

Manuel pour Flame Painter

v.3.2 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 telles 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 fichiers 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 !

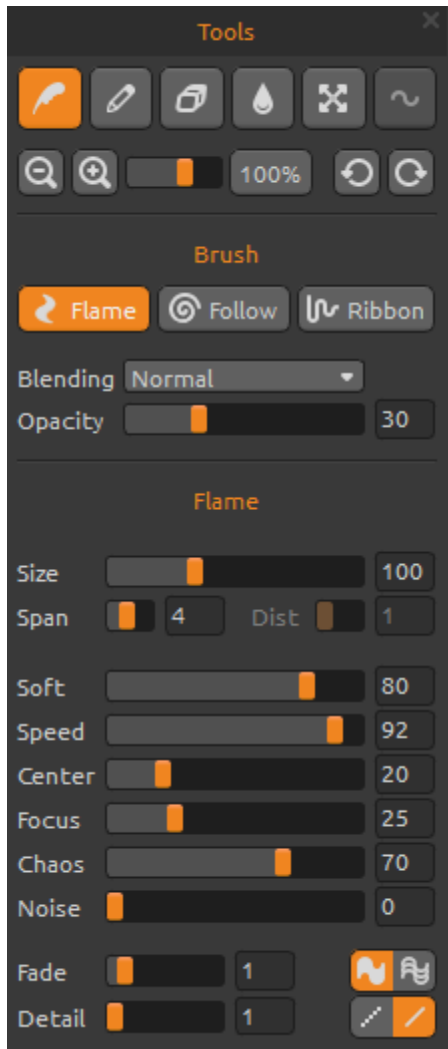
Peter Blaškovič
Créateur de Flame Painter

Table des matières

Introduction.....	1
Fenêtres d'interface utilisateur	3
Fenêtre Outils	3
Fenêtre Palette	7
Fenêtre Pinceau.....	8
Fenêtre Calques.....	9
Barre de Menus	10
Menu File (Fichiers)	10
Menu Edit (Edition).....	11
Menu Layer (Calques).....	12
Menu Filter (Filtres).....	13
Menu View (Affichage)	13
Menu Windows (Fenêtres).....	14
Menu Help (Aide).....	14
Flame Painter Connect	15
Installation	15
Comment démarrer Flame Painter Connect	16
Comment exporter des calques	16
Comment garder la même taille de toile dans Photoshop et Flame Painter 3 Pro.....	17
Création, ouverture et enregistrement de dessins	18
Création d'un nouveau dessin	18
Ouverture d'un dessin	18
Enregistrement d'un dessin.....	18
Publier une dessin dans la Galerie.....	19
Création d'un compte Galerie	19
Publier une œuvre de Flame Painter vers Galerie.....	19
Editer votre profil et vos œuvres dans Gallery.....	19
Raccourcis clavier	20
Version Personnelle ou version Professionnelle	21
Copyright & Crédits	22
Contrat d'utilisateur final de Flame Painter	23
Flame Painter End-User Software License Agreement.....	24

Fenêtres d'interface utilisateur

Fenêtre Outils



Pinceau - Sélectionne l'outil pinceau



Crayon - Sélectionne l'outil Crayon



Gomme - Sélectionne l'outil Gomme



Remplissage - Sélectionne l'outil remplissage



Transformation - Déplace et redimensionne le calque sélectionné



Edition de calque vectoriel - Edition du calque vectoriel sélectionné



Zoom arrière - Réduction de l'affichage (jusqu'à une taille minimum de 5% de l'original).



Zoom avant - Agrandissement de votre travail (jusqu'à 800% de l'original).



Réinitialiser le zoom - Contrôle la valeur de zoom. Pressez le bouton pour revenir à 100%.



Annuler - Annule la dernière action



Rétablir - Rétablit la dernière action annulée.

Pinceau

Il existe trois modes de peinture différents :

Flamme - Mode de dessin classique de Flame Painter.

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

Ruban - Mode de dessin en ruban, un contour dispersé un peu plus largement

Blending (Mode de fusion) - Modes de fusion des couleurs. Il y a trois modes de fusion:

- *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.

Opacity (Opacité) - Opacité du pinceau (0 - 100)

Paramètres des pinceaux Flame, Suivi et Ruban

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

Size (Taille) - Taille du pinceau - nombre de points du pinceau (1-300)

Span (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 active.

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

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

Center (Centrer) - Forces Globales (0 - 100)

Focus (Mise au point) - Forces Locales (0 - 100)

Chaos - Paramètre très chaotique (0 - 100) - comment les points du pinceau oscillent chaotiquement autour du pinceau

Noise (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.

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

Remplir | Ligne - Changer entre les modes "remplir" et "lignes".

