# LES OUTILS DE BASE

# Le rectangle, l'ovale

Pour tracer un rectangle :

- 1- Cliquez sur l'outil rectangle.
- 2- Cliquez dans l'image pour définir le point d'insertion du rectangle.

3- Gardez le bouton de la souris enfoncé et tracer le rectangle. Relâchez la souris pour que le rectangle soit dessiné.

On procède de la même manière pour tracer un carré, un cercle ou une ellipse.

# Le crayon, le pinceau, l'aérographe

Pour dessiner trois outils sont mis à votre disposition : le crayon, le pinceau et l'aérographe. Ces outils permettent d'appliquer la couleur de premier plan sur une image. Ils produisent, tous trois, des effets différents.

- L'outil Pinceau applique des traits colorés légers.

- L'outil Crayon permet de tracer à main levée des traits au contour net.

- L'outil Aérographe applique des tons graduels (y compris des effets de pulvérisation de couleur) à une image, en simulant les techniques de l'aérographie traditionnelle. Il crée des traits aux contours plus diffus que ceux produits par l'outil Pinceau. Vous pouvez ajouter plusieurs couches de couleur au même endroit en maintenant le bouton de la souris enfoncé sans faire glisser la souris.

Pour utiliser un outil de dessin

1- Définissez une couleur de premier plan (voir la section Sélection des couleurs de premier plan et d'arrière-plan).

- 2- Sélectionnez l'outil Pinceau, Crayon ou Aérographe.
- 3- Définissez des options supplémentaires s'il y a lieu.
- 4- Amenez l'outil dans l'image pour appliquer la couleur.

# La gomme

L'outil gomme, comme son nom l'indique, efface le dessin sur lequel on l'utilise.

Trois points sont à prendre en compte :

- si vous utiliser la gomme sur le fond de l'image et non pas sur un <u>calque</u>, ce que vous voulez effacer sera remplacé par la <u>couleur d'arrière-plan</u> que vous avez choisie, et donc pas forcément par du blanc.

- si vous utiliser la gomme sur un calque, ce que vous voulez effacer disparaîtra réellement, c'est-à-dire que la zone deviendra transparente et laissera apparaître le calque du dessous.

- dans certains logiciels, vous pourrez trouver l'outil gomme magique qui a le même comportement que la <u>baguette magique</u> à part qu'elle efface la zone au lieu de la sélectionner.

Pour utiliser l'outil Gomme

- 1- Sélectionnez-le.
- 2- Choisissez une forme.
- 3- Faites glisser la souris sur la zone à effacer.

### La loupe

### Agrandissement et réduction d'une vue

Remarque : la vue à 100 % affiche l'image telle qu'elle s'affichera dans un navigateur (en fonction de la résolution d'écran et d'image).

### Pour agrandir la vue

1- Sélectionnez l'outil Loupe.

2- Le pointeur se transforme en loupe avec un signe + en son centre. Cliquez sur la zone de l'image à agrandir. Chaque clic agrandit l'image selon une échelle prédéfinie. Le point sur lequel vous cliquez devient le centre de l'image affichée.

### Pour réduire la vue

1- Sélectionnez l'outil Loupe.

2- Maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée pour activer le zoom arrière. Le pointeur se transforme en loupe avec un signe - en son centre.

3- Cliquez au centre de la zone de l'image à réduire. Chaque clic réduit l'image selon un certain taux de réduction.

### Pour agrandir une partie de la vue

1- Sélectionnez l'outil Loupe.

2- Faites glisser le pointeur sur la partie de l'image à agrandir. Le taux d'agrandissement maximum est appliqué à la partie de l'image délimitée par le rectangle de sélection.

# La pipette

L'outil Pipette permet de sélectionner la couleur d'un point d'une image afin de la définir comme nouvelle couleur de premier plan ou d'arrière-plan.

Pour sélectionner la couleur de premier plan ou d'arrière-plan :

1- Sélectionnez l'outil Pipette.

2- Sélectionnez une couleur en vous plaçant sur un point de l'image ayant la couleur souhaitée.



