

Manuel pour Flame Painter

v.3.0 Personnelle | Professionnelle

Introduction

Bienvenue dans Flame Painter.

Flame Painter est un logiciel de peinture unique qui vous permet de créer facilement des graphismes originaux, des effets de lumière, des dessins particuliers ou de fantastiques arrière-plans avec des jeux de lumières.

Il a été créé dans le cadre d'un projet expérimental de la série « Je suis un artiste ». L'objectif initial était de créer une application avec laquelle tout le monde puisse créer quelque chose de beau. Elle a été pensée pour être autant un outil pour les artistes que pour les personnes sans talent artistique qui voudraient créer quelque chose d'unique.

Le manque d'inspiration et de motivation sont souvent les raisons pour lesquelles les gens ne sont pas créatifs, néanmoins, les outils que nous utilisons peuvent devenir une source d'inspiration. Je pense qu'avec des outils qui vous inspirent, tout le monde peut être un artiste. C'est pourquoi Flame Painter est né.

C'est la 3^{ème} version de Flame Painter. Elle offre beaucoup de nouvelles possibilités tel que Flame Painter Connect – un plugin Photoshop qui agit comme un lien direct entre Flame Painter et Photoshop, donne la possibilité d'utiliser les stylets à pression des tablettes Wacom et les caméras Leap Motion et permet l'import/export de PSD avec des calques et de fichiers vectoriels SVG. Un moteur multi-cœur, un nouveau moteur de rendu haute-résolution et de nouveaux modes de compatibilité avec Photoshop font de ce logiciel un puissant outil pour la création de design professionnels.

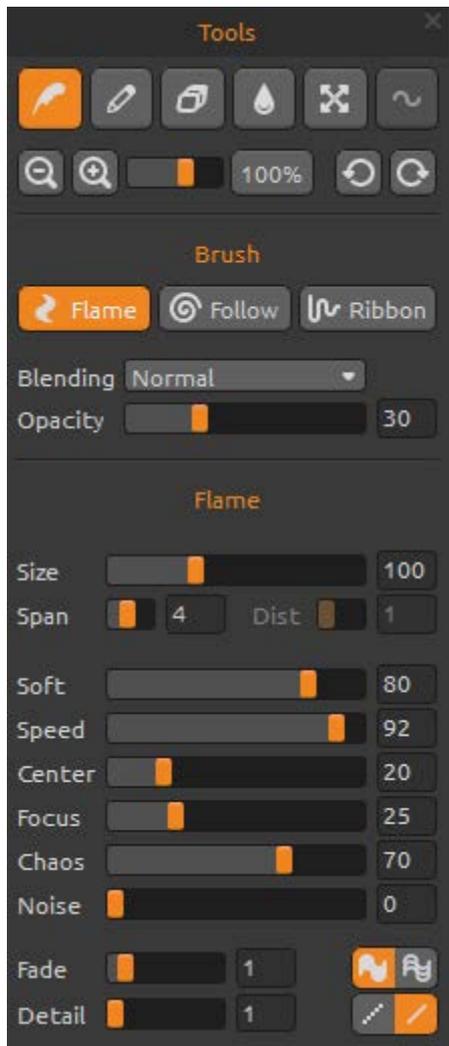
Ce manuel explique les possibilités du logiciel et vous explique ce que vous devez savoir pour commencer à peindre. Il y a toute une série de paramètres de pinceaux, expérimentez simplement différents réglages et vous trouverez peut-être une toute nouvelle voie d'expression.

Merci d'avoir acheté Flame Painter. J'espère que vous prendrez plaisir à peindre !

Peter Blaškovič
Creator of Flame Painter

Fenêtre d'interface utilisateur

Le volet outils



Pinceau – Sélectionner l'outil pinceau

Crayon – Sélectionner l'outil Crayon

Gomme – Sélectionner l'outil Gomme

Remplissage – Sélectionner l'outil remplissage

Transformation – Déplacer et redimensionner le calque sélectionné

Edition de calque vectoriel – Mode d'édition du calque vectoriel sélectionné

Zoom arrière – Dézoomer sur votre travail (jusqu'à une taille minimum de 5%).

Zoom avant – Zoomer sur votre travail (jusqu'à une taille maximale de 800%).

Reset Zoom – Contrôler la valeur de zoom ici. Pressez le bouton pour revenir à 100%.

Annuler – Annuler la dernière action

Rétablir – Rétablir la dernière action annulée.

Pinceau

Il y a trois différents modes de peinture :

Flame – Le mode de dessin classique de Flame Painter.

Suivi – Le contour suivra la souris plus précisément, un pinceau basé sur des lignes

Ruban – Le mode de dessin en ruban, un contour dispersé un peu plus largement

Mode – Modes de couleur. Il y a trois modes de couleur:

- *Normal* pour le dessin standard,

- *Lumineux* (synthèse additive) est habituellement utilisé pour des effets de lumière et des fonds sombres,

- *Sombre* (synthèse soustractive) pour des fonds clairs.

Opacité - Opacité du pinceau (0 - 100)

Paramètres des pinceaux Flame, Suivi et Ruban

Voici les paramètres de l'outil pinceau que vous pouvez essayer:

Taille – Taille du pinceau – nombre de points du pinceau (1–300)

Largeur – Largeur du pinceau (0 – 10)

Distance - Distance entre les points du pinceau (1 – 20) – Vous pouvez régler ce paramètre si l'option « Lignes » est activée (on)

Douceur – Douceur du pinceau (1 – 100) – effet plus global sur le pinceau

Vitesse – Vitesse du pinceau (1 – 100) – vitesse de réaction du pinceau, plus la vitesse est grande, plus le pinceau est précis

Centrer – Forces Globales (0 - 100)

Focus – Forces Locales (0 – 100)

Chaos – Paramètre très chaotique (0 – 100) – à quel point les points du pinceau oscillent chaotiquement autour du pinceau

Bruit – Paramètre de bruit (0-100) – plus le nombre est grand, plus le pinceau aura de bruit

Tous ces paramètres sont en corrélation. Chacun influence ce à quoi le pinceau ressemblera.