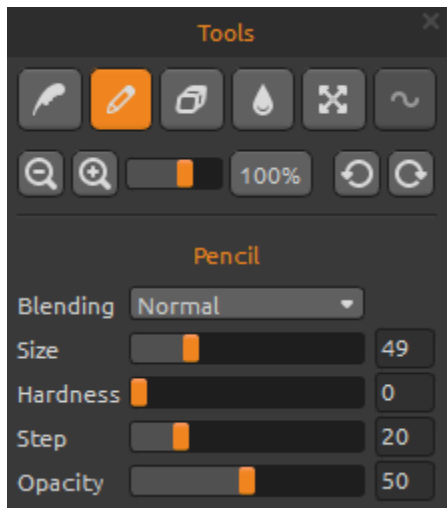
Detail (Précision) - Précision du pinceau (1-4). Règle la précision du contour de la flamme, donc la qualité des détails. A utiliser si l'on veut un contour finement détaillé, ou en cas de toile de grande taille.

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 Super fin"

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 n'est disponible que dans la version Pro.



Crayon

Règle les paramètres de l'outil Crayon :

Blending (Mode de fusion) - 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.

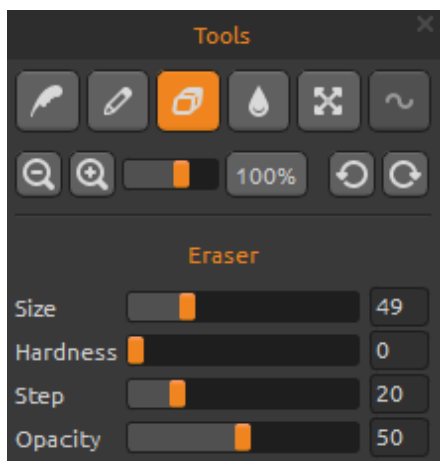
Size (Taille) - Taille de l'outil Crayon (1-200)

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

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

Opacity (Opacité) - Opacité du crayon (0 - 100)

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



Gomme

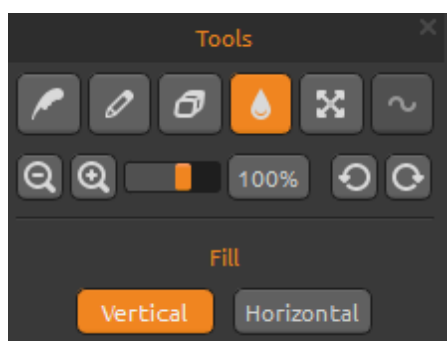
Règle les paramètres de l'outil gomme :

Size (Taille) - Taille de la gomme (1-200)

Hardness (Dureté) - Dureté de la gomme (0-100)

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

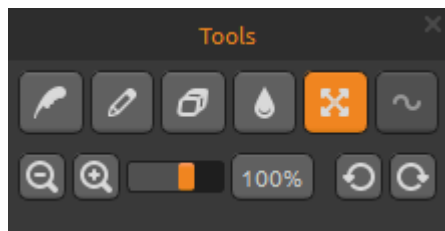
Opacity (Opacité) - Opacité de la gomme (0-100)



Remplissage

Vous pouvez remplir le calque avec l'option "Couleur" ou "Dégradé" de la fenêtre Palette. Si vous choisissez le dégradé, vous pouvez l'appliquer verticalement ou horizontalement.

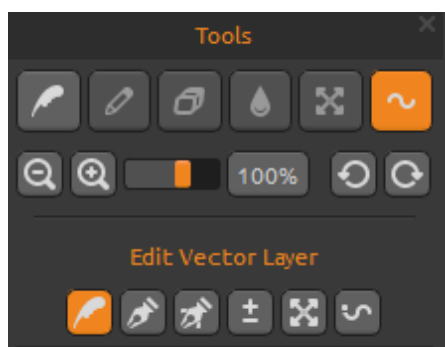
Vertical | Horizontal - Changer entre un remplissage "Vertical" ou "Horizontal".



Transformer le Calque

Déplace et change la taille du calque sélectionné. Cliquez **OK** pour accepter les changements, ou **Annuler** si vous changez d'avis.

Si vous désirez transformer et éditer un *Calque Vectoriel* (disponible en version Pro), cliquez le bouton "Editer le Calque Vectoriel".



Editer le calque vectoriel - Edition Pro

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

Outils d'édition - Editer un point de référence (point jaune) et modifier le vecteur ainsi créé. Cliquez sur un point (gris) pour le transformer en point de référence (jaune).

Outils d'édition groupé - Editer un groupe de points de référence (points jaunes).

Outils d'ajout et de retrait - Retirer un point éditable

de votre chemin. (*Raccourci: 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 pourrez ensuite transformer et éditer. Après avoir dessiné un chemin, vous pouvez changer tous les paramètres de pinceau : le mode de couleur, l'opacité, la couleur et le dégradé voire changer complètement les préférences de pinceau. 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.

