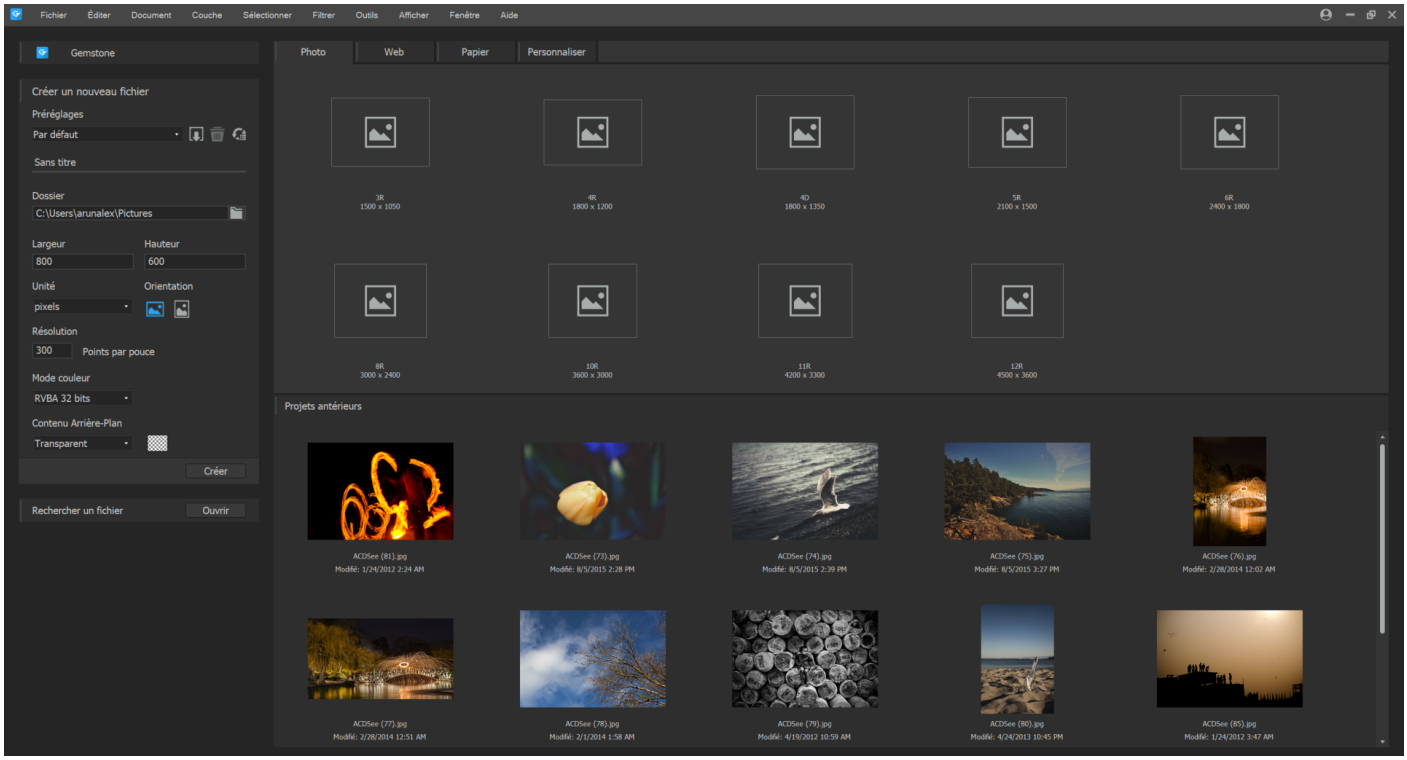
1. Cliquez sur l'icône d'**écran d'accueil** au-dessus de la barre d'outils à gauche de l'**éditeur**.

Pour revenir à l'**éditeur**, cliquez sur le bouton **Retour aux images** de l'écran d'accueil.

À partir de l'**écran d'accueil**, vous pouvez démarrer de nouveaux projets ou poursuivre des projets préexistants.

L'**écran d'accueil** se compose de trois volets :

1. Le volet **Créer un nouveau fichier**,
2. Le volet **Modèles/Préréglages** et
3. Le volet **Projets précédents**.



Volet Créer un nouveau fichier

Le volet **Créer un nouveau fichier** occupe le côté gauche de l'écran d'accueil.

Pour créer une nouvelle image, procédez comme suit :

1. **Facultatif** : pour afficher le volet **Créer un nouveau fichier** avec des valeurs basées sur des modèles, effectuez une sélection dans les quatre onglets de la section « Type de projet » : **Photo**, **Web**, **Papier** et **Personnalisé**.

2. Dans le volet **Créer un nouveau fichier**, effectuez l'une des actions suivantes :

- Utilisez les paramètres par défaut,
- Sélectionnez un préréglage ou
- Personnalisez les propriétés de l'image.

3. Cliquez sur le bouton **Créer** pour ouvrir la nouvelle image dans le nouvel écran Zone d'affichage.



Pour ouvrir une image existante qui n'apparaît pas dans la section **Projets précédents**, cliquez sur le bouton **Ouvrir** dans la barre **Rechercher un fichier** pour parcourir et sélectionner un projet préexistant.

Paramètres du volet Créer un nouveau fichier

Préréglages	
Préréglages	Laissez la liste déroulante **Préréglages** sur « Par défaut » pour conserver tous les réglages appliqués au groupe de champs Image. Alternativement, vous pouvez sélectionner un préréglage dans la liste déroulante pour accepter une suite de paramètres personnalisés pour l'image.
	Ouvre la boîte de dialogue **Nouveau préréglage**. Saisissez un nom pour le préréglage, puis cliquez sur le bouton **OK** pour ajouter le nouveau préréglage dans la liste déroulante **Préréglages**. Le nouveau préréglage sera construit à partir des paramètres que vous avez sélectionnés dans le groupe de champs **Image**. Il est recommandé de terminer toutes les modification dans **Image** avant d'utiliser la boîte de dialogue **Nouveau préréglage**.
	Supprime un préréglage dans la liste déroulante **Préréglages**.
Groupe de champs Image	
Largeur	Saisissez une valeur déterminant la largeur de l'image.
Hauteur	Saisissez une valeur déterminant la hauteur de l'image.
Unité	Sélectionnez une unité de mesure dans la liste déroulante pour les champs **Largeur** et **Hauteur**. Les options incluent : « centimètres », « pouces » et « pixels ».
Orientation	Cliquez sur l'icône appropriée pour spécifier l'orientation de l'image, Portrait ou Paysage.
Résolution	Spécifie la valeur des points par pouce (DPI) de l'image. Plus le DPI est haut, plus la qualité de l'image est élevée et plus la taille du fichier est importante.
Mode couleur	Spécifie le mode de couleur de l'image. Les options incluent : « RGBA 32 bits » et « RGBA 64 bits ». Plus le nombre de bits est haut, plus la qualité de l'image est élevée et plus la taille du fichier est importante.
Contenu du fond	Utilisez la liste déroulante pour déterminer la composition du fond de l'image. Les options incluent : « Noir », « Personnalisé », « Transparent » et « Blanc ». Une autre méthode pour définir le contenu du fond d'utiliser un Sélecteur de couleurs.

Section Modèles/Préréglages

Le volet **Modèles/Préréglages** est situé directement au-dessus du volet **Projets précédents** et à droite du volet **Créer un nouveau fichier**.

Le volet **Modèles/Préréglages** contient quatre onglets :

- Photo
- Web
- Papier
- Personnalisé

Onglet Photo

L'onglet **Photo** contient 9 paramètres par défaut comme détaillé dans le tableau ci-dessous.

Tailles des photos	Résolution
3R	1500 x 1050
4R	1800 x 1200
4D	1800 x 1350
5R	2100 x 1500
6R	2400 x 1800
8R	3000 x 2400
10R	3600 x 3000
11R	4200 x 3300
12R	4500 x 3600

Onglet Web

L'onglet **Web** contient 10 paramètres par défaut comme détaillé dans le tableau ci-dessous.

Type de sortie	Résolution
HD 1080p	1920 x 1080
UHD 4K	3840 x 2160
Carré Instagram	1080 x 1080
Portrait Instagram	1080 x 1350
Paysage Instagram	1080 x 566
Story Instagram	1080 x 1920
Photo de couverture Facebook	820 x 312
Photo du fil d'actualité Facebook	1200 x 1200
Couverture de chaîne YouTube	2560 x 1440
Vignette YouTube	1280 x 720

Onglet Papier

L'onglet **Papier** contient 23 paramètres par défaut comme détaillé dans le tableau ci-dessous.

Type de sortie	Dimensions
Lettre	8,5 x 11 pouces
Legal	8,5 x 14 pouces
Affiche	11 x 24 pouces
A0 (lettre)	841 × 1189 mm
A1	594 × 841 mm
A2	420 × 594 mm
A3	297 x 420 mm
A4	210 x 297 mm
A5	148 x 210 mm
A6	105 × 148 mm
A7	74 × 105 mm
A8	52 × 74 mm
A9	37 × 52 mm
A10	26 × 37 mm
B2	500 × 707 mm
B3	353 × 500 mm
B4	250 × 353 mm
B5	176 × 250 mm
B6	125 × 176 mm
B7	88 × 125 mm
B8	62 × 88 mm
B9	44 × 62 mm
B10	31 × 44 mm

Onglet Personnalisé

L'onglet **Personnalisé** s'affiche avec le paramètre Par défaut, le dernier paramètre utilisé (si différent du paramètre par défaut) et tous les préréglages personnalisés créés dans l'ensemble de champs

Préréglages du volet **Créer un nouveau fichier**.

Pour créer un nouveau préréglage et l'afficher dans l'onglet Personnalisé, procédez comme suit :

1. Depuis l'**écran d'accueil**, accédez au volet **Créer un nouveau fichier**.
2. Effectuez des ajustements pour attribuer un emplacement de stockage au fichier et pour affecter les dimensions, la résolution, le mode couleur ainsi que l'arrière-plan.
3. Dans l'ensemble de champs **Préréglages**, cliquez sur l'icône  adjacente pour ouvrir la boîte de dialogue **Nouveau préréglage**.
4. Saisissez un nom pour le préréglage, puis cliquez sur le bouton **OK**. Le nouveau préréglage s'affichera dans l'onglet **Personnalisé**.

Section Projets précédents

La section **Projets précédents** est affichée avec les fichiers précédemment enregistrés dans Gemstone. Les informations relatives à l'image se trouvent sous l'image, y compris le nom du fichier ainsi que la date et l'heure de la dernière modification.

Pour ouvrir un projet existant :

Pour ouvrir un projet existant, double-cliquez sur la vignette du projet pour ouvrir le fichier dans **ACDSee RAW** ou dans l'**Éditeur**, selon le type de fichier.

Pour effacer les projets récents :

Depuis l'**Écran d'accueil** du menu principal, sélectionnez **Fichier | Ouvrir un fichier récent... | Effacer la liste des fichiers récents**.

Volet Créer un nouveau fichier

Le volet **Créer un nouveau fichier** occupe le côté gauche de l'écran d'accueil.

Pour créer une nouvelle image, procédez comme suit :

1. **Facultatif** : pour afficher le volet **Créer un nouveau fichier** avec des valeurs basées sur des modèles, effectuez une sélection dans les quatre onglets de la section « Type de projet » : **Photo**, **Web**, **Papier** et **Personnalisé**.

2. Dans le volet **Créer un nouveau fichier**, effectuez l'une des actions suivantes :

- Utilisez les paramètres par défaut,
- Sélectionnez un préréglage ou
- Personnalisez les propriétés de l'image.

3. Cliquez sur le bouton **Créer** pour ouvrir la nouvelle image dans le nouvel écran Zone d'affichage.

Pour ouvrir une image existante qui n'apparaît pas dans la section **Projets précédents**, cliquez sur le bouton **Ouvrir** dans la barre **Rechercher un fichier** pour parcourir et sélectionner un projet préexistant.

Paramètres du volet Créer un nouveau fichier

Préréglages	
Préréglages	Laissez la liste déroulante **Préréglages** sur « Par défaut » pour conserver tous les réglages appliqués au groupe de champs Image. Alternativement, vous pouvez sélectionner un préréglage dans la liste déroulante pour accepter une suite de paramètres personnalisés pour l'image.
	Ouvre la boîte de dialogue **Nouveau préréglage**. Saisissez un nom pour le préréglage, puis cliquez sur le bouton **OK** pour ajouter le nouveau préréglage dans la liste déroulante **Préréglages**. Le nouveau préréglage sera construit à partir des paramètres que vous avez sélectionnés dans le groupe de champs **Image**. Il est recommandé de terminer toutes les modification dans **Image** avant d'utiliser la boîte de dialogue **Nouveau préréglage**.
	Supprime un préréglage dans la liste déroulante **Préréglages**.
Groupe de champs Image	
Largeur	Saisissez une valeur déterminant la largeur de l'image.
Hauteur	Saisissez une valeur déterminant la hauteur de l'image.
Unité	Sélectionnez une unité de mesure dans la liste déroulante pour les champs **Largeur** et **Hauteur**. Les options incluent : « centimètres », « pouces » et « pixels ».
Orientation	Cliquez sur l'icône appropriée pour spécifier l'orientation de l'image, Portrait ou Paysage.
Résolution	Spécifie la valeur des points par pouce (DPI) de l'image. Plus le DPI est haut, plus la qualité de l'image est élevée et plus la taille du fichier est importante.
Mode couleur	Spécifie le mode de couleur de l'image. Les options incluent : « RGBA 32 bits » et « RGBA 64 bits ». Plus le nombre de bits est haut, plus la qualité de l'image est élevée et plus la taille du fichier est importante.
Contenu du fond	Utilisez la liste déroulante pour déterminer la composition du fond de l'image. Les options incluent : « Noir », « Personnalisé », « Transparent » et « Blanc ». Une autre méthode pour définir le contenu du fond d'utiliser un Sélecteur de couleurs.

Section Modèles/Préréglages

Le volet **Modèles/Préréglages** est situé directement au-dessus du volet **Projets précédents** et à droite du volet **Créer un nouveau fichier**.

Le volet **Modèles/Préréglages** contient quatre onglets :

- Photo
- Web
- Papier
- Personnalisé

Onglet Photo

L'onglet **Photo** contient 9 paramètres par défaut comme détaillé dans le tableau ci-dessous.

Tailles des photos	Résolution
3R	1500 x 1050
4R	1800 x 1200
4D	1800 x 1350
5R	2100 x 1500
6R	2400 x 1800
8R	3000 x 2400
10R	3600 x 3000
11R	4200 x 3300
12R	4500 x 3600

Onglet Web

L'onglet **Web** contient 10 paramètres par défaut comme détaillé dans le tableau ci-dessous.

Type de sortie	Résolution
HD 1080p	1920 x 1080
UHD 4K	3840 x 2160
Carré Instagram	1080 x 1080
Portrait Instagram	1080 x 1350
Paysage Instagram	1080 x 566
Story Instagram	1080 x 1920
Photo de couverture Facebook	820 x 312
Photo du fil d'actualité Facebook	1200 x 1200
Couverture de chaîne YouTube	2560 x 1440
Vignette YouTube	1280 x 720

Onglet Papier

L'onglet **Papier** contient 23 paramètres par défaut comme détaillé dans le tableau ci-dessous.

Type de sortie	Dimensions
Lettre	8,5 x 11 pouces
Legal	8,5 x 14 pouces
Affiche	11 x 24 pouces
A0 (lettre)	841 × 1189 mm
A1	594 × 841 mm
A2	420 × 594 mm
A3	297 x 420 mm
A4	210 x 297 mm
A5	148 x 210 mm
A6	105 × 148 mm
A7	74 × 105 mm
A8	52 × 74 mm
A9	37 × 52 mm
A10	26 × 37 mm
B2	500 × 707 mm
B3	353 × 500 mm
B4	250 × 353 mm
B5	176 × 250 mm
B6	125 × 176 mm
B7	88 × 125 mm
B8	62 × 88 mm
B9	44 × 62 mm
B10	31 × 44 mm

Onglet Personnalisé

L'onglet **Personnalisé** s'affiche avec le paramètre Par défaut, le dernier paramètre utilisé (si différent du paramètre par défaut) et tous les préréglages personnalisés créés dans l'ensemble de champs **Préréglages** du volet **Créer un nouveau fichier**.

Pour créer un nouveau préréglage et l'afficher dans l'onglet Personnalisé, procédez comme suit :

1. Depuis l'**écran d'accueil**, accédez au volet **Créer un nouveau fichier**.
2. Effectuez des ajustements pour attribuer un emplacement de stockage au fichier et pour affecter les dimensions, la résolution, le mode couleur ainsi que l'arrière-plan.
3. Dans l'ensemble de champs **Préréglages**, cliquez sur l'icône  adjacente pour ouvrir la boîte de dialogue **Nouveau préréglage**.
4. Saisissez un nom pour le préréglage, puis cliquez sur le bouton **OK**. Le nouveau préréglage s'affichera dans l'onglet **Personnalisé**.

Section Projets précédents

La section **Projets précédents** est affichée avec les fichiers précédemment enregistrés dans Gemstone. Les informations relatives à l'image se trouvent sous l'image, y compris le nom du fichier ainsi que la date et l'heure de la dernière modification.

Pour ouvrir un projet existant :

Pour ouvrir un projet existant, double-cliquez sur la vignette du projet pour ouvrir le fichier dans **ACDSee RAW** ou dans l'**Éditeur**, selon le type de fichier.

Pour effacer les projets récents :

Depuis l'**Écran d'accueil** du menu principal, sélectionnez **Fichier | Ouvrir un fichier récent... | Effacer la liste des fichiers récents**.

Chapter 5: ACDSee RAW

Survol d'ACDSee RAW

ACDSee RAW permet un traitement non destructif des fichiers RAW, JPEG et autres. Non destructif signifie que les modifications que vous apportez ne modifient pas de manière permanente l'image d'origine, elles sont donc réversibles.

Dans ACDSee RAW, vous pouvez :

- Ajuster l'image à l'aide des outils d'exposition, de balance des blancs, d'éclairage, de couleur, de courbes de tonalité, de flou artistique, d'effets, de virage partiel et de vignettage après recadrage, ou bien définir l'espace colorimétrique de sortie d'une image RAW.
- Ajuster les détails en utilisant les fonctions d'amélioration de la netteté, de réduction du bruit, de correction de la peau et de correction des aberrations chromatiques.
- Corriger la géométrie de votre image à l'aide des outils de distorsion de l'objectif, de rotation et de redressement, de perspective, de correction du vignettage et de recadrage.
- Réparer votre image avec l'outil réduction des yeux rouges ou supprimer les défauts.

Ouvrir des fichiers dans ACDSee RAW

ACDSee RAW s'ouvre automatiquement chaque fois qu'un fichier photo RAW est sélectionné pour être ouvert. Un fichier RAW est comme un négatif. Les fichiers RAW contiennent toutes les données collectées par le capteur de l'appareil photo numérique lors de la capture d'une photo.

Les paramètres suivants ouvrent les images Raw dans ACDSee RAW :

- Dans le menu principal, sélectionnez **Fichier | Ouvrir...** et sélectionnez un fichier RAW à ouvrir.
- Dans l'**écran d'accueil**, sélectionnez un fichier RAW précédemment ouvert dans le volet **Projets précédents**

Pour ouvrir des images qui sont dans un format différent dans ACDSee RAW, procédez comme suit :

Dans le menu principal, sélectionnez **Fichier | Ouvrir dans ACDSee Raw...**.



ACDSee appliquera automatiquement des corrections de géométrie aux fichiers DNG qui incluent des balises de correction de distorsion géométrique. Les fichiers DNG créés à partir d'Adobe DNG Converter© génèrent souvent des balises de distorsion géométrique pour les caméras micro 4/3.

Pour enregistrer de manière permanente les modifications apportées à un fichier RAW, enregistrez les modifications dans un fichier séparé, dans un format de fichier différent (JPEG, PNG ou TIFF, par exemple).

Interface ACDSee RAW

Interface ACDSee RAW

L'interface **ACDSee RAW** est composée de 5 volets :

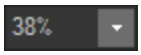
1. Zone d’affichage
2. Histogramme
3. Volet Développer
4. Barre d'outils
5. Barre de boutons



Zone d’affichage

Située dans la grande partie centrale de l'écran, la **Zone d'affichage** est utilisée pour afficher l'état actuel de l'image une fois ouverte.

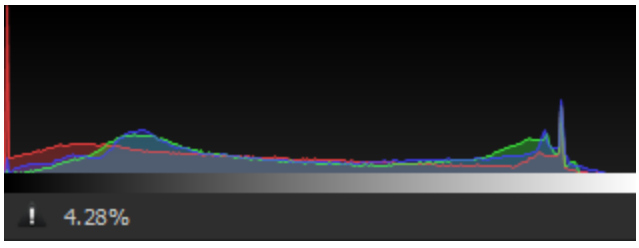
Paramètres de la Zone d'affichage

Afficher l'image d'origine		Cliquez et maintenez le bouton enfoncé pour afficher l'image d'origine. Relâchez le bouton pour revenir à l'image modifiée.
Plein écran		Cliquez pour afficher un aperçu plein écran de l'image finale.
Image précédente		Cliquez pour revenir à l'image précédente.
Image suivante		Cliquez pour passer à l'image suivante.
Afficher la pellicule		Cliquez pour afficher la pellicule.
Masquer la pellicule		Cliquez pour masquer la pellicule.
Zoomer sur la diapositive		Déplacez le curseur vers la droite pour effectuer un zoom avant sur l'image. Déplacez le curseur vers la gauche pour effectuer un zoom arrière sur l'image.
Pourcentage de zoom		Saisissez une valeur numérique ou sélectionnez un nombre dans la liste déroulante pour définir le niveau de zoom.
Taille actuelle		Cliquez pour remettre l'image à sa taille réelle.
Ajuster l'image		Cliquez pour adapter l'image à la zone d'affichage.

Histogramme

L'**Histogramme** est un graphique qui représente la distribution de l'intensité des couleurs pour chaque couche de couleur dans une image. L'**Histogramme**, lorsqu'il est activé, apparaît en haut de la colonne d'outils de droite.

Pour activer l'**Histogramme**, cliquez sur l'icône dans la Barre d'outils ou appuyez sur **H.** Pour désactiver l'**Histogramme** et le supprimer de la vue, cliquez sur l'icône  dans la Barre d'outils.



Une proportion de pixels tronqués est signalée sous forme de pourcentage directement sous le graphique **Histogramme**.

Volet Développer

Le volet **Développer** abrite l'essentiel des fonctionnalités de l'interface **ACDSee RAW**. Il est situé à droite de la **Zone d'affichage** et directement sous l'**Histogramme**, si celui-ci est activé. Les outils disponibles dans le volet **Développer** correspondent aux outils sélectionnés dans la Barre d'outils.

Le volet **Développer** comporte 4 jeux d'outils :

- Outils de développement
- Historique
- Préréglages de développement
- Instantanés

Outils de développement

Pour activer le volet **Outils de développement**, cliquez sur l'icône  représentant une couronne dans la Barre d'outils ou appuyez sur **Ctrl + Maj + T**.

Le volet **Outils de développement** se compose de 4 onglets :

- Réglage
- Détails
- Géométrie
- Réparation

Paramètres des Outils de développement

Défaire		Supprime la dernière action.
Rétablir		Rétablit la dernière action supprimée par l'action Défaire.
Rétablir les valeurs Par défaut		
Déplier Tous les groupes		Déplie tous les groupes sous l'onglet sélectionné.
Réduire Tous les groupes		Réduit tous les groupes sous l'onglet sélectionné.
Réduire automatiquement les groupes		Si cette option est activée, tous les groupes de tous les onglets s'ouvriront au format réduit.
Régler les paramètres de développement		
Rétablir au dernier enregistrement		Réinitialise les champs du groupe sélectionné en fonction des derniers paramètres enregistrés.
Rétablir les valeurs Par défaut		Réinitialise les champs du groupe sélectionné à leurs valeurs par défaut.
Appliquer le dernier paramètre utilisé		Applique les derniers paramètres de champ utilisés à l'image actuelle
Préréglages		Sélectionnez pour afficher une liste complète de configurations d'image prédéfinies.
Enregistrer le préréglage...		Sélectionnez pour ouvrir la boîte de dialogue **Enregistrer le préréglage des paramètres de développement** et sélectionnez les paramètres à enregistrer dans un préréglage.
Gérer les préréglages...		Sélectionnez cette option pour ouvrir la boîte de dialogue **Gérer les préréglages**, dans laquelle vous pouvez supprimer ou nommer les préréglages existants.
Copier les paramètres...		Sélectionnez cette option pour ouvrir la boîte de dialogue **Copier les paramètres** qui permet de sélectionner les paramètres de développement et de les copier dans le presse-papiers.
Coller les paramètres		Colle les paramètres de développement sélectionnés dans la boîte de dialogue **Copier les paramètres** dans leurs groupes respectifs.

Historique

Pour activer le volet **Historique**, cliquez sur l'icône  dans la Barre d'outils ou appuyez sur **F9**.

Le volet **Historique** permet d'afficher l'ensemble des retouches apportées à une image, de retrouver une série particulière de retouches ou de revenir à une version précédente de l'image. Par exemple, si

vous avez appliqué une série de retouches à une image, tels que des réglages de couleurs, suivis d'une amélioration de la netteté puis d'une correction de l'exposition, mais que vous souhaitez revenir à plusieurs étapes antérieures pour retrouver l'état où seules les couleurs avaient été appliquées à la photo, utilisez le volet **Historique** pour revenir à ce point de la séquence des retouches.

Pour revenir à une retouche spécifique, sélectionnez et double-cliquez sur la retouche souhaitée dans le volet **Historique**, ou cliquez sur le bouton **Défaire tout** situé en bas du volet pour annuler toutes les retouches.

Préréglages de développement

Pour activer le volet **Préréglages de développement**, cliquez sur l'icône  dans la Barre d'outils ou appuyez sur **Ctrl + Maj + P**.

Pour faciliter le processus de développement, utilisez le volet **Préréglages de développement** pour créer, supprimer, gérer et classer les préréglages globaux. (Voir la rubrique Développer les préréglages pour plus d'informations).

Instantanés

Pour activer le volet **Instantanés**, cliquez sur l'icône  dans la Barre d'outils ou appuyez sur **P**.

Les instantanés vous permettent d'effectuer des retouches à toute étape du projet de développement. Lorsque vous effectuez de nouvelles retouches, il vous est possible de prendre un instantané pour enregistrer le travail jusqu'à ce point. Vous pouvez ensuite continuer sur votre lancée ou bien revenir à la version de votre instantané en le sélectionnant. Contrairement aux préréglages, les instantanés sont directement enregistrés dans l'image et s'intègrent automatiquement au projet de développement. Ainsi, vous pouvez basculer entre les instantanés, poursuivre les modifications et les appliquer.

Pour prendre un instantané, procédez comme suit :

1. Effectuez des modifications sur une image.
2. Cliquez sur l'icône **Instantanés**. 
3. Au bas du volet **Instantanés**, cliquez sur l'icône  .
4. Dans la boîte de dialogue **Nouvel instantané**, saisissez un nom pour l'instantané et cliquez sur **OK**. L'instantané enregistré sera répertorié dans le volet **Instantanés**.

Paramètres des Instantanés

Mettre à jour avec les paramètres actuels	Applique les paramètres d'image actuellement enregistrés dans l'instantané, en effaçant tous les paramètres précédemment conservés dans l'instantané.
Appliquer l'instantané sélectionné	Applique les paramètres de l'instantané à l'image.
Supprimer l'instantané sélectionné	Supprime l'instantané du volet **Instantanés**.
Renommer l'instantané sélectionné	Renomme l'instantané que vous sélectionnez.

Barre d'outils

La **Barre d'outils** se trouve à l'extrême droite de l'interface **ACDSee RAW**.

La **Barre d'outils** contient 5 icônes pour personnaliser le volet **Développer** :

- Histogramme
- Outils
- Historique
- Préréglages
- Instantanés

Barre de boutons

La **Barre de boutons** se trouve au bas de l'interface **ACDSee RAW**.

La **Barre de boutons** contient 3 boutons pour la gestion des fichiers dans le volet **Développer** :

- **Ouvrir** : enregistre les modifications apportées à l'image et ouvre l'image dans l'**Éditeur**.
- **Annuler** : annule toutes les modifications apportées à l'image et ferme **ACDSee RAW**.
- **Terminé** : enregistre les modifications et permet de quitter **ACDSee RAW**.

Utiliser le bouton Défaire/Rétablir

Permet de défaire ou de rétablir les retouches apportées à une image.

Pour défaire une modification, procédez comme suit :

Dans le volet **Outils de développement**, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Cliquez sur le bouton **Défaire** situé en haut du volet de droite.
- Utilisez le raccourci-clavier **Ctrl + Z**.

Pour rétablir une modification, procédez comme suit :

Dans le volet **Outils de développement**, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Cliquez sur le bouton **Rétablir** situé en haut du volet de droite.
- Utilisez le raccourci-clavier **Ctrl + Y**.

Le volet **Historique** peut également être utilisé pour défaire/rétablir les modifications (voir volet Historique).

Cape and Paste Presets

Dans le volet **Outils de développement**, préparez une seule fois des ajustements complexes avant de les appliquer à un nombre illimité d'images en copiant ces réglages précis et en les appliquant à d'autres image.

Les paramètres peuvent être définis comme préréglage pour une utilisation future.

Pour copier et appliquer des paramètres de développement à d'autres images :

1. Après avoir ajusté une image dans le volet **Outils de développement**, cliquez sur le bouton **Ajuster les paramètres de développement**.
2. Sélectionnez **Copier les paramètres…** dans le menu déroulant.
3. Dans la boîte de dialogue **Copier les paramètres**, sélectionnez les paramètres que vous voulez copier.
4. Cliquez sur **OK**.
5. Sur la pellicule, faites un clic droit sur une image et sélectionnez **Coller les paramètres…** dans le menu contextuel.
6. Ou passez à une autre image de la pellicule et cliquez sur le bouton **Ajuster les paramètres de développement**.
7. Sélectionnez **Coller les paramètres…** dans le menu déroulant.


Une icône en forme de carré bleu apparaît en haut des onglets **Réglage**, **Détails**, **Géométrie** et **Réparer** pour indiquer que des modifications ont été effectuées.


Si vous copiez puis collez les paramètres d'une image vers une autre image avec des dimensions différentes, ces paramètres seront mis à l'échelle automatiquement et ajustés à l'image cible.


Une icône en forme de carré bleu apparaît en haut des onglets **Réglage**, **Détails**, **Géométrie** et **Réparer** pour indiquer que des modifications ont été effectuées.


Si vous copiez puis collez les paramètres d'une image vers une autre image avec des dimensions différentes, ces paramètres seront mis à l'échelle automatiquement et ajustés à l'image cible.

Traitement RAW

Lorsque vous ajustez des images dans le volet **Outils de développement**, le fichier d'origine n'est jamais modifié. Les modifications sont enregistrées dans un fichier séparé, puis sont appliquées à chaque fois que l'image est ouverte. Cela vous permet de développer vos images de manière non destructive. C'est pourquoi il est recommandé d'effectuer la plupart des réglages d'une image dans le volet **Outils de développement**.

Lors de l'ouverture d'une image développée dans le volet **Outils de développement**, l'image s'affiche en présentant les modifications appliquées précédemment. Revisitez l'image à tout moment pour ajuster les paramètres précédents.

Pour en savoir davantage sur l'enregistrement des paramètres de développement, consultez la rubrique Comment ACDSee enregistre les changements apportés aux images.

Développer une image

Pour développer une image :

1. Sélectionnez le volet **Outils de développement**.
2. Dans l'onglet **Réglage**, vous pouvez effectuer des ajustements de développement issus des groupes suivants :
    - Général
    - Balance des blancs
    - Light EQ™
    - Palette de couleurs
    - Roues phoniques
    - Balance des couleurs Color EQ
    - Courbes de tonalité
    - Flou artistique
    - Effets
    - Tables de correspondance des couleurs
    - Virage partiel
    - Vignettage après recadrage
    - ou, pour les fichiers RAW, Espace colorimétrique de sortie.
2. Dans l'onglet **Détails**, vous pouvez effectuer des ajustements de développement issus des groupes suivants :
    - Amélioration de la netteté
    - Réduction du bruit
    - Correction de la peau
    - Aberration chromatique
3. Dans l'onglet **Géométrie**, vous pouvez effectuer des ajustements de développement issus des groupes suivants :
    - Correction de distorsion de lentille
    - Rotation et redressement
    - Perspective
    - Recadrage, et
    - Correction du vignettage.
4. Dans l'onglet **Réparation**, vous pouvez effectuer des ajustements de développement issus des groupes suivants :
    - Réparer, ou
    - Réduction des yeux rouges

Enregistrement et annulation

Après avoir développé une image, choisissez l'une des nombreuses options d'enregistrement d'une image, en fonction de la prochaine étape de votre travail.

Pour enregistrer une image :

1. Cliquez **Terminé**.
2. Sélectionnez l'une des options suivantes :
    - **Enregistrer** : Enregistre toutes les modifications.
    - **Enregistrer sous** : Enregistre une copie de l'image développée, sous un autre nom ou dans un autre format.
    - **Ignorer** : Rejette les modifications.
    - **Annuler** : Retourne à la même image en mode Développer, avec toutes les modifications intactes, mais sans enregistrer l'image.

Pour annuler les modifications apportées à l'image et revenir au mode précédent :

Cliquez sur **Annuler**.



Il n'est pas possible d'enregistrer des modifications directement dans un fichier RAW. Les modifications apportées à un fichier RAW doivent être enregistrées dans un autre type de fichier.

Histogramme et commandes d'affichage des images

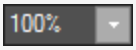
Pendant que vous développez une image, vous pouvez changer le facteur de grossissement à l'aide des commandes de zoom, qui se trouvent dans le coin inférieur droit.



Il est extrêmement utile d'avoir accès tant à l'**avertissement d'exposition** qu'à l'**histogramme** lors du réglage de l'exposition. Le pourcentage de pixels sous-exposés et surexposés est affiche sous l'**histogramme**.

Histogramme		Affiche l'aperçu sous forme d'histogramme de l'image en cours. Le volet histogramme affiche les canaux de couleur rouge, verte et bleue de la photo. Il peut s'avérer particulièrement utile de garder l'histogramme ouvert lorsque vous modifiez l'exposition, car il reproduit tous les réglages à mesure que vous les effectuez. En bas de l'histogramme, des icônes apparaissent pour vous avertir en cas de perte de détails dans les rehauts  , ou dans les zones sombres  de l'image. Les nombres à côté de ces deux icônes représentent le pourcentage de pixels qui ont perdu des détails dans les ombres ou les rehauts.
Ombres et rehauts découpés		Affiche les ombres et les rehauts écrêtés. Cliquez sur l'icône ou appuyez sur la touche **E** du clavier pour mettre en valeur les zones surexposées et sous-exposées de l'image. Lorsque l'outil des ombres et des hautes lumières est activé, l'icône est jaune ; elle est grise quand il est désactivé.
Défaire/rétablir		Utiliser le bouton **Défaire** pour annuler les modifications curseur par curseur, ajustement par ajustement. Utilisez le bouton **Rétablir** pour rétablir les options que vous aviez définies avant de cliquer sur Défaire.
Réinitialiser le groupe		Annule les paramètres sélectionnés au sein d'un groupe et rétablit les paramètres par défaut pour ce groupe. Si des modifications sont appliquées à une image en se basant sur un groupe individuel, le **Bouton de réinitialisation** du groupe en question devient bleu. Cliquez sur le bouton **Réinitialiser le groupe** associé pour réinitialiser l'image et rétablir ses paramètres par défaut.
Réinitialiser tous les groupes		Annule les paramètres sélectionnés pour

		tous les groupes et rétablit les paramètres par défaut de tous les groupes. Si des modifications sont appliquées à une image en se basant sur un groupe individuel, le bouton **Réinitialiser tous les groupes** devient bleu. Cliquez sur le bouton **Réinitialiser tous les groupes** pour réinitialiser l'image et rétablir ses paramètres par défaut.
Aperçu		Active ou désactive les modifications que vous avez effectuées dans le groupe. Ce bouton est disponible dans chaque groupe, de manière à ce que vous puissiez voir les effets des paramètres de développement de chaque groupe séparément. Lorsque l'icône est verte, les modifications du groupe sont visibles. Une icône grise indique que les modifications sont masquées.
Paramètres de développement		Réinitialise les paramètres de développement d'un groupe individuel sur le « Dernier enregistrement », les paramètres « Par défaut » ou les « Derniers utilisés ». Vous pouvez également enregistrer les paramètres en tant que préréglages, les copier ou les coller.
Tous les paramètres de développement		Réinitialise Tous les paramètres de développement de l'image sur le « Dernier enregistrement », les paramètres « Par défaut » ou les « Derniers utilisés ». Vous pouvez également enregistrer les paramètres en tant que préréglage, les copier ou les coller.
Afficher la pellicule		Active ou désactive la vue Pellicule.
Afficher l'image d'origine		Active ou désactive les modifications, ce qui permet de comparer les modifications et l'image d'origine.
Afficher en plein écran		Affiche l'image en mode Plein écran. Appuyez sur la touche **F** pour afficher en

		mode Plein écran. Appuyez sur n'importe quelle touche pour retourner au mode Développer.
Image précédente		Affiche l'image précédente dans la vue Pellicule.
Image suivante		Affiche l'image suivante dans la vue Pellicule.
Taille actuelle		Affiche l'image à sa taille réelle.
Navigateur		L'icône Navigateur est disponible uniquement si l'image est grossie ou si vous avez cliqué sur l'icône Taille réelle. Cliquez sur l'icône Navigateur pour afficher une miniature de l'image, puis faites glisser le pointeur jusqu'à la partie de l'image que vous voulez voir en plus grand. Relâchez la souris et le zoom sera appliqué à cet endroit sur l'image. Adapté à la fenêtre
Ajuster l'image		Réduit l'image pour l'adapter à la zone d'affichage du mode Développer.
Afficher l'image d'origine		Active ou désactive les modifications, ce qui permet de comparer les modifications et l'image d'origine.
Curseur de zoom		Augmente la taille de l'image si vous glissez ce curseur vers la droite, et en réduit la taille si vous le glissez vers la gauche.
Liste déroulante du zoom		Affiche une liste des facteurs de zoom prédéfinis disponibles.

Pellicule

Vous pouvez afficher d'autres images en cliquant sur la pellicule située en bas de l'écran.

Pour afficher la pellicule, cliquez sur l'icône Afficher la pellicule  . Naviguez à travers les images de la pellicule à l'aide des icônes Image précédente  et Image suivante  .

S'il n'y a pas d'autres images dans la pellicule, cliquez sur le bouton **Terminer** pour revenir à l'**écran d'accueil** et sélectionnez une autre image à développer.

Pour alimenter la pellicule avec plusieurs images, sélectionnez plusieurs images sur l'**Écran d'accueil** et appuyez sur la touche **Entrée**. Toutes les images sélectionnées seront insérées dans la pellicule.

Éléments du menu contextuel de la Pellicule

Retourner à l'image d'origine	Supprime toutes les modifications apportées à l'image et restaure l'état originel de l'image.
Copier les paramètres...	Ouvre la boîte de dialogue **Copier les paramètres**, utilisée pour sélectionner les paramètres de développement à copier.
Coller les paramètres	Colle les paramètres sélectionnés au sein la boîte de dialogue **Paramètres de copie** dans l'image sélectionnée.
Appliquer les paramètres	Cliquez pour produire une liste des Préréglages disponibles à appliquer à l'image.
Sélectionner tout	Sélectionne toutes les images de la Pellicule.

Personnaliser l'affichage

Faites un clic droit sur le volet **Outils de développement** pour personnaliser le développement et la réduction des groupes dans le volet en sélectionnant l'une des options suivantes :

- **Développer tous les groupes** : Développe tous les groupes du volet.
- **Réduire tous les groupes** : réduit tous les groupes ouverts.
- **Réduire les groupes automatiquement** : particulièrement utile si vous désirez conserver les groupes dans un volet sans avoir à les faire défiler, ce paramètre par défaut réduit automatiquement les groupes et maintient le groupe utilisé ouvert.

Annuler et rétablir

Avec le volet Historique :

Utilisez le volet **Historique** pour afficher l'ensemble des retouches apportées à l'image. Vous pouvez également utiliser le volet **Historique** pour retrouver une série particulière de retouches ou revenir à une version précédente de l'image. Par exemple, si vous avez appliqué une série de retouches à une image, tels que des réglages de couleurs, suivis d'une amélioration de la netteté puis d'une correction de l'exposition, mais que vous souhaitez revenir sur plusieurs étapes antérieures pour retrouver l'état où seules les couleurs avaient été appliquées à la photo, utilisez le volet **Historique** pour revenir à ce point.

Pour ouvrir le volet **Historique**, cliquez sur l'icône  dans la Barre d'outils ou appuyez sur **F9**.

Pour revenir à un réglage spécifique, sélectionnez l'ajustement souhaité dans le volet **Historique** et double-cliquez dessus. Ou utilisez les boutons **Annuler/Rétablir** pour revenir en arrière dans les modifications effectuées. Pour une correction plus complète, sélectionnez **Annuler** tout pour annuler l'ensemble de vos ajustements.

Utiliser les sélecteurs de couleurs

Lorsque vous utilisez les sélecteurs de couleurs dans le volet **Outils de développement**, les valeurs RVB mentionnées à côté du sélecteur de couleurs se rapportent à l'image d'origine, avant toute modification.

Enregistrer des images

Dans le volet Outils de développement, les modifications sont non destructives, de sorte que chaque fois qu'une image précédemment développée est ouverte, les ajustements sont exactement tels qu'ils ont été enregistrés. Cela permet de revenir à l'image pour annuler ou peaufiner d'autres réglages.

Pour enregistrer de manière permanente les modifications apportées à un fichier RAW, enregistrez les modifications dans un fichier séparé, dans un format de fichier différent (JPEG ou TIFF, par exemple).

Enregistrer des images

Après avoir développé une image, choisissez l'une des nombreuses options d'enregistrement d'une image, en fonction du flux de travail.

Pour enregistrer une image :

1. Cliquez **Terminé**.
2. Sélectionnez l'une des options suivantes :

Enregistrer	Enregistrer toutes les modifications.
Enregistrer sous	Enregistrer une copie de l'image développée, sous un autre nom ou dans un autre format. Selon le type de fichier, la boîte de dialogue **Enregistrer sous** peut montrer les cases à cocher suivantes dans le coin inférieur gauche : • **Conserver les métadonnées** : conserve les métadonnées avec la nouvelle image. • **Incorporer le profil de couleur dans l'image** : conserve le profil de couleur sélectionné dans **Gestion des couleurs** avec la nouvelle image.
Ignorer	Ignorer toutes les modifications.
Annuler	Retourner à la même image en **mode Développer**, avec toutes les modifications intactes, sans enregistrer l'image.

Pour annuler les modifications apportées à l'image et revenir au mode précédent :

Cliquez sur **Annuler**.


L'option Enregistrer n'est pas disponible pour les fichiers RAW, parce qu'il n'est pas possible de modifier ce type de fichier directement.

Enregistrement automatique

Activez l'**enregistrement automatique** afin d'éviter de sélectionner une option d'enregistrement à chaque fois qu'une image a fini d'être développée. Lorsque l'**enregistrement automatique** est activé, cliquer sur **Terminé** ou sélectionner une autre image dans la pellicule invitera ACDSee à enregistrer automatiquement toutes les modifications. La boîte de dialogue **Enregistrer les modifications** ne s'affichera plus.

Pour désactiver l'enregistrement automatique

1. Sélectionnez **Outils | Options...** dans le menu principal.
2. Dans la boîte de dialogue **Options**, cliquez sur **ACDSee RAW**.
3. Décochez la case **Enregistrer automatiquement tous les réglages ACDSee RAW**.

L'enregistrement automatique n'est pas disponible pour les images RAW.

Développer les préréglages

Enregistrez les paramètres de développement en tant que préréglages pour appliquer les mêmes réglages à des images supplémentaires. Les préréglages sont utilisés pour appliquer rapidement des modifications à une image sans avoir à répéter les étapes à chaque fois pour appliquer la même modification. Par exemple, si les images sont toujours corrigées à l'aide de l'outil **Contraste** avec la valeur de 25 et de l'outil **Demi-teintes** avec la valeur de -8, enregistrez ces paramètres en tant que préréglage et appliquez-les rapidement pour modifier les futurs paramètres de contraste et de demi-teintes.

Les préréglages garantissent que les paramètres sont appliqués de manière cohérente aux images et peuvent être créés avec un ou plusieurs paramètres de développement. Il est possible d'enregistrer des préréglages à partir de tous les paramètres de développement dans les onglets Réglage, Détail, Géométrie et Réparer. Ou enregistrez les préréglages à partir des paramètres de tous les groupes dans un seul onglet, tels que tous les paramètres de l'onglet **Réglage**. Ou enregistrez les préréglages par groupe individuel uniquement, tel que le groupe **Balance des couleurs**.

Pour faciliter l'expérience de développement, utilisez le volet **Préréglages du mode Développer** pour créer, supprimer, gérer et catégoriser les préréglages globaux.

Appliquez plusieurs préréglages à une image. Chaque fois qu'un préréglage est ajouté, les paramètres sont appliqués en plus des paramètres précédents.

Utiliser le volet Préréglages du mode Développer

Pour créer un préréglage à l'aide du volet Préréglages du mode Développer :

1. Cliquez sur l'icône **Développer les préréglages**. 
2. Sélectionnez un onglet et, au sein d'un groupe, apportez des corrections à l'image.

3. Cliquez sur le bouton **Créer un nouveau préréglage** en bas du volet **Développer les préréglages**. 
4. Dans la boîte de dialogue **Enregistrer les préréglages des paramètres du mode Développer**, sélectionnez les paramètres que vous souhaitez enregistrer dans le préréglage et saisissez un nom pour le préréglage.
5. Cliquez sur **OK**.

Pour renommer un préréglage à l'aide du volet Préréglages du mode Développer :

1. Dans le volet **Préréglages du mode Développer**, cliquez avec le bouton droit sur le préréglage que vous souhaitez renommer, puis sélectionnez **Renommer le préréglage** dans le menu contextuel.
2. Dans la boîte de dialogue **Renommer le préréglage**, saisissez un nouveau nom pour le préréglage.
3. Cliquez sur **OK**.

Pour supprimer un préréglage à l'aide du volet Préréglages du mode Développer :

1. Dans le volet **Développer les préréglages**, cliquez avec le bouton droit sur le préréglage à supprimer et sélectionnez **Supprimer le préréglage** dans le menu contextuel.
2. Dans la boîte de dialogue **Supprimer le préréglage**, cliquez sur **Oui** à l'invite.

Pour appliquer un préréglage à une image à l'aide du volet Préréglages du mode Développer :

Avec une image ouverte dans **ACDSee RAW**, cliquez sur n'importe quel préréglage dans la liste **Développer les préréglages**. L'image est mise à jour avec le préréglage sélectionné.

Utiliser les catégories dans le volet Préréglages du mode Développer

Les catégories du volet **Développer les préréglages** sont utilisées pour organiser et gérer les préréglages. Lors de la première ouverture de ACDSee Gemstone Photo Editor 12, le volet Développer les préréglages comprend une série de catégories organisées par défaut contenant les préréglages par défaut.

Pour créer une catégorie :

1. Cliquez avec le bouton droit sur un en-tête de catégorie dans le volet **Développer les préréglages** et sélectionnez **Nouvelle catégorie**.
2. Dans la boîte de dialogue **Ajouter une nouvelle catégorie**, saisissez un **nom de catégorie** et cliquez sur **OK**.

Pour supprimer une catégorie :

Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Cliquez avec le bouton droit de la souris dans le volet **Préréglages du mode Développer** et sélectionnez **Supprimer la catégorie**.
- Cliquez sur l'icône de suppression associée à la catégorie. 

Pour ajouter un préréglage à une catégorie :

1. Dans le volet **Développer les préréglages**, cliquez avec le bouton droit sur un préréglage.
2. Sélectionnez **Définir la catégorie**.
3. Effectuez une sélection dans la liste des catégories pour ajouter le préréglage à la catégorie sélectionnée.

Pour supprimer un préréglage d'une catégorie :

1. Dans le volet **Développer les préréglages**, cliquez avec le bouton droit sur un préréglage.
2. Sélectionnez **Supprimer le préréglage**.

Autres façons de créer et d'appliquer des préréglages

Pour créer un préréglage à partir d'un onglet :

1. Dans le volet **Outils de développement**, sélectionnez l'onglet **Réglage**, **Détail**, **Géométrie**, ou **Réparer**.
2. Apporter des modifications à une image.
3. Cliquez sur l'icône **Ajuster les paramètres de développement**  située en haut à droite de l'onglet.
4. Sélectionnez **Enregistrer le préréglage...** dans le menu.
5. Sélectionnez les paramètres à enregistrer dans le préréglage.
6. Dans la boîte de dialogue **Enregistrer les préréglages des paramètres de développement**, saisissez un nom pour le préréglage.
7. Cliquez sur **OK**.

Pour créer un préréglage à partir d'un groupe :

1. Dans le volet **Outils de développement**, sélectionnez l'onglet **Réglage**, **Détail**, **Géométrie**, ou **Réparer**.
2. Sélectionnez un groupe et apportez des modifications à une image.
3. Cliquez sur l'icône **Ajuster les paramètres de développement pour ce groupe**  située en haut à droite du groupe.
4. Sélectionnez **Enregistrer le préréglage...** dans le menu.
5. Dans la boîte de dialogue **Enregistrer les préréglages des paramètres de développement**, saisissez un nom pour le préréglage.
6. Cliquez sur **OK**.

Appliquer un préréglage à une seule image

Pour appliquer un préréglage à une seule image :

1. Cliquez sur l'icône **Ajuster les paramètres de développement pour ce groupe**  en haut d'un volet, d'un onglet ou d'un groupe.
2. Effectuez une sélection dans le menu **Préréglages**. L'image est mise à jour avec le préréglage sélectionné.

Vous pouvez également appliquer des préréglages à une image dans la bande de film. Sélectionnez une image dans la bande de film, cliquez avec le bouton droit et sélectionnez **Appliquer les paramètres**. Sélectionnez ensuite le préréglage que vous voulez appliquer à l'image. L'image est actualisée avec le préréglage sélectionné.

Renommer des préréglages

Les préréglages peuvent être renommés à tout moment.

Pour renommer un préréglage :

1. Cliquez sur l'icône **Ajuster les paramètres de développement**  située en haut à droite du volet **Outils de développement**.
2. Sélectionnez **Gérer les préréglages...**
3. Dans la boîte de dialogue **Gérer les préréglages**, sélectionnez un préréglage et cliquez sur **Renommer**.
4. Saisissez un nouveau nom pour le préréglage.
5. Cliquez sur **OK** pour enregistrer et fermer la boîte de dialogue.

Suppression des préréglages

Vous pouvez supprimer des préréglages dont vous n'avez plus besoin. Le fait de supprimer un préréglage n'affecte pas les images auxquelles ce préréglage a été appliqué.

Pour supprimer un préréglage :

1. Cliquez sur l'icône **Ajuster les paramètres de développement**  située en haut à droite du volet **Outils de développement**.
2. Sélectionnez **Gérer les préréglages...**
3. Dans la boîte de dialogue **Gérer les préréglages**, sélectionnez un préréglage et cliquez sur **Supprimer**.
4. Cliquez sur **OK** pour enregistrer et fermer la boîte de dialogue.

Importation et exportation des préréglages

Partagez des préréglages avec d'autres utilisateurs en les exportant. Les préréglages créés par d'autres utilisateurs ou résidant sur un ancien ordinateur peuvent également être importés.

Pour exporter des préréglages :

1. Dans le volet **Développer les préréglages**, accédez au bas du volet **Développer les préréglages** et cliquez sur l'icône **Exporter les préréglages**. 
2. Dans la boîte de dialogue **Exporter les préréglages**, sélectionnez les préréglages de développement à exporter en cliquant sur les signes plus **+** pour développer l'arborescence, et activez/désactivez les cases à cocher pour sélectionner les préréglages à exporter. Les préréglages globaux, d'onglet ou de groupe peuvent être exportés.

    Vous pouvez choisir d'exporter uniquement certains préréglages des différentes branches en cochant ou en décochant les cases. Une case grisée indique que certains préréglages de la branche sont sélectionnés, mais pas tous.

3. Pour exporter les préréglages ACDSee RAW, cochez la case **Inclure les préréglages ACDSee**.
4. Cliquez sur **Exporter**.
5. Dans la boîte de dialogue **Enregistrer sous**, sélectionnez le dossier de destination des préréglages exportés.
6. Saisissez un nom dans le champ, puis cliquez sur **Enregistrer**.

Pour importer des préréglages :

1. Dans le volet **Développer les préréglages**, accédez au bas du volet **Développer les préréglages** et cliquez sur l'icône **Exporter les préréglages**. 
2. Dans la boîte de dialogue **Ouvrir**, accédez à l'emplacement de vos préréglages.
3. Sélectionnez les préréglages à importer et cliquez sur **Ouvrir**.
4. Dans la boîte de dialogue **Importer les préréglages**, cliquez sur les signes plus **+** pour développer l'arborescence et activez/désactivez les cases à cocher pour sélectionner les préréglages à importer. Les préréglages globaux, d'onglet ou de groupe peuvent être importés.

    Vous pouvez choisir d'importer uniquement certains préréglages des différentes branches en cochant ou en décochant leurs cases. Une case grisée indique que certains préréglages de la branche sont sélectionnés, mais pas tous.

5. Appuyez sur **Importer**. Vous trouverez les préréglages importés dans les menus de préréglages, dans leurs groupes respectifs.

Survol de l'onglet Réglage

Dans l'onglet **Réglage**, vous pouvez ajuster l'exposition, la balance des blancs, la saturation, la luminosité, la teinte, le profil colorimétrique et bien plus encore.

Pour utiliser l'onglet Réglage, procédez comme suit :

1. Dans le volet **Outils de développement**, sélectionnez l'onglet **Réglage**.
2. Pour développer l'image, apportez des modifications dans les groupes suivants :
    - Généralités
    - Balance des blancs
    - Light EQ™
    - Égaliseur de couleurs
    - Roue chromatique
    - Roues de tonalités
    - Courbes de tonalité
    - Flou artistique
    - Effets
    - Tables de couleurs
    - Virage partiel
    - Vignettage après recadrage
    - Espace colorimétrique de sortie

Enregistrement et annulation

Après avoir développé une image, choisissez l'une des nombreuses options d'enregistrement d'une image, en fonction de la prochaine étape de votre travail.

Pour enregistrer une image :

1. Cliquez **Terminé**.
2. Sélectionnez l'une des options suivantes :
    - **Enregistrer** : Enregistre toutes les modifications.
    - **Enregistrer sous** : Enregistre une copie de l'image développée, sous un autre nom ou dans un autre format.
    - **Ignorer** : Rejette les modifications.
    - **Annuler** : Retourne à la même image en mode Développer, avec toutes les modifications intactes, mais sans enregistrer l'image.

Pour annuler les modifications apportées à l'image et revenir au mode précédent :

Cliquez sur **Annuler**.

Il n'est pas possible d'enregistrer des modifications directement dans un fichier RAW. Les modifications apportées à un fichier RAW doivent être enregistrées dans un autre type de fichier.

Ajuster la couleur avec l'égaliseur de couleurs

La fonction Égaliseur de couleurs vous permet de régler la **Saturation**, la **Luminosité**, la **Teinte** et le **Contraste**. Vous pouvez effectuer des ajustements à l'image toute entière en mode **Standard** à l'aide du curseur vertical ou encore ajuster chaque couleur séparément en modes **Standard** ou **Haute qualité**. Ces modes sont décrits plus en détails ci-dessous.

Les paramètres peuvent être définis comme préréglage pour une utilisation future.

Pour ajuster une couleur, procédez comme suit :

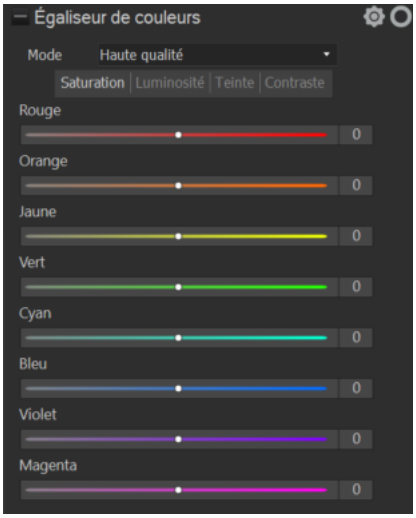
1. Dans le volet **Outils de développement**, sélectionnez l'onglet **Réglage**.
2. Dans le groupe **Égaliseur de couleurs**, sélectionnez l'onglet **Saturation**, **Luminosité**, **Teinte** ou **Contraste**, puis ajustez les paramètres comme décrit dans le tableau ci-dessous.

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Paramètres de l'égaliseur de couleurs

Sélectionnez le mode **Haute qualité** ou le mode **Standard** dans le menu déroulant **Mode**. Pour ajuster les couleurs individuellement, cliquez avec le bouton gauche sur une couleur dans l'image et faites glisser vers le haut ou vers le bas pour la modifier. Les modifications sont reflétées respectivement dans les curseurs de couleur des onglets **Saturation**, **Luminosité**, **Teinte** et **Contraste** en mode **Haute qualité** et le graphique en mode **Standard**. Cela fonctionne dans les onglets **Saturation**, **Luminosité**, **Teinte** et **Contraste**.

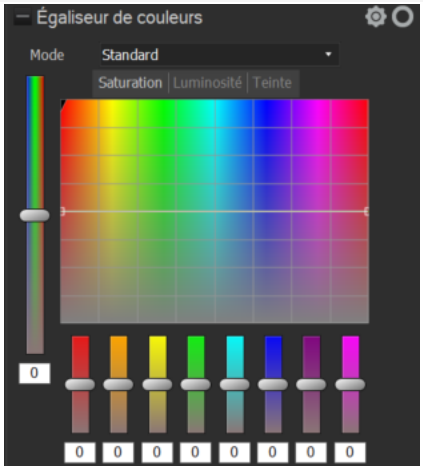
Haute qualité



Permet d'affiner chaque couleur d'une image séparément. Le mode Haute qualité tire partie des modèles colorimétriques les plus modernes, ce qui rend les nuances plus faciles à percevoir et rehausse la qualité.

Réglez chaque couleur individuellement en faisant glisser les curseurs vers la droite pour plus d'intensité, ou vers la gauche pour moins d'intensité. Ou saisissez un nombre dans la case sous chaque curseur afin de définir le paramètre avec encore plus de précision. Sélectionnez une couleur précise à ajuster en plaçant le pointeur sur l'image pour qu'il se transforme en flèche à deux pointes. Puis cliquez et faites glisser la souris vers le haut ou le bas pour ajuster la couleur sous le pointeur. Les curseurs de couleur concernés s'ajustent automatiquement lorsque vous déplacez votre pointeur.

Standard



Prend en charge les images développées dans les versions précédentes. Ce mode permet d'ajuster chaque couleur séparément, ou de faire des modifications générales.

Curseur vertical

Applique les paramètres à toute l'image. Le curseur de gauche entraîne les effets suivants sur les onglets :

- **Saturation** : ajuste la saturation jusqu'aux niveaux de gris.

	• **Luminosité** : ajuste les tons clairs et foncés de l'image. • **Teinte** : remplace la couleur par une autre. Vous pouvez aussi saisir un nombre dans la case sous chaque curseur afin de définir le paramètre avec encore plus de précision.
Curseurs des couleurs pour chaque couleur	Permet de définir chaque couleur en utilisant un curseur qui lui est propre. Sélectionnez la couleur, puis cliquez sur les curseurs et faites-les glisser. Ou saisissez un nombre dans la case sous chaque curseur afin de définir le paramètre avec encore plus de précision.
Ajustements directs sur l'image	Placez votre pointeur sur l'image pour afficher la flèche à double pointe.

Puis cliquez et faites glisser le curseur vers le haut ou le bas pour ajuster la couleur sous le la flèche à double pointe. La valeur des courbes et des curseurs de couleur s’ajustent automatiqueme nt à mesure que vous déplacez le pointeur. La flèche noire vers le bas, sur le graphique, indique la couleur que vous ajustez dans l'image.

La courbe apparaît en noir sur le graphique et n'est pas directement réglable. Pour appliquer d'autres ajustements, modifiez la courbe blanche. Lors du réglage de la courbe blanche, la courbe noire change automatiqueme nt avec elle. Ou saisissez un nombre dans la case sous chaque curseur afin de définir le

Ajuster l'éclairage

Utilisez l'outil Light EQ™ pour ajuster les niveaux de tonalité trop sombres ou trop clairs d'une image, sans incidence sur les autres zones de la photo. Le niveau de tonalité correspond à la luminosité moyenne d'un pixel et des pixels qui l'entourent.

Vous pouvez également éclaircir les zones trop sombres et assombrir les zones trop claires. C'est une fonction que vous utiliserez par exemple sur la photo d'une personne qui se détache contre un arrière-plan clair, comme la mer ou une fenêtre. En fait, la plupart des photos prises par temps couvert, ou avec un flash, peuvent être améliorées finement de diverses manières grâce à l'outil Light EQ™.

Les paramètres peuvent être définis comme préréglage pour une utilisation future.

Pour réduire l'éclairage d'une image, procédez comme suit :

1. Dans le volet **Outils de développement**, sélectionnez l'onglet **Réglage**.
2. Dans le groupe **Light EQ™**, sélectionnez le mode **Basique**, le mode **Standard** ou le mode **Avancé** dans le menu déroulant situé en haut du volet et configurez les paramètres comme décrit ci-dessous.

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Light EQ™ basique

Le mode Basique sert à effectuer des modifications rapides en utilisant simplement trois curseurs. Il suffit de cliquer directement sur une zone de l'image pour générer des réglages automatiques optimaux pour cette zone (généralement le sujet de la photo).

Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Cliquez sur une zone de l'image pour générer des paramètres automatiques optimaux pour cette zone.
- Ajustez l'éclairage manuellement comme décrit ci-dessous.

Paramètres de Light EQ™ basique

Ombres	Faites glisser le curseur vers la droite pour éclaircir les ombres ou vers la gauche pour les assombrir.
Tons moyens	Faites glisser le curseur vers la droite pour éclaircir les tons moyens et vers la gauche pour les assombrir.
Rehauts	Faites glisser le curseur vers la droite pour éclaircir les rehauts ou vers la gauche pour les assombrir.
Auto	Cliquez sur le bouton **Auto** Gemstone pour ajuster automatiquement l'éclairage de l'image.

Light EQ™ standard

Le mode Standard fonctionne sur le même concept qu'un égaliseur sonore, mais avec la lumière. Vous pouvez régler la luminosité et le contraste de différentes bandes de tonalité (zones de luminosité relative ou d'obscurité) indépendamment à l'aide de deux curseurs pour chaque bande de tons : un pour la clarté et un pour l'obscurité. Le graphique illustre les résultats de ces modifications sur l'ensemble de la plage de tons. Les zones en gris dans le graphique indiquent les seuils d'ajustement à ne pas dépasser pour éviter l'écrêtage et la perte de détails, et tournent au rouge quand la valeur du curseur a atteint ou dépassé ce seuil.

Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Sélectionnez la zone de l'image à ajuster, cliquez sur celle-ci et faites-la glisser vers le haut pour l'éclaircir ou vers le bas pour l'assombrir.
- Ajustez l'éclairage manuellement comme décrit ci-dessous.

Paramètres de Light EQ™ standard

Curseurs d’éclaircissement (haut)	Faites glisser les curseurs vers le haut pour augmenter l’éclaircissement de chaque bande de tons. Les curseurs de gauche ont une incidence sur les tons foncés. Les curseurs de droite ont une incidence sur les tons clairs. Le fait de déplacer un curseur change l’éclaircissement uniquement dans la bande de tons correspondante de l’image. Vous pouvez aussi saisir un chiffre dans les cases prévues à cet effet et augmenter ce chiffre petit à petit pour faire des ajustements très précis.	
Curseurs d’assombrissement (bas)	Faites glisser les curseurs vers le bas pour augmenter l’assombrissement dans chaque bande de tons. Les curseurs de gauche ont une incidence sur les tons foncés. Les curseurs de droite ont une incidence sur les tons clairs. Le fait de déplacer un curseur change l’assombrissement uniquement dans la bande de tons correspondante de l’image. Vous pouvez aussi saisir un chiffre dans les cases prévues à cet effet et augmenter ce chiffre petit à petit pour faire des ajustements très précis.	
Graphique	Le graphique indique la quantité d’éclaircissement ou d’assombrissement appliquée à l’ensemble de la plage de tons de l’image. La partie du graphique au-dessus de l’axe horizontal représente l’éclaircissement, et la partie au-dessous de cet axe représente l’assombrissement. Quand vous appliquez à la fois de l’éclaircissement et de l’assombrissement à la même bande de tons, vous augmentez le contraste. La zone entre le haut du graphique d’éclaircissement et le bas du graphique d’assombrissement indique l’augmentation relative du contraste dans toute la gamme de tons de l’image. Cliquez sur le graphique ou sur l'image, puis faites glisser la flèche à deux pointes vers le haut pour éclaircir ou bien effectuez un clic droit puis faites glisser la flèche vers le bas pour assombrir.	
Nombre de bandes de tons	Définissez le nombre de bandes de tons que vous souhaitez régler. Un nombre élevé de bandes de tons permet un contrôle plus précis, alors qu'un nombre moindre de bandes de tons facilitent le réglage rapide des ajustements.	
Sur l’image		
	Double-clic avec le bouton gauche de la souris	Règle automatiquement l’**Éclaircissement** à son paramètre optimum pour cette zone de l’image. Fonctionne mieux sur une zone claire (par exemple, un visage).
	Double-clic avec le bouton droit de la souris **(ou Maj + double-clic avec le bouton gauche de la souris)**	Règle automatiquement l’**Assombrissement** à son paramètre optimum pour cette zone de l’image.
	Ctrl + double-clic	Modifie la courbe d’ajustement d’éclaircissement actuelle

avec le bouton gauche de la souris	afin de l'optimiser pour la zone entourant le niveau de tonalité sur lequel vous avez cliqué. Dans la plupart des cas, cela entraînera une augmentation de la quantité de luminosité appliquée à la zone entourant le niveau de tonalité sur lequel vous avez cliqué, tout en diminuant la quantité appliquée à d'autres niveaux de tonalité. Utilisez cette méthode pour faire ressortir un sujet ou une zone en éclaircissant.
Ctrl + double-clic avec le bouton droit de la souris	Modifie la courbe d'ajustement d'assombrissement actuelle afin de l'optimiser pour la zone entourant le niveau de tonalité sur lequel vous avez cliqué. Dans la plupart des cas, cela entraînera une augmentation de la quantité de luminosité appliquée à la zone entourant le niveau de tonalité sur lequel vous avez cliqué, tout en diminuant la quantité appliquée à d'autres niveaux de tonalité. Utilisez cette méthode pour fusionner un sujet ou une zone spécifique en l'assombrissant.
Faire défiler l'image vers le haut ou vers le bas avec la molette de la souris.	Augmente ou diminue la quantité d'éclaircissement appliquée à ce niveau de tonalité dans l'image. L'image et le graphique montrent tous les deux les modifications.
Maj + faire tourner la molette de la souris sur l'image	Réduit ou augmente la quantité d'assombrissement appliquée à ce niveau de ton de l'image.
Maintenir la touche « A » enfoncée **+ faire défiler ou** **+ faire glisser avec le bouton gauche de la souris**	Règle tous les curseurs d'éclaircissement en même temps.
Maintenir la touche « A » enfoncée + Maj **+ faire défiler ou** **+ faire glisser**	Ajuste tous les curseurs sombres en même temps.

	avec le bouton droit de la souris	
	Cliquer et faire glisser vers le haut ou vers le bas sur l'image (bouton gauche de la souris)	Augmente ou réduit le degré d'**Éclaircissement** appliquée à ce niveau de ton de l'image. L'image et le graphique montrent tous les deux les modifications. (Fonctionne uniquement si l'image est en taille réelle, sans zoom.)
	Maj + clic et faire glisser vers le haut ou vers le bas sur l'image (bouton gauche de la souris)	Réduit ou augmente le degré d'**Assombrissement** appliquée à ce niveau de ton de l'image. (Fonctionne uniquement si l'image est en taille réelle, sans zoom.)
Auto	Cliquez sur le bouton **Auto** Gemstone pour ajuster automatiquement l'éclairage de l'image.	

Light EQ™ avancé

Le mode Avancé vous procure le plus grand contrôle sur l'éclairage et le contraste d'une image. Vous pouvez définir des courbes d'ajustement à l'aide de quatre curseurs, et modifiez manuellement ces courbes en cliquant sur la zone de graphique ou sur l'image et en les faisant glisser.

Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Sélectionnez la zone de l'image à ajuster, cliquez sur celle-ci et faites-la glisser vers le haut pour l'éclaircir ou vers le bas pour l'assombrir.
- Ajustez l'éclairage manuellement comme décrit ci-dessous.

Graphique

La moitié supérieure du graphique correspond à l'éclaircissement, tandis que la partie inférieure correspond à l'assombrissement. Les tons des ombres sont affichés à gauche, les tons moyens sont au milieu et les tons des rehauts sont à droite.

Le gris clair du graphique indique la quantité d'éclaircissement ou d'assombrissement appliquée dans toute l'image. Les zones de gris foncé dans le graphique représentent les seuils d'ajustement et tournent au rouge quand vos ajustement dépassent ces seuils et résultent dans la perte de détail. Quand le pointeur est sur l'image, les deux lignes verticales jaunes représentent les seuils minimal et maximal du niveau de ton de la zone sous le pointeur, et indiquent le centre de l'ajustement.

Paramètres d'ajustement Light EQ™

Zone	Action	Résultat
Curseurs		
	Faire glisser le curseur Éclaircir	**À droite** : augmente la luminosité appliquée aux zones les plus sombres. **À gauche** : applique l'éclaircissement de façon plus uniforme dans toutes les zones de l'image.
	Faire glisser le curseur Assombrir	**Vers la droite** : augmente l'assombrissement appliqué aux zones claires de l'image. **Vers la gauche** : applique l'assombrissement de manière plus uniforme à toutes les zones de l'image.
	Faire glisser le curseur Amplitude (Éclaircissement)	**Vers la droite** : augmente l'intensité de l'éclaircissement dans toutes les zones de l'image. La hauteur de la courbe augmente. **Vers la gauche** : réduit l'intensité de l'éclaircissement et la hauteur de la courbe. Si le curseur Amplitude est à 0, aucun éclaircissement n'est appliqué. Si le curseur Amplitude est entre 100 et 200, la proportion d'écrêtage augmente. Dans la majorité des cas, une amplitude de 100 est idéale. Pour les images dont les rehauts contiennent de fins détails, réduire l'amplitude d'éclaircissement permet de conserver ces détails. Dans la majorité des cas, il n'est pas nécessaire d'ajuster l'amplitude.
	Faire glisser le curseur Amplitude (Assombrissement)	**Vers la droite** : augmente l'intensité d'assombrissement dans toutes les zones de l'image. La hauteur de la courbe orange inférieure augmente. **Vers la gauche** : réduit l'intensité d'assombrissement et la hauteur de la courbe.
Sur le graphique		
	Sur le graphique (haut)	Le graphique change lorsque vous faites un clic dessus avec le bouton gauche de la souris. Le graphique représente les ajustements d'éclaircissement que vous effectuez. Le graphique gris foncé représente la limite maximum jusqu'à laquelle vous pouvez le faire glisser avant que ne commence l'écrêtage (rose). La hauteur de graphique représente le niveau d'éclaircissement appliqué à chaque niveau de ton. (Le ton va du noir sur la gauche au blanc sur la droite.)