Fondu – Fondu du pinceau en entrée/sortie (0-10). Règle le temps de fondu.

Remplir | Ligne – Changer entre les modes “remplir” et “lignes”

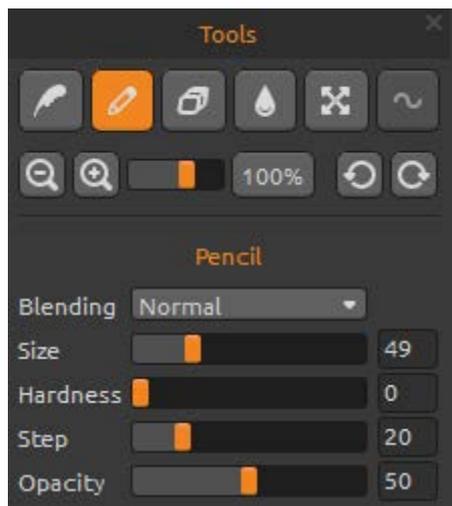
Précision – Précision du pinceau (1-4). Règle la précision du contour de la flamme, donc la qualité des détails. A utiliser si l'on veut un contour finement détaillé, ou en cas de canevas de grande taille.

Note: En sélectionnant des paramètres plus élevés, les opérations peuvent être ralenties car l'ordinateur doit effectuer plus de calculs.

Antialiasing (AA) – Changer entre “Antialiasing Normal” et “Antialiasing Superfin”

Note: En cas de sélection du paramètre “Antialiasing Superfin”, l'application peut être ralentie car cela implique une plus grande charge de calcul que “Antialiasing Normal”.

Cette fonctionnalité est disponible dans la version Pro.



Crayon

Règle les paramètres de l'outil Crayon:

Mode – Modes de couleur. Il y a trois modes de couleur:

- *Normal* pour le dessin standard,
- *Lumineux* (synthèse additive) est habituellement utilisé pour des effets de lumière et des fonds sombres,
- *Sombre* (synthèse soustractive) pour des fonds clairs.

Taille – Taille de l'outil Crayon (1-200)

Dureté – Dureté de l'outil Crayon (0-100)

Pas – Pas d'application de l'outil Crayon (0-100)

Opacité - Opacité du crayon (0 - 100)

Utiliser uniquement avec une couleur. Les dégradés ne sont pas disponibles avec cet outil.



Gomme

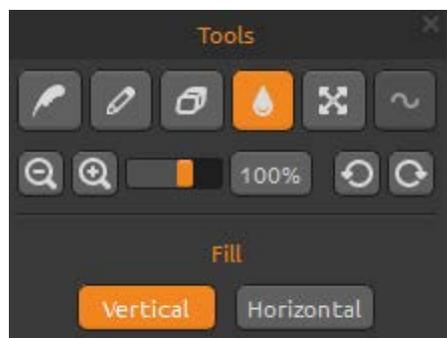
Règle les paramètres de l'outil gomme:

Taille – Taille de la gomme (1-200)

Dureté – Dureté de la gomme (0-100)

Pas – Pas de l'application de la gomme (0-100)

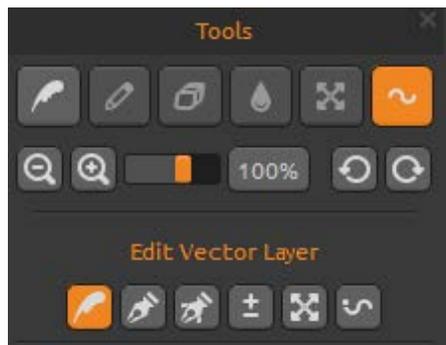
Opacité – Opacité de la gomme (0-100)



Remplissage

Vous pouvez remplir le calque avec l'option "Couleur" ou « Dégradé » du panneau Palette. Si vous choisissez le dégradé, vous pouvez l'appliquer verticalement ou horizontalement.

Vertical | Horizontal – Changer entre un remplissage "Vertical" ou "Horizontal".



Editer des calques vectoriels – Edition Pro

Outils peinture – Dessiner un nouveau chemin. Vous pouvez peindre *un chemin sur un calque vectoriel*.

Outils d'édition – Editer un point clé (point jaune) et modifier le vecteur ainsi créé. Cliquer sur un point (gris) pour les transformer en point-clé (jaune).

Outils d'édition groupé – Editer un groupe de point-clé (points jaunes).

Outils d'ajout et de retrait –Retirer un point éditable de votre chemin. (*Raccourcit: Ctrl sous Windows / Cmd*

sous Mac OS)

Transformation de courbe – Redimensionner et tourner un tracé.

Transformation de courbe initiale – Redimensionner et tourner un tracé initial.

Les calques vectoriels ont le grand avantage de pouvoir éditer les chemins peints. Dans un calque vectoriel, vous pouvez peindre *un chemin* que vous pouvez ensuite transformer et éditer. Après avoir dessiné un chemin, vous pouvez changer tous les paramètres de pinceau, mode de couleur, l'opacité, la couleur et le dégradé voir changer complètement les préreglages de pinceau pour d'autres. C'est un mode d'édition très flexible si vous voulez modifier les paramètres pour trouver le pinceau parfait.

Note : Lors de la création d'un nouveau contour dans un calque vectoriel, le précédent est supprimé. Un nouveau calque pour chaque contour éditable est recommandé.

Panneau Palette

Couleur | Dégradé – Choisir si vous voulez peindre ou remplir le calque avec une couleur ou avec un dégradé.



Couleur

Choisissez la couleur de votre pinceau ici.