Clic gauche pour l'affecter comme couleur de premier plan.
Clic droit ou clic gauche tout en maintenant la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée.

En règle générale, la pipette sélectionne la couleur du pixel exacte où vous avez cliqué. Si vous déplacez la souris très légèrement et que vous recliquez, la couleur ne sera pas forcément la même.

Dans certains logiciels, la pipette peut échantillonner la valeur moyenne des couleurs de plusieurs pixels adjacents.

# Sélection des couleurs de premier plan et d'arrière-plan

La couleur de premier plan est utilisée pour peindre, remplir et entourer des sélections.



La couleur d'arrière-plan permet de créer des dégradés. Elle apparaît lorsque l'on gomme.

On peut définir une nouvelle couleur de premier plan ou d'arrière-plan en double-cliquant sur l'icône, à l'aide de l'outil Pipette, ou des palettes Couleur et Nuancier.

Par défaut, la couleur de premier plan est noire, et la couleur d'arrière-plan est blanche.

# Le Pot de peinture

L'outil Pot de peinture permet de remplir les pixels adjacents qui ont des valeurs chromatiques similaires au pixel sur lequel vous cliquez.

Pour utiliser l'outil Pot de peinture :

1- Définissez une couleur de premier plan (voir la section Sélection des couleurs de premier plan et d'arrière-plan).

2- Sélectionnez l'outil Pot de peinture.

3- Entrez la tolérance de remplissage.(\*)

4- Cliquez sur la partie de l'image à remplir. Tous les pixels spécifiés dans la plage de tolérance sont remplis avec la couleur de premier plan.

(\*) Pour certains logiciels, la tolérance définit l'écart chromatique admis pour peindre un pixel. Elle est comprise entre 0 et 255. Une tolérance basse colorise les pixels compris dans une gamme de couleurs très similaires au pixel sur lequel vous cliquez, et une tolérance élevée remplit une plus grande gamme de pixels.

### La sélection

Il existe deux modes de sélection :

- le rectangle (ou ovale) de sélection

- le lasso

### Utilisation du rectangle de sélection

1- Cliquez sur l'outil rectangle (parfois ovale) de sélection.

2- Placez le curseur et faites glissez la souris en maintenant le bouton gauche enfoncé. Vous avez défini une zone de sélection.

### Utilisation du lasso

Il permet de sélectionner un zone de forme quelconque en dessinant sont contour soit par un trait continu à main levée, soit point par point.

1- Sélectionnez l'outil Lasso, puis réglez les options s'il y a lieu.

2- Dessinez la zone à sélectionner à main levée ou point par point.

3- Pour fermer le cadre de sélection, relâchez le bouton de la souris ou double-cliquez suivant le cas.

### Le texte

Vous pouvez insérer du texte dans tous les logiciels graphiques.

Pour saisir le texte :

1- Sélectionnez l'outil Texte.

2- Cliquez dans l'image pour définir le point d'insertion du texte. La petite ligne qui traverse le pointeur en forme de I représente la position de la ligne de base du texte.

3- Sélectionnez les autres options de texte (couleur, taille, style).

4- Entrez les caractères de votre choix. Appuyez sur la touche Entrée (Windows) ou Retour (Mac OS) sur le clavier pour commencer une nouvelle ligne. Le texte saisi apparaît sur l'image.

### Le trait

L'outil trait vous permet de tracer un trait de grosseur et de couleur spécifiques.

Tous les logiciels permettent de tracer un segment de droite ; dans certains le trait peut prendre la forme d'une courbe dite "de Bézier".

Pour utiliser l'outil trait

1- Sélectionnez l'outil Trait, puis configurez la largeur du trait et sa couleur (il prendra la couleur du premier plan).

2- Cliquez à l'endroit où vous voulez que le trait commence, puis faites glisser la souris tout en maintenant le bouton (gauche) enfoncé jusqu'à l'endroit où vous voulez que le trait se termine.

3- Relâchez le bouton de la souris.