Zone	Action	Résultat
		Quand vous ajustez l'éclaircissement ou l'assombrissement directement sur le graphique ou l'image, le nom du curseur Éclaircir ou Assombrir change pour avoir le suffixe **Courbe personnalisée**. Si vous ajustez la position du curseur après cela, tous les réglages directs de la courbe seront annulés. Lorsque vous effectuez des réglages d'éclaircissement ou d'assombrissement directement sur le graphique ou l'image, le curseur d'amplitude correspondant se transforme pour indiquer l'amplitude actuelle de la courbe. (Une valeur de 100 correspond à l'amplitude maximale que peut avoir une courbe ; au-delà de 100, un écrêtage se produit.)
	Sur le graphique (bas)	Le graphique change lorsque vous cliquez dessus avec le bouton droit de la souris et que vous le faites glisser vers le haut. La partie inférieure du graphique représente les ajustements d'assombrissement que vous effectuez. Le graphique gris foncé représente la limite maximum jusqu'à laquelle vous pouvez le faire glisser avant que ne commence l'écrêtage (rose).
	Vous pouvez utiliser tous les raccourcis ci-dessous qui s'appliquent à l'image, directement sur le graphique lui-même.	Modifie la bande de tons sur le graphique ; l'image change en conséquence. Ces raccourcis permettent d'effectuer des ajustements précis sur une bande de tons en particulier.
Sur l'image		
	Double-clic avec le bouton gauche de la souris	Règle automatiquement l'éclaircissement à son paramètre optimum pour cette zone de l'image. Fonctionne mieux sur une zone claire (par exemple, un visage).
	Double-clic avec le bouton droit de la souris **(ou Maj + double-clic avec le bouton gauche de la souris)**	Règle automatiquement l'assombrissement à son paramètre optimum pour cette zone de l'image.
	Ctrl + double-clic avec le bouton gauche de la souris	Modifie la courbe d'ajustement d'éclaircissement actuelle afin de l'optimiser pour la zone entourant le niveau de tonalité sur lequel vous avez cliqué. Dans la plupart des cas, cela entraînera une augmentation de la quantité de luminosité appliquée à la zone entourant le niveau de tonalité sur lequel vous avez cliqué, tout en diminuant la quantité appliquée à d'autres niveaux de tonalité. Utilisez cette méthode pour faire ressortir un sujet ou une zone en éclaircissant.

Zone	Action	Résultat
	Ctrl + double-clic avec le bouton droit de la souris	Modifie la courbe d'ajustement d'assombrissement actuelle afin de l'optimiser pour la zone entourant le niveau de tonalité sur lequel vous avez cliqué. Dans la plupart des cas, cela entraînera une augmentation de la quantité de luminosité appliquée à la zone entourant le niveau de tonalité sur lequel vous avez cliqué, tout en diminuant la quantité appliquée à d'autres niveaux de tonalité. Utilisez cette méthode pour fusionner un sujet ou une zone spécifique en l'assombrissant.
	Faire défiler l'image vers le haut ou vers le bas avec la molette de la souris.	Augmente ou diminue la quantité d'éclaircissement appliquée à ce niveau de tonalité dans l'image. L'image et le graphique montrent tous les deux les modifications.
	Maj + faire tourner la molette de la souris sur l'image	Réduit ou augmente la quantité d'assombrissement appliquée à ce niveau de ton de l'image.
	Maintenir la touche « A » enfoncée **+ faire défiler ou** **+ faire glisser avec le bouton gauche de la souris**	Définit directement le curseur d'amplitude de l'éclaircissement.
	Maintenir la touche « A » enfoncée + Maj **+ faire défiler ou** **+ faire glisser avec le bouton droit de la souris**	Définit directement le curseur d'amplitude de l'assombrissement.
	Cliquer et faire glisser vers le haut ou vers le bas sur l'image (bouton gauche de la souris)	Augmente ou diminue la quantité d'éclaircissement appliquée à ce niveau de tonalité dans l'image. L'image et le graphique montrent tous les deux les modifications. (Fonctionne uniquement si l'image est en taille réelle, sans zoom.)
	Maj + clic et faire glisser vers le haut ou vers le bas sur l'image (bouton gauche de la souris)	Réduit ou augmente la quantité d'assombrissement appliquée à ce niveau de ton de l'image. (Fonctionne uniquement si l'image est en taille réelle, sans zoom.)
Auto		
	Cliquez sur le bouton **Auto** Gemstone pour ajuster automatiquement l'éclairage de l'image.	

Appliquer un virage partiel

Le virage partiel est une puissante technique utilisée à l'origine en photographie argentique et qui consiste à teinter les rehauts et les ombres.

Le filtre **Virage partiel** offre un contrôle créatif sur la **Teinte** et la **Saturation** des rehauts et des ombres. Utilisez les curseurs pour régler l'équilibre des tons dans les rehauts et les ombres des photos. Le filtre Virage partiel permet d'ajouter un élément créatif à la conversion RAW et à l'édition non destructive dans ACDSee.

Les paramètres peuvent être définis comme préréglage pour une utilisation future.

Pour ajuster les rehauts et les ombres, procédez comme suit :

1. Dans le volet **Outils de développement**, sélectionnez l'onglet **Réglage**.
2. Accédez au groupe **Virage partiel**.
3. Faites glisser les curseurs pour appliquer des rehauts et des ombres de couleur, comme décrit ci-dessous.

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Paramètres d'ajustement

Rehauts		
	Teinte	Faites glisser le curseur vers la droite pour sélectionner une couleur de rehaut.
	Saturation	Faites glisser le curseur vers la droite pour augmenter la saturation de la couleur spécifiée dans les rehauts de l'image.
Ombres		
	Teinte	Faites glisser le curseur vers la droite pour choisir une couleur d'ombre.
	Saturation	Faites glisser le curseur vers la droite pour augmenter la saturation de la couleur spécifiée dans les ombres de l'image.
Balance		
	Faites glisser le curseur vers la droite pour mettre l'accent sur la couleur de rehaut ; faite-le glisser vers la gauche pour mettre l'accent sur la couleur d'ombre. Par exemple, si le curseur est à la valeur maximale de 50, tout l'accent est placé sur la couleur de rehaut ; si le curseur est défini à -50, tout l'accent est placé sur la couleur d'ombre.	

Pour créer un effet sépia, réduisez d'abord la saturation de votre photo à l'aide de l'outil **Couleur avancée**, puis appliquez une teinte brune qui tire sur le rouge à l'aide de l'outil **Virage partiel**. Ou encore, créez une photo monochromatique en noir et blanc puis ajoutez-y une légère teinte de couleur.

Ajuster les courbes de tonalité

Dans le volet **Outils de développement**,utilisez l'outil **Courbes de tonalité** pour modifier la gamme de tons d'une image. Sélectionnez la couche de couleur RVB pour ajuster toute la gamme, ou sélectionnez une couleur en particulier.

Les paramètres peuvent être définis comme préréglage pour une utilisation future.

Pour ajuster les courbes de luminosité, procédez comme suit :

1. Dans le volet **Outils de développement**, sélectionnez l'onglet **Réglage**.
2. Dans le groupe **Courbes de tonalité**, ajustez les courbes comme décrit ci-dessous.

Cliquez avec le bouton droit sur le champ numéroté ou la flèche des noirs, des tons moyens ou des blancs pour rétablir leur valeur par défaut. Vous pouvez aussi double-cliquer sur le champ numéroté ou sur les flèches afin d'utiliser les paramètres automatiques.

Paramètres des courbes de tonalité

Courbe	Sélectionnez une courbe à appliquer à l'image. La courbe **Standard** est la courbe par défaut. Choisissez l'option **Appareil photo** si vous voulez utiliser la courbe générée par Gemstone pour produire une courbe adéquate pour l'image. La liste déroulante **Courbe** n'est disponible que pour les fichiers RAW.
Couche	Indique quelle couche de couleur ajuster.
Histogramme	Affiche un graphique des niveaux d'information des couleurs de l'image, en fonction de la couche sélectionnée. Cliquez sur la ligne et faites-la glisser pour manipuler la courbe. Chaque fois que vous cliquez sur la courbe, un nouveau point est ajouté. Vous pouvez faire glisser les points vers le haut ou vers le bas de la courbe. Pour supprimer un point, cliquez dessus avec le bouton droit et sélectionnez **Supprimer le point**. Vous pouvez également supprimer un point en le faisant glisser en dehors du graphique (vers le haut ou vers le bas).
Noirs	Cliquez ou faites glissez le triangle noir pour définir automatiquement le point noir. Ou saisissez un chiffre dans le champ correspondant ou utilisez les flèches vers le haut ou vers le bas pour définir un point noir précis.
Tons moyens	Cliquez ou faites glissez le triangle gris pour définir automatiquement le point des tons moyens. Ou saisissez un chiffre dans le champ correspondant ou utilisez les flèches vers le haut ou vers le bas pour définir un point de tons moyens précis.
Blancs	Cliquez ou faites glissez le triangle blanc pour définir automatiquement le point blanc. Ou saisissez un chiffre dans le champ correspondant ou utilisez les flèches vers le haut ou vers le bas pour définir un point blanc précis.
Auto	Définit automatiquement les points des noirs, des tons moyens et des blancs.
Sélecteur de couleurs	Un sélecteur de couleur est disponible lorsqu'un point est sélectionné sur la courbe de l'histogramme et que vous glissez le pointeur sur l'image.

Ajuster la balance des blancs

Utilisez le groupe **Balance des blancs** pour supprimer les dominantes de couleur indésirables dans les images. Une dominante de couleur est une teinte de couleur visible qui affecte une image. Les dominantes de couleur sont généralement dues à l'éclairage présent lorsque la photo a été prise. Si vous prenez des photos à l'intérieur, supprimez la teinte bleue ou la teinte jaune que l'éclairage intérieur peut souvent provoquer.

Les paramètres peuvent être définis comme préréglage pour une utilisation future.

Pour ajuster la balance des blancs d'une image, procédez comme suit :

1. Dans le volet **Outils de développement**, sélectionnez l'onglet **Réglage**.
2. Dans le groupe **Balance des blancs**, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Réglez automatiquement la balance des blancs à l'aide de la pipette Balance des blancs pour sélectionner une partie de l'image avec des pixels gris neutres.
- Ajustez manuellement la balance des blancs en utilisant les curseurs comme décrit ci-dessous.


Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Paramètres de balance des blancs

Balance des blancs	Pour les images RAW, sélectionnez l'un des paramètres suivants de correction de la balance des blancs : • **Telle que prise** : sélectionnée automatiquement. Applique les paramètres de balance des blancs tels qu'enregistrés par l'appareil photo au moment de la prise du cliché. • **Auto :** ajuste automatiquement la température de la couleur et la teinte en analysant l'image. • **Ensoleillé** : ajuste la température de la couleur à 5 500 K, ce qui est une approximation du soleil à l'heure du midi. • **Nuageux** : ajuste la température de la couleur à 6 500 K, ce qui est une approximation d'un ciel légèrement couvert. • **Ombre** : ajuste la température de couleur à 7 500 K, ce qui est une approximation d'un ciel très couvert. • **Tungstène** : ajuste la température de couleur à 2 850 K, ce qui est une approximation de la lumière générée par une ampoule électrique dans une maison. • **Fluorescente** : ajuste la température de couleur à 3 800 K, ce qui est une approximation de la lumière générée par une ampoule fluorescente. • **Flash** : ajuste la température de couleur à 5 500 K, ce qui est une approximation de la lumière générée par le flash d'un appareil photo. • **Personnalisé** : permet d'obtenir une balance des blancs spécifique en ajustant manuellement la valeur des curseurs Température et Teinte. Vous pouvez également placer le pointeur sur l'image jusqu'à ce qu'il prenne la forme d'une pipette, puis cliquez sur une zone de l'image dont la couleur est neutre (gris). Dans le cas d'images encodables, par exemple des JPEG, sélectionnez l'un des paramètres suivants de correction de balance des blancs : • **Telle que prise** : sélectionnée automatiquement. Applique les paramètres de balance des blancs tels qu'enregistrés par l'appareil photo au moment de la prise du cliché. • **Auto** : ajuste automatiquement la température de la couleur et la teinte en analysant l'image. • **Personnalisé** : permet d'obtenir une balance des blancs spécifique en ajustant manuellement la valeur des curseurs Température et Teinte. Vous pouvez également placer le pointeur sur l'image jusqu'à ce qu'il prenne la forme d'une pipette, puis cliquez sur une zone de l'image dont la couleur est neutre (gris).
Température	Faites glisser le curseur de température vers la gauche (plus de bleu) ou vers la droite (plus de jaune) pour sélectionner une température de couleur spécifique.
Teinte	Faites glisser le curseur de teinte vers la gauche (plus de vert) ou vers la droite (plus de magenta) afin de retrouver les paramètres de balance des blancs que vous avez sélectionnés lorsque vous avez pris la photo.

Intensité	Faites glisser le curseur vers la droite pour augmenter l'effet d'ajustement de balance des blancs, ou vers la gauche pour le réduire.

Sélectionner un espace colorimétrique de sortie pour les fichiers RAW

Vous pouvez choisir l'espace colorimétrique de sortie à utiliser dans votre projet de développement de fichiers RAW. Ce paramètre n'est disponible que pour les fichiers RAW.

Pour définir l'espace colorimétrique de sortie pour les fichiers RAW, procédez comme suit :

1. Dans le volet **Outils de développement**, sélectionnez l'onglet **Réglage**.

   L'**Histogramme** vous aide à déterminer le meilleur espace colorimétrique de sortie pour votre image. L'**Histogramme** est une représentation graphique du niveau d'intensité des pixels dans chaque couche de couleur. Les pics à chaque côté du graphique indiquent les couleurs tronquées. L'objectif est d'avoir un espace colorimétrique de sortie qui fournit la plus large gamme de couleurs possible, tout en minimisant les pics aux deux extrémités de l'histogramme.

2. Dans le groupe **Espace colorimétrique de sortie**, sélectionnez un espace colorimétrique de sortie.
3. Activez **Définir par défaut** pour utiliser ce même espace colorimétrique comme espace colorimétrique par défaut pour développer des fichiers RAW à partir du volet **Outils de développement**.

Quand vous enregistrez des images RAW, la case **Intégrer le profil colorimétrique à l'image** de la boîte de dialogue Enregistrer l'image sous sera cochée par défaut. Si vous annulez la sélection de cette case, l'espace colorimétrique de sortie ne sera pas intégré.

Calibrage des couleurs avec LUT

« Color LUT » signifie Color Lookup Table (table de recherche de couleur). Les LUT de couleur sont des listes qui demandent à ACDSee ou à des programmes associés de mapper des valeurs RVB spécifiques à d'autres valeurs de couleur spécifiques. Les LUT peuvent être importées pour être utilisées comme filtres dans ACDSee. Les LUT peuvent également être créées dans l'éditeur pour être utilisées dans le volet **Outils de développement**. Appliquez une LUT de couleur de la même manière que vous utilisez tout autre effet dans le volet **Outils de développement**. Les types de fichiers pris en charge par la LUT de couleur sont .3DL et .CUBE.

Pour appliquer une LUT de couleur à votre image :

1. Dans le volet **Outils de développement**, sélectionnez l'onglet **Réglage**.
2. Dans le groupe de **LUT de couleur**, effectuez l'une des opérations suivantes :
   - Sélectionnez une LUT de couleur dans le menu déroulant. La LUT de couleur s'applique immédiatement.

- Cliquez sur le bouton **Importer les LUT**. Dans la boîte de dialogue **Ouvrir**, accédez à l'emplacement des fichiers LUT, puis cliquez sur **Ouvrir**.

Si un fichier de LUT de couleur a été déplacé, vous devrez l'importer de nouveau dans le volet LUT de couleur.

Pour supprimer toutes les LUT de couleur :

1. Dans le groupe **LUT de couleur**, appuyez sur le bouton **Supprimer les LUT de couleur**.
2. Dans la boîte de dialogue **Supprimer les LUT**, activez/désactivez les cases à côté des LUT à supprimer.
3. Cliquez sur **Supprimer les LUT**.

Pour actualiser votre liste de LUT de couleur :

Vous pouvez actualiser la liste des LUT de couleur disponibles pour faire apparaître les fichiers déplacés ou supprimés.

Dans le groupe **LUT de couleur**, cliquez sur le bouton **Actualiser la liste**.

Les LUT de couleur créées dans l'Éditeur à l'aide de calques de réglage deviendront automatiquement disponibles dans le groupe **LUT de couleur** du volet **Outils de développement**.

Ajuster la couleur avec la Roue chromatique

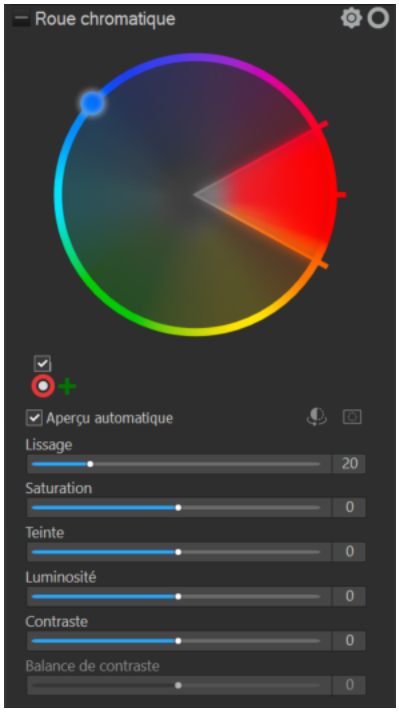
Dans le volet **Outils de développement** et l'**Éditeur**, utilisez la roue chromatique pour ajuster les couleurs précises d'une image. La roue chromatique modifie la saturation, la teinte, la luminosité, le contraste et l'équilibre des contrastes d'une couleur précise. La roue chromatique ajuste également le lissage, qui agit comme un outil de contour progressif pour adoucir les bords d'une couleur. La roue chromatique est particulièrement utile pour les demandes courantes telles que rendre un ciel bleu plus bleu ou éclaircir une eau sombre destinée à représenter un lac lumineux.

Pour ajuster la couleur à l'aide de la roue chromatique, procédez comme suit :

1. Ouvrez la roue chromatique en utilisant l'un des paramètres suivants :
   - Dans le volet **Outils de développement**, accédez au groupe **Roue chromatique** sous l'onglet **Réglage**.
     Remarque : pour utiliser la roue chromatique dans le volet **Outils de développement**, sous l'onglet **Réglage**, développez le groupe **Égaliseur de couleurs** et définissez le menu déroulant **Mode** sur « Haute qualité ».
2. Choisissez une couleur à modifier en cliquant et en faisant glisser la section de la roue chromatique, ou en utilisant la pipette sur l'image elle-même. En déplaçant la pipette sur l'image, vous verrez un point,

appelé indicateur de teinte, se déplacer sur la roue pour indiquer où se trouve la couleur que vous survolez sur la roue.

3. Affinez votre sélection. Vous pouvez augmenter ou diminuer la taille de la sélection de couleurs en cliquant et en faisant glisser les doubles flèches au bord de votre sélection sur la roue. Vous pouvez également affiner la saturation des couleurs de la sélection en cliquant et en faisant glisser votre sélection loin des bords de la roue, ou loin du centre de la roue. Les couleurs les moins saturées se trouvent au centre de la roue et les plus saturées se trouvent vers le bord de la roue.



Pour inverser les couleurs sélectionnées, cliquez sur l'icône **Inverser les couleurs sélectionnées sur la roue**.

Pour afficher les couleurs sélectionnées, cliquez et maintenez l'icône **Aperçu du masque de sélection**.

4. Ajustez le bord de votre sélection à l'aide du curseur **Lissage**. Cet outil adoucit ou accentue les bords de votre sélection, fonctionnant de la même manière que l'ajustement progressif, pour adoucir ou accentuer le point de coupure.
5. Utilisez les curseurs pour ajuster les couleurs sélectionnées dans votre image. Les curseurs individuels auront les effets suivants :
   - **Saturation** : faites glisser vers la gauche pour diminuer la saturation et vers la droite pour l'augmenter.

- **Teinte** : faites glisser vers la gauche ou la droite pour régler la teinte.
- **Luminosité** : faites glisser vers la gauche pour diminuer la luminosité et vers la droite pour l'augmenter.
- **Contraste** : faites glisser vers la gauche pour diminuer le contraste et vers la droite pour l'augmenter.
- **Équilibre du contraste** : après avoir réglé le contraste, ajustez l'équilibre du contraste, qui change si le contraste est appliqué aux couleurs plus claires ou plus foncées de l'image.

Pour voir l'image d'origine sans modification, cliquez sur le bouton **Afficher la précédente** dans l'**Éditeur**ou cliquez sur le bouton **Afficher l'original** sous l'image dans **ACDSee RAW**.

Pour réinitialiser les modifications, cliquez avec le bouton droit de la souris sur le curseur correspondant, ou sur la roue pour réinitialiser toutes les modifications.

6. Cliquez sur **Terminé** pour enregistrer les modifications et quitter la roue chromatique.

Pour ajuster plusieurs couleurs avec la roue chromatique, procédez comme suit :

Après avoir effectué les modifications initiales de la roue chromatique, modifiez les autres couleurs à l'aide de roues chromatiques supplémentaires.

Pour ce faire, cliquez sur le symbole plus **+** situé à côté de l'icône de la roue chromatique.

Pour supprimer les modifications effectuées avec la roue chromatique, procédez comme suit :

Supprimez les modifications de la roue chromatique jusqu'à l'enregistrement de l'image en tant que nouveau fichier dans le volet **Outils de développement** ou jusqu'à ce que vous cliquiez sur les boutons **Appliquer** ou **Terminé** dans l'**Éditeur**.

Pour ce faire, cliquez sur le **X** rouge situé en bas à droite de la roue chromatique.

Voir également :

- Ajuster les courbes de tonalité
- Ajuster les tonalités avec les roues de tonalités
- Ajuster la couleur avec l'Égaliseur de couleurs

Appliquer des effets

Un certain nombre d'effets peuvent être appliqués aux images dans le volet **Outils de développement**.

Les paramètres peuvent être définis comme préréglage pour une utilisation future.

Effet photo

Vous pouvez utiliser le menu déroulant **Effet photo** pour appliquer différents filtres aux images.

Pour appliquer l'Effet photo :

1. Dans le volet **Outils de développement**, sélectionnez l'onglet **Réglage**.
2. Dans le groupe **Effets**, cochez la case **Effet photo**.
3. Sélectionnez un filtre dans le menu déroulant **Effet photo**.

Utilisez le curseur Opacité et le menu déroulant Modes de fusion pour ajuster la fusion d'effet sélectionnée sur votre image. Pour accéder à ces outils, cliquez sur la flèche à droite du menu déroulant **Effet photo**.

Superposition de couleurs

Utilisez le menu déroulant **Superposition de couleurs** pour appliquer une couleur sur une image.

Pour appliquer une couleur sur votre image, procédez comme suit :

1. Dans le volet **Outils de développement**, sélectionnez l'onglet **Réglage**.
2. Dans le groupe **Effets**, cochez la case **Superposition de couleurs**.
3. Sélectionnez une couleur dans le menu déroulant **Superposition de couleurs**.

Utilisez le curseur Opacité et le menu déroulant Modes de fusion pour ajuster la fusion d'effet sélectionnée sur votre image. Pour accéder à ces outils, cliquez sur la flèche à droite du menu déroulant **Effet photo**.

Carte de dégradé

Utilisez l'effet **Carte de dégradé** pour ajouter de la couleur aux zones claires et obscures des images. L'effet **Carte de dégradé** relie les ombres à une couleur et les rehauts à une autre, en fonction de la valeur de luminosité de chaque pixel. Vous pouvez donner aux parties les plus sombres de l'image une couleur qui tranche radicalement avec celle des zones les plus claires.

Pour appliquer l'effet Carte de dégradé, procédez comme suit :

1. Dans le volet **Outils de développement**, sélectionnez l'onglet **Réglage**.
2. Dans le groupe **Effets**, cochez la case **Carte de dégradé**.
3. Dans le menu déroulant **Ombres**, choisissez la couleur à ajouter aux parties sombres de l'image. Dans le menu déroulant **Rehauts**, choisissez la couleur à ajouter aux parties claires de l'image.

Utilisez le curseur Opacité et le menu déroulant Modes de fusion pour ajuster la fusion d'effet sélectionnée sur votre image. Pour accéder à ces outils, cliquez sur la flèche à droite du menu déroulant **Effet photo**.

Ajouter du grain

Utilisez l'effet **Grain** pour donner aux images l'apparence des images imprimées dans les journaux. L'effet **Grain** peut également être combiné à d'autres effets pour obtenir une apparence vintage.

Pour appliquer un effet Grain, procédez comme suit :

1. Dans le volet **Outils de développement**, sélectionnez l'onglet **Réglage**.
2. Dans le groupe **Effet**, ajustez les paramètres **Ajouter du grain** comme décrit ci-dessous.

Paramètres de grain

Intensité de l'effet grain	Détermine l'intensité du grain.
Lissage du grain	Détermine la douceur du grain.
Taille du grain	Détermine la taille du grain.

Effet traitement croisé et Lomo

Une technique populaire de la photographie argentique des années 1980 et 1990 consistait à traiter le film dans une solution conçue pour un autre type de film. Ce traitement croisé rehaussait la saturation et le contraste des photos, et les couleurs avaient tendance à tirer vers le vert-jaune dans les rehauts et vers le bleu dans les ombres. Vous pouvez simuler ces effets rétro avec l'outil de **Traitement croisé**. Le fait d'appliquer un **Traitement croisé** en combinaison avec un **Vignettage après recadrage** crée un effet dit **Lomo**.

Pour appliquer un traitement croisé, procédez comme suit :

1. Dans le volet **Outils de développement**, sélectionnez l'onglet **Réglage**.
2. Dans le groupe **Effet**, faites glisser le curseur **Traitement croisé** vers la droite pour rendre l'effet rétro plus évident.

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Utiliser le Pinceau de développement

Le **Pinceau de développement** apporte une variété de modifications à des zones spécifiques d'une photo. Ajustez l'**Exposition**, la **Saturation**, la **Vibrance**, la **Température**, la **Teinte**, la **Lumière d'appoint** , le **Contraste**, la **Clarté** et l'**Intensité des couleurs**, ainsi que l'**Égaliseur de couleurs**, les **Courbes de tonalité** et la **Netteté** d'une photo en appliquant ces effets. Par exemple, au lieu d'ajouter de la lumière d'appoint à une photo entière, ajoutez-la uniquement à certaines zones, telles que les sujets en

contre-jour. Appliquez jusqu'à huit pinceaux pour séparer les zones d'une image et attribuez à chacun des paramètres d'effet uniques.

Pinceau de développement

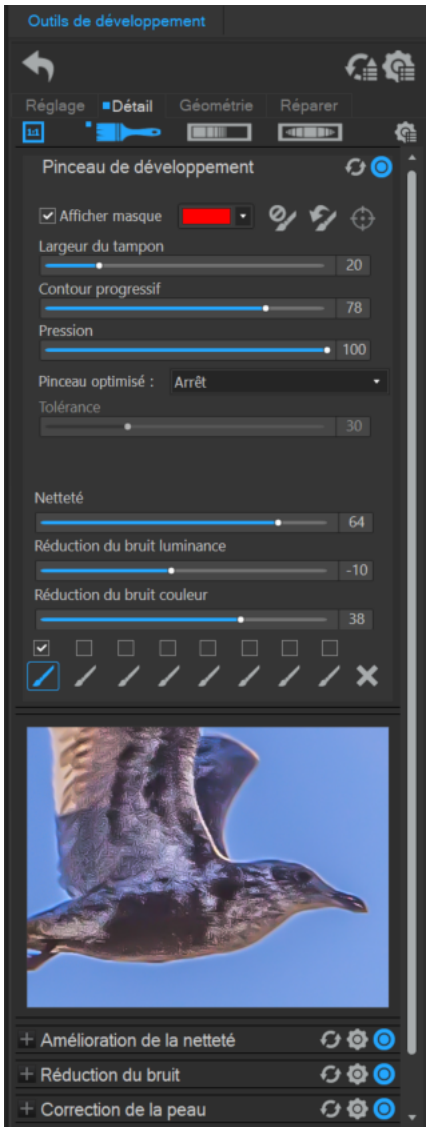
Le bouton **Pinceau de développement** s'affiche en haut des onglets **Réglage** et **Détails**.

Pour utiliser le Pinceau de développement, procédez comme suit :

1. Dans le volet **Outils de développement**, dans l'onglet **Réglage** ou **Détails**, cliquez sur le bouton **Pinceau**  en haut du volet pour ouvrir le volet **Pinceau de développement** et passer en mode Pinceau. Ou, basculez le volet **Pinceau de développement** ouvert et fermé à l'aide de la touche **B**.
2. Indiquez les valeurs souhaitées pour les paramètres. Vous pouvez aussi modifier ceux-ci à la volée, comme décrit dans le tableau ci-dessous.
3. Appliquez des coups de pinceau sur la photo.
4. Ajustez les curseurs pour obtenir l'effet désiré.

   Pour appliquer un autre pinceau (vous pouvez en utiliser jusqu'à huit), cliquez sur le pinceau suivant au bas de la boîte de dialogue. Une coche apparaît alors dans la case correspond à ce pinceau. Les coches représentent les pinceaux actifs, tandis que l'icône de pinceau (dans un carré bleu) indique le pinceau actuellement sélectionné. Pour naviguer entre les pinceaux actifs, il suffit de cliquer sur leur icône respectif. Une fois qu'un pinceau a été utilisé, son icône devient bleue. Pour désactiver ou réactiver un pinceau, cochez ou annulez la coche de la case correspondante.

5. Cliquez sur **Appliquer** ou **Terminé**.



Pour voir les coups d'un pinceau en particulier sur l'image, passez la souris sur son icône. Les coups de pinceaux sont indiqués par la couleur sélectionnée dans la liste déroulante à côté de la case **Afficher le masque**. (Par défaut, le rouge.) Vous pouvez aussi afficher les coups de pinceau en maintenant enfoncée la touche **S** sur votre clavier.

Si la valeur de tous les curseurs est définie à zéro, les coups de pinceau s'affichent dans la couleur (sélectionnée à côté de la case **Afficher le masque**), pour indiquer où les changements seront appliqués à l'image, quand vous modifierez un des curseurs.

Pour supprimer des coups de pinceau, procédez comme suit :

Pour supprimer des coups de pinceau, sélectionnez le pinceau à supprimer et cliquez sur l'icône  . Notez que la désactivation d'une case à cocher de pinceau supprimera uniquement les coups de pinceau jusqu'à ce que la case soit cochée à nouveau.

Paramètres du Pinceau de développement

Afficher le masque		Lorsque cette option est activée, les traits du pinceau actuellement sélectionné seront affichés dans la couleur sélectionnée dans l'outil de sélection de couleur adjacent. Ceci est utile lors du brossage d'une zone complexe avec un effet subtil car il peut être difficile de dire quels endroits ont été couverts. La couleur de la zone brossée peut être modifiée pour se démarquer des couleurs de l'image.
Couleur d'aperçu du masque		Ouvre la boîte de dialogue **Couleurs** utilisée pour sélectionner une couleur pour les coups de pinceau.
Effacer tous les coups de pinceau		Supprime de l'image tous les coups de pinceau effectués à l'aide du pinceau actif.
Inverser tous les coups de pinceau		Activez cette option pour inverser les coups de pinceau du pinceau actuellement sélectionné. Ainsi, les zones où vous avez appliquez des coups de pinceau n'affichent plus cete effet et les zones intactes affichent les coups de pinceau appliqués. Cette fonction s'avère utile quand vous voulez appliquer l'effet à presque toute la photo, sauf une petite section. Il suffit alors d'appliquer le pinceau à la section qui ne doit pas être modifiée, puis d'inverser les coups de pinceau.
Ciblage des pixels		Ouvre la boîte de dialogue **Ciblage des pixels** pour une sélection précise des couleurs. (voir la section Ciblage des pixels pour plus d'informations)
Largeur du pinceau		Ajuste la taille du pinceau. Vous pouvez utiliser la **molette de la souris** ou le curseur **Largeur du pinceau** pour ajuster la largeur du pinceau.
Contour progressif		Faites glisser le curseur pour contrôler la progressivité de la transition entre les coups de pinceaux et l'image. Utilisez le raccourci **MAJ + molette de la souris** ou faites glisser le curseur **Contour progressif** pour ajuster le contour progressif.
Pression		Faites glisser le curseur pour contrôler l'intensité du pinceau.
Pinceau intelligent		Voir la section Pinceau intelligent ci-dessous.
Tolérance		Utilisez cette fonction uniquement si le paramètre **Pinceau intelligent** est sélectionné, car le curseur **Tolérance** augmente ou diminue la plage de pixels affectés par le **Pinceau intelligent**.

Appliquer un coup de pinceau	Passez le pinceau tout en maintenant le **bouton gauche de la souris** enfoncé.
Effacer un coup de pinceau	Passez le pinceau tout en maintenant le **bouton droit de la souris** enfoncé.

Utiliser le Pinceau de développement sur l'onglet Réglage

Généralités	
Exposition	Faites glisser le curseur vers la droite pour augmenter l'exposition ou vers la gauche pour la réduire. Un indice de lumination, abrégé IL ou eV (exposure value, en anglais) équivaut à un diaphragme de modification de l'exposition. Modifiez l'exposition au pinceau.
Saturation	Faites glisser le curseur vers la droite pour augmenter la saturation et vers la gauche pour la réduire. Modifiez la saturation au pinceau.
Vivacité	Faites glisser le curseur vers la droite pour augmenter la vivacité et vers la gauche pour la réduire. Le fait d'augmenter la vivacité n'affecte pas les teintes de peau de l'image. C'est l'inverse de la saturation, qui intensifie toutes les couleurs uniformément. Modifiez la vivacité au pinceau.
Température	Faites glisser le curseur de **Température** vers la gauche (plus de bleu) ou vers la droite (plus de jaune) pour sélectionner une température de couleur spécifique. Modifiez la balance des blancs au pinceau.
Teinte	Faites glisser le curseur de **Teinte** vers la gauche (plus de magenta) ou vers la droite (plus de vert) afin de retrouver les paramètres de balance des blancs que vous avez sélectionnés lorsque vous avez pris la photo. Modifiez la balance des blancs au pinceau.
Lumière d'appoint	Faites glisser le curseur vers la droite pour ajouter de la lumière aux zones sombres de l'image. Modifiez la lumière d'appoint au pinceau.
Contraste	Faites glisser le curseur vers la droite pour augmenter le contraste et vers la gauche pour le réduire. Modifiez le contraste au pinceau.
Clarté	La fonction **Clarté** améliore subtilement les détails de l'image. Utilisez la fonction **Clarté** pour améliorer le contraste des tons moyens d'une image, sans avoir une incidence négative sur les ombres et les rehauts. Faites glisser le curseur vers la droite pour augmenter la clarté

et vers la gauche pour la réduire. Modifiez la clarté au pinceau.

Intensité de la couleur

Utilisez les curseurs **Superposition de couleurs** pour ajouter une teinte à votre image sans modifier les niveaux de luminosité. Réglez le curseur **Intensité** de la couleur, puis déplacez le curseur **Couleur** vers la bande de couleurs souhaitée. Lorsque l'**intensité de la couleur** est sur 0, aucune couleur ne sera appliquée.

Modifiez la couleur au pinceau.

Egaliseur de couleurs

Faites glisser les curseurs de couleurs pour modifier la saturation, la luminosité, la teinte et le contraste de chaque couleur sur leurs onglets respectifs. Faites glisser le curseur vers la droite pour augmenter l'intensité, ou vers la gauche pour la réduire. Ou saisissez un nombre dans la case sous chaque curseur afin de définir le paramètre avec encore plus de précision. Sélectionnez l'un des boutons suivants :

	**Saturation**
	**Luminosité**
	**Teinte**
	**Contraste**
	**Sélection de couleur**

Vous pouvez aussi sélectionner une couleur précise à modifier en faisant glisser le curseur directement sur l'image. Pour activer ou désactiver le **Sélecteur de couleurs**, cliquez sur l'icône **Sélecteur de couleurs**. Placez votre pointeur sur l'image pour afficher la flèche à double pointe. Placez le pointeur sur l'image afin qu'il prenne la forme d'une flèche à deux pointes, puis cliquez et faites glisser la souris vers le haut ou le bas pour ajuster la couleur sous le pointeur. Les curseurs touchés changent dynamiquement à mesure que vous déplacez le pointeur. Cependant, l'image ne sera

	pas modifiée tant que vous n'aurez pas appliqué l'ajustement au pinceau. Modifiez l'égalisation de couleurs au pinceau.
Courbes de tonalité	
	Déplacez la courbe et/ou ajoutez des points en cliquant pour modifier la gamme de tons de votre image. Sélectionnez l'une des icônes de couleur à droite du graphique pour cibler votre ajustement sur l'une des couches de couleur suivantes : • **RVB** • **Rouge** • **Vert** • **Bleu** Appliquez au pinceau les modifications des courbes de tonalité. Vous pouvez supprimer des points de votre courbe en cliquant sur le bouton droit de la souris et en sélectionnant **Supprimer le point**. Vous pouvez également supprimer un point en le faisant glisser en dehors du graphique.

Utiliser le Pinceau de développement sur l'onglet Détails

Netteté	Déplacez le curseur vers la droite pour plus de netteté, ou vers la gauche pour plus de flou.
Réduction du bruit de luminance	Le bruit de luminance est des variations aléatoires de luminosité, et en particulier dans les zones grises, qui peuvent apparaître tachetées alors qu'il devrait y avoir une couleur unie dans la zone de l'image. Faites glisser vers la droite pour ajouter la Réduction du bruit de luminance.
Réduction du bruit de couleur	Le bruit de couleur est une variation aléatoire de couleur dans l'image. Faites glisser vers la droite pour ajouter la Réduction du bruit de couleur.

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Pour fermer la boîte de dialogue du pinceau, cliquez à nouveau sur le bouton **Pinceau de développement**.

Pinceau intelligent

Vous pouvez utiliser le **Pinceau intelligent** pour cibler des couleurs, des luminosités ou une association de couleur et de luminosité spécifique avec le pinceau. Le **Pinceau intelligent** n'agit que sur les pixels dont les valeurs sont similaires à celles du pixel situé au centre du pinceau, et vous permet d'appliquer des modifications à ces pixels.

Pour utiliser le Pinceau intelligent, procédez comme suit :

1. Dans le volet **Outils de développement**, dans les onglets **Réglage** et **Détails**, cliquez sur le bouton **Pinceau**  situé en haut du volet pour ouvrir le panneau de contrôle et accéder au mode Pinceau. Vous pouvez également activer ou désactiver ce panneau à l'aide de la touche **B** de votre clavier.
2. Sélectionnez une option du menu déroulant Pinceau intelligent :

Couleur	Détermine les pixels sur lesquels le pinceau doit agir en fonction de la couleur du pixel situé au centre du pinceau et du paramètre du curseur **Tolérance**.
Luminosité	Détermine les pixels sur lesquels le pinceau doit agir en fonction de la luminosité du pixel situé au centre du pinceau et du paramètre du curseur **Tolérance**.
Magique	Détermine les pixels sur lesquels le pinceau doit agir en fonction de l'association couleur/luminosité du pixel situé au centre du pinceau et du paramètre du curseur **Tolérance**.

3. Utilisez le curseur **Tolérance** pour augmenter ou diminuer la gamme de pixels affectés par le **Pinceau intelligent**.
4. Placez le pointeur sur la couleur ou la luminosité à sélectionner et commencez à peindre sur l'effet.
5. Ajustez les curseurs pour obtenir l'effet désiré.

   Pour appliquer un autre pinceau (vous pouvez en utiliser jusqu'à huit), cliquez sur le pinceau suivant au bas de la boîte de dialogue. Une coche apparaît alors dans la case correspond à ce pinceau. Les coches représentent les pinceaux actifs, tandis que l'icône de pinceau (dans un carré bleu) indique le pinceau actuellement sélectionné. Pour naviguer entre les pinceaux actifs, il suffit de cliquer sur leur icône respectif. Une fois qu'un pinceau a été utilisé, son icône devient bleue. Pour désactiver ou réactiver un pinceau, cochez ou annulez la coche de la case correspondante.

6. Cliquez sur **Appliquer** ou **Terminé**.

Maintenez la touche **MAJ** enfoncée avant d'effectuer un coup de pinceau pour désactiver temporairement le **Pinceau intelligent**. Vous pouvez utiliser ce raccourci clavier au coup par coup.

Vous pouvez supprimer des coups de pinceau en repassant dessus alors que vous cliquez avec le bouton droit de la souris.

Pour désactiver le Pinceau intelligent, procédez comme suit :

Sélectionnez Désactiver dans le menu déroulant **Pinceau intelligent**.

Utiliser les Modes de fusion et l'Opacité

Lorsque vous utilisez un outil du groupe **Effets** dans le volet **Outils de développement**, vous pouvez ajuster les outils Mode de fusion et Opacité pour personnaliser la manière dont l'effet se mélange avec votre image.

Opacité

Le curseur **Opacité** modifie l'opacité de l'effet appliqué à l'image. Il vous permet de contrôler la proportion de l'effet visible sur l'image. Pour accéder au curseur **Opacité**, appuyez sur la flèche à droite du menu déroulant Effet.

Modes de fusion

Grâce à la possibilité de contrôler la manière dont les effets et l'image fusionnent, des modes de fusion autres que l'opacité peuvent être utilisés pour modifier l'image.

Types de modes de fusion

Normal	Les pixels de l'image développée sont associés à ceux de l'original. Seule l'opacité a une incidence sur ce mode de fusion.
Écran	Associe la couleur de l'image développée avec l'inverse de la couleur de la photo d'origine, ce qui donne une couleur identique ou plus claire.
Multiplier	Associe la couleur de l'image développée avec la photo d'origine pour donner une couleur plus sombre. Le fait de multiplier une couleur par du noir produit du noir, multiplier par du blanc ne modifie pas la couleur.
Densité -	Associe la couleur de l'image développée avec les pixels d'origine de la photo pour produire une couleur plus claire.
Densité +	Associe la couleur de l'image développée avec les pixels d'origine de la photo pour produire une couleur plus foncée.
Recouvrement	Conserve les ombres et les rehauts des calques inférieurs tout en appliquant le mode de fusion Multiplier ou Écran en fonction des valeurs de couleur de la zone de l'image d'origine.
Différence	Soustrait la couleur de l'image développée de la couleur de la photo d'origine. Le blanc de l'image développée produit un négatif de la couleur de l'image, tandis que le noir ne produit aucun effet.
Assombrir	Applique les pixels de l'image développée qui sont plus foncés que l'image d'origine. Les pixels de l'image développée qui sont plus clairs que l'image d'origine disparaissent (en fonction des valeurs RVB).
Éclaircir	Applique les pixels de l'image développée qui sont plus clairs que l'image d'origine. Les pixels de l'image développée qui sont plus foncés que l'image d'origine disparaissent (en fonction des valeurs RVB).
Lumière forte	Ajoute des rehauts ou des ombres intenses en appliquant Multiplier ou Écran en fonction des valeurs de couleur de la zone de l'image d'origine.
Lumière douce	Ajoute des rehauts ou des ombres doux en assombrissant ou en éclaircissant en fonction des valeurs de couleur de la zone de l'image d'origine.
Teinte	Applique la valeur de teinte des couleurs de l'image développée à la couleur des zones de l'image d'origine.
Saturation	Applique la valeur de saturation des couleurs de l'image développée à la couleur des zones de l'image d'origine.
Couleur	Applique à l'image la teinte et la saturation de l'image développée. Cette fusion n'a aucune incidence sur la luminance de l'image d'origine.
Luminosité	Applique la valeur de luminosité des couleurs de l'image développée à la couleur des zones de l'image d'origine.

Dissoudre	Applique certains pixels de calque de l'image développée à l'image d'origine, ce qui produit de petites taches de couleur. Le curseur Opacité contrôle la quantité de taches.
Exclusion	Comme Différence, avec moins de contraste, Exclusion soustrait la couleur de fusion de la couleur de la photo sous-jacente. Le blanc dans une couleur de fusion produit un négatif de la couleur de l'image, tandis que le noir ne produit aucun effet.
Lumière vive	Associe la couleur de fusion avec les pixels sous-jacents de la photo en augmentant ou en diminuant le contraste pour produire une couleur plus claire ou plus sombre en fonction de la couleur fusionnée.
Lumière ponctuelle	Lorsque la source lumineuse contient moins de 50 % de gris, les pixels plus sombres que la source lumineuse sont remplacés. Les pixels plus clairs que la source de lumière restent intacts. Lorsque la source lumineuse contient plus de 50 % de gris, les pixels plus clairs que la source lumineuse sont remplacés. Les pixels plus sombres que la source de lumière restent intacts.
Lumière linéaire	Augmente ou diminue la densité des couleurs par augmentation ou réduction de la luminosité, selon la couleur de fusion.
Mélange maximal	Ajoute les valeurs rouge, vert et bleu des couches de la couleur de fusion aux valeurs RVB de l'image.
Soustraction	Soustrait la couleur de fusion de la couleur (de base) de l'image dans chaque couche.
Division	Divise la couleur de fusion de la couleur (de base) de l'image dans chaque couche.
Couleur plus foncée	Entre la couleur de fusion et la couleur (de base) de l'image, les valeurs des couches les plus faibles sont sélectionnées.
Couleur plus claire	Entre la couleur de fusion et la couleur (de base) de l'image, les valeurs des couches les plus élevées sont sélectionnées.

Utilisation de l'outil de dégradé linéaire

Bien que les outils de développement permettent d'effectuer divers ajustements sur une photo, il est parfois souhaitable que ces effets soient appliqués progressivement sur l'image. Ajustez l'**Exposition**, la **Saturation**, la **Vibrance**, la **Température**, la **Teinte**, la **Lumière d'appoint**, le **Contraste**, la **Clarté** et l'**Intensité des couleurs**, ainsi que l'**Balance de couleurs**, les **Courbes de tonalité** et la **Netteté** au sein d'un ou plusieurs dégradés appliqués sur une photo. Par exemple, au lieu d'appliquer des réglages d'exposition sur une photo entière, utilisez l'outil **Dégradé linéaire** pour que ces réglages s'appliquent plus intensément dans certaines zones et plus faiblement ou pas du tout dans d'autres.

Outil de dégradé linéaire

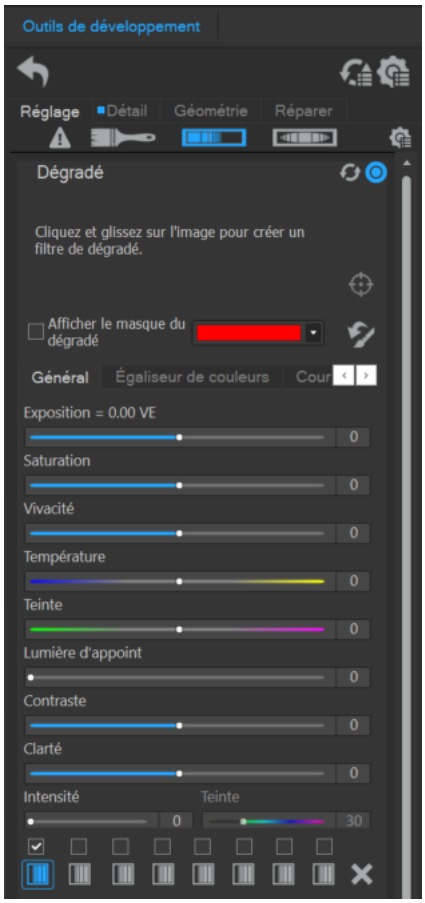
Le bouton **de l'outil Dégradé linéaire** est situé en haut des onglets **Réglage** et **Détail**.

Pour utiliser l'outil de Dégradé linéaire :

1. Dans le volet **Outils de développement**, sous les onglets **Réglages** et **Détails**, cliquez sur le bouton **Dégradé**  situé en haut du volet pour ouvrir le panneau **Dégradé** et accéder au mode Dégradé. Vous pouvez également ouvrir ou fermer le panneau **Dégradé** à l'aide de la touche **G** du clavier.
2. Indiquez les valeurs de dégradé, comme décrit dans le tableau ci-dessous.
3. Positionnez les guides sur la photo. À l'intérieur du cadre, le dégradé est progressif. Sur chaque côté, l'effet de l'outil **Dégradé linéaire** est à pleine intensité ou n'est pas appliqué du tout. Pour mieux comprendre ce résultat, cochez la case **Afficher le masque du dégradé**. Déplacez les cadres pour indiquer là ou l'effet commence et là où il se termine. Maintenez la touche **Maj** appuyée tout en positionnant l'effet pour l'orienter dans l'angle de 45° le plus proche.
4. Ajustez les curseurs pour obtenir l'effet désiré.

   Pour appliquer un autre dégradé (vous pouvez en utiliser jusqu'à huit), cliquez sur le dégradé suivant au bas de la boîte de dialogue. La case correspondant au dégradé est alors activée. Les coches représentent les dégradés actifs, tandis que l'icône de dégradé dans un carré bleu indique le pinceau actuellement sélectionné. Pour naviguer entre les dégradés actifs, il suffit de cliquer sur leur icône respectif. Une fois qu'un dégradé a été utilisé, son icône devient bleue. Pour désactiver ou réactiver un dégradé, activez ou désactivez la coche de la case correspondante.

5. Cliquez sur **Appliquer** ou **Terminé**.



Options de l'outil Dégradé linéaire

Ciblage des pixels		Ouvre la boîte de dialogue **Ciblage des pixels** (voir la section Ciblage des pixels pour plus de détails).
Afficher le masque du dégradé		Si vous activez cette case, le masque de dégradé s'affiche dans la couleur sélectionnée. Vous pouvez aussi afficher le masque en maintenant enfoncée la touche **S** sur votre clavier. Cliquez sur la flèche de la liste déroulante pour sélectionner une autre couleur d'affichage.
Inverser le dégradé		Cliquez sur ce bouton pour activer ou désactiver l'inversion du dégradé. Si vous cliquez sur **Inverser** après avoir appliqué un dégradé partant du haut de l'image, vous observez que le dégradé démarre du bas, et inversement.

Utiliser l'Outil de dégradé sur l'onglet Détails :

Netteté	Déplacez le curseur vers la droite pour plus de netteté, ou vers la gauche pour plus de flou.
Réduction du bruit de luminance	Le bruit de luminance est constitué par des variations aléatoires de luminosité, particulièrement dans les zones grises qui peuvent apparaître tachetées quand leur couleur devrait être unie. Faites glisser vers la droite pour renforcer la réduction du bruit de luminance.
Réduction du bruit de la couleur	Le bruit de couleur est une variation aléatoire de couleur dans l'image. Faites glisser vers la droite pour renforcer la Réduction du bruit de couleur.

Pour quitter le mode Dégradé, désactivez le bouton de l'outil de **Dégradé linéaire**. 

Ajuster les paramètres généraux

Le groupe **Général** permet d'effectuer des réglages globaux sur votre image.

Les paramètres peuvent être définis comme préréglage pour une utilisation future.

Pour développer une image dans Général :

1. Dans le volet **Outils de développement**, sélectionnez l'onglet **Réglage**.
2. Dans le groupe **Général**, effectuez les ajustements décrits ci-dessous.

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Options d'ajustement du groupe Général

Exposition	Faites glisser le curseur vers la droite pour augmenter l'exposition ou vers la gauche pour la réduire. Un indice de lumination, abrégé IL ou eV (exposure value, en anglais) équivaut à un diaphragme de modification de l'exposition.
Récupération	Faites glisser le curseur vers la droite pour récupérer des détails dans les zones surexposées de l'image.
Lumière d'appoint	Faites glisser le curseur vers la droite pour ajouter de la lumière aux zones sombres de l'image.
Contraste	Faites glisser le curseur vers la droite pour augmenter le contraste et vers la gauche pour le réduire.
Saturation	Faites glisser le curseur vers la droite pour augmenter la saturation et vers la gauche pour la réduire.
Vivacité	Faites glisser le curseur vers la droite pour augmenter la vivacité et vers la gauche pour la réduire. Le fait d'augmenter la vivacité n'affecte pas les teintes de peau de l'image. C'est l'inverse de la saturation, qui intensifie toutes les couleurs uniformément.
Clarté	La fonction **Clarté** améliore subtilement les détails de l'image. Utilisez la fonction **Clarté** pour améliorer le contraste des tons moyens d'une image sans incidence négative sur les ombres et les hautes lumières. Faites glisser le curseur vers la droite pour augmenter la clarté et vers la gauche pour la réduire.
Dehaze	L'outil **Dehaze** restaure le contraste, les détails et les couleurs des images. Cet outil est particulièrement utile quand vous traitez des images entourées d'un halo lumineux. Un halo peut apparaître lorsque de la poussière, de la fumée ou d'autres particules assombrissent la clarté de l'image, en particulier le ciel. Faites glisser le curseur vers la droite pour réduire le halo.

Utilisez le bouton **Ajuster les paramètres de développement** pour rétablir les valeurs du dernier enregistrement ou du dernier paramètre utilisé. Vous pouvez également enregistrer les paramètres comme préréglages, les copier ou les coller.

Brève explication technique de l'IL

IL est l'abréviation d'« **indice de lumination** ». Lorsque vous prenez une photo, l'exposition est déterminée par plusieurs facteurs, notamment la vitesse d'obturation et l'ISO. En général, l'appareil photo détermine automatiquement l'exposition optimale en fonction de son posemètre intégré, puis définit l'ouverture relative et la vitesse d'obturation correspondantes. Cependant, le posemètre peut être trompé par un ciel clair ou un environnement obscur, ce qui le pousse à choisir une ouverture relative et une vitesse d'obturation inadéquates. Le résultat est une image surexposée ou sous-exposée. Le curseur **Exposition** permet de corriger le problème.

Ajouter un vignettage après recadrage

Utilisez la fonction **Vignettage après recadrage** pour ajouter un cadre autour d'un sujet ou pour contrôler l'apparence du cadre. Servez-vous de la fonction **Vignettage après recadrage** pour mieux contrôler le point focal de l'image.

Les paramètres peuvent être définis comme préréglage pour une utilisation future.

Pour appliquer un effet de vignettage :

1. Dans le volet **Outils de développement**, sélectionnez l'onglet **Réglage**.
2. Dans le groupe **Vignettage après recadrage**, effectuez les ajustements décrits ci-dessous.

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Options de Vignettage après recadrage

Intensité	Faites glisser le curseur vers la droite pour ajouter un vignettage blanc, ou vers la gauche pour un vignettage noir.
Rayon	Détermine à quelle distance à partir des coins de l'image les pixels seront adoucis. Plus le rayon est grand, plus les pixels loin du centre seront touchés.
Contour progressif	Détermine si le bord de la vignette est dur ou doux. Faites glisser le curseur vers la droite pour obtenir un effet de transition du vignettage plus graduel.
Rondeur	Faites glisser le curseur vers la droite pour donner au vignettage une forme plus ronde, ou vers la gauche pour lui donner une forme plus rectangulaire.

Utilisation de l'outil de dégradé

Bien que les outils de développement puissent être utilisés pour divers ajustements sur les photos, ces effets s'avèrent parfois nécessaires pour attirer l'attention sur une zone spécifique. Ajustez l'**Exposition**, la **Saturation**, la **Vibrance**, la **Température**, la **Teinte**, la **Lumière d'appoint**, le **Contraste**, la **Clarté** et l'**Intensité des couleurs**, ainsi que la **Balance des couleurs**, les **Courbes de tons** et la **Netteté** pour un gradient ou une série de dégradés sur la photo. Par exemple, plutôt que d'appliquer la netteté à l'ensemble d'une photo, essayez de n'accentuer que le sujet central.

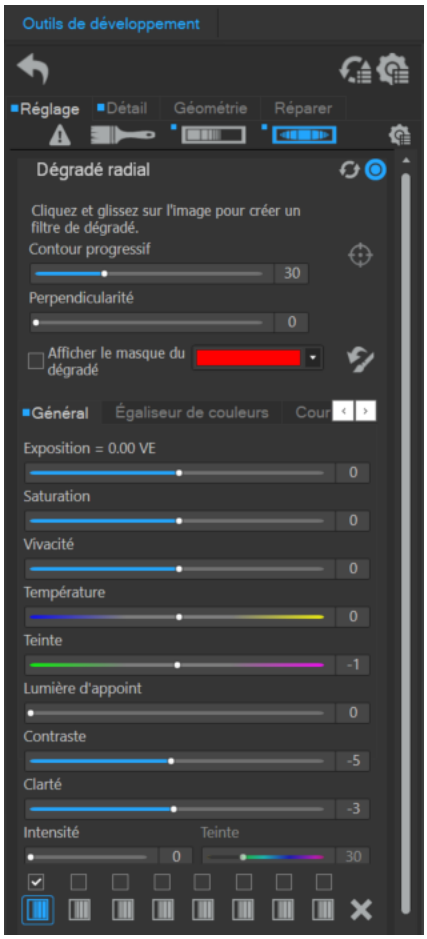
Outil de dégradé radial :

Le bouton de l'outil **Dégradé linéaire** est situé en haut des onglets **Réglage** et **Détail**.

Pour utiliser l'outil Dégradé radial :

1. Dans le volet **Outils de développement**, sous les onglets **Réglages** et **Détails**, cliquez sur le bouton **Dégradé radial**  situé en haut du volet pour ouvrir le panneau **Dégradé radial** et accéder au mode Dégradé radial. Vous pouvez également ouvrir ou fermer le panneau **Dégradé radial** à l'aide de la touche **R** du clavier.
2. Spécifiez les paramètres dans le panneau **Dégradé radial**, comme décrit dans le tableau ci-dessous.
3. Placez les guides sur la photo. À l'intérieur du cercle, l'image reste inchangée. Sur le périmètre du cercle, l'effet de l'outil **Dégradé radial** montre une transition entre l'absence d'application (à l'intérieur) et la pleine intensité (à l'extérieur). Pour mieux comprendre ce résultat, activez la case **Afficher le masque du dégradé**. Déplacez les guides pour indiquer les endroits ou l'effet commence et où il se termine. Maintenez la touche **Maj** enfoncée tout en positionnant l'effet pour changer le dégradé radial en un cercle parfait.
4. Ajustez les curseurs pour obtenir l'effet désiré.

   
   Pour appliquer un autre dégradé (vous pouvez en utiliser jusqu'à huit), cliquez sur le dégradé suivant au bas de la boîte de dialogue. La case correspondant au dégradé est alors activée. Les coches représentent les dégradés actifs, tandis que l'icône de dégradé dans un carré bleu indique le pinceau actuellement sélectionné. Pour naviguer entre les dégradés actifs, il suffit de cliquer sur leurs icônes respectives. Une fois qu'un dégradé a été utilisé, son icône devient bleue. Pour désactiver ou réactiver un dégradé, activez ou désactivez la coche de la case correspondante.
5. Cliquez sur **Appliquer** ou **Terminé**.



Options de l'Outil de dégradé

Contour progressif		Faites glisser le curseur pour contrôler la granularité de la transition en bordure du dégradé.
Ciblage des pixels		Ouvre la boîte de dialogue **Ciblage des pixels** (voir la section Ciblage des pixels pour plus de détails).
Carré		Ajustez le curseur vers la droite pour changer la forme de l'outil de dégradé d'un ovale à un carré.
Afficher le masque du dégradé		Lorsque cette option est activée, le masque de dégradé s'affiche dans la couleur sélectionnée. Vous pouvez aussi afficher le masque en maintenant enfoncée la touche **S** sur votre clavier.
Inverser le dégradé		Cliquez sur ce bouton pour activer ou désactiver l'inversion du dégradé. Avec le bouton **Inverser**, l'effet de dégradé radial est appliqué au centre de l'image (à l'intérieur des guides circulaires) et reste inchangé à l'extérieur.

Utiliser l'outil de dégradé radial sur l'onglet Détail

Netteté	Déplacez le curseur vers la droite pour plus de netteté, ou vers la gauche pour plus de flou.
Réduction du bruit de luminance	Le bruit de luminance est constitué par des variations aléatoires de luminosité, particulièrement dans les zones grises qui peuvent apparaître tachetées quand leur couleur devrait être unie. Faites glisser vers la droite pour renforcer la réduction du bruit de luminance.
Réduction du bruit de la couleur	Le bruit de couleur est une variation aléatoire de couleur dans l'image. Faites glisser vers la droite pour renforcer la Réduction du bruit de couleur.

Double-cliquez le signe **+** au centre des guides pour élargir le dégradé radial et remplir toute la largeur de l'image.

Pour quitter le mode Dégradé, désactivez le bouton de l'outil **Dégradé radial**. 

Appliquer un flou artistique

La fonction **Flou artistique** permet de conférer aux photos un léger flou cotonneux. Vous pouvez appliquer cet effet à l'ensemble de la plage de tons, ou limiter l'effet seulement aux tons moyens. Pour cibler l'effet **Flou artistique** sur une plage de tons en particulier, utiliser le curseur **Largeur tonale**.

Les paramètres peuvent être définis comme préréglage pour une utilisation future.

Pour conférer un flou artistique à l'image :

1. Dans le volet **Outils de développement**, sélectionnez l'onglet **Réglage**.
2. Dans le groupe **Flou artistique**, effectuez les ajustements comme décrit ci-dessous.

Paramètres de flou artistique

Intensité	Détermine la quantité de flou. Déplacez le curseur vers la droite pour intensifier l'effet.
Luminosité	Faites glisser le curseur vers la droite pour augmenter la luminosité.
Contraste	Faites glisser le curseur vers la droite pour augmenter le contraste.
Largeur tonale	Faites glisser le curseur vers la droite pour augmenter la largeur tonale du flou artistique et avoir une incidence sur une plus grande plage d'ombres, de tons moyens et de rehauts ; faites-le glisser vers la gauche pour diminuer la largeur tonale et réduire la plage.

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Réglage des tonalités avec les Ton Roues

Les couleurs de chaque image sont réparties en rehauts, demi-tons et ombres. Utilisez les roues de tonalités en mode Développer et l'éditeur pour ajouter des teintes à certaines tonalités d'une image. Il y a deux curseurs courbés avec chaque roue de tonalités. Le curseur courbé de gauche est le curseur de saturation, celui de droite est le curseur de luminosité. Les roues de tonalités elles-mêmes permettent de déterminer une teinte à ajuster.

Pour ajuster la couleur à l'aide des roues de tonalités :

1. Ouvrez les roues de tonalités en utilisant l'une des options suivantes :
    - Dans le volet **Outils de développement**, choisissez **Roues de tonalités** dans l'onglet **Régler**. **Remarque** : pour utiliser les **roues de tonalités** dans le volet **Outils de développement**, l'**égaliseur de couleurs** doit être réglé sur « Haute qualité ». Pour vous en assurer, ouvrez **Égaliseur de couleurs** et sélectionnez « Haute qualité » dans le menu déroulant.

2. Choisissez une teinte à modifier en cliquant et en faisant glisser le point cible dans la roue de tonalités, ou en utilisant la pipette appropriée sur l'image elle-même. En déplaçant la pipette sur l'image, vous verrez un point, appelé indicateur de teinte, se déplacer sur la roue pour indiquer où se trouve la couleur que vous survolez sur la roue. Les trois pipettes se rapportent aux roues de tonalités correspondantes. Vous pouvez également affiner la saturation de la sélection en cliquant et en faisant glisser votre sélection loin des bords de la roue, ou loin du centre de la roue. Les couleurs les moins saturées se trouvent au centre de la roue et les couleurs les plus saturées se trouvent vers le bord de la roue.



En déplaçant le point cible vers l'extérieur de la roue, vous augmentez la saturation des tonalités. En le déplaçant vers l'intérieur de la roue, vous diminuez la saturation.

3. Avec une teinte sélectionnée, augmentez la saturation et/ou la luminosité des tonalités sélectionnées.
4. Cliquez sur **Terminé** pour quitter la roue chromatique.

Pour réinitialiser les modifications, cliquez avec le bouton droit de la souris sur le curseur correspondant, ou sur la roue pour réinitialiser toutes les modifications.

Voir également :

- Ajuster les courbes de tonalité
- Ajuster la couleur avec la roue chromatique
- Ajuster la couleur avec l'Égaliseur de couleurs

Survol de l'onglet Détails

Dans l'onglet **Détails**, vous pouvez augmenter la netteté, réduire le bruit ou corriger l'aberration chromatique de vos photos.

Pour utiliser l'onglet Détails, procédez comme suit :

1. Dans le volet **Outils de développement**, sélectionnez l'onglet **Détails**.
2. Pour développer l'image, apportez des modifications dans les groupes suivants :
    - Amélioration de la netteté
    - Réduction du bruit
    - Correction de la peau
    - Aberration chromatique

Enregistrement et annulation

Après avoir développé une image, choisissez l'une des nombreuses options d'enregistrement d'une image, en fonction de la prochaine étape de votre travail.

Pour enregistrer une image :

1. Cliquez **Terminé**.
2. Sélectionnez l'une des options suivantes :
    - **Enregistrer** : Enregistre toutes les modifications.
    - **Enregistrer sous** : Enregistre une copie de l'image développée, sous un autre nom ou dans un autre format.
    - **Ignorer** : Rejette les modifications.
    - **Annuler** : Retourne à la même image en mode Développer, avec toutes les modifications intactes, mais sans enregistrer l'image.

Pour annuler les modifications apportées à l'image et revenir au mode précédent :

Cliquez sur **Annuler**.



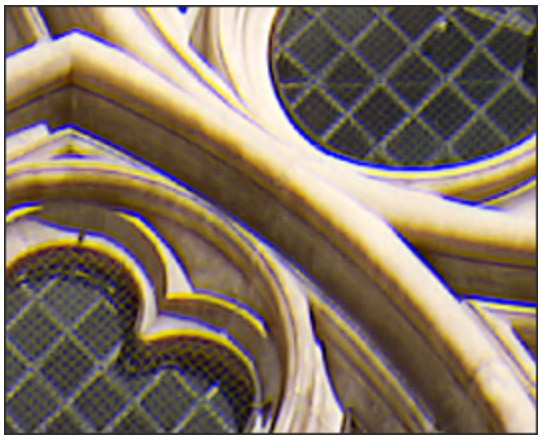
Il n'est pas possible d'enregistrer des modifications directement dans un fichier RAW. Les modifications apportées à un fichier RAW doivent être enregistrées dans un autre type de fichier.

Correction de l'aberration chromatique

L'aberration chromatique est un artifact produit par l'objectif et qui se reconnaît à des franges dans les zones de fort contraste. L'objectif d'un appareil peut donner à diverses longueurs d'ondes de lumière une mise au point différente ; dans ce cas, les photos auront des franges ou des lignes de couleur sur

les contours des zones de fort contraste. Une frange violette peut également se produire quand il existe une tache lumineuse devant l'objectif.

L'image suivante illustre une frange bleue/jaune.



Les fonctions Aberration chromatique et Suppression des franges du mode **Outils de développement** permettent de corriger ce genre de problème. Elles sont particulièrement utiles pour les photos qui contiennent des détails architecturaux. Pour obtenir les meilleurs résultats, il est conseillé d'utiliser la fonction Aberration chromatique d'abord et la fonction Suppression des franges ensuite.

Les paramètres peuvent être définis comme préréglage pour une utilisation future.

Pour réduire les franges dans une image :

1. Dans le volet **Outils de développement**, sélectionnez l'onglet **Détails**.
2. Dans le groupe **Aberration chromatique**, ajustez les curseurs comme décrit ci-dessous.

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Paramètres relatifs à l'aberration chromatique

Corriger Rouge/Cyan	Ajustez les couches rouge et cyan pour réduire la frange rouge/cyan.
Corriger Bleu/Jaune	Ajustez les couches bleu et jaune pour réduire la frange bleue/jaune.

Options de suppression des franges

Intensité de suppression des franges	Ajustez la quantité du couleur de votre choix dans la frange pour l'enlever des contours à contraste élevé. Un paramètre de zéro signifie que la suppression des franges n'est pas activée.
Rayon de suppression des franges	Ajustez le nombre des pixels autour du bord dont la frange sera supprimée.
Couleur	Ajustez le couleur pour enlever la frange des zones de fort contraste.

Consultez l'aperçu, situé au haut de l'onglet **Détails**, pour voir l'effet des changements sur l'image. Pour voir une autre partie de l'image dans l'aperçu, déplacez le carré superposé à l'image.

Réduction du bruit

Réduit dans les images le bruit dû à des paramètres ISO élevés ou à une longue exposition.

Les paramètres peuvent être définis comme préréglage pour une utilisation future.

Pour réduire le bruit d'une image :

1. Dans le volet **Outils de développement**, sélectionnez l'onglet **Détails**.
2. Dans le groupe **Réduction du bruit**, réglez les curseurs comme décrit ci-dessous.

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Paramètres de réduction du bruit

Luminance	Faites glissez le curseur vers la droite pour réduire la visibilité du bruit de luminance. Appliquez une valeur proportionnelle au bruit et consultez la fenêtre d'aperçu pour juger de l'effet de réduction du bruit sur la perte des détails. Maintenez enfoncée la touche **Alt** en même temps que vous faites glisser le curseur ; vous pourrez alors voir le bruit résiduel dans l'image.
Intensité	Faites glisser le curseur vers la droite pour un effet de réduction de bruit plus prononcé. Pour éviter la perte de détails, essayez de trouver un juste milieu entre Luminance et Intensité.
Réduction du bruit de la couleur	Faites glisser le curseur vers la droite pour supprimer le bruit de couleur. Maintenez enfoncée la touche **Alt** en même temps que vous faites glisser le curseur; vous pourrez alors voir le bruit de couleur résiduel dans l'image.
Conserver les informations	Restaure les détails perdus en raison d'une suppression importante du bruit. Déplacez le curseur pour indiquer quel niveau de détail est restauré.
Seuil de conservation des informations	Détermine le niveau de détail nécessaire à inclure dans les ajustements du curseur **Préserver les détails**.

Réduction du bruit appliquée avec le Pinceau de développement

Pour cibler des zones spécifiques lors de la réduction du bruit dans une image, utilisez le Pinceau de développement pour appliquer la réduction du bruit.

Pour appliquer la réduction de bruit avec le Pinceau de développement :

1. Ouvrez une image dans **ACDSee RAW**.
2. Dans le volet **Outils de développement**, sélectionnez l'onglet **Détails**.
3. Dans l'onglet **Détails**, sélectionnez le **Pinceau de développement**.
4. Ajustez les options de réduction du bruit comme décrit ci-dessous.

Options de réduction de bruit du Pinceau de développement

Netteté	Déplacez le curseur vers la droite pour plus de netteté, ou vers la gauche pour plus de flou.
Réduction du bruit de luminance	Le bruit de luminance est constitué par des variations aléatoires de luminosité, en particulier dans les zones grises qui peuvent apparaître tachetées là où leur couleur devrait être unie. Faites glisser vers la droite pour renforcer la Réduction du bruit de luminance.
Réduction du bruit de la couleur	Le bruit de couleur est une variation aléatoire de la couleur dans l'image. Faites glisser vers la droite pour renforcer la Réduction du bruit de couleur.

Réduction du bruit appliquée avec un Dégradé linéaire

Pour cibler des zones spécifiques lors de la réduction du bruit dans une image, utilisez le Dégradé linéaire pour appliquer la réduction du bruit.

Pour appliquer la Réduction de bruit avec l'outil Dégradé linéaire :

1. Ouvrez une image dans **ACDSee RAW**.
2. Dans le volet **Outils de développement**, sélectionnez l'onglet **Détails**.
3. Dans l'onglet **Détails**, sélectionnez l'outil **Dégradé linéaire**.
4. Ajustez les options de réduction du bruit comme décrit ci-dessous.

Paramètres de réduction de bruit avec le Dégradé linéaire

Netteté	Déplacez le curseur vers la droite pour plus de netteté, ou vers la gauche pour plus de flou.
Réduction du bruit de luminance	Le bruit de luminance est constitué par des variations aléatoires de luminosité, particulièrement dans les zones grises qui peuvent apparaître tachetées quand leur couleur devrait être unie. Faites glisser vers la droite pour renforcer la Réduction du bruit de luminance.
Réduction du bruit de la couleur	Le bruit de couleur est une variation aléatoire de couleur dans l'image. Faites glisser vers la droite pour renforcer la Réduction du bruit de couleur.

Réduction du bruit appliquée avec un Dégradé radial

Pour cibler des zones spécifiques lors de la réduction du bruit dans une image, utilisez le Dégradé radial pour appliquer la réduction du bruit.

Pour appliquer la Réduction de bruit avec l'outil Dégradé radial :

1. Ouvrez une image dans **ACDSee RAW**.
2. Dans le volet **Outils de développement**, sélectionnez l'onglet **Détails**.
3. Dans l'onglet **Détails**, sélectionnez l'outil **Dégradé radial**.
4. Ajustez les options de réduction du bruit comme décrit ci-dessous.