T – Teinte du pinceau (0-359)

S – Saturation du pinceau (0-255)

L – Luminosité du pinceau (0-255)

Palette – sélectionner la couleur du pinceau

(+) (-) - ajouter et retirer des couleurs personnalisées.

Un clic sur la boîte de couleur ouvre une palette de sélection.

La couleur que vous utilisez pour peindre en mode *Lumineux* ou *Sombre* peut apparaître légèrement différente de ce que vous voyez dans « couleur du pinceau ». C'est propre à l'application et aux modes *Lumineux / Sombre*. Si vous désirez avoir la couleur exacte, choisissez le mode *Normal*.



Dégradé

Choisissez et réglez votre dégradé.

Cliquez sur la couleur que vous voulez changer et sélectionner la couleur désirée dans la palette. Vous pouvez activer/désactiver les couleurs que vous voulez utiliser dans le dégradé.

Rotation – Tourner le dégradé.

Inverser – Inverser le dégradé.

T | S | L – Changer la teinte, la saturation et la luminosité pour toutes les couleurs du dégradé.

Régler la longueur du dégradé – Choisir le dégradé en longueur ou en largeur du pinceau et en choisir la longueur (1-10). Plus le nombre est grand, plus les couleurs changent fréquemment.

(+) (-) – Ajouter et retirer des couleurs et dégradés des listes.

Panneau Pinceau



Fenêtre de pré-réglages de pinceau, vous pouvez ouvrir ou sauvegarder vos réglages de pinceau ici.

Utiliser la palette de pinceau – Utiliser la palette des pinceaux sauvés

Partager le pinceau – Télécharger votre pinceau vers Brushes Gallery (la galerie de pinceaux en ligne). Cliquez **Oui** pour confirmer.

(+) (-) – Ajouter et retirer des pré-réglages de pinceau de la liste.

Pour ajouter un pré-réglage de pinceau, cliquez “Ajouter un pinceau” **(+)**, créez votre propre icône de pinceau, entrez le nom du pinceau et cliquez sur **Sauvegarder**.

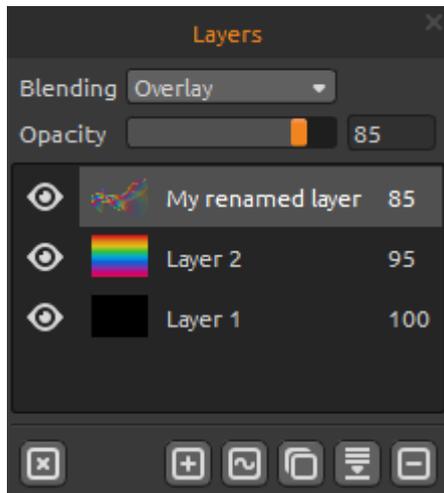
Un nouveau pinceau apparaîtra immédiatement dans le menu.

Note: En enregistrant un pinceau en mode Sombre, seul le fond blanc est disponible. En enregistrant un pinceau en mode Lumineux, seul le fond noir est disponible.

Pour télécharger d’autres pinceaux gratuits, cliquez sur le lien ci-dessous puis vous pouvez glisser-déposer de nouveaux pinceaux directement de la page web à la fenêtre de Flame Painter:

<http://www.escapemotions.com/products/flamepainter/brushes/index.php>

Panneau des calques



Utilisez le panneau des calques pour les éditer et les manipuler.

Mode – 22 modes de couleur Photoshop : Normal, Sombre, Multiplicatif, Couleur brûlée, Brulé linéaire, Lumineux, Ecran, Dodge de couleur, Dodge linéaire, Superposition, Lumière doucet, Lumière forte, Lumière vive, Lumière linéaire, Lumière fixe, Mix dur, Différence, Exclusion, Teinte, Saturation, Couleur, Luminosité et mode soustractif.

Opacité – Règle l'opacité du calque (0-100)

Œil – Afficher ou cacher le calque actif (à côté de l'icône du calque).

Effacer le calque – Effacer le contenu du calque.

Nouveau calque – Ajouter un nouveau calque.

Nouveau calque vectoriel – Ajouter un nouveau calque vectoriel éditable. *Cette fonctionnalité est disponible dans l'édition Pro.*

Dupliquer le calque – Dupliquer le(s) calque(s) actif(s).

Fusionner les calques – Fusionner plusieurs calques en un seul.

Supprimer le calque – Supprimer le(s) calque(s) actif(s).

Vous pouvez renommer un calque actif en double-cliquant dessus dans la liste des calques. Vous pouvez convertir un calque vectoriel en Bitmap depuis le menu.

Les panneaux Palette, Pinceaux et Calques sont détachables – il est possible de changer leur positions et d'ajuster leur largeur.

Barre de Menu

Fichier – Contient les éléments relatifs à l'ouverture, l'enregistrement, l'exportation et la publication de vos œuvres.

Edition – Contient les éléments relatifs à l'édition de dessins ainsi qu'au canevas.

Calque – Contient les éléments relatifs aux calques.

Filtre – Contient les éléments relatifs au filtrage et effets additionnels de l'image.

Vue – Contient les éléments relatifs à l'affichage ainsi qu'à l'interface.

Fenêtre – Contient les éléments relatifs à l'interface utilisateur.

Aide – Contient les éléments qui vous permettent d'avoir de l'aide pour l'application, ou rechercher des mises-à-jour sur le site web.

Menu Fichier

Le menu fichier contient les éléments relatifs à votre peinture. Ils fonctionnent comme suit :

Nouveau... – Ouvre une boîte de dialogue qui vous permet de créer de nouveaux dessins avec de nouveaux réglages.

Ouvrir... – Ouvre une fenêtre qui vous permet de charger un dessin enregistré.