Paramètres de réduction de bruit avec le Dégradé radial

Netteté	Déplacez le curseur vers la droite pour plus de netteté, ou vers la gauche pour plus de flou.
Réduction du bruit de luminance	Le bruit de luminance est constitué par des variations aléatoires de luminosité, particulièrement dans les zones grises qui peuvent apparaître tachetées quand leur couleur devrait être unie. Faites glisser vers la droite pour renforcer la Réduction du bruit de luminance.
Réduction du bruit de la couleur	Le bruit de couleur est une variation aléatoire de couleur dans l'image. Faites glisser vers la droite pour renforcer la Réduction du bruit de couleur.

Améliorer la netteté

Utilisez la fonction **Amélioration de la netteté** pour souligner les détails et ajouter de la clarté à vos images.


Les paramètres peuvent être définis comme préréglage pour une utilisation future.

Pour améliorer la netteté d'une image :

1. Dans le volet **Outils de développement**, sélectionnez l'onglet **Détails**.
2. Dans le groupe **Amélioration de la netteté**, réglez les curseurs comme décrit ci-dessous.

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Paramètres de netteté

Quantité	Détermine le degré de netteté appliqué en augmentant le contraste autour des bords.
Rayon	Détermine le nombre de pixels à ajuster autour de chaque contour. Les valeurs élevées augmentent le nombre de pixels rendus plus nets et ont tendance à faire ressortir les détails plus grossiers, tandis que les valeurs faibles réduisent le nombre de pixels rendus nets et ont tendances à faire ressortir les détails plus fins.
Masque	Permet d'augmenter la netteté des bords, tout en réduisant le netteté du bruit et des textures. Pour visualiser les zones touchées par le masque, appuyez sur la touche **Alt** en même temps que vous déplacez le curseur du masque. Les zones affectées par le filtre apparaissent en blanc.
Détail	Supprime le halo (bordure claire qui apparaît autour des contours quand la netteté appliquée est très élevée) en réduisant son intensité. Plus la valeur est élevée, plus la réduction sera prononcée.
Seuil	Indique la différence qui doit exister entre les valeurs de luminosité des pixels d'un contour pour que la netteté des pixels de ce contour soit augmentée. Les valeurs élevées n'augmentent la netteté que des contours les plus marqués mais minimisent la visibilité du bruit. Les valeurs basses augmentent la netteté de tous les contours, qu'ils soient marqués ou non, mais augmentent aussi la visibilité du bruit. Il est conseillé de définir un seuil permettant de souligner les contours tout en conservant un bruit d'arrière-plan aussi faible que possible.

Consultez l'aperçu, situé au haut de l'onglet **Détails**, pour voir l'effet des changements sur l'image. Pour voir une autre partie de l'image dans l'aperçu, déplacez le carré superposé à l'image.

Définissez la netteté par défaut pour les fichiers RAW en cliquant sur l'icône **Ajuster les paramètres de développement** pour ce groupe  dans le groupe **Amélioration de la netteté** et en sélectionnant **Enregistrer la nouvelle valeur par défaut**.

Retoucher une teinte de peau

Vous pouvez utiliser l'outil de **correction de la peau** pour unifier la teinte de la peau et corriger les imperfections et les défauts.

Les paramètres peuvent être définis comme préréglage pour une utilisation future.

Pour corriger la teinte de la peau, procédez comme suit :

1. Dans le volet **Outils de développement**, sélectionnez l'onglet **Détails**.
2. Dans le groupe **Correction de la peau**, réglez les curseurs comme décrit ci-dessous.

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Correction de la peau - Options

Lissage	Faites glisser le curseur vers la droite pour affiner le grain de peau en supprimant les détails de la texture.
Lueur	Faites glisser le curseur vers la droite pour augmenter la luminosité de la peau tout en la lissant subtilement.
Rayon	Détermine le niveau de détail de la texture modifiée par l'effet. Faites glisser le curseur vers la gauche pour mettre en évidence les petits détails. Faites glisser le curseur vers la droite pour mettre en évidence les détails plus gros.

Consultez l'aperçu, situé au haut de l'onglet **Détails**, pour voir l'effet des changements sur l'image. Pour voir une autre partie de l'image dans l'aperçu, déplacez le carré superposé à l'image.

Survol de l'onglet Géométrie

L'onglet **Géométrie** est utilisé pour corriger la distorsion de l'objectif et la perspective, ou faire pivoter et redresser les images. Il est également possible d'utiliser l'outil **Recadrage** pour modifier la composition de l'image.

Les paramètres peuvent être définis comme préréglage pour une utilisation future.

Pour utiliser l'onglet Géométrie, procédez comme suit :

1. Dans le volet **Outils de développement**, sélectionnez l'onglet **Géométrie**.
2. Développez l'image en développant et en modifiant l'un des éléments suivants :
    - Correction de distorsion de l'objectif
    - Rotation et redressement
    - Perspective
    - Recadrage
    - Correction du vignettage.

Enregistrement et annulation

Après avoir développé une image, choisissez l'une des nombreuses options d'enregistrement d'une image, en fonction de la prochaine étape de votre travail.

Pour enregistrer une image :

1. Cliquez **Terminé**.
2. Sélectionnez l'une des options suivantes :
    - **Enregistrer** : Enregistre toutes les modifications.
    - **Enregistrer sous** : Enregistre une copie de l'image développée, sous un autre nom ou dans un autre format.
    - **Ignorer** : Rejette les modifications.
    - **Annuler** : Retourne à la même image en mode Développer, avec toutes les modifications intactes, mais sans enregistrer l'image.

Pour annuler les modifications apportées à l'image et revenir au mode précédent :

Cliquez sur **Annuler**.

Il n'est pas possible d'enregistrer des modifications directement dans un fichier RAW. Les modifications apportées à un fichier RAW doivent être enregistrées dans un autre type de fichier.

ACDSee appliquera automatiquement des corrections de géométrie aux fichiers DNG qui incluent des balises de correction de distorsion géométrique. Les fichiers DNG créés à partir d'Adobe DNG Converter© génèrent souvent des balises de distorsion géométrique pour les caméras micro 4/3.

Corriger la perspective

Les problèmes de perspective, qui se produisent parfois lorsque vous ne tenez pas votre appareil photo à l'horizontale ou perpendiculairement à l'objet photographié, peuvent être plus courants dans les images prises avec des objectifs grand angle. Par exemple, si vous prenez une photo d'un grand édifice, en pointant votre appareil vers le haut du bâtiment, ce dernier pourra apparaître déformé dans la photo. Vous pouvez corriger les problèmes de perspective à l'aide des outils du groupe **Perspective**.

Les paramètres peuvent être définis comme préréglage pour une utilisation future.

Pour corriger la perspective, procédez comme suit :

1. Dans le volet **Outils de développement**, sélectionnez l'onglet **Géométrie**.
2. Dans le groupe **Perspective**, définissez les paramètres comme décrit ci-dessous.

Cliquez sur le bouton **Afficher la grille** pour superposer une grille à l'image. Cet outil est utile pour corriger l'alignement des images. Quand la grille est inactive, elle s'affiche en gris.

Paramètres de perspective

Axe vertical	Faites glisser le curseur vers la gauche ou la droite pour identifier le centre de l'image sur l'axe vertical.
Axe horizontal	Faites glisser le curseur vers la gauche ou la droite pour identifier le centre de l'image sur l'axe horizontal.
Distorsion verticale	Faites glisser le curseur vers la gauche ou la droite pour identifier le centre de l'image sur l'axe vertical et diagonal.
Distorsion horizontale	Faites glisser le curseur vers la gauche ou la droite pour identifier le centre de l'image sur l'axe horizontal et diagonal.

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Recadrage

L'outil **Recadrage** sert à supprimer les parties indésirables d'une image, ou encore à réduire l'image à une taille déterminée.

Les paramètres peuvent être définis comme préréglage pour une utilisation future.

Pour recadrer une image, procédez comme suit :

1. Dans le volet **Outils de développement**, sélectionnez l'onglet **Géométrie**.
2. Dans le groupe **Recadrage**, redimensionnez la fenêtre de recadrage, puis placez-la sur la zone de l'image à garder. Vous trouverez plus de détails ci-dessous.

Cliquez sur le bouton **Aperçu de l'image recadrée** en haut de l'onglet **Géométrie** ou appuyez sur **E** pour prévisualiser l'image une fois recadrée.

Cliquez sur le bouton **Afficher la grille** pour superposer une grille à l'image. Cet outil est utile pour corriger l'alignement des images. Quand la grille est inactive, elle s'affiche en gris.

Redimensionner la fenêtre de recadrage

Vous pouvez redimensionner la fenêtre de recadrage de différentes façons :

- Glissez les bords de la fenêtre de recadrage jusqu'à la taille voulue.
- Précisez une taille exacte pour la fenêtre de recadrage.
- Indiquez les proportions de sorte à les contraindre aux proportions de la fenêtre de recadrage.
- Utilisez les touches de flèches pour manipuler la taille de la fenêtre de recadrage.

Pour redimensionner la fenêtre de recadrage en la faisant glisser, procédez comme suit :

1. Placez le pointeur sur le bord ou le coin de la fenêtre de recadrage jusqu'à ce qu'il se transforme en flèche à deux pointes.
2. Faites glisser la bordure de la fenêtre de recadrage jusqu'à la taille voulue.

Pour agrandir la zone de recadrage, procédez comme suit :

1. Cliquez sur le bouton **Agrandir la zone de recadrage**. La sélection du recadrage s'agrandit jusqu'aux bords extérieurs de l'image.
2. Faites glisser la bordure de la fenêtre de recadrage jusqu'à la taille voulue.

Pour préciser une taille exacte pour la fenêtre de recadrage, procédez comme suit :

1. Saisissez les proportions voulues pour la fenêtre de recadrage dans les zones de sélection **Largeur** et **Hauteur**.
2. Dans la liste déroulante **Unités**, sélectionnez une unité de mesure.
3. Utilisez la zone de sélection **Points par pouce** pour indiquer une résolution.

Pour contraindre la fenêtre de recadrage à certaines proportions, procédez comme suit :

1. Cochez la case **Contraindre la proportion**.
2. Sélectionnez des proportions dans la liste déroulante.
3. Placez le pointeur sur le bord de la fenêtre de recadrage jusqu'à ce qu'il se transforme en flèche double, puis faites glisser le bord de la fenêtre de recadrage jusqu'à la taille voulue.

Pour supprimer des proportions, procédez comme suit :

1. Sélectionnez des proportions dans la liste déroulante **Contraindre la proportion**.
2. Cliquez sur le bouton en forme de flèche vers le bas à côté de la liste déroulante, et sélectionnez **Supprimer**.
3. Cliquer sur **Yes (oui)**.

Pour définir des proportions par défaut, procédez comme suit :

1. Cochez la case **Contraindre la proportion**.
2. Sélectionnez des proportions dans la liste déroulante.

3. Cliquez sur le bouton en forme de flèche vers le bas à côté de la liste déroulante, et sélectionnez **Définir en tant que paramètre par défaut**.

Paramètres relatifs au recadrage

Contraindre la proportion	Activez cette option pour contraindre la zone de recadrage à une proportion spécifiée. Sélectionnez la proportion dans la liste déroulante.
Agrandir la zone de recadrage	Cliquez pour agrandir la zone de recadrage afin qu'elle occupe toute l'image, puis cliquez sur les bordures de recadrage et faites-les glisser. Pour rétablir votre sélection de recadrage, cliquez sur le bouton **Agrandir la zone de recadrage** afin d'agrandir à nouveau la sélection afin qu'elle occupe toute l'image, puis ajustez le recadrage.
Faire pivoter la zone de recadrage	Cliquez pour faire pivoter la zone de recadrage.

Corriger les distorsions d'objectif

Corrigez les distorsions en barillet et en coussinet sur les photographies numériques. Dans le cas de distorsion en barillet, la photo semble gonfler au centre. Dans le cas de distorsion en coussinet, la photo semble s'incurver vers le centre. Ces distorsions sont courantes dans les photos prises avec des objectifs grand angle ou à focale variable.

ACDSee offre la possibilité d'utiliser la correction manuelle par le biais du curseur **Correction manuelle**, ou de corriger la distorsion de l'objectif, via le profil de votre objectif. Sélectionnez la marque, le modèle et l'objectif de l'appareil photo utilisée pour capturer l'image. L'outil de **Correction de la distorsion de l'objectif** peut appliquer des ajustements automatiques en fonction de la distorsion native de l'objectif utilisé. Vous pouvez également appliquer manuelle une correction de la distorsion à chaque image. Quand un profil d'objectif est mis en correspondance avec un profil EXIF, les menus déroulants **Marque** et **Modèle** sont préremplis avec l'appareil photo utilisé pour la capture de l'image en fonction des informations fournis par les données EXIF. L'outil **Correction de l'objectif** contient une base de données regroupant une multitude de marques, modèles d'appareil photo et d'objectifs compatibles. Les objectifs compatibles avec l'appareil photo sélectionné sont disponibles dans le menu déroulant **Objectif**, sauf dans les cas où un seul objectif est compatible. Dans ce cas, celui-ci est présélectionné.

Le nom de l'objectif précisé dans les informations EXIF de votre image est généralement juste. Toutefois, l'identité de l'objectif affichée dans le fichier EXIF peut manquer de fiabilité s'il s'agit d'un objectif fourni par un fabricant indépendant. Il est en effet possible que l'appareil photo ne puisse reconnaître l'objectif qu'en tant que numéro d'identification. Si vous le pouvez, tentez de retrouver l'objectif et sélectionnez-le dans le menu déroulant **Objectif**.

Il est également possible de connecter la correction spécifique à votre objectif (le profil d'objectif) à la marque, au modèle et à la configuration de l'objectif au sein de votre appareil photo. La connexion du profil de l'objectif permet d'appliquer la correction à toutes les images prises avec la même combinaison boîtier-objectif que vous ouvrez dans l'outil **Correction de la distorsion de l'objectif** du volet **Développement**.

Utilisez le curseur **Correction manuelle** pour effectuer des modifications complémentaires après avoir utilisé la correction automatique, ou de manière indépendante.

Utilisez votre profil d'objectif pour corriger l'aberration chromatique, si celui-ci est disponible.

Les paramètres peuvent être définis comme préréglage pour une utilisation future.

Pour un aperçu rapide des profils d'objectifs disponibles, rendez-vous ici.

Pour corriger la distorsion de l'objectif à partir du profil d'objectif, procédez comme suit :

1. Dans le volet **Outils de développement**, sélectionnez l'onglet **Géométrie**.
2. Dans le groupe **Correction de l'objectif**, sélectionnez la case **Activer le profil d'objectif**.
3. Si la marque et le modèle affichés pour l'appareil photo ne sont pas corrects, sélectionnez les options correctes dans les menus déroulants **Marque** et **Modèle**.
4. Dans le menu déroulant **Objectif**, sélectionnez l'objectif utilisé pour capturer l'image. Ces informations se trouvent dans le volet EXIF situé en bas à droite du volet **Développer**. La correction s'applique automatiquement.
5. Pour des ajustements supplémentaires, faites glisser le curseur **Correction manuelle** vers la gauche pour créer un effet de grossissement, ou faites-le glisser vers la droite pour étirer les bords de l'image.

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Cliquez sur le bouton **Afficher la grille** pour superposer une grille à l'image. Cet outil est utile pour corriger l'alignement des images. Quand la grille est inactive, elle s'affiche en gris.

Pour enregistrer un profil comme profil d'objectif par défaut, procédez comme suit :

Enregistrez le profil de correction pour la combinaison boîtier/objectif que vous utilisez, et activez-le par défaut pour les autres images prises dans cette même configuration. À chaque fois que l'outil **Correction** de la distorsion ouvrira une image provenant d'une combinaison spécifique de marque, de modèle et d'objectif, le champ **Objectif** sera prérempli avec par l'objectif lié à cet appareil photo. Il est également possible d'appliquer automatiquement ce profil d'objectif aux autres images prises avec la même combinaison boîtier/objectif quand vous arrivez sur le volet **Développer**.

Comme cette fonction est liée aux données EXIF, elle concerne essentiellement les images JPEG, DNG, RAW et TIFF.

1. Une fois la configuration boîtier/objectif de votre choix sélectionnée dans les menus déroulants **Marque**, **Modèle** et **Objectif**, appuyez sur le bouton **Connexion par défaut**.
2. Activez la case **Appliquer automatiquement ce profil mappé en mode Développer** pour appliquer la configuration par défaut aux images que vous traitez en mode **Développer**.

3. Dans la boîte de dialogue **Paramètres par défaut de la combinaison**, appuyez sur **OK** pour enregistrer ou sur **Annuler** pour annuler.

Pour gérer les paramètres par défaut enregistrés :

1. Cliquez sur le bouton **Gérer les valeurs par défaut**.
2. Dans la boîte de dialogue **Gérer les paramètres par défaut mappés**, effectuez l'une des opérations suivantes :
   - Sélectionnez une option par défaut et cliquez sur le bouton **Supprimer les valeurs mappées par défaut**.
   - Activez la case **Appliquer automatiquement le profil mappé sélectionné en mode Développer** pour appliquer les paramètres par défaut sélectionnés aux images issues de la même combinaison boîtier/objectif lorsque vous accédez au volet **Développer**.
3. Cliquez sur **OK** pour continuer ou cliquez sur **Annuler** pour conserver la valeur mappée par défaut.

Pour régler l'aberration chromatique à l'aide de votre profil d'objectif, procédez comme suit :

L'aberration chromatique se produit en raison des propriétés d'un objectif. C'est pourquoi le profil d'objectif peut vous aider à la corriger. La case **Aberration chromatique** est activée si une correction de l'aberration chromatique existe pour l'objectif sélectionné.

1. Dans le volet **Développement**, sélectionnez l'onglet **Géométrie**.
2. Dans le groupe **Correction de l'objectif**, sélectionnez la case **Activer le profil d'objectif**.
3. Cochez la case **Aberration chromatique**.
4. Accédez à l'onglet **Détails** pour afficher l'image corrigée.


Enregistrez le profil d'objectif en sélectionnant la case Aberration chromatique pour vous assurer que l'aberration chromatique sera toujours corrigée.

Faire pivoter et Redresser

Redressez une photo tordue dans le volet **Outils de développement** en faisant pivoter la photo selon un angle personnalisé.


Les paramètres peuvent être définis comme préréglage pour une utilisation future.

Pour corriger une photo tordue :

1. Dans le volet **Outils de développement**, sélectionnez l'onglet **Géométrie**.
2. Dans le groupe **Faire pivoter et redresser**, ajustez l'image comme décrit ci-dessous.


Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Cliquez sur le bouton **Afficher la grille** pour superposer une grille à l'image. Cet outil est utile pour corriger l'alignement des images. Quand la grille est inactive, elle s'affiche en gris.

Paramètres de rotation

90 degrés vers la gauche		Fait pivoter l'image de 90 degrés vers la gauche.
90 degrés vers la droite		Fait pivoter l'image de 90 degrés vers la droite.

Paramètres de redressement

Curseur		Règle l'angle horizontal de l'image. Faites glisser le curseur vers la gauche ou la droite jusqu'à ce que l'image paraisse droite.
-5 degrés vers la gauche		Fait pivoter l'image de -5 degrés vers la gauche.
+5 degrés vers la droite		Fait pivoter l'image de +5 degrés vers la droite.
Outil de redressement		Redresse l'image. Utilisez le pointeur pour tracer une ligne le long de l'horizon tordue. Relâchez le pointeur pour redresser automatiquement l'horizon.

Corriger le vignettage

Le vignettage, qui prend généralement la forme d'un assombrissement des coins de certaines images, se produit quand l'objectif de l'appareil photo ne parvient pas à répartir équitablement la lumière dans les coins de l'image. Dans le volet **Outils de développement**, vous pouvez corriger le vignettage en éclaircissant les coins de l'image.

Les paramètres peuvent être définis comme préréglage pour une utilisation future.

Pour corriger le vignettage :

1. Dans le volet **Outils de développement**, sélectionnez l'onglet **Géométrie**.
2. Dans le groupe **Corriger le vignettage**, ajustez l'image comme décrit ci-dessous.

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Paramètres de correction du vignettage

Intensité	Détermine l'intensité de l'éclairage dans les coins de l'image.
Rayon	Détermine à quelle distance à partir des coins de l'image les pixels seront éclairés. Plus le rayon est élevé, plus les pixels proches du centre de l'image seront éclairés.

Cliquez sur le bouton **Afficher la grille** pour superposer une grille à l'image. Cet outil est utile pour corriger l'alignement des images. Quand la grille est inactive, elle s'affiche en gris.

Survol de l'onglet Réparer

Utilisez l'onglet **Réparer** pour réduire les yeux rouges et réparer les images.

Pour utiliser l'onglet Réparer, procédez comme suit :

1. Dans le volet **Outils de développement**, sélectionnez l'onglet **Réparer**.
2. Sélectionnez l'outil Réduction des yeux rouges ou Réparer.

Enregistrement et annulation

Après avoir développé une image, choisissez l'une des nombreuses options d'enregistrement d'une image, en fonction de la prochaine étape de votre travail.

Pour enregistrer une image :

1. Cliquez **Terminé**.
2. Sélectionnez l'une des options suivantes :
   - **Enregistrer** : Enregistre toutes les modifications.
   - **Enregistrer sous** : Enregistre une copie de l'image développée, sous un autre nom ou dans un autre format.
   - **Ignorer** : Rejette les modifications.
   - **Annuler** : Retourne à la même image en mode Développer, avec toutes les modifications intactes, mais sans enregistrer l'image.

Pour annuler les modifications apportées à l'image et revenir au mode précédent :

Cliquez sur **Annuler**.

Il n'est pas possible d'enregistrer des modifications directement dans un fichier RAW. Les modifications apportées à un fichier RAW doivent être enregistrées dans un autre type de fichier.

Réduire les yeux rouges

Utilisez la fonction de **Réduction des yeux rouges** dans le volet **Outils de développement** pour corriger les yeux rouges sur les photos numériques. L'outil **Réduction des yeux rouges** cible particulièrement les pixels rouges et n'a pas des incidence sur les pixels environnants.

Pour corriger les yeux rouges :

1. Dans le volet **Outils de développement**, sélectionnez l'onglet **Réparer**.
2. Utilisez les outils **Zoom** situés dans le coin inférieur droit de la **Zone d'affichage** pour agrandir l'œil à corriger et y centrer l'image.
3. Cliquez sur la partie rouge de l'œil.
4. Dans le groupe **Réduction des yeux rouges**, réglez les curseurs décrits ci-dessous.

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Paramètres de correction des yeux rouges

Taille	Faites glisser le curseur vers la droite pour augmenter la taille de la zone à assombrir, ou vers la gauche pour la réduire.
Assombrir	Faites glisser le curseur vers la droite pour assombrir la partie corrigée de l' il.

Corrigez autant d'yeux rouges que vous le souhaitez. Il suffit de cliquer sur l'image pour ajouter une nouvelle définition des yeux. Déplacez les définitions après les avoir placées par glisser-déposer, ou supprimez-les en appuyant sur **Supprimer**.

Utilisez la molette de la souris pour ajuster à tout moment la taille de la zone à assombrir.

Affichez ou masquez la sélection des yeux rouge en activant ou désactivant l'icône Œil située dans le coin supérieur gauche du groupe **Yeux Rouges**.

Utilisez la touche **Suppr** pour enlever l'ajustement de yeux rouges actif.

Réparer une image

La fonction **Outils de réparation** est utile pour éliminer certains éléments indésirables, notamment :

- les imperfections de la peau
- les fils téléphoniques et autres objets indésirables
- les taches de lumière causées par le flash, par exemple sur les flocons de neige ou les fenêtres

- les éraflures et les gouttes d'eau sur l'objectif
- Les ombres s'adaptent en fonction du détecteur de poussière

L'outil de **Réparation** offre trois options disponibles : le pinceau de **Réparation**, l'outil de **Clonage fusionné** et le pinceau de **Clonage**.

Quand vous sélectionnez le pinceau de **Réparation**, le logiciel copie des pixels d'une zone de la photo à une autre, mais il analyse les pixels de la zone source avant de les copier. Le pinceau de **Réparation** analyse également les pixels de la zone cible, puis fusionne les pixels de la source et de la cible afin de les adapter à la zone environnante. Cela permet de s'assurer que la lumière et la couleur des pixels de remplacement s'intègrent à la zone environnante. Le pinceau de **Réparation** fonctionne particulièrement bien avec les photos aux textures complexes, comme la peau ou la fourrure.

Quand vous sélectionnez le pinceau de **Clonage**, le logiciel copie exactement les pixels d'une zone de la photo à une autre, ce qui crée une reproduction identique. Le pinceau de **Clonage** est plus efficace pour les photos aux textures simples ou aux couleurs uniformes, car il est plus difficile de reconnaître les pixels copiés sur la photo finale.

Lorsque vous sélectionnez l'outil de **Clonage fusionné**, l'outil de **Réparation** copie les pixels exacts d'une zone d'une photo à une autre, mais il analyse les pixels de la zone cible et les fusionne avec les pixels copiés.

Les paramètres peuvent être définis comme préréglage pour une utilisation future.

Pour de meilleurs résultats sur votre image, exécutez les opérations géométriques avant d'utiliser le pinceau de **Réparation**.

Pour supprimer les défauts d'une photo :

1. Dans le volet **Outils de développement**, dans le groupe **Réparer** de l'onglet **Réparer**, sélectionnez l'une des options suivantes :
    - **Réparation** : copie les pixels de la zone source vers la zone cible, puis fond les pixels dans la zone environnante.
    - **Clonage** : Copie les pixels de la zone source vers la zone cible.
    - **Clonage fusionné** : copie les pixels de la zone source vers la zone cible, puis analyse les pixels de la zone cible et les fusionne avec les pixels copiés.
2. Faites glisser les curseurs **Largeur du tampon** et **Contour progressif** comme défini dans le tableau ci-dessous.
3. Cliquez avec le bouton droit sur l'image pour définir un emplacement source. Les pixels seront copiés à partir de cet emplacement et utilisés à l'emplacement cible.
4. Cliquez sur la zone à couvrir et faites-y glisser le pointeur de la souris. Si vous avez sélectionné le pinceau **Réparer**, Gemstone analyse et remplace les pixels lorsque vous relâchez le bouton de la souris. Si vous avez sélectionné l'outil de **Clonage fusionné**, Gemstone analyse, remplace et fusionne les pixels lorsque vous relâchez le bouton de la souris.

5. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **Terminer** pour appliquer les changements et fermer le panneau.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.


Utilisez la molette de la souris pour régler la taille du pinceau et appuyez sur la touche **Maj** tout en faisant tourner la molette de la souris pour régler le contour progressif.


Pour obtenir un aperçu plus précis, zoomez sur l'image à 100 % au moment de la réparation ou du clonage.


La correction des yeux rouges et les ajustements sélectifs, tels que le pinceau de développement et les dégradés, sont les seuls ajustements qui ne peuvent être retouchés ou dupliqués.

Paramètres des outils de réparation

Largeur du tampon	Largeur du tampon Définit la largeur du tampon en pixels.
Contour progressif	Détermine la taille du contour progressif autour du pinceau; ce contour évite les transitions visibles entre la partie de la photo d'origine et la partie corrigée. Le contour progressif est exprimé en pourcentage de la largeur du tampon, et non en nombre de pixels. Il n'est donc pas nécessaire de régler le curseur de contour progressif lorsque vous réinitialisez la **largeur du pinceau**, car celui-ci s'ajuste automatiquement en conservant le même pourcentage de la nouvelle largeur. Cette option n'est pas disponible avec l'outil de **clonage fusionné**.


Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

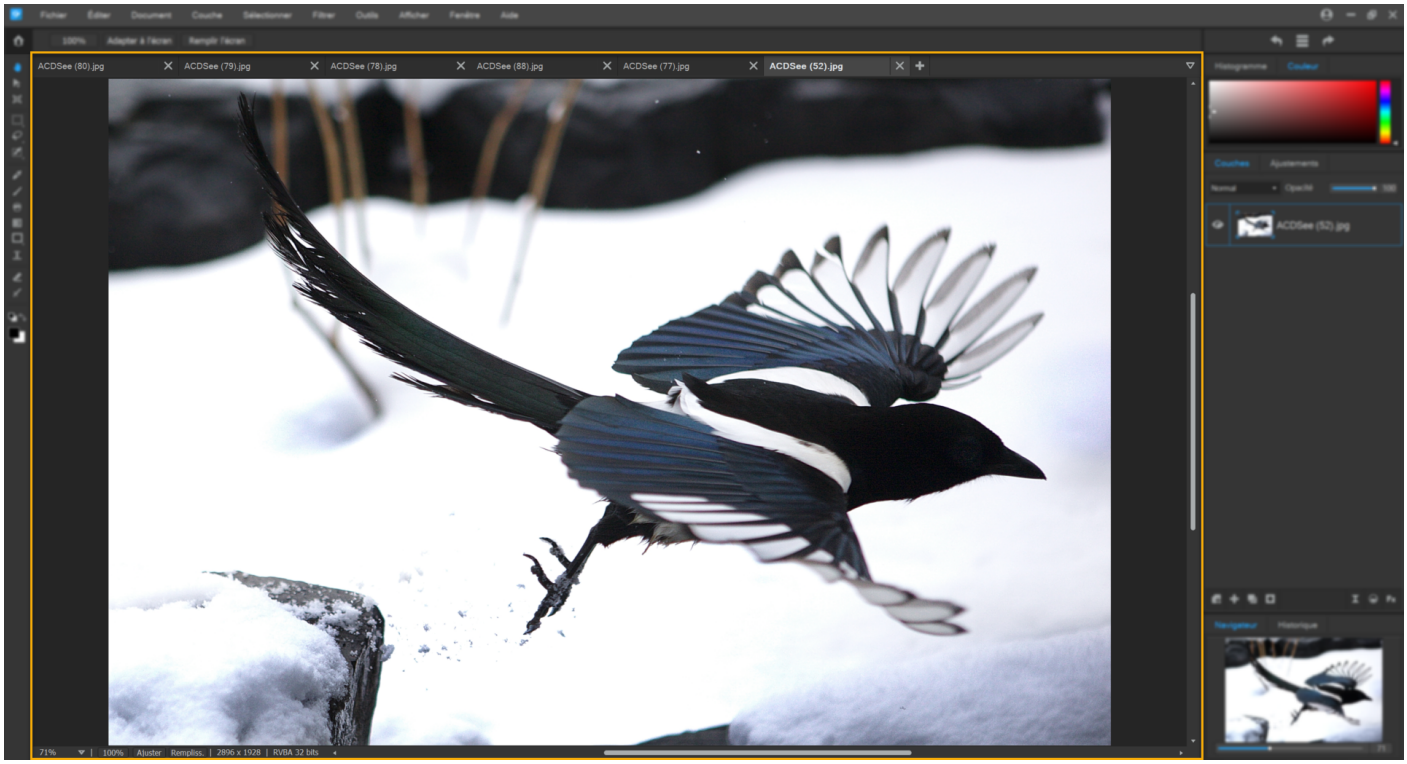
Chapter 6: Mode Editer

Éditeur

L'**Éditeur** se compose de cinq zones uniques :

- zone d’affichage
- barre d'outils
- barre de propriétés de l'outil
- barre de menus
- volet Éditer

Zone d’affichage



La **Zone d'affichage** occupe la grande partie centrale de l'**Éditeur** et c'est là que les images sont affichées. L'image résidant dans la **Zone d'affichage** changera d'apparence pour refléter les modifications apportées via les filtres et les outils d'Gemstone.

Le nom du fichier image ouvert s'affiche dans l'onglet de l'image, justifié à gauche au-dessus de l'image.

Chaque onglet d'image dispose d'un menu contextuel, comme décrit ci-dessous.

Paramètres du clic droit de l'onglet Image

Enregistrer	Enregistre l'image en tant que fichier .gsd dans la base de données ACDSee sans possibilité de modifier le nom du fichier.
Enregistrer sous...	Ouvre la boîte de dialogue **Enregistrer l'image sous**. Enregistre une copie de l'image développée, sous un autre nom ou dans un autre format. Enregistre une copie de l'image retouchée, sous un autre nom ou dans un autre format. Selon le type de fichier, la boîte de dialogue **Enregistrer l'image sous** peut afficher les cases à cocher suivantes dans le coin inférieur gauche : • **Conserver les métadonnées** : conserve les métadonnées avec la nouvelle image. • **Conserver les informations de la base de données** : conserve les informations de votre catalogue, telles que les évaluations. • **Conserver les paramètres de développement pour l'image d'origine** : applique les modifications à l'image d'origine, ainsi que la copie en cours d'enregistrement. • **Incorporer le profil de couleur dans l'image** : conserve le profil de couleur sélectionné dans Gestion des couleurs avec votre nouvelle image. • **Conserver les données 16 bits** : conserve les données 16 bits dans l'image.
Fermer	Ferme l'onglet actuel avec une invite Enregistrer.
Fermer tout	Ferme toutes les images avec une invite Enregistrer.
Fermer toutes les images non modifiées	Ferme toutes les images non modifiées sans invite d'enregistrement.
Tout fermer sauf celle-ci	À l'exception de l'onglet actuel, ferme toutes les images sans invite d'enregistrement.
Nouveau document...	Ouvre la boîte de dialogue **Nouvelle image** pour définir les paramètres d'un nouveau document.
Ouvrir le document...	Ouvre la boîte de dialogue **Ouvrir** pour sélectionner les images existantes à ouvrir dans ACDSee Gemstone
Révéler dans l'Explorer...	Ouvre l'emplacement de stockage du fichier dans une instance d'Explorer.

Pour ouvrir une autre image à partir d'une image ouverte :

1. Cliquez sur l'icône plus pour ouvrir la boîte de dialogue **Nouveau document**. 
2. Choisissez parmi les quatre onglets de la section gauche de la boîte de dialogue : **Photo**, **Web**, **Papier** et **Personnalisé**.
3. Dans le volet **Créer un nouveau fichier**, effectuez l'une des actions suivantes :

- Utilisez les paramètres par défaut,
- Sélectionnez un préréglage ou
- Personnalisez les propriétés de l'image.

4. Cliquez sur le bouton **Ouvrir** pour ouvrir une nouvelle image dans un nouvel onglet Zone d'affichage.


Pour créer une nouvelle image vierge, suivez les étapes ci-dessus, mais cliquez sur le bouton **Créer** à l'étape 4.

Paramètres de la boîte de dialogue Nouveau document

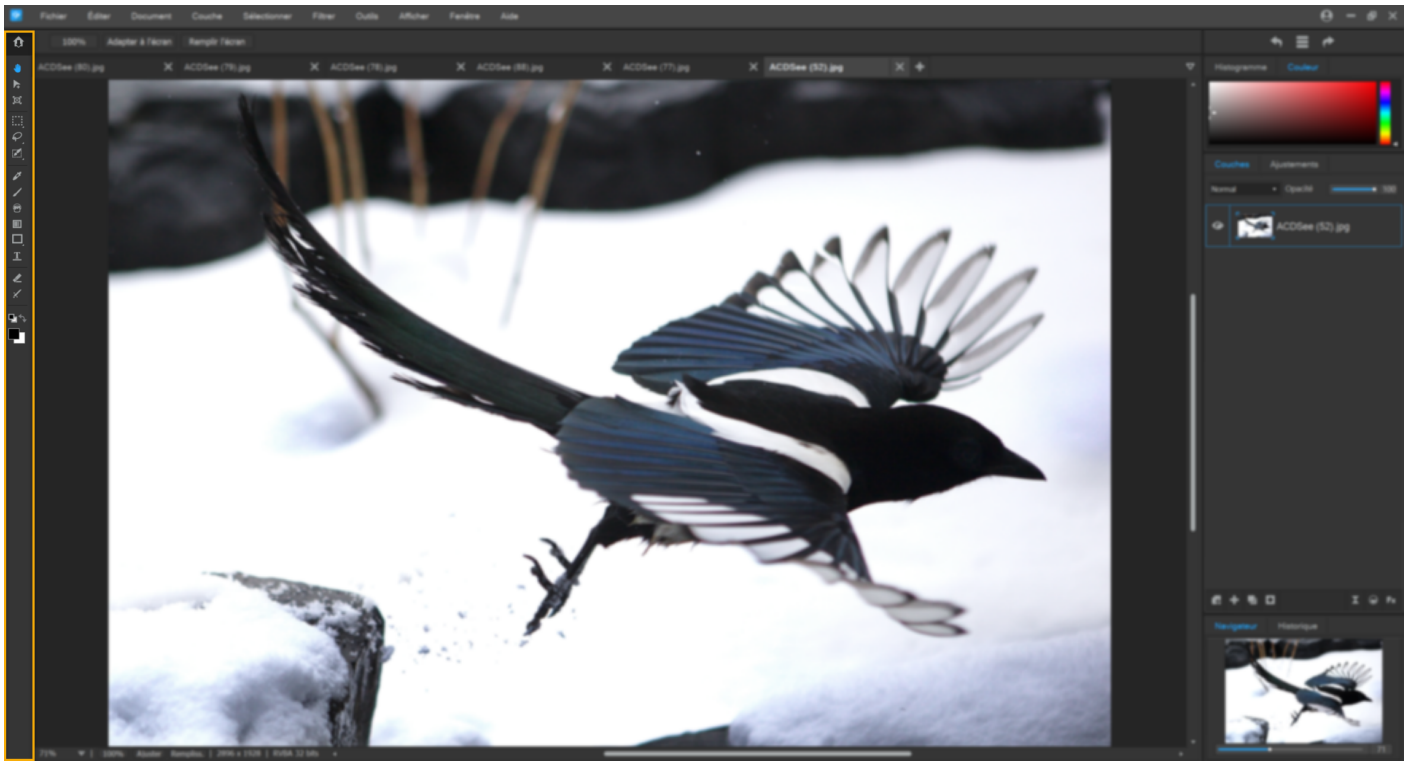
Préréglages	
Préréglages	Laissez la liste déroulante **Préréglages** sur « Par défaut » pour conserver tous les réglages appliqués au groupe de champs Image. Alternativement, vous pouvez sélectionner un préréglage dans la liste déroulante pour accepter une suite de paramètres personnalisés pour l'image.
	Ouvre la boîte de dialogue **Nouveau préréglage**. Saisissez un nom pour le préréglage, puis cliquez sur le bouton **OK** pour ajouter le nouveau préréglage dans la liste déroulante **Préréglages**. Le nouveau préréglage sera construit à partir des paramètres que vous avez sélectionnés dans le groupe de champs **Image**. Il est recommandé de terminer toutes les modification dans **Image** avant d'utiliser la boîte de dialogue **Nouveau préréglage**.
	Supprime un préréglage dans la liste déroulante **Préréglages**.
Groupe de champs Image	
Largeur	Saisissez une valeur déterminant la largeur de l'image.
Hauteur	Saisissez une valeur déterminant la hauteur de l'image.
Unité	Sélectionnez une unité de mesure dans la liste déroulante pour les champs **Largeur** et **Hauteur**. Les options incluent : « centimètres », « pouces » et « pixels ».
Orientation	Cliquez sur l'icône appropriée pour spécifier l'orientation de l'image, Portrait ou Paysage.
Résolution	Spécifie la valeur des points par pouce (DPI) de l'image. Plus le DPI est haut, plus la qualité de l'image est élevée et plus la taille du fichier est importante.
Mode couleur	Spécifie le mode de couleur de l'image. Les options incluent : « RGBA 32 bits » et « RGBA 64 bits ». Plus le nombre de bits est haut, plus la qualité de l'image est élevée et plus la taille du fichier est importante.
Contenu du fond	Utilisez la liste déroulante pour déterminer la composition du fond de l'image. Les options incluent : « Noir », « Personnalisé », « Transparent » et « Blanc ». Une autre méthode pour définir le contenu du fond d'utiliser un Sélecteur de couleurs.

Pour modifier le type d'info-bulle de la Zone d'affichage, procédez comme suit :

1. Dans l'**Éditeur** du menu principal, sélectionnez **Outils | Paramètres...**
2. Dans la boîte de dialogue **Paramètres**, sélectionnez **Afficher** dans le volet de gauche.

3. Dans le volet **Affichage**, accédez à l'ensemble de champs **Info-bulles de l'onglet**.
4. Activez l'une des options suivantes pour modifier le type d'info-bulle :
    - **Nom de fichier** : l'info-bulle affiche le nom du fichier.
    - **Emplacement du fichier** : l'info-bulle affiche l'emplacement du fichier.
    - **Nom de fichier** : aucune info-bulle ne s'affiche.
5. Cliquez sur le bouton **OK**.

Barre d'outils



Située à gauche de la **Zone d'affichage**, la **Barre d'outils** contient :

- le bouton de bascule de l'**Écran d'accueil**,
- tous les outils Gemstone d'édition, de déplacement et de sélection, et
- le bouton de bascule de couleur de **Premier plan/arrière-plan**.

Bouton de bascule de l'écran d'accueil

Situé en haut de la barre d'outils, le bouton de bascule de l'**Écran d'accueil** permet de passer de l'écran de l'**Éditeur** d'image à l'**Écran d'accueil**. L'**Écran d'accueil** comporte les mêmes fonctionnalités que la boîte de dialogue Nouveau document, décrite ci-dessus.

Outils d'édition, de déplacement et de sélection

Les outils d'édition, de déplacement et de sélection, ainsi que leurs champs de **Propriété de l'outil** associés, sont décrits dans la rubrique Barre d'outils et Barre de propriétés d'outil.

Bouton de bascule de la couleur de premier plan/arrière-plan

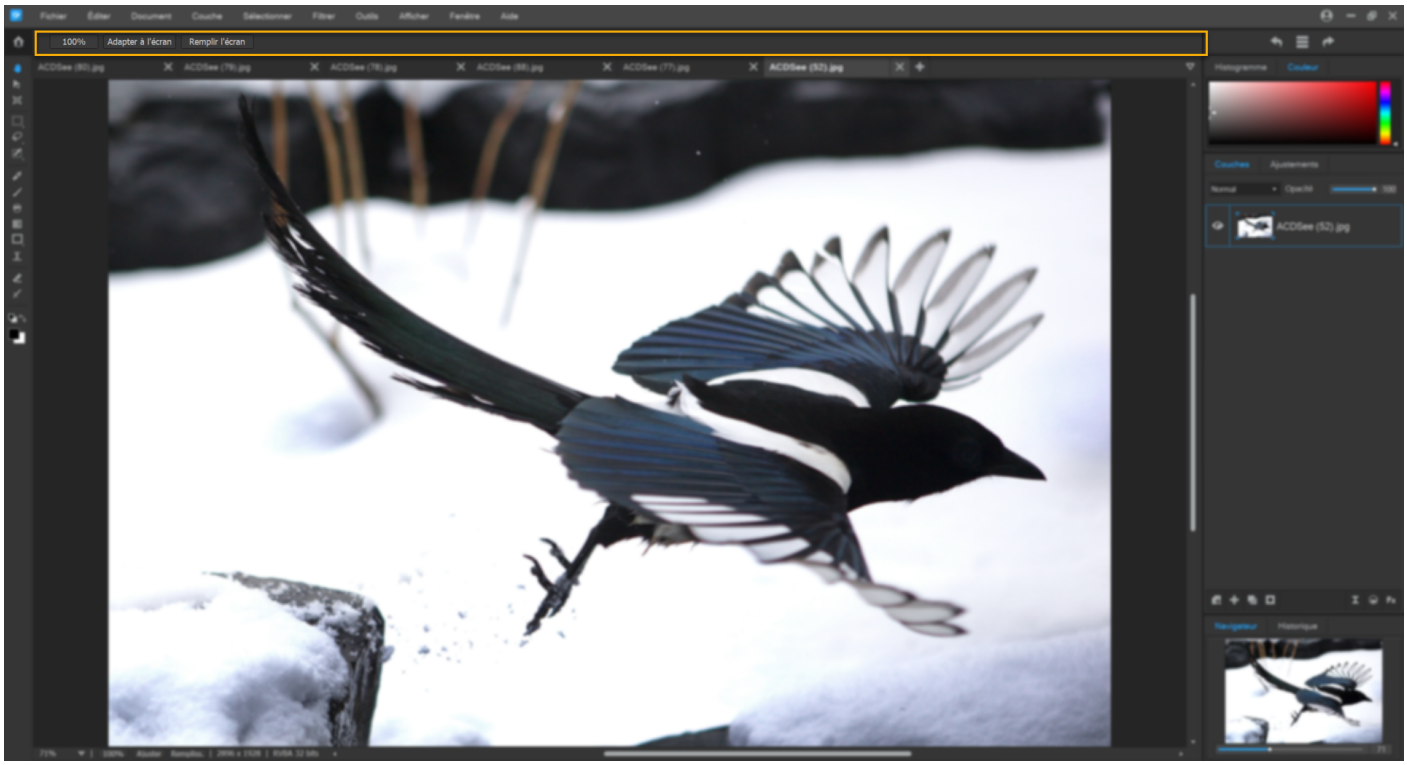
Le bouton de bascule de la couleur de **Premier plan/arrière-plan** est situé en bas de la **Barre d'outils** et comprend trois composants :

- Réinitialiser les couleurs
- Intervertir les couleurs
- Sélecteurs de couleurs

Composants du bouton de bascule de la couleur de premier plan/arrière-plan

	**Réinitialiser les couleurs**	Réinitialise les couleurs de premier plan et d'arrière-plan à leurs valeurs par défaut. Le noir est la couleur de premier plan par défaut. Le blanc est la couleur d'arrière-plan par défaut.
	**Intervertir les couleurs**	Remplace la couleur d'arrière-plan par la couleur de premier plan.
	**Sélecteur de couleurs**	Cliquez sur le carré de premier plan pour ouvrir le sélecteur de **Couleurs de premier plan**. Cliquez sur le carré d'arrière-plan pour ouvrir le sélecteur de **Couleurs d'arrière-plan**. Dans l'une ou l'autre des boîtes de dialogue, sélectionnez une couleur dans l'onglet **Standard** ou **Personnalisé**, ou cliquez sur le bouton **Sélectionner...** pour utiliser une pipette permettant de sélectionner une couleur dans une image ouverte.

Barre de propriétés de l'outil



La barre située directement au-dessus de la **Zone d'affichage** est appelée **Barre des propriétés de l'outil**. Elle est dynamiquement affichée avec les champs modifiables associés à l'outil sélectionné dans la barre d'outils. Les champs **Propriétés de l'outil** pour chaque outil sont décrits dans la rubrique Barre d'outils et Barre de propriétés de l'outil.

Barre de menus

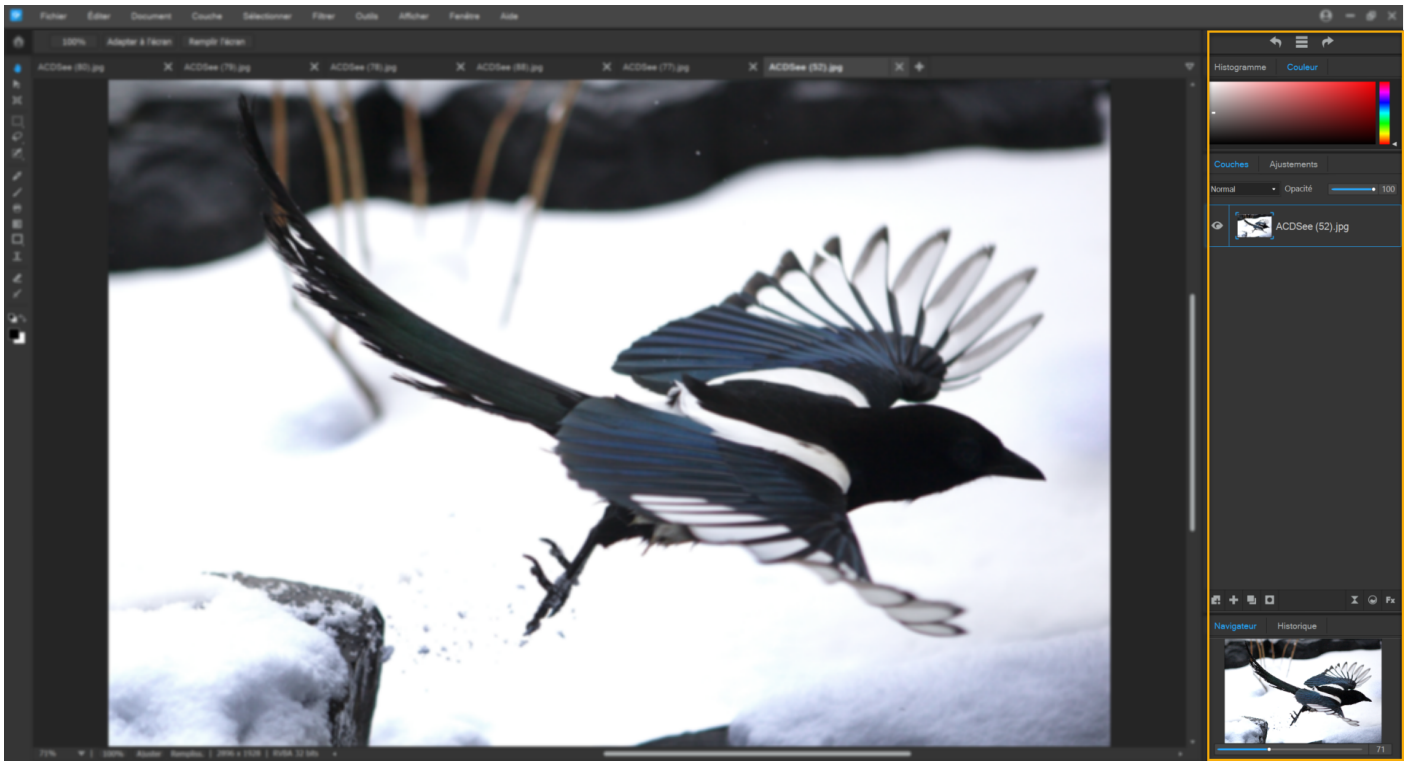
La barre de menus est une barre horizontale située en haut de l'écran qui contient des menus déroulants pour accéder aux fonctionnalités d'Gemstone.

La barre de menus contient les en-têtes de menu suivants :

- Fichier
- Éditer
- Document
- Calque
- Sélectionner
- Filtre
- Outils
- Afficher

- Fenêtre
- Aide

Volet Éditer



Le volet **Éditer** se compose de quatre sections uniques :

- Paramètres Défaire/Rétablir
- Histogramme/Couleur/Actions rapides
- Calques/Ajustements
- Navigateur et Historique

Barre des paramètres Défaire/Rétablir

La **Barre des paramètres Défaire/Rétablir** est située au-dessus du volet **Éditer** et se compose de trois icônes :

- Icône **Défaire**
- Icône **Fenêtre d'historique**
- Icône **Rétablir**.

Icônes des paramètres Défaire/Rétablir

	**Défaire**	Cliquez Défaire pour supprimer la dernière modification apportée à l'image. Il n'y a aucune restriction sur le nombre de clics que vous pouvez effectuer sur Défaire.
	**Fenêtre d'historique**	Cliquez sur **Fenêtre d'historique pour ouvrir la fenêtre d'historique**. Utilisez le bouton **Défaire tout** pour effacer l'historique de l'image.
	**Rétablir**	Rajoute dans l'image les modifications supprimées lors de l'action Défaire la plus récente.

Volet Histogramme/Couleur/Actions rapides

Le volet **Histogramme/Couleur/Actions rapides** se trouve sous le volet **Paramètres Défaire/Rétablir** et au-dessus du volet **Calques/Ajustements**. Il se compose de trois onglets :

- Onglet Histogramme
- Onglet Couleur
- Onglet Actions rapides

Onglet Histogramme

Un histogramme est un graphique qui représente la distribution de l'intensité des couleurs pour chaque couche de couleur dans une image. Les histogrammes fournissent une représentation graphique du niveau d'intensité des pixels dans chaque couche de couleur. Les pointes à chaque extrémité du graphique indiquent les couleurs écrêtées. Garder l'histogramme ouvert est particulièrement utile lors du réglage de l'exposition, car celui-ci reflète tous les réglages récents.

Pour afficher et utiliser l'histogramme :

1. Dans le menu principal, sélectionnez **Fenêtres | Histogramme**.
2. Dans l'onglet **Histogramme**, cochez ou décochez les cases suivantes :
    - **R** : affiche ou masque la couche de couleur rouge.
    - **G** : affiche ou masque la couche de couleur verte.
    - **B** : affiche ou masque la couche de couleur bleue.
    - **L** : affiche ou masque la luminosité de l'image.

Onglet Couleur

L'onglet **Couleur** consiste en un outil de sélection de couleur qui peut être utilisé pour sélectionner des valeurs de couleur. Utilisez le curseur pour modifier le type de couleur et déplacez le sélecteur dans la fenêtre de couleur pour sélectionner une couleur.

Pour utiliser l'outil de sélection de couleur, procédez comme suit :

1. Avec l'un des outils de dessin sélectionné dans la Barre d'outils, ajustez le curseur de couleur dans l'onglet **Couleur** pour trouver le groupe de couleurs souhaité.

2. Affinez la sélection de couleur en déplaçant le pointeur dans la fenêtre de couleur adjacente.
3. Utilisez l'outil de dessin pour voir la couleur sélectionnée appliquée à l'image.

Onglet Actions rapides

L'onglet **Actions rapides** contient des outils prédéfinis pour effectuer des tâches courantes en un seul clic. Les paramètres d'actions rapides sont décrits ci-dessous.

Paramètres de l'onglet Actions rapides

Supprimer l'arrière-plan	Cliquez pour isoler le sujet dans un masque et supprimer l'arrière-plan. Le sujet n'est pas sélectionné.
Sélectionner un sujet	Cliquez pour sélectionner le sujet et conserver l'arrière-plan.
Arrière-plan flou	Cliquez pour flouter l'arrière-plan. Le sujet n'est pas sélectionné.
Arrière-plan noir et blanc	Cliquez pour changer un arrière-plan coloré en arrière-plan noir et blanc. Le sujet n'est pas sélectionné.

Volet Calques/Ajustements

Le volet **Calques/Ajustements** se trouve sous le volet **Histogramme/Couleur** et au-dessus du volet **Historique**. Il se compose de deux onglets :

- l'onglet Calques
- l'onglet Ajustements

Volet Navigateur et Historique

Le volet **Navigateur et Historique** se compose de deux onglets :

- l'onglet **Navigateur**
- l'onglet **Historique**

Onglet Navigateur

L'onglet **Navigateur** affiche la partie agrandie de l'image par rapport à l'intégralité de l'image d'origine. Si l'image n'est pas agrandie, seule l'image d'origine apparaît dans l'onglet **Navigateur**. Si l'image est agrandie, un cadre de sélection met en évidence la partie agrandie.

Pour effectuer un zoom dans l'onglet **Navigateur**, déplacez le curseur situé sous l'image vers la droite pour effectuer un zoom avant et vers la gauche pour effectuer un zoom arrière, ou saisissez une valeur numérique dans le champ adjacent pour un niveau de zoom plus précis.

Paramètres de clic droit de l'onglet Navigateur

Flottant	Permet à l'onglet **Navigateur** de flotter dans une fenêtre séparée.
Ancrer	Rattache un onglet **Navigateur** flottant dans le volet Éditer.
Masquer	Supprime l'onglet **Navigateur** de la vue. Pour ramener l'onglet **Navigateur** au volet **Éditer**, sélectionnez **Fenêtre | Navigateur** dans le menu principal.

Onglet Historique

L'onglet **Historique** se trouve au bas du volet **Éditer** et répertorie les actions précédentes effectuées sur l'image. Double-cliquez sur un élément de la liste de l'onglet **Historique** pour le supprimer de la liste.

Le volet **Historique** permet d'afficher l'ensemble des retouches apportées à une image. Le volet **Historique** permet également de retrouver une série particulière de retouches ou de revenir à une version précédente de l'image. Par exemple, si vous avez appliqué une série de retouches à une image, tels que des réglages de couleurs, suivis d'une amélioration de la netteté puis d'une correction de l'exposition, mais que vous souhaitez revenir à plusieurs étapes antérieures pour retrouver l'état où seules les couleurs avaient été appliquées à la photo, utilisez le volet **Historique** pour revenir à ce point de la séquence des retouches.

Pour afficher l'onglet **Historique** dans le volet **Éditer**, sélectionnez **Fenêtre** | **Historique** dans le menu principal.

Pour revenir à un réglage spécifique, sélectionnez l'étape de ce réglage et double-cliquez sur celle-ci. Vous pouvez aussi cliquer sur **Défaire tout** pour annuler toutes vos modifications.



Le volet **Histogramme/Couleur**, le volet **Calques/Ajustements** et le volet **Navigateur et Historique** peuvent tous être ancrés et détachés du volet Éditer.

Fusion et Opacité

Lors de l'utilisation d'un filtre, les outils **Fusion** et **Opacité** apparaissent dans la Barre de propriétés de l'outil. Les outils **Fusion** et **Opacité** offrent un contrôle créatif et peuvent être combinés pour créer une image entièrement nouvelle. Appliquez les modes de fusion et l'opacité à l'image entière ou à une partie sélectionnée d'une image.

Opacité

Le curseur **Opacité** modifie l'opacité de l'image retouchée. Il vous permet de contrôler la proportion de retouche visible sur l'image.

Fusion

Le menu déroulant **Fusion** vous permettent en outre de contrôler comment les modifications se fondent dans l'image et peuvent donc avoir une incidence sur l'image finale.

Paramètres de fusion

Normal	Les pixels de l'image retouchée sont combinés à ceux de l'image d'origine. Seule l'opacité a une incidence sur ce mode de fusion.
Écran	Combine la couleur de l'image modifiée avec l'inverse de la couleur de la photo d'origine, ce qui donne une couleur identique ou plus claire.
Multiplier	Combine la couleur de l'image modifiée avec la photo d'origine pour produire une couleur plus foncée. Le fait de multiplier une couleur par du noir produit du noir ; multiplier par du blanc ne modifie pas la couleur.
Densité -	Combine la couleur de l'image modifiée avec les pixels d'origine de la photo pour produire une couleur plus claire.
Densité +	Combine la couleur de l'image modifiée avec les pixels d'origine de la photo pour produire une couleur plus foncée.
Recouvrement	Conserve les ombres et les rehauts des calques inférieurs tout en appliquant le mode de fusion **Multiplier** ou **Écran** en fonction des valeurs de couleur de la zone de l'image d'origine.
Différence	Soustrait la couleur de l'image modifiée de la couleur de la photo d'origine. Le blanc de l'image modifiée produit un négatif de la couleur de l'image, tandis que le noir ne produit aucun effet.
Assombrir	Applique les pixels de l'image modifiée qui sont plus foncés que l'image d'origine. Les pixels de l'image modifiée qui sont plus clairs que l'image d'origine disparaissent (en fonction des valeurs RVB).
Éclaircir	Applique les pixels de l'image modifiée qui sont plus clairs que l'image d'origine. Les pixels de l'image modifiée qui sont plus foncés que l'image d'origine disparaissent (en fonction des valeurs RVB).
Lumière forte	Ajoute des rehauts ou des ombres intenses en appliquant **Multiplier** ou **Écran** en fonction des valeurs de couleur de la zone de l'image d'origine.
Lumière douce	Ajoute des rehauts ou des ombres doux en assombrissant ou en éclaircissant en fonction des valeurs de couleur de la zone de l'image d'origine.
Teinte	Applique la valeur de teinte des couleurs de l'image modifiée à la couleur des zones de l'image d'origine.
Saturation	Applique la valeur de saturation des couleurs de l'image modifiée à la couleur des zones de l'image d'origine.
Couleur	Applique à l'image la teinte et la saturation de l'image modifiée. Cette fusion n'a aucune incidence sur luminosité de l'image d'origine.
Luminosité	Applique la valeur de luminosité des couleurs de l'image modifiée à la couleur des zones de l'image d'origine.

Dissoudre	Applique certains pixels de calque de l'image modifiée à l'image d'origine, ce qui produit de petites taches de couleur. Le curseur **Opacité** contrôle la quantité de taches.
Exclusion	Comme **Différence**, avec moins de contraste, **Exclusion** soustrait la couleur de fusion de la couleur de la photo sous-jacente. Le blanc dans une couleur de fusion produit un négatif de la couleur de l'image, tandis que le noir ne produit aucun effet.
Lumière vive	Associe la couleur de fusion avec les pixels sous-jacents de la photo en augmentant ou en diminuant le contraste pour produire une couleur plus claire ou plus sombre en fonction de la couleur fusionnée.
Lumière ponctuelle	Lorsque la source lumineuse contient moins de 50 % de gris, les pixels plus sombres que la source lumineuse sont remplacés. Les pixels plus clairs que la source de lumière restent intacts. Lorsque la source lumineuse contient plus de 50 % de gris, les pixels plus clairs que la source lumineuse sont remplacés. Les pixels plus sombres que la source de lumière restent intacts.
Lumière linéaire	Augmente ou diminue la densité des couleurs par augmentation ou réduction de la luminosité, selon la couleur de fusion.
Mélange maximal	Ajoute les valeurs rouge, vert et bleu des couches de la couleur de fusion aux valeurs RVB de l'image.
Soustraction	Soustrait la couleur de fusion de la couleur (de base) de l'image dans chaque couche.
Division	Divise la couleur de fusion de la couleur (de base) de l'image dans chaque couche.
Couleur plus foncée	Entre la couleur de fusion et la couleur (de base) de l'image, les valeurs des couches les plus faibles sont sélectionnées.
Couleur plus claire	Entre la couleur de fusion et la couleur (de base) de l'image, les valeurs des couches les plus élevées sont sélectionnées.



Utilisez le **Pinceau d'édition** pour peindre un effet sur des zones spécifiques d'une image, puis définissez la liste déroulante **Fusion** et le curseur **Opacité** pour modifier la façon dont l'effet est appliqué.

Les outils **Fusion** et **Opacité** sont activés dans de nombreux outils d'édition et filtres d'effets spéciaux. Lorsqu'un outil ou un filtre ne justifie pas l'utilisation des outils **Fusion** et **Opacité**, ils ne sont pas disponibles.

Les outils **Fusion** et **Opacité** ne sont pas disponibles dans les filtres suivants :

- Pinceau à détails
- Correction des distortions
- Densité - et +
- Correction des distorsions de l'objectif
- Liquéfier
- Correction de la perspective
- Réduction des yeux rouges
- Outils de réparation
- Vignettage
- Filigrane

Les outils **Fusion** et **Opacité** ne sont pas disponibles dans les filtres suivants :

- Recadrer
- Retourner
- Redimensionner
- Faire pivoter
- Sélections
- Texte

Pinceau d'édition

Les outils sont efficaces pour effectuer une large variété d'ajustements globaux, mais ne sont pas très adaptés à l'ajustement de zones spécifiques dans une photo. Par exemple, au lieu de flouter une photo entière, il peut être préférable de flouter certaines zones, comme l'arrière-plan. Pour ces réglages, et pour les autres ajustements locaux, utilisez l'outil **Pinceau d'édition**.

L'outil **Pinceau d'édition** édite les photos de manière sélective, en « peignant » tout simplement les effets en question. Fondamentalement, l'outil **Pinceau d'édition** crée un masque qui est utilisé pour déterminer les pixels qui seront affectés par les paramètres actuels sélectionnés pour l'opération.

Pinceau d'édition

Le bouton **Pinceau d'édition** se trouve en haut de la boîte de dialogue d'édition associée à tous les filtres applicables. 

Pour utiliser le Pinceau d'édition :

1. Sélectionnez un filtre dans le menu principal **Filtres**.
2. Cliquez sur le bouton **Pinceau d'édition** pour afficher les commandes du pinceau dans la boîte de dialogue de filtre.
3. Indiquez les valeurs désirées pour ces paramètres ; vous pouvez aussi les modifier ceux-ci à la volée, comme décrit ci-dessous.
4. Appliquez des coups du pinceau sur la photo pour y peindre l'effet sélectionné.
5. Ajustez les curseurs pour obtenir l'effet désiré.
6. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **Appliquer** pour appliquer vos modifications ; vous pourrez alors choisir une autre fonction pour en modifier les paramètres au besoin.
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les modifications et fermer l'outil.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Commandes du pinceau d'édition

Contrôle	Description
Largeur du tampon	Ajuste la taille du pinceau. Vous pouvez utiliser la **molette de la souris** ou le curseur **Largeur du pinceau** pour ajuster la largeur du pinceau.
Contour progressif	Faites glisser le curseur pour contrôler la progressivité de la transition entre les coups de pinceaux et l'image. Utilisez le raccourci **Maj + molette de la souris** ou faites glisser le curseur **Contour** progressif pour ajuster le contour progressif.
Pression	Faites glisser le curseur pour contrôler l'intensité du pinceau.
Pinceau optimisé	Voir la section Pinceau intelligent ci-dessous.
Tolérance	Utilisez le curseur pour déterminer les aspects de Couleur, de Luminosité ou de Magie des pixels sélectionnés. Les valeurs vont de 0 à 100. Une valeur faible sélectionne un nombre inférieur de pixels. Une valeur plus élevée sélectionne une plage de pixels plus large.
Afficher le masque	Quand cette option est activée, les coups de pinceau s'affichent dans la couleur sélectionnée. Cette option est utile quand vous appliquez un effet subtil à une zone détaillée ; de cette façon, il est plus facile de voir si vous avez manqué une section. Vous pouvez aussi afficher les coups de pinceau en maintenant enfoncée la touche **S** sur votre clavier.
Effacer tous les coups de pinceau	Enlève tous les coups de pinceau de l'image.
Inverser tous les coups de pinceau	Cliquez sur ce bouton pour activer ou désactiver l'inversion des coups de pinceau. Quand vous inversez, la zone où vous avez appliqué les coups de pinceau est rétablie, et l'effet est appliqué à la zone que vous n'avez pas touchée. Cette option s'avère un raccourci utile lorsque l'effet doit être appliqué à la quasi totalité de la photo à l'exception d'une petite section. Il suffit alors d'appliquer le pinceau à la section qui ne doit pas être modifiée, puis d'inverser le coup de pinceau.
Charger les derniers coups de pinceau appliqués	Si vous cochez cette case, les coups de pinceau s'affichent dans la couleur sélectionnée. Cette option est utile quand vous appliquez un effet subtil à une zone détaillée ; de cette façon, il est plus facile de voir si vous avez manqué une section. Vous pouvez aussi afficher les coups de pinceau en maintenant enfoncée la touche **S** sur votre clavier.


Des coups de pinceau doivent être appliqués afin de visualiser les ajustements.


Pour quitter le mode Pinceau d'édition, cliquez à nouveau sur le bouton **Pinceau d'édition**.

Annulez et rétablissez chaque coup de pinceau individuellement à l'aide des boutons **Défaire** et **Rétablir** situés au bas du menu Filtre.

Utilisez le Pinceau d'édition en conjonction avec les modes de fusion et les outils de sélections pour modifier l'application de l'effet.

L'outil **Pinceau d'édition** est activé dans de nombreux outils d'édition et filtres d'effets spéciaux. Lorsqu'un outil ou un filtre ne permet pas l'utilisation de l'outil **Pinceau d'édition**, celui-ci est grisé.

L'outil **Pinceau d'édition** n'est pas disponible pour les filtres suivants :

- Pinceau à détails
- Correction des distortions
- Densité
- Correction des distorsions de l'objectif
- Liquéfier
- Correction de la perspective
- Réduction des yeux rouges
- Outils de réparation
- Vignettage
- Filigrane.

L'outil **Pinceau d'édition** n'est pas disponible pour les éléments suivants :

- Recadrer
- Retourner
- Redimensionner
- Faire pivoter
- Sélections
- Texte.

Pinceau optimisé

Le pinceau intelligent est utilisé pour cibler des couleurs, des luminosités ou une association de couleur et de luminosité spécifique avec le pinceau. Le pinceau intelligent n'agit que sur les pixels dont les valeurs sont similaires à celles du pixel situé au centre du pinceau, et ne permet d'appliquer des modifications qu'aux pixels similaires.

Pour utiliser le Pinceau intelligent, procédez comme suit :

1. Sélectionnez un outil dans la liste du menu principal **Filtre**.
2. Cliquez sur l'icône du **Pinceau d'édition** pour entrer dans le mode Pinceau et afficher le panneau de commande de ce pinceau.
3. Sélectionnez une option dans le menu déroulant **Pinceau intelligent** :

Couleur	Détermine les pixels sur lesquels le pinceau doit agir en fonction de la couleur du pixel situé au centre du pinceau et du paramètre du curseur **Tolérance**.
Luminosité	Détermine les pixels sur lesquels le pinceau doit agir en fonction de la luminosité du pixel situé au centre du pinceau et du paramètre du curseur **Tolérance**.
Magique	Détermine les pixels sur lesquels le pinceau doit agir en fonction de la combinaison couleur/luminosité du pixel situé au centre du pinceau et du paramètre du curseur **Tolérance**.

4. Utilisez le curseur **Tolérance** pour augmenter ou diminuer la gamme de pixels affectés par le Pinceau intelligent.
5. Placez le curseur sur la couleur ou la luminosité désirées et commencez à peindre l'effet.
6. Ajustez les curseurs pour obtenir l'effet désiré.
7. Cliquez sur **OK** pour appliquer les coups de pinceau effectués.


Maintenez la touche **MAJ** enfoncée pour désactiver temporairement le pinceau intelligent.


Pour supprimer des coups de pinceau, il vous suffit de repasser dessus tout en cliquant sur le bouton droit de la souris.

Pour désactiver le Pinceau intelligent, procédez comme suit :

Sélectionnez **Désactiver** dans le menu déroulant Pinceau intelligent.

Redimensionner, faire pivoter ou retourner

Redimensionner

Le redimensionnement peut être appliqué au Document et au Canevas.

Pour redimensionner le Document :

1. Sélectionnez **Document | Redimensionner le document…** dans le menu principal.
2. Dans la boîte de dialogue **Redimensionner le document**, accédez au groupe de champs **Nouvelles dimensions** et ajustez les options comme décrit ci-dessous.
3. Cliquez le bouton **OK**.

Le **Redimensionnement du document** est une opération de mise à l'échelle non destructive.

Pour redimensionner le Canevas :

1. Sélectionnez **Document | Redimensionner le canevas...** dans le menu principal.
2. Dans la boîte de dialogue **Redimensionner le canevas**, accédez au groupe de champs **Nouvelles dimensions** et ajustez les options comme décrit ci-dessous.
3. Cliquez le bouton **OK**.

Options de redimensionnement

Largeur	Saisissez une valeur numérique pour la largeur de l'image.
Unités	Sélectionnez une unité de mesure. Les options proposées incluent : « pixels », « pouces », « cm » et « pourcentage ».
Ancrage	Pour ne redimensionner que le canevas, sélectionnez un point d'ancrage de redimensionnement.
Hauteur	Saisissez une valeur numérique pour la hauteur de l'image.
Rapport d'image	Dans la liste déroulante, sélectionnez une option pour conserver le rapport hauteur/largeur originel de l'image, pour ne pas conserver ce rapport hauteur/largeur, pour sélectionnez un rapport prédéfini ou pour créer un rapport personnalisé.

Faire pivoter

Le document peut être pivoté en fonction d'angles prédéfinis ou en fonction de paramètres personnalisés.

Pour faire pivoter le document :

1. Sélectionnez **Document | Rotation** dans le menu principal.
2. Faites une sélection parmi les options décrites ci-dessous.

Options de rotation

180°	Fait pivoter l'image de 180 degrés.
90° dans le sens des aiguilles d'une montre	Fait pivoter l'image de 90 degrés dans le sens des aiguilles d'une montre.
90° dans le sens inverse des aiguilles d'une montre	Fait pivoter l'image de 90 degrés dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
Arbitraire...	Ouvre la boîte de dialogue **Faire pivoter le canevas**, dans laquelle un angle de rotation personnalisé peut être saisi et un sens de rotation défini.

Retourner

Le canevas de l'image peut être retourné le long de l'axe horizontal ou vertical.

Pour retourner un canevas :

Selon le type de retournement souhaité, effectuez l'une des opérations suivantes,

- Sélectionnez **Document | Retourner le canevas horizontalement** dans le menu principal, ou
- Sélectionnez **Document | Retourner le canevas verticalement** dans le menu principal.

Outils de dégradé

Les outils sont efficaces pour effectuer une large variété d'ajustements globaux, mais ne sont pas très adaptés à l'ajustement progressif dans des zones spécifiques d'une photo. Par exemple, au lieu de flouter une photo entière, il peut être préférable de voir le flou installé progressivement sur l'image ou sur une partie de celle-ci.