Enregistrer – Enregistre votre dessin. Si vous ne l'aviez pas encore enregistré, un nom vous sera demandé.

Enregistrer sous... - Enregistre une copie de votre dessin actuel sous un nouveau nom.

Importer... - Ouvre une image dans un nouveau calque. L'image est automatiquement redimensionnée à la taille du canevas actuel, mais il est possible d'en changer la taille et la position.

Exporter le calque en SVG... - exporter le calque vectoriel actif en tant que polygones dans le format de graphiques vectoriels éditables (SVG). Réglez le nombre de polygones avec la glissière **Détail** de 1 à 4.

Cette fonctionnalité est disponible dans l'édition Pro.

*Exemple : si le calque vectoriel est composé de 100'000 polygones et **Détail** est réglé sur 1, le rendu sera de 100'000 polygones. Si **Détail** est réglé sur 2, cela va quadrupler le nombre de polygones, qui sera donc de 400'000. Si le réglage est de 3, le nombre de polygones sera de 1'600'000 et s'il est de 4, le résultat sera 6'400'000 polygones.*

Publier... - Publie votre dessin dans la Flame Painter Gallery. Entrez un nom pour votre dessin; ainsi qu'une description et des tags, si désiré.

Préférences de publication... - Un sous-menu contenant les préférences de Gallery

Préférences... - Paramétrer une Bordure de Sécurité, une Tablette Wacom et Leap Motion

- **Bordure de sécurité** – Vous pouvez paramétrer un canevas étendu avec une surface visible plus grande que le canevas. Activer et désactiver la visibilité et régler la taille et l’opacité d’une Bordure de sécurité

- **Tablette Wacom** – Réglages pour travailler avec des tablettes supportant la sensibilité à la pression. Vous pouvez régler l’intensité des paramètres qui doivent être influencés par la pression sur la tablette.

- **Leap Motion** – Réglages pour les périphériques Leap Motion. Cela permet de dessiner en utilisant le control gestuel d’une main. Sélectionnez la **Touche Maj** pour dessiner avec un doigt et utilisez la touche "Maj" comme le bouton d’une souris, ou sélectionnez **Montrer Deux Doigts** pour dessiner avec deux doigts.

Quitter – Ferme l’application. *(Uniquement sous Windows)*

Pour plus d’informations sur la création, le chargement et l’enregistrement de vos dessins, reportez-vous à la section “Création, chargement et enregistrement de dessins” plus loin dans ce manuel.

Menu édition

Annuler – Annule les dernières opérations effectuées. Le nombre d’opérations annulable dépend de la mémoire de votre ordinateur. Le nombre maximum est 100.

Rétablir – Rétablit les dernières opérations annulées.

Taille de l’image... - Un sous-menu contenant la Largeur, Hauteur en pixels de l’image redimensionnée et la Bordure de sécurité en pourcentage.

Exemple : Si vous créez une image avec une taille de 1200 x 1200 pixels et la Bordure de Sécurité est réglée sur 10%, la Bordure de Sécurité sera de 120 pixels.

Cocher **Conserver le Ratio** si vous désirez redimensionner l’image avec le même ratio hauteur/largeur que l’image actuelle.

Exemple : Si la largeur de l’image actuelle est de 1200 pixels, la hauteur est de 800 pixels et vous voulez lui donner une largeur de 2400 pixels avec le même ratio, enclenchez Conserver le Ratio et le logiciel calculera la dimension manquante – 2400 x 1600 pixels

Note : Veuillez vous assurer d’avoir sauvegardé votre travail avant de redimensionner votre image. La fonction Annuler n’est pas disponible après le redimensionnement d’une image.

Copier – Copier un calque de ou vers un logiciel tiers qui supporte les images avec canal alpha dans le presse-papier.

Coller – Coller un calque de ou vers un logiciel tiers qui supporte les images avec canal alpha dans le presse-papier.

Les outils suivants ne sont utilisables qu'avec les calques vectoriels, le reste du temps, ils sont grisés.

Ces fonctionnalités sont disponibles dans la version Pro.

Outil de dessin – Permet de dessiner un nouveau trait. Vous ne pouvez dessiner qu'un seul chemin sur un calque vectoriel.

Outil d'édition – Permet d'éditer les points-clé (points jaunes) et modifie le vecteur ainsi créé. Cliquez sur les points (gris) pour les transformer en points-clé (jaune).

Outil d'édition groupé – Permet d'éditer un groupe de points-clé (points jaunes).

Outil d'ajout/suppression – Permet de retirer des points de votre chemin. (*Raccourci: Ctrl sous Windows / Cmd sous Mac OS*)

Transformation de courbe - Permet de redimensionner, tourner et ajuster la taille d'un chemin de pinceau.

Transformation de courbe initiale - Permet de redimensionner, tourner et ajuster la taille d'une courbe initiale.

Menu calques

Nouveau calque – Ajoute un nouveau calque.

Nouveau calque vectoriel – Ajoute un nouveau calque vectoriel (*disponible dans la version Pro*).

Dupliquer calque - Duplique le(s) calque(s) actif(s).

Fusionner calques – Fusionne des calques en un seul.

Supprimer calque – Supprime le(s) calque(s) actif(s).

Afficher calque – Affiche ou cache le calque actif.

Transformer calque – Déplace et redimensionne le calque actif

Effacer calque – Efface le calque.

Export vers Photoshop – Exporte le calque avec les réglages du calque, le mode de couleur et l'opacité de Flame Painter vers Photoshop.

Vous pouvez trouver plus d'informations à propos de Flame Painter Connect - le **Plugin**

Photoshop plus loin dans ce manuel.

Convertir en bitmap – Convertit un calque vectoriel en calque bitmap (*disponible dans la version Pro*).