Utilisez les outils de dégradé pour obtenir une progression d'un effet sur une image. Gemstone dispose de deux outils de dégradé :

- Outil de dégradé linéaire, et
- Outil de dégradé radial.

Les deux outils de dégradé résident dans le menu déroulant Pinceau d'édition de la boîte de dialogue Filtre.

Pour utiliser un outil de dégradé :

1. Sélectionnez-le dans la liste déroulante du menu principal **Filtre**.
2. Faites un clic droit sur l'icône **Pinceau** d'édition pour afficher la liste déroulante **Type de pinceau**.
3. Cliquez sur l'icône de l'**Outil Dégradé linéaire** ou sur l'icône de l'**Outil Dégradé radial** pour modifier les propriétés de la boîte de dialogue **Filtre** et placez l'outil de dégradé sur l'image.
4. Cliquez et faites glisser le guide de l'outil Dégradé pour ajuster le dégradé. À l'intérieur du cadre, le dégradé est progressif. Sur chaque côté, l'effet de l'outil Dégradé est à pleine intensité ou n'est pas appliqué du tout. Pour mieux comprendre ce résultat, cochez la case **Afficher le masque du dégradé**. Déplacez les cadres pour indiquer là ou l'effet commence et là où il se termine. Maintenez la touche **Maj** appuyée tout en positionnant l'effet pour l'orienter dans l'angle de 45° le plus proche.
5. Pour l'**Outil Dégradé radial**, réglez le curseur **Contour progressif** pour affiner la transition du dégradé.
6. Cliquez le bouton **OK**.

Options de l'Outil de dégradé

Contour progressif	Pour l'**Outil Dégradé radial**, réglez le curseur **Contour progressif** pour affiner la transition du dégradé.
Carré	Pour l'**Outil Dégradé radial, utilisez** le curseur pour transformer progressivement la forme par défaut ovale du dégradé radial en carré.
Afficher le masque du dégradé	Si vous cochez cette case, le masque de dégradé s'affiche dans la couleur sélectionnée. Vous pouvez aussi afficher le masque en maintenant enfoncée la touche **S** sur votre clavier. Cliquez sur la flèche de la liste déroulante pour sélectionner une autre couleur d'affichage.
Inverser le dégradé 	Cliquez sur ce bouton pour activer ou désactiver l'inversion du dégradé. Si vous cliquez sur **Inverser** après avoir appliqué un dégradé partant du haut de l'image, vous observez que le dégradé démarre du bas, et inversement.
Alterner l'usage des dégradés et des outils d'application au curseur	Pour les filtres impliquant de dessiner ou de cliquer sur l'image (**Light EQ™** ou **Balance des blancs**, par exemple) maintenez la touche **Alt** appuyée pour passer du mode Dégradé à l'outil en question, et réciproquement.

Pour quitter l'un ou l'autre des outils de dégradé, cliquez sur le bouton **Annuler**.

Pour préserver un masque de dégradé et basculer sur le Pinceau d'édition, maintenez appuyée la touche **Maj** et cliquez sur le bouton **Pinceau d'édition**. Cela permet d'augmenter le masque de dégradé ou d'effacer certaines des parties dont vous ne voulez pas.

Modules externes Photoshop®

Gemstone prend en charge les plug-ins Adobe Photoshop™ 64 bits. Les plug-ins Photoshop® 32 bits ne fonctionnent pas dans Gemstone.

Le fonctionnement de certains plug-ins peut être différent de celui constaté dans Photoshop®.

Pour appliquer un plug-in Photoshop®, procédez comme suit :

Lorsqu'une image est ouverte, sélectionnez **Outils** | **Plug-ins Photoshop** | [**votre plug-in**] dans le menu.

Les effets créés avec le plug-in peuvent être annulés à l'aide d'une opération Défaire.

Un même plug-in ne peut être ouvert dans deux fenêtres Gemstone en même temps.

Photoshop est une marque déposée d'Adobe Inc.

Ciblage des pixels

Cibler les ajustements par couleur ou par ton

Si les outils sont utilisés pour effectuer tout un éventail de réglages globaux sur une image, et si le pinceau d'**Édition** rend possible le réglage de sections spécifiques de l'image, le Ciblage de pixels permet quant à lui de cibler les tons, couleurss et tons chair distincts lors de la sélection. Un certain nombre d'ajustements peuvent être appliqués aux couleurs et ton individuels d'une photo, ou aux tons chair seuls, en utilisant le Ciblage de pixels. Par exemple, ouvrez une image dans l'outil **Exposition** et notez que l'exposition est réglée pour l'image entière. Mais pour n'ajuster l'exposition que du ciel bleu présent sur l'image, utilisez le Ciblage de pixels pour cibler la couleur bleue ; seule l'exposition du ciel sera alors augmentée.

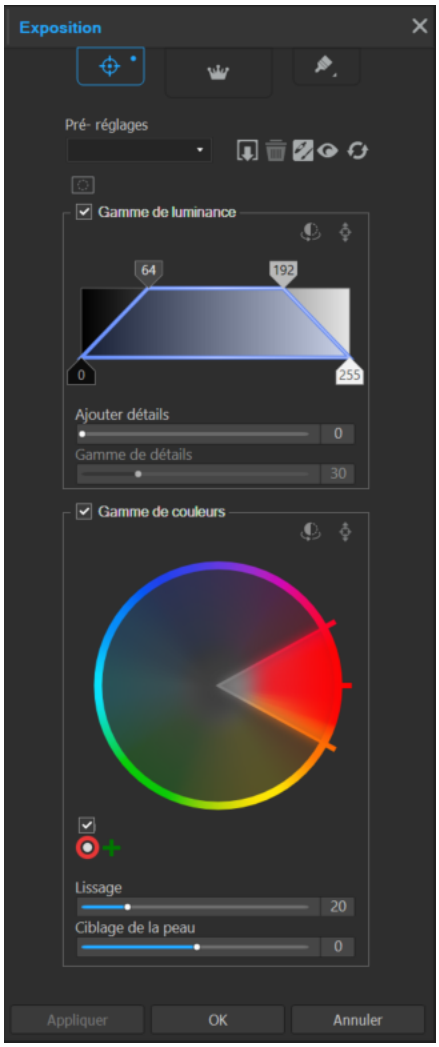
Le ciblage de pixels est disponible dans les filtres suivants :

- Correction de la peau
- Aberration chromatique
- Vignettage
- Effets spéciaux
- Grain
- Exposition
- Niveaux
- Niveaux auto
- Courbes de tonalité
- Light EQ
- Dehaze
- Balance des blancs
- Égaliseur de couleurs
- Balance des couleurs
- Convertir en noir et blanc
- Tons foncés/Tons clairs
- Ton Roues
- Chromatique Roue
- Tables de correspondance des couleurs (LUT)
- Netteté
- Flou
- Bruit
- Clarté

Pour effectuer des réglages ciblés grâce au ciblage des pixels :

1. Sélectionnez l'un des outils mentionnés ci-dessus dans l'élément de menu **Filtre**.
2. Au sommet de la boîte de dialogue associée à l'outil sélectionné, cliquez sur le bouton **Ciblage des pixels**.
3. Configurez les paramètres **Plage de luminance** et **Plage de couleurs** dans le panneau **Ciblage des pixels** selon la procédure ci-dessous.
4. Ajustez les paramètres de l'outil sélectionné. Ces ajustements affecteront les couleurs et les tons ciblés.

Volet Ciblage des pixels



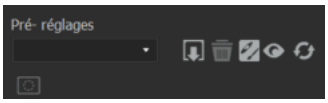
Le volet **Ciblage des pixels** est composé de trois sections :

- Préréglages
- Plage de luminances, et

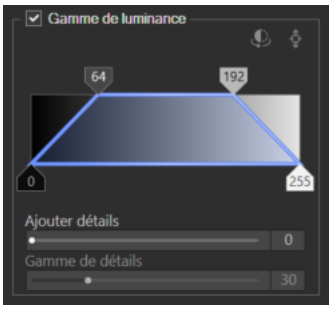
- Plage de couleurs.

Sections du volet Ciblage des pixels

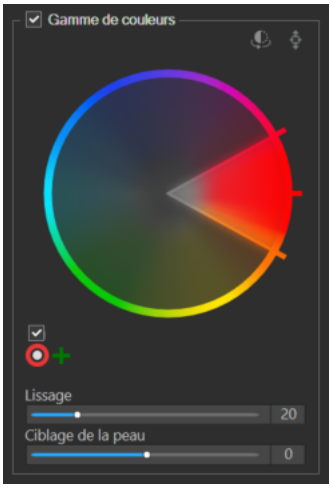
Préréglages	Sélectionnez dans le menu déroulant **Préréglages**, ou cliquez sur l'icône **Enregistrer le préréglage** pour inclure le nouveau préréglage dans le menu déroulant **Préréglages**.



Enregistrer le préréglage		Ouvre la boîte de dialogue **Nouveau préréglage**. Saisissez un nom pour le préréglage, puis cliquez sur le bouton **OK** pour ajouter le nouveau préréglage à la liste déroulante adjacente.
Supprimer le préréglage		Sélectionnez un préréglage dans la liste déroulante pour ouvrir la boîte de dialogue **Confirmer la suppression**. Cliquez sur **OK** pour supprimer le préréglage de la liste déroulante.
Activer l'outil Main		Cliquez ici pour transformer le curseur en une main que vous pourrez utiliser pour vous déplacer dans l'image.
Aperçu		Cliquez pour activer un aperçu du préréglage.
Rétablir		Cliquez sur l'icône pour annuler toutes les modifications à l'image

			actuelle et pour la rétablir dans son état originel.
	Aide		Cliquez sur l'icône pour ouvrir le fichier d'aide pour le ciblage des pixels.
	Afficher l'aperçu du masque		Cliquez sur l'icône pour afficher un aperçu du masque mettant en évidence les pixels à cibler.
Plage de luminances	Les champs **Plage de luminances** sont utilisés pour cibler certains degrés de luminosité. Cochez la case **Plage de luminances** pour accéder aux fonctionnalités associées.		
	**Inverser sélection**		Cliquez sur l'icône pour remplacer les pixels sélectionnés par les pixels non sélectionnés.
	Ligne indicatrice		Cliquez sur l'icône pour ajouter une ligne indicatrice au capteur de ton et produire une pipette permettant indiquant l'endroit du graphique où se situe le ton de l'image.
	Capteur de ton		Utilisez les quatre curseurs pour effectuer

une sélection tonale. La zone située à l'intérieur de la boîte bleue représente la sélection tonale. Les deux curseurs supérieurs ne peuvent pas se dépasser l'un l'autre. Chacun des curseurs inférieurs ne peut dépasser son propre curseur supérieur en glissant vers le centre. La gamme tonale se situe entre 0 et 255. Une diagonale entre un curseur supérieur et son curseur inférieur produit un effet de sélection à contours progressifs (64 à 0, dans le cas de la **Plage de luminances**). Une ligne droite connectant le curseur supérieur à son curseur inférieur produit une coupure nette (192 à 192, dans le cas de la **Gamme de luminance**).

	Ajouter des détails		Augmentez la valeur du curseur pour accentuer la netteté autour de la sélection.
	Gamme de détails		Si le curseur **Ajouter des détails** a été avancé au delà de « 0 », le curseur **Gamme de détails** est activé pour permettre de contrôler la gamme des détails ajoutés par le curseur **Ajouter des détails**.
Plage de couleurs	Les champs **Plage de couleurs** sont utilisés pour cibler certaines couleurs. Cochez la case **Plage de couleurs** pour accéder aux fonctionnalités associées.		
	**Inverser les couleurs**		Cliquez sur l'icône pour inverser les couleurs sélectionnées dans la roue.
	Indicateur de couleur		Cliquez sur l'icône pour afficher et produire une pipette qui vous permettra de sélectionner des pixels de couleurs dans l'image. Maintenez la touche **Alt** enfoncée et cliquez avec la pipette

		pour effectuer une sélection de couleur.
	Chromatique Roue	Utilisez la Roue chromatique pour ajuster des couleurs précises dans une image. La Roue chromatique est particulièrement utile pour les tâches les plus courantes : intensifier un ciel bleu, éclaircir l'eau sombre d'un lac censé être brillant… La couleur sélectionnée s'affiche dans le cercle situé sous la case Activer la roue. Pour plus d'informations concernant la Roue chromatique, référez-vous à la section Régler les couleurs avec la Roue chromatique.
	Activer la roue	Située au dessus du cercle de sélection de la Roue qui affiche la couleur sélectionnée, la case peut être cochée pour activer la roue associée.

Ajouter une roue	+	Cliquez sur l'icône pour apporter des modifications à une autre couleur en utilisant un roue chromatique supplémentaire.
Sélection de roue		Situé directement sous la case **Activer la roue**. Cliquez dans le cercle intérieur pour sélectionner la roue chromatique associée à la couleur. La couleur sélectionnée est représentée par la roue.
Supprimer la roue	✕	Supprime la roue chromatique actuellement sélectionnée.
Lissage		Augmentez le curseur pour ajuster le lissage, qui agit comme un outil d'atténuation du contour et adoucit les bords d'une couleur.
Ciblage des tons chair		L'utilisation du curseur **Ciblage des tons chair** désactive le reste des champs **Plage de couleurs** et ne

	permet le ciblage que des tons chair.

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Le ciblage des pixels devient encore plus puissant lorsqu'il est associé à Sélections ou Pinceau d'édition. Ces outils, associés au ciblage des pixels, vous permettent de cibler des zones très précises, telles que le bleu des yeux d'une personne, et non tout le bleu qui apparaît sur une image.

Cliquez sur **Rétablir** pour effacer vos modifications et restaurer les valeurs par défaut.

Enregistrez les valeurs en tant que préréglages pour les utiliser plus tard. En utilisant le bouton **Enregistrer le préréglage** dans le volet **Ciblage de pixels**, vous enregistrez uniquement les réglages de Ciblage de pixels, et non les réglages de l'outil. Les réglages de l'outil doivent être enregistrés séparément.

Préréglages

De nombreux filtres Gemstone permettent d'enregistrer des préréglages. Cette option est très pratique pour les réglages utilisés fréquemment et associés à un filtre ou à un effet particulier.

Pour la plupart des filtres, Gemstone enregistre automatiquement les derniers paramètres appliqués à une image après que les boutons **Appliquer** ou **Terminé** ont été cliqués. Ce préréglage est appelé « Dernier utilisé ».

Les boutons **Enregistrer le préréglage** et **Supprimer** se trouvent au sommet du volet pour chaque outil.

Pour enregistrer un préréglage :

1. Sélectionnez un outil et définissez les paramètres.
2. Cliquez sur le bouton **Enregistrer le préréglage**.
3. Dans la boîte de dialogue **Nouveau préréglage**, saisissez un nom pour le préréglage.
4. Cliquez sur **OK**. Le nouveau préréglage apparaîtra dans la liste déroulante **Préréglages** pour cet outil.

Pour utiliser un préréglage précédemment enregistré :

1. Sélectionnez un outil disposant d'un préréglage préalablement créé.
2. Cliquez sur la liste déroulante **Préréglages** et sélectionnez le préréglage.

Pour supprimer un préréglage :

1. Sélectionnez un outil disposant d'un préréglage préalablement créé.
2. Cliquez sur la liste déroulante **Préréglages** et sélectionnez le préréglage à supprimer.
3. Cliquez sur le bouton **Supprimer**.
4. Dans la boîte de dialogue **Confirmer la suppression**, cliquez sur **Oui**.

Règles et guides

Vous pouvez utiliser des règles et des guides pour placer avec précision des couches, du texte et des objets.

Pour activer les règles :

Sélectionnez **Afficher** | **Règles** dans le menu principal ou appuyez sur **Ctrl + T**.

Pour personnaliser les unités de mesure de la règle :

Faites un clic droit sur une règle et sélectionnez une nouvelle unité de mesure dans le menu contextuel : « Pouces », « Centimètres », « Pixels » et « Pourcentage ».

Pour dessiner des guides :

Lorsque les **règles** sont activées, cliquez sur une règle et faites-la glisser à l'emplacement de votre choix sur l'image.


Activez l'outil **Déplacer** dans la barre d'outils pour déplacer les guides précédemment placés.

Pour activer l'alignement sur les guides :

Vous pouvez aligner des couches, des objets et des couches de texte sur des guides pour un positionnement précis. Lorsque l'alignement est activé, vous pouvez déplacer le bord d'une couche près d'un guide et il s'alignera sur le guide.

Sélectionnez **Afficher** | **Aligner sur les guides** dans le menu principal ou appuyez sur **Ctrl + Maj + G**.

Pour supprimer les guides :

Sélectionnez **Afficher** | **Effacer tous les guides** du menu principal ou appuyez sur **Ctrl + Maj + ;**.

Pour verrouiller les guides en place :

Sélectionnez **Afficher** | **Verrouiller les guides** dans le menu principal ou appuyez sur **Ctrl + Alt + ;**.

Pour masquer les guides :

Sélectionnez **Afficher** | **Masquer les guides** dans le menu principal ou appuyez sur **Ctrl + ;**.

Pour définir les options des règles et des guides, consultez les Options des règles et des guides.

Enregistrer des images

Choisissez l'une des options suivantes pour enregistrer une image, en fonction du flux de travail.

Types et options de sauvegarde

Enregistrer	Enregistrer toutes les modifications.
Enregistrer sous	Enregistre une copie de l'image développée, sous un autre nom ou dans un autre format. Enregistre une copie de l'image éditée, sous un autre nom ou dans un autre format. Selon le type de fichier, la boîte de dialogue **Enregistrer sous** peut montrer les cases à cocher suivantes dans le coin inférieur gauche : • **Conserver les métadonnées** : conserve les métadonnées avec la nouvelle image. • **Incorporer le profil de couleur dans l'image** : conserve le profil de couleur sélectionné dans Gestion des couleurs avec votre nouvelle image.

Pour enregistrer automatiquement tous les réglages ACDSee RAW, sélectionnez **Outils | Options... | Paramètres ACDSee RAW** dans le menu principal.

Annuler et rétablir

Les modifications apportées lors de l'édition d'une image peuvent être annulées ou rétablies.

Pour annuler un changement :

Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Cliquez sur le bouton **Annuler** à la base du volet **Historique**.
- Cliquez sur le bouton **Annuler** situé dans la barre des **paramètres Annuler/Rétablir** au-dessus du volet **Histogramme/Couleur**.

- Utilisez le raccourci-clavier **Ctrl + Z**.
- Sélectionnez **Modifier** | **Annuler** dans le menu principal.

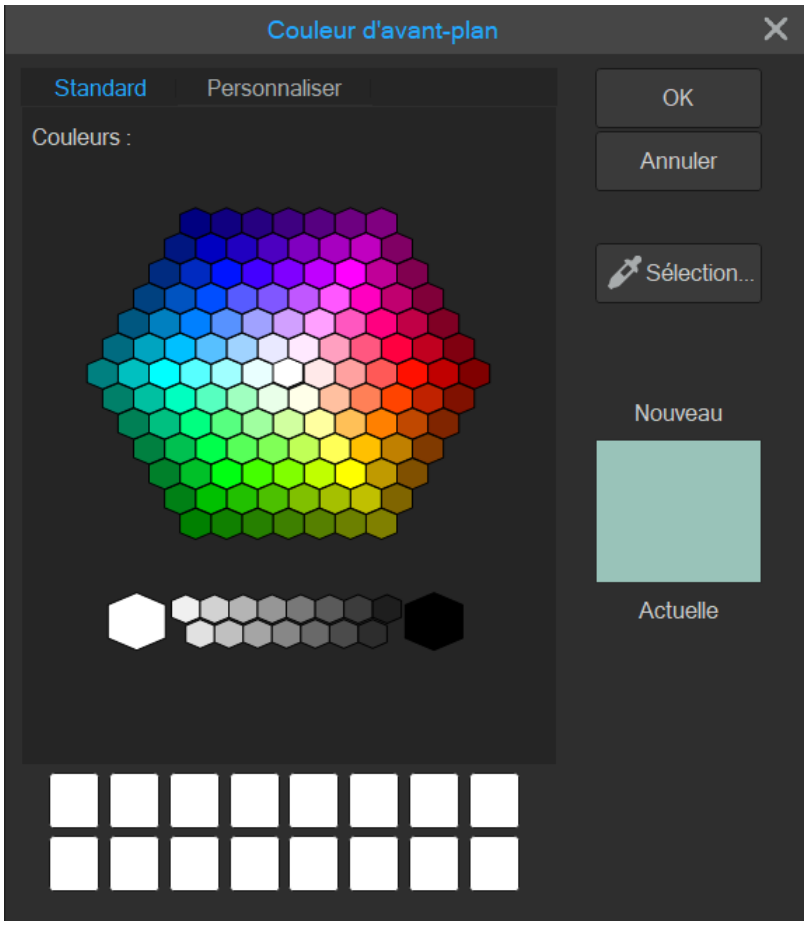
Pour rétablir un changement :

Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Cliquez sur le bouton **Rétablir** en bas du volet **Historique**.
- Cliquez sur le bouton **Rétablir** situé dans la barre **Annuler/Rétablir les paramètres** au-dessus du volet **Histogramme/Couleur**.
- Utilisez le raccourci-clavier **Ctrl + Y**.
- Choisissez **Édition** | **Rétablir**.

Boîte de dialogue Couleur

La boîte de dialogue Couleur s'affiche à divers endroits dans Gemstone quand vous sélectionnez ou appliquez une couleur. Cette boîte de dialogue offre diverses méthodes de choisir une couleur et de l'ajuster.



Onglet Standard

Sur le premier onglet se trouve une grille fixe de couleurs de base, dont le gris, le noir et le blanc qui sont situées en bas de l'écran. En dessous, vous pouvez remplir la grille de couleurs personnalisées ou préférées avec la couleur de votre choix. Il suffit de la sélectionner et de cliquer sur une des cases de la grille avec le bouton droit. Pour créer une couleur personnalisée, cliquez sur l'onglet Personnalisé.

Onglet Personnalisé

Sur le deuxième onglet se situe une palette de couleurs. Tout à droite se trouve un curseur de couleur. Il vous permet de naviguer vers un groupe de couleurs et d'accéder à toutes les couleurs du spectre. Ajoutez des couleurs aux couleurs personnalisées. Pour cela, sélectionnez la couleur qui vous intéresse dans la palette et cliquez ensuite avec le bouton droit sur une case de la grille.

Sélectionner et ajuster les couleurs

Pour sélectionner une couleur, cliquez sur un carré d'une des couleurs personnalisées ou sur la palette des couleurs. Vous pouvez aussi faire glisser le pointeur de la souris sur la palette de couleurs. Quand vous cliquez sur une couleur, cette couleur s'affiche dans la zone Nouveau et toutes ses valeurs numériques (teinte, saturation, luminosité ainsi que rouge, vert et bleu) apparaissent dans l'onglet Personnalisé.

Vous pouvez aussi ajuster une couleur en modifiant les chiffres de la teinte, de la saturation et de la luminosité. Pour sélectionner une couleur précise, saisissez ses valeurs. Vous pouvez faire de même pour les valeurs Rouge, Vert et Bleu.

Histogramme

L'histogramme affiche sous la forme d'un graphique la distribution des niveaux d'intensité des pixels de chaque calque de couleur d'une image.

Pour afficher et utiliser l'histogramme :

1. Cliquez sur **Volets** | **Histogramme**.
2. Dans l'histogramme, cochez ou décochez les cases suivantes :
    - **R** : Affiche ou masque la couche de couleur rouge.
    - **G** : Affiche ou masque la couche de couleur verte.
    - **B** : Affiche ou masque la couche de couleur bleue.
    - **L** : affiche ou masque la luminosité de l'image.

Modifications et effets

Après avoir sélectionné une zone sur une image à l'aide des outils de Sélection, il est possible d'y appliquer de nombreuses retouches, en modifiant par exemple la couleur ou l'exposition, ou en

ajoutant un effet spécial. Une sélection active sur une image ressemble à une ligne de fourmis en marche.

Pour appliquer une modification ou un effet à une sélection :

1. Utilisez un outil de Sélection pour effectuer une sélection.
2. Dans l'élément de menu **Filtre**, sélectionnez une option dans l'un des groupes suivants :
    - Exposition/Éclairage
    - Couleur
    - Détail
    - Ajouter (Effet spécial)
3. Modifiez l'image en utilisant les paramètres de l'option choisie.

Pour les filtres ci-dessus, des options spéciales de sélection sont disponibles. Elles sont sur la droite dans la Barre de propriétés d'outils.

Options spéciales de sélection

Utiliser la sélection	Cliquez sur cette option pour utiliser la sélection ou pour appliquer la modification ou l'effet à toute l'image. Modifiez uniquement la sélection, puis désélectionnez **Utiliser la sélection** pour appliquer une autre modification à toute l'image sans pour autant effacer la sélection.
Inverser sélection	Cliquez sur cette option pour inverser la sélection.
Contour progressif	Faites glisser ce curseur pour augmenter ou réduire le flou entre le bord de la sélection et la modification ou l'effet. Le contour progressif permet d'éviter les transitions artificielles ou trop nettes entre la sélection et le reste de l'image, car il fusionne les bords. Grâce à cette commande, la sélection n'a pas besoin d'être parfaitement au bord de la zone que vous voulez sélectionner.

Gomme intelligente

Supprimez les objets indésirables des images en les sélectionnant ou en les brossant et en utilisant l'outil **Gomme intelligente**. La gomme intelligente analysera l'image et prédira comment remplir au mieux la zone brossée ou sélectionnée. La prédiction de gomme intelligente est basée sur ce à quoi l'image ressemblerait probablement sans le ou les objets sélectionnés ou brossés.

> La gomme intelligente ne fonctionnera pas comme prévu si plus de 25 % de l'image est sélectionnée ou brossée.

Pour supprimer et remplir une sélection :

1. Sélectionnez un outil de sélection dans la barre d'outils.
2. Sélectionnez la zone de l'image à remplir par la gomme intelligente.
3. Sélectionnez dans le menu principal **Sélectionner** | **Gomme intelligente** pour appliquer la gomme intelligente.
4. Répétez ces étapes jusqu'à obtenir le résultat souhaité.

Lors de l'utilisation de l'**outil de sélection Pinceau**, le curseur **Intensité** doit être défini sur 50 ou plus.

Pour effacer et remplir à l'aide du pinceau de gomme intelligente :

1. Dans la barre d'outils, sélectionnez le **pinceau de gomme intelligente** dans la barre d'outils. 
2. Brossez la zone à remplir.
3. Relâchez le bouton de la souris pour appliquer le remplissage.
4. Répétez ces étapes jusqu'à obtenir le résultat souhaité.

Survol des outils de sélection

Utilisez les outils de sélection pour isoler une zone d'une photo afin d'appliquer des modifications ou des filtres uniquement à cette zone plutôt qu'à toute la photo. Les outils de sélection sont activés à partir de la barre d'outils.

Il existe six outils de sélection, chacun permettant de sélectionner une zone d'une photo d'une manière unique :

- l'outil de sélection de pinceau,
- Outil de sélection de polygone,
- Outil de sélection rectangle,
- Outil de sélection d'ellipse,
- l'outil de sélection au lasso, et
- l'outil de sélection Baguette magique.

Les commandes disponibles pour chaque outil de sélection changent en fonction de l'outil sélectionné.

Les outils de sélection peuvent être utilisés avec les outils d'édition suivants :

- **Réparation**: correction de la peau, aberration chromatique
- **Ajouter** : vignettage, effets spéciaux, effet Tilt-Shift, outils de dessin, grain
- **Exposition/Éclairage**: exposition, niveaux, niveaux automatiques, courbes de tons, Light EQ™, suppression de brume, dodge et burn
- **Couleur**: Balance des blancs, Égaliseur de couleurs, Balance des couleurs, Convertir en noir et blanc, Virage partiel
- **Détail**: netteté, flou, bruit, clarté, pinceau de détail

Outils de sélection

Lasso		Cliquez sur le bouton gauche de la souris et faites glisser le curseur pour dessiner autour de la zone à sélectionner. Pendant le dessin, une ligne apparaît indiquant les zones dessinées. Relâchez la souris, la fin de la ligne rejoint automatiquement le début de la ligne pour terminer la sélection. L'ensemble de la sélection s'anime d'un traitement de fourmis en marche.
Baguette magique		Cliquez sur une zone de l'image, tous les pixels de la même couleur que cette zone seront alors inclus dans la sélection. Vous pouvez choisir de ne sélectionner que les pixels de la même couleur qui touchent celui sur lequel vous avez cliqué, ou tous les pixels de cette couleur sur la photo. Augmentez le seuil pour inclure plus de pixels dans la sélection. Plus le seuil est bas, plus les pixels devront ressembler à celui sur lequel vous avez cliqué pour être inclus. Plus le seuil est élevé, plus les pixels inclus dans la sélection pourront être différents.
Rectangle		Cliquez et faites glisser un rectangle qui commence au point du premier clic et se termine là où la souris est relâchée.
Ellipse		Cliquez et faites glisser une ellipse qui commence au point du premier clic et se termine là où la souris est relâchée.
Polygone		Cliquez sur une zone de l'image pour commencer la sélection. Lorsque vous déplacez la souris, la sélection suit votre curseur. Pour modifier la direction de la ligne de sélection, cliquez sur le bouton gauche de la souris. Cliquez deux fois pour terminer la sélection.
Brosse		Utilisez l'outil de sélection **Pinceau** pour cibler une sélection en fonction de la couleur, de la luminosité ou d'une combinaison de couleur et de luminosité. Sélectionnez « Couleur », « Luminosité » ou « Magie » dans le menu déroulant de la barre contextuelle pour définir la sélection. Ensuite, alignez le centre du pinceau avec la couleur, la luminosité ou la combinaison à cibler et commencez le brossage. Augmentez le curseur **Tolérance** pour inclure une plage de pixels plus large dans la sélection. Plus la valeur du curseur **Tolérance** est faible, plus un pixel doit être similaire à celui sur lequel vous avez cliqué pour être inclus. Vous pouvez effacer la sélection en cliquant avec le bouton droit.

Options de recouvrement

La représentation visuelle d'une sélection, connue sous le nom de superposition, peut être personnalisée pour trouver une visualisation la mieux adaptée à la tâche de sélection.

Pour personnaliser la superposition de sélections :

1. Sélectionnez dans le menu principal **Sélectionner** | **Options de superposition...**.
2. Dans la boîte de dialogue **Options de superposition**, sélectionnez l'une des options suivantes :

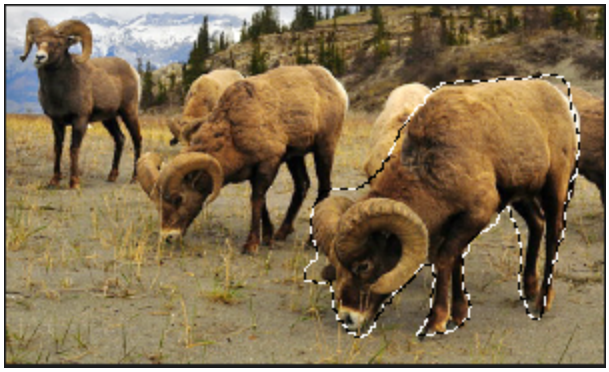
Pointillés mobiles	Cette option entoure la sélection de pointillés animés.
Sélection en surbrillance	Cette option met en surbrillance la zone de sélection dans la couleur sélectionnée du menu déroulant. Personnalisez la transparence de la superposition de couleurs en ajustant le curseur **Opacité**.
Sélection exposée	Cette option met en surbrillance la zone non sélectionnée d'une image dans la couleur sélectionnée du menu déroulant. Personnalisez la transparence de la zone non sélectionnée en ajustant le curseur **Opacité**.

3. Cliquez sur **OK**.

Utiliser les outils de sélection

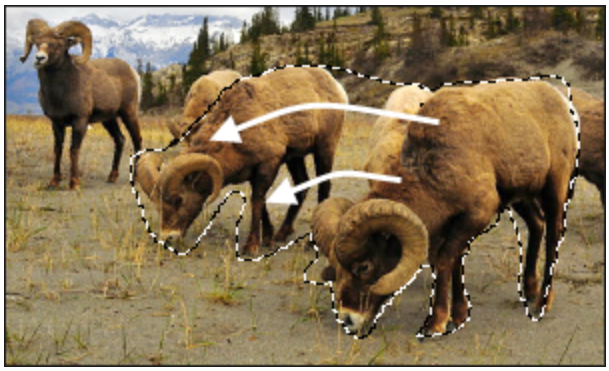
Pour utiliser le lasso :

1. Sélectionnez le bouton **Lasso** dans la barre d'outils. 
2. Cliquez sur l'image avec le bouton gauche de la souris et maintenez-le enfoncé pendant que vous sélectionnez la zone voulue.
3. Relâchez le bouton de la souris pour terminer la sélection.



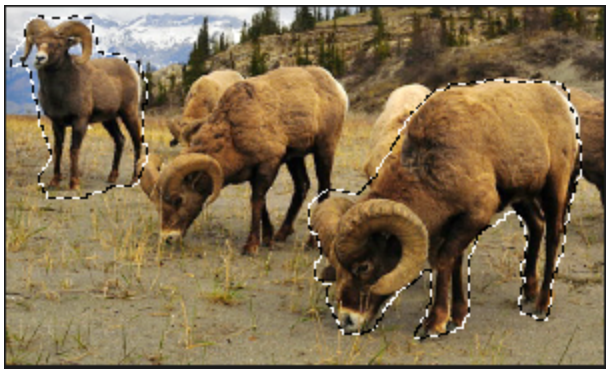
4. Pour effacer la sélection, cliquez n'importe où sur la partie non sélectionnée de l'image (pour la sélection Lasso, Rectangle ou Ellipse).
5. Pour l'ajouter à une sélection existante, maintenez la touche **Maj** enfoncée ou cliquez sur l'icône  **Ajouter à la sélection** dans la barre des propriétés de l'outil au-dessus de l'image, puis dessinez une forme qui inclut n'importe quelle partie de la ligne de sélection d'origine.

   Après avoir relâché la souris, la sélection d'origine s'agrandit pour inclure le bord extérieur de l'ajout.



6. Pour l'ajouter à une sélection existante, maintenez la touche **Maj** enfoncée ou cliquez sur l'icône **Ajouter à la sélection** dans la barre des propriétés de l'outil au-dessus de l'image, et dessinez autour de n'importe quelle partie de l'image.

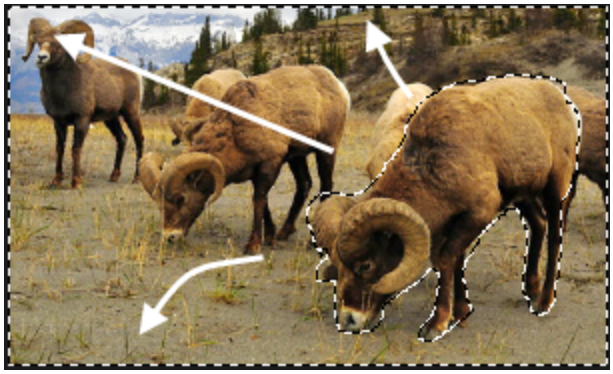
   Tant que la sélection d'origine est évitée, plusieurs ajouts distincts peuvent être ajoutés à une sélection d'origine.



7. Pour soustraire d'une sélection, maintenez la touche **Ctrl** enfoncée ou cliquez sur l'icône **Soustraire de la sélection** dans la barre des propriétés de l'outil au-dessus de l'image et dessinez une forme qui inclut une partie de la sélection d'origine ou l'entoure complètement.

8. Pour appliquer des modifications ou des effets aux zones extérieures de l'image, sélectionnez **Sélectionner** | **Inverse** dans le menu principal pour inverser la zone sélectionnée.

   La sélection inverse inclut toute la zone en dehors de la sélection initiale.



Affichez un aperçu du masque de sélection en maintenant le bouton **Aperçu** enfoncé. 

Des outils d'édition ou des effets spéciaux peuvent être appliqués à la sélection.

Pour utiliser la baguette magique :

1. Sélectionnez le bouton **Baguette magique** dans la barre d'outils. 
2. Cliquez sur une couleur de l'image.
3. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Dans les propriétés de l'outil au-dessus de l'image, faites glisser le curseur **Seuil** pour ajuster le nombre de pixels à inclure ou à exclure. Le curseur Seuil indique quel degré de ressemblance doit exister entre un pixel et celui sur lequel vous avez cliqué pour qu'il soit sélectionné.
    - Dans la barre des propriétés de l'outil au-dessus de l'image, cochez la case **Connecté** pour n'inclure que les pixels touchant le pixel initialement cliqué.
    - Maintenez enfoncée la touche **Maj** et cliquez autour de la sélection pour inclure plus de pixels.
    - Maintenez enfoncée la touche **Ctrl** et cliquez dans la sélection pour en supprimer des pixels.
4. Dans la liste déroulante de **baguette : type** de la barre des propriétés de l'outil, sélectionnez l'une des options suivantes :
    - **Luminosité**: Sélectionne des pixels de luminosité similaire à la zone de l'image sur laquelle vous avez cliqué.
    - **Couleur**: Sélectionne les pixels dont la teinte et la luminosité sont similaires à la zone de l'image sur laquelle vous avez cliqué.

      La couleur est généralement la meilleure option pour l'outil **Baguette magique**.
    - **RVB**: Sélectionne les pixels avec une combinaison de rouge, de vert et de bleu similaire à la zone de l'image sur laquelle vous avez cliqué

Affichez un aperçu du masque de sélection en maintenant le bouton **Aperçu** enfoncé. 

Des outils d'édition ou des effets spéciaux peuvent être appliqués à la sélection.

Pour utiliser l'outil de sélection Rectangle ou Ellipse :

1. Sélectionnez le bouton **Rectangle** ou **Ellipse** dans la barre d'outils.  ou 
2. Cliquez et faites glisser le pointeur pour dessiner la sélection sur l'image.

3. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Pour ajouter à une sélection existante, maintenez la touche **Maj** enfoncée ou cliquez sur l'icône  **Ajouter à la sélection** dans la barre des propriétés de l'outil au-dessus de l'image, puis dessinez une forme qui inclut n'importe quelle partie de la ligne de sélection d'origine. Après avoir relâché la souris, la sélection d'origine s'agrandit pour inclure le bord extérieur de l'ajout.
    - Pour l'ajouter à une sélection existante, maintenez la touche **Maj** enfoncée ou cliquez sur l'icône  **Ajouter à la sélection** dans la barre des propriétés de l'outil au-dessus de l'image, et dessinez autour de n'importe quelle partie de l'image.
    - Pour soustraire d'une sélection, maintenez la touche **Ctrl** enfoncée ou cliquez sur l'icône  **Soustraire de la sélection** dans la barre des propriétés de l'outil au-dessus de l'image et dessinez une forme qui inclut une partie de la sélection d'origine ou l'entoure complètement.

 Affichez un aperçu du masque de sélection en maintenant le bouton **Aperçu** enfoncé. 

Des outils d'édition ou des effets spéciaux peuvent être appliqués à la sélection.

Pour utiliser l'outil de sélection Polygone :

1. Sélectionnez le bouton **Polygone** dans la barre d'outils. 
2. Cliquez n'importe où sur l'image pour débuter une sélection.
3. Cliquez de nouveau pour modifier la direction de la ligne de sélection.
4. Cliquez deux fois pour terminer la sélection.
5. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Pour ajouter à une sélection existante, maintenez la touche **Maj** enfoncée ou cliquez sur l'icône  **Ajouter à la sélection** dans la barre des propriétés de l'outil au-dessus de l'image, puis dessinez une forme qui inclut n'importe quelle partie de la ligne de sélection d'origine. Après avoir relâché la souris, la sélection d'origine s'agrandit pour inclure le bord extérieur de l'ajout.
    - Pour l'ajouter à une sélection existante, maintenez la touche **Maj** enfoncée ou cliquez sur l'icône  **Ajouter à la sélection** dans la barre des propriétés de l'outil au-dessus de l'image, et dessinez autour de n'importe quelle partie de l'image.
    - Pour soustraire d'une sélection, maintenez la touche **Ctrl** enfoncée ou cliquez sur l'icône  **Soustraire de la sélection** dans la barre des propriétés de l'outil au-dessus de l'image et dessinez une forme qui inclut une partie de la sélection d'origine ou l'entoure complètement.

Affichez un aperçu du masque de sélection en maintenant le bouton **Aperçu** enfoncé. 

Des outils d'édition ou des effets spéciaux peuvent être appliqués à la sélection.

Pour utiliser l'outil de sélection Pinceau :

1. Sélectionnez le bouton **Sélection de pinceau** dans la barre d'outils.
2. Dans la barre des propriétés de l'outil au-dessus de l'image, sélectionnez une option dans la liste déroulante **Pinceau optimisé** :

Couleur	Sélectionne les pixels dont la couleur est semblable à celle du pixel au centre de la brosse, en fonction du paramètre Tolérance.
Luminosité	Sélectionne les pixels dont la luminosité est semblable à celle du pixel au centre de la brosse, en fonction du paramètre Tolérance.
Magique	Sélectionne les pixels dont la luminosité et la couleur sont semblables à celles du pixel au centre de la brosse, en fonction du paramètre Tolérance.

3. Utilisez le curseur **Tolérance** pour augmenter ou diminuer la gamme de pixels sélectionnés.
4. Placez votre curseur sur la couleur ou la luminosité souhaitée et cliquez sur l'image ou faites glisser le curseur pour créer une sélection.

Pour supprimer des zones de votre sélection, cliquez sur le bouton droit de la souris et faites glisser le curseur sur la zone à supprimer de la sélection.

Pour utiliser la brosse comme outil de sélection normal, maintenez le bouton **Maj** enfoncé tout en passant la brosse.

Vous pouvez choisir un outil de sélection ou un effet spécial à appliquer à la sélection.

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Combiner les outils

Les outils de sélection peuvent être utilisés séparément ou en combinaison. Par exemple, utilisez la **baguette magique** pour sélectionner la majeure partie d'une couleur particulière, puis passez au **lasso** pour ajouter ou soustraire de la sélection. Ou utilisez la sélection **Rectangle** pour sélectionner une grande zone générale, puis affinez-la à l'aide du **Lasso**.

Pour combiner les outils de sélection :

1. Sélectionnez un outil dans la barre d'outils et effectuez une sélection sur l'image.
2. Sélectionnez un deuxième outil dans la barre d'outils.
3. Cliquez sur l'icône **Ajouter à la sélection**. 
4. Effectuez des sélections supplémentaires sur l'image.

Enregistrer les sélections comme préréglages :

Enregistrez les paramètres personnalisés en tant que préréglage pour une utilisation future. Après avoir effectué une sélection, sélectionnez dans le menu principal **Sélectionner** | **Enregistrer la sélection...**.

Pour utiliser une sélection précédemment enregistrée, sélectionnez dans le menu principal **Sélectionner** | **Charger la sélection...**.

Pour supprimer une sélection enregistrée, sélectionnez dans le menu principal **Sélectionner** | **Gérer les sélections...**.

Couper et coller des sélections :

1. Faire une sélection sur une image.
2. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Appuyez sur **Ctrl + C** ou **Ctrl + X**.
    - Sélectionnez **Modifier** | **Copier**dans le menu principal.
3. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Appuyez sur **Ctrl + P**.
    - Sélectionnez **Modifier** | **Coller** depuis le menu principal.

La sélection est collée sur une nouvelle couche au-dessus de la couche sélectionnée (active) dans le volet **Éditeur de couches**.

Pour supprimer les pixels sélectionnés :

1. Faire une sélection sur l'image.
2. Sélectionnez dans le menu principal **Sélectionner** | **Supprimer les pixels sélectionnés** ou appuyez sur **Alt + Suppr**.

Pour récupérer les pixels supprimés, utilisez le bouton **Annuler**.

Pour créer un masque de couche à partir d'une sélection, procédez comme suit :

Voir Masques de couche.

Pour ajouter un masque à une sélection ou soustraire un masque d'une sélection :

Voir Masques de couche.

Pour créer une intersection entre un masque et une sélection :

Voir Masques de couche.

Ciblage de sélections

Les sélections peuvent être ciblées sur des tons de couleur et des valeurs de luminosité spécifiques, ainsi que sur des teintes de peau.

Pour sélectionner des pixels par couleur ou ton :

1. Sélectionnez dans le menu principal **Sélectionner** | **Ciblage par pixels...**.
2. Dans la boîte de dialogue **Ciblage par pixels**, configurez les paramètres comme décrit ci-dessous.
3. Appuyez sur **OK**. Vos couleurs ou tons ciblés seront sélectionnés.

Boîte de dialogue de ciblage de pixels

Préréglages	Sélectionnez un préréglage enregistré dans la liste déroulante ou cliquez sur l'icône **Enregistrer** pour enregistrer les paramètres en tant que nouveau préréglage.
Tons ciblés	Les curseurs **Tons ciblés** ciblent les tons de luminosité pour la sélection. Pour cibler un ou plusieurs tons, cliquez sur le bouton **Min** pour désélectionner toutes les tons, puis choisissez des tons spécifiques à cibler pour la sélection en déplaçant leurs curseurs jusqu'à des valeurs comprises entre 0 et 100, selon l'intensité souhaitée.
Couleurs ciblées	Les curseurs **Couleurs ciblées** ciblent des couleurs spécifiques pour la sélection. Pour cibler une ou plusieurs couleurs, cliquez sur le bouton **Min** pour désélectionner toutes les couleurs, puis choisissez des couleurs spécifiques à cibler pour la sélection en déplaçant leurs curseurs jusqu'à des valeurs comprises entre 0 et 100, selon l'intensité souhaitée.
Ciblage des tons chair	Le curseur **Ciblage de la peau** est utilisé pour cibler spécifiquement les tons de peau pour la sélection. Pour cibler les tons de peau, déplacez le curseur vers la droite sur des valeurs comprises entre 0 et 100, selon l'intensité souhaitée. Lorsque vous déplacez le curseur **Ciblage de la peau**, toutes les autres couleurs (à l'exception des tons de peau) sont exclues et ne peuvent pas être modifiées. Pour exclure les tons de peau indésirables de la sélection, déplacez le curseur vers la gauche sur des valeurs comprises entre 0 et -100.
Masque cible	Le **masque cible** affiche les images des zones ciblées en les affichant en blanc. Si aucun pixel n'est ciblé, le **masque cible** apparaîtra complètement noir. Inversement, si tous les pixels sont ciblés, comme c'est le cas avant que les curseurs aient été modifiés sur le panneau de **ciblage des pixels**, l'ensemble du **masque cible** apparaîtra complètement blanc.

Sélection de luminosité

Vous pouvez créer une sélection en fonction de la luminosité sur l’image. Plus un pixel est lumineux, plus la sélection sur ce pixel sera solide.

Pour sélectionner des pixels en fonction de la luminosité :

Sélectionnez dans le menu principal **Sélectionner** | **Sélection de la luminosité**.

Sélection du sujet

Isole et sélectionne le sujet de l'arrière-plan de l'image.

Pour sélectionner un sujet d'image :

Sélectionnez dans le menu principal **Sélectionner** | **Sélectionner le sujet**.

Calques de réglage

L'onglet **Ajustements** du volet **Calques** peut être utilisé pour ajuster et ajouter des effets aux images de manière non destructive. Les calques de réglage s'empilent dans le volet **Calques**, ce qui permet de revoir les calques individuels à tout moment et d'apporter des ajustements à chaque effet. Chaque calque de réglage comprend un masque par défaut.

En enregistrant une image avec des calques de réglage en tant que fichier *.gsd*, le fichier peut être rouvert et des ajustements effectués pour chaque effet à tout moment.

Pour de meilleurs résultats, effectuez tous vos ajustements globaux avant d'ajouter des calques de réglage.

Pour ajouter un calque de réglage, procédez comme suit :

Après avoir ouvert une image, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Dans le menu, sélectionnez **Calque | Nouveau calque de réglage**.
- Dans le volet Calques, sélectionnez l'onglet **Ajustements**, puis cliquez sur une icône de calque de réglage.

Le calque de réglage est ajouté au-dessus de l'image dans le volet Calques. Les paramètres du calque de réglage apparaissent en bas du volet. Configurez les paramètres comme décrit ci-dessous.

Pour appliquer un calque de réglage à une image particulière, procédez comme suit :

S'il y a plusieurs images dans le volet Calques, les calques de réglage peuvent être limités à une image spécifique.

Pour appliquer un calque de réglage uniquement à la première image qui suit dans la pile, activez le bouton **Écrêtage**.

	Écrêtage désactivé
	Écrêtage activé

Activez plusieurs boutons d'écrêtage pour appliquer plusieurs calques de réglage à un calque d'image particulier.

Calques de réglage et réglages

Exposition

Exposition	Faites glisser le curseur vers la droite pour augmenter l'exposition ou vers la gauche pour la réduire.
Contraste	Faites glisser le curseur vers la droite pour augmenter le contraste et vers la gauche pour le réduire.

Niveaux

- Utilisez les boutons de droite sur le volet Niveaux pour sélectionner la luminance, le rouge, le vert ou le bleu et modifier ainsi les couches de couleur de votre choix.
- Utilisez les flèches situées au bas du volet pour régler les ombres, les tons moyens et les rehauts. Déplacez la flèche Ombres pour définir la zone la plus sombre de l'image. Déplacez la flèche Tons moyens pour définir la zone de tonalité moyenne. Déplacez la flèche Rehauts pour définir la zone la plus blanche de l'image.

Courbes

Utilisez les boutons de droite sur le volet Courbes pour sélectionner les couleurs RVB, rouge, vert ou bleu et modifier ainsi les couches de couleur de votre choix.

Voir Ajuster les courbes de tonalité.

Light EQ™

Éclaircir	Faites glisser le curseur pour augmenter la luminosité des zones d'ombre de l'image.
Assombrir	Faites glisser le curseur pour diminuer la luminosité des zones claires de l'image.

Balance des blancs

Température	Règle la chaleur de la correction, de bleu à jaune.
Teinte	Règle la teinte de la correction, de magenta à vert.

Vivacité

Vivacité	Faites glisser le curseur vers la droite pour augmenter la vivacité et vers la gauche pour la réduire. Le fait d'augmenter la vivacité n'affecte pas les teintes de peau de l'image. C'est l'inverse de la saturation, qui intensifie toutes les couleurs uniformément.
Saturation	Faites glisser le curseur vers la droite pour augmenter la saturation et vers la gauche pour la réduire.
Teinte	Détermine la teinte de l'image. Faites glisser le curseur vers la droite pour augmenter la teinte et vers la gauche pour la réduire.
Luminosité	Détermine la luminosité de l'image. Faites glisser le curseur vers la droite pour l'augmenter et vers la gauche pour la réduire.

Égaliseur de couleurs

Choisissez l'onglet Saturation, Teinte ou Luminosité et ajustez les couleurs une à une en faisant glisser les curseurs.

Vivacité	Faites glisser le curseur pour ajuster la vivacité de l'image sans modifier les teints de peau.
Saturation	Ajuste la saturation jusqu'aux niveaux de gris.
Teinte	Modifie la teinte des couleurs.
Luminosité	Ajuste les tons clairs et foncés de l'image.

RVB

Ajuste les curseurs rouge, vert ou bleu pour équilibrer ou augmenter les couches de couleur RVB de l'image.

Ajouter une couleur

- Sélectionnez une couleur à ajouter à l'image.
- Utilisez le curseur Densité pour définir la force de la couleur ajoutée.

Noir et blanc

Ajuste les curseurs rouge, vert ou bleu pour réintégrer la couleur dans une image en niveaux de gris.

Luminosité	Ajuste le degré de luminosité des couleurs de l'image.

Négatif

Le calque de réglage **Négatif** crée un négatif à partir de l'image. Il n'y a pas de paramètres pour ce calque de réglage.

Effet photo

Sélectionnez un effet photo dans le menu déroulant pour modifier l'aspect de votre image.

Vous pouvez utiliser la molette de la souris pour naviguer rapidement dans les effets photo.

Correction de la peau

Lissage	Affinez le grain de la peau en supprimant les détails de texture.
Lueur	Augmentez la luminosité de la peau tout en la lissant délicatement.
Rayon	Détermine le niveau de détail de la texture modifiée par l'effet. Une valeur basse optimise les plus petits détails tandis qu'une valeur haute optimise les plus grands détails.

Netteté

Degré	Détermine le degré de netteté appliqué en augmentant le contraste autour des contours.
Rayon	Détermine le nombre de pixels à ajuster autour de chaque contour. Les valeurs élevées augmentent le nombre de pixels rendus plus nets et ont tendance à faire ressortir les détails plus grossiers, tandis que les valeurs faibles réduisent le nombre de pixels rendus nets et ont tendance à faire ressortir les détails plus fins.
Détails	Supprime le halo (bordure claire qui apparaît autour des contours quand la netteté appliquée est très élevée) en réduisant son intensité. Plus la valeur est élevée, plus la réduction sera prononcée.
Seuil	Indique la différence qui doit exister entre les valeurs de luminosité des pixels d'un contour pour que la netteté des pixels de ce contour soit augmentée. Les valeurs élevées n'augmentent la netteté que des contours les plus marqués mais minimisent la visibilité du bruit. Les valeurs basses augmentent la netteté de tous les contours, qu'ils soient marqués ou non, mais augmentent aussi la visibilité du bruit. Il est conseillé de définir un seuil permettant de souligner les contours tout en conservant un bruit d'arrière-plan aussi faible que possible.

Flou

Sélectionnez le bouton Gaussien ou Directionnel pour sélectionner le type de floutage.		
Gaussien	Produit un flou homogène et doux.	
	Intensité	Détermine l'intensité du flou. Déplacez le curseur vers la droite pour intensifier l'effet.
Directionnel	Produit un effet de flou qui donne une illusion de mouvement.	
	Intensité	Détermine l'intensité du flou. Déplacez le curseur vers la droite pour intensifier l'effet.
	Angle	Détermine la direction de l'effet de flou.

Réduction du bruit

Luminance	Réduit les variations aléatoires de luminosité du bruit.
Couleur	Réduit les variations aléatoires de couleur du bruit.

Virage partiel

Teinte des rehauts	Faites glisser le curseur vers la droite pour sélectionner une couleur de rehaut.
Saturation des rehauts	Faites glisser le curseur vers la droite pour augmenter dans les rehauts de l'image la saturation de la couleur choisie.
Teinte des ombres	Faites glisser le curseur vers la droite pour choisir une couleur d'ombre.
Saturation des ombres	Faites glisser le curseur vers la droite pour augmenter dans les ombres de l'image la saturation de la couleur choisie.
Balance	Faites glisser le curseur vers la droite pour mettre l'accent sur la couleur de rehaut ; faite-le glisser vers la gauche pour mettre l'accent sur la couleur d'ombre. Par exemple, si le curseur est à la valeur maximale de 50, tout l'accent est placé sur la couleur de rehaut ; si le curseur est défini à -50, tout l'accent est placé sur la couleur d'ombre.

Clarté

Clarté	Faites glisser le curseur vers la droite pour améliorer la texture de l'image. Faites glisser le curseur vers la gauche pour lisser la texture de l'image.
Orton	Faites glisser le curseur pour optimiser les zones de contraste tout en lissant soigneusement la texture.
Lumière douce	Faites glisser le curseur pour augmenter la luminosité tout en lissant soigneusement la texture.
Largeur tonale	Faites glisser le curseur pour contrôler l'effet qu'ont les curseurs Clarté, Orton et Lumière douce sur les zones d'ombre et les rehauts. Choisissez une valeur nulle pour limiter les ajustements aux tons moyens. Choisissez une valeur de 100 pour appliquer uniformément les ajustements à tous les tons.
Rayon	Faites glisser le curseur pour contrôler l'échelle de détail de la texture appliquée. Choisissez une valeur nulle pour optimiser les petits détails, ou une valeur de 100 pour améliorer les plus grands.
Traitement des bords améliorés	Cochez cette case pour réduire l'apparence des halos formés autour des bords avec une texture optimisée et pour réduire l'adoucissement des angles quand la texture est lissée.

Suppression de brume

Faites glisser le curseur pour régler l'intensité du contraste, du niveau de détail et de la correction de couleur.

Carte de dégradé

Ombres	Choisissez la couleur à ajouter aux parties sombres de l'image.
Rehauts	Choisissez la couleur à ajouter aux parties claires de l'image.

Vignettage

Intensité	Détermine la taille et l'intensité du vignettage.
Distance	Détermine la taille de la zone dégagée autour du centre d'intérêt du portrait. Faites glisser le curseur vers la gauche pour réduire la taille de cette zone. Faites-le glisser vers la droite pour en augmenter la taille.
Forme	Détermine la forme du cadre.

Effet de postérisation

Voir Appliquer l'effet de postérisation.

Seuil

Faites glisser le curseur pour sélectionner le niveau de luminosité. Tous les pixels plus clairs que le niveau de luminosité sélectionné deviendront blancs, et tous les pixels plus sombres deviendront noirs.

Paramètres du calque des tables de couleurs LUT

Sélectionnez une table de couleurs dans le menu déroulant. Ou appuyez sur le bouton **Importer les tables de couleurs** pour importer une nouvelle table dans votre liste.

Séparation de fréquence

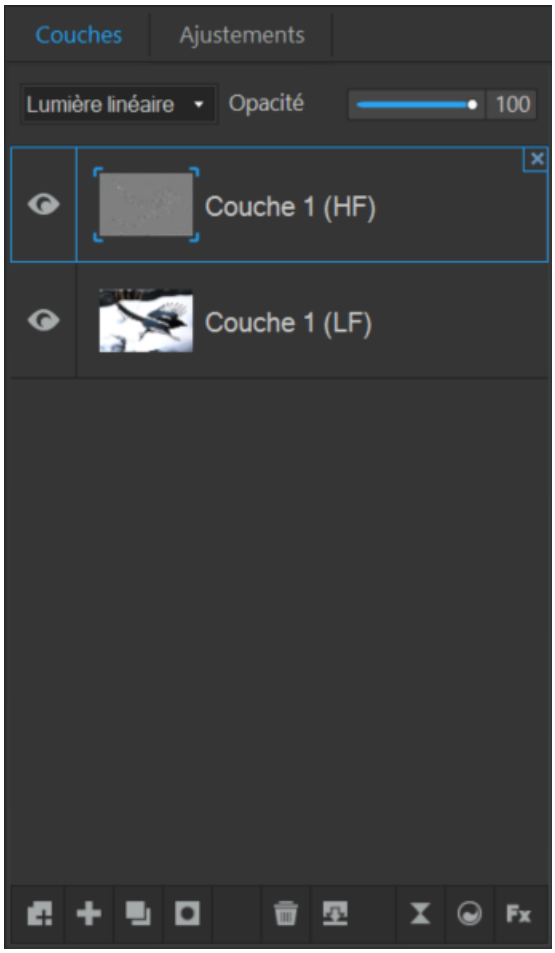
En séparant les images en calques de haute fréquence et de basse fréquence, la Séparation des fréquences atténue les imperfections de l'image tout en conservant ses détails et ses textures.

Pour appliquer la Séparation de fréquence :

1. En sélectionnant une image dans le volet des **Calques**, effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Faites un clic droit sur le calque et sélectionnez **Séparation de fréquence**.
    - Sélectionnez **Calque** | **Séparation de fréquence** dans le menu principal.
    - Appuyez sur **Ctrl + Maj + F**.
2. Dans le volet **Séparation de fréquence**, ajustez le curseur **Rayon du flou** pour déterminer le niveau de détail visible dans le calque haute fréquence et, au contraire, pour déterminer le niveau de flou du calque basse fréquence. Activez ou désactivez l'affichage de chaque calque à l'aide des boutons radio **Haute fréquence** et **Basse fréquence**. Notez que ces boutons n'ont pas d'impact sur le **Réglage du flou**.

    Il est recommandé de sélectionner un paramètre dans lequel les détails ne deviennent visibles que sur le calque haute fréquence.
3. Cliquez **Terminé**.

Une image dont les fréquences ont été séparées se compose de deux calques : Haute fréquence (HF) et Basse fréquence (LF). Le calque basse fréquence contient les tons, les couleurs et les ombres de l'image, et apparaît flou lorsqu'il est visualisé seul. En effet, les informations relatives à la texture sont stockées dans le calque haute fréquence.



Retoucher des images

En isolant les ajustements sur un calque ou sur l'autre, vous pouvez corriger les imperfections tout en conservant un aspect naturel.

La Séparation de fréquences permet de retoucher les images de deux façons :

- Calques Basse fréquence, et
- Calque Haute fréquence.

Calque Basse fréquence :

Utilisez le flou sur le calque Basse fréquence pour atténuer les taches et irrégularités d'éclairage. Lorsque le calque Basse fréquence est sélectionné, utilisez l'outil **Pinceau de détails** ou l'outil **Flou** ; ou appliquez du flou à des zones spécifique à l'aide d'un outil de sélection ou d'un pinceau.

Calque haute fréquence :

Utilisez le clonage sur le calque Haute fréquence pour équilibrer la texture et corriger les imperfections relatives aux détails. Utilisez l'outil **Réparer** pour appliquer le clonage lorsque le calque haute fréquence est sélectionné.

Augmentez la netteté en dupliquant une ou plusieurs fois le calque Haute fréquence.

Introduction aux calques

Les calques permettent de travailler sur un seul élément dans une image sans perturber les autres. Le volet **Calques** est utilisé pour ajouter des effets et des formes à une image, chacun dans leur propre calque. Il permet également d'effectuer des modifications sur la photo, de créer des images composites, et bien plus encore. Grâce à des curseurs, les calques peuvent être rendus progressivement plus transparents ou plus opaques. Les calques sont placés au-dessus d'une image dans l'ordre qui permet d'atteindre le niveau visibilité désiré pour chacun des éléments ajoutés. Les calques peuvent également être masqués.

Les calques peuvent également être utilisés conjointement avec des effets et outils d'ajustement, des outils de dessin, du texte, etc. Les effets et les ajustements sont appliqués au calque sélectionné dans le volet **Calques**. Vous pouvez également créer une image vierge et y superposer d'autres éléments.

Les ajustements géométriques s'appliquent à tous les calques.

Des filigranes peuvent être ajoutés à de nouveaux calques.

Éditeur de calques

Le volet **Calques** est utilisé pour ajouter des effets et des formes aux photos dans des calques, pour effectuer des manipulations sur les photos, créer des images composites, et bien plus encore. Les calques permettent de travailler sur l'un des éléments d'une image sans perturber pour autant les autres calques. Les attributs de calque tels que la transparence et l'opacité sont réglables et, lorsque les calques sont empilés, il est possible d'atteindre le niveau de visibilité souhaité grâce à des actions non destructives.

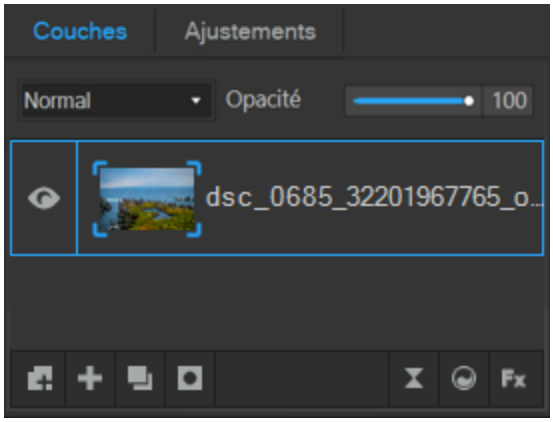
Les calques peuvent également être masqués ou utilisés conjointement avec des effets d'image et des outils de réglage, de dessin, de texte, etc. Les effets et les réglages sont appliqués au calque sélectionné dans le volet **Calques**. Pour une meilleure visibilité des éléments les plus difficiles, créez une image vierge et superposez les différents niveaux de transparence ou les éléments présentant une gamme de couleurs similaire au calque vide.

Les ajustements géométriques ne s'appliquent qu'au calque sélectionné.

Des filigranes peuvent être ajoutés à de nouveaux calques.

Pour ouvrir le volet Calques, procédez comme suit :

1. Après avoir ouvert une image, sélectionnez **Fenêtre** | **Calques** dans le menu principal.
2. Dans le volet **Calques**, l'image ouverte est représentée comme « Calque 1 ».
3. Modifiez la photo d'origine ou ajoutez des calques supplémentaires contenant d'autres photos ou d'autres éléments dessinés, comme des formes par exemple.
4. Vous pouvez également créer un masque pour masquer ou faire apparaître des zones particulières dans les calques inférieurs.



Ajouter des calques

Pour ajouter un calque :

1. Effectuez l'une des opérations suivantes :
   - Appuyez sur le bouton **Ajouter un calque vide** au bas du volet **Calques**.
   - Sélectionnez **Calque** | **Nouveau calque vierge** dans le menu principal.
2. Modifiez un calque en sélectionnant d'abord le calque dans le volet **Calques**.

Pour ajouter une autre image dans le volet Calques, procédez comme suit :

Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Cliquez sur le bouton **Ajouter un fichier en tant que calque** au bas du volet **Calques**.
- Sélectionnez **Calque** | **Ajouter un fichier en tant que calque…** depuis le menu principal.
- Sélectionnez une vignette dans la Pellicule et faites-la glisser dans le volet **Calques**.
- Faites un clic droit sur une vignette dans la Pellicule, puis sélectionnez **Ajouter l'image en tant que nouveau calque** dans le menu contextuel.

Visibilité du calque

Pour définir la visibilité des calques :

Pour afficher ou masquer tous les calques, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Sélectionnez **Calque** | **Afficher tous les calques** dans le menu principal ou appuyez sur **Maj + J**.
- Sélectionnez **Calque** | **Masquer tous les calques** dans le menu principal ou appuyez sur **Maj + Y**.

Pour afficher ou masquer des calques individuels, sélectionnez le calque et cliquez sur le bouton **Afficher/Masquer le calque**.

Afficher le calque	
Cacher le calque	

Manipulation des calques

Pour supprimer un calque :

Sélectionnez le calque qui vous intéresse et cliquez sur le bouton **Supprimer le calque**. 

Pour dupliquer un calque :

Sélectionnez le calque à dupliquer et cliquez sur le bouton **Dupliquer**. 

Pour déplacer un calque :

Dans le volet **Calques**, sélectionnez le calque et faites-le glisser vers le haut ou vers le bas.

Pour nommer un calque :

1. Pour modifier le nom du calque « Calque 1 », etc., sélectionnez le calque et effectuez un clic droit.
2. Sélectionnez **Renommer** dans le menu contextuel qui s'affiche.
3. Dans la boîte de dialogue **Renommer le calque**, saisissez un nom de calque.
4. Cliquez sur **OK**.

Fusionner et aplatir les calques

Pour fusionner un calque :

Vous pouvez fusionner un claque avec le calque inférieur.

1. Sélectionnez le calque supérieur ou un calque situé au-dessus d'un autre.
2. Cliquez sur le bouton **Fusionner avec le calque inférieur**. 

Pour aplatir une image :

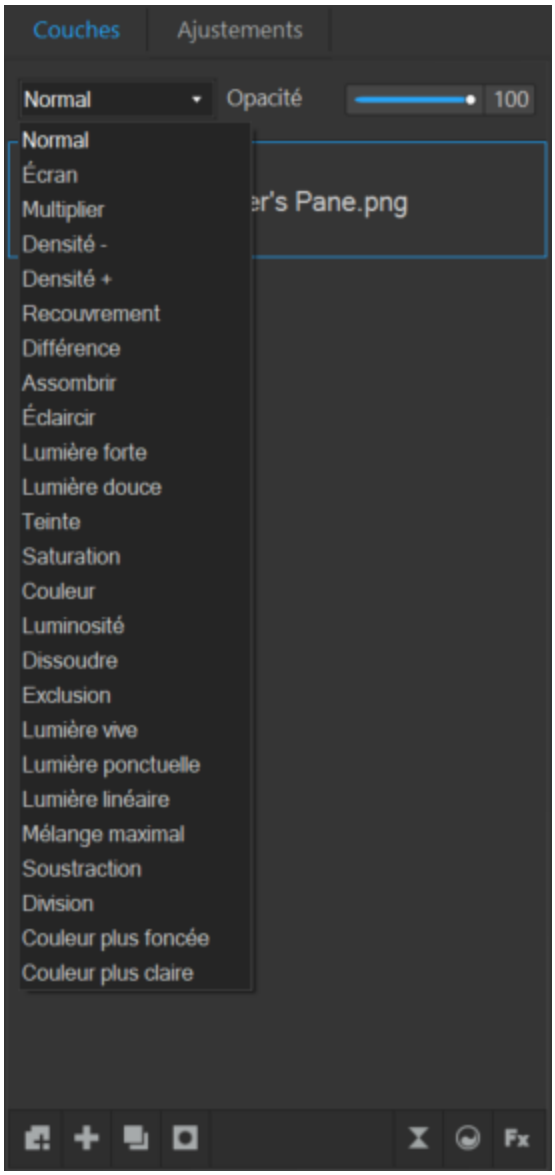
Pour fusionner tous les calques en une seule image, procédez comme suit :

- Sélectionnez **Calque** | **Aplatir l'image** dans le menu principal.

Mode de fusion des calques et opacité

Pour modifier le mode de fusion d'un calque et son opacité :

Les modes de fusion déterminent la façon dont les calques fusionnent. La fusion est affectée au calque auquel elle est appliquée, même si l'ordre des calques a été modifié. L'opacité détermine la transparence du calque.



1. Sélectionnez un calque.
2. Sélectionnez un **Mode de fusion** dans la liste déroulante en haut du volet **Calques**.
3. Déplacez le curseur **Opacité** sur le volet **Calques**.

Enregistrer des images composées de calques :

Lors de l'enregistrement d'une image composée de calques, la boîte de dialogue **Enregistrer l'image sous** s'ouvre et le format est défini sur *.gsd*, par défaut. En enregistrant au format *.gsd*, les calques restent accessibles à la réouverture de l'image dans Gemstone.

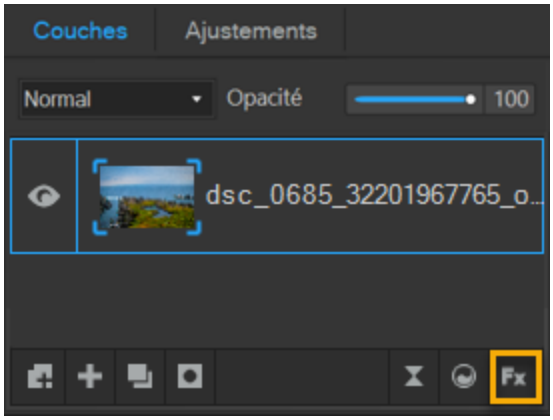
Le format de fichier *.gsd* ne sera pas affiché par défaut dans la boîte de dialogue **Enregistrer l'image sous** si l'image a été aplatie ou si tous les calques ont été fusionnés.

Le format *.gsd* enregistre au format 8 bits par canal par défaut pour toutes les profondeurs de bits. Libre à vous d'enregistrer en 16 bits par canal lorsque les images contiennent déjà des données 16 bits par canal. C'est le cas des fichiers RAW, les fichiers TIFF 64 bits, etc. Vous obtiendrez ainsi une meilleure qualité d'image, au prix d'une taille plus importante. Pour enregistrer en 16 bits, cochez la case **Données 16 bits par canal** dans la boîte de dialogue **Enregistrer l'image sous**. Si vous tentez d'utiliser cette option pour enregistrer des images qui contiennent des données inférieures à 16 bits par canal, l'enregistrement s'effectuera en 8 bits par canal.

Pour ajouter un masque de calque, référez-vous à la section Masques de calque.

Effets de calque

Les effets de calque ajoutés aux calques d'image ordinaires ou aux calques de texte apparaissent entre les calques. Les effets de calque ne peuvent être ajoutés à aucun calque de réglage, quel qu'en soit le type. L'enregistrement d'images intégrant des effets de calque sous la forme de fichiers *.gsd* permet une modification ultérieure dans Gemstone.



Pour ajouter des effets de calque :

1. Dans le volet **Calques**, sélectionnez le calque auquel ajouter des effets.
2. Effectuez l'une des opérations suivantes :
   - Au bas du volet **Calques**, cliquez sur le bouton **Effets de calque**. Fx
   - Dans le volet **Calques**, faites un clic droit sur le calque et sélectionnez **Effets de calque…** dans le menu contextuel.

- Sélectionnez **Calque** | **Effets de calque…** dans le menu principal.
- Appuyez sur **Ctrl + Alt + X**.