Rendu Haute-résolution... - Règle le Détail de Rendu Haute-résolution (1-5). A utiliser lors du dessin avec des calques vectoriels. Un Rendu Haute-résolution est un rendu polygonal. L'espace entre les points est rempli, rendant l'image plus lisse, sans l'apparence d'un effet Moire.

Presser la touche *Esc* pour annuler le rendu. Veuillez patienter jusqu'à ce que le processus s'arrête.

Disponible dans la version Pro

Note : le Rendu Haute-résolution génère une importante charge de calcul, le rendu d'un calque vectoriel peut nécessiter jusqu'à quelques heures.

Exemple : Si le calque vectoriel est composé de 100'000 polygones et le Détail de Rendu Haute-résolution est réglé sur 1, le rendu peut se faire en 1 minute. S'il est réglé sur 2, cela quadruplera le nombre de polygones, qui sera donc de 400'000 et il faudra alors 4 minutes. Si le réglage est de 3, le nombre de polygones sera de 1'600'00 et le temps nécessaire sera de 16 minutes. S'il est sur 4, le nombre sera de 6'400'000, allongeant le temps de rendu à 64 minutes. Si enfin le réglage est sur 5, le nombre de polygones atteindra 25'600'000, le rendu prendra donc 256 minutes, env. 4 heures.

Menu filtres

Flou – Ouvre une fenêtre pop-up permettant de régler la taille de la zone de flou.

- Aperçut – Affiche ou cache le résultat en temps réel.

Eclat– Ouvre une fenêtre pop-up permettant de régler le rayon d'éclat et la brillance dans.

- Aperçut – Affiche ou cache le résultat en temps réel.

Empilement des calques – Empile les calques (simule des calques autour de la zone de dessin qui sont ensuite empilés sur la zone)

Menu vue

Zoom avant – Effectue un zoom avant sur votre œuvre (jusqu'à un grossissement maximum de 800%).

Zoom arrière – Effectue un zoom arrière sur votre œuvre (jusqu'à un minimum de 5%).

Zoom 100% - Zoom à l'aide du curseur. Cliquer sur le bouton pour réinitialiser le zoom à 100%.

Afficher Curseur – Affiche ou masque le curseur.

Afficher les points du pinceau – Affiche ou masque les points du pinceau.

Menu fenêtre

Outils – Affiche ou cache le panneau outil

Palette – Affiche ou cache un panneau de palette

Pinceaux – Affiche ou cache un panneau pinceaux

Calques – Affiche ou cache un panneau calques

Rester au premier plan – Le programme va toujours rester au premier plan.

Plein écran – Passe la fenêtre de l'application en mode plein écran. (Pressez *Esc* pour sortir).

Afficher menu principal – Affiche ou masque le menu principal (Pressez *Esc* pour sortir).
(Uniquement sous Windows, sous Mac OS, le menu principal est caché automatiquement.)

Menu d'aide

Aide – Ouvre ce document.

Site Web de Flame Painter – Lien vers le site web: flame.escapemotions.com

A propos de Flame Painter – Recevoir des informations basiques sur Flame Painter, le copyright et les crédits.

Afficher le dossier des pinceaux – Affiche le dossier où les pinceaux sont enregistrés.

Chercher des mises-à-jour... - Ce bouton est visible quand de nouvelles mises-à-jour sont disponibles

Flame Painter Connect

Flame Painter Connect est un plugin pour Photoshop CS5, CS5.5, CS6 et le dernier Photoshop CC. C'est un moyen de communication direct entre Photoshop et Flame Painter 3 Pro pour l'échange de calques.

Installation

Installation pour Photoshop CS5 & CS5.5

Ouvrir le dossier "Photoshop_plugin" et copier le fichier "*Flame_Painter_Connect.swf*" vers le dossier d'installation de Photoshop:

- **Windows 32bit:** C:\Program Files (x86)\Adobe\Adobe Photoshop CS5\Plug-ins\Panels\
- **Windows 64bit:** C:\Program Files\Adobe\Adobe Photoshop CS5 (64 Bit)\Plug-ins\Panels\
- **Mac OS:** /Applications/Adobe Photoshop CS5/Plug-ins/Panels/

Installation pour Photoshop CS6 & CC

ETAPE 1: Ouvrir le dossier "Photoshop_plugin" et double-cliquer sur le fichier "*Flame_Painter_Connect.zxp*". Adobe **Extension Manager** devrait s'ouvrir et démarrer l'installation automatiquement. Si le fichier n'est pas associé à Extension Manager automatiquement, ouvrir votre Extension Manager et choisir dans le menu: Fichier -> Installer une extension.

ETAPE 2: La fenêtre "Extension Disclaimer" s'ouvre - cliquer "J'accepte".

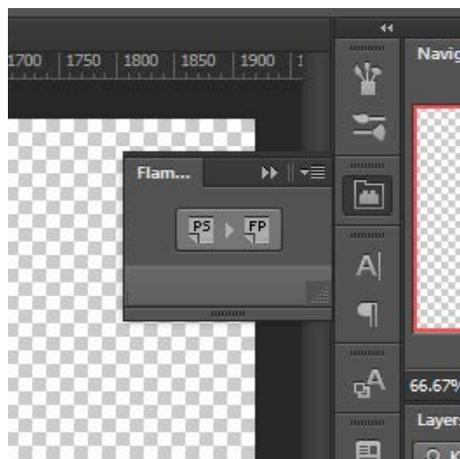
ETAPE 3: Une fenêtre annonçant que le publicateur ne peut pas être vérifié s'ouvre – cliquer "Installer".

ETAPE 4: Dans le cas où vous avez plus d'un produit ou extension Adobe installés sur votre ordinateur, une nouvelle fenêtre peut s'ouvrir, vous demandant de choisir sur quelle version de Photoshop vous voulez installer le plugin.

Si Extension Manager n'est pas installé sur le système, ou l'installation du plugin n'est pas valide, copier manuellement le fichier "*Flame_Painter_Connect.swf*" vers le dossier d'installation Photoshop:

- **Windows 32bit:** C:\Program Files (x86)\Adobe\Adobe Photoshop CS6\Plug-ins\Panels\
- **Windows 64bit:** C:\Program Files\Adobe\Adobe Photoshop CS6 (64 Bit)\Plug-ins\Panels\
- **Mac OS:** /Applications/Adobe Photoshop CS6/Plug-ins/Panels/

Comment démarrer Flame Painter Connect



ETAPE 1: Démarrer Photoshop et Flame Painter 3

ETAPE 2: Dans Photoshop cliquer dans le menu: **Fenêtre → Extensions → Flame Painter Connect**. Un nouveau panneau Flame Painter Connect apparaît à droite de l'écran.

* Il n'est pas possible d'exporter un calque "Fond", si c'est le seul calque du document.

Comment échanger des calques

Exporter de Photoshop vers Flame Painter

Sélectionner un calque que vous voulez exporter vers Flame Painter dans Photoshop et cliquer sur le bouton **"PS vers FP"**. Si vous sélectionnez un calque vide dans Flame Painter, un calque de Photoshop sera exporté vers ce calque vide sinon, un nouveau calque sera créé.

Note: *.Il n'est pas possible d'exporter un calque de fond.*

Exporter de Flame Painter vers Photoshop

Sélectionner un calque que vous voulez exporter vers Photoshop et cliquer dans le menu: **Calque → Exporter vers Photoshop** (Raccourcit: Ctrl+F sur Windows, Cmd+F sur Mac OS). Si vous sélectionnez un calque vide dans Photoshop, un calque de Flame Painter sera exporté vers ce calque vide sinon, un nouveau calque sera créé.

Les calques exportés gardent leur nom original. La plupart des modes de couleur gardent aussi leurs préférences originaux.

Création, chargement et enregistrement de dessins

Création d'un nouveau dessin

Pour créer un nouveau dessin, sélectionnez l'option **Nouveau...** du menu fichier. Le panneau nouveau fichier apparaît. Ce panneau vous permet de régler la taille de votre nouveau dessin et de paramétrer le canevas sur lequel vous allez dessiner. La taille peut aussi être réglée durant le dessin. Dans la section "Info sur la taille de l'image" vous pouvez contrôler la taille de l'image à l'impression.

Le **Bouton couleur** vous permet de sélectionner la couleur de l'arrière-plan, y compris le choix des préréglages de fond **Noir** et **Blanc**.

Finalement, cliquez **OK** pour créer un nouveau dessin ou **Annuler** si vous en décidez ainsi.

Ouverture d'un dessin

Pour ouvrir un dessin, sélectionnez l'option **Ouvrir...** du menu fichier. Ce panneau vous permet d'ouvrir une image ou une œuvre précédemment enregistrée et de régler les propriétés.

Finalement, cliquez **OK** pour ouvrir le dessin, ou **Annuler** si vous renoncez à l'ouvrir.

Vous pouvez aussi *glisser-déposer* une image directement depuis n'importe quelle source – dossier, navigateur ou site web – et elle sera ouverte dans un nouveau calque.

Enregistrement d'un dessin

Pour sauvegarder votre dessin, utiliser l'option **Enregistrer...** du menu fichier. Le format natif est un **Fichier format FPA**, qui contient toutes les informations sur votre œuvre et sur les calques. Utilisez ce format si vous voulez poursuivre le dessin plus tard.

Avec Flame Painter 3 Pro, vous pouvez **ouvrir et enregistrer des fichiers PSD avec des calques** pour Photoshop, Gimp ou d'autres logiciels bitmap supportant le format PSD – avec tous les paramètres de calque, modes de couleur et opacité. Il est possible d'exporter des calques vectoriels comme **fichier vectoriel SVG** pour Illustrator ou d'autres éditeurs de graphiques vectoriels, où vous pouvez constamment éditer vos images sous formes de vecteurs.

Vous pouvez aussi choisir un format de fichier différent, mais certains peuvent ne pas contenir toutes les informations sur votre création et peuvent ne pas être ouverts correctement (la couleur de fond peut être différente ou la transparence pourrait ne pas être enregistrée dans le format JPG).

Si vous désirez enregistrer votre dessin avec des réglages particuliers ou dans un format qui puisse être lu par d'autres applications, utilisez l'option **Enregistrer sous...** du menu fichier. Cela vous permet d'enregistrer votre dessin au format PSD, PNG, TIF, BMP, ou JPG.

Finalement, cliquez **OK** pour enregistrer le dessin ou **Annuler**.

Publier une dessin dans la Gallery

Création d'un compte Gallery

Pour publier vos œuvres, vous devez premièrement créer un compte. Vous avez deux options pour créer un compte:

Depuis l'application:

Créez votre compte Gallery depuis le menu **Fichier->Préférences de publication** de Flame Painter. Entrez votre *nom*, *E-mail* ("*Votre ID*") et *mot de passe* et, si vous le désirez, un lien vers votre *site web*.

Depuis le site web:

Sur la page de Flame Painter Gallery, cliquez **login -> Créer un compte** et entrez "*Votre ID*" (E-mail pour l'enregistrement). Vous recevrez un *mot de passe* que vous pourrez changer par la suite.

Note: Vous trouverez "*Votre ID*" dans le menu **Aide->A propos de Flame Painter**. Si "*Votre ID*" n'existe pas, entrez votre E-mail actif.

Publier une œuvre de Flame Painter vers Gallery

Pour publier vos dessins, utilisez l'option **Publier...** dans le menu fichier. Entrez un *Nom* pour votre œuvre, une *Description* et des *Tags* pour votre image. Cliquez sur le bouton **Publier**. Votre image sera publiée sur la Flame Painter Gallery (www.escapemotions.com/gallery) ou vous pouvez éditer les images par la suite.