3. Dans la boîte de dialogue **Effets de calque**, cochez les cases correspondant aux effets souhaités. Configurez les paramètres comme décrit ci-dessous.
4. Cliquez sur le bouton **Fermer**. La fermeture de la boîte de dialogue **Effets de calque** ne supprime ni ne désactive les effets de calque. En enregistrant une image intégrant des calques en tant que fichier *.gsd*, l'image peut être rouverte dans Gemstone et retravaillée ultérieurement.

Options d'effets de calque

Lueur interne	
Épaisseur	Spécifie l'épaisseur de l'effet de rayonnement. Faites glisser le curseur pour définir l'épaisseur.
Flou	Brouille les bords du rayonnement. Faites glisser le curseur pour déterminer le niveau de flou appliqué.
Opacité	Spécifie l'opacité du rayonnement. Saisissez un nombre entre 1 et 99 ou faites glisser le curseur pour modifier l'opacité lumineuse. Plus l'opacité est élevée, plus le rayonnement est visible.
Mode de fusion	Spécifie comment l'effet se fond avec le calque. Sélectionnez un mode de fusion dans le menu déroulant.
Couleur	Détermine la couleur du rayonnement. Cliquez sur le sélecteur de couleur pour choisir une autre couleur. Voir Utiliser la boîte de dialogue Couleur.
Ombre interne	
Flou	Brouille les bords de l'ombre. Faites glisser le curseur pour déterminer le niveau de flou appliqué.
Distance	Spécifie la taille de l'ombre en fonction du réglage de l'angle. Faites glisser le curseur pour ajuster la distance à laquelle l'ombre empiète sur le calque.
Opacité	Spécifie l'opacité de l'ombre. Saisissez un nombre entre 1 et 99 ou faites glisser le curseur pour modifier l'opacité de l'ombre. Plus l'opacité est élevée, plus l'ombre est visible.
Mode de fusion	Spécifie comment l'effet se fond avec le calque. Sélectionnez un mode de fusion dans le menu déroulant.
Angle	Spécifie l'angle de l'ombre. Saisissez un nombre entre 1 et 360 ou faites glisser la flèche pour régler l'angle.
Couleur	Spécifie la couleur de l'ombre. Cliquez sur le sélecteur de couleur pour choisir une autre couleur. Voir Utiliser la boîte de dialogue Couleur.
Biseau	
Élévation	Spécifie la visibilité de l'effet de biseau. Lorsque le curseur Élévation est réduit, le calque s'assombrit, ce qui permet à l'effet de ressortir davantage.
Rayon	Spécifie l'étendue du biseau.
Source de lumière	Spécifie une source de lumière imaginaire. Cliquez et faites glisser le rayonnement sur la balle pour repositionner la source de lumière

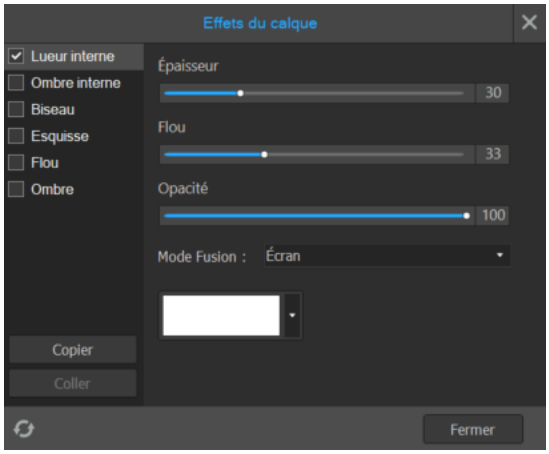
	imaginaire.
Esquisse	
Épaisseur	Spécifie l'épaisseur de l'effet de contour. Faites glisser le curseur pour définir l'épaisseur.
Flou	Estompe les bords du contour. Faites glisser le curseur pour déterminer le niveau de flou appliqué.
Opacité	Spécifie l'opacité du contour. Saisissez un nombre entre 1 et 99 ou faites glisser le curseur pour modifier l'opacité du contour. Plus l'opacité est élevée, plus le contour est visible.
Couleur	Spécifie la couleur du contour. Cliquez sur le sélecteur de couleur pour choisir une autre couleur. Voir Utiliser la boîte de dialogue Couleur.
Flou	
Intensité	Détermine l'intensité du flou. Déplacez le curseur vers la droite pour intensifier l'effet.
Ombre	
Flou	Brouille les bords de l'ombre. Faites glisser le curseur pour déterminer le niveau de flou appliqué.
Distance	Spécifie la taille de l'ombre en fonction du réglage de l'angle. Faites glisser le curseur pour ajuster la distance à laquelle l'ombre empiète sur le calque.
Opacité	Spécifie l'opacité de l'ombre. Saisissez un nombre entre 1 et 99 ou faites glisser le curseur pour modifier l'opacité de l'ombre. Plus l'opacité est élevée, plus l'ombre est visible.
Angle	Spécifie l'angle de l'ombre. Saisissez un nombre entre 1 et 360 ou faites glisser la flèche pour régler l'angle.
Couleur	Spécifie la couleur de l'ombre. Cliquez sur le sélecteur de couleur pour choisir une autre couleur. Voir Utiliser la boîte de dialogue Couleur.

Lorsque vous raccourcissez un Calque de réglage en un calque de texte ou d'image auquel sont appliqués des effets de calque, les effets de calque ne sont pas affectés.

Pour poursuivre ultérieurement les modifications sur les effets de calque d'une image, ne rasterisez pas les effets de calques lorsque vous rasterisez un calque de texte auquel des effets de calques sont appliqués.

Pour copier et coller des effets de calque :

1. Configurez les paramètres d'effets de calque souhaités dans la boîte de dialogue **Effets de calque**.
2. Cliquez sur le bouton **Copier**.
3. Sélectionnez un autre calque d'image ou de texte. (Le calque inférieur ne peut pas être sélectionné.)
4. Dans la boîte de dialogue **Effets de calque**, cliquez sur le bouton **Coller**.



Pour réinitialiser tous les paramètres d'effets de calque :

Dans la boîte de dialogue **Effets de calque**, cliquez sur le bouton **Réinitialiser**.

Masques de calque

Les masques de calque vous permettent de contrôler le niveau de transparence d'un calque. S'il est très simple de contrôler l'opacité d'un calque dans son ensemble à l'aide du curseur **Opacité**, les masques de calques permettent quant à eux de traiter une partie d'un calque. Utilisez les masques de calque pour masquer ou faire apparaître des zones particulières des calques inférieurs. Les masques de calques sont efficaces pour combiner plusieurs images en une seule ou pour réaliser des modifications précises.

Exemple de masque de calque

Pour comprendre comme les masques sont liés aux calques, commencez par un masque de calque entièrement noir, qui couvre l'ensemble du calque situé en-dessous. Peignez sur le masque de calque noir avec un pinceau blanc : vous peignez alors des « trous » dans le masque, qui vous permettent de voir ce qui se situe au-dessous. À l'inverse, un masque de calque blanc est transparent et affiche

l'entièreté du calque situé en-dessous. Peindre sur le masque de calque blanc avec un pinceau noir masquera donc l'image, couvrant le calque sous-jacent.

Pour créer un masque de calque :

Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Dans le volet **Calque**, faites un clic droit sur le calque auquel vous souhaitez ajouter un masque de calque, et sélectionnez **Définir un masque blanc** ou **Définir un masque noir**.
- Sélectionnez **Calque** | **Masque** | **Définir un masque blanc** ou **Définir un masque blanc** dans le menu principal.
- Au bas du volet **Calques**, cliquez sur le bouton **Ajouter un masque de calque**. 

Le masque de calque apparaît dans le volet **Calques** sous la forme d'un cadre blanc ou noir adjacent à la vignette du calque sélectionné. Pour effectuer des actions sur le masque de calque, sélectionnez le masque dans le volet **Calques**. Modifiez l'opacité du masque de calque en faisant glisser le curseur Opacité situé en haut du volet **Calques**. Les outils de réglage peuvent également être appliqués aux masques de calque sélectionnés.

Masque de calque blanc sélectionné	
Masque de calque noir sélectionné	

Pour désactiver un masque :

1. Sélectionnez le masque dans le volet **Calques**.
2. Effectuez l'une des opérations suivantes :
   - Faites un clic droit sur le masque et choisissez **Désactiver le masque** dans le menu contextuel.
   - Dans le volet **Calques**, après avoir sélectionné le masque, cliquez sur le bouton **Désactiver le masque**.
   - Sélectionnez **Calque** | **Masque** | **Désactivez le masque** dans le menu principal.
   - Appuyez sur **Ctrl + Maj + M**.

Pour activer un masque :

1. Sélectionnez le masque dans le volet **Calques**.
2. Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Faites un clic droit sur le masque et choisissez **Activer le masque** dans le menu contextuel.
- Dans le volet **Calques**, après avoir sélectionné le masque, cliquez sur le bouton **Activer le masque**.
- Sélectionnez **Calque** | **Masque** | **Activez le masque** dans le menu principal.
- Appuyez sur **Ctrl + Maj + M**.

Propriétés du masque

Les propriétés de chaque masque de calque pour chaque calque sont ajustées dans le panneau **Propriétés du masque**. Les ajustements effectués dans le panneau **Propriétés du masque** ne sont pas destructifs, ce qui signifie que des ajustements peuvent être effectués à tout moment tout au long du processus d'édition.

Pour accéder au volet Propriétés du masque :

Sélectionnez le masque dans le volet **Calques**. Le panneau **Propriétés du masque** s'affiche sous la forme d'un volet mobile adjacent au masque sélectionné dans le volet **Calques**.

Les ajustements suivants peuvent être apportés à un masque de calque :

Contour progressif	Un contour progressif peut être appliqué au masque pour éviter des bords nets ou un fort contraste entre le masque et le calque. Cette modification n'est pas destructive. Déplacez le curseur pour appliquer un flou sur les bords du masque.
Afficher	Affiche la superposition sous la forme d'un indicateur visuel au-dessus de l'image.
Désactiver / Activer le masque	Bascule entre la désactivation du masque et l'activation du masque.
Inverser	Inverse le masque de manière non destructive. Un masque blanc devient noir et un masque noir devient blanc.

Afficher une superposition de masque :

Le masque devient plus visible en cochant la case **Afficher la superposition** dans le volet **Propriétés du masque**.

Pour personnaliser la Superposition de masque :

1. Faites un clic droit sur le masque dans le volet **Calques** et sélectionnez **Options de superposition du masque…**
2. Dans la boîte de dialogue **Options de superposition du masque**, sélectionnez l'une des options de

superposition suivantes dans la section située à gauche :

Masque en surbrillance	Met le masque en surbrillance dans la couleur sélectionnée. Sélectionnez une couleur dans le menu déroulant et personnalisez la transparence de la superposition du masque grâce au curseur Opacité dans la section située à droite de la boîte de dialogue.
Masque exposé	Met les zones non-masquées d'un calque en surbrillance, dans la couleur sélectionnée. Sélectionnez une couleur dans le menu déroulant et personnalisez la transparence de la zone non masquée grâce au curseur Opacité dans la section située à droite de la boîte de dialogue.

3. Cliquez sur **OK**.


La superposition de masque n'est visible que lorsque le calque est sélectionné.

Pour modifier un masque de calque, procédez comme suit :

Sélectionnez le masque de calque qui vous intéresse dans le volet **Calques**, puis choisissez un outil d'ajustement, de dessin ou de sélection.

Flexibilité du masque

Vous pouvez créer ou modifier des sélections de masques.

Pour créer un masque de calque à partir d'une sélection, procédez comme suit :

1. Effectuez une sélection dans la zone d'affichage.
2. Cliquez sur **Calque** | **Masque** | **Ajouter un masque à la sélection**.

Ou :

1. Effectuez une sélection dans la zone d'affichage.
2. Cliquez sur le bouton **Ajouter un masque de calque**. Ou ajoutez un calque d'ajustement en sélectionnant l'une des icônes situées en bas du volet **Calques**. Un masque sera automatiquement créé à partir de la sélection.

Ou :

1. Effectuez une sélection dans la zone d'affichage.
2. Faites un clic droit sur le calque dans le volet **Calques** et choisissez **Masquer à partir de la sélection** dans le menu contextuel.

Pour ajouter un masque à une sélection :

1. Lorsque le masque est sélectionné dans le volet **Calques**, effectuez une sélection.
2. Faites un clic droit sur le masque et sélectionnez **Ajouter un masque à la sélection**.

Pour supprimer un masque d'une sélection :

1. Lorsque le masque est sélectionné dans le volet **Calques**, effectuez une sélection.
2. Faites un clic droit sur le masque et sélectionnez **Supprimer un masque de la sélection**.

Pour sélectionner la zone commune au masque et à la sélection :

1. Lorsque le masque est sélectionné dans le volet **Calques**, effectuez une sélection.
2. Faites un clic droit sur le masque et sélectionnez **Intersection du masque avec la sélection**.

Pour supprimer les pixels sélectionnés du masque :

Voir Utilisation des sélections.

Créer des masques de calque à partir de couleurs et de tons spécifiques

Créez des masques à partir de couleurs ou de tons spécifiquement ciblés, y compris les tons chair.

Pour créer un masque de calque en ciblant des couleurs ou des tonalités :

1. Sélectionnez un calque et définissez un masque blanc ou noir.
2. Faites un clic droit sur le masque et choisissez **Ciblage par pixels...** dans le menu contextuel.
3. Dans le panneau **Ciblage par pixels**, configurez les paramètres.
4. Cliquez sur **OK**. Le masque est créé à partir de la ou des couleurs et/ou tonalités ciblées.

Créer des masques de calque à partir d'images

Copiez des images couleur et collez-les sous forme de masque en niveaux de gris (luminance) sur d'autres calques, y compris sur les calques d'ajustement.

Pour créer un masque à partir d'une image :

1. Effectuez l'une des opérations suivantes :
   - Faites un clic droit sur une image dans le volet **Calques** et sélectionnez **Copier** dans le menu contextuel.
   - Après avoir sélectionné une image dans le volet **Calques** sélectionnez **Éditer** | **Copier**.
2. Sélectionnez un calque dans le volet **Calques** et effectuez l'une des opérations suivantes :
   - Faites un clic droit sur le calque et sélectionnez **Coller en tant que masque** dans le menu contextuel.
   - Sélectionnez **Modifier** | **Coller en tant que masque** dans le menu principal.
   - Sélectionnez **Calque** | **Masque** | **Coller en tant que masque** dans le menu principal.

Redimensionner le Canevas

L'outil **Redimensionner le Canevas** recadre ou agrandit la taille de votre Canevas pour l'adapter au contenu des calques.

Les modifications apportées au canevas ne sont pas destructives.

Redimensionner en faisant glisser

La méthode Redimensionner et faire glisser redimensionne le canevas comme suit :

- En faisant glisser les bords de votre photo pour agrandir le canevas à la taille souhaitée.
- En spécifiant une taille exacte pour la zone de travail à l'aide de pixels, pouces, centimètres ou pourcentages.
- En appliquant un ratio pour contraindre les proportions du canevas.

Pour redimensionner le canevas en le faisant glisser :

1. Sélectionnez l'outil **Recadrer** dans la barre d'outils. 
2. Placez le pointeur sur le bord ou dans le coin de votre image jusqu'à ce qu'il se transforme en flèche à deux pointes.
3. Faites glisser la bordure du canevas à la taille souhaitée.
4. Dans la Barre de propriétés de l'outil, cliquez sur le bouton **OK**.

Pour plus d'informations sur les options qu'offre l'outil de **recadrage** dans sa barre de propriétés, consultez la section Outil de recadrage.

Vous pouvez utiliser les touches fléchées pour déplacer la zone de travail pixel par pixel.

Redimensionnement et positionnement

La méthode Redimensionner et positionner redimensionne le canevas comme suit :

- En spécifiant une taille exacte pour la zone de travail à l'aide de pixels, pouces, centimètres ou pourcentages.
- En appliquant un ratio pour contraindre les proportions du canevas.

Pour redimensionner et positionner le canevas :

1. Sélectionnez **Document** | **Redimensionner le canevas...** dans le menu principal.
2. Dans la boîte de dialogue **Redimensionner le canevas**, configurez les paramètres comme décrit ci-dessous.
3. Cliquez sur **OK**.

Redimensionner les options du Canevas

Dimensions actuelles	Affiche la taille actuelle du fichier et les dimensions de votre calque.
Nouvelles dimensions	Saisissez la taille de canevas souhaitée dans les champs **Largeur** et **Hauteur**, ou personnalisez l'unité de mesure en utilisant le menu déroulant. Lorsque la taille du canevas est modifiée, la taille du fichier indiquée à proximité des **Nouvelles dimensions** est mise à jour.
Ancrage	Les boutons d'**ancrage** verrouillent les calques sur une région spécifique, telle que le coin supérieur gauche. Le Canevas sera alors étendu autour de l'ancrage.
Rapport d'image	Sélectionnez un format dans la liste déroulante ou définissez un format personnalisé en utilisant l'option **Personnalisé**. Les formats peuvent être supprimés : il vous suffit de les sélectionner dans la liste déroulante et de cliquer sur le bouton **Supprimer**.
Résolution	Utilisez la zone de sélection numérique **Points par pouce** pour indiquer une résolution.

Couches de texte

Ajoutez du texte sous forme de calque à l'aide de l'outil **Texte**. Le réglage de l'opacité du texte crée un effet de filigrane, ce qui est utile pour placer des informations de droits d'auteur sur les photos.

Les images avec des calques de texte peuvent être enregistrées en tant que fichiers *.gsd*, ce qui permet aux couches de rester modifiables pour un travail futur sur l'image à l'aide de Gemstone.

Des effets de couche peuvent être ajoutés aux couches de texte.

Pour ajouter du texte en tant que couche :

1. Sélectionnez l'outil **Texte** dans la barre d'outils.
2. Cliquez sur une zone de destination de texte dans l'image. Une zone de texte est ajoutée à l'image et un couche de texte apparaît en haut du volet **Couches**.
3. Cliquez et faites glisser le texte défilant pour repositionner le texte n'importe où sur l'image, ou faites glisser les poignées du texte défilant pour redimensionner le texte. Dans la barre de **contexte** au-dessus de l'image, sélectionnez ou saisissez une taille de point spécifique dans le champ **Taille**.

   Appuyez sur la touche **Maj** pendant le redimensionnement pour transformer le texte sans conserver les proportions.

4. Tapez un message texte dans la zone de texte. Chaque fois qu'une autre zone de texte est ajoutée, une nouvelle couche de texte est ajoutée au volet **Couches**. La sélection d'une couche de texte sur une image sélectionne également la couche dans le volet **Couches**.

5. Dans la barre de **contexte**, utilisez les menus déroulants pour spécifier la police que vous souhaitez utiliser, les options de formatage, telles que l'italique ou la justification, et la couleur du texte.
6. En haut du volet **Couches**, faites glisser le curseur **Opacité** pour spécifier la transparence du texte.
7. En haut du volet **Couches**, sélectionnez une option dans la liste déroulante **Mode de fusion** pour spécifier la quantité de fusion entre le texte et l'image sous-jacente.

Les filtres ne peuvent pas être saisis lorsqu'une couche de texte est sélectionnée. Si vous essayez de saisir un filtre, un avertissement vous demandera de rastériser la couche de texte. La couche de texte ne sera plus modifiable après la rastérisation.

Bien que les couches de texte ne puissent pas être fusionnées avec d'autres couches de texte, le texte peut être fusionné avec des couches d'image ordinaires, ce qui rastérise le texte. La couche de texte ne sera plus modifiable après la rastérisation.

Des couches de réglage peuvent être ajoutées au-dessus des couches de texte et découpées directement sur les couches de texte. Voir Utilisation des couches de réglage.

Il est possible d'ajouter un masque à une couche de texte, mais si la couche de texte est déplacée, seule la couche de texte sera déplacée.

Sélectionnez la couche de texte pour modifier une couche de texte, notamment en personnalisant les paramètres de style.

Les raccourcis clavier typiques, tels que **Ctrl + C**, **Ctrl + V**, **Ctrl + A**, etc., fonctionneront dans les zones de texte. Il est également possible d'utiliser **Début**, **Fin**, **Ctrl +** Débutet **Ctrl + Fin** pour déplacer le curseur au début ou à la fin du texte.

Vous pouvez utiliser **Ctrl + Z** pour annuler les modifications récentes lorsque vous modifiez une zone de texte. Cependant, l'utilisation des boutons **Annuler / Rétablir** annulera et rétablira des actions de texte entières, telles que l'ajout d'une zone de texte.

Appliquez des codes **Alt** dans les zones de texte à l'aide des raccourcis clavier suivants pour ajouter des informations de droits d'auteur à vos images :

® (Symbole de marque déposée)	**Alt + 0174**
© (Symbole de copyright)	**Alt + 0169**
™ (Symbole de marque de commerce)	**Alt + 0153**

Rastérisation du texte

Il est recommandé de sélectionner plusieurs couches de texte et de rastériser une seule fois, plutôt que de rastériser couche par couche.

Pour rastériser du texte :

Avec une couche de texte sélectionnée, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Sélectionnez **Calque** | **Rastériser le calque de texte** dans le menu principal.
- Appuyez sur **Ctrl + Maj + T**.
- Cliquez avec le bouton droit sur une couche de texte dans le volet **Couches** et choisissez **Rastériser la couche** dans le menu contextuel.

Introduction aux filtres

Si certains filtres utilisent certes des algorithmes complexes, d'autres sont quasi identiques aux calques d'ajustement équivalents.

Les filtres présentent deux caractéristiques déterminantes :

- Ils permettent un contrôle et une personnalisation bien plus importants que les calques d'ajustement, et
- Leurs opérations sur destructives.

Les filtres de Gemstone sont accessibles en sélectionnant **Filtre** dans le menu principal.

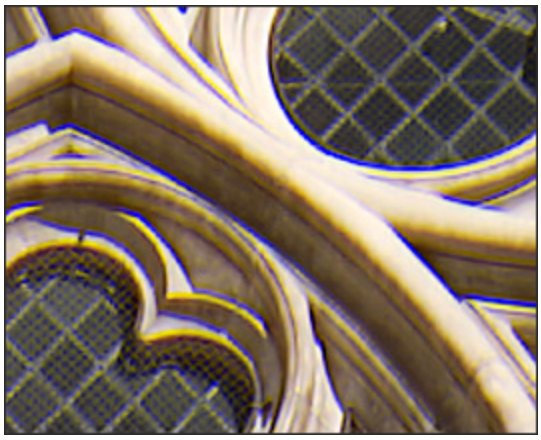
Les filtres sont classés sous les en-têtes de sous-menu suivants :

- Réparer
- Ajouter
- Géométrie
- Exposition et Éclairage,
- Couleur, et
- Détails.

Aberration chromatique

L'aberration chromatique est un artifact produit par l'objectif et qui se reconnaît à des franges dans les zones de fort contraste. L'objectif d'un appareil peut donner à diverses longueurs d'ondes de lumière une mise au point différente ; dans ce cas, les photos auront des franges ou des lignes de couleur sur les contours des zones de fort contraste. Une frange violette peut également se produire quand il existe une tache lumineuse devant l'objectif.

L'image suivante illustre une frange bleue/jaune.



L'outil **Aberration chromatique** permet d'atténuer les franges de distorsion des couleurs. Elles sont particulièrement utiles pour les photos qui contiennent des détails architecturaux. Pour obtenir les meilleurs résultats, il est conseillé d'utiliser la fonction Aberration chromatique d'abord et la fonction Suppression des franges ensuite.

Pour réduire les franges dans une image, procédez comme suit :

1. Dans le menu principal, sélectionnez **Filtre** | **Réparation** | **Aberration chromatique**.
2. Réglez les curseurs comme décrit ci-dessous.
3. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les changements et fermer le panneau.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Paramètres de l'aberration chromatique

Corriger le Rouge/Cyan	Ajustez les couches de rouge et de cyan pour réduire la frange rouge/cyan.
Corriger le Bleu/Jaune	Ajustez les couches de bleu et de jaune pour réduire la frange bleue/jaune.
Intensité de suppression des franges	Ajustez la quantité du couleur de votre choix dans la frange pour l'enlever des contours à contraste élevé. Un paramètre de zéro signifie que la suppression des franges n'est pas activée.
Rayon de suppression des franges	Ajustez le nombre des pixels autour du bord dont la frange sera supprimée.
Couleur de la frange	Ajustez le couleur pour enlever la frange des zones de fort contraste.

Ce filtre comporte un onglet **Ciblage des pixels** (pour plus d'informations, voir Ciblage des pixels). 

Utilisez le **Pinceau d'édition** pour peindre un effet sur une zone précise de l'image. 

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image. 

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central. 

Yeux rouges

Le filtre **Réduction des yeux rouges** corrige les yeux rouges sur les photographies numériques.

Pour corriger les yeux rouges :

1. Sélectionnez **Filtre** | **Réparation** | **Réduction des yeux rouges** dans le menu principal.
2. Utilisez les outils **Zoom** dans le coin inférieur gauche pour agrandir l'œil à corriger et centrer l'image sur lui.
3. Cliquez sur la partie rouge de l'œil.
4. Dans le groupe **Réduction des yeux rouges**, réglez les curseurs décrits ci-dessous.

Paramètres de correction des yeux rouges

Icône Couronne	
Taille	Faites glisser le curseur vers la droite pour augmenter la taille de la zone à assombrir, ou vers la gauche pour la réduire.
Assombrir	Faites glisser le curseur vers la droite pour intensifier la couleur de remplissage, ou vers la gauche pour l'atténuer.
Afficher le contour	Affiche ou masque le contour de la zone assombrie.

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Utilisez la molette de la souris pour ajuster la taille de la zone à assombrir.

Affichez ou masquez le contour de la zone assombrie en cochant ou en décochant la case **Afficher le contour**.

Utilisez la touche **Suppr** pour enlever l'ajustement de yeux rouges actif.

Estomper les imperfections

Utilisez les **Filtres de réparation** pour supprimer les défauts tels que :

- Les imperfections de la peau
- Les fils téléphoniques et autres objets indésirables
- Les taches de lumière causées par le flash, par exemple sur des flocons de neige ou sur des fenêtres
- Les éraflures et les gouttes d'eau sur l'objectif

Il existe quatre types de réparations disponibles :

- Réparation
- Clonage
- Clonage fusionné
- Gomme intelligente.

Types d'outils de réparation

Réparation	Le bouton **Réparation** active le Pinceau de réparation. Le Pinceau de réparation copie des pixels d'une zone de la photo à une autre, mais analyse les pixels de la zone source avant de les copier. Le Pinceau de réparation analyse également les pixels de la zone cible, puis fusionne les pixels de la source et de la cible afin de les adapter à la zone environnante. Cela permet de s'assurer que la lumière et la couleur des pixels de remplacement s'intègrent à la zone environnante. Le pinceau de Réparation fonctionne particulièrement bien avec les photos aux textures complexes, comme la peau ou la fourrure.
Dupliquer	Le bouton **Clonage** active le Pinceau de clonage. Le Pinceau de clonage copie exactement les pixels d'une zone de la photo vers une autre, ce qui crée une reproduction identique. Le pinceau de Clonage est plus efficace pour les photos aux textures simples ou aux couleurs uniformes, car il y est plus difficile de reconnaître les pixels copiés sur la photo finale.
Clonage en fondu	L'outil Clonage fusionné copie les pixels exacts d'une zone d'une photo à une autre, mais il analyse les pixels de la zone cible et les fusionne avec les pixels copiés.
Effacement semi-auto	Gomme intelligente : pour plus d'informations sur la Gomme intelligente, reportez-vous à la section Gomme intelligente ci-dessous.

Les paramètres de **Réparation** peuvent être enregistrés en tant que préréglages pour une utilisation ultérieure.

Pour supprimer les défauts d'une photo :

1. Sélectionnez **Filtre** | **Réparation** | **Outils de réparation** dans le menu principal.
2. Sélectionnez l'une des options suivantes :
   - **Réparation** : copie les pixels de la zone source vers la zone cible, puis fond les pixels dans la zone environnante.
   - **Clonage** : Copie les pixels de la zone source vers la zone cible.
   - **Clonage fusionné** : copie les pixels de la zone source vers la zone cible, puis analyse les pixels de la zone cible et les fusionne avec les pixels copiés.
   - **Gomme intelligente**: analyse les pixels et remplit la zone en fonction de l'apparence probable de l'image sans l'objet effacé. Référez-vous à la section "Effacement semi-auto" on page 179 ci-dessous.
3. Faites glisser les curseurs **Largeur du tampon** et **Contour progressif** comme défini dans le tableau ci-dessous.

4. Cliquez avec le bouton droit sur l'image pour définir un emplacement source. Les pixels seront copiés à partir de cet emplacement et utilisés à l'emplacement cible.
5. Cliquez sur la zone à couvrir et faites-y glisser le pointeur de la souris. Si vous avez sélectionné le pinceau de réparation, Gemstone analyse et remplace les pixels lorsque vous relâchez le bouton de la souris. Si vous avez sélectionné l'outil de clonage fusionné, Gemstone analyse, remplace et fusionne les pixels lorsque vous relâchez le bouton de la souris.
6. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer vos modifications et fermer la boîte de dialogue.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.


Cliquez sur **Rétablir** pour rétablir la position des curseurs. Si vous enregistrez vos modifications, vous ne pourrez plus rétablir les paramètres.


Pour ajuster la taille du pinceau à la volée, faites tourner la molette de la souris. Pour ajuster le contour progressif, maintenez la touche **MAJ** enfoncée quand vous faites tourner la molette.

Options de réparation

Largeur du tampon	Largeur du tampon Définit la largeur du tampon en pixels.
Contour progressif	Détermine la taille du contour progressif autour du pinceau; ce contour évite les transitions visibles entre la partie de la photo d'origine et la partie corrigée. Le contour progressif est exprimé en pourcentage de la largeur du tampon, et non en nombre de pixels. Donc, il n'est pas nécessaire de régler le curseur de contour progressif quand vous réinitialisez la largeur du pinceau, car il s'ajuste automatiquement à un pourcentage de la nouvelle largeur. Cette option n'est pas disponible avec l'outil de clonage fusionné.
Afficher l'aperçu dans le curseur	Cochez cette case pour afficher un aperçu du point source sélectionné dans le curseur.


Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Effacement semi-auto

Supprimez les objets indésirables des images en les peignant, tout en utilisant le filtre **Gomme intelligente**. Le filtre **Gomme intelligente** analyse l'image et prédit comment remplir au mieux la zone peinte. Elle se base pour cela sur l'aspect probable de l'image sans le ou les objets en question.

1. Sélectionnez **Filtre** | **Réparation** | **Outils de réparation** dans le menu principal.
2. Dans la boîte de dialogue **Réparation**, activez le bouton radio **Gomme intelligente**.
3. Faites glisser le curseur **Largeur** ou utilisez la molette de votre souris pour définir la largeur du pinceau.
4. Peignez la zone à remplir en maintenant le bouton de la souris enfoncé. Après avoir relâché le bouton de la souris, le remplissage est appliqué. Répétez l'opération jusqu'à avoir atteint l'aspect souhaité.

Correction de la peau

Vous pouvez utiliser l'outil de **correction de la peau** pour unifier la teinte de la peau et corriger les imperfections et les défauts.

Pour corriger la teinte de la peau, procédez comme suit :

1. Effectuez l'une des opérations suivantes :
   - Cliquez sur **Filtrer** | **Réparation** | **Correction de la peau**.
   - Appuyez sur **K**.
2. Dans la boîte de dialogue **Correction de la peau**, réglez les paramètres comme décrit ci-dessous.
3. Effectuez l'une des opérations suivantes :
   - Cliquez sur **OK** pour appliquer les changements et fermer le panneau.
   - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Correction de la peau - Options

Lissage	Affinez le grain de la peau en supprimant les détails de texture.
Lueur	Augmentez la luminosité de la peau tout en la lissant délicatement.
Rayon	Détermine le niveau de détail de la texture modifiée par l'effet. Une valeur basse optimise les plus petits détails tandis qu'une valeur haute optimise les plus grands détails.


Ce filtre comporte un onglet **Ciblage des pixels** (pour plus d'informations, voir Ciblage des pixels).


Utilisez le **Pinceau d'édition** pour peindre un effet sur une zone précise de l'image.

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image. 

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central. 

Filigrane

Le filtre **Filigrane** ajoute un filigrane à une photo. Le filigrane peut être déplacé vers n'importe quelle position sur la photo, ou le mode de fusion et l'opacité du filigrane peuvent être modifiés.

Les paramètres personnalisés peuvent être enregistrés en tant que préréglages pour une utilisation future. Les préréglages peuvent être sélectionnés dans la liste déroulante **Préréglages** ou enregistrés en cliquant sur l'icône Enregistrer située à proximité immédiate.

Une image en filigrane devra être créée avant d'ajouter un filigrane à une photo.

Pour ajouter un filigrane à une image :

1. Sélectionnez **Filtre** | **Ajouter** | **Filigrane** dans le menu principal pour ouvrir la boîte de dialogue **Filigrane** et afficher un filigrane par défaut sur l'image.
2. Dans l'ensemble de champs **Filigrane** de la boîte de dialogue, sélectionnez un filigrane dans la liste déroulante ou cliquez sur le bouton **Ajouter** et naviguez pour ouvrir un nouveau filigrane.
3. Cliquez et faites glisser le filigrane pour le repositionner n'importe où sur l'image, ou dans l'ensemble de champs **Positionnement**, faites une sélection dans le champ **Point d'ancrage** pour utiliser un emplacement prédéfini, ou saisissez des valeurs personnalisées dans les champs **Horizontal** et **Vertical**.
4. Faites glisser les poignées de la zone de séleciton pour redimensionner le filigrane.
5. Cochez la case **Conserver les proportions lors du redimensionnement** si vous voulez redimensionner l'image du filigrane sans la déformer.
6. Sélectionnez une option dans la liste déroulante **Mode de fusion** pour indiquer comment le filigrane doit fondre le texte dans l'image sous-jacente.
7. Faites glisser le curseur **Opacité** pour définir la transparence du filigrane.
8. Activez **Ajouter un filigrane comme une nouvelle couche** pour que le filigrane soit ajouté à l'image en tant que nouvelle couche séparée dans l' **éditeur de couches**.
9. Activez **Appliquer le canal alpha** pour appliquer le canal alpha s'il est présent dans le filigrane. (Seuls les fichiers de filigrane TIF et ICO peuvent avoir un canal alpha.)
10. Cochez la case **Appliquer la transparence** pour rendre transparente une couleur du filigrane.

La couleur par défaut est le noir. Utilisez le sélecteur de couleurs pour sélectionner une couleur personnalisée.

11. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **Appliquer** pour ajouter le filigrane à l'image tout en laissant ouvert l'outil Filigrane.
    - Cliquez sur **OK** pour ajouter le filigrane à l'image et quitter l'outil.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.


Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Vignettage

Le filtre **Vignette** ajoute un cadre autour d'un sujet, comme une personne ou un bouquet de fleurs, ce qui peut aider à améliorer le point focal du portrait. L'apparence de la bordure Vignette est personnalisable.


Les paramètres personnalisés peuvent être enregistrés en tant que préréglages pour une utilisation future. Les préréglages peuvent être sélectionnés dans la liste déroulante **Préréglages** ou enregistrés en cliquant sur l'icône Enregistrer située à proximité immédiate.

Pour appliquer un filtre de vignetage :

1. Sélectionnez **Filtre** | **Ajouter** | **Vignette** depuis le menu principal ou appuyez sur **V**.
2. Définissez les paramètres comme décrit ci-dessous.
3. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les modifications et fermer l'onglet.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Paramètres relatifs au vignettage

Horizontal	Détermine où se trouve le point d'intérêt du portrait sur l'axe horizontal. Une valeur de 500 place ce point au milieu de la photo.
Vertical	Détermine où se trouve le point d'intérêt du portrait sur l'axe vertical. Une valeur de 500 place ce point au milieu de la photo.
Zone dégagée	Détermine la taille de la zone dégagée autour du centre d'intérêt du portrait. Faites glisser le curseur vers la gauche pour réduire la taille de cette zone. Faites-le glisser vers la droite pour en augmenter la taille.
Zone de transition	Détermine la largeur de la zone de transition entre la zone dégagée et le cadre. Faites glisser le curseur vers la gauche pour rétrécir la zone de transition. Faites glisser le curseur vers la droite pour l'élargir.
Agrandir	Agrandit le vignettage horizontalement pour rendre la forme elliptique plutôt que ronde.
Forme	Détermine la forme du cadre : • **Arrondi** : Sélectionnez « Arrondi » pour un cadre arrondi. • **Rectangulaire** : sélectionnez « Rectangulaire » pour un cadre rectangulaire.
Afficher le contour	Sélectionnez **Afficher le contour** pour afficher un contour qui montre le bord extérieur de la zone dégagée et le bord intérieur du cadre.
Image	Applique les effets spéciaux suivants à la zone du cadre de vignettage autour du centre d'intérêt : • **Couleur** : modifie la couleur de la zone de cadre en la couleur que vous avez sélectionnée dans le sélecteur de couleur. • **Saturation**: Supprime la couleur des personnes ou des objets dans le cadre de la vignette afin qu'ils soient en échelle de gris. • **Flou**: floute la zone du cadre de la vignette. • **Nuages**: applique un effet de **nuages** à la zone de trame. • **Bords**: applique un effet **Bords** en traçant les lignes et les détails des personnes ou des objets avec des couleurs au néon. • **Ondes radiales** : crée l'apparence d'ondes émises par le point focal dans la zone du cadre. • **Flou radial** : crée un flou radial qui fait pivoter et étire la zone du cadre. • **Flou de zoom** : applique un flou de zoom à la zone du cadre. • **Bords au crayon**: applique l'effet **Bords au crayon** en traçant les lignes et les détails autour des personnes ou des objets avec un crayon.

	• **Barbouiller** : Donne l'impression que les personnes ou les objets situés autour du point focal ont été barbouillés au pinceau. • **Pixéliser** : applique un effet de pixel au cadre. • **Ancien** : applique un effet de vieillissement au cadre pour lui donner l'impression d'une vieille photo. • **Bords brillants** : Ajoute de la couleur aux lignes et aux détails du cadre. • **Ondulation**: Ajoute des ondulations au cadre afin qu'il ressemble à des ondulations liquides sortant de la zone focale.
Paramètres de l'effet Couleur	Sélectionnez une couleur dans la liste déroulante afin de produire un sélecteur de couleurs pour sélectionner la couleur de la vignette.

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Ce filtre comporte un onglet **Ciblage des pixels** (pour plus d'informations, voir Ciblage des pixels).

Stores

L'effet **Stores** divise une image en barres qui ressemblent à des stores vénitiens ou verticaux. Les caractéristiques des stores peuvent être personnalisées.

Les paramètres personnalisés peuvent être enregistrés en tant que préréglages pour une utilisation future. Les préréglages peuvent être sélectionnés dans la liste déroulante **Préréglages** ou enregistrés en cliquant sur l'icône Enregistrer située à proximité immédiate.

Pour appliquer un effet Stores, procédez comme suit :

1. Dans le menu principal, sélectionnez **Filtre** | **Ajouter** | **Effets spéciaux**.
2. Dans la boîte de dialogue **Effets**, accédez au groupe **Artistique**.
3. Sélectionnez **Stores**.
4. Définissez les paramètres comme décrit ci-dessous.
5. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les changements et fermer le panneau.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Paramètres de l'effet Stores

Largeur	Détermine la largeur des stores. Saisissez un nombre compris entre 1 et 1 000 ou faites glisser le curseur pour régler la largeur de chaque store. Plus la valeur est élevée, plus la largeur des stores augmente.
Opacité	Détermine l'opacité des stores. Saisissez un nombre compris entre 1 et 99 ou faites glisser le curseur pour changer l'opacité des stores. Plus l'opacité est élevée, plus l'image est obscurcie.
Angle	Détermine l'angle des stores. Saisissez un nombre compris entre 1 et 360 ou faites glisser la flèche pour régler l'angle.
Couleur du store	Détermine la couleur des stores.

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Utilisez le **Pinceau d'édition** pour peindre un effet sur une zone précise de l'image. 

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image. 

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central. 

Collage

L'effet **Collage** divise de manière créative une photo en plusieurs photos.

Les paramètres personnalisés peuvent être enregistrés en tant que préréglages pour une utilisation future. Les préréglages peuvent être sélectionnés dans la liste déroulante **Préréglages** ou enregistrés en cliquant sur l'icône Enregistrer située à proximité immédiate.

Pour appliquer l'effet Collage, procédez comme suit :

1. Dans le menu principal, sélectionnez **Filtre** | **Ajouter** | **Effets spéciaux**.
2. Dans la boîte de dialogue **Effets**, accédez au groupe **Artistique**.
3. Sélectionnez **Collage**.
4. Définissez les paramètres comme décrit ci-dessous.

5. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les changements et fermer le panneau.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Paramètres de collage

Nombre de photos	Définit le nombre de photos à inclure dans le collage.
Taille	Définit la taille des photos à inclure dans le collage.
Couleur de fond	Sélectionne une couleur d'arrière-plan en cliquant sur la flèche déroulante pour afficher les dégradés de couleurs
Aléatoire	Remanie les photos.

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Utilisez le **Pinceau d'édition** pour peindre un effet sur une zone précise de l'image. 

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image. 

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central. 

Bords colorés

L'effet **Bords colorés** trace les lignes et les détails des personnes ou des objets dans une image.

Les paramètres personnalisés peuvent être enregistrés en tant que préréglages pour une utilisation future. Les préréglages peuvent être sélectionnés dans la liste déroulante **Préréglages** ou enregistrés en cliquant sur l'icône Enregistrer située à proximité immédiate.

Pour appliquer un effet Bords colorés, procédez comme suit :

1. Dans le menu principal, sélectionnez **Filtre** | **Ajouter** | **Effets spéciaux**.
2. Dans la boîte de dialogue **Effets**, accédez au groupe **Artistique**.
3. Sélectionnez **Bords colorés.**
4. Définissez les paramètres comme décrit ci-dessous.

5. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les changements et fermer le panneau.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Paramètres de l'effet Bords colorés

Intensité	Détermine la quantité de couleur ajoutée aux bords à l'intérieur de l'image. Plus la valeur est élevée, plus la couleur appliquée à l'image est intense.
Couleur des bords	Détermine la couleur des bords.
Détection des bords	Détermine l'algorithme de détection des bords. Cet algorithme contrôle la formule permettant de détecter les bords et la direction des indicateurs de bord.
Rendre flou	Estompe les bords de l'image. Cochez la case **Utiliser le flou**, puis sélectionnez un paramètre de flou dans la liste déroulante pour déterminer le degré de flou appliqué.

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Utilisez le **Pinceau d'édition** pour peindre un effet sur une zone précise de l'image. 

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image. 

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central. 

Contours

L'effet **Contours** dessine les contours de l'image afin de lui conférer une apparence de dessin animé. Vous avez l'option de modifier la rondeur, la fréquence des lignes, la couleur et le paramètre d'intensité.

Les paramètres personnalisés peuvent être enregistrés en tant que préréglages pour une utilisation future. Les préréglages peuvent être sélectionnés dans la liste déroulante **Préréglages** ou enregistrés en cliquant sur l'icône Enregistrer située à proximité immédiate.

Pour appliquer l'effet Contours, procédez comme suit :

1. Dans le menu principal, sélectionnez **Filtre** | **Ajouter** | **Effets spéciaux**.
2. Dans la boîte de dialogue **Effets**, accédez au groupe **Artistique**.
3. Sélectionnez **Contours**.
4. Définissez les paramètres comme décrit ci-dessous.
5. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les changements et fermer le panneau.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Paramètres de l'effet Contours

Arrondir	Détermine la quantité de courbes dans les lignes de contour. Plus la valeur est élevée, plus les lignes seront arrondies.
Fréquence de la ligne	Détermine la quantité d'espace entre les lignes de contour. Plus la valeur est élevée, plus les lignes se rapprochent.
Épaisseur	Détermine l'épaisseur des lignes. Plus la valeur est élevée, plus la ligne est sombre.
Couleur de la ligne	Indique la couleur des lignes de contour.

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Utilisez le **Pinceau d'édition** pour peindre un effet sur une zone précise de l'image. 

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image. 

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central. 

Hachures

L'effet **Hachures** ajoute des hachures à une image.

Pour appliquer l'effet Hachures, procédez comme suit :

1. Dans le menu principal, sélectionnez **Filtre** | **Ajouter** | **Effets spéciaux**.
2. Dans la boîte de dialogue **Effets**, accédez au groupe **Artistique**.

3. Sélectionnez **Hachures**.
4. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les changements et fermer le panneau.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Utilisez le **Pinceau d'édition** pour peindre un effet sur une zone précise de l'image. 

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image. 

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central. 

Dramatique

L'effet **Dramatique** donne une ambiance particulière à vos images en changeant drastiquement le contraste dans des zones spécifiques.

Les paramètres personnalisés peuvent être enregistrés en tant que préréglages pour une utilisation future. Les préréglages peuvent être sélectionnés dans la liste déroulante **Préréglages** ou enregistrés en cliquant sur l'icône Enregistrer située à proximité immédiate.

Pour appliquer l'effet Dramatique :

1. Dans le menu principal, sélectionnez **Filtres** | **Ajouter** | **Effets spéciaux**.
2. Dans la boîte de dialogue **Effets**, accédez au groupe **Artistique**.
3. Sélectionnez **Dramatique**.
4. Définissez les paramètres comme décrit ci-dessous.
5. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **Terminé** pour appliquer les changements et fermer le panneau.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Paramètres de l'option Dramatique

Intensité	Détermine l'intensité du contraste appliqué.
Répandre	Détermine dans quelle mesure l'effet s'étend sur les détails de la photo.

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Utilisez le **Pinceau d'édition** pour peindre un effet sur une zone précise de l'image. 

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image. 

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central. 

Bas-relief

L'effet **Bas-relied** ajoute un relief en niveaux de gris à une image.

Les paramètres personnalisés peuvent être enregistrés en tant que préréglages pour une utilisation future. Les préréglages peuvent être sélectionnés dans la liste déroulante **Préréglages** ou enregistrés en cliquant sur l'icône Enregistrer située à proximité immédiate.

Pour appliquer l'effet Bas-relief :

1. Dans le menu principal, sélectionnez **Filtres** | **Ajouter** | **Effets spéciaux**.
2. Dans la boîte de dialogue **Effets**, accédez au groupe **Artistique**.
3. Sélectionnez **Bas-relief**.
4. Définissez les paramètres comme décrit ci-dessous.
5. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les changements et fermer le panneau.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Paramètres de l'effet Estampage

Élévation	Détermine la hauteur de la source d'éclairage sur l'image. Plus la valeur est basse, plus les ombres seront importantes et l'image sombre. Plus la valeur est élevée, moins les ombres seront importantes et plus l'image sera claire.
Poids	Détermine la quantité de relief à ajouter. Plus la valeur est élevée, plus le relief sera profond.
Azimut	Détermine l'angle des ombres qui s'étirent à partir des bords dans les détails de l'image. Une valeur de 0 ajoute des ombres du côté gauche ; une valeur de 180 les ajoute du côté droit.

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Utilisez le **Pinceau d'édition** pour peindre un effet sur une zone précise de l'image. 

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image. 

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central. 

Bords frangés

L'effet **Bords frangés** ajoute des franges aux lignes et aux détails des personnes ou des objets dans l'image.

Les paramètres personnalisés peuvent être enregistrés en tant que préréglages pour une utilisation future. Les préréglages peuvent être sélectionnés dans la liste déroulante **Préréglages** ou enregistrés en cliquant sur l'icône Enregistrer située à proximité immédiate.

Pour appliquer l'effet Bords frangés :

1. Dans le menu principal, sélectionnez **Filtres** | **Ajouter** | **Effets spéciaux**.
2. Dans la boîte de dialogue **Effets**, accédez au groupe **Artistique**.
3. Sélectionnez **Bords frangés**.
4. Définissez les paramètres comme décrit ci-dessous.

5. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les changements et fermer le panneau.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Paramètres de l'effet Bords frangés

Fréquence	Détermine la quantité de franges à ajouter à l'image. Plus le paramètre est élevé, plus la frange appliquée à l'image sera dense.
Seuil	Détermine la netteté que doit avoir un bord pour qu'y soit appliquée une frange. Plus la valeur est basse, plus la zone de l'image à laquelle est ajoutée la frange augmente.
Longueur de la frange	Détermine la longueur de chaque frange. Plus la valeur est élevée, plus la longueur de chaque frange augmente.
Variation	Détermine la proportion de la frange poussant dans la direction indiquée par le paramètre **Direction de la frange**. Plus la valeur est élevée, plus la direction de la frange sera aléatoire.
Direction de la frange	Détermine la direction générale dans laquelle semble pousser la frange.
Détection des bords	Détermine l'algorithme de détection des bords. Cet algorithme contrôle la formule permettant de détecter les bords et la direction des indicateurs de bord.
Couleur de fond	Détermine la couleur de l'arrière-plan de l'image filtrée. Cochez la case **Image** pour utiliser les couleurs d'origine de l'image, ou cliquez sur le sélecteur de couleur pour en choisir une autre.
Couleur de la frange	Détermine la couleur de la frange. Cochez la case **Image** pour utiliser les couleurs d'origine de l'image, ou cliquez sur le sélecteur de couleur pour en choisir une autre.
Aléatoire	Indique que l'emplacement des franges est appliqué de façon aléatoire. Quand vous appliquez l'effet **Bords frangés**, Gemstone place les franges de façon aléatoire pour que l'effet soit différent à chaque fois que vous appliquez le filtre. Vous pouvez définir une amorce aléatoire particulière pour que l'effet obtenu soit identique à chaque application. Pour générer une nouvelle amorce aléatoire, cliquez sur **Aléatoire**.


Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Utilisez le **Pinceau d'édition** pour peindre un effet sur une zone précise de l'image. 

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image. 

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central. 

Obscur

L'effet **Obscur** donne aux images un aspect sombre et mélancolique.

Les paramètres personnalisés peuvent être enregistrés en tant que préréglages pour une utilisation future. Les préréglages peuvent être sélectionnés dans la liste déroulante **Préréglages** ou enregistrés en cliquant sur l'icône Enregistrer située à proximité immédiate.

Pour appliquer l'effet Obscur :

1. Dans le menu principal, sélectionnez **Filtres** | **Ajouter** | **Effets spéciaux**.
2. Dans la boîte de dialogue **Effets**, accédez au groupe **Artistique**.
3. Sélectionnez **Obscur**.
4. Définissez les paramètres comme décrit ci-dessous.
5. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les changements et fermer le panneau.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Option de l'effet Obscur

Couleur	Faites glisser pour ajouter une teinte de couleur à l'image.

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Utilisez le **Pinceau d'édition** pour peindre un effet sur une zone précise de l'image. 

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image. 

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central. 

Bords lumineux

L'effet **Bords lumineux** ajoute de la couleur aux lignes et aux détails des personnes ou des objets présents dans une image. Les lignes et détails colorés paraissent alors briller.

Les paramètres personnalisés peuvent être enregistrés en tant que préréglages pour une utilisation future. Les préréglages peuvent être sélectionnés dans la liste déroulante **Préréglages** ou enregistrés en cliquant sur l'icône Enregistrer située à proximité immédiate.

Pour appliquer un effet Bords lumineux :

1. Dans le menu principal, sélectionnez **Filtres** | **Ajouter** | **Effets spéciaux**.
2. Dans la boîte de dialogue **Effets**, accédez au groupe **Artistique**.
3. Sélectionnez **Bords lumineux**.
4. Définissez les paramètres comme décrit ci-dessous.
5. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les changements et fermer le panneau.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Paramètres de l'effet Bords lumineux

Intensité	Détermine la quantité de couleur ajoutée aux bords à l'intérieur de l'image. Plus la valeur est élevée, plus la couleur appliquée à l'image est intense.
Couleur	Détermine la couleur des bords.

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Utilisez le **Pinceau d'édition** pour peindre un effet sur une zone précise de l'image. 

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image. 

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central. 

Grunge

L'effet **Grunge** donne à une image un aspect sombre et morose.

Les paramètres personnalisés peuvent être enregistrés en tant que préréglages pour une utilisation future. Les préréglages peuvent être sélectionnés dans la liste déroulante **Préréglages** ou enregistrés en cliquant sur l'icône Enregistrer située à proximité immédiate.

Pour appliquer l'effet Grunge :

1. Dans le menu principal, sélectionnez **Filtres** | **Ajouter** | **Effets spéciaux**.
2. Dans la boîte de dialogue **Effets**, accédez au groupe **Artistique**.
3. Sélectionnez **Grunge**.
4. Définissez les paramètres comme décrit ci-dessous.
5. Effectuez l'une des opérations suivantes :
   - Cliquez sur **OK** pour appliquer les changements et fermer le panneau.
   - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Option Grunge

Couleur	Faites glisser pour ajouter une dominante de couleur à l'image. Lorsque le curseur **Couleur** est réglé sur 0, aucune dominante n'est ajoutée.

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Utilisez le **Pinceau d'édition** pour peindre un effet sur une zone précise de l'image. 

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image. 

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central. 

Lomo

L'effet **Lomo** confère aux images l'apparence rétro de photos prises avec un appareil photo Lomo. Ce genre de photos offrent un contraste très élevé, ainsi qu'une teinte dorée et un vignettage évident.

Les paramètres personnalisés peuvent être enregistrés en tant que préréglages pour une utilisation future. Les préréglages peuvent être sélectionnés dans la liste déroulante **Préréglages** ou enregistrés en cliquant sur l'icône Enregistrer située à proximité immédiate.

Pour appliquer l'effet Lomo :

1. Dans le menu principal, sélectionnez **Filtres** | **Ajouter** | **Effets spéciaux**.
2. Dans la boîte de dialogue **Effets**, accédez au groupe **Artistique**.
3. Sélectionnez **Lomo**.
4. Définissez les paramètres comme décrit ci-dessous.
5. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les changements et fermer le panneau.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Options Lomo

Distorsion de la couleur	Faites glisser vers la droite pour augmenter la distorsion des couleurs.
Intensité du vignettage	Faites glisser vers la droite pour augmenter le niveau de vignettage.

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Utilisez le **Pinceau d'édition** pour peindre un effet sur une zone précise de l'image. 

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image. 

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central. 

Orton

L'effet **Orton** confère aux images une apparence impressionniste. L'effet **Orton** imite une technique de chambre noire qui combine deux images légèrement surexposées et dont l'une est par ailleurs légèrement floue.

Les paramètres personnalisés peuvent être enregistrés en tant que préréglages pour une utilisation future. Les préréglages peuvent être sélectionnés dans la liste déroulante **Préréglages** ou enregistrés en cliquant sur l'icône Enregistrer située à proximité immédiate.

Pour appliquer l'effet Orton :

1. Dans le menu principal, sélectionnez **Filtres** | **Ajouter** | **Effets spéciaux**.
2. Dans la boîte de dialogue **Effets**, accédez au groupe **Artistique**.
3. Sélectionnez **Orton**.
4. Définissez les paramètres comme décrit ci-dessous.
5. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les changements et fermer le panneau.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Options Orton

Flou	Faites glisser vers la droite pour augmenter le niveau de flou.
Contraste	Faites glisser vers la droite pour augmenter le niveau de contraste.
Luminosité	Faites glisser vers la droite pour augmenter le niveau de luminosité.

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Utilisez le **Pinceau d'édition** pour peindre un effet sur une zone précise de l'image. 

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image. 

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central. 

Effet photo

L'**Effet photo** applique différents filtres à une image.

Les paramètres personnalisés peuvent être enregistrés en tant que préréglages pour une utilisation future. Les préréglages peuvent être sélectionnés dans la liste déroulante **Préréglages** ou enregistrés en cliquant sur l'icône Enregistrer située à proximité immédiate.

Pour appliquer l'Effet photo :

1. Dans le menu principal, sélectionnez **Filtres** | **Ajouter** | **Effets spéciaux**.
2. Dans la boîte de dialogue **Effets**, accédez au groupe **Artistique**.
3. Sélectionnez **Effet photo**.
4. Sélectionnez une option dans le menu déroulant **Type de filtre**.
5. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les changements et fermer le panneau.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Utilisez le **Pinceau d'édition** pour peindre un effet sur une zone précise de l'image. 

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image. 

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central. 

Explosion de pixels

L'effet **Explosion de pixels** fait exploser les pixels à partir d'un point central sur une image. Les paramètres de l'effet **Explosion de pixels**, comme l'intensité et la direction, peuvent être personnalisés.

Les paramètres personnalisés peuvent être enregistrés en tant que préréglages pour une utilisation future. Les préréglages peuvent être sélectionnés dans la liste déroulante **Préréglages** ou enregistrés en cliquant sur l'icône Enregistrer située à proximité immédiate.

Pour appliquer l'effet Explosion de pixels :

1. Dans le menu principal, sélectionnez **Filtres** | **Ajouter** | **Effets spéciaux**.
2. Dans la boîte de dialogue **Effets**, accédez au groupe **Artistique**.
3. Sélectionnez **Explosion de pixels**.
4. Définissez les paramètres comme décrit ci-dessous.
5. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les changements et fermer le panneau.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Paramètres de l'effet Explosion de pixels

Centre horizontal	Indique le point central de l'explosion sur l'axe horizontal. Une valeur de 500 positionne l'explosion au centre de l'image.
Centre vertical	Indique le point central de l'explosion sur l'axe vertical. Une valeur de 500 positionne l'explosion au centre de l'image.
Intensité	Détermine l'intensité de l'explosion. Plus la valeur est élevée, plus la gerbe de pixels sur l'image sera importante et brillante.
Direction de l'explosion	Indique la direction de l'explosion. Sélectionnez l'une des options suivantes, ou les deux : • **Éclatement horizontal** : éclate les pixels vers les bords droit et gauche de l'image. • **Éclatement vertical** : éclate les pixels vers les bords supérieur et inférieur de l'image.
Aléatoire	Indique que les pixels seront placés de façon aléatoire. Lors de l'application de l'effet **Explosion de pixels** à une image, Gemstone place les pixels de manière aléatoire afin qu'ils soient différents à chaque application du filtre. Pour générer une nouvelle amorce aléatoire, cliquez sur le bouton **Randomiser**.

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Utilisez le **Pinceau d'édition** pour peindre un effet sur une zone précise de l'image. 

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image. 

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central. 

Tuiles dispersées

L'effet **Tuiles dispersées** divise une image en tuiles rectangulaires, et disperse et empile les tuiles.

Les paramètres personnalisés peuvent être enregistrés en tant que préréglages pour une utilisation future. Les préréglages peuvent être sélectionnés dans la liste déroulante **Préréglages** ou enregistrés en cliquant sur l'icône Enregistrer située à proximité immédiate.

Pour appliquer l'effet Tuiles dispersées :

1. Sélectionnez **Filtre** | **Ajouter** | **Effets spéciaux** dans le menu principal.
2. Dans la boîte de dialogue **Effets**, accédez au groupe **Distorsion**.
3. Sélectionnez **Tuiles dispersées**.
4. Définissez les paramètres comme décrit ci-dessous.
5. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les changements et fermer le panneau.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Paramètres de l'effet Tuiles dispersées

Taille des tuiles	Détermine la taille des tuiles.
Quantité de dispersion	Détermine la quantité de tuiles qui quitteront leur position de départ.
Couleur de fond	Détermine la couleur de fond. Cliquez sur le sélecteur de couleur pour choisir une autre couleur.
Aléatoire	Indique que les tuiles seront placées de façon aléatoire. Lors de l'application de l'effet **Tuiles dispersées** à une image, Gemstone place les fragments de manière aléatoire pour rendre l'effet différent à chaque fois que le filtre est appliqué. Pour générer une nouvelle amorce aléatoire, cliquez sur le bouton **Randomiser**.

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Utilisez le **Pinceau d'édition** pour peindre un effet sur une zone précise de l'image. 

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image. 

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central. 

Tôle

L'effet **Tôle** confère aux images l'apparence d'empreintes sur métal.

Les paramètres personnalisés peuvent être enregistrés en tant que préréglages pour une utilisation future. Les préréglages peuvent être sélectionnés dans la liste déroulante **Préréglages** ou enregistrés en cliquant sur l'icône Enregistrer située à proximité immédiate.

Pour appliquer l'effet Tôle :

1. Sélectionnez **Filtre** | **Ajouter** | **Effets spéciaux** dans le menu principal.
2. Dans la boîte de dialogue **Effets**, accédez au groupe **Artistique**.
3. Sélectionnez **Tôle**.
4. Définissez les paramètres comme décrit ci-dessous.

5. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les changements et fermer le panneau.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Paramètres de l'effet Tôle

Arrondir	Détermine la quantité de courbes dans les bords des empreintes.
Détail	Détermine la quantité de détails dans l'empreinte.
Angle	Détermine l'angle du grain de la tôle.
Couleur du métal	Détermine la couleur de la tôle.
Orientation	Indique la direction dans laquelle la tôle est travaillée. Sélectionnez l'une des options suivantes : • **Prévu** : Estampe le métal par-dessus l'image. • **En retrait** : estampille le métal par dessous l'image.

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Utilisez le **Pinceau d'édition** pour peindre un effet sur une zone précise de l'image. 

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image. 

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central. 

Vitrail

L'effet **Vitrail** divise les images en fragments de taille et de forme aléatoires, pour donner à la photo l'apparence d'un vitrail.

Les paramètres personnalisés peuvent être enregistrés en tant que préréglages pour une utilisation future. Les préréglages peuvent être sélectionnés dans la liste déroulante **Préréglages** ou enregistrés en cliquant sur l'icône Enregistrer située à proximité immédiate.

Pour appliquer l'effet Vitrail :

1. Sélectionnez **Filtre** | **Ajouter** | **Effets spéciaux** dans le menu principal.
2. Dans la boîte de dialogue **Effets**, accédez au groupe **Artistique**.
3. Sélectionnez **Vitrail**.
4. Définissez les paramètres comme décrit ci-dessous.
5. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les changements et fermer le panneau.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Paramètres de l'effet Vitrail

Taille des fragments	Détermine la taille des fragments.
Aléatoire	Indique que les fragments seront placés de façon aléatoire. Lors de l'application de l'effet **Vitrail** à une image, Gemstone place les fragments de manière aléatoire pour rendre l'effet différent à chaque fois que le filtre est appliqué. Pour générer une nouvelle amorce aléatoire, cliquez sur le bouton **Randomiser**.

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Utilisez le **Pinceau d'édition** pour peindre un effet sur une zone précise de l'image. 

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image. 

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central. 

Seuil

L'effet **Seuil** crée une image en noir et blanc.

Les paramètres personnalisés peuvent être enregistrés en tant que préréglages pour une utilisation future. Les préréglages peuvent être sélectionnés dans la liste déroulante **Préréglages** ou enregistrés en cliquant sur l'icône Enregistrer située à proximité immédiate.

Pour appliquer l'effet Seuil :

1. Sélectionnez **Filtre** | **Ajouter** | **Effets spéciaux** dans le menu principal.
2. Dans la boîte de dialogue **Effets**, accédez au groupe **Artistique**.
3. Sélectionnez **Seuil**.
4. Définissez les paramètres comme décrit ci-dessous.
5. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les changements et fermer le panneau.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Paramètres de l'effet Seuil

Seuil	Le **seuil** de ce curseur détermine quels pixels deviennent noirs et lesquels deviennent blancs dans l'image en noir et blanc. Tous les pixels plus lumineux que le seuil sélectionné deviendront blancs ; tous ceux plus sombres deviendront noirs.

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Utilisez le **Pinceau d'édition** pour peindre un effet sur une zone précise de l'image. 

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image. 

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central. 

Topographie

L'effet **Topographie** transforme les détails d'une image en lignes de contour.

Les paramètres personnalisés peuvent être enregistrés en tant que préréglages pour une utilisation future. Les préréglages peuvent être sélectionnés dans la liste déroulante **Préréglages** ou enregistrés en cliquant sur l'icône Enregistrer située à proximité immédiate.

Pour appliquer l'effet Topographie :

1. Sélectionnez **Filtre** | **Ajouter** | **Effets spéciaux** dans le menu principal.
2. Dans la boîte de dialogue **Effets**, accédez au groupe **Artistique**.

3. Sélectionnez **Topographie**.
4. Définissez les paramètres comme décrit ci-dessous.
5. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les changements et fermer le panneau.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Paramètres de l'effet Seuil

Arrondir	Ajuste la quantité de courbes dans les lignes de contour.
Nombre de lignes	Spécifie le nombre de lignes de contour à ajouter.

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Utilisez le **Pinceau d'édition** pour peindre un effet sur une zone précise de l'image. 

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image. 

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central. 

Tressage

L'effet **Tressage** donne l'impression que la photo a été tressée dans une tapisserie ou un panier. Modifiez la largeur des bandes verticales et horizontales, la largeur des espaces entre les bandes et la couleur de l'arrière-plan que l'on voit à travers les espaces.

Les paramètres personnalisés peuvent être enregistrés en tant que préréglages pour une utilisation future. Les préréglages peuvent être sélectionnés dans la liste déroulante **Préréglages** ou enregistrés en cliquant sur l'icône Enregistrer située à proximité immédiate.

Pour appliquer l'effet Tressage :

1. Sélectionnez **Filtre** | **Ajouter** | **Effets spéciaux** dans le menu principal.
2. Dans la boîte de dialogue **Effets**, accédez au groupe **Artistique**.
3. Sélectionnez **Tressage**.

4. Définissez les paramètres comme décrit ci-dessous.
5. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les changements et fermer le panneau.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Paramètres de Tressage

Largeur des bandes	Détermine la largeur des bandes verticales et horizontales.
Largeur des espaces	Détermine la largeur des espaces entre les bandes.
Couleur de fond	Détermine la couleur de fond. Cliquez sur le sélecteur de couleur pour choisir une autre couleur.

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Utilisez le **Pinceau d'édition** pour peindre un effet sur une zone précise de l'image. 

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image. 

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central. 

Vent

L'effet **Vent** ajoute des lignes de vent qui donnent l'impression que les objets immobiles d'une image bougent.

Les paramètres personnalisés peuvent être enregistrés en tant que préréglages pour une utilisation future. Les préréglages peuvent être sélectionnés dans la liste déroulante **Préréglages** ou enregistrés en cliquant sur l'icône Enregistrer située à proximité immédiate.

Pour appliquer l'effet Vent :

1. Sélectionnez **Filtre** | **Ajouter** | **Effets spéciaux** dans le menu principal.
2. Dans la boîte de dialogue **Effets**, accédez au groupe **Artistique**.
3. Sélectionnez **Vent**.

4. Définissez les paramètres comme décrit ci-dessous.
5. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les changements et fermer le panneau.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Paramètres de l'effet Vent

Intensité	Détermine la force des lignes de vent sur l'image. Plus la valeur est élevée, plus les lignes de vent seront prononcées.
Seuil	Détermine la netteté que doit avoir un bord pour que le filtre lui applique du vent. Plus la valeur est élevée, plus le bord devra être marqué.
Probabilité de vent	Détermine la quantité de lignes de vent à ajouter à l'image.
Détection des bords	Détermine l'algorithme de détection des bords. Cet algorithme contrôle la formule permettant de détecter les bords et la direction des indicateurs de bord.
Couleur de fond	Détermine la couleur de l'arrière-plan. Cochez la case **Image** pour utiliser les couleurs d'origine de l'image, ou cliquez sur le sélecteur de couleur pour en choisir une autre.
Couleur du vent	Détermine la couleur des lignes de vent. Cochez la case **Image** pour utiliser les couleurs d'origine de l'image, ou cliquez sur le sélecteur de couleur pour en choisir une autre.
Angle du vent	Détermine l'angle des lignes de vent.
Aléatoire	Indique que les lignes de vent seront placées de façon aléatoire. Lors de l'application de l'effet **Vent** à une image, Gemstone place les lignes de vent de manière aléatoire pour rendre l'effet différent à chaque fois que le filtre est appliqué. Pour générer une nouvelle amorce aléatoire, cliquez sur le bouton **Randomiser**.

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Utilisez le **Pinceau d'édition** pour peindre un effet sur une zone précise de l'image.

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image.

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central.

Carte de dégradé

L'effet **Carte de dégradé** ajoute de la couleur aux zones claires et obscures des images. L'effet **Carte de dégradé** relie les ombres à une couleur et les zones claires à une autre, en fonction de la valeur de luminosité de chaque pixel. Vous pouvez ainsi donner aux parties les plus sombres de l'image une couleur qui tranche radicalement avec celle des zones les plus claires.

Les paramètres personnalisés peuvent être enregistrés en tant que préréglages pour une utilisation future. Les préréglages peuvent être sélectionnés dans la liste déroulante **Préréglages** ou enregistrés en cliquant sur l'icône Enregistrer située à proximité immédiate.

Pour appliquer l'effet Carte de dégradé, procédez comme suit :

1. Dans le menu principal, sélectionnez **Filtres** | **Ajouter** | **Effets spéciaux**.
2. Dans la boîte de dialogue **Effets**, accédez au groupe **Couleur**.
3. Sélectionnez **Carte de dégradé**.
4. Définissez les paramètres comme décrit ci-dessous.
5. Effectuez l'une des opérations suivantes :
   - Cliquez sur **OK** pour appliquer les changements et fermer le panneau.
   - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Carte de dégradé - Options

Foncé	Choisissez la couleur à ajouter aux parties sombres de l'image.
Light	Choisissez la couleur à ajouter aux parties claires de l'image.

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Utilisez le **Pinceau d'édition** pour peindre un effet sur une zone précise de l'image.

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image.

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central. 

Négatif

L'effet **Négatif** crée un négatif de l'image. Vous pouvez également utiliser l'effet **Négatif** sur un négatif scanné à partir d'une pellicule pour produire une image positive.

Pour appliquer l'effet Négatif :

1. Dans le menu principal, sélectionnez **Filtres** | **Ajouter** | **Effets spéciaux**.
2. Dans la boîte de dialogue **Effets**, accédez au groupe **Couleur**.
3. Sélectionnez **Négatif**.
4. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les changements et fermer le panneau.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Utilisez le **Pinceau d'édition** pour peindre un effet sur une zone précise de l'image. 

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image. 

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central. 

Isohélie

L'effet **Isolhélie** réduit la quantité de niveaux de luminosité dans une image.

Les paramètres personnalisés peuvent être enregistrés en tant que préréglages pour une utilisation future. Les préréglages peuvent être sélectionnés dans la liste déroulante **Préréglages** ou enregistrés en cliquant sur l'icône Enregistrer située à proximité immédiate.

Pour appliquer l'effet Isohélie :

1. Dans le menu principal, sélectionnez **Filtres** | **Ajouter** | **Effets spéciaux**.
2. Dans la boîte de dialogue **Effets**, accédez au groupe **Couleur**.
3. Sélectionnez **Isohélie**.

4. Définissez les paramètres comme décrit ci-dessous.
5. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les changements et fermer le panneau.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Options d'isohélie

Niveaux de luminosité	Faites glisser pour ajuster la variance des couleurs de l'image. Plus la valeur est faible, moins les couleurs utilisées dans l'image sont nombreuses.

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Utilisez le **Pinceau d'édition** pour peindre un effet sur une zone précise de l'image. 

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image. 

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central. 

Solarisation

L'effet **Solarisation** donne l'impression d'une image surexposée, comme si la pellicule avait été exposée à la lumière avant son développement.

Les paramètres personnalisés peuvent être enregistrés en tant que préréglages pour une utilisation future. Les préréglages peuvent être sélectionnés dans la liste déroulante **Préréglages** ou enregistrés en cliquant sur l'icône Enregistrer située à proximité immédiate.

Pour appliquer l'effet Solarisation :

1. Sélectionnez **Filtre** | **Ajouter** | **Effets spéciaux** dans le menu principal.
2. Dans la boîte de dialogue **Effets**, accédez au groupe **Couleur**.
3. Sélectionnez **Solariser**.
4. Définissez les paramètres comme décrit ci-dessous.

5. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les changements et fermer le panneau.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Options de solarisation

Seuil	Indique le seuil de luminosité de l'image.
Effet	Spécifiez les pixels à régler en sélectionnant l'une des options suivantes. **Solarisation** : ajuste les pixels situés au-dessus du seuil indiqué. L'effet prend tous les pixels situés au-dessus du seuil et les remplace par leur valeur négative. Quand vous solarisez une image, une valeur de seuil élevée définit un seuil plus lumineux, et donc la surexposition est appliquée aux couleurs plus vives. **Lunarisation** : ajuste les pixels situés au-dessous du seuil indiqué. L'effet prend tous les pixels situés en dessous du seuil et les remplace par leur valeur négative. Quand vous lunarisez une image, une valeur de seuil élevée définit un seuil plus sombre, et donc les couleurs n'ont pas besoin d'être vives pour être surexposées.