Editer votre profil et vos œuvres dans Gallery

Si vous avez déjà créé un compte, allez sur la page web de Gallery, cliquez **login** et entrez "*Votre ID*" et *mot de passe*.

Dans la section **Editer des images**, vous pouvez éditer le nom, la description, les tags et d'autres paramètres de vos créations.

Dans la section **Mon Profil**, vous pouvez changer votre *mot de passe*.

Raccourcit clavier:

	Windows	Mac OS
Nouveau...	Ctrl-N	Cmd-N
Ouvrir...	Ctrl-O	Cmd-O
Enregistrer	Ctrl-S	Cmd-S
Enregistrer sous...	Ctrl-Maj-S	Cmd-Maj-S
Importer...	Ctrl-Maj-O	Cmd-Maj-O
Publier...	Ctrl-P	Cmd-P
Quitter	Ctrl-Q	Cmd-W
Annuler	Ctrl-Z	Cmd-Z
Rétablir	Ctrl-Maj-Z	Cmd-Maj-Z
Copier	Ctrl-C	Cmd-C
Coller	Ctrl-V	Cmd-V
Exporter vers Photoshop	Ctrl-F	Cmd-F
Pinceau	Q	Q
Crayon	A	A
Gomme	E	E
Remplir	F	F
Augmenter la valeur +1	Up	Up
Diminuer la valeur -1	Down	Down
Augmenter la valeur +10	Pg Up	Pg Up
Diminuer la valeur -10	Pg Down	Pg Down
Effacer le calque	Del	Del
Déplacer un canevas	Clique droit ou Barre d'espace + Clique gauche	
Zoom avant	Ctrl - +	Cmd - +
Zoom arrière	Ctrl - -	Cmd - -
Zoom 100%	Ctrl - 0	Cmd - 0
Zoom avant arrière	Mouse Scroll	Mouse Scroll
Bordure de sécurité	Ctrl-B	Cmd-B
Afficher cacher le curseur	Alt-C	Alt-C
Afficher cacher les points de dessin	Alt-D	Alt-D

Plein écran	Ctrl - L	Cmd - L
Afficher le menu principal	Ctrl - M	Cmd - M
Aide	F1	Cmd + ?
Outil de dessin	1	1
Outil d'édition	2	2
Outil d'édition groupée	3	3
Outil d'ajout & suppression	4	4
Transformation de courbe	5	5
Transf. de courbe initiale	6	6

Version Personnelle ou version Professionnelle

La version personnelle est plus adaptée pour des utilisateurs qui veulent un outil de création complet, mais qui n'ont pas besoin d'utiliser de de fonctions avancées et ne vendent pas d'image créée ou modifiée avec Flame Painter. La licence permet d'installer Flame Painter sur plusieurs ordinateurs pour un utilisateur pour une utilisation non-commerciale ou des activités à but non-lucratif.

La version Professionnelle est mieux pour les professionnels et les utilisateurs qui ont besoin de fonctions avancées telles que calques vectoriels ou d'un lien avec Photoshop. La licence permet d'installer Flame Painter sur un seul ordinateur pour des entreprises ; ou sur plusieurs ordinateurs pour une seule personne. Cette licence permet l'utilisation du logiciel pour une utilisation commerciale ou des activités lucratives ainsi que pour des activités non-commerciales.

Pour de plus amples détails, veuillez vous référer aux termes de la licence.

Copyright & Crédits

Flame Painter © 2012-2014 Escape Motions, s.r.o
Flame Painter © 2009-2012 Peter Blaškovič
Flame Painter Connect © 2014 Escape Motions, s.r.o

Team Escape Motions:

Peter Blaškovič, Jozef Bardík, Michal Fapšo, Veronika Klimeková, Andrea Vachová

Remerciements particuliers à:

Tous ceux qui ont contribué par des idées, des suggestions, ou qui ont aidé à finaliser Flame Painter, particulièrement à Daniel Kapičák, Matúš Fedorko, Jaroslav Kaša, Rastislav Piovarči, Rastislav Hornák, Gabika Ambrušová, Cara, Daniel Innes, Oto Kóňa, Tomáš Lancz, Lukáš Lancz, Tomáš Mišura, Andrei Oprinca, Martin Surovček, Roman Urbášek, Harvey Bunda, Rana Diaz, Devraj Baruah, Dennis Kirkpatrick, Jim Kanter, Gregorii Trombo, Keith Alford, Josh Kitney, Nigel Brewster, Vladimir Chopine, Mark S. Johnson.

Traduction et corrections: Tanya Hayman, Tony Lloyd, Daniel Streidt, Kenjiro Nagano, Higashiuchi Takuri, Kévin Jorand, Marta Fernandez, Irene Briz, Andy Chen, Veronika Klimeková, Andrea Vachová

Icones de l'interface utilisateur : "Batch" par Adam Whitcroft

Librairies utilisées:

Cette application a été développée avec les librairies suivantes:

Qt 4.8 - LGPL license (2.1) - <http://qt-project.org/downloads/>
QuaZIP - LGPL license (2.1) - <http://sourceforge.net/projects/quazip/>
CryptoPP - Boost Software License (1.0) - <http://www.cryptopp.com/>
ImageMagick, Apache license - <http://www.imagemagick.org/>
AntiGrain Geometry 2.4, LGPL license - <http://agg.sourceforge.net/antigrain.com/index.html>
MB WebSockets, LGPL license - <https://qt.gitorious.org/qtplayground/mbwebsockets>

Merci à Dieu pour toutes les idées créatives.

Contrat d'utilisateur final de Flame Painter

Copyright 2012-2014 Escape Motions, s.r.o. Tous droits réservés.

Copyright 2009-2012 Peter Blaškovič. Tous droits réservés.