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Utilisez le **Pinceau d'édition** pour peindre un effet sur une zone précise de l'image. 

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image. 

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central. 

Fenêtre givrée

L'effet **Fenêtre givrée** divise les images en barres, les transformant pour ressembler à la vue à travers le verre d'intimité que l'on trouve souvent dans les fenêtres de salles de bain. Sélectionnez ou personnalisez les paramètres d'effet **Fenêtre givrée** à appliquer à l'image.

Les paramètres personnalisés peuvent être enregistrés en tant que préréglages pour une utilisation future. Les préréglages peuvent être sélectionnés dans la liste déroulante **Préréglages** ou enregistrés en cliquant sur l'icône Enregistrer située à proximité immédiate.

Pour appliquer un effet de fenêtre givrée, procédez comme suit :

1. Dans le menu principal, sélectionnez **Filtre** | **Ajouter** | **Effets spéciaux**.
2. Dans la boîte de dialogue **Effets**, accédez au groupe **Distorsion**.
3. Sélectionnez l'effet **Fenêtre givrée**.
4. Définissez les paramètres comme décrit ci-dessous.
5. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les changements et fermer le panneau.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Paramètres de l'effet Fenêtre givrée

Largeur de la barre	Faites glisser pour dicter la largeur des ardoises d'images individuelles.
Orientation de la barre	Activez les boutons radio **Horizontal** ou **Vertical** pour spécifier l'orientation des barres d'image.

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Utilisez le **Pinceau d'édition** pour peindre un effet sur une zone précise de l'image. 

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image. 

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central. 

Grossir

Utilisez l'effet **Grossir** pour étirer ou rétrécir certaines zones d'une image, horizontalement et verticalement. L'effet **Grossir** vous permet de modifier les paramètres d'amplitude et de rayon, ainsi que la position de la distorsion.

Les paramètres personnalisés peuvent être enregistrés en tant que préréglages pour une utilisation future. Les préréglages peuvent être sélectionnés dans la liste déroulante **Préréglages** ou enregistrés en cliquant sur l'icône Enregistrer située à proximité immédiate.

Pour appliquer l'effet Grossir, procédez comme suit :

1. Dans le menu principal, sélectionnez **Filtre** | **Ajouter** | **Effets spéciaux**.
2. Dans la boîte de dialogue **Effets**, accédez au groupe **Distorsion**.
3. Sélectionnez **Grossir**.
4. Définissez les paramètres comme décrit ci-dessous.
5. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les changements et fermer le panneau.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Paramètres de Grossir et de Rétrécir

Position horizontale	Indique le centre de la déformation sur l'axe horizontal. Plus la valeur est basse, plus la déformation se déplace vers le côté gauche de l'image. Plus elle est élevée, plus la déformation se déplace vers la droite.
Position verticale	Indique le centre de la déformation sur l'axe vertical. Plus la valeur est basse, plus la déformation se déplace vers le bas l'image. Plus elle est élevée, plus la déformation se déplace vers le haut.
Rayon	Détermine le rayon de la zone déformée. Plus la valeur est basse, moins le rayon de la déformation est grand. Plus elle est élevée, plus il est grand.
Amplitude	Détermine l'amplitude de la déformation. Les valeurs négatives rétrécissent le centre de la déformation, les valeurs élevées le font grossir.
Couleur de fond	Indique la couleur d'arrière-plan de l'image après application de l'effet spécial. Cochez la case **Image** pour utiliser la couleur d'origine de l'image, ou cliquez sur le sélecteur de couleur pour en choisir une autre.
Direction de la déformation	Indique la direction de la déformation. Sélectionnez l'un des paramètres suivants, ou les deux : • **Horizontal** : déplace la distorsion horizontalement. • **Vertical** : déplace la distorsion verticalement.

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Utilisez le **Pinceau d'édition** pour peindre un effet sur une zone précise de l'image.

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image. 

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central. 

Secouer légèrement

L'effet **Secouer légèrement** ajoute des distorsions aux images. Vous pouvez personnaliser les caractéristiques des distorsions qui apparaîtront à l'image. Certaines distorsions changent la forme des coins extérieurs de l'image, et engendrent alors l'apparition d'un fond transparent.

Les paramètres personnalisés peuvent être enregistrés en tant que préréglages pour une utilisation future. Les préréglages peuvent être sélectionnés dans la liste déroulante **Préréglages** ou enregistrés en cliquant sur l'icône Enregistrer située à proximité immédiate.

Pour appliquer l'effet Secouer légèrement :

1. Dans le menu principal, sélectionnez **Filtres** | **Ajouter** | **Effets spéciaux**.
2. Dans la boîte de dialogue **Effets**, accédez au groupe **Distorsion**.
3. Sélectionnez **Secouer légèrement**.
4. Définissez les paramètres comme décrit ci-dessous.
5. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les changements et fermer le panneau.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Secouer légèrement - Options

Taille	Détermine la taille de la distorsion remuante. Saisissez un nombre entre 1 et 100 ou faites glisser le curseur pour régler la taille des distorsions. Plus la valeur est élevée, plus la largeur des vagues augmente.
Détail	Détermine le niveau de détail de la distorsion. Saisissez un nombre entre 1 et 10 ou faites glisser le curseur pour régler le niveau de détail.
Intensité	Détermine l'intensité de la distorsion. Saisissez un nombre entre 1 et 100 ou faites glisser le curseur pour régler l'intensité.
Aléatoire	Indique que les distorsions seront placées de façon aléatoire. Lors de l'application de l'effet **Secouer légèrement** à une image, Gemstone place les fragments de manière aléatoire pour que l'effet soit différent à chaque application du filtre. Pour générer une nouvelle amorce aléatoire, cliquez sur le bouton **Randomiser**.

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Utilisez le **Pinceau d'édition** pour peindre un effet sur une zone précise de l'image. 

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image. 

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central. 

Miroir

L'effet **Miroir** consiste à refléter l'image le long de l'axe horizontal ou vertical. Sélectionnez ou modifiez les options de l'effet **Miroir** pour les appliquer à une image, notamment l'axe et la direction du miroir.

Les paramètres personnalisés peuvent être enregistrés en tant que préréglages pour une utilisation future. Les préréglages peuvent être sélectionnés dans la liste déroulante **Préréglages** ou enregistrés en cliquant sur l'icône Enregistrer située à proximité immédiate.

Pour appliquer l'effet Miroir :

1. Dans le menu principal, sélectionnez **Filtres** | **Ajouter** | **Effets spéciaux**.
2. Dans la boîte de dialogue **Effets**, accédez au groupe **Distorsion**.
3. Sélectionnez **Miroir**.

4. Définissez les paramètres comme décrit ci-dessous.
5. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les changements et fermer le panneau.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Options Miroir

Axe du miroir	Curseur réglant la position du miroir. Une valeur de 500 positionne le miroir au centre de l'image.
Sens du miroir	Activez les boutons radio **Horizontal** ou **Vertical** pour spécifier l'orientation des barres d'image.

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Utilisez le **Pinceau d'édition** pour peindre un effet sur une zone précise de l'image. 

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image. 

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central. 

Pixeliser

Le pixel est la plus petite unité d'une image numérique, qui forme des lignes et des colonnes. Quand la résolution d'une image est réduite, la taille de chaque pixel augmente et produit un flou. L'effet **Pixeliser** permet d'augmenter la taille des pixels d'une image.

Les paramètres personnalisés peuvent être enregistrés en tant que préréglages pour une utilisation future. Les préréglages peuvent être sélectionnés dans la liste déroulante **Préréglages** ou enregistrés en cliquant sur l'icône Enregistrer située à proximité immédiate.

Pour appliquer l'effet Pixeliser :

1. Dans le menu principal, sélectionnez **Filtres** | **Ajouter** | **Effets spéciaux**.
2. Dans la boîte de dialogue **Effets**, accédez au groupe **Distorsion**.
3. Sélectionnez **Pixeliser**.

4. Définissez les paramètres comme décrit ci-dessous.
5. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les changements et fermer le panneau.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Options de pixellisation

Largeur	Faites glisser vers la droite pour augmenter la largeur des pixels d'une image.
Hauteur	Faites glisser vers la droite pour augmenter la hauteur des pixels d'une image.
Carré	Cochez la case **Carré** pour que la largeur et la hauteur soient identiques.

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Utilisez le **Pinceau d'édition** pour peindre un effet sur une zone précise de l'image. 

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image. 

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central. 

Vagues radiales

L'effet **Vagues radiales** affiche les vagues irradiant à partir d[un point central sur la photo. Le point central et l'apparence des vagues peuvent être personnalisés.

Les paramètres personnalisés peuvent être enregistrés en tant que préréglages pour une utilisation future. Les préréglages peuvent être sélectionnés dans la liste déroulante **Préréglages** ou enregistrés en cliquant sur l'icône Enregistrer située à proximité immédiate.

Pour appliquer l'effet Vagues radiales :

1. Dans le menu principal, sélectionnez **Filtres** | **Ajouter** | **Effets spéciaux**.
2. Dans la boîte de dialogue **Effets**, accédez au groupe **Distorsion**.
3. Sélectionnez **Vagues radiales**.
4. Définissez les paramètres comme décrit ci-dessous.

5. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les changements et fermer le panneau.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Paramètres de l'effet Vagues radiales

Position horizontale	Indique le centre des vagues sur l'axe horizontal. Une valeur de 500 positionne les vagues au centre de l'image.
Position verticale	Détermine le centre des vagues sur l'axe vertical. Une valeur de 500 positionne les vagues au centre de l'image.
Amplitude	Détermine la profondeur et la hauteur de chaque vague.
Longueur	Détermine la quantité d'espace entre les vagues.
Intensité de la lumière	Détermine la quantité de contraste lumineux entre le sommet et le bas de chaque vague.
Couleur de fond	Détermine la couleur de l'arrière-plan de l'image filtrée. Cochez la case **Image** pour utiliser les couleurs d'origine de l'image, ou cliquez sur le sélecteur de couleur pour en choisir une autre.
Direction de la vague	Détermine la direction des vagues. Sélectionnez l'une des options suivantes, ou les deux : • **Vague horizontale** : Fait se déplacer les vagues vers les bords droit et gauche de l'image. • **Vague verticale** : Fait se déplacer les vagues vers les bords supérieur et inférieur de l'image.

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Utilisez le **Pinceau d'édition** pour peindre un effet sur une zone précise de l'image. 

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image. 

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central. 

Ondulation

L'effet **Ondulation** divise les images en cercles concentriques qui ressemblent aux ondulations produites par un caillou tombé dans l'eau. La personnalisation inclut la position et l'intensité.

Les paramètres personnalisés peuvent être enregistrés en tant que préréglages pour une utilisation future. Les préréglages peuvent être sélectionnés dans la liste déroulante **Préréglages** ou enregistrés en cliquant sur l'icône Enregistrer située à proximité immédiate.

Pour appliquer l'effet Ondulation :

1. Dans le menu principal, sélectionnez **Filtres** | **Ajouter** | **Effets spéciaux**.
2. Dans la boîte de dialogue **Effets**, accédez au groupe **Distorsion**.
3. Sélectionnez **Ondulation**.
4. Définissez les paramètres comme décrit ci-dessous.
5. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les changements et fermer le panneau.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Paramètres de l'effet Ondulation

Position horizontale	Indique le centre des ondulations sur l'axe horizontal. Une valeur de 500 positionne les ondulations au centre de l'image.
Position verticale	Indique le centre des ondulations sur l'axe vertical. Une valeur de 500 positionne les ondulations au centre de l'image.
Amplitude	Détermine la profondeur et la hauteur de chaque ondulation.
Longueur	Détermine la quantité d'espace entre les ondulations.
Intensité de la lumière	Détermine la quantité de contraste lumineux entre le sommet et le bas de chaque ondulation.
Couleur de fond	Détermine la couleur de l'arrière-plan de l'image filtrée. Cochez la case **Image** pour utiliser les couleurs d'origine de l'image, ou cliquez sur le sélecteur de couleur pour en choisir une autre.
Direction de l'ondulation	Détermine la direction des ondulations. Activez l'une des deux options suivantes, ou les deux : • **Ondulation verticale** : Les ondulations se déplacent vers les bords supérieur et inférieur de l'image. • **Ondulation horizontale** : Les ondulations se déplacent vers les bords droit et gauche de l'image.

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Utilisez le **Pinceau d'édition** pour peindre un effet sur une zone précise de l'image. 

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image. 

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central. 

Décalage

L'effet **Décalage** divise les images en barres et décale les barres dans des directions aléatoires.

Les paramètres personnalisés peuvent être enregistrés en tant que préréglages pour une utilisation future. Les préréglages peuvent être sélectionnés dans la liste déroulante **Préréglages** ou enregistrés en cliquant sur l'icône Enregistrer située à proximité immédiate.

Pour appliquer l'effet Décalage :

1. Sélectionnez **Filtre** | **Ajouter** | **Effets spéciaux** dans le menu principal.
2. Dans la boîte de dialogue **Effets**, accédez au groupe **Distorsion**.
3. Sélectionnez **Décalage**.
4. Définissez les paramètres comme décrit ci-dessous.
5. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les changements et fermer le panneau.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Paramètres de l'effet Décalage

Intensité	Détermine la quantité de décalage entre les barres.
Largeur	Détermine la largeur de chaque barre.
Angle	Détermine l'angle des barres.
Couleur de fond	Détermine la couleur de l'arrière-plan de l'image filtrée. Cochez la case **Image** pour utiliser les couleurs d'origine de l'image, ou cliquez sur le sélecteur de couleur pour en choisir une autre.

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image. 

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central. 

Inclinaison

L'effet **Inclinaison** donne l'impression que la photo est inclinée. Par exemple, utilisez l'effet **Inclinaison** pour déformer une photo en poussant sa partie supérieure vers la gauche et sa partie inférieure vers la droite. De même, utilisez-le pour pousser le côté gauche de la photo vers le haut et son côté droit vers le bas.

Les paramètres personnalisés peuvent être enregistrés en tant que préréglages pour une utilisation future. Les préréglages peuvent être sélectionnés dans la liste déroulante **Préréglages** ou enregistrés en cliquant sur l'icône Enregistrer située à proximité immédiate.

Pour appliquer l'effet Inclinaison :

1. Sélectionnez **Filtre** | **Ajouter** | **Effets spéciaux** dans le menu principal.
2. Dans la boîte de dialogue **Effets**, accédez au groupe **Distorsion**.
3. Sélectionnez **Inclinaison**.
4. Définissez les paramètres comme décrit ci-dessous.
5. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les changements et fermer le panneau.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Paramètres de l'effet Inclinaison

Quantité	Détermine le degré d'inclinaison.
Point d'appui	Indique le centre de l'inclinaison. Faites glisser le curseur vers la gauche pour positionner le centre près du bas de la photo. Faites-le glisser vers la droite pour le positionner près du haut.
Couleur de fond	Détermine la couleur de fond de l'image après avoir appliqué l'effet spécial. Cliquez sur le sélecteur de couleur pour choisir une autre couleur.
Direction de l'inclinaison	Indique l'angle de l'inclinaison : • **Horizontal** : Pousser le haut ou le bas de la photo vers la gauche ou la droite. • **Vertical** : Pousser le côté gauche ou droit de la photo vers le haut ou le bas.

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Utilisez le **Pinceau d'édition** pour peindre un effet sur une zone précise de l'image. 

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image. 

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central. 

Tourbillon

L'effet **Tourbillon** fait pivoter et étire les personnes et les objets d'une image.

Les paramètres personnalisés peuvent être enregistrés en tant que préréglages pour une utilisation future. Les préréglages peuvent être sélectionnés dans la liste déroulante **Préréglages** ou enregistrés en cliquant sur l'icône Enregistrer située à proximité immédiate.

Pour appliquer l'effet Tourbillon :

1. Sélectionnez **Filtre** | **Ajouter** | **Effets spéciaux** dans le menu principal.
2. Dans la boîte de dialogue **Effets**, accédez au groupe **Distorsion**.
3. Sélectionnez **Tourbillon**.
4. Définissez les paramètres comme décrit ci-dessous.

5. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les changements et fermer le panneau.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Paramètres de l'effet Tourbillon

Position horizontale	Indique le centre du tourbillon sur l'axe horizontal. Une valeur de 500 positionne le tourbillon au centre de l'image.
Position verticale	Indique le centre du tourbillon sur l'axe vertical. Une valeur de 500 positionne le tourbillon au centre de l'image.
Rayon	Détermine la taille du tourbillon.
Intensité	Détermine l'intensité et la direction du tourbillon. Les valeurs élevées créent un tourbillon dans le sens des aiguilles d'une montre ; les valeurs négatives en créent un dans le sens inverse.
Mise au point	Indique la concentration du tourbillon. Plus les valeurs sont élevées, plus l'effet se concentre au milieu du tourbillon ; plus elles sont basses, plus le tourbillon se disperse sur l'image.
Couleur de fond	Détermine la couleur de l'arrière-plan de l'image filtrée. Cochez la case **Image** pour utiliser les couleurs d'origine de l'image, ou cliquez sur le sélecteur de couleur pour en choisir une autre.
Direction du tourbillon	Indique la direction du tourbillon. Sélectionnez l'une des options suivantes, ou les deux : • **Tourbillon horizontal** : déplace le tourbillon vers les bords supérieur et inférieur de l'image. • **Tourbillon vertical** : déplace le tourbillon vers les bords droit et gauche de l'image.

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Utilisez le **Pinceau d'édition** pour peindre un effet sur une zone précise de l'image. 

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image. 

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central.

Vagues

L'effet **Vagues** affiche des vagues sur une photo. Modifiez la distance entre les vagues, appelée « longueur d'onde », ou modifiez la hauteur des vagues et l'angle auquel les vagues traversent la photo.

Les paramètres personnalisés peuvent être enregistrés en tant que préréglages pour une utilisation future. Les préréglages peuvent être sélectionnés dans la liste déroulante **Préréglages** ou enregistrés en cliquant sur l'icône Enregistrer située à proximité immédiate.

Pour appliquer l'effet Vagues :

1. Sélectionnez **Filtre** | **Ajouter** | **Effets spéciaux** dans le menu principal.
2. Dans la boîte de dialogue **Effets**, accédez au groupe **Distorsion**.
3. Sélectionnez **Vagues**.
4. Définissez les paramètres comme décrit ci-dessous.
5. Effectuez l'une des opérations suivantes :
   - Cliquez sur **OK** pour appliquer les changements et fermer le panneau.
   - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Paramètres de l'effet Vagues

Longueur d'ondes	Détermine la distance entre les vagues. Faites glisser le curseur vers la gauche pour réduire la distance entre les vagues et augmenter la déformation causée par ces vagues. Faites-le glisser vers la droite pour augmenter la distance et réduire la déformation.
Amplitude	Détermine la hauteur des vagues. Faites glisser le curseur vers la gauche pour réduire la hauteur des vagues et la déformation causée par ces vagues. Faites-le glisser vers la droite pour augmenter la hauteur et la déformation.
Angle	Détermine l'angle des vagues. Saisissez un nombre entre 1 et 360 ou faites glisser la flèche pour régler l'angle.
Couleur de fond	Détermine la couleur de l'arrière-plan. Cochez la case **Image** pour utiliser les couleurs d'origine de l'image, ou cliquez sur le sélecteur de couleur pour en choisir une autre.

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Utilisez le **Pinceau d'édition** pour peindre un effet sur une zone précise de l'image. 

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image. 

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central. 

Détecter des bords

L'effet **Détection des bords** rehausse les contours d'une image. Après avoir créé une image noire, l'effet **Détection des bords** utilise des lignes colorées pour rehausser les détails d'une image comportant d'importantes différences de couleurs. Plus les différences de couleur de l'image d'origine sont grandes, plus la couleur des contours sera vive. (L'effet **Sobel** est semblable à l'effet **Détection des bords**, mais il produit des contours plus nets et plus vifs.)

Pour appliquer l'effet Détection des bords :

1. Dans le menu principal, sélectionnez **Filtres** | **Ajouter** | **Effets spéciaux**.
2. Dans la boîte de dialogue **Effets**, accédez au groupe **Bords**.
3. Sélectionnez **Détecter les bords**.
4. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les changements et fermer le panneau.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Utilisez le **Pinceau d'édition** pour peindre un effet sur une zone précise de l'image. 

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image. 

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central. 

Esquisse

Utilisez l'effet **Esquisse** pour rehausser les contours de l'image, comme avec l'effet de **Détection des bords**. Cependant, l'effet **Esquisse** permet de contrôler l'épaisseur du contour, de décider des bords à inclure ou non, et de la couleur à afficher derrière l'image esquissée.

Les paramètres personnalisés peuvent être enregistrés en tant que préréglages pour une utilisation future. Les préréglages peuvent être sélectionnés dans la liste déroulante **Préréglages** ou enregistrés en cliquant sur l'icône Enregistrer située à proximité immédiate.

Pour appliquer l'effet Esquisse :

1. Dans le menu principal, sélectionnez **Filtres** | **Ajouter** | **Effets spéciaux**.
2. Dans la boîte de dialogue **Effets**, accédez au groupe **Bords**.
3. Sélectionnez **Equisse**.
4. Définissez les paramètres comme décrit ci-dessous.
5. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les changements et fermer le panneau.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Paramètres de l'effet Contour

Largeur de ligne	Détermine la largeur des lignes de l'esquisse. Plus la valeur est élevée, plus les contours sont épais.
Seuil	Indique la netteté que doit avoir un bord pour être inclus. Si une valeur élevée est indiquée, les bords inclus seront plus nombreux.
Couleur de fond	Détermine la couleur de fond de l'image après avoir appliqué l'effet spécial. Cliquez sur le sélecteur de couleur pour choisir une autre couleur.

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Utilisez le **Pinceau d'édition** pour peindre un effet sur une zone précise de l'image. 

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image. 

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central. 

Sobel

L'effet **Sobel** rehausse les contours d'une image. Après avoir créé une image noire, l'effet **Sobel** utilise des lignes colorées pour rehausser les détails d'une image comportant d'importantes différences de couleurs. Plus les différences de couleur de l'image d'origine sont grandes, plus la couleur des contours sera vive. (L'effet **Sobel** est semblable à l'effet **Détection des bords**, mais il produit des contours plus nets et plus vifs.)

Pour appliquer l'effet Sobel :

1. Sélectionnez **Filtre** | **Ajouter** | **Effets spéciaux** dans le menu principal.
2. Dans la boîte de dialogue **Effets**, accédez au groupe **Bords**.
3. Sélectionnez **Sobel**.
4. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les changements et fermer le panneau.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Utilisez le **Pinceau d'édition** pour peindre un effet sur une zone précise de l'image. 

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image. 

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central. 

Tache solaire

L'effet **Tache solaire** ajoute une tache lumineuse aux images.

Les paramètres personnalisés peuvent être enregistrés en tant que préréglages pour une utilisation future. Les préréglages peuvent être sélectionnés dans la liste déroulante **Préréglages** ou enregistrés en cliquant sur l'icône Enregistrer située à proximité immédiate.

Pour appliquer l'effet Tache solaire :

1. Sélectionnez **Filtre** | **Ajouter** | **Effets spéciaux** dans le menu principal.
2. Dans la boîte de dialogue **Effets**, accédez au groupe **Lumière**.
3. Sélectionnez **Tache solaire**.
4. Définissez les paramètres comme décrit ci-dessous.
5. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les changements et fermer le panneau.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Options de taches solaires

Position horizontale	Spécifie la position horizontale de la tache solaire.
Position verticale	Spécifie la position verticale de la tache solaire.
Luminosité	Spécifie l'intensité de la tache solaire.


Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Nuages

L'effet **Nuages** crée un contenu graphique à partir d'images, telles que des arrière-plans et plus encore.


Les paramètres personnalisés peuvent être enregistrés en tant que préréglages pour une utilisation future. Les préréglages peuvent être sélectionnés dans la liste déroulante **Préréglages** ou enregistrés en cliquant sur l'icône Enregistrer située à proximité immédiate.

Pour appliquer l'effet Nuages, procédez comme suit :

1. Dans le menu principal, sélectionnez **Filtre** | **Ajouter** | **Effets spéciaux**.
2. Dans la boîte de dialogue **Effets**, accédez au groupe **Nature**.
3. Sélectionnez **Nuages**.
4. Définissez les paramètres comme décrit ci-dessous.
5. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les changements et fermer le panneau.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Paramètres de l'effet Nuages

Taille	Détermine la taille des nuages. Faites glisser le curseur vers la droite pour augmenter la taille.
Détails	Spécifie la finesse du détail. Entrez un nombre de 0 à 10 ou faites glisser le curseur pour ajuster les détails des nuages.
Aléatoire	Indique que les nuages seront placés de façon aléatoire. Lors de l'application de l'effet **Nuages** à une image, Gemstone place les fragments de manière aléatoire pour rendre l'effet différent à chaque fois que le filtre est appliqué. Définissez une graine aléatoire spécifique pour générer des modèles de fragments identiques. Pour générer une nouvelle amorce aléatoire, cliquez sur **Aléatoire**.

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Utilisez le **Pinceau d'édition** pour peindre un effet sur une zone précise de l'image. 

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image. 

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central. 

Granit

L'effet **Granit** confère aux images l'apparence d'avoir été peintes sur une paroi rocheuse.

Les paramètres personnalisés peuvent être enregistrés en tant que préréglages pour une utilisation future. Les préréglages peuvent être sélectionnés dans la liste déroulante **Préréglages** ou enregistrés en cliquant sur l'icône Enregistrer située à proximité immédiate.

Pour appliquer l'effet Granit :

1. Dans le menu principal, sélectionnez **Filtres** | **Ajouter** | **Effets spéciaux**.
2. Dans la boîte de dialogue **Effets**, accédez au groupe **Nature**.
3. Sélectionnez **Granit**.
4. Définissez les paramètres comme décrit ci-dessous.

5. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les changements et fermer le panneau.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Paramètres de l'effet Granit

Angle d'éclairage	Détermine la direction à partir de laquelle une source lumineuse imaginaire éclaire l'image. Faites glisser la flèche pour régler l'angle. Toute modification de l'angle d'éclairage modifiera les ombres et les rehauts des creux et des bosses de la pierre.

Utilisez le **Pinceau d'édition** pour peindre un effet sur une zone précise de l'image. 

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image. 

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central. 

Pluie

L'effet **Pluie** donne l'impression qu'il pleuvait au moment où vous avez pris la photo. Vous pouvez personnaliser la quantité de pluie, son angle, son intensité, et d'autres caractéristiques.

Les paramètres personnalisés peuvent être enregistrés en tant que préréglages pour une utilisation future. Les préréglages peuvent être sélectionnés dans la liste déroulante **Préréglages** ou enregistrés en cliquant sur l'icône Enregistrer située à proximité immédiate.

Pour appliquer l'effet Pluie :

1. Dans le menu principal, sélectionnez **Filtres** | **Ajouter** | **Effets spéciaux**.
2. Dans la boîte de dialogue **Effets**, accédez au groupe **Nature**.
3. Sélectionnez **Pluie**.
4. Définissez les paramètres comme décrit ci-dessous.

5. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les changements et fermer le panneau.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Paramètres de l'effet Pluie

Intensité	Détermine la longueur des gouttes de pluie. Faites glisser le curseur vers la droite pour augmenter la longueur.
Opacité	Détermine l'opacité des gouttes de pluie. Saisissez un nombre entre 0 et 100 ou faites glisser le curseur pour régler la valeur. Plus l'opacité est élevée, plus l'image est obscurcie.
Quantité	Détermine le nombre de gouttes de pluie.
Variance d'angle	Détermine l'angle des gouttes de pluie. Saisissez un nombre entre 0 et 50 ou faites glisser la flèche pour régler l'angle.
Variance d'intensité	Détermine la diversité de longueur des gouttes de pluie. Faites glisser le curseur vers la gauche pour que les gouttes aient des longueurs similaires. Faites-le glisser vers la droite pour faire varier la longueur des gouttes. Plus la longueur des gouttes varie, plus celles-ci paraîtront naturelles.
Flou à l'arrière-plan	Détermine la quantité de flou dans la photo. De fortes pluies réduisent la visibilité. Vous pouvez donc utiliser cette option pour que l'effet de pluie paraisse plus naturel.
Angle	Détermine l'angle selon lequel tombent les gouttes de pluie.
Couleur	Indique la couleur des gouttes de pluie.

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Utilisez le **Pinceau d'édition** pour peindre un effet sur une zone précise de l'image. 

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image. 

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central. 

Eau

L'effet **Eau** consiste à insérer une étendue d'eau sous le sujet d'une photo et à refléter le sujet dans l'eau. Vous avec l'option de changer l'emplacement de l'eau sous le sujet. Par exemple, positionnez l'eau sous le menton d'une personne, ou sous sa taille. Vous contrôlez l'apparence des ondulations de l'eau et déterminez si l'eau paraît plus ou moins claire.


Les paramètres personnalisés peuvent être enregistrés en tant que préréglages pour une utilisation future. Les préréglages peuvent être sélectionnés dans la liste déroulante **Préréglages** ou enregistrés en cliquant sur l'icône Enregistrer située à proximité immédiate.

Pour appliquer l'effet Eau :

1. Sélectionnez **Filtre** | **Ajouter** | **Effets spéciaux** dans le menu principal.
2. Dans la boîte de dialogue **Effets**, accédez au groupe **Nature**.
3. Sélectionnez **Eau**.
4. Définissez les paramètres comme décrit ci-dessous.
5. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les changements et fermer le panneau.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Paramètres de l'effet Eau

Position	Indique l'emplacement de l'eau sous le sujet de la photo.
Amplitude	Indique la hauteur des ondulations de l'eau. Faites glisser le curseur vers la gauche pour réduire la hauteur des ondulations et la déformation causée par ces ondulations. Faites-le glisser vers la droite pour augmenter la hauteur et la déformation.
Longueur d'ondes	Indique la distance entre les ondulations. Faites glisser le curseur vers la gauche pour réduire la distance entre les ondulations et augmenter la déformation causée par ces ondulations. Faites-le glisser vers la droite pour augmenter la distance et réduire la déformation.
Perspective	Modifie la taille des vagues lorsqu'elles s'éloignent du sujet. Faites glisser le curseur vers la gauche pour augmenter la taille des vagues et ainsi accroître l'illusion de distance.
Éclairage	Indique la quantité de lumière dans l'eau.


Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Utilisez le **Pinceau d'édition** pour peindre un effet sur une zone précise de l'image. 

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image. 

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central. 

Gouttes d'eau

L'effet **Gouttes d'eau** affiche des gouttes d'eau sur la surface de la photo. Le nombre et la taille des gouttes d'eau, ainsi que leur position sur la photo sont personnalisables.

Les paramètres personnalisés peuvent être enregistrés en tant que préréglages pour une utilisation future. Les préréglages peuvent être sélectionnés dans la liste déroulante **Préréglages** ou enregistrés en cliquant sur l'icône Enregistrer située à proximité immédiate.

Pour appliquer l'effet Gouttes d'eau :

1. Sélectionnez **Filtre** | **Ajouter** | **Effets spéciaux** dans le menu principal.
2. Dans la boîte de dialogue **Effets**, accédez au groupe **Nature**.
3. Sélectionnez **Gouttes d'eau**.
4. Définissez les paramètres comme décrit ci-dessous.
5. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les changements et fermer le panneau.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Paramètres de l'effet Gouttes d'eau

Densité	Détermine le nombre de gouttes d'eau sur la photo. Faites glisser le curseur vers la gauche pour réduire ce nombre. Faites-le glisser vers la droite pour l'augmenter.
Rayon	Détermine la taille des gouttes d'eau. Faites glisser le curseur vers la gauche pour que les gouttes d'eau semblent plus petites. Faites-le glisser vers la droite pour qu'elles semblent plus grosses.
Hauteur	Détermine la hauteur des gouttes d'eau à la surface de la photo. Faites glisser le curseur vers la gauche pour réduire la hauteur des gouttes d'eau et la déformation causée par ces gouttes. Faites-le glisser vers la droite pour augmenter la hauteur et la déformation.
Aléatoire	Indique que les gouttes d'eau seront placées de façon aléatoire. Lors de l'application de l'effet **Gouttes d'eau** à une image, Gemstone place les gouttes d'eau de manière aléatoire pour rendre l'effet différent à chaque fois que le filtre est appliqué. Pour générer une nouvelle amorce aléatoire, cliquez sur le bouton **Randomiser**.

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Utilisez le **Pinceau d'édition** pour peindre un effet sur une zone précise de l'image. 

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image. 

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central. 

Bob Ross

L'effet **Bob Ross** donne aux images un aspect peint dans le style de Bob Ross, un peintre américain et animateur de l'émission de télévision PBS *The Joy of Painting*.

Les paramètres personnalisés peuvent être enregistrés en tant que préréglages pour une utilisation future. Les préréglages peuvent être sélectionnés dans la liste déroulante **Préréglages** ou enregistrés en cliquant sur l'icône Enregistrer située à proximité immédiate.

Pour appliquer l'effet Bob Ross à une image, procédez comme suit :

1. Dans le menu principal, sélectionnez **Filtre** | **Ajouter** | **Effets spéciaux**.
2. Dans la boîte de dialogue **Effets**, accédez au groupe **Peinture**.
3. Sélectionnez **Bob Ross**.
4. Définissez les paramètres comme décrit ci-dessous.
5. Effectuez l'une des opérations suivantes :
   - Cliquez sur **Terminé** pour appliquer les changements et fermer le panneau.
   - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Paramètres de l'effet Bob Ross

Taille du pinceau	Faites glisser le curseur **Taille du pinceau** pour régler la largeur des coups de pinceau. Plus la valeur est élevée, plus les coups de pinceaux seront larges.
Couverture	Faites glisser le **curseur Couverture** pour indiquer la quantité ou la densité de peinture à appliquer sur le « canevas » de la photo.
Épaisseur de peinture	Faites glisser le curseur **Épaisseur de peinture** pour spécifier le volume donné à l'apparence de la peinture.
Puissance chromatique	Faites glisser le curseur **Puissance chromatique** pour quantifier la couleur appliquée à l'image.
Couleur de fond	Cochez la case **Image** pour utiliser la couleur de l'image comme couleur de fond derrière les coups de pinceau appliqués à la photo. Pour utiliser une couleur différente pour l'arrière-plan, décochez la case **Image** et sélectionnez une nouvelle couleur dans le menu déroulant des couleurs.
Aléatoire	Indique le placement aléatoire des barbouillages de peinture. Lors de l'application de l'effet **Bob Ross** à une image, Gemstone place les barbouillages au hasard pour que les barbouillages de peinture apparaissent différents à chaque fois que le filtre est appliqué. Pour générer un nouveau placement aléatoire des barbouillages de peinture, cliquez sur le bouton **Aléatoire**.

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Utilisez le **Pinceau d'édition** pour peindre un effet sur une zone précise de l'image. 

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image. 

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central.

Dessin animé

L'effet **Dessin animé** donne aux images une apparence esquissée.

Les paramètres personnalisés peuvent être enregistrés en tant que préréglages pour une utilisation future. Les préréglages peuvent être sélectionnés dans la liste déroulante **Préréglages** ou enregistrés en cliquant sur l'icône Enregistrer située à proximité immédiate.

Pour appliquer l'effet Dessin animé, procédez comme suit :

1. Dans le menu principal, sélectionnez **Filtre** | **Ajouter** | **Effets spéciaux**.
2. Dans la boîte de dialogue **Effets**, accédez au groupe **Peinture**.
3. Sélectionnez **Dessin animé**.
4. Définissez les paramètres comme décrit ci-dessous.
5. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les changements et fermer le panneau.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Paramètres de Dessin animé

Intensité de l'ombrage	Détermine l'intensité de l'ombrage de l'image. Plus la valeur est élevée, plus l'ombrage appliqué à l'image est intense.
Rayon de l'ombrage	Définit l'étendue de l'ombrage.
Seuil d'intensité de l'ombrage	Détermine la netteté que doit avoir un bord dans l'image avant que l'ombrage soit appliqué. Si vous indiquez une valeur élevée, les bords ombragés de la photo seront plus nombreux.
Lissage	Contrôle l'intensité du lissage des transitions entre les couleurs similaires.
Détail de contour	Détermine l'importance du contour noir sur les détails.
Intensité du contour	Détermine l'intensité du contour noir.
Suppression des artefacts	Cochez la case **Supprimer les petits détails** pour éviter que les petits détails ne soient soulignés en noir, ce qui permet à l'image d'apparaître plus comme un dessin animé.

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Utilisez le **Pinceau d'édition** pour peindre un effet sur une zone précise de l'image. 

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image. 

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central. 

Dessin au crayon de couleur

L'effet **Dessin au crayon de couleur** confère aux photos l'apparence de dessins au crayon de couleur.

Pour appliquer l'effet Dessin au crayon de couleur, procédez comme suit :

1. Dans le menu principal, sélectionnez **Filtre** | **Ajouter** | **Effets spéciaux**.
2. Dans la boîte de dialogue **Effets**, accédez au groupe **Peinture**.
3. Sélectionnez **Dessin au crayon de couleur**.
4. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les changements et fermer le panneau.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Utilisez le **Pinceau d'édition** pour peindre un effet sur une zone précise de l'image. 

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image. 

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central. 

Camouflage

L'effet **Camouflage** confère aux photos l'apparence d'avoir été peintes en utilisant un pinceau éponge. Vous avez l'option de modifier les paramètres de l'effet, notamment l'intensité, la fréquence et la randomisation.

Les paramètres personnalisés peuvent être enregistrés en tant que préréglages pour une utilisation future. Les préréglages peuvent être sélectionnés dans la liste déroulante **Préréglages** ou enregistrés en cliquant sur l'icône Enregistrer située à proximité immédiate.

Pour appliquer l'effet Camouflage, procédez comme suit :

1. Dans le menu principal, sélectionnez **Filtre** | **Ajouter** | **Effets spéciaux**.
2. Dans la boîte de dialogue **Effets**, accédez au groupe **Peinture**.
3. Sélectionnez **Camouflage**.
4. Définissez les paramètres comme décrit ci-dessous.
5. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les changements et fermer le panneau.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Paramètres de l'effet Camouflage

Intensité	Détermine la quantité de couleur appliquée à chaque passage du pinceau.
Fréquence	Détermine le nombre de coups de pinceau éponge ajoutés à l'image.
Couleur de fond	Détermine la couleur de fond de l'image après avoir appliqué l'effet spécial. Cochez la case **Image** pour utiliser les couleurs d'origine de l'image, ou cliquez sur le sélecteur de couleur pour en choisir une autre.
Aléatoire	Indique que les coups de pinceau éponge seront placés de façon aléatoire. Lors de l'application de l'effet **Camouflage** à une image, Gemstone place les effets de camouflage de manière aléatoire pour rendre l'effet différent à chaque fois que le filtre est appliqué. Pour générer une nouvelle amorce aléatoire, cliquez sur le bouton **Randomiser**.

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image. 

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central. 

Peinture à l'huile

L'effet **Peinture à l'huile** donne à une image l'aspect d'une peinture à l'huile.

Les paramètres personnalisés peuvent être enregistrés en tant que préréglages pour une utilisation future. Les préréglages peuvent être sélectionnés dans la liste déroulante **Préréglages** ou enregistrés en cliquant sur l'icône Enregistrer située à proximité immédiate.

Pour créer un effet Peinture à l'huile :

1. Dans le menu principal, sélectionnez **Filtres** | **Ajouter** | **Effets spéciaux**.
2. Dans la boîte de dialogue **Effets**, accédez au groupe **Peinture**.
3. Sélectionnez **Peinture à l'huile**.
4. Définissez les paramètres comme décrit ci-dessous.
5. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les changements et fermer le panneau.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Options de l'effet Peinture à l'huile

Brush Width	Faites glisser le curseur **Largeur du pinceau** pour régler la taille des coups de pinceau. Plus la valeur est élevée, plus les coups de pinceaux seront larges.
Variation	Faites glisser le curseur **Variance** pour préciser la variance des couleurs de chaque coup de pinceau. Plus la valeur est élevée, plus le nombre de couleurs utilisées à chaque coup de pinceau sera important.
Vivacité	Faites glisser le curseur **Vivacité** pour régler l'intensité des couleurs de l'image.

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Utilisez le **Pinceau d'édition** pour peindre un effet sur une zone précise de l'image. 

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image. 

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central. 

Dessin au crayon de plomb

L'effet **Dessin au crayon** crée un dessin au crayon à partir d'une image.

Pour appliquer l'effet Dessin au crayon :

1. Dans le menu principal, sélectionnez **Filtres** | **Ajouter** | **Effets spéciaux**.
2. Dans la boîte de dialogue **Effets**, accédez au groupe **Peinture**.
3. Sélectionnez **Dessin au crayon**.
4. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les changements et fermer le panneau.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Utilisez le **Pinceau d'édition** pour peindre un effet sur une zone précise de l'image. 

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image. 

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central. 

Bleu acier

L 'effet **Bleu acier** donne aux images une teinte bleue élégante.

Pour appliquer l'effet Bleu acier, procédez comme suit :

1. Dans le menu principal, sélectionnez **Filtre** | **Ajouter** | **Effets spéciaux**.
2. Dans la boîte de dialogue **Effets**, accédez au groupe **Rétro**.
3. Sélectionnez **Bleu acier**.
4. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les changements et fermer le panneau.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Utilisez le **Pinceau d'édition** pour peindre un effet sur une zone précise de l'image. 

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image. 

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central. 

Enfance

L'effet **Enfance** donne à une image un aspect rêveur et nostalgique.

Pour appliquer l'effet Enfance, procédez comme suit :

1. Dans le menu principal, sélectionnez **Filtre** | **Ajouter** | **Effets spéciaux**.
2. Dans la boîte de dialogue **Effets**, accédez au groupe **Rétro**.
3. Sélectionnez **Enfance**.
4. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les changements et fermer le panneau.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Utilisez le **Pinceau d'édition** pour peindre un effet sur une zone précise de l'image. 

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image. 

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central. 

Ancien

L'effet **Ancien** donne aux images un aspect antique. (L'effet **Ancien** est similaire à l'effet **Sépia**, mais produit une apparence de vieillissement plus réaliste.)

Les paramètres personnalisés peuvent être enregistrés en tant que préréglages pour une utilisation future. Les préréglages peuvent être sélectionnés dans la liste déroulante **Préréglages** ou enregistrés en cliquant sur l'icône Enregistrer située à proximité immédiate.

Pour appliquer l'effet Ancien :

1. Dans le menu principal, sélectionnez **Filtres** | **Ajouter** | **Effets spéciaux**.
2. Dans la boîte de dialogue **Effets**, accédez au groupe **Rétro**.
3. Sélectionnez **Ancien**.
4. Définissez les paramètres comme décrit ci-dessous.
5. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les changements et fermer le panneau.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Paramètres de l'effet Ancien

Ancienneté	Détermine l'intensité ou le degré de l'effet. (Les nombres ne correspondent pas à une période d'ancienneté en années.)

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Utilisez le **Pinceau d'édition** pour peindre un effet sur une zone précise de l'image. 

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image. 

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central. 

Halo mauve

L'effet **Halo mauve** donne une teinte violette très rétro à une image.

Pour appliquer l'effet Halo mauve :

1. Dans le menu principal, sélectionnez **Filtres** | **Ajouter** | **Effets spéciaux**.
2. Dans la boîte de dialogue **Effets**, accédez au groupe **Couleur**.

3. Sélectionnez **Halo mauve**.
4. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les changements et fermer le panneau.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Utilisez le **Pinceau d'édition** pour peindre un effet sur une zone précise de l'image. 

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image. 

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central. 

Sépia

L'effet **Sépia** donne aux images un aspect antique. (L'effet **Ancien** est similaire à l'effet **Sépia**, mais produit une apparence plus réaliste de l'âge.)

Pour appliquer l'effet Sépia sur une image :

1. Sélectionnez **Filtre** | **Ajouter** | **Effets spéciaux** dans le menu principal.
2. Dans la boîte de dialogue **Effets**, accédez au groupe **Rétro**.
3. Sélectionnez **Sépia**.
4. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les changements et fermer le panneau.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Utilisez le **Pinceau d'édition** pour peindre un effet sur une zone précise de l'image. 

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image. 

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central. 

Années 70

L'effet **Années 70** donne aux images un look rétro basé sur les styles des années 1970.

Pour appliquer l'effet Années 70 :

1. Sélectionnez **Filtre** | **Ajouter** | **Effets spéciaux** dans le menu principal.
2. Dans la boîte de dialogue **Effets**, accédez au groupe **Rétro**.
3. Sélectionnez **Années 70**.
4. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les changements et fermer le panneau.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Utilisez le **Pinceau d'édition** pour peindre un effet sur une zone précise de l'image. 

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image. 

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central. 

Sombre

L'effet **Sombre** donne à une image un aspect austère ou élégant.

Pour appliquer l'effet Sombre :

1. Sélectionnez **Filtre** | **Ajouter** | **Effets spéciaux** dans le menu principal.
2. Dans la boîte de dialogue **Effets**, accédez au groupe **Rétro**.
3. Sélectionnez **Sombre**.

4. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les changements et fermer le panneau.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Utilisez le **Pinceau d'édition** pour peindre un effet sur une zone précise de l'image. 

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image. 

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central. 

Transformation définie par l'utilisateur

L'effet **Convolution définie par l'utilisateur** crée un effet spécial personnalisé.

Les paramètres personnalisés peuvent être enregistrés en tant que préréglages pour une utilisation future. Les préréglages peuvent être sélectionnés dans la liste déroulante **Préréglages** ou enregistrés en cliquant sur l'icône Enregistrer située à proximité immédiate.

Pour créer un effet de convolution défini par l'utilisateur :

1. Sélectionnez **Filtre** | **Ajouter** | **Effets spéciaux** dans le menu principal.
2. Dans la boîte de dialogue **Effets**, accédez au groupe **Défini par l'utilisateur**.
3. Sélectionnez **Convolution définie par l'utilisateur**.
4. Définissez les paramètres comme décrit ci-dessous.
5. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les changements et fermer le panneau.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Paramètres de transformation définie par l'utilisateur

Matrice de convolution	Indique la formule à utiliser lors de la modification de l'image. Saisissez des chiffres dans les champs de la matrice pour modifier les pixels de l'image. À l'aide d'une formule mathématique, la valeur de couleur de chaque pixel de l'image sera multipliée par le chiffre de la matrice afin de produire un effet.
Facteur de division	Indique le coefficient fractionnel de la matrice. Saisissez un chiffre dans le champ **Facteur de division** pour utiliser des coefficients fractionnels dans la matrice. Le produit de la matrice de convolution sera divisé par le facteur de division avant d'être appliqué à un pixel.
Polarisation	Indique la luminosité de l'image. Saisissez un chiffre dans le champ **Polarisation** pour modifier la luminosité de l'image. Le chiffre de la polarisation sera ajouté aux valeurs RVB de chaque pixel. Un chiffre positif éclaircira l'image ; un chiffre négatif l'assombrira.
Effacer la matrice	Réinitialise la matrice.
Cette matrice est	Charge un modèle d'effet à utiliser en tant que point de départ pour créer un effet personnalisé.

Utilisez le **Pinceau d'édition** pour peindre un effet sur une zone précise de l'image.

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image.

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central.

Survol des filtres d'effets spéciaux

Gemstonecomprend plus de 40 filtres d'effets spéciaux, tels que Hachures, Dessin au crayon de couleur et Solarisation pour ajouter des effets uniques aux images.

Pour accéder aux filtres d'effets spéciaux, procédez comme suit :

1. Dans le menu principal, sélectionnez **Filtres | Ajouter | Effets spéciaux**.
2. Sélectionnez les effets spéciaux désirés dans la boîte de dialogue **Effets**. Les effets spéciaux sont regroupés sous les rubriques suivantes :
    - Artistique
    - Couleur

- Distortion
- Bords
- Éclairage
- Nature
- Peindre
- Rétro
- Défini par l'utilisateur

Pour en savoir davantage sur chaque effet, cliquez sur le bouton Aide dans la boîte de dialogue de l'effet afin d'afficher la rubrique d'aide qui traite de celui-ci.

Ce filtre comporte un onglet **Ciblage des pixels** (pour plus d'informations, voir Ciblage des pixels). 

Utilisez le **Pinceau d'édition** pour peindre un effet sur une zone précise de l'image. 

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image. 

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central. 

Tilt-Shift

Le filtre **Tilt-Shift** met l'accent sur des sujets spécifiques dans une photo ou fait ressembler les photos à des paysages miniatures.

Pour utiliser le filtre Tilt-Shift :

1. Sélectionnez **Filtre** | **Ajouter** | **Tilt-Shift** depuis le menu principal, ou appuyez sur **X**.
2. Dans la boîte de dialogue **Tilt-Shift**, définissez les options comme décrit ci-dessous.
3. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **OK** pour accepter les modifications et fermer le panneau.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Paramètres de l'effet Tilt Shift

Servez-vous des guides sur l'image pour placer l'effet. Les cadres intérieurs représentent les points de la zone active où le flou se modifie. Le flou complet se produit à l'extérieur du cadre. Déplacez les

cadres pour indiquer les endroits ou l'effet commence et se termine. Maintenez appuyée la touche **Maj** tout en positionnant l'effet pour orienter celui-ci dans l'angle de 45° le plus proche.

Paramètres de l'effet Tilt Shift

Rendre flou	
Rendre flou	Utilisez la liste déroulante pour sélectionner le type de flou. Les options incluent : • Flou de l'objectif, et • Flou gaussien. Reportez-vous à Types de flou pour plus d'informations.
Quantité	Détermine la quantité de flou.
Fréquence du bokeh	Spécifie la fréquence des effets de bokeh.
Luminosité du bokeh	Spécifie la luminosité de effets de bokeh.
Côtés du bokeh	Définit le nombre de côtés des effets de bokeh.
Saturation	Déplacez le curseur vers la droite pour intensifier l'effet.

Utilisez le **Pinceau d'édition** pour peindre un effet sur une zone précise de l'image. 

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image. 

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central. 

Grain

Le filtre **Grain** donne aux images un aspect stylisé semblable au grain d'un vieux film. Le filtre **Grain** peut également être utilisé en combinaison avec d'autres filtres pour obtenir un aspect général vintage.

Les paramètres personnalisés peuvent être enregistrés en tant que préréglages pour une utilisation future. Les préréglages peuvent être sélectionnés dans la liste déroulante **Préréglages** ou enregistrés en cliquant sur l'icône Enregistrer située à proximité immédiate.

Pour appliquer un filtre Grain :

1. Sélectionnez **Filtre** | **Ajouter** | **Grain** depuis le menu principal ou appuyez sur **Alt + G**.
2. Définissez les paramètres comme décrit ci-dessous.
3. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les modifications et fermer l'onglet.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer l'onglet.

Options de grain

Quantité	Détermine l'intensité du grain.
Lissage	Détermine la douceur du grain.
Taille	Détermine la taille du grain.

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Ce filtre comporte un onglet **Ciblage des pixels** (pour plus d'informations, voir Ciblage des pixels).

Utilisez le **Pinceau d'édition** pour peindre un effet sur une zone précise de l'image.

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image.

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central.

Correction de la perspective

Le filtre **Corriger** la perspective permet de corriger les distorsions de perspective dans les photos numériques. Ce genre de distorsion se produit quand un objectif grand angle ou un téléobjectif est utilisé pour photographier un objet de grande taille ou très éloigné. Par exemple, si vous prenez une

photo d'un grand bâtiment, celui-ci pourrait sembler plus étroit à son sommet, même si sa largeur est en réalité inchangée.

Pour corriger les distorsions de perspective :

1. Sélectionnez **Filtre** | **Géométrie** | **Correction de perspective** dans le menu principal ou appuyez sur **P**.
2. Un contour s'affiche autour de l'image. Ce contour comporte des poignées jaunes situées à ses quatre coins et au milieu de chaque côté. Faites glisser les poignées pour modifier la perspective.
3. Définissez les paramètres comme décrit ci-dessous.
4. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les modifications et fermer l'outil.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Paramètres relatifs à la correction de la perspective

Couleur de fond	Lorsque vous corrigez la distorsion d'une photo, il peut arriver que les bords de la photo gonflent ou s'incurvent. Utilisez le sélecteur de **Couleur de fond** pour remplir les espaces apparaissant dans les coins ou sur les côtés d'une photo corrigée. Cochez la case **Transparent** pour utiliser la transparence et combler les espaces dans les coins ou sur les côtés d'une photo corrigée.
Afficher la grille	Cochez la case **Afficher la grille** pour afficher une grille sur la photo. Cela peut s'avérer utile si vous voulez vérifier que les objets de la photo sont d'aplomb.

Correction de distortion

La fonction **Correction de la distorsion** permet de corriger les distorsions en barillet, en coussinet et ultra-grand angulaire des photos numériques. Dans le cas de la distorsion en barillet, la photo semble gonfler au centre. Dans le cas de la distorsion en coussinet, la photo semble s'incurver vers le centre. Dans le cas de la distorsion ultra-grand angulaire, la photo semble gonfler à partir du centre, comme si on l'avait plaquée sur une sphère.

Les distorsions en barillet, en coussinet, en ultra-grand angulaire sont courantes dans les photos prises avec des objectifs grand angle ou avec des zooms.

Les paramètres personnalisés peuvent être enregistrés en tant que préréglages pour une utilisation future. Les préréglages peuvent être sélectionnés dans la liste déroulante **Préréglages** ou enregistrés en cliquant sur l'icône Enregistrer située à proximité immédiate.

Pour corriger les distorsions, procédez comme suit :

1. Dans le menu principal, sélectionnez **Filtre** | **Géométrie** | **Correction de la distorsion** ou appuyez sur **Alt + Z**.

2. Dans la boîte de dialogue **Correction de la distorsion**, effectuez une sélection dans la liste déroulante **Préréglages** ou définissez les paramètres comme décrit ci-dessous.
3. Facultatif : enregistrez tous les réglages personnalisés en tant que nouveau préréglage.
4. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les modifications et fermer l'outil.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer l'outil.

Paramètres de correction des distorsions

Centré horizontalement	Faites glisser le curseur vers la gauche ou la droite pour identifier le centre de l'image sur l'axe horizontal.
Centré verticalement	Faites glisser le curseur vers la gauche ou la droite pour identifier le centre de l'image sur l'axe vertical.
Intensité de la correction	Faites glisser le curseur vers la droite jusqu'à ce que les objets de la photo semblent d'aplomb.
Mettre à l'échelle	Faites glisser le curseur vers la gauche ou la droite pour modifier l'échelle de la photo.
Couleur de fond	Lorsque vous corrigez la distorsion d'une photo, il peut arriver que les bords de la photo gonflent ou s'incurvent. Utilisez le sélecteur de **Couleur de fond** pour remplir les espaces dans les coins ou sur les côtés d'une photo corrigée. Cochez la case **Transparent** pour utiliser la transparence et combler les espaces dans les coins ou sur les côtés d'une photo corrigée.
Type de distorsion	Activez les boutons radio **Barillet Coussinet** ou **Ultra-grand angulaire** pour modifier l'effet de type de distorsion sur l'image.
Afficher la grille	Cochez la case **Afficher la grille** pour afficher une grille sur la photo. Cela peut s'avérer utile si vous voulez vérifier que les objets de la photo sont d'aplomb.


Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Correction de distorsion d'objectif

Dans Gemstone, la distorsion de l'objectif peut être gérée par une correction manuelle à l'aide du curseur **Correction manuelle**, ou en fonction du profil d'objectif en sélectionnant la marque, le modèle et l'objectif de l'appareil utilisé pour capturer l'image.

Le filtre **Correction** de l'objectif contient une base de données regroupant des marques, modèles et objectifs pour différents appareils photo. Les objectifs adaptés à l'appareil sélectionné peuvent être

sélectionnés dans le menu déroulant **Objectif**, sauf si un seul objectif est compatible, auquel cas celui-ci est présélectionné.

Le nom de l'objectif utilisé pour la capture de la photo se trouve dans la section **Informations sur l'objectif actuel**.

Le profil d'objectif peut également être utilisé pour corriger l'aberration chromatique, si disponible.

Utilisez le curseur **Correction manuelle** pour effectuer des modifications complémentaires après avoir utilisé la correction automatique, ou de manière indépendante.


Pour un aperçu rapide des profils d'objectifs disponibles, rendez-vous ici.

Pour corriger la distorsion de l'objectif à partir du profil d'objectif, procédez comme suit :

1. Dans le menu principal, sélectionnez **Filtre** | **Géométrie** | **Correction de l'objectif**, ou appuyez sur **Alt + V**.
2. Dans la boîte de dialogue **Correction de l'objectif**, activez la case **Activer le profil d'objectif**.
3. Si la marque et le modèle affichés pour l'appareil photo ne sont pas corrects, sélectionnez les options correctes dans les menus déroulants **Marque** et **Modèle**.
4. Dans le menu déroulant **Objectif**, sélectionnez l'objectif utilisé pour capturer l'image. Vous pouvez retrouver ces informations affichées dans la section relative aux **Informations sur l'objectif actuel**. La correction s'applique automatiquement.
5. Pour effectuer des ajustements supplémentaires, faites glisser le curseur **Intensité** vers la gauche dans la section **Correction manuelle** pour créer un effet de grossissement, ou faites-le glisser vers la droite pour étirer les bords de l'image.


Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.


Activez la case **Afficher la grille** pour afficher une grille sur votre image, ce qui s'avère utile pour corriger l'alignement dans une image.

Pour régler une aberration chromatique à l'aide de votre profil d'objectif, procédez comme suit :

L'aberration chromatique se produit en raison des propriétés d'un objectif. C'est pourquoi le profil d'objectif peut vous aider à la corriger. La case **Aberration chromatique** est activée si une correction de l'aberration chromatique existe pour l'objectif sélectionné.

1. Dans le menu principal, sélectionnez **Filtre** | **Géométrie** | **Correction** de l'objectif, ou appuyez sur **Alt + V**.
2. Cochez la case **Activer le profil de l'objectif**.
3. Cochez la case **Aberration chromatique**.

Pour remplir les bords d'une image corrigée manuellement :

Certains ajustements manuels peuvent avoir une incidence sur les bords de l'image. Choisissez la couleur à utiliser pour remplir les décalages causés par la correction de l'objectif. Vous pouvez également choisir d'appliquer de la transparence à la zone en question en cochant la case **Transparence**.

Fluidité

Distorsion et retouche avec l'outil Fluidité

Le filtre **Fluidité** déplace les pixels sans les altérer.



Les paramètres personnalisés peuvent être enregistrés en tant que préréglages pour une utilisation future. Les préréglages peuvent être sélectionnés dans la liste déroulante **Préréglages** ou enregistrés en cliquant sur l'icône Enregistrer située à proximité immédiate.

Pour fluidifier une image :

1. Sélectionnez **Filtre** | **Géométrie** | **Fluidité** dans le menu principal.
2. Dans la section **Outils de distorsion** de la boîte de dialogue **Fluidité**, sélectionnez le type de distorsion à appliquer.
3. Définissez les paramètres comme décrit ci-dessous.
4. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les changements et fermer le panneau.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Options de fluidité

Outils Distorsion	Appliquez la distorsion à vos images en déplaçant le pointeur pour tirer ou repousser les pixels de l'image.
	Décalage  Utilisez l'outil **Décalage** pour pousser les images de l'image.
	Pincer  Utilisez l'outil **Pincer** pour condenser les pixels vers un point central.
	Grossir  Utilisez l'outil **Grossir** pour disperser les pixels vers l'extérieur.
	Restaurer  Utilisez l'outil **Restaurer** pour replacer les pixels à leur position d'origine.  Maintenez le bouton droit de la souris enfoncé pour activer l'outil **Restaurer** lorsque vous utilisez l'un des outils de distorsion.
Largeur du tampon	Ajuste la taille du pinceau. Utilisez la molette de la souris ou le curseur **Largeur du pinceau** pour ajuster la largeur du pinceau.
Densité	Ajuste la taille de la zone affectée. Dans le cercle intérieur du tampon, l'effet est appliqué à 90 % ou plus. La zone comprise entre le cercle intérieur et le cercle extérieur, l'effet subit une transition de 90 à 0 % vers le bord extérieur.  Utilisez le raccourci **Maj + molette de la souris** pour ajuster la densité.
Intensité	Ajuste l'intensité de l'effet global. Déplacez le curseur vers la droite pour intensifier l'effet.
Couleur de remplissage	Si vous déformez l'image jusqu'au point où ses bords sont tirés au-delà de la limite du canevas, utilisez le sélecteur de **Couleur de remplissage** pour sélectionner la couleur d'arrière-plan.
Transparent	Si vous déformez l'image jusqu'au point où ses bords sont tirés au-delà de la limite du canevas, cochez la case **Transparent** pour rendre transparentes les parties nues du canevas.

Exposition

Le filtre **Exposition** ajuste l'exposition, le contraste et l'éclairage d'appoint d'une image.

Les paramètres personnalisés peuvent être enregistrés en tant que préréglages pour une utilisation future. Les préréglages peuvent être sélectionnés dans la liste déroulante **Préréglages** ou enregistrés en cliquant sur l'icône Enregistrer située à proximité immédiate.

Pour ajuster l'exposition d'une image :

1. Dans le menu principal, sélectionnez **Filtre** | **Exposition/Éclairage** | **Exposition** ou appuyez sur **Alt + X**.
2. Définissez les paramètres comme décrit ci-dessous.
3. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **Appliquer** pour appliquer vos modifications ; vous pourrez alors choisir une autre fonction pour en modifier les paramètres au besoin.
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les modifications et fermer l'outil.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Paramètres sous l'onglet Exposition

Exposition	Faites glisser le curseur vers la droite pour augmenter l'exposition et vers la gauche pour la réduire.
Auto	Cliquez sur le bouton **Auto** pour régler automatiquement le niveau d'exposition.
Contraste	Faites glisser le curseur vers la droite pour augmenter le contraste et vers la gauche pour le réduire.
Lumière d'appoint	Faites glisser le curseur vers la droite pour augmenter la quantité de lumière dans les zones sombres de l'image, ou vers la gauche pour réduire l'éclairage d'appoint. La lumière d'appoint éclaircit les zones sombres de l'image.

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Ce filtre comporte un onglet **Ciblage des pixels** (pour plus d'informations, voir Ciblage des pixels).

Utilisez le **Pinceau d'édition** pour peindre un effet sur une zone précise de l'image.

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image. 

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central. 

Niveaux

Le filtre **Niveaux** ajuste précisément le contraste et les niveaux de lumière d'une image.

Les paramètres personnalisés peuvent être enregistrés en tant que préréglages pour une utilisation future. Les préréglages peuvent être sélectionnés dans la liste déroulante **Préréglages** ou enregistrés en cliquant sur l'icône Enregistrer située à proximité immédiate.

Pour régler les niveaux d'une image :

1. Dans le menu principal, sélectionnez **Filtre** | **Exposition/Éclairage** | **Niveaux** ou appuyez sur **L**.
2. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Définissez les paramètres comme décrit ci-dessous afin de régler manuellement les niveaux de contraste et de luminosité.
    - Cliquez sur **Auto…** et sélectionnez une option de menu pour ajuster automatiquement les propriétés de l'image.
3. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **Appliquer** pour que vos modifications prennent effet.
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les modifications et fermer l'outil **Niveaux**.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Paramètres de la fonction Niveaux

Canal	Détermine la luminance ou le canal de couleur à ajuster.
Ombres	Détermine le point noir d'une image. Pour définir la zone la plus noire d'une image, vous pouvez soit faire glisser le curseur, soit saisir un nombre entre 0 et 255 dans la case correspondante. Plus la valeur est élevée, plus les zones de couleur foncées sont assombries. En guise d'alternative, vous pouvez également cliquer sur la flèche pour la régler automatiquement sur la zone où commence le point noir de l'image.
Tons moyens	Définit les tons moyens d'une image. Faites glisser le curseur ou saisissez un nombre dans la case prévue à cet effet. Plus les valeurs sont élevées, plus l'image paraîtra lumineuse ; plus les valeurs sont basses, plus elle paraîtra sombre. En guise d'alternative, vous pouvez également cliquer sur la flèche pour la régler automatiquement sur le ton moyen de l'image.
Rehauts	Indique le point blanc d'une image. Pour définir la zone la plus blanche d'une image, vous pouvez soit faire glisser le curseur, soit saisir un nombre entre 0 et 255 dans la case correspondante. Plus la valeur est élevée, plus les zones de couleur foncées sont claires. En guise d'alternative, vous pouvez également cliquer sur la flèche pour la régler automatiquement sur la zone où commencent les hautes lumières de l'image.
Auto	Sélectionnez l'une des options suivantes : • **Ajuster le contraste** : analyse et ajuste automatiquement le contraste de l'image. • **Ajuster la couleur et le contraste** : analyse et ajuste automatiquement chaque canal de couleur indépendamment, puis ajuste le contraste. • **Ajuster la couleur et la luminosité** : analyse et ajuste automatiquement la couleur et la luminosité de l'image. • **Tolérance** : Ouvre la boîte de dialogue des paramètres de **Tolérance**. Spécifiez le pourcentage maximal d'écrêtage pour les niveaux de noir et de blanc, puis cliquez sur **OK**. Gemstone ajuste automatiquement les niveaux de l'image.
Sélecteur de point noir 	Cliquez sur le sélecteur de **Point noir**, puis cliquez sur la zone de l'image à définir en tant que point noir.
Sélecteur de point gris 	Cliquez sur le sélecteur de **Point gris**, puis cliquez sur la zone de l'image à définir en tant que point gris.

Sélecteur de point blanc 	Cliquez sur le sélecteur de **Point blanc**, puis cliquez sur la zone de l'image à définir en tant que point blanc.

Lorsque vous cliquez sur une image avec le sélecteur pipette, les valeurs RVB changent en conséquence. Ces chiffres indiquent les valeurs RVB du pixel situé sous la pipette. Les valeurs RVB représentent le pixel source (sans traitement) et le pixel actuel, tel qu'il s'affiche à l'écran.

Ce filtre comporte un onglet **Ciblage des pixels** (pour plus d'informations, voir Ciblage des pixels). 

Utilisez le **Pinceau d'édition** pour peindre un effet sur une zone précise de l'image. 

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image. 

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central. 

Niveaux auto

Le filtre **Niveaux auto** corrige automatiquement les niveaux d'exposition d'une image. L'utilisation du filtre **Niveaux auto** rend les pixels les plus sombres de l'image plus sombres encore et les pixels les plus clairs plus clairs encore.

Les paramètres personnalisés peuvent être enregistrés en tant que préréglages pour une utilisation future. Les préréglages peuvent être sélectionnés dans la liste déroulante **Préréglages** ou enregistrés en cliquant sur l'icône Enregistrer située à proximité immédiate.

Pour corriger automatiquement les niveaux d'exposition de l'image, procédez comme suit :

1. Dans le menu principal, sélectionnez **Filtre** | **Exposition/Éclairage** | **Niveaux auto** ou appuyez sur **Alt + J**.
2. Sélectionnez l'un des paramètres suivants :
    - **Contraste et couleur automatiques** : ajuste les différences de couleur, la luminosité et équilibre les couches RVB.

- **Contraste automatique** : ajuste les différences de couleur et la luminosité uniquement.
- **Couleur automatique** : équilibre les couches RVB dans l'image, sans modifier la luminosité ou le contraste.

3. Utilisez le curseur **Intensité** pour régler avec précision le niveau d'exposition à appliquer.
4. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les changements et fermer le panneau.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Ce filtre comporte un onglet **Ciblage des pixels** (pour plus d'informations, voir Ciblage des pixels). 

Utilisez le **Pinceau d'édition** pour peindre un effet sur une zone précise de l'image. 

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image. 

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central. 

Courbes de tonalité

Le filtre **Courbes de tonalité** modifie la gamme de tons d'une image. Sélectionnez le canal de couleur RVB pour ajuster toute la plage de l'image ou sélectionnez une couleur spécifique.

Les paramètres personnalisés peuvent être enregistrés en tant que préréglages pour une utilisation future. Les préréglages peuvent être sélectionnés dans la liste déroulante **Préréglages** ou enregistrés en cliquant sur l'icône Enregistrer située à proximité immédiate.

Pour ajuster les courbes de l'image :

1. Sélectionnez **Filtre** | **Exposition/Lumière** | **Courbes de tonalité** dans le menu principal ou appuyez sur **U**.
2. Définissez les paramètres comme décrit ci-dessous.

3. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **Appliquer** pour que vos changements prennent effet.
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les modifications et fermer l'outil **Courbes de tonalité**.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Courbes de tonalité – Options

Canal	Indique quelle couche de couleur ajuster.
Afficher l'histogramme	Affiche ou masque l'histogramme.
Histogramme	Affiche un graphique des niveaux d'informations de couleur dans l'image, en fonction du canal sélectionné. Cliquez et faites glisser la ligne pour manipuler la courbe. Un nouveau nœud est ajouté à chaque clic sur la courbe. Faites glisser les nœuds vers le haut et vers le bas de la courbe pour modifier les paramètres. Pour supprimer un nœud, faites-le glisser vers le haut et hors du graphique, ou vers le bas et hors du graphique.
Sélecteur de couleurs	Faites glissez le curseur sur l'image pour le transformer en sélecteur de couleur qui récupérera les valeurs RVB du point où il se trouve. Cliquez sur le ton que vous désirez sur l'image pour ajouter un point correspondant à la courbe de réglage.

Ce filtre comporte un onglet **Ciblage des pixels** (pour plus d'informations, voir Ciblage des pixels).

Utilisez le **Pinceau d'édition** pour peindre un effet sur une zone précise de l'image.

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image.

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central.

Light EQ

Le filtre **Light EQ™** ajuste les zones trop sombres ou trop claires d'une image sans affecter pour autant les autres zones. L'un des avantages du filtre **Light EQ™** en termes d'efficacité est qu'il permet simultanément d'éclaircir les zones sombres trop sombres et d'assombrir les zones trop claires. On peut citer par exemple le cas d'une photo où la silhouette d'une personne se découperait sur un fond

plus clair : la mer, une fenêtre… La plupart des photos prises par temps nuageux ou avec un flash peuvent être améliorées de différentes manières par ce type de réglages fins.

Les paramètres personnalisés peuvent être enregistrés en tant que préréglages pour une utilisation future. Les préréglages peuvent être sélectionnés dans la liste déroulante **Préréglages** ou enregistrés en cliquant sur l'icône Enregistrer située à proximité immédiate.

Le filtre **Light EQ™** comporte quatre onglets – chaque onglet est associé à une technique de réglage qui permet d'obtenir des résultats par différents moyens. Il existe en outre plusieurs raccourcis clavier et souris permettant d'effectuer des ajustements sur des zones spécifiques de la photo elle-même.

Les quatre onglets **Light EQ™** incluent :

- Onglet **1-étape** : pour un réglage de l'exposition instantané et sans effort.
- L'onglet de **Basique** sert à effectuer des modifications rapides à l'aide de trois curseurs simples. Gemstone analyse la photo et fait varier l'ajustement d'image automatiquement. Par exemple, il éclaircit les images sombres. En cliquant sur le bouton **Auto**, Gemstone effectue une analyse complète de la photo et ajuste automatiquement la valeur des curseurs. Vous pouvez également cliquer directement sur une zone de l'image (en général, le sujet de la photo) afin de générer automatiquement des paramètres optimaux pour cette zone.
- Onglet **Standard** : Fonctionne de la même manière qu'un égaliseur sonore, mais avec la lumière. Il ajuste la luminosité et le contraste des différentes bandes de tons (zones de luminosité ou d'obscurité relatives) de l'image, en utilisant un curseur indépendant pour chaque bande de tons. Un graphique indique le niveau d'éclaircissement ou d'assombrissement appliqué à toute la gamme des tons. Les zones en gris sur le graphique indiquent de suggestions de seuils d'ajustement à ne pas dépasser pour éviter l'écrêtage et la perte de détails. Elle deviennent rouges lorsque la valeur du curseur atteint ou dépasse le seuil en question.
- Onglet **Avancé** : Offre le plus grand contrôle possible sur la luminosité et le contraste d'une image. Vous pouvez définir des courbes d'ajustement de base à l'aide de quatre curseurs, et modifier manuellement ces courbes en cliquant sur la zone de graphique ou sur l'image.

Pour ouvrir le filtre Light EQ™ :

Sélectionnez **Filtre** | **Exposition / Luminosité** | **Light EQ™** dans le menu principal ou appuyez sur **Q**.

Onglet 1-Étape

Lors de l'ouverture d'une image dans le filtre **Light EQ™**, l'onglet **1-Étape** est utilisé par défaut et règle automatiquement l'exposition de l'image. D'autres ajustements peuvent être effectués à l'aide du curseur **Quantité**.

L'onglet Basique

Pour assombrir les zones trop claires :

1. Faites glisser le curseur **Ombres** vers la droite pour éclaircir et faire apparaître des détails dans les zones trop sombres.
2. Ajustez les paramètres comme décrit dans le tableau ci-dessous.

Pour ajuster les tons moyens trop clairs ou trop sombres :

1. Faites glisser le curseur **Tons moyens** vers la droite pour éclaircir les zones trop sombres et y faire apparaître des détails.
2. Ajustez les paramètres comme décrit dans le tableau ci-dessous.

Pour ajouter de la luminosité aux zones sombres :

1. Faites glisser le curseur **Rehauts** vers la droite pour ajouter de la luminosité à la photo.
2. Ajustez les paramètres comme décrit dans le tableau ci-dessous.

Commandes de Light EQ™

Clic sur un curseur avec le bouton droit	Cliquez sur un curseur avec le bouton droit de la souris pour le réinitialiser.
Auto	Cliquez sur ce bouton pour autoriser le logiciel à analyser la photo et à lui appliquer les paramètres optimaux en fonction du nombre de pixels clairs et sombres qu'elle contient. Plus une photo est sombre, plus l'éclaircissement sera prononcé.
OK	Cliquez pour appliquer les modifications et fermer l'outil.
Annuler	Cliquez pour appliquer vos modifications et fermer la boîte de dialogue.

Onglet Standard



L'onglet **Standard** comporte deux ensembles de curseurs. L'ensemble du haut sert à éclaircir. L'ensemble du bas sert à assombrir. Le dégradé de luminosité de chaque curseur est une aide visuelle qui indique la bande de tons affectée par les mouvements du curseur vers le haut (rangée supérieure de curseurs) ou vers le bas (rangée inférieure).

Entre les deux ensembles de curseurs se trouvent deux barres horizontales allant du noir au blanc. Il s'agit là d'une autre aide visuelle : ces barres indiquent que les curseurs de gauche ont une incidence sur les bandes de ton sombres, et les curseurs de droite sur les bandes de ton claires. Quand vous faites glisser un curseur, vous modifiez la luminosité de la bande de ton correspondante.

Au milieu des bandes se trouvent deux graphiques qui changent au fur et à mesure que les curseurs sont ajustés afin d'indiquer la quantité d'assombrissement et d'éclaircissement appliquée à la gamme de tons de l'image. Les deux graphiques gris montrent la quantité maximum d'éclaircissement ou d'assombrissement pouvant être appliqués sans provoquer d'écrêtage. Si vous poussez un curseur trop loin, l'écrêtage s'affiche en rose vif.

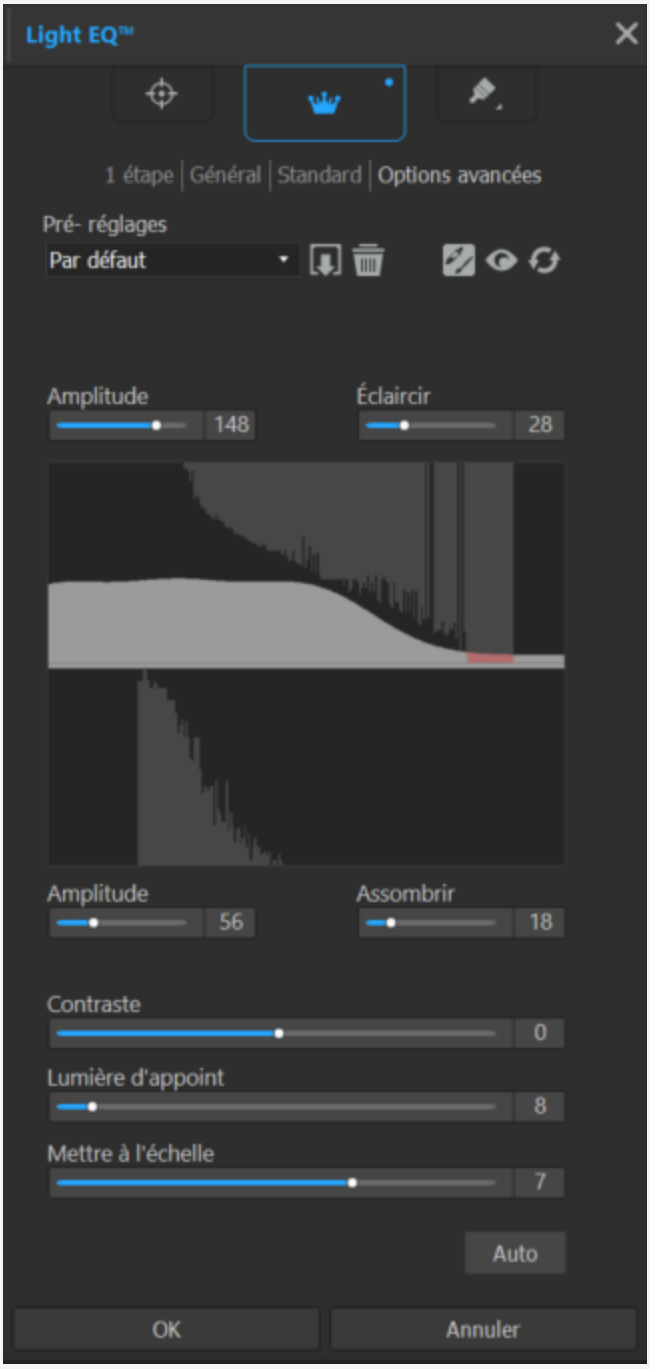
Pour augmenter le contraste à l'intérieur d'une bande de ton, appliquez simultanément un éclaircissement et un assombrissement en quantités égales, en faisant glisser les curseurs supérieur et inférieur vers le haut et vers le bas, respectivement. La zone comprise entre le haut du graphique supérieur et le bas du graphique inférieur indique l'augmentation du contraste.

Pour utiliser l'onglet Standard, procédez comme suit :

1. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Pour chaque bande de ton à ajuster, faites glisser le curseur correspondant vers le haut ou vers le bas.
    - Pour effectuer un réglage très précis, saisissez un chiffre exact dans la case sous le curseur, ou encore augmentez le chiffre d'une unité à la fois en appuyant sur la flèche vers le haut ou vers le bas de votre clavier.
    - Cliquez sur la liste déroulante **Nb. de bandes de ton** pour augmenter ou réduire le nombre de curseurs de bandes de ton.
    - Cliquez sur le bouton **Auto** pour appliquer automatiquement les paramètres.
    - Faites glisser le curseur **Éclaircir** pour éclaircir les zones sombres de l'image.
    - Faites glisser le curseur **Assombrir** pour assombrir les zones claires de l'image.
    - Faites glisser le curseur **Contraste** pour augmenter le contraste de l'image.
    - Faites glisser le curseur **Lumière d'appoint** pour éclaircir les zones sombres de l'image.
    - Cliquez avec le bouton gauche et faites glisser le pointeur vers le haut pour éclaircir les zones sombres de la photo. Essayez d'éviter l'écrêtage (qui s'affiche en rose sur le graphique).
    - Cliquez avec le bouton droit et faites glisser le pointeur vers le bas pour assombrir les zones claires de la photo. Essayez d'éviter l'écrêtage (qui s'affiche en rose sur le graphique).
2. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les changements et fermer le panneau.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

L’onglet Avancé

Curseurs



L’onglet **Avancé** propose deux curseurs pour l’éclaircissement (**amplitude** et **courbe personnalisée**) et deux pour l’assombrissement (**amplitude** et **courbe personnalisée**). Les curseurs **Courbe personnalisée** contrôlent la forme des courbes de réglage, tandis que les curseurs **Amplitude** contrôlent la hauteur desdites courbes.

Plus l’éclaircissement ou l’assombrissement sont élevés, plus l’équilibre entre les zones sombres et claires de l’image est important. Les curseurs **Amplitude** augmentent l’intensité des effets d’éclaircissement ou d’assombrissement.

Le curseur **Mettre à l’échelle** détermine la sensibilité des ajustements aux variations locales de luminosité. En déplaçant ce curseur vers la gauche, vous rendez les ajustements plus sensibles aux petites zones de variation de luminosité, ce qui peut représenter un avantage pour certaines images. Cependant, dans la majorité des cas, c’est la position par défaut de ce curseur qui vous permettra d’obtenir les meilleurs résultats. Le curseur **Contraste** sert à réduire ou augmenter le contraste, et le curseur **Lumière d’appoint** sert à éclaircir les zones sombres.

Graphiques

Entre les commandes Éclaircissement et Assombrissement se trouvent deux graphiques gris qui indiquent la quantité maximale d’éclaircissement et d’assombrissement applicable avant que ne se produise un écrêtage (qui s’affiche en rose vif).

À mesure que les curseurs Éclaircir, Assombrir et Amplitude sont déplacés, la courbe du graphique change. Cette courbe représente l'ampleur de l'éclaircissement ou de l'assombrissement appliqués à la gamme de tons de l'image. Les zones de tons sombres sont à gauche, et les zones de tons clairs sont à droite. Lorsque le pointeur de la souris est déplacé sur l'image, une ligne verticale sur le graphique indique le niveau de tonalité de la zone située sous le pointeur. Deux lignes peuvent parfois apparaître, car les niveaux de tonalité de l'éclaircissement et d'assombrissement ne sont pas nécessairement identiques. Cela est dû au fait que l'éclaircissement est sensible aux valeurs de couleur maximales tandis que l'assombrissement est sensible aux valeurs de couleur minimales.

L'onglet **Avancé** est unique dans le sens où vous pouvez régler manuellement les courbes, soit sur le graphique, soit sur la photo. Les réglages effectués sur la photo sont reportés sur la courbe du graphique. Les réglages effectués sur le graphique sont reportés sur la photo.

Pour augmenter le contraste à l'intérieur d'une gamme de tons sans modifier la luminosité, appliquez simultanément de l'éclaircissement et de l'assombrissement en quantités égales en faisant glisser les courbes du haut et du bas respectivement vers le haut et vers le bas. La zone comprise entre le haut du graphique supérieur et le bas du graphique inférieur indique l'augmentation du contraste.

Pour utiliser l'onglet Avancé :

1. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Faites glisser les curseurs Éclaircir ou Assombrir pour régler les pixels sombres ou brillants. À mesure que vous les faites glisser, une courbe grise apparaît sur le graphique correspondant.
    - Cliquez avec le bouton gauche et faites glisser le pointeur vers le haut pour éclaircir les zones sombres de la photo. Essayez d'éviter l'écrêtage (qui s'affiche en rose sur le graphique).
    - Cliquez avec le bouton droit et faites glisser le pointeur vers le bas pour assombrir les zones claires de la photo. Essayez d'éviter l'écrêtage (qui s'affiche en rose sur le graphique).
    - Faites glisser le curseur **Mettre** à l´échelle vers la droite pour rendre vos réglages plus sensibles aux petites zones de variation de luminosité.
    - Faites glisser le curseur **Contraste** pour augmenter ou réduire le contraste de votre image.
    - Faites glisser le curseur **Lumière d'appoint** pour ajouter de la lumière aux zones sombres.
    - Ajustez l'éclairage en utilisant les méthodes décrites dans le tableau ci-dessous, dont certaines peuvent être effectuées directement sur l'image.
2. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les changements et fermer le panneau.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Paramètres de l'onglet Avancé

Zone	Action	Résultat
Curseurs		
	Faire glisser le curseur Éclaircir	**Vers la droite** : Augmente la luminosité appliquée aux zones sombres. **À gauche** : Applique l'éclaircissement de façon plus uniforme dans toutes les zones de l'image. (Le nom du curseur se change en **Courbe personnalisée** lorsque vous modifiez manuellement la courbe ou que vous effectuez des réglages sur l'image.)
	Faire glisser le curseur Assombrir	**Vers la droite** : Augmente l'assombrissement appliqué aux zones claires de l'image. **Vers la gauche** : Applique l'assombrissement de manière plus uniforme à toutes les zones de l'image.
	Faire glisser le curseur Amplitude (section Éclaircir)	**Vers la droite** : Augmente l'intensité de l'éclaircissement dans toutes les zones de l'image. La hauteur de la courbe augmente. **Vers la gauche** : Réduit l'intensité de l'éclaircissement et la hauteur de la courbe. Si le curseur d'**Amplitude** est à 0, aucun éclaircissement n'est appliqué. Si l'**Amplitude** se situe entre 100 et 200, la proportion d'écrêtage augmente. Dans la majorité des cas, il n'est pas nécessaire d'ajuster l'amplitude.
	Faire glisser le curseur Amplitude (section Assombrir)	**Vers la droite** : Augmente l'intensité d'assombrissement dans toutes les zones de l'image. La hauteur de la courbe inférieure augmente. **Vers la gauche**: Réduit l'intensité d'assombrissement et la hauteur de la courbe.
	Faire glisser l'échelle	**Vers la gauche** : Augmente la sensibilité de l'outil vis-à-vis des zones de variation de luminosité plus réduites. ce qui permet de régler de petites zones indépendamment. En général, l'échelle par défaut (10) donne d'excellents résultats, mais si une image contient de petits détails qui doivent être éclaircis, une échelle plus basse pourra donner de meilleurs résultats.
Sur le graphique		

Zone	Action	Résultat
	Sur le graphique (haut)	En cliquant et déplaçant la souris, le graphique change. Le graphique représente les ajustements d'éclaircissement. Le graphique gris foncé représente la limite maximum jusqu'à laquelle le graphique peut être déplacé avant que ne commence l'écrêtage (affiché en rose). La hauteur de graphique représente le niveau d'éclaircissement appliqué à chaque niveau de ton. (Le ton va du noir sur la gauche au blanc sur la droite.) Quand vous ajustez l'éclaircissement ou l'assombrissement directement sur le graphique ou sur l'image, le nom du curseur Éclaircir ou Assombrir change et devient **Courbe personnalisée**. Lorsque la position du curseur est ajustée après ce passage en **Courbe personnalisée**, tous les réglages directs de la courbe sont annulés. Lorsque des réglages d'éclaircissement ou d'assombrissement sont effectués directement sur le graphique ou l'image, le curseur d'**Amplitude** d'éclaircissement ou d'assombrissement correspondant se transforme pour indiquer l'amplitude actuelle de la courbe.
	Glisser la souris vers le bas sur le graphique	Cliquez sur le graphique avec le bouton droit de la souris et faites glisser vers le haut, vous remarquerez que le graphique change en conséquence; la partie du bas du graphique représente les ajustements d'assombrissement. Le graphique représente les ajustements d'obscurcissement que vous effectuez. Le graphique gris foncé représente la limite maximum jusqu'à laquelle vous pouvez faire glisser le graphique avant que ne commence l'écrêtage (rose).
	Tous les raccourcis ci-dessous s'appliquant à l'image peuvent être utilisés directement sur le graphique lui-même.	Modifie la bande de tons sur le graphique; l'image change en conséquence. Ces raccourcis permettent d'effectuer des ajustements précis sur une bande de tons en particulier.
Sur l'image		
	Double-clic avec le bouton gauche de la souris	Règle automatiquement l'éclaircissement à son paramètre optimum pour cette zone de l'image. Fonctionne mieux sur une zone claire (ex : un visage).
	un visage). Double-clic avec le	Règle automatiquement l'assombrissement à son

Zone	Action	Résultat
	bouton droit de la souris (ou double-clic avec le bouton gauche de la souris tout en maintenant la touche Maj enfoncée)	paramètre optimum pour cette zone de l'image.
	Ctrl + double-clic avec le bouton gauche de la souris	Augmente la valeur d'éclaircissement autour de ce niveau de ton tout en réduisant l'éclaircissement dans le reste de l'image. Utilisez cette méthode pour éclaircir rapidement un sujet ou une zone en particulier afin de les faire ressortir.
	Ctrl + double-clic avec le bouton droit de la souris	Augmente la valeur d'assombrissement autour de ce niveau de tonalité tout en réduisant la quantité d'assombrissement dans le reste de l'image.
	Faire tourner la molette de la souris sur l'image	Augmente ou réduit la quantité d'éclaircissement appliquée à ce niveau de ton de l'image. L'image et le graphique montrent tous les deux les modifications.
	MAJ + faire tourner la molette de la souris sur l'image	Réduit ou augmente la quantité d'assombrissement appliquée à ce niveau de ton de l'image.
	Maintenir enfoncée la touche "A" + faire tourner la molette de la souris ou + faire glisser à l'aide du bouton gauche de la souris	Définit directement le curseur d'amplitude de l'éclaircissement.
	Maintenir enfoncée la touche "A" + MAJ + faire tourner la molette de la souris ou + faire glisser à l'aide du bouton gauche de la souris	Définit directement le curseur d'amplitude de l'assombrissement.
	Cliquer et faire glisser vers le haut ou vers le bas sur l'image (bouton gauche de la souris)	Augmente ou réduit la quantité d'éclaircissement appliquée à ce niveau de ton de l'image. L'image et le graphique montrent tous les deux les modifications. (Fonctionne uniquement si l'image est en taille réelle, sans zoom.)
	MAJ + clic et faire glisser vers le haut ou vers le bas sur l'image	Réduit ou augmente la quantité d'assombrissement appliquée à ce niveau de ton de l'image.

Zone	Action	Résultat
	(bouton gauche de la souris)	(Fonctionne uniquement si l'image est en taille réelle, sans zoom.)

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Ce filtre comporte un onglet **Ciblage des pixels** (pour plus d'informations, voir Ciblage des pixels).

Utilisez le **Pinceau d'édition** pour peindre un effet sur une zone précise de l'image.

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image.

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central.

Densité

Améliorez le contraste de vos photos en ajustant la lumière et l'intensité de la couleur dans certaines zones. Le fait d'éclaircir ou assombrir les photos et d'en ajuster le degré de saturation permet d'accentuer et de définir les formes, d'intensifier ou faire pâlir les couleurs, et d'ajouter des ombres et des hautes lumières.

La fonction **Densité** sert à éclaircir ou assombrir certaines zones d'une photo sans toucher les autres régions. Elle est souvent utilisée pour éclaircir les zones sous-exposées et pour assombrir les zones surexposées.

Les paramètres personnalisés peuvent être enregistrés en tant que préréglages pour une utilisation future. Les préréglages peuvent être sélectionnés dans la liste déroulante **Préréglages** ou enregistrés en cliquant sur l'icône Enregistrer située à proximité immédiate.

Ajuster la densité de certaines zones d'une image

Pour ouvrir l'outil Densité :

Sélectionnez **Filtre** | **Exposition / Eclairage** | **Densité** dans le menu principal, ou appuyez sur **D**.

Pour éclaircir ou assombrir des zones d'une photo :

1. Dans le groupe de champs **Opération**, activez l'outil **Densité -** pour éclaircir des zones ou l'outil **Densité +** pour les assombrir.
2. Dans le groupe de champs **Paramètres de l'outil**, activez le domaine à ajuster : **Ombres**, **Tons moyens** ou **Hautes lumières**.
3. Faites ensuite glisser le curseur **Plage** pour régler finement les zones ciblées dans les ombres et des hautes lumières. Augmentez la plage si vous voulez cibler un plus grand nombre de pixels. Augmentez la plage pour cibler une gamme de tons plus large. Réduisez-la si vous préférez réduire la gamme de tons affectés.
4. Dans le groupe de champs **Paramètres du pinceau**, sélectionnez l'un des paramètres suivants :
    - Faites glisser le curseur **Largeur du tampon** pour sélectionner la taille du pinceau.
    - Faites glisser le curseur **Contour progressif** pour adoucir les bords du trait.
    - Faites glisser le curseur **Intensité** pour régler l'intensité du trait.
5. Passez le pinceau sur les zones de l'image à éclaircir ou assombrir.
6. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les changements et fermer le panneau.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Lorsque le curseur **Plage** est ajusté, le système affiche un aperçu en niveaux de gris des zones de l'image qui seront touchées. Plus les pixels dans cet aperçu sont pâles, plus ils seront modifiés quand vous passerez le pinceau. Les zones complètement blanches subiront le plein effet des modifications, et les zones complètement noires ne seront aucunement touchées. Pour obtenir les meilleurs résultats possibles, déplacez le curseur **Plage** jusqu'à ce que les pixels dont la densité doit être modifiée apparaissent en blanc et ceux devant rester tels quels apparaissent en noir.

Faites tourner la molette de la souris pour ajuster la taille du pinceau à la volée et, pour ajuster le contour progressif, appuyez sur **Maj + défilement**.

Pour saturer ou désaturer certaines zones :

1. Activez l'option **Saturer** pour intensifier les couleurs, ou **Désaturer** pour les estomper.
2. Dans le groupe de champs **Paramètres de l'outil**, cochez la case **Vibrance** pour cibler les couleurs les moins saturées et pour empêcher la sur-saturation des tons chair.
3. Dans le groupe de champs **Paramètres du pinceau**, activez l'un des paramètres suivants :
    - Faites glisser le curseur **Largeur du tampon** pour sélectionner la taille du pinceau.
    - Faites glisser le curseur du paramètre **Contour progressif** pour adoucir les bords de chaque

coup de pinceau.

- Faites glisser le curseur **Amplitude** pour ajuster l'intensité de chaque coup de pinceau.

4. Passez le pinceau sur les zones de l'image à éclaircir ou assombrir.
5. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les changements et fermer le panneau.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Suppression de la brume

Vous pouvez utiliser l'outil **Suppression de la brume** pour restaurer le contraste, les détails et les couleurs de vos clichés. Cet outil est particulièrement utile quand vous traitez des images entourées d'un halo lumineux. Un halo peut apparaître lorsque de la poussière, de la fumée ou d'autres particules assombrissent la clarté de l'image, en particulier le ciel.

Pour supprimer la brume atmosphérique dans une image, procédez comme suit :

1. Dans le menu principal, sélectionnez **Filtre** | **Exposition/Éclairage** | **Suppression de la brume** ou appuyez sur **H**.
2. Faites glisser le curseur **Quantité** pour contrôler l'intensité de la correction.
3. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les changements et fermer le panneau.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Ce filtre comporte un onglet **Ciblage des pixels** (pour plus d'informations, voir Ciblage des pixels).

Utilisez le **Pinceau d'édition** pour peindre un effet sur une zone précise de l'image.

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image.

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central.

Balance des blancs

Le filtre **Balance des blancs** supprime les teintes indésirables d'une image. Par exemple, si une photo de coucher de soleil a une teinte rougeâtre indésirable, utilisez l'outil **Balance des blancs** pour la supprimer.

Les paramètres personnalisés peuvent être enregistrés en tant que préréglages pour une utilisation future. Les préréglages peuvent être sélectionnés dans la liste déroulante **Préréglages** ou enregistrés en cliquant sur l'icône Enregistrer située à proximité immédiate.

Pour supprimer une dominante de couleur d'une image :

1. Sélectionnez **Filtre** | **Couleur** | **Balance des blancs** dans le menu principal ou appuyez sur **A**.
2. Définissez les paramètres comme décrit ci-dessous.
3. Effectuez l'une des opérations suivantes :
   - Cliquez sur **OK** pour appliquer les changements et fermer le panneau.
   - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Paramètres de balance des blancs

Température	Faites glisser le curseur **Température** vers la gauche (plus de bleu) ou vers la droite (plus de jaune) pour sélectionner une température de couleur spécifique.
Teinte	Faites glisser le curseur **Teinte** vers la gauche (plus de magenta) ou vers la droite (plus de vert) afin de retrouver les paramètres de balance des blancs que vous avez sélectionnés lorsque vous avez pris la photo.
Intensité	Pour modifier l'intensité du changement à apporter à la balance des blancs, faites glisser le curseur **Intensité**. Plus le paramètre est élevé, moins il restera de la couleur indésirable sur l'image.
Auto	Cliquez sur le bouton **Auto** pour permettre à Gemstone d'analyser et de corriger l'image.

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Ce filtre comporte un onglet **Ciblage des pixels** (pour plus d'informations, voir Ciblage des pixels).

Utilisez le **Pinceau d'édition** pour peindre un effet sur une zone précise de l'image. 

Si l'effet souhaité n'est pas obtenu, essayez de cliquer sur une zone d'image d'une nuance différente de blanc ou de gris.

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image. 

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central. 

Égaliseur de couleurs

Le filtre **Égaliseur de couleurs** (teinte, saturation, contraste et luminosité) pour ajuster les couleurs globales d'une image ou chaque couleur individuellement. Les outils avancés peuvent subtilement affiner et améliorer les couleurs, ou changer complètement les couleurs individuelles d'une image.

Le filtre **Égaliseur de couleurs** est utile pour changer une seule couleur dans une image. Par exemple, si une image a une voiture jaune, utilisez l'onglet **Saturation** pour saturer le jaune ou utilisez l'onglet **Luminosité** pour éclaircir le jaune. Dans l'onglet **Teinte**, changez la couleur de la voiture du jaune au rose. Dans l'onglet **Contraste**, réglez le contraste du jaune et utilisez le curseur **Balance** pour cibler la plage de luminosité pour ce réglage de contraste.

Les paramètres personnalisés peuvent être enregistrés en tant que préréglages pour une utilisation future. Les préréglages peuvent être sélectionnés dans la liste déroulante **Préréglages** ou enregistrés en cliquant sur l'icône Enregistrer située à proximité immédiate.

Si vous avez une image avec une voiture jaune et un bâtiment jaune en arrière-plan, vous pouvez modifier uniquement la voiture grâce aux outils **Sélections**. Sélectionnez la voiture à l'aide de ces outils **Sélections**, puis modifiez les paramètres de couleur.

Pour ajuster une couleur, procédez comme suit :

1. Dans le menu principal, sélectionnez **Filtre** | **Couleur** | **Égaliseur de couleurs** ou appuyez sur **O**.
2. Définissez les paramètres comme décrit ci-dessous.
3. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer tous les changements.
    - Cliquez sur **Terminé** pour appliquer les modifications et fermer l'outil.

- Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer l'outil.

Paramètres de Égaliseur de couleurs

Sélectionnez le mode **Haute qualité** ou le mode **Standard** en haut de la boîte de dialogue **Égaliseur de couleurs**. Pour ajuster les couleurs individuellement, cliquez sur une couleur de l'image et faites-la glisser vers le haut ou vers le bas pour la modifier. Les modifications sont reflétées respectivement dans les curseurs de couleur en mode **Haute qualité** et dans le graphique en mode **Standard**. Cela fonctionne dans les onglets **Saturation**, **Luminosité**, **Teinte** et **Contraste**.

Haute qualité	Permet d’affiner chaque couleur d’une image séparément. Le mode Haute qualité tire partie des modèles colorimétriques les plus modernes, ce qui rend les nuances plus faciles à percevoir et rehausse la qualité.	
Égaliseur de couleurs	Réglez chaque couleur individuellement en faisant glisser les curseurs vers la droite pour plus d'intensité, ou vers la gauche pour moins d'intensité. Vous pouvez également saisir un nombre dans la case sous chaque curseur afin de définir le paramètre avec encore plus de précision. Ou sélectionnez une couleur précise à ajuster en plaçant le pointeur sur l’image pour qu’il se transforme en flèche à deux pointes. Puis cliquez et faites glisser la souris vers le haut ou le bas pour ajuster la couleur sous le pointeur. Les curseurs de couleur concernés s'ajustent automatiquement lorsque vous déplacez votre pointeur.	
	Saturation	Les réglages de saturation des couleurs peuvent être effectués dans les bandes Rouge, Orange, Jaune, Vert, Cyan, Bleu, Violet et Magenta. Faites glisser les curseurs vers la droite pour plus d'intensité ou vers la gauche pour moins d'intensité de couleur. Les niveaux peuvent également être entrés numériquement à droite du curseur sur une échelle de 0 à 100.
	Luminosité	Les réglages de luminosité des couleurs peuvent être effectués dans les bandes Rouge, Orange, Jaune, Vert, Cyan, Bleu, Violet et Magenta. Faites glisser les curseurs vers la droite pour plus d'intensité ou vers la gauche pour moins d'intensité de couleur. Les niveaux peuvent également être entrés numériquement à droite du curseur sur une échelle de 0 à 100.
	Teinte	Les réglages de teinte des couleurs peuvent être effectués dans les bandes Rouge, Orange, Jaune, Vert, Cyan, Bleu, Violet et Magenta. Faites glisser les curseurs vers la droite pour plus d'intensité ou vers la gauche pour moins d'intensité de couleur. Les niveaux peuvent également être entrés numériquement à droite du curseur sur une échelle de 0 à 100.

	Contraste	Des réglages de contraste peuvent être effectués dans les bandes rouge, orange, jaune, verte, cyan, bleue, violette et magenta. Faites glisser les curseurs vers la droite pour plus d'intensité ou vers la gauche pour moins d'intensité de couleur. Chaque bande de couleur a également un curseur **Balance** adjacent avec une plage de -100 à +100. Les niveaux peuvent également être entrés numériquement à droite des curseurs.
Ajustements généraux		
	Vivacité	Faites glisser le curseur pour ajuster la vivacité de l'image sans modifier les teints de peau.
	Saturation	Faites glisser le curseur pour ajuster la saturation de l'image.
	Changement de couleur	Faites glisser le curseur pour ajuster la quantité de décalage de couleur dans l'image.
	Teinte	Faites glisser le curseur pour ajuster la teinte de l'image.
	Luminosité	Faites glisser le curseur pour ajuster la luminosité de l'image.
	Rouge	Faites glisser le curseur pour ajuster la quantité de rouge dans l'image.
	Vert	Faites glisser le curseur pour régler la quantité de vert dans l'image.
	Bleu	Faites glisser le curseur pour ajuster la quantité de bleu dans l'image.
Standard	Ajuster chaque couleur séparément ou faire des modifications générales.	
	Vivacité	Faites glisser le curseur pour ajuster la vivacité de l'image sans modifier les teints de peau.
	Curseur vertical	Applique les ajustements à toute l'image. Le curseur de gauche entraîne les effets suivants sur les

	onglets : • **Saturation** : ajuste la saturation jusqu'aux niveaux de gris. • **Luminosité** : ajuste les tons clairs et foncés de l'image. • **Teinte** : remplace la couleur par une autre. Il est également possible d'entrer un nombre dans le champ pour des ajustements précis.
Curseurs de couleur individuels	Permet d'ajuster chaque couleur en utilisant un curseur qui lui est propre. Sélectionnez la couleur à ajuster, puis cliquez sur les curseurs et faites-les glisser. Vous pouvez aussi saisir un nombre dans la case sous chaque curseur afin de définir le paramètre avec encore plus de précision.
Ajustements directs sur l'image	Placez votre pointeur sur l'image pour afficher la flèche à double pointe. Puis cliquez et faites glisser le curseur vers le haut ou le bas pour ajuster la couleur sous le la flèche à double pointe. La valeur des courbes et des curseurs de couleur s'ajustent automatiquement à mesure que vous déplacez le pointeur. La flèche noire vers le bas, sur le graphique, indique la couleur que vous ajustez dans l'image. La courbe apparaît en noir sur le graphique et n'est pas directement réglable. Pour appliquer d'autres ajustements, modifiez la courbe blanche. Lors du réglage de la courbe blanche, la courbe noire change automatiquement avec elle. Il est également possible de saisir un nombre dans la case sous chaque curseur afin de définir le paramètre avec encore plus de précision.


Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Ce filtre comporte un onglet **Ciblage des pixels** (pour plus d'informations, voir Ciblage des pixels).

Utilisez le **Pinceau d'édition** pour peindre un effet sur une zone précise de l'image.

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image.

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central.

Convertir en noir et blanc

Créez des images riches en niveaux de gris en contrôlant la luminosité des couches de rouge, vert et bleu, ainsi que la luminosité globale. Utilisez le filtre **Convertir en noir et blanc** pour mettre en valeur différentes zones ou aspects d'une photo, ainsi que pour modifier son humeur et son ton.

Si vous faites passer votre souris sur un curseur et regardez l'effet obtenu dans le petit aperçu, celui-ci vous montrera quelles couches de couleur ont une incidence sur quelles parties de l'image. Vous serez alors en mesure de juger l'effet de chaque curseur sur l'image.

Les paramètres personnalisés peuvent être enregistrés en tant que préréglages pour une utilisation future. Les préréglages peuvent être sélectionnés dans la liste déroulante **Préréglages** ou enregistrés en cliquant sur l'icône Enregistrer située à proximité immédiate.

Pour créer une image en niveaux de gris, procédez comme suit :

1. Dans le menu principal, sélectionnez **Filtre** | **Couleur** | **Convertir en noir et blanc** ou appuyez sur **W**.
2. Définissez les paramètres comme décrit ci-dessous.
3. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les modifications et fermer l'outil.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer l'outil.

Paramètres de niveaux de gris

La fenêtre d'aperçu à l'intérieur de la boîte de dialogue **Convertir en noir et blanc** reflétera les modifications apportées avec le curseur actuel.

Onglet Luminosité

Dans l'onglet **Luminosité**, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Faites glisser un curseur de couleur, ou cliquez sur l'image (à l'endroit où une couleur se trouvait précédemment) et faites glisser vers le haut ou vers le bas pour modifier la luminosité de certains tons. Vous pouvez par exemple faire glisser votre pointeur sur une zone de ciel pour modifier la luminosité du bleu.
- Faites glisser le curseur **Pourcentage de rouge** vers la gauche ou la droite.

  Plus il y a de rouge dans un pixel, plus ce curseur aura d'effet sur ce pixel. La zone de rouge de l'image sera éclaircie ou assombrie davantage que les autres zones.

- Faites glisser le curseur **Pourcentage de vert** vers la gauche ou la droite.

  Plus il y a de vert dans un pixel, plus le curseur vert aura d'effet sur ce pixel. La zone de vert de l'image sera éclaircie ou assombrie davantage que les autres zones.

- Faites glisser le curseur **Pourcentage de bleu** vers la gauche ou la droite.

  Plus il y a de bleu dans un pixel, plus le curseur bleu aura d'effet sur ce pixel. La zone de bleu de l'image sera éclaircie ou assombrie davantage que les autres zones.

- Faites glisser le curseur **Pourcentage de luminosité** vers la droite ou la gauche pour éclaircir ou assombrir toute l'image.

Pour rétablir la valeur d'un curseur à zéro, cliquez sur celui-ci avec le bouton droit de la souris.

Onglet Contraste

Vous pouvez augmenter ou diminuer le contraste de chaque couleur. En outre, vous pouvez indiquer la gamme de luminosité qui sera ciblée par cet ajustement pour chaque couleur.

Dans l'onglet **Contraste**, effectuez les opérations suivantes :

Force : pour ajuster le contraste sur des tons de couleurs spécifiques, faites glisser un curseur de couleur, ou cliquez sur l'image (à l'endroit où une couleur se trouvait précédemment) et faites glisser vers le haut ou vers le bas.

Balance : pour définir la plage de luminosité ciblée pour l'ajustement du contraste, réglez le curseur pour que les détails ressortent des rehauts ou des ombres. Pour faire ressortir les détails des tons moyens, réglez les curseurs Balance sur 0.

Maintenez la touche **MAJ** enfoncée tout en cliquant sur l'image et en faisant glisser jusqu'au curseur **Balance** correspondant à la couleur.

Pour rétablir la valeur d'un curseur à zéro, cliquez sur celui-ci avec le bouton droit de la souris.

En bas du volet **Convertir en noir et blanc**, vous pouvez utiliser les curseurs **Quantité** et **Teinte** pour réintroduire de la couleur dans l'image. Sélectionnez la couleur à l'aide du curseur **Teinte**. Le degré de saturation de la couleur réintroduite dans un pixel donné dépend à la fois du degré de couleur/saturation dans l'image d'origine, et de la valeur du curseur **Quantité**.

Ce filtre comporte un onglet **Ciblage des pixels** (pour plus d'informations, voir Ciblage des pixels).

Utilisez le **Pinceau d'édition** pour peindre un effet sur une zone précise de l'image.

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image.

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central.

Virage partiel

Le virage partiel est une puissante technique utilisée à l'origine en photographie argentique et qui consiste à teinter des rehauts et des ombres.

Le filtre **Virage partiel** offre un contrôle créatif sur la teinte et la saturation des rehauts et des ombres. Utilisez les curseurs pour régler l'équilibre des tons dans les rehauts et les ombres des photos. Le virage partiel permet d'ajouter un élément créatif à la conversion RAW et à l'édition non destructive dans Gemstone.

Les paramètres personnalisés peuvent être enregistrés en tant que préréglages pour une utilisation future. Les préréglages peuvent être sélectionnés dans la liste déroulante **Préréglages** ou enregistrés en cliquant sur l'icône Enregistrer située à proximité immédiate.

Pour ajuster les rehauts et les ombres :

1. Sélectionnez **Filtre** | **Couleur** | **Virage partiel** dans le menu principal ou appuyez sur **Alt + T**.
2. Définissez les paramètres comme décrit ci-dessous.
3. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les modifications et fermer l'outil.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Paramètres relatifs au virage partiel

Rehauts	
Teinte	Faites glisser le curseur vers la droite pour sélectionner une couleur de rehaut.
Saturation	Faites glisser le curseur vers la droite pour augmenter dans les rehauts de l'image la saturation de la couleur choisie.
Ombres	
Teinte	Faites glisser le curseur vers la droite pour choisir une couleur d'ombre.
Saturation	Faites glisser le curseur vers la droite pour augmenter dans les ombres de l'image la saturation de la couleur choisie.
Balance	Faites glisser le curseur vers la droite pour mettre l'accent sur la couleur de rehaut ; faites-le glisser vers la gauche pour mettre l'accent sur la couleur d'ombre. Par exemple, si le curseur est à la valeur maximale de 50, tout l'accent est placé sur la couleur de rehaut ; si le curseur est défini à -50, tout l'accent est placé sur la couleur d´ombre.

Pour créer un effet sépia, réduisez d'abord la saturation de votre photo à l'aide de l'outil **Couleur avancée**, puis appliquez une teinte brune qui tire sur le rouge à l'aide de l'outil **Virage partiel**. Ou encore, créez une photo monochromatique en noir et blanc puis ajoutez-y une légère teinte de couleur.

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Ce filtre comporte un onglet **Ciblage des pixels** (pour plus d'informations, voir Ciblage des pixels). 

Utilisez le **Pinceau d'édition** pour peindre un effet sur une zone précise de l'image. 

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image. 

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central. 

Ton Roues

Les couleurs de chaque image sont réparties en rehauts, demi-tons et ombres. Vous pouvez utiliser les **roues de tonalités** pour ajouter des teintes à certaines tonalités de l'image. Il y a deux curseurs courbés avec chaque roue de tonalités. Le curseur courbé de gauche est le curseur de saturation, celui de droite est le curseur de luminosité. Les roues de tonalités elles-mêmes vous permettent de déterminer une teinte à ajuster.

Pour ajuster la couleur à l'aide des roues de tonalités :

1. Sélectionnez **Filtre** | **Couleur** | **Roues de tonalités** dans le menu principal, ou appuyez sur **Alt + Q**.
2. Choisissez une teinte à modifier en cliquant et en faisant glisser le point cible dans la roue de tonalités, ou en utilisant la pipette appropriée sur l'image elle-même. En déplaçant la pipette sur l'image, vous verrez un point, appelé indicateur de teinte, se déplacer sur la roue pour indiquer où se trouve la couleur que vous survolez sur la roue. Les trois pipettes se rapportent aux roues de tonalités correspondantes. Vous pouvez également affiner la saturation de la sélection en cliquant et en faisant glisser votre sélection loin des bords de la roue, ou loin du centre de la roue. Les couleurs les moins saturées se trouvent au centre de la roue et les couleurs les plus saturées se trouvent vers le bord de la roue. En déplaçant le point cible vers l'extérieur de la roue, vous augmentez la saturation des tonalités. En le déplaçant vers l'intérieur de la roue, vous diminuez la saturation.
3. Avec une teinte sélectionnée, augmentez la saturation et/ou la luminosité des tonalités sélectionnées.
4. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **Appliquer** pour que vos changements prennent effet.
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les modifications et fermer l'outil.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Pour réinitialiser les modifications, cliquez avec le bouton droit de la souris sur le curseur correspondant, ou sur la roue pour réinitialiser toutes les modifications.

Ce filtre comporte un onglet **Ciblage des pixels** (pour plus d'informations, voir Ciblage des pixels). 

Utilisez le **Pinceau d'édition** pour peindre un effet sur une zone précise de l'image. 

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image. 

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central.

Roue chromatique

Le filtre **Roue chromatique** ajuste les couleurs précises d'une image en modifiant la saturation, la teinte, la luminosité, le contraste et l'équilibre des contrastes. L'outil **Roue chromatique** ajuste le lissage, qui agit comme un outil de contour progressif pour adoucir les bords d'une couleur. Le filtre **Roue chromatique** est particulièrement utile pour les demandes courantes telles que rendre un ciel bleu plus bleu ou éclaircir une eau sombre destinée à représenter un lac lumineux.

Pour ajuster la couleur à l'aide de la roue chromatique, procédez comme suit :

1. Dans le menu principal, sélectionnez **Filtre** | **Couleur** | **Roue chromatique** ou appuyez sur **Alt + H**.
2. Sélectionnez une zone d'une image à l'aide de l'un des Outils de sélection de la barre d'outils ou sélectionnez-la dans le menu principal : **Sélectionner | Tout**.
3. Choisissez une couleur à modifier en cliquant et en faisant glisser la section de la roue chromatique, ou en utilisant la pipette sur l'image elle-même. En déplaçant la pipette sur l'image, vous verrez un point, appelé indicateur de teinte, se déplacer sur la roue pour indiquer où se trouve la couleur que vous survolez sur la roue.
4. Affinez votre sélection. Vous pouvez augmenter ou diminuer la taille de la sélection de couleurs en cliquant et en faisant glisser les doubles flèches au bord de votre sélection sur la roue. Vous pouvez également affiner la saturation des couleurs de la sélection en cliquant et en faisant glisser votre sélection loin des bords de la roue, ou loin du centre de la roue. Les couleurs les moins saturées se trouvent au centre de la roue et les plus saturées se trouvent vers le bord de la roue.
5. Définissez les paramètres comme décrit ci-dessous.
6. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **Appliquer** pour que vos modifications prennent effet.
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les modifications et fermer l'outil.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer l'outil.

Pour réinitialiser les modifications, cliquez avec le bouton droit de la souris sur le curseur correspondant, ou sur la roue pour réinitialiser toutes les modifications.

Paramètres de la roue chromatique

Inverser les couleurs sélectionnées sur la roue	Pour inverser les couleurs sélectionnées, cliquez sur l'icône **Inverser les couleurs sélectionnées sur la roue**.
Appuyez et maintenez la pression de votre doigt pour prévisualiser le masque de sélection	Pour afficher une sélection de roue chromatique, maintenez l'icône enfoncée pour prévisualiser le masque de sélection.
Aperçu automatique	Cochez la case pour prévisualiser automatiquement la plage sélectionnée dans la zone sélectionnée de l'image.
Lissage	Ajustez le bord de la sélection à l'aide du curseur **Lissage** pour adoucir ou accentuer le point de coupure des bords de la sélection, similaire à l'adoucissement.
Saturation	Saturation : faites glisser vers la gauche pour diminuer la saturation et vers la droite pour l'augmenter.
Teinte	Teinte : faites glisser vers la gauche ou la droite pour régler la teinte.
Luminosité	Luminosité : faites glisser vers la gauche pour diminuer la luminosité et vers la droite pour l'augmenter.
Contraste	Contraste : faites glisser vers la gauche pour diminuer le contraste et vers la droite pour l'augmenter.
Balance de contraste	Après avoir réglé le contraste, ajustez l'équilibre du contraste, qui change si le contraste est appliqué aux couleurs plus claires ou plus foncées de l'image.

Pour ajuster plusieurs couleurs avec la roue chromatique, procédez comme suit :

Après avoir effectué les modifications initiales de la roue chromatique, apportez des modifications aux autres couleurs à l'aide de roues chromatiques supplémentaires en cliquant sur le symbole vert plus **+** situé à côté de l'icône de la roue chromatique.

Pour supprimer une roue chromatique supplémentaire, procédez comme suit :

Vous pouvez supprimer autant de roues chromatiques supplémentaires que vous le souhaitez, jusqu'à ce que vous cliquiez sur les boutons **Appliquer** ou **OK**.

Pour supprimer une roue chromatique supplémentaire, cliquez sur le **X** rouge situé à côté de la liste des roues chromatiques.



Ce filtre comporte un onglet **Ciblage des pixels** (pour plus d'informations, voir Ciblage des pixels).

Utilisez le **Pinceau d'édition** pour peindre un effet sur une zone précise de l'image. 

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image. 

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central. 

Tables des couleurs

« Color LUT » signifie table de consultation de couleurs (Color Look Up Table). Les tables de couleurs sont des listes grâce auxquelles Gemstone ou des programmes connexes associent des valeurs RVB spécifiques à d'autres valeurs de couleurs précises. Vous pouvez importer des tables de couleurs et les utiliser comme filtres dans Gemstone. Vous pouvez appliquer une table de couleurs de la même manière qu'un autre filtre ou créer des tables de couleurs sur mesure avec la fonction de calques de réglage. Les types de fichiers pris en charge par les tables de couleurs sont les fichiers *.3DL* et *.CUBE*.

Les tables de couleurs peuvent également être appliquées en tant que calque de réglage.

Pour appliquer une table de couleurs à votre image, procédez comme suit :

1. Dans le menu principal, sélectionnez **Filtre** | **Couleur** | **Roue chromatique** ou appuyez sur **Alt + H**.
2. Dans le groupe **Tables de couleurs**, effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Sélectionnez une table de couleurs dans la liste. La table s'applique immédiatement.
    - Cliquez sur le bouton **Importer les tables** de couleurs. Dans la boîte de dialogue **Ouvrir**, accédez à l'emplacement des fichiers Tables de couleurs stockés, puis cliquez sur **Ouvrir**. La table de couleurs est immédiatement appliquée.
3. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les changements et fermer le panneau.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Si l'emplacement d'un fichier Table de couleurs importé a changé, rechargez-le dans la boîte de dialogue **Tables de couleurs**.

Pour actualiser votre liste de tables de couleur, procédez comme suit :

Vous pouvez actualiser la liste des tables de couleurs disponibles pour faire apparaître les fichiers déplacés ou supprimés. Les tables indisponibles s'affichent dans une couleur de police plus sombre.

Dans le volet Tables de couleurs, cliquez sur le bouton **Actualiser la liste**.

Pour supprimer toutes les tables de couleurs, procédez comme suit :

1. Dans le groupe **Tables de couleurs**, appuyez sur le bouton **Supprimer les tables de couleurs**.
2. Dans la boîte de dialogue **Supprimer les tables de couleurs,** cochez les cases en regard des tables de couleurs à supprimer.
3. Cliquez sur **Supprimer les tables de couleurs**.

Création de tables de couleurs

Pour créer une tables de couleurs, procédez comme suit :

Créez une table de couleurs personnalisée à l'aide des calques de réglage. Ajoutez plusieurs calques de réglage et configurez-les pour obtenir la table de couleurs souhaitée, ou créez une table de couleurs à l'aide des calques de réglage suivants :

- Exposition
- Niveaux
- Courbes
- Light EQ
- Balance des blancs
- Vivacité
- Égaliseur de couleurs
- RVB
- Virage partiel
- Ajouter une couleur
- Noir et blanc
- Négatif
- Effet photo
- Carte de dégradé
- Postérisation
- Seuil

Les tables de couleurs ne peuvent pas être créées à partir d'un calque standard.

Les tables de couleurs personnalisées ne prendront pas en compte les masques.

1. Lorsqu'une image est ouverte, ajoutez un ou plusieurs calques de réglage et configurez leurs paramètres à votre guise.

2. Choisissez **Outils** | **Créer une table de couleurs...**
3. Dans la boîte de dialogue **Créer une table de couleurs**, configurez les paramètres comme décrit dans le tableau ci-dessous.
4. Cliquez sur le bouton **Enregistrer**.
5. Entrez un nom pour la table de couleurs et cliquez sur **Enregistrer**. La table de couleurs personnalisée sera immédiatement ajoutée à la liste dans la boîte de dialogue **Tables de couleurs** et à la liste déroulante de calque de réglage des tables de couleurs.

Paramètres de création de tables de couleurs

Description	(Facultatif) Saisissez une description pour votre table de couleurs. Ceci est très utile pour partager la nouvelle table de couleurs avec d'autres personnes.
Droit d'auteur	(Facultatif) Saisissez le droit d'auteur de votre table de couleurs. Ceci est très utile pour partager la nouvelle table de couleurs avec d'autres personnes.
Format	Sélectionnez 3DL ou CUBE comme format de fichier de votre table de couleurs.
Qualité	Sélectionnez la qualité de votre table de couleurs. Un paramètre de qualité supérieure créera une taille de fichier plus grande.

Ce filtre comporte un onglet **Ciblage des pixels** (pour plus d'informations, voir Ciblage des pixels).

Utilisez le **Pinceau d'édition** pour peindre un effet sur une zone précise de l'image.

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image.

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central.

Balance des couleurs

La fonction **Balance des couleurs** permet d'ajuster la valeur des couleurs.

Les paramètres personnalisés peuvent être enregistrés en tant que préréglages pour une utilisation future. Les préréglages peuvent être sélectionnés dans la liste déroulante **Préréglages** ou enregistrés en cliquant sur l'icône Enregistrer située à proximité immédiate.

Pour ajuster la couleur d'une image, procédez comme suit :

1. Dans le menu principal, sélectionnez **Filtre** | **Couleur** | **Balance des couleurs**.
2. Ajustez les curseurs comme décrit dans le tableau ci-dessous.
3. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **Appliquer** pour que vos modifications prennent effet.
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les modifications et fermer l'outil.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer l'outil.

Paramètres de la balance des couleurs

Vivacité	Augmente la couleur de l'image tout en évitant de modifier les teintes de peau.
Saturation	Détermine la saturation de l'image. Faites glisser le curseur vers la droite pour augmenter la saturation et vers la gauche pour la réduire.
Teinte	Détermine la teinte de l'image. Faites glisser le curseur vers la droite pour augmenter la teinte et vers la gauche pour la réduire.
Luminosité	Détermine la luminosité de l'image. Faites glisser le curseur vers la droite pour l'augmenter et vers la gauche pour la réduire.
Rouge	Ajuste la couche de rouge dans l'image. Faites glisser le curseur vers la droite pour augmenter ou vers la gauche pour diminuer le ton rouge de votre image.
Vert	Ajuste la couche de vert dans l'image. Faites glisser le curseur vers la droite pour augmenter ou vers la gauche pour diminuer le ton vert de votre image.
Bleu	Ajuste la couche de bleu dans l'image. Faites glisser le curseur vers la droite pour augmenter ou vers la gauche pour diminuer le ton bleu de votre image.

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Ce filtre comporte un onglet **Ciblage des pixels** (pour plus d'informations, voir Ciblage des pixels).

Utilisez le **Pinceau d'édition** pour peindre un effet sur une zone précise de l'image.

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image. 

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central. 

Netteté

Le filtre **Netteté** améliore la netteté d'une image en améliorant les bords à contraste moyen et élevé.

Les paramètres personnalisés peuvent être enregistrés en tant que préréglages pour une utilisation future. Les préréglages peuvent être sélectionnés dans la liste déroulante **Préréglages** ou enregistrés en cliquant sur l'icône Enregistrer située à proximité immédiate.

Pour accentuer la netteté d'une image avec l'outil Netteté :

1. Sélectionnez **Filtre** | **Détail** | **Netteté** dans le menu principal ou appuyez sur **Alt + N**.
2. Réglez l'image comme décrit ci-dessous.
3. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les modifications et fermer l'outil.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Paramètres de netteté

Quantité	Détermine le degré de netteté appliqué en augmentant le contraste autour des bords.
Rayon	Détermine le nombre de pixels à ajuster autour de chaque contour. Les valeurs élevées augmentent le nombre de pixels rendus plus nets et ont tendance à faire ressortir les détails plus grossiers, tandis que les valeurs faibles réduisent le nombre de pixels rendus nets et ont tendances à faire ressortir les détails plus fins.
Masque	Permet d'augmenter la netteté des bords, tout en réduisant le netteté du bruit et des textures. Pour visualiser les zones touchées par le masque, appuyez sur la touche **Alt** en même temps que vous déplacez le curseur du masque. Les zones affectées par le filtre apparaissent en blanc.
Détail	Supprime le halo (bordure claire qui apparaît autour des contours quand la netteté appliquée est très élevée) en réduisant son intensité. Plus la valeur est élevée, plus la réduction sera prononcée.
Seuil	Indique la différence qui doit exister entre les valeurs de luminosité des pixels d'un contour pour que la netteté des pixels de ce contour soit augmentée. Les valeurs élevées n'augmentent la netteté que des contours les plus marqués mais minimisent la visibilité du bruit. Les valeurs basses augmentent la netteté de tous les contours, qu'ils soient marqués ou non, mais augmentent aussi la visibilité du bruit. Il est conseillé de définir un seuil permettant de souligner les contours tout en conservant un bruit d'arrière-plan aussi faible que possible.
Aperçu 100 %	Cliquez sur l'image d'aperçu dans la zone **Aperçu à 100 %** pour comparer l'image avant et après le filtrage.

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Ce filtre comporte un onglet **Ciblage des pixels** (pour plus d'informations, voir Ciblage des pixels). 

Utilisez le **Pinceau d'édition** pour peindre un effet sur une zone précise de l'image. 

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image. 

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central. 

Flou

Le filtre **Flou** applique différents types de flou à une image.



Les paramètres personnalisés peuvent être enregistrés en tant que préréglages pour une utilisation future. Les préréglages peuvent être sélectionnés dans la liste déroulante **Préréglages** ou enregistrés en cliquant sur l'icône Enregistrer située à proximité immédiate.

Pour rendre une image floue, procédez comme suit :

1. Dans le menu principal, sélectionnez **Filtre** | **Détails** | **Flou** ou appuyez sur **Alt + U**.
2. Dans la boîte de dialogue **Flou**, accédez à la section **Type de flou** et sélectionnez le type de flou à appliquer.
3. Définissez les paramètres comme décrit ci-dessous.
4. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les modifications et fermer l'outil.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer l'outil.

Types de flou

	**Gaussien**	Produit un flou homogène et doux.	
		Quantité	Détermine la quantité de flou. Déplacez le curseur vers la droite pour intensifier l'effet.
	**Linéaire**	Produit un effet de flou qui donne une illusion de mouvement.	
		Quantité	Détermine la quantité de flou. Déplacez le curseur vers la droite pour intensifier l'effet.
		Angle	Détermine la direction de l'effet de flou.
	**Radial**	Produit du flou autour d'un point central. Cliquez sur l'image pour définir le point central.	
		Quantité	Détermine la quantité de flou. Déplacez le curseur vers la droite

			pour intensifier l'effet.
		Vers la droite	Indique que le flou sera appliqué dans le sens des aiguilles d’une montre.
		Vers la gauche	Indique que le flou sera appliqué dans le sens inverse des aiguilles d’une montre.
		Position horizontale	Détermine le point central du flou sur l’axe horizontal.
		Position verticale	Détermine le point central du flou sur l’axe vertical.
	**Répandre**	Produit un flou sous forme de tache ou de givre.	
		Quantité	Détermine la quantité

			de flou. Déplacez le curseur vers la droite pour intensifier l'effet.
	**Zoom**	Produit un flou s’étirant vers l’intérieur ou l’extérieur, centré sur un point.	
		Quantité	Détermine la quantité de flou. Déplacez le curseur vers la droite pour intensifier l'effet.
		Zoom avant	Crée un flou qui effectue un zoom avant sur le centre de l’image.
		Zoom arrière	Crée un flou qui effectue un zoom arrière sur le centre de l’image.
		Position horizontale	Détermine le point central du flou sur l’axe

			horizontal.
		Position verticale	Détermine le point central du flou sur l'axe vertical.
	**Flou optimisé**	Produit un effet de flou en détectant les bords et en les évitant, garde les détails en fonction du seuil établi. Cet effet est souvent utilisé pour rendre donner une apparence plus uniforme au teint de peau.	
		Quantité	Détermine la quantité de flou. Déplacez le curseur vers la droite pour intensifier l'effet.
		Seuil	Indique le degré de détails que doit avoir une zone avant que lui soit appliqué le flou.
	**Objectif**	Produit un effet de flou qui reproduit une ouverture de champ. Sélectionne une forme bokeh dans les paramètres du panneau Flou. Ces formes apparaissent sous forme de rehauts.	
		Quantité	Détermine

		l'intensité du flou. Déplacez le curseur vers la droite pour intensifier l'effet.
	Fréquence du bokeh	Spécifie la fréquence des effets de bokeh.
	Luminosité du bokeh	Spécifie le degré de relief des effets de bokeh.

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Ce filtre comporte un onglet **Ciblage des pixels** (pour plus d'informations, voir Ciblage des pixels). 

Utilisez le **Pinceau d'édition**  pour peindre un effet sur une zone précise de l'image.

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image. 

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central. 

À propos du concept de bruit et de la réduction du bruit

Le bruit se présente sous la forme de pixels aléatoires noirs, blancs ou colorés dans une zone d'une photo qui devrait être de couleur unie, comme le ciel d'une nuit noire. En photographie numérique, le bruit est généralement plus visible dans les zones sombres des photos.

De nombreux facteurs peuvent en être la cause. Le bruit augmente quand vous utilisez un paramètre ISO élevé (800 ISO par exemple) au moment de la prise de la photo, et quand vous augmentez la durée d'exposition. (Pour prendre une photo par faible luminosité, on utilise généralement un paramètre ISO élevé et on augmente la durée d'exposition.) Cependant, le bruit d'une image peut aussi être dû à des pixels morts ou bloqués sur le capteur de l'appareil photo numérique. De même, de la poussière sur l'objectif de l'appareil ou sur le plateau d'un scanner peut entraîner du bruit en bloquant ou en réfléchissant la lumière.

Les images comportent généralement deux types de bruit : luminance et couleur. Le bruit de luminance consiste en variations aléatoires de luminosité, particulièrement dans les zones grises, qui peuvent paraître tachetées alors qu'elles sont composées d'une couleur unie.



Le bruit de couleur consiste en variations aléatoires de la couleur de l'image.



Le bruit est une distraction visuelle, aussi vaut-il mieux le réduire dans la plupart des photos. Cependant, il faut faire attention de ne pas trop le réduire, sinon la netteté de l'image pourrait en souffrir. L'outil **Bruit** sert à supprimer les deux types de bruit : luminance et couleur.

Ajouter du bruit

La fonction **Ajouter du bruit** sert à ajouter une texture granuleuse à une image. Le fait d'ajouter de petites quantités de bruit peut estomper les légères imperfections sur l'image d'origine.

Les paramètres personnalisés peuvent être enregistrés en tant que préréglages pour une utilisation future. Les préréglages peuvent être sélectionnés dans la liste déroulante **Préréglages** ou enregistrés en cliquant sur l'icône Enregistrer située à proximité immédiate.

Pour ajouter du bruit à une image, procédez comme suit :

1. Dans le menu principal, sélectionnez **Filtre** | **Détails** | **Bruit** ou appuyez sur **N**.
2. Sélectionnez l'onglet **Ajouter du bruit**.
3. Définissez les paramètres comme décrit ci-dessous.

4. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les modifications et fermer l'outil.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer l'outil.

Paramètres d'ajout de bruit

Intensité	Détermine la quantité de bruit à ajouter à l'image. Une intensité élevée augmente la chance qu'un pixel de bruit remplace un pixel de l'image d'origine.
Proximité de la couleur	Détermine la couleur des pixels de bruit à ajouter à l'image. Une valeur basse donne à chaque pixel de bruit une couleur identique à celle du pixel qu'il remplace. Une valeur élevée a pour effet de sélectionner de façon aléatoire la couleur du pixel de bruit.
Couleur du bruit	Sélectionnez l'un des paramètres suivants pour indiquer la couleur des pixels de bruit : • **Aléatoire** : sélectionne aléatoirement la couleur. • **Monochrome** : produit des pixels de bruit noirs et blancs. • **Réglable** : sélectionne aléatoirement la couleur de chaque pixel de bruit, mais un grand nombre de pixels adoptent une couleur définie. Pour définir une couleur, cliquez sur le sélecteur de couleur et sélectionnez une couleur.
Placement du bruit	Ajoute du bruit dans les zones de l'image qui correspondent à une couleur définie. Cochez la case **Définir la couleur** pour activer le placement du bruit et cliquez sur le sélecteur de couleur pour spécifier une couleur.
Aléatoire	Indique que le bruit sera placé sur l'image de façon aléatoire. Lorsque vous utilisez l'outil **Ajouter du bruit**, Gemstone place les pixels de bruit en fonction d'une graine aléatoire pour rendre le bruit de l'image différent chaque fois que l'outil **Ajouter du bruit** est utilisé. Pour générer une nouvelle graine aléatoire, cliquez sur le bouton **Randomiser**.

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Ce filtre comporte un onglet **Ciblage des pixels** (pour plus d'informations, voir Ciblage des pixels).

Utilisez le **Pinceau d'édition** pour peindre un effet sur une zone précise de l'image.

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image. 

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central. 

Enlever le bruit

Le filtre **Supprimer le bruit** supprime le bruit des images tout en préservant les détails de l'image.

Servez-vous du filtre **Supprimer le bruit** pour retirer les pixels blancs de l'image qui peuvent apparaître lorsque le capteurs CCD de l'appareil photo fonctionne mal, ou les pixels supplémentaires causés que peuvent entraîner un objectif ou un scanner poussiéreux.

Les paramètres personnalisés peuvent être enregistrés en tant que préréglages pour une utilisation future. Les préréglages peuvent être sélectionnés dans la liste déroulante **Préréglages** ou enregistrés en cliquant sur l'icône Enregistrer située à proximité immédiate.

Pour supprimer le bruit d'une image :

1. Dans le menu principal, sélectionnez **Filtre** | **Détails** | **Bruit** ou appuyez sur **N**.
2. Sélectionnez l'onglet **Supprimer le bruit**.
3. Sélectionnez un élément dans la section **Type de bruit**.
4. Définissez les paramètres comme décrit ci-dessous.

   Maintenez la touche **Alt** enfoncée tout en ajustant un curseur pour afficher un aperçu de l'effet sur l'image.

5. Effectuez l'une des opérations suivantes :
   - Cliquez sur **OK** pour appliquer les modifications et fermer l'outil.
   - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer le panneau.

Supprimer le bruit | Options de type de bruit

Suppression du bruit appareil photo	Retire le bruit causé par les appareils photo numériques. Réglez les curseurs suivants pour augmenter le niveau de suppression du bruit :	
	Luminance	Réduit les variations aléatoire de luminosité du bruit.
	Intensité	Contrôle l'intensité du curseur **Luminance**.
	Couleur	Réduit les variations aléatoires de couleur du bruit.
	Conserver les informations	Restaure les détails perdus en raison d'une suppression importante du bruit. Déplacez le curseur pour indiquer quel niveau de détail est restauré.
	Seuil de conservation des informations	Détermine le niveau de détail nécessaire à inclure dans les ajustements du curseur **Préserver les détails**.
Suppression du bruit médian	**Carré**	Supprime le bruit à l'aide d'un carré de 3 x 3 pixels.
	X	Supprime le bruit à l'aide d'une forme en croix (X) de 3 x 3 pixels. Utilisez cette option si vous voulez conserver de fines lignes en diagonale sur une image.
	Plus	Supprime le bruit à l'aide d'une forme de plus (+) de 3 x 3 pixels. Cette option permet de conserver les fines lignes verticales et horizontales sur une image.
Dépolluer	Supprime le bruit.	

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Ce filtre comporte un onglet **Ciblage des pixels** (pour plus d'informations, voir Ciblage des pixels).

Utilisez le **Pinceau d'édition** pour peindre un effet sur une zone précise de l'image.

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image.

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central.

Clarté

Le filtre **Clarté** ajoute une définition subtile aux détails d'une image. Utilisez le filtre **Clarté** pour améliorer le contraste des tons moyens de l'image, sans dominer les ombres et les rehauts.

Les paramètres personnalisés peuvent être enregistrés en tant que préréglages pour une utilisation future. Les préréglages peuvent être sélectionnés dans la liste déroulante **Préréglages** ou enregistrés en cliquant sur l'icône Enregistrer située à proximité immédiate.

Pour régler la clarté de l'image, procédez comme suit :

1. Dans le menu principal, sélectionnez **Filtre** | **Détails** | **Clarté** ou appuyez sur **Alt + C**.
2. Faites glisser le curseur **Intensité** vers la droite pour augmenter la clarté, ou vers la gauche pour la réduire.
3. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les modifications et fermer l'outil.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer l'outil.

Saisissez une valeur numérique dans la zone numérique pour effectuer progressivement des ajustements précis.

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Ce filtre comporte un onglet **Ciblage des pixels** (pour plus d'informations, voir Ciblage des pixels).

Utilisez le **Pinceau d'édition**  pour peindre l'outil **Clarté** sur des zones spécifiques de l'image.

Utilisez l'outil **Dégradé** pour appliquer une transition de cet effet dans certaines zones précises de l'image. 

Utilisez l'outil de **dégradé radial** pour appliquer des effets autour de ou directement sur un point central. 

Pinceau à détails

Pour mettre en évidence des détails important de la photo ou les estomper dans une autre, vous disposez du **Pinceau à détails**. L'impact du **Pinceau à détails** est cumulatif. Autrement dit, plus vous l'appliquez sur une zone de l'image, à l'aide de l'option Estomper par exemple, plus l'effet est fort (plus la zone est estompée).

Les paramètres personnalisés peuvent être enregistrés en tant que préréglages pour une utilisation future. Les préréglages peuvent être sélectionnés dans la liste déroulante **Préréglages** ou enregistrés en cliquant sur l'icône Enregistrer située à proximité immédiate.

Pour ajuster des détails :

1. Dans le menu principal, sélectionnez **Filtre** | **Détails** | **Pinceau à détails** ou appuyez sur **I**.
2. Définissez les paramètres comme décrit ci-dessous.
3. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Cliquez sur **OK** pour appliquer les modifications et fermer l'outil.
    - Cliquez sur **Annuler** pour annuler toutes les modifications et fermer l'outil.

Paramètre du Pinceau à détails

Opération

Sélectionnez l'opération à effectuer :

- **Flou**
- **Netteté**

Paramètres d'outil

L'outil **Flou** ne propose pas de paramètres d'outil. Si l'option **Netteté** est sélectionnée, définissez les éléments suivants :

Rayon	Détermine le nombre de pixels à ajuster autour de chaque contour. Les valeurs élevées augmentent le nombre de pixels rendus plus nets et ont tendance à faire ressortir les détails plus grossiers, tandis que les valeurs faibles réduisent le nombre de pixels rendus nets et ont tendance à faire ressortir les détails plus fins.
Seuil	Indique la différence qui doit exister entre les valeurs de luminosité des pixels d'un contour pour que la netteté des pixels de ce contour soit augmentée. Les valeurs élevées n'augmentent la netteté que des contours les plus marqués, mais minimisent la visibilité du bruit. Les valeurs basses augmentent la netteté de tous les contours, qu'ils soient marqués ou non, mais augmentent aussi la visibilité du Bruit. Il est conseillé de définir un **Seuil** permettant de souligner les contours tout en conservant un bruit d'arrière-plan aussi faible que possible.

Paramètres du pinceau

Largeur du pinceau	Faites glisser le curseur pour sélectionner la taille du pinceau.
Contour progressif	Faites glisser le curseur pour adoucir les bords du trait.
Degré	Faites glisser le curseur pour indiquer le degré de netteté ou de flou.

Saisissez une valeur numérique dans la zone numérique pour effectuer progressivement des ajustements précis.

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Charger des fichiers dans une pile

Afin de charger plusieurs fichiers dans une seule image pour que chaque image de la pile soit affectée à un calque distinct, utilisez la commande **Empiler**.

Pour charger des fichiers dans une pile, procédez comme suit :

1. Dans le menu principal, sélectionnez **Fichier | Nouvelle pile...**
2. Dans la boîte de dialogue **Nouvelle pile**, sélectionnez les images à inclure dans la pile.
3. Cliquez sur le bouton **Ouvrir**.

L'exécution de la commande **Pile** sur des images volumineuses nécessitera une quantité de mémoire importante.

L'empilement est limité à 50 images.

Création d'une image HDR

L'imagerie à plage dynamique élevée (HDR) est une technique utilisée dans le traitement d'images numériques pour combiner une série d'images avec différentes expositions afin de produire une image avec une plage globale optimale. Vous pouvez utiliser l'outil **HDR** pour créer une nouvelle image avec une plus grande plage dynamique de luminosité. Idéalement, les images que vous utilisez avec l'outil HDR incluront une gamme bien équilibrée de rehauts et d'ombres. Voir ci-dessous des conseils supplémentaires pour obtenir les meilleurs résultats.

Prendre des photos pour HDR

Vous aurez plus de chances de générer des résultats de qualité si vous suivez les instructions ci-dessous lors de la prise de vue pour vos images HDR :

- Utilisez la vitesse d'obturation pour faire varier les expositions. Cela dit, modifier le réglage de l'ouverture modifie la profondeur de champ, ce qui entraîne des résultats de mauvaise qualité. De même, la variation de l'ISO ou de l'ouverture peut générer du bruit ou du vignettage. Définissez votre ISO à sa valeur la plus basse.
- En règle générale, n'utilisez pas la fonction de fixation automatique de votre appareil photo car les changements d'exposition ne sont pas suffisamment importants.
- Assurez-vous que la scène que vous photographiez n'inclut pas de fonctions en mouvement. Le HDR est destiné aux photos de la même scène avec des variations d'exposition.
- Gardez l'appareil photo stable à l'aide d'un trépied.
- Utilisez le retardateur de votre appareil photo pour éviter tout bougé.
- Gardez la mise au point et le zoom constants entre les images.
- Prenez des photos au format RAW plutôt que JPEG. Cela permettra une plus grande portée et une plus grande flexibilité.
- Assurez-vous qu'il y a des détails dans les ombres profondes de votre exposition la plus sombre.
- Assurez-vous qu'aucune partie de l'image ne soit surexposée lors de la prise la plus lumineuse.
- Assurez-vous que l'ensemble des images est « équilibré » (c'est-à-dire que la demi-image de l'ensemble est bien exposée).

- L'utilisation d'un nombre de photos supérieur à celui suggéré dans le tableau ci-dessous peut entraîner des défauts indésirables dus à un alignement incorrect et à des images fantômes.

Réglages du support d'appareil photo	Nombre optimal d'exposition pour la création d'images HDR
-1,0 à +1,0	3
-2,0 à +2,0	5
-3,0 à +3,0	7

Pour créer une image HDR, procédez comme suit :

1. Dans le menu principal, sélectionnez **Fichier | Nouvelle fusion HDR...**

Vos images sélectionnées doivent avoir les mêmes dimensions.

2. Dans la boîte de dialogue d'ouverture **HDR**, sélectionnez les images à fusionner et cliquez sur **Ouvrir**.
3. Dans la boîte de dialogue **HDR**, sélectionnez un préréglage dans le menu déroulant **Préréglages** et cliquez sur le bouton **OK**.

L'exécution de **HDR** sur des images volumineuses nécessitera un volume de mémoire important.

L'exécution **HDR** est limitée à 50 images.

Fusion avec l'Empilement des mises au point

La fonction **Empilement des mises au point** fusionne une série d'images avec différentes distances focales. En combinant plusieurs images avec différentes zones de mise au point, une nouvelle image est créée avec une plus grande profondeur de champ.

Pour utiliser l'Empilement des mises au point, procédez comme suit :

1. Dans le menu principal, sélectionnez **Fichier | Nouvelle fusion de mises au point...**.

Vos images sélectionnées doivent avoir les mêmes dimensions.

2. Dans la boîte de dialogue **Empilement des mises au point**, sélectionnez les images à fusionner.
3. Cliquez sur le bouton **Ouvrir**.

L'exécution de la commande **Empilement des mises au point** sur des images volumineuses nécessitera une quantité de mémoire importante.