La traduction partielle ci-dessous est fournie à titre indicatif seulement, la version anglaise ci-après fait foi

Cette licence est l'accord légal entre vous et Escape Motions pour l'utilisation du logiciel Flame Painter (le "Logiciel"). En téléchargeant, installant, copiant ou en utilisant le Logiciel d'une quelconque manière, vous reconnaissez avoir lu les termes et conditions de cette licence, les avoir compris et accepter d'être lié par ces termes. Si vous refusez d'accepter ces termes et conditions, Escape Motions n'accepte pas de vous licencier le Logiciel, et vous n'êtes par conséquent pas autorisé et ne devez pas utiliser le Logiciel.

Utilisation permise

Flame Painter Personnelle:

Les utilisateurs de Flame Painter peuvent utiliser le Logiciel pour des activités personnelles, non-commerciales et non-lucratives.

Vous pouvez installer le Logiciel sur plusieurs ordinateurs pour autant que pas plus d'un de ces ordinateurs ne soit en utilisation simultanément et que ces ordinateurs soient réservés pour votre utilisation personnelle.

Flame Painter Professionnelle:

Les utilisateurs de Flame Painter peuvent utiliser le Logiciel pour des activités commerciales, ou lucratives aussi bien que pour des activités personnelles, non-commerciales et non-lucratives.

Le logiciel peut être installé sur un ordinateur destiné à plusieurs utilisateurs mais ne peut être installé sur plusieurs ordinateurs, que ceux-ci fonctionnent simultanément ou non.

Vous pouvez installer le Logiciel sur de multiples ordinateurs pour autant que pas plus d'un de ces ordinateurs ne sera utilisé simultanément et que ces ordinateurs sont destinés uniquement à votre utilisation personnelle.

Vous ne pouvez enlever les notices de copyrights du Logiciel. Vous pouvez faire une (1) copie du Logiciel à des fins de sauvegarde ou d'archivage.

Flame Painter End-User Software License Agreement

Copyright 2012-2014 Escape Motions, s.r.o. All Rights Reserved.

Copyright 2009-2012 Peter Blaškovič. All Rights Reserved.

This license is a legal agreement between you and Escape Motions for the use of Flame Painter software (the "Software"). By downloading, installing, copying, or otherwise using the Software, you acknowledge that you have read terms and conditions of this license, understand them, and agree to be bound by them. If you do not agree with these terms and conditions, Escape Motions is unwilling to license the Software to you, and you are not authorized and may not use the Software.

Permitted Use

Flame Painter Personal:

Users of the Flame Painter may use the Software for personal, non-commercial, or non-profit activities.

You may install the Software on multiple computers provided that not more than one of those computers is in use simultaneously and that those computers are solely for your own personal use.

Flame Painter Professional:

Users of the Flame Painter may use the Software for commercial, or for-profit activities as well as for personal, non-commercial, or non-profit activities.

The Software may be installed on a computer that is for multiple users but it may not be installed on more than one computer regardless of whether those computers are operated simultaneously or not.

You may install the Software on multiple computers provided that not more than one of those computers is in use simultaneously and that those computers are solely for your own personal use.

You may not remove the copyrights notices from the Software. You may make one (1) copy of the Software for back-up or archival purposes.

Restrictions

This is a SINGLE COPY SOFTWARE LICENSE. The Software is copyrighted and protected by law and international treaty. This is a license, not a transfer of title, and unless you have been granted prior, written consent from Escape Motions you may not:

- a, Reproduce, distribute, or transfer the Software, or portions thereof, to any third party.
- b, Sell, rent, lease, assign, or sublet the Software or portions thereof.

- c, Grant rights to any other person.
- d, Modify, decompile, reverse engineer, disassemble, or create derivative works based on the Software or the documentation in whole or in part.
- e, Use the Software in violation of any international law or regulation.

You must not intentionally or unintentionally make the Software available on any web server, ftp server, file sharing network, shared directory, or other location where any other person can acquire a copy of the Software. You are responsible for keeping the Software safe from being copied by others.

Display of Copyright Notices

All copyright and proprietary notices and logos within the Software files must remain intact.

Indemnity

You agree to indemnify and hold harmless Escape Motions for any third-party claims, actions or suits, as well as any related expenses, liabilities, damages, settlements or fees arising from your use or misuse of the Software, or a violation of any terms of this license.

The Software may contain technical inaccuracies or typographical errors, so changes and/or updates may be affected without notice.

Peter Blaskovic may also make improvements and/or other changes to the Software at any time without notice.

Disclaimer Of Warranty

THE SOFTWARE IS PROVIDED \"AS IS\", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESSED OR IMPLIED, AS TO THE SOFTWARE OR ITS OPERATION, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, WARRANTIES OF QUALITY, PERFORMANCE, NON-INFRINGEMENT, MERCHANTABILITY, OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. FURTHER, PETER BLASKOVIC DOES NOT WARRANT THAT THE SOFTWARE OR ANY RELATED SERVICE WILL ALWAYS BE AVAILABLE.

Limitations Of Liability

YOU ASSUME ALL RISK ASSOCIATED WITH THE INSTALLATION AND USE OF THE SOFTWARE. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS OF THE SOFTWARE BE LIABLE FOR CLAIMS, DAMAGES OR OTHER LIABILITY ARISING FROM, OUT OF, OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE. LICENSE HOLDERS ARE SOLELY RESPONSIBLE FOR DETERMINING THE APPROPRIATENESS OF USE AND ASSUME ALL RISKS ASSOCIATED WITH ITS USE, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE RISKS OF PROGRAM ERRORS, DAMAGE TO EQUIPMENT, ANY LOST PROFITS, BUSINESS INTERRUPTION, LOSS OF DATA OR SOFTWARE PROGRAMS, OR UNAVAILABILITY OR INTERRUPTION OF OPERATIONS.