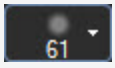
- L'**Empilement des mises au point** est limité à 50 images.
- L'**Empilement des mises au point** ne peut pas être effectué sur une seule image.

Outils de dessin

Utilisez les outils de dessin du mode Éditer pour ajouter des lignes et des formes géométriques aux images, par exemple des rectangles, des cercles ou des flèches. Il est possible de modifier la taille du pinceau, d'appliquer un contour progressif et un mode de fusion, et ainsi de conférer aux dessins un effet subtil ou dramatique.

Pour dessiner sur une image :

1. Sélectionnez un outil de dessin dans la barre d'outils (voir Barre d'outils et Barre de propriétés de l'outil).
2. **Facultatif**: Sélectionnez une ou plusieurs des options suivantes (**Remarque** : les options varient en fonction de l'outil sélectionné) :

	Option	Instructions
	**Couleur**	Sélectionnez une couleur en cliquant sur les cases de couleurs, en haut à droite du volet, afin d'ouvrir la boîte de dialogue Couleur de premier plan ou d'arrière-plan, qui affiche une fenêtre d'échantillons de couleurs. Si vous dessinez une forme pleine, telle qu'un rectangle, la case de couleurs supérieure (premier plan) détermine la couleur du contour de la forme. La case de couleurs inférieure (arrière plan) détermine la couleur de remplissage du centre de la forme. Si vous souhaitez une couleur unie pour votre forme, sélectionnez la même couleur pour les deux cases. Vous pouvez revenir au noir et blanc en appuyant sur le bouton Réinitialiser juste à côté des cases de couleurs. Vous pouvez aussi accéder à la palette de couleurs à la volée en utilisant le volet Couleurs en haut de l'éditeur de calques. 
	**Largeur du tampon**	Faites glisser le curseur **Largeur du tampon** pour définir le diamètre du pinceau en pixels. Vous pouvez aussi modifier la largeur du tampon avec la roulette de la souris ou en cliquant avec le bouton sur l'image pour faire apparaître les curseurs Largeur du tampon.
	Contour progressif	Sélectionnez le bouton **Largeur du tampon** pour faire apparaître le curseur Contour progressif. Faites glisser le curseur **Contour progressif** pour définir le radius du contour du pinceau, en pixels. Vous pouvez aussi cliquer sur l'image avec le bouton droit de la souris pour faire apparaître les curseurs Largeur du tampon et Contour progressif. Sinon, vous pouvez aussi maintenir la touche **Maj** enfoncée tout en utilisant la roulette de la souris pour ajuster le radius du tampon, représenté par un cercle en pointillés.
	Espacement	Faites glisser le curseur **Espace** pour définir l'espace qui sépare chaque segment de pinceau. Ce curseur définit la taille en pourcentage de la largeur du tampon, pour déterminer si les coups de pinceau seront plus ou moins lisses ou décousus.

	Utiliser espacement auto : Cochez la case **Utiliser espacement auto** pour autoriser ACDSee à choisir un pourcentage d'espacement en fonction de la largeur du tampon et des paramètres de contour progressif, pour obtenir comme résultat un coup de pinceau lisse.
Remplissage	Sélectionnez la case **Remplissage** pour remplir les formes que vous dessinez avec la couleur sélectionnée.
Opacité	Faites glisser le curseur **Opacité** pour définir la transparence des coups de pinceau.
Fusion	Les options de la liste déroulante Fusion déterminent comment chaque coup de pinceau se fond avec l'image à mesure que vous dessinez.

3. Faites glisser la souris sur l'image pour dessiner.

Faites un clic droit sur le curseur pour rétablir sa valeur par défaut.

Barre d'outils et barre de propriétés d'outils

Les icônes contenues dans la barre d'outils située à gauche de la zone d'affichage et leurs outils associés dans la barre des **propriétés de l'outil** située directement au-dessus de la zone d'affichage sont détaillés ci-dessous.

Outil Main

L'**outil Main** est utilisé pour déplacer la partie visible de la photo dans le volet Image. Pour obtenir une liste des volets à activer/désactiver pour la visibilité dans l'interface, accédez à l'élément de menu principal **Fenêtre**.

Déplacer

L'outil **Déplacer** est utilisé pour sélectionner le contenu de couche. Avec une couche sélectionnée, l'outil **Déplacer** est utilisé pour déplacer ou redimensionner le contenu sélectionné. L'outil **Déplacer** remplit la barre des propriétés de l'outil avec des outils utilisés pour contraindre les objets à la verticale, à l'horizontale ou à la diagonale.

Utilisez l'outil **Déplacement** pour déplacer les couches et les sélections d'image et de texte, ainsi que pour faire pivoter et redimensionner les couches. Vous pouvez également déplacer et faire pivoter des objets, comme des cercles, des lignes et bien d'autres éléments créés sur leur couche respective. (Voir Pour ajouter une couche.) Sélectionnez l'outil **Déplacer**, puis cliquez et faites glisser la couche. Si vous déplacez un objet sur sa propre couche, sélectionnez cette couche, puis cliquez sur l'objet à déplacer sur l'image et faites-le glisser vers l'emplacement de votre choix.

Les masques peuvent être liés ou dissociés de la couche, ce qui permet à l'outil **Déplacer** de fonctionner uniquement sur le masque ou sur la combinaison liée du masque et de la couche.

Vous pouvez utiliser les touches fléchées pour déplacer les couches pixel par pixel.

Utilisez les boutons Aligner sur dans la barre des propriétés de l'outil pour aligner l'image, le texte ou l'objet à gauche, à droite, en haut, en bas, au centre et sur les coins respectifs. Activez le bouton **Grille** dans la barre des propriétés de l'outil pour afficher une grille sur l'image. Ceci est utile pour effectuer des placements précis.

Pour vous assurer que le rapport d'aspect de la couche est conservé lors du redimensionnement, cochez la case **Verrouiller les proportions** dans la barre de propriétés de l'outil et faites glisser depuis les coins de la couche. La case **Verrouiller les proportions** est cochée par défaut.

Pour faire pivoter des images, du texte ou des objets, survolez la poignée de rotation à l'aide du curseur, au centre de l'image, du texte ou de l'objet jusqu'à ce qu'il devienne une flèche circulaire. Vous pouvez ensuite faire glisser votre curseur dans le sens horaire ou anti-horaire. Vous pouvez aussi verrouiller votre rotation à un angle de 45 ° en maintenant la touche **Maj** enfoncée en faisant pivoter.

Vous pouvez utiliser l'outil **Déplacer** pour déplacer des guides. Voir Ajout de règles et de guides.

Pour valider le déplacement, cliquez sur le bouton **OK** dans la barre des propriétés de l'outil. Pour annuler le déplacement et revenir à la position d'origine de l'image, cliquez sur le bouton **Annuler**.

Il est possible de déplacer une couche en dehors de la zone d'image, de la valider, puis de cliquer à nouveau sur le bouton de l'outil **Déplacer** et de la replacer dans la zone d'image sans perte de données d'image. Récupérez la couche déplacée après avoir enregistré le fichier au format *.gsd*, l'avoir fermé et rouvert ultérieurement.

L'outil **Déplacer** est non destructif.

Éléments associés dans la barre des propriétés de l'outil

Élément	Icône ou type	Description
OK	Bouton	Enregistre toutes les modifications apportées avec l'outil **Déplacer**. N'écrase pas le fichier d'origine.
Annuler	Bouton	Supprime toutes les modifications apportées avec l'outil **Déplacer**. Uniquement disponible avant de cliquer sur le bouton **Valider**.
Verrouiller le rapport d'image	Case à cocher	Lorsqu'il est activé, les proportions de l'image sont verrouillées et l'image se déplace avec ses proportions d'origine intactes.

Élément	Icône ou type	Description
Afficher la grille		Active ou désactive la grille de référence.
Capturer le côté gauche		Aligne l'image sélectionnée à gauche du canevas.
Capturer le côté droit		Aligne l'image sélectionnée à droite du canevas.
Capturer le haut		Aligne l'image sélectionnée sur le haut du canevas.
Capturer le bas		Aligne l'image sélectionnée en bas du canevas.
Capturer le centre		Aligne l'image sélectionnée au centre du canevas.
Capturer le coin supérieur gauche		Aligne l'image sélectionnée en haut à gauche du canevas.
Capturer le coin supérieur droit		Aligne l'image sélectionnée en haut à droite du canevas.
Capturer le coin inférieur gauche		Aligne l'image sélectionnée en bas à gauche du canevas.
Capturer le coin inférieur droit		Aligne l'image sélectionnée en bas à droite du canevas.



Outil de découpage

L'outil de **recadrage** est utilisé pour supprimer des parties d'une photo afin de créer une mise au point sur un sujet ou de renforcer la composition globale en supprimant les distractions. Outre le recadrage, l'outil **Recadrage** peut être utilisé pour agrandir la taille du canevas et faire pivoter l'image en saisissant l'un des quatre points d'angle et en déplaçant la souris.

Pour toutes les opérations, des guides visuels fournissent un aperçu interactif du recadrage ou du redressement réel de l'image.

Éléments associés dans la barre des propriétés de l'outil

Conseil ou nom	Icône ou type	Description
OK	Bouton	Enregistre toutes les modifications apportées avec l'outil **Redimensionner le canevas**. N'écrase pas le fichier d'origine.
Annuler	Bouton	Supprime toutes les modifications apportées avec l'outil **Redimensionner le canevas**. Uniquement disponible avant de cliquer sur le bouton **Valider**.
Largeur	Champ	Utilisé pour spécifier la largeur souhaitée d'une couche sélectionnée.
Hauteur	Champ	Utilisé pour spécifier la hauteur souhaitée d'une couche sélectionnée.
Unités	Liste déroulante	Utilisé pour spécifier les unités de mesure souhaitées pour les valeurs d'entrée Largeur et Hauteur.
Supprimer les pixels recadrés	Case à cocher	Utilisé pour supprimer des pixels de toutes les couches (pas seulement celle sélectionnée).
Afficher la grille		Active ou désactive la grille de référence.

Outils de zone de sélection

	L'outil **Sélection rectangulaire** est utilisé pour dessiner une boîte de sélection rectangulaire ou carrée sur une couche sélectionnée. Faites glisser sur l'image pour créer un rectangle. Appuyez sur **Maj** pendant que vous dessinez pour créer un carré.
	L'outil **Sélection elliptique** est utilisé pour dessiner une boîte de sélection circulaire sur une couche sélectionnée. Faites glisser sur l'image pour créer une ellipse. Appuyez sur **Maj** pendant que vous dessinez pour créer un cercle.

Éléments associés dans la barre des propriétés de l'outil

Conseil	Icône	Outil	Description
Nouvelle sélection		Rectangle, Ellipse	Permet d'effectuer une nouvelle sélection rectangulaire sur une couche.
Ajouter à la sélection		Rectangle, Ellipse	Ajoute une nouvelle sélection rectangulaire à une sélection rectangulaire

Conseil	Icône	Outil	Description
			existante sur une couche.
Extraire de la sélection		Rectangle, Ellipse	Supprime les sélections rectangulaires d'une couche sélectionnée.
Appuyez et maintenez la pression de votre doigt pour prévisualiser le masque de sélection		Rectangle, Ellipse	Cliquez et maintenez l'icône pour prévisualiser la zone sélectionnée.

Outils de sélection au lasso

	L'outil **Sélection au lasso** est utilisé pour dessiner une zone de sélection à main levée sur une couche sélectionnée. Contrairement aux outils de zone de sélection qui sont une boucle fermée et où ce qui est dessiné constitue la sélection, l'outil de **sélection au lasso** est une boucle ouverte et les deux extrémités doivent être connectées avant que la zone fermée puisse être sélectionnée.
	L'outil de **sélection au lasso polygonal** est utilisé pour dessiner une zone de sélection à main levée sur une couche sélectionnée. Contrairement aux outils de zone de sélection qui sont une boucle fermée et où ce qui est dessiné constitue la sélection, l'outil de **sélection au lasso** est une boucle ouverte et les deux extrémités doivent être connectées avant que la zone fermée puisse être sélectionnée.

Éléments associés dans la barre des propriétés de l'outil

Conseil ou nom	Icône ou type	Outil	Description
Nouvelle sélection		Lasso, Lasso polygonal	Permet d'effectuer une nouvelle sélection au lasso sur une couche.
Ajouter à la sélection		Lasso, Lasso polygonal	Ajoute une nouvelle sélection au lasso à une sélection au lasso existante sur une couche.
Extraire de la sélection		Lasso, Lasso polygonal	Supprime les sélections au lasso d'une couche sélectionnée.
Appuyez et maintenez la pression de votre doigt pour prévisualiser le masque de sélection		Lasso, Lasso polygonal	Cliquez et maintenez l'icône pour prévisualiser la zone sélectionnée.

Conseil ou nom	Icône ou type	Outil	Description
Aperçu	Case à cocher	Lasso polygonal	Activer pour fournir un intérieur ombragé lors de la sélection.

Outils de sélection rapide

	L'outil de **sélection de pinceau** est utilisé pour sélectionner une zone de la couche dessinée à la main à l'aide du pinceau. Contrairement aux outils **de sélection au lasso** qui sont une boucle ouverte qui doit être connectée aux deux extrémités pour effectuer la sélection, les **outils de sélection rapide** sont une boucle fermée et la zone dessinée constitue la zone sélectionnée.
	L'outil **Baguette magique** permet de sélectionner une zone de couleur uniforme (par exemple, une fleur jaune) sans avoir à tracer son contour. Spécifiez une couleur, une luminosité ou une plage RVB et définissez la tolérance par rapport à la couleur d'origine sur laquelle vous avez cliqué. Contrairement aux outils de **sélection au lasso** qui sont une boucle ouverte qui doit être connectée aux deux extrémités pour effectuer la sélection, les **outils de sélection rapide** sont une boucle fermée et la zone dessinée constitue la zone sélectionnée.

Éléments associés dans la barre des propriétés de l'outil

Nom	Type	Outil	Description
Intensité	Curseur	Sélection Pinceau	Utilisé pour définir l'efficacité de l'outil **Pinceau** dans la sélection des pixels. À pleine force, le pinceau sélectionne chaque pixel dans la largeur du pinceau. Avec des paramètres inférieurs, un ensemble de pixels plus étroit dans la largeur du pinceau est sélectionné.
Pinceau optimisé	Liste déroulante	Sélection Pinceau	Modifie le type de sélection effectuée par le pinceau. Le pinceau peut être en mode Pinceau intelligent (Couleur, Luminosité, Magie) ou peut être désactivé, n'autorisant que les pixels à sélectionner.

Nom	Type	Outil	Description
Tolérance	Curseur	Sélection Pinceau	Uniquement disponible lorsque la liste déroulante du **Pinceau intelligent** est définie sur « Luminosité », « Couleur » ou « RVB ». Le curseur détermine l'efficacité du pinceau sur les pixels ciblés. Saisissez une valeur en pixels, comprise entre 0 et 100. Une valeur élevée est plus efficace qu'une valeur inférieure.
Brush Width	Curseur	Sélection Pinceau	Utilisé pour spécifier la largeur souhaitée du pinceau. Les options incluent la largeur du tampon et le contour progressif.
Nouvelle sélection		Baguette magique	Permet d'effectuer une nouvelle sélection au lasso sur une couche.
Ajouter à la sélection		Baguette magique	Ajoute une nouvelle sélection au lasso à une sélection au lasso existante sur une couche.
Extraire de la sélection		Baguette magique	Supprime les sélections au lasso d'une couche sélectionnée.
Appuyez et maintenez la pression de votre doigt pour prévisualiser le masque de sélection		Baguette magique	Cliquez et maintenez l'icône pour prévisualiser la zone sélectionnée.
Type de baguette	Liste déroulante	Baguette magique	Faites une sélection dans la liste déroulante pour spécifier le composant d'image ciblé par la baguette : « Luminosité », « Couleur » ou « RVB ».
Seuil	Curseur	Baguette magique	Détermine l'efficacité de la baguette lors de la sélection d'un composant d'image.

Nom	Type	Outil	Description
			Faites glisser jusqu'à une valeur en pixels, comprise entre 0 et 255. Une valeur faible sélectionne moins de pixels. Une valeur plus élevée sélectionne une plage de pixels plus large.
Connecté	Case à cocher	Baguette magique	Activez cette option pour sélectionner uniquement les zones adjacentes utilisant la même luminosité, couleur ou valeur RVB. Désactiver pour sélectionner tous les pixels de l'image entière en utilisant les mêmes composants sélectionnés.



Pipette

L'outil **Pipette** est utilisé pour faire une sélection de couleur à partir de la couche sélectionnée. La sélection de couleurs sera remplie dans l'outil **Permuter les couleurs** en bas de la barre d'outils.

Utilisez l'outil **Pipette** pour sélectionner des couleurs dans vos images. Cliquez sur une couleur dans l'image. Elle apparaîtra dans les zones de couleur situées en haut à droite du volet. Vous pouvez ensuite appliquer cette couleur à l'aide des outils de dessin, comme l'outil **Pinceau**.

Vous pouvez sélectionner la couleur de l'arrière-plan (en dessous des cases de couleurs) en cliquant sur l'image avec le bouton droit de la souris.

Vous pouvez sélectionner une couleur à l'extérieur de l'application en cliquant avec le bouton gauche sur l'image et en faisant glisser le curseur vers la couleur figurant en dehors de l'application. Quand vous relâchez le bouton de la souris, la couleur est sélectionnée et s'affiche dans la zone de couleurs située en haut à droite du volet.



Brosse

L'outil **Pinceau** est utilisé pour appliquer la couleur sélectionnée dans l'outil **Permuter la couleur** à la couche sélectionnée.

Glisser sur l'image pour dessiner une ligne à écoulement libre. Cliquez avec le bouton gauche de la souris pour dessiner avec la couleur du premier plan et cliquez avec le bouton droit pour dessiner avec la couleur de l'arrière-plan.

Utilisez la **molette de la souris** pour ajuster la largeur du tampon ; ou utilisez le curseur **Largeur du tampon**, près du curseur Opacité.

Utilisez **Maj + molette de la souris** pour ajuster la quantité de contour progressif ou ajustez le curseur **Contour progressif** sous le menu déroulant **Largeur du tampon**.

Vous pouvez annuler et rétablir chaque coup de pinceau individuellement à l'aide des boutons **Annuler** et **Rétablir** en bas du panneau **Historique**.

Éléments associés dans la barre des propriétés de l'outil

Nom	Type	Description
Fusion	Liste déroulante	Définit le type de mélange entre la couleur de pinceau sélectionnée et l'image d'origine.
Opacité	Curseur	Définit le niveau d'opacité pour le travail effectué par le pinceau.
Brush Width	Liste déroulante	Utilisé pour spécifier la largeur souhaitée du pinceau. Les options incluent la largeur du tampon et le contour progressif.



Remplissage

L'outil **Remplissage** est utilisé pour appliquer la couleur sélectionnée dans l'outil **Permuter la couleur** à un objet, une zone ou une couche sélectionnée. Sélectionnez le bouton **Remplir** et cliquez sur un pixel pour ombrer chaque pixel de cette même valeur de couleur que celle que vous avez sélectionnée. La couleur sélectionnée est définie dans la boîte de couleur, comme décrit ci-dessous. Utilisez le curseur **Seuil** pour régler le nombre de pixels à inclure ou à exclure. Le curseur **Seuil** définit la similarité entre un pixel et la couleur sélectionnée pour être inclus dans la sélection. Cochez la case **Connecté** dans la barre des propriétés de l'outil pour remplir tous les pixels connectés de la même couleur.

Éléments associés dans la barre des propriétés de l'outil

Nom	Type	Description
Fusion	Liste déroulante	Définit le type de mélange entre la couleur de pinceau sélectionnée et l'image d'origine.
Opacité	Curseur	Définit le niveau d'opacité pour le travail effectué par le pinceau.

Nom	Type	Description
Seuil	Curseur	Définit à quel point un pixel doit être similaire au pixel sélectionné pour être inclus dans la sélection.
Connecté	Case à cocher	Remplit tous les pixels connectés de la même couleur.



Outil de dégradé :

L'outil **Dégradé** est utilisé pour appliquer un dégradé sur une image. L'outil **Dégradé** est appliqué dans la même couche que l'image. Utilisez l'outil **Dégradé linéaire** pour dessiner des dégradés sur une image ou utilisez l'outil **Dégradé radial** pour dessiner un dégradé autour d'une zone. Sélectionnez l'outil **Dégradé** dans la barre d'outils, puis configurez la couleur, l'opacité et le mode de fusion à l'aide des options de la barre des propriétés de l'outil. Pour un dégradé radial, sélectionnez le bouton **Dégradé radial** dans la barre des propriétés de l'outil. Dessinez ensuite le dégradé en le faisant glisser sur l'image. Pour ignorer le dégradé, cliquez sur le bouton **Annuler** dans la barre des propriétés de l'outil. Réorganisez le dégradé comme vous le souhaitez, puis cliquez sur le bouton **OK** dans la barre des propriétés de l'outil. Annuler une acceptation en cliquant sur **Ctrl + Z**, en sélectionnant **Édition** | **Annuler** ou en utilisant le volet Historique.

Éléments associés dans la barre des propriétés de l'outil

Nom	Type	Description
OK	Bouton	Enregistre toutes les modifications apportées avec l'outil **Redimensionner le canevas**. N'écrase pas le fichier d'origine.
Annuler	Bouton	Supprime toutes les modifications apportées avec l'outil **Redimensionner le canevas**. Uniquement disponible avant de cliquer sur le bouton **Valider**.
Fusion	Liste déroulante	Définit le type de mélange entre le dégradé et l'image d'origine.
Opacité	Curseur	Définit le niveau d'opacité du dégradé appliqué.
Dégradé linéaire	Bouton	Définit l'outil **Dégradé linéaire** comme type d'outil de dégradé.
Dégradé radial	Bouton	Définit l'outil **Dégradé radial** comme type d'outil de dégradé et ajoute le

Nom	Type	Description
		curseur **Contour progressif** pour affiner le bord entre l'image d'origine et le dégradé radial.

Outils de dessin

	L'outil **Rectangle** est utilisé pour dessiner un rectangle sur une image. L'outil **Rectangle** utilise les couleurs définies dans l'outil **Permuter les couleurs** situé en bas de la barre d'outils. La case **Remplir** est cochée par défaut.
	L'outil **Ellipse** est utilisé pour dessiner un cercle sur une image. L'outil **Ellipse** utilise les couleurs définies dans l'outil **Permuter les couleurs** situé en bas de la barre d'outils. La case **Remplir** est cochée par défaut.
	L'outil **Polygone** est utilisé pour dessiner un cercle octogonal sur une image. L'outil **Polygone** utilise les couleurs définies dans l'outil **Permuter les couleurs** situé en bas de la barre d'outils. Cliquez pour définir les points d'angle d'un polygone, puis double-cliquez pour connecter les points de début et de fin afin de terminer le polygone. La case **Remplir** est cochée par défaut.
	L'outil **Ligne** est utilisé pour tracer une ligne droite sur une image. L'outil **Ligne** utilise les couleurs définies dans l'outil **Permuter les couleurs** situé en bas de la barre d'outils. Faites glisser sur l'image pour tracer une ligne droite. Appuyez sur **Maj** pendant que vous dessinez pour créer une ligne verticale ou horizontale.
	L'outil **Flèche** est utilisé pour dessiner une flèche sur une image. L'outil **Flèche** utilise les couleurs définies dans l'outil **Permuter les couleurs** situé en bas de la barre d'outils. Faites glisser sur l'image pour créer une flèche. Appuyez sur **Maj** pendant que vous dessinez pour créer une flèche verticale ou horizontale.
	L'outil **Courbe** est utilisé pour tracer une courbe sur une image. L'outil **Courbe** utilise les couleurs définies dans l'outil **Permuter les couleurs** situé en bas de la barre d'outils. Faites glisser sur l'image puis relâchez. Ensuite, déplacez la souris pour créer la courbe et cliquez pour définir.

Éléments associés dans la barre des propriétés de l'outil

Nom	Type	Outil	Description
Fusion	Liste déroulante	Rectangle, Ellipse, Polygone, Ligne, Flèche, Courbe	Définit le type de mélange entre l'outil de dessin et l'image d'origine.
Opacité	Curseur	Rectangle, Ellipse, Polygone, Ligne, Flèche, Courbe	Définit le niveau d'opacité pour le travail effectué par le pinceau.

Nom	Type	Outil	Description
Largeur de la bordure	Curseur	Rectangle, Ellipse, Polygone, Ligne, Flèche, Courbe	Utilisé pour spécifier la largeur souhaitée de la bordure du rectangle. Les options incluent la largeur du tampon.
Remplissage	Case à cocher	Rectangle, Ellipse, Polygone	Remplit l'intérieur de l'outil de dessin de la couleur sélectionnée.



Texte

L'outil **Texte** est utilisé pour ajouter des textes sous forme de couches à une image.

Outils associés dans la barre des propriétés de l'outil

Conseil ou nom	Icône ou type	Description
Police	Liste déroulante	Contient une liste des polices disponibles pouvant être appliquées au texte.
Font Weight	Liste déroulante	Contient une liste des poids de police disponibles pouvant être appliqués au texte.
Taille de police	Liste déroulante	Contient une liste des tailles de polices disponibles pouvant être appliquées au texte.
Couleur De Police De Caractères	Sélecteur de couleurs	Contient une roue de sélection de couleurs qui peut être utilisée pour appliquer de la couleur au texte.
Gras		Ajoute un poids en gras à la police.
Italique		Ajoute un traitement italique à la police.
Souligné		Ajoute un soulignement à la police.
Aligner à gauche		Aligne le texte sur la marge gauche de la zone de texte.

Conseil ou nom	Icône ou type	Description
Aligner au centre		Aligne le texte au centre de la zone de texte.
Aligner à droite		Aligne le texte sur la marge droite de la zone de texte.
Effets de couche	Bouton	Ouvre la boîte de dialogue **Effets de couche** utilisée pour appliquer des effets aux couches. Pour plus d'informations sur les effets de couche…
Text Type	Liste déroulante	Définit le type de texte ajouté à une image : « Dynamique », « Chemin » ou « Cadre ».

Text Type

Dynamique

Lorsque la taille d'une zone de texte est modifiée, le texte **dynamique** modifie la taille du texte dans la zone pour augmenter ou diminuer avec la taille de la zone.

Chemin d'accès

Le texte du chemin dicte le chemin précis emprunté par le texte.

Image

Dans le texte à cadre, les augmentations ou diminutions de la taille de la zone de texte n'affectent pas la taille du texte dans le cadre.

Actions de saisie de texte et combinaisons de touches

Texte dynamique		
Déplacer le curseur		Déplace la zone de texte.
Redimensionner le curseur		Redimensionne la boîte tout en préservant les proportions.
Touche Maj + curseur de redimensionnement		Redimensionne la boîte sans conserver les proportions (forme libre).
Faire pivoter le curseur		Fait pivoter la boîte.
Touche Maj + Rotation du curseur		Fait pivoter progressivement à 45 degrés.
Texte du chemin		
Déplacer le curseur		Déplace tout le chemin.
Déplacer le curseur du point d'ancrage		Déplace le point d'ancrage.
Ajouter un curseur de point d'ancrage		Ajoute un nouveau point d'ancrage.
Clic droit + Ajouter un curseur de point d'ancrage		Supprime le point d'ancrage.
Touche Ctrl + Déplacer le curseur		Redimensionne le chemin, y compris le texte.
Touche Alt + Déplacer le curseur		Fait pivoter le chemin.
Texte de cadre		
Déplacer le curseur		Déplace la zone de texte.
Redimensionner le curseur		Redimensionne la boîte sans conserver les proportions (forme libre).
Touche Maj + curseur de redimensionnement		Redimensionne la boîte tout en préservant les proportions.
Faire pivoter le curseur		Fait pivoter la boîte.
Touche Maj + Rotation du curseur		Fait pivoter progressivement à 45 degrés.



Gomme

L'outil **Gomme** est utilisé pour supprimer des pixels d'une couche sélectionnée. Utilisez l'outil **Gomme** pour effacer des pixels. Pour effacer des pixels sur une couche afin de révéler la couche en dessous, sélectionnez la deuxième couche ou supérieure dans l'éditeur de couches et faites glisser le curseur sur les pixels à effacer. Cet outil modifie la valeur du canal alpha des pixels.

Outils associés dans la barre des propriétés de l'outil

Nom	Type	Description
Opacité	Curseur	Définit le niveau d'opacité pour le travail effectué par la gomme.
Largeur de la gomme	Liste déroulante	Utilisé pour spécifier la largeur et l'efficacité souhaitées de la gomme. Les options incluent la largeur du tampon, le contour progressif, l'espacement et la case à cocher **Utiliser l'espacement automatique**.



Pinceau de gomme intelligente

Le pinceau de **Gomme intelligente** est utilisé pour supprimer les éléments indésirables d'une couche sélectionnée.

Outils associés dans la barre des propriétés de l'outil

Nom	Type	Description
Largeur de la gomme	Liste déroulante	Utilisé pour spécifier la largeur et l'efficacité souhaitées de la gomme intelligente. Les options incluent la largeur du tampon.

Chapter 7: Parametres de Reglage

Paramètres d'ACDSee Photo Editor

Vous pouvez utiliser la boîte de dialogue **Paramètres** pour configurer les paramètres d'Gemstone.

Pour définir les paramètres de l'Éditeur, procédez comme suit :

1. Dans le menu, sélectionnez **Outils** | **Paramètres...**.
2. Dans la boîte de dialogue **Paramètres**, sélectionnez **Généralités**.
3. Configurez les paramètres comme décrit ci-dessous.
4. Cliquez sur **OK** pour appliquer tous les changements.

Enregistrer automatiquement toutes les modifications	Active et désactive la sauvegarde automatique. AutoSave enregistre les modifications automatiquement, sans afficher la boîte de dialogue **Enregistrer les modifications**. L'enregistrement automatique n'est pas disponible pour les images RAW.
Sélection du processeur graphique	Pour assurer des performances optimales, certains éléments d'Gemstone exploitent toute la puissance du processeur graphique. Gemstone choisit automatiquement parmi les composants de votre ordinateur le processeur graphique le mieux adapté. Ce paramètre **qui consiste à laisser ACDSee Photo Editor décider à votre place** est activée par défaut. Quand **vous laissez ACDSee Photo Editor décider à votre place**, un texte décrivant le modèle de processeur graphique s'affiche en regard du paramètre, indiquant si Gemstone exploite le processeur graphique principal ou un autre, en fonction du choix le plus performant qu'Gemstone a détecté. Dans la plupart des cas, le processeur graphique détecté et identifié comme le meilleur par Gemstone sera le même : votre processeur graphique principal. • **Principale utilisation** : activez ce paramètre si vous préférez utiliser votre processeur graphique principal par rapport à celui qu'Gemstone a choisi. • **Laissez ACDSee Photo Editor décider à votre place** : activez ce paramètre pour utiliser le processeur graphique supérieur trouvé par Gemstone.
Chemins d'accès aux plug-ins Adobe® Photoshop®	Affiche les chemins d'accès des emplacements du disque dur où sont stockés les plug-ins Photoshop® (ceci indiquera à Gemstone où trouver le plug-in.) Dirigez le chemin d'accès vers l'emplacement où les plug-ins Photoshop® sont déjà stockés. Pour modifier ou ajouter un emplacement, cliquez sur le bouton **Ajouter...**, puis naviguez jusqu'à l'emplacement, sélectionnez-le et cliquez sur **Sélectionner un dossier**. Pour supprimer un emplacement, sélectionnez-le et appuyez sur **Supprimer**. Pour déplacer des plug-ins vers un emplacement répertorié, sélectionnez l'emplacement, cliquez sur **Ouvrir le dossier**, puis faites glisser les plug-ins dans le dossier.

Gestion des couleurs

Les paramètres de gestion des couleurs Gemstonepermettent de réduire les problèmes de correspondance entre les couleurs de divers périphériques, par exemple l'ordinateur, l'écran et l'imprimante. Gemstone détecte automatiquement le profil de couleur associé à votre moniteur (si cette configuration est correctement assurée par le système d'exploitation). Il est conseillé d'utiliser régulièrement des logiciels et matériels de gestion des couleurs pour votre écran.

Avant de modifier les paramètres de gestion des couleurs, assurez-vous que vous disposez de profils colorimétriques exacts pour chacun des périphériques que vous prévoyez d'utiliser. Si les profils

colorimétriques ne sont pas inclus dans le logiciel du périphérique, vous pouvez les obtenir auprès du fabricant de l'appareil, ou auprès d'imprimeurs professionnels.

La gestion des couleurs peut s'avérer complexe. Si vous ne connaissez pas bien les systèmes de gestion des couleurs, nous vous conseillons d'accepter les paramètres par défaut d'Gemstone.

Pour définir les paramètres de gestion des couleurs :

1. Dans le menu, sélectionnez **Outils** | **Paramètres...**.
2. Dans la boîte de dialogue **Paramètres**, sélectionnez **Gestion des couleurs**.
3. Dans la fenêtre **Gestion des couleurs**, définissez les paramètres comme décrit ci-dessous.
4. Cliquez sur **OK** pour accepter vos modifications.

Paramètres de gestion des couleurs

Ensemble de champs	Champ	Description
Activer		
	Activer la gestion des couleurs	Active la gestion des couleurs dans Gemstone et rend disponibles les champs de la boîte de dialogue.
	Moteur de gestion des couleurs	Sélectionnez dans la liste déroulante un moteur de gestion des couleurs.
Entrée		
	Profil d'entrée par défaut	Indique le profil colorimétrique par défaut à utiliser quand aucun profil ICC n'est associé à l'image.
Épreuves-écran		
	Activer l'épreuves-écran	Choisissez quel profil de périphérique l'écran doit simuler aux fins d'épreuvage. Choisissez le profil de votre imprimante en tant qu'appareil émulé, vous pourrez voir à l'écran un aperçu de ce que la sortie de votre imprimante donnerait (épreuve-écran).
	Profil de l'appareil émulé	Choisissez quel périphérique émuler.
	Rendu attendu	Cette liste déroulante contient des stratégies que vous pouvez adopter dans les cas où toutes les couleurs ne peuvent pas être placées dans l'espace colorimétrique de l'appareil de sortie. Les paramètres stratégiques disponibles sont les suivants : • **Perceptuel** : remappe les couleurs en dehors de l'espace colorimétrique cible en compressant toutes les couleurs pour l'image entière. Certaines couleurs pourrait perdre en saturation puisque cette stratégie condense toute les couleurs vers le neutre, en s'éloignant des couleurs saturées aux limites de l'espace colorimétrique cible. • **Colorimétrie relative** : mappe toutes les couleurs hors gamme à la couleur la plus proche. Les couleurs qui ne peuvent pas être rendues par le périphérique sont ajustées à la couleur la plus proche que le périphérique est en mesure d'afficher.

Ensemble de champs	Champ	Description
		• **Saturation** : préserve la saturation des couleurs, potentiellement au détriment de la teinte et de la luminosité. Ce rendu est particulièrement utile dans les applications professionnelles, par exemple le design graphique, où les images doivent être vives et le contraste apparent. • **Colorimétrie absolue** : les couleurs qui ne sont pas comprises dans la plage de rendu du périphérique de sortie sont ajustées à la couleur la plus proche pouvant être rendue. Cependant, le point blanc ne bouge pas, ce qui peut entraîner une modification de la distance des couleurs au point blanc.
	Détails du profil	Pour un compte rendu détaillé de la liste des profils, cliquez sur le bouton **Détails du profil**.

Des éléments d'épreuves-écran sont disponibles dans le menu **Afficher** | **Épreuves-écran**, notamment « Activer », « Perceptuel », « Colorimétrie relative », « Saturation » et « Colorimétrie absolue ».

Affichage

La boîte de dialogue **Affichage** peut être utilisée pour modifier l'arrière-plan de la fenêtre.

Pour régler l'affichage, procédez comme suit :

1. Dans le menu, sélectionnez **Outils** | **Paramètres...**.
2. Dans la boîte de dialogue **Paramètres**, sélectionnez **Affichage**.
3. Dans la fenêtre **Affichage**, définissez les paramètres comme décrit ci-dessous.
4. Cliquez sur **OK** pour accepter vos modifications.

Paramètres d’affichage

Ensemble de champs	Champ	Description
Arrière-plan		
	Couleur par défaut	Utilise les couleurs par défaut d'Gemstone pour l'arrière-plan.
	Couleur personnalisée	Indique la couleur à utiliser comme arrière-plan.
Barre d'outils d'onglet		
	Nom de fichier	Inclut un nom de fichier dans l'info-bulle.
	Emplacement du fichier	Inclut un emplacement de fichier dans l'info-bulle.
	Aucune	Les info-bulles ne sont pas affichées.

Options de règle et de guide

La boîte de dialogue **Options** peut être utilisée pour configurer les paramètres des règles et des guides.

Pour définir les options des règles et des guides :

1. Sélectionnez **Outils** | **Options...** dans le menu.
2. Dans la boîte de dialogue **Options**, sélectionnez **Règles et guides**.
3. Définissez les paramètres comme décrit ci-dessous.
4. Cliquez sur **OK** pour appliquer tous les changements.

Options de règles et guides

Ensemble de champs	Champ	Description
Guides		
	Couleur	Sélectionnez une couleur de guide.
Règles		
	Points par pouces	Détermine l'échelle de la règle en divisant la valeur en pixels du calque par des points par pouce (DPI).
	Charger la résolution à partir de métadonnées EXIF	Toutefois, lorsque cette case à cocher est activée, la valeur de métadonnées EXIF remplacera la valeur du champ **DPI**.
Unités		
	Sélectionnez une unité de mesure pour vos règles : • **Pouces** • **Centimètres** • **Pixels** • **Pourcentage**	

Chapter 8: Impression

Ajouter du texte avant l’impression

À partir de la boîte de dialogue **Imprimer**, des en-têtes et des pieds de page peuvent être ajoutés aux pages imprimées et des légendes ajoutées sous les images.

Pour ajouter des légendes aux images que vous imprimez, procédez comme suit :

1. Dans la boîte de dialogue **Imprimer**, cliquez sur l'onglet **Légende**.
2. Cochez la case **Utiliser le texte de la légende**.
3. Cliquez sur le bouton **Police...** pour ouvrir la boîte de dialogue **Police** et définir les paramètres de la police de caractères.
4. Dans la zone de texte, saisissez le texte de la légende à afficher.
5. Cliquez sur le bouton **Insérer des métadonnées** pour insérer des informations spécifiques au fichier dans la légende.
6. Dans la liste déroulante **Alignement du texte**, sélectionnez où placer la légende.
7. Pour limiter le nombre de lignes que peut occuper le texte de la légende, cochez la case **Nombre de lignes** et saisissez un nombre dans le champ.

Pour ajouter des en-têtes et des bas de page avant l’impression, procédez comme suit :

1. Effectuez l'une des opérations suivantes :
    - Sélectionnez l'onglet **En-tête** et cochez la case **Utiliser le texte de l'en-tête**.
    - Sélectionnez l'onglet **Pied de page** et cochez la case **Utiliser le texte du pied de page**.
2. Cliquez sur le bouton **Police...** pour ouvrir la boîte de dialogue **Police** et définir les paramètres de la police de caractères.
3. Dans la zone de texte, saisissez le texte de la légende à afficher.
4. Pour insérer dans le texte le numéro de la page en cours ou le nombre total de pages, cliquez sur le bouton **Insérer un numéro de page** et sélectionnez un paramètre dans le menu.
5. Dans la liste déroulante **Alignement du texte**, sélectionnez où placer l’en-tête ou bas de page.
6. Pour limiter le nombre de lignes que peut occuper l'en-tête ou bas de page, cochez la case **Nombre de lignes** et saisissez un nombre dans le champ.

Mises en page d’impression personnalisées

Dans la boîte de dialogue **Imprimer**, des mises en page d'impression personnalisées peuvent être créées et stockées en tant que paramètres d'impression.

Pour créer un format d’impression personnalisé :

1. Dans la boîte de dialogue **Imprimer**, activez le bouton radio **Pleine page**.
2. Dans la zone Format d'impression, cliquez sur le bouton **Ajouter....**
3. Dans la boîte de dialogue **Ajouter un format personnalisé**, sélectionnez une unité de mesure dans la liste déroulante **Unités de mesure**.
4. Saisissez les dimensions du nouveau format dans les champs **Largeur du format** et **Hauteur du format**.
5. Cliquez sur **Ajouter**.

Définir la taille et la position de l’image

L’onglet **Paramètres de la page** dans la boîte de dialogue **Imprimer** permet d’ajuster et de contrôler la taille des images à imprimer, ainsi que la position des images sur chaque page.

Options des paramètres de la page

Position sur la page	Indique où placer l’image sur chaque page.
Marges	Indique la taille des marges. Saisissez une valeur ou cliquez sur les flèches des boutons **Haut**, **Bas**, **Gauche** et **Droite**.
Nombre d’impressions	Indique le nombre d’exemplaires à imprimer pour chaque image. L’utilitaire d’impression ajoutera des pages au besoin.
Faire pivoter automatiquement l’image selon le format d’impression	Indique si l’utilitaire d’impression doit déterminer automatiquement l’orientation à utiliser pour chaque image. Si vous cochez la case **Faire pivoter l’image automatiquement en fonction du format d‘impresson**, l’utilitaire d’impression change l’orientation de chaque page pour optimiser l’impression.
Conserver le rapport d’image (L/H)	Indique si l’utilitaire d’impression doit conserver les proportions de l’image d’origine. Sélectionnez l’action que doit prendre l’utilitaire d’impression en ce qui concerne le rapport largeur/hauteur des images surdimensionnées: • **Recadrer l'image pour l'adapter au format d'impression** : n'imprime que la partie de l'image qui convient au format d'impression. • **Réduire l’image au format d’impression** : imprime l’intégralité de l’image, réduite pour correspondre au format d’impression.

Ajustements d'impression

Les paramètres figurant dans l'onglet **Ajustements** de la boîte de dialogue **Impression** peuvent être utilisés pour compenser les spécificités de votre imprimante, comme par exemple la façon dont elle gère l'exposition.

Il est recommandé de n'effectuer ces ajustements qu'après avoir réalisé une impression. Vous connaîtrez alors les corrections nécessaires pour votre imprimante.

Notez que les ajustements paramétrés dans l'onglet **Ajustements** ne seront pas visibles dans la fenêtre **Aperçu**.

Pour appliquer des ajustements aux images avant l'impression :

1. Sélectionnez **Fichier** | **Imprimer** dans le menu.
2. Dans l'onglet **Ajustement** de la boîte de dialogue **Imprimer**, ajustez les curseurs **d'Exposition**, de **Contraste** ou de **Netteté** en fonction de vos besoins.
3. Cliquez sur **Imprimer**.

Paramètres de l'imprimante

Lors de l'impression d'images avec ACDSee, indiquez l'imprimante à utiliser et définissez les options de l'imprimante dans l'onglet **Paramètres de l'imprimante** de la boîte de dialogue **Imprimer**.

Paramètres de l'imprimante

Imprimante	Indique l'imprimante à utiliser. Sélectionnez une imprimante dans la liste déroulante et cliquez sur le bouton **Propriétés** pour définir ses options. Pour plus d'informations, consultez le fichier d'aide ou le manuel du fabricant de l'imprimante.
Format papier	Spécifie le format du papier, par exemple Lettre, Légal, A4.
Orientation	Spécifie l'orientation de la page en Portrait ou en Paysage.
Copies	Spécifie le nombre de copies à imprimer.
Plage d'impression	Sélectionnez l'une des options suivantes : • **Tout** : imprime toutes les pages du document. • **Pages de** : imprime une série de pages. Saisissez dans les champs le numéro de la première et de la dernière pages de la série.
Résolution	Indique une résolution en pixels par pouce (ppp) pour l'image. Plus la valeur est élevée, plus il y a de points par pouce, ce qui améliore la résolution de l'image. Par exemple, 600 ppp correspond à 360 000 (600 x 600) points par pouce carré.
Filtre	Indique le filtre de rééchantillonnage à utiliser pour l'impression. Cliquez sur la liste déroulante et sélectionnez l'une des options suivantes : • **Boîte** : Entraîne un effet de mosaïque ou de crénelage assez marqué lors du redimensionnement de l'image • **Triangle** : Produit de bons résultats en termes de réduction ou d'agrandissement d'image, mais entraîne des lignes de transition très marquées. • **Bicubique** : Produit de bons résultats avec les images photo-réalistes, irrégulières ou complexes. Utilise l'interpolation pour minimiser les irrégularités qui accompagnent généralement l'agrandissement des images. • **Cloche** : Donne à l'image une apparence plus lisse. • **B-Spline** : Produit des transitions douces, mais peut causer un flou excessif. • **Lanczos** : Produit les images les plus nettes, mais peut aussi introduire quelques éléments redondants. • **Mitchell**: Produit des transitions douces lors de l'agrandissement d'images photo-réalistes. Ce filtre constitue un bon compromis entre l'effet de redondance de Lanczos et l'effet de flou des autres filtres.
Gamma	Applique une correction gamma aux images imprimées. Saisissez un nombre entre 0,10 et 3,00 dans la case **Gamma**. Plus les valeurs

	sont élevées, plus l'image paraîtra lumineuse ; plus les valeurs sont basses, plus elle paraîtra sombre.
Gestion des couleurs	Dans le menu déroulant, choisissez entre la gestion des couleurs par l'imprimante ou par ACDSee. Gérer les couleurs en utilisant ACDSee • **Profil d'imprimante** : cette liste déroulante contient tous les profils d'imprimantes stockés sur l'ordinateur. Faites-la défiler pour trouver le profil correspondant à l'imprimante actuellement sélectionnée. • **Intention de rendu** : cette liste déroulante contient des stratégies que vous pouvez adopter dans les cas où toutes les couleurs ne peuvent pas être placées dans l'espace colorimétrique de l'appareil de sortie. • **Épreuve-écran** : vous permet de prévisualiser un résultat d'impression basé sur le profil d'imprimante sélectionné. • **Avertissement de gamme de couleurs** : affiche les couleurs qui ne peuvent pas être reproduites par l'imprimante dans l'aperçu. Dans ce cas, la couleur disponible la plus proche est sélectionnée. L'intention de rendu décrit la méthode utilisée pour sélectionner une autre couleur. Pour en savoir davantage, consultez la rubrique Paramètres de gestion des couleurs.
Utiliser l'impression EXIF 2.2 **(si disponible)**	Certains appareils photo capturent des informations EXIF qui peuvent être communiquées à l'imprimante pour optimiser le tirage. Sélectionnez cette option si votre appareil photo et votre imprimante prennent en charge l'impression EXIF 2.2.

Chapter 9: Raccourcis-clavier

Raccourcis-clavier

Raccourcis clavier de Gemstone

Les raccourcis clavier suivants sont disponibles dans Gemstone.

Raccourcis-clavier	Raccourci
Général	
Fermer Gemstone	ALT + F4
Boîte de dialogue Personnaliser les raccourcis	CTRL + ALT + MAJ + K
Boîte de dialogue Options	ALT + O
Fichier d'aide	ALT + H
Sortir	CTRL + Q
Menu de fichier	
Nouveau	CTRL + N
Ouvrir	CTRL + O
Enregistrer	CTRL + S
Enregistrer sous	CTRL + MAJ + S
Exporter	CTRL + ALT + E
Modifier	
Annuler	CTRL + Z
Rétablir	CTRL + MAJ + Z
Copier	CTRL + C
Coller	CTRL + V
Coller en tant que masque	CTRL + MAJ + V
Document	
Redimensionner le document	CTRL + ALT + I
Redimensionner le canevas	CTRL + ALT + C
Couche	
Nouvelle couche vide	CTRL + MAJ + N
Dupliquer	CTRL + J
Supprimer	SUPPRIMER/Retour arrière
Renommer	CTRL + ALT + R
Exposition	MAJ + E

Raccourcis-clavier	Raccourci
Niveaux	MAJ + L
Courbes	MAJ + U
Balance des lumières	MAJ + Q
Balance des blancs	MAJ + A
Vivacité	MAJ + X
Balance des couleurs	MAJ + O
RVB	MAJ + G
Ajouter la couleur	MAJ + F
Noir et blanc	MAJ + W
Négatif	MAJ + I
Effet photo	MAJ + P
Correction de la peau	MAJ + K
Netteté	MAJ + S
Flou	MAJ + B
Réduction du bruit	MAJ + N
Virage partiel	MAJ + C
Clarté	MAJ + R
Suppression de brume	MAJ + H
Carte de dégradé	MAJ + M
Vignettage	MAJ + V
Isohélie	MAJ + Z
Seuil	MAJ + T
Tables de correspondance des couleurs (LUT)	MAJ + D
Couche de réglage de découpe	CTRL + ALT + MAJ + C
Rastériser la couche de texte	CTRL + MAJ + T
Fusionner avec la couche inférieure	CTRL + MAJ + FLÈCHE VERS LE BAS

Raccourcis-clavier	Raccourci
Aplatir l'image	CTRL + ALT + MAJ + E
Séparation de fréquence	CTRL + MAJ + F
Effets de la couche	CTRL + ALT + X
Ajouter un masque à la sélection	CTRL + ALT + ,
Supprimer un masque de la sélection	CTRL + ALT + -
Masque d'intersection à partir de la sélection	CTRL + ALT + =
Faire un masque depuis la sélection	CTRL + ALT + .
Coller en tant que masque	CTRL + MAJ + V
Définir un masque blanc	CTRL + ALT + W
Définir un masque noir	CTRL + ALT + B
Inverser le masque	CTRL + ALT + J
Activer/Désactiver le masque	CTRL + MAJ + M
Supprimer le masque	CTRL + MAJ + SUPPR
Ciblage des pixels	CTRL + ALT + P
Activer/Désactiver la visibilité du calque	CTRL + ,
Afficher tous les calques	MAJ + J
Masquer tous les calques	CTRL + MAJ + Y
Propriétés de couche	BOUTON DROIT DE LA SOURIS + CLIQUER SUR LA COUCHE
Sélectionner	
Tout	CTRL + A
Désélectionner	CTRL + D
Inverser	CTRL + MAJ + i
Raffiner	MAJ + ALT + N
Supprimer les pixels sélectionnés	ALT + SUPPRIMER
Gomme intelligente	MAJ + ALT + F

Raccourcis-clavier	Raccourci
Ciblage des pixels	CTRL + ALT + P
Sélection de luminosité	CTRL + ALT + L
Enregistrer la sélection	CTRL + MAJ + S
Charger la sélection	MAJ + ALT + L
Gérer les sélections	MAJ + ALT + M
Options de recouvrement	MAJ + ALT + O
Filtres	
Filtre Yeux rouges	Y
Ouvre l'outil Réparer	ALT + P
Correction de la peau	K
Aberration chromatique	ALT + Y
Ajouter un filigrane	MAJ + ALT + W
Vignettage	ALT + MAJ + V
Effets spéciaux	CTRL + ALT + S
Basculement	MAJ + ALT + X
Grain	ALT + G
Correction de la perspective	ALT + CTRL + D
Correction de distorsion	ALT + Z
Correction de distorsion de lentille	MAJ + ALT + V
Liquéfier	CTRL + MAJ + ALT + L
Exposition	ALT + X
Niveaux	L
Niveaux auto	ALT + J
Courbes de tonalité	CTRL + MAJ + A
Balance des lumières	Q
Suppression de brume	CTRL + ALT + H
Esquiver et Brûler	D

Raccourcis-clavier	Raccourci
Balance des blancs	A
Balance des couleurs	O
Balance des couleurs	CTRL + MAJ + ALT + C
Virage partiel	MAJ + ALT + T
Ton Roues	ALT + Q
Roues chromatiques	MAJ + ALT + H
Tables de correspondance des couleurs (LUT)	ALT + M
Netteté	ALT + N
Flou	ALT + U
Bruit	N
Clarté	ALT + C
Pinceau à détails	I
Outils	
Personnaliser les raccourcis	CTRL + MAJ + ALT + K
Options	CTRL + O
Afficher	
Couleur d'épreuve	CTRL + Y
Bouton Zoom avant	CTRL + +
Bouton Zoom arrière	CTRL + -
Zoom avant avec la roue de souris	CTRL + DÉFILEMENT VERS LE BAS
Zoom arrière avec la roue de souris	CTRL + DÉFILEMENT VERS LE BAS
Adapter à l'écran	CTRL + 0
Mode plein écran	
Basculer entre les modes d'écran	

Raccourcis-clavier	Raccourci
Règles	CTRL + T
Aligner sur les guides	CTRL + MAJ + G
Effacer tous les guides	CTRL + MAJ + ;
Verrouiller les guides	CTRL + ALT + ;
Masquer les guides	CTRL + ;
Fenêtre	
Réglages	F4
Couleur	F6
Histogramme	F8
Historique	F9
Palette d'informations	F10
Calques	F7
Navigator	F3
Actions rapides	F11
Barre d'outils	
Main	H
Déplacer	V
Recadrer	CTRL + MAJ + C
Sélection rectanglulaire	CTRL + R
Sélection d'ellipse	CTRL + i
Lasso	CTRL + L
Sélection Polygone	CTRL + P
Sélection Pinceau	CTRL + B
Baguette magique	CTRL + W
Pipette	CTRL + MAJ + U
Brosse	B
Remplissage	CTRL + F
Dégradé	CTRL + G

Raccourcis-clavier	Raccourci
Courbe	CTRL + MAJ + B
Rectangle	U
Ellipse	CTRL + MAJ + E
Polygone	CTRL + MAJ + P
Ligne	CTRL + MAJ + L
Flèche	CTRL + ALT + A
Texte	T
Gomme	E
Pinceau de gomme intelligente	CTRL + E
Intervertir les couleurs	X
Définir la couleur de premier plan	[
Définir la couleur de fond	]
Commandes ALT du menu	
Fichier	ALT + F
Modifier	ALT + E
Document	ALT + D
Couche	ALT + C
Sélectionner	ALT + i
Filtre	ALT + K
Outils	ALT + T
Afficher	ALT + V
Fenêtre	ALT + W
Aide	ALT + H

Raccourcis clavier ACDSee RAW

Les raccourcis clavier suivants sont disponibles dans ACDSee RAW.

Raccourcis-clavier	Raccourci
Général	
Fermer ACDSee dans tous les modes	ALT + F4
Boîte de dialogue Personnaliser les raccourcis	CTRL + ALT + MAJ + K
Fichier d'aide	ALT + H
Menu de fichier	
Afficher l'image suivante	Flèche de droite Flèche vers le bas Page bas 3
Afficher l'image précédente	Flèche de gauche Flèche vers le haut Page haut 9
Passer à la dernière image de la pellicule	Fin
Modifier	
Annuler	CTRL + Z
Rétablir	CTRL + Y
Supprimer	Supprimer
Affichage	
Adapter l'image à la zone d'affichage	Maj + 8
Adapter la largeur de l'image à la zone d'affichage	ALT + flèche de droite
Adapte la hauteur de l'image à la zone d'affichage	ALT + flèche vers le bas

Raccourcis-clavier	Raccourci
Zoom avant	+ (plus)
Zoom arrière	- (moins)
Basculer le mode plein écran	F
Ouvre ou ferme l'histogramme	H
Ouvre ou ferme la palette d'informations	Ctrl + Maj + I
Ouvre ou ferme le volet Instantanés	P
Ouvre le volet Développer les préréglages	Ctrl + Maj + P
Ouvre le volet Historique	Ctrl + Shift + U
	F9
Ouvre le volet Histogramme	Ctrl + Maj + H
	F7
	H
Travailler en mode Développer	
Ouvre/ferme les contrôles du pinceau	B
Ouvre/ferme les contrôles de dégradé	V
Ouvre/ferme les contrôles de radial	R
Passer à l'Outil Main	Barre d'espace
Basculer l'avertissement d'exposition	E

Glossaire

A

Aberration chromatique

L'aberration chromatique est un élément d'objectif qui produit une frange aux contours des éléments de l'image notamment autour des zones de fort contraste.

Acquérir

Terme fréquent désignant le processus de récupération d'images sur des périphériques (scanneurs ou appareils numériques) afin de copier sur le disque dur local. Peut également désigner la prise de capture d'écran. Voir Importer.

Adoucir

Adoucir les bords d'une image pour qu'ils se fondent dans l'arrière-plan.

Ancrage

Méthode permettant de fixer un objet, comme une sélection, sur un écran, une page ou une image.

Ancrer

Fixer une barre d'outils ou une fenêtre sur différentes zones de l'écran.

Anticrénelage

Technique logicielle permettant de réduire les lignes irrégulières, ou 'en marches d'escalier'. Utilise des nuances de gris et de la couleur pour adoucir le contraste entre les pixels adjacents. Voir effet d'escalier.

Anticrénelage, anti-crénelage

Technique logicielle permettant de réduire les lignes irrégulières, ou 'en marches d'escalier'. Utilise des nuances de gris et de la couleur pour adoucir le contraste entre les pixels adjacents.

Azimut

Angle des ombres qui s'étendent à partir des bords des détails d'une image. Dans Gemstone vous pouvez contrôler l'azimut lorsque vous appliquez l'effet Bas-relief à une image.

B

Balance des blancs

Supprime une dominante de couleur pour créer une photo correctement illuminée. Vous pouvez utiliser les paramètres de votre appareil photo pour appliquer la balance des blancs correcte avant de prendre une photo, ou corriger la balance des blancs dans Gemstone.

Bande passante

Quantité de données pouvant être envoyées par le biais d'une connexion réseau en un temps donné. la bande passante se mesure en kilobits par seconde (Kb/s).

Bit

Les bits sont de petites unités de mémoire informatique. La profondeur colorimétrique de votre image est contrainte par le nombre de bits disponibles pour le stockage des informations de couleur. Par exemple, il est possible de stocker 256 valeurs de couleur différentes par canal de couleur dans les images RVB 8 bits. De la même manière, il est possible de stocker 65 536 valeurs de couleur différentes par canal de couleur dans les images RVB 18 bits.

Bruit

Effet produit lorsque plusieurs couleurs de pixel sont utilisées dans la même région colorée. Le bruit se produit souvent dans les images ayant un paramètre ISO élevé ou une faible vitesse d'obturation.

C

Colorimétrie absolue

L'intention de rendu est généralement utilisée lors de l'épreuvage. Elle s'appuie sur un espace colorimétrique, indépendant de tout équipement particulier, qui reproduit parfaitement les couleurs de la gamme disponible et rapproche les couleurs situées hors de la gamme des teintes reproductibles les plus proches (au détriment de la saturation).

CMJN

Modèle colorimétrique qui utilise le cyan, le magenta, le jaune et le noir en tant que couleurs primaires.

Compression

Processus qui convertit des données en un format de stockage nécessitant moins d'espace que les données d'origine.

Compression avec perte

Forme de compression qui tente de supprimer les données superflues. Cette perte de données peut affecter la qualité de l'image.

Compression sans perte

Forme de compression qui conserve toutes les données et la qualité de l'image.

Contraste

Mesure des différences de couleur et de luminosité d'une image.

Convertir

Modifier le format d'un fichier. Par exemple, vous pouvez convertir un fichier du format bitmap (.bmp) au format JPEG (.jpg) pour en réduire la taille.

Couleurs primaires

Couleurs qui peuvent produire d'autres couleurs lorsqu'elles sont mélangées. Par exemple, dans le modèle colorimétrique RVB, le rouge, le vert et le bleu sont des couleurs primaires.

Cryptage

Méthode de conversion des données dans un format sécurisé. Vous avez besoin d'un mot de passe ou d'une clé numérique pour lire un fichier crypté.

D

Distorsion de la perspective

La distorsion de la perspective est causée par les objectifs grand angle ou les téléobjectifs, qui déforment la perspective des objets de grande taille ou très éloignés. Par exemple, si vous prenez une photo d'un grand bâtiment, celui-ci pourrait sembler plus étroit à son sommet, même s'il fait en réalité la même largeur de bas en haut.

Distorsion en barillet

Dans le cas de distorsion en barillet, la photo semble gonfler au centre.

Distorsion en coussinet

Dans le cas de distorsion en coussinet, la photo semble s'incurver vers le centre.

Distorsion ultra grand angulaire

Dans le cas de distorsion ultra grand angulaire, la photo semble gonfler à partir du centre, comme si on l'avait plaquée sur une sphère.

Dominante de couleur

Modifie la teinte d'une image tout en conservant la saturation et la luminosité. Par exemple, de nombreux appareils photo numériques produisent des images avec une dominante bleutée. Gemstone inclut un outil pour éliminer des dominantes de couleur non souhaitées.

E

Éléments redondants

Distorsion autour des bords des sujets de l'image, causée par la compression ou le redimensionnement de l'image.

Élévation

Hauteur d'une source de lumière imaginaire au-dessus d'une image. L'élévation de la source de lumière fonctionne de pair avec l'azimut pour générer un effet de bas-relief tridimensionnel.

Encoder

Écrire (ou enregistrer) un format de fichier.

Épreuves-écran

Le fait d'utiliser l'écran de l'ordinateur aux fins d'épreuvage des couleurs. L'écran affiche une simulation des couleurs telles que rendues par l'imprimante.

Espace colorimétrique

Il existe deux types d'espaces colorimétriques : indépendant de tout périphérique ou dépendant d'un périphérique. Un espace colorimétrique indépendant de tout périphérique, comme RVB, regroupe toutes les couleurs possibles. Un espace colorimétrique dépendant d'un périphérique regroupe le sous-ensemble de couleurs (de l'espace colorimétrique indépendant de tout périphérique) qu'un périphérique peut reproduire. Les espaces colorimétriques dépendant d'un périphérique servent à mettre en correspondance des couleurs entre plusieurs périphériques (par exemple, entre un écran et une imprimante) pour veiller à ce que les couleurs soient fidèlement reproduites.

EXIF (Exchangeable Image File)

Standard permettant de stocker des informations, essentiellement avec des images utilisant la compression JPEG. La plupart des appareils photo numériques créent des informations EXIF et les intègrent dans le fichier image. Par exemple, les informations EXIF peuvent inclure des détails sur la vitesse d'obturation et indiquer si un flash a été utilisé.

Exporter

Déplacer des données d'une application à une autre. L'application d'exportation déplace les données dans un format compréhensible par l'autre application.

Exposition

L'exposition correspond à la durée pendant laquelle le capteur de votre appareil photo numérique est exposé à la lumière.

F

Format du fichier

Moyen d'encoder des informations dans un fichier. Chaque type de fichier a un format de fichier différent qui indique la manière dont il organise les informations qu'il contient.

Filigrane

Texte d'arrière-plan ou graphisme ajouté à une image, généralement pour la protéger avec des droits d'auteur.

Filtre

Programme qui peut appliquer un effet à une image, comme un aspect en bas-relief ou une teinte sépia.

G

Gamma

Gamme de valeurs de couleur que peut afficher un écran, un scanner ou une imprimante. Le fait de régler cette valeur augmente ou réduit l'intensité du spectre lumineux.

Gamme des couleurs

Série de couleurs qu'un appareil, comme une imprimante ou un écran, peut produire ou afficher.

Gestion des couleurs

Processus visant à régler les paramètres de votre ordinateur de manière à ce que la sortie couleur de votre imprimante corresponde aux couleurs que vous voyez sur votre écran.

H

Histogramme

Un histogramme est un graphique qui affiche la plage dynamique des ombres et des rehauts d'une image.

I

Image en niveaux de gris

Image composée de différentes teintes de gris.

Image monochrome

Image contenant une seule couleur.

Image tramée

Image composée d'une grille rectangulaire de pixels. Chaque pixel contient une valeur définie concernant sa couleur, sa taille et son emplacement sur l'image. Par conséquent, le redimensionnement de l'image peut affecter sa qualité.

Image vectorielle

Image composée d'objets individuels plutôt que de pixels. Ces objets sont définis par des équations mathématiques. Vous pouvez régler la taille d'une image vectorielle sans que l'image perde de sa clarté ni de sa qualité.

Interpolation

Processus qui utilise les pixels adjacents pour estimer la couleur des nouveaux pixels ajoutés à une image plus grande. Par exemple, l'interpolation peut être utilisée lorsque vous agrandissez une image numérique.

J-K

L

Luminosité

Intensité lumineuse d'une image. Vous pouvez rendre une image plus claire ou plus sombre en réglant sa luminosité.

M

Marches d'escalier

Pixels individuels visibles dans les images en basse résolution. La présence de ces pixels dans une image donne un aspect irrégulier aux lignes et aux courbes.

Menu de raccourcis

Menu qui s'affiche lorsque vous cliquez avec le bouton droit à l'intérieur d'un programme. On l'appelle parfois menu contextuel.

Métadonnées

Informations concernant l'image et les circonstances de sa capture. Par exemple, les métadonnées des images provenant d'un appareil photo numérique peuvent contenir la date et l'heure auxquelles l'image a été prise, la vitesse d'obturation, les paramètres d'exposition de l'appareil photo, et indiquer si un flash a été utilisé.

Modes de fusion

Filtres qui modifient l'effet d'un outil ou l'aspect d'un objet sélectionné.

N

Netteté

L'outil Netteté permet d'augmenter la netteté des images. L'image d'origine devient légèrement floue. Cette version floue de l'image est retirée de l'image d'origine, ce qui révèle les contours de l'image d'origine. Ces contours peuvent alors être rendus plus nets en augmentant le contraste.

Netteté

La netteté d'une image est essentiellement déterminée par l'objectif et le capteur de votre appareil photo numérique. Vous pouvez aussi créer une illusion de netteté en augmentant le contraste entre les bords de l'image.

O

Opacité

Détermine la visibilité d'un effet lorsqu'il est appliqué à une image ou à une sélection. Une opacité élevée produit un effet plus uni, tandis qu'une opacité faible produit un effet presque invisible.

P-Q

Panoramique

Déplacer verticalement, horizontalement et en diagonale des images agrandies sur la zone d'affichage pour voir des zones spécifiques de ces images.

Perceptuel

Option de rendu qui ajuste toutes les couleurs d'une gamme pour les adapter à une autre gamme. Fonctionne au mieux avec les images photographiques, car elle conserve plus fidèlement la relation entre les couleurs que les couleurs elles-mêmes.

Pinceau optimisé

Pinceau qui cible des couleurs, des luminosités ou une association de couleur et de luminosité spécifique. Le pinceau intelligent n'agit que sur les pixels dont les valeurs sont similaires à celles du pixel situé au centre du pinceau, et vous permet d'appliquer des modifications à ces pixels.

Pinceau

Un outil que vous pouvez utiliser pour isoler ou indiquer les pixels auxquels vous souhaitez appliquer des effets ou des modifications. Le pinceau disponible dans les outils Dessin peut être utilisé pour dessiner de votre image. Voir Pinceau intelligent.

Pixel (PICture ELement)

Partie visible la plus petite d'une image numérique, disposée en lignes et en colonnes.

Plug-in

Module logiciel qui ajoute des fonctionnalités à un programme plus volumineux.

Plage dynamique

La plage dynamique d'une image est directement liée à la plage dynamique du capteur de votre appareil photo numérique. Si le capteur de votre appareil photo numérique dispose d'une plage dynamique importante, il peut capturer en même temps les ombres les plus sombres et les rehauts les plus clairs, sans découper les ombres ni les rehauts. (Les images RAW conservent la plage dynamique du capteur de votre appareil photo.) Le fait de régler la gamme de tons de l'image modifie la manière dont la plage dynamique de l'image est représentée sur un écran ou une photo.

Planche contact

Page physique ou numérique qui contient une série de petites images, généralement sous forme de grille.

Point blanc

Zone la plus claire de l'image. Vous pouvez contrôler l'intensité du blanc d'une image en réglant son point blanc.

Point noir

Zone la plus sombre d'une image. Vous pouvez contrôler l'intensité du noir d'une image en réglant son point noir.

PPP (pixels par pouce)

Mesure de la résolution d'une image. Plus le nombre de pixels par pouce est élevé, plus la qualité de l'image est bonne.

PPP (points par pouce)

Mesure de la résolution d'une image. Par exemple, 92 PPP signifie 92 points horizontalement et 92 points verticalement, c'est à dire 8 464 points par pouce carré. Plus le nombre de points par pouce est important, plus la résolution et la qualité de l'image sont élevées.

Préréglages

Un préréglage contient des paramètres de correction de l'image. Vous pouvez créer et utiliser des préréglages pour veiller à ce que les paramètres que vous appliquez soient identiques et cohérents sur toutes les images.

R

Rapport d'image

Rapport de la largeur sur la hauteur d'une image. Par exemple, une image avec des proportions de 3:1 a une largeur trois fois plus grande que sa hauteur.

RAW

Format de fichier image. Les fichiers RAW contiennent toutes les données des images capturées par le capteur de votre appareil photo numérique.

Rectangle de sélection

Cadre en pointillés qui signale la portion sélectionnée d'une image. En fonction de l'outil, vous pouvez redimensionner ou déplacer un rectangle de sélection en modifiant ou non l'image sous-jacente.

Recadrer

Supprimer les zones indésirables d'une image.

Rehauts

Les rehauts sont les zones les plus claires ou les plus blanches d'une image.

Résolution d'image

Qualité des détails et des couleurs d'une image. Sert aussi à décrire la qualité de la sortie des écrans et des imprimantes.

Colorimétrie relative

Option de rendu qui met en correspondance les couleurs adaptées exactement à la fois à la gamme de couleurs du périphérique d'entrée et de celle du périphérique de sortie. Fonctionne au mieux pour les images monochromes ou avec un nombre limité de couleurs, car les couleurs situées en dehors des deux gammes peuvent être mises en correspondance avec une couleur unique.

Rendre

Afficher des images sur votre écran.

Rendu attendu

Approche utilisée pour mettre en correspondance les couleurs d'une gamme de couleurs avec une autre. Quatre intentions de rendu sont disponibles : Perceptuel, Colorimétrie relative, Saturation et Colorimétrie absolue.

Résolution

Qualité et clarté d'une image, mesurée en pixels, en points par pouce ou en pixels par pouce.

Rotation et retournement sans perte

Rotation d'une image JPEG sans perte de qualité de l'image. Fonctionne au mieux avec les images dont les dimensions sont des multiples de 8 ou de 16.

RVB

Modèle colorimétrique qui utilise le rouge, le vert et le bleu en tant que couleurs primaires.

S

Saturation

Pureté d'une couleur. Plus la saturation d'une couleur est élevée, plus celle-ci est grise.

Saturation (option de rendu)

Option de rendu qui conserve la saturation de la couleur d'une gamme à l'autre. Parfaitement adaptée aux images dans lesquelles la couleur représentée est moins importante que la vivacité de la couleur.

Sélection

Portion d'une image définie à l'aide d'un outil de sélection. Un cadre entoure une sélection. Gemstone[[[Undefined variable Variables.NewVariable]]] et ACD Photo Editor disposent d'outils de sélection.

Sépia

Les images dans les tons sépia sont composées de teintes marron. Beaucoup de vieilles photographies ont un ton sépia.

Surexposé

Les images surexposées ont trop de rehauts et ont tendance à paraître estompées. On surexpose généralement les images en exposant trop longtemps à la lumière le capteur de l'appareil photo numérique.

T

Traitement en arrière-plan

Tâches ou programmes qui fonctionnent sans interaction de l'utilisateur.

Teinte

Couleur prédominante d'une image.

TSL

Acronyme de teinte, saturation et luminosité.

U

Sous-exposé

Les images sous-exposées ont trop d'ombres. Les images sont généralement sous-exposées si vous n'exposez pas assez longtemps à la lumière le capteur de votre appareil photo numérique.

V

Valeur de canal de couleur

Contient toutes les informations de pixel d'une couleur. Une image en niveaux de gris contient un canal, tandis qu'une image RVB en a trois. Vous pouvez régler les valeurs RVB lorsque vous modifiez une couleur.

Vignettage

Un obscurité des coins de l'image, est la résultat des limitations de l'objectif qui empêche la distribution de la lumière dans les coins de l'image.

Vignettes

Aperçus en miniature d'une image.

W

Y

Yeux rouges

Les yeux rouges apparaissent lorsque la lumière du flash de votre appareil photo numérique se reflète sur la rétine du sujet. Les yeux du sujet semblent rouges au lieu de leur couleur normale.

Z

Zoom

Dans Gemstone, le zoom se rapporte au processus visant à augmenter ou réduire l'échelle d'affichage d'une image. Augmentez l'échelle d'affichage pour voir une portion d'une image ou un détail de celle-ci. Réduisez l'échelle d'affichage pour voir une partie de l'image plus importante, ou l'image entière.