Fenêtre Palette

Color | Gradient (Couleur | Dégradé) - Choisir si vous voulez peindre ou remplir le calque avec une couleur ou avec un dégradé.



Color (Couleur)

Choisissez la couleur de votre pinceau.

H (T) - Teinte du pinceau (0-359)

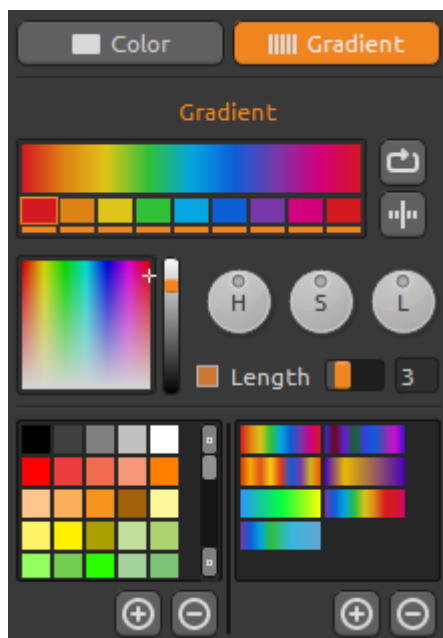
S - Saturation du pinceau (0-255)

L - Luminosité du pinceau (0-255)

Palette - sélectionner la couleur du pinceau

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

Un clic sur la boîte de couleurs 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*.



Gradient (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.

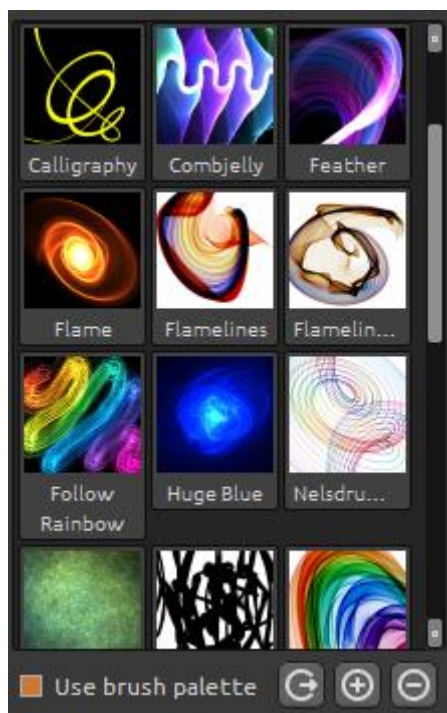
Inverser - Inverser le dégradé.

H | S | L - Change la teinte, la saturation et la luminosité pour toutes les couleurs du dégradé.

Length (Longueur) - Choisit 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.

Fenêtre Pinceau



Fenêtre de préréglages de pinceau, vous permettant d'ouvrir ou de sauvegarder vos réglages de pinceau.

Use brush palette (*Utiliser la palette*) - Utiliser la palette des pinceaux sauvés

Use blend mode (*Utiliser le mode de fusion*) - Utiliser le mode de couleur (normal, lumineux or sombre) qui est sauvegardé dans le pinceau.

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

(+) (-) - Ajouter et retirer des préréglages de pinceau de la liste.

Pour ajouter un préréglage 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. Vous pourrez ensuite glisser-déposer de nouveaux pinceaux directement de la page web dans la fenêtre de Flame Painter:

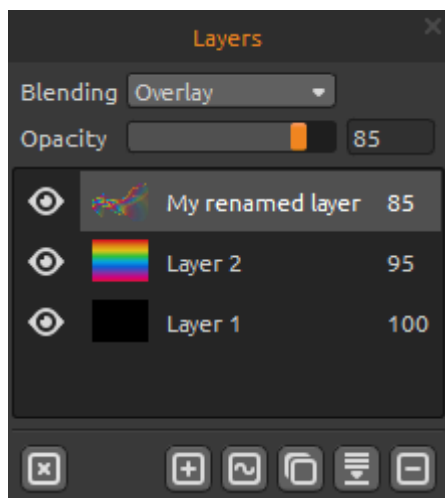
<http://www.escapemotions.com/products/flamepainter/brushes/index.php>

Note: Certains navigateurs ne permettent pas de transférer les métadonnées des pinceaux. Si le glisser-déposer depuis le navigateur ne fonctionne pas, essayez d'utiliser un navigateur différent, ou téléchargez le pinceau depuis le lien ci-dessus vers le dossier de votre ordinateur qui peut être trouvé du menu de Flame Painter: "Aide" -> "Afficher le dossier des pinceaux" -> "Pinceaux". Tous les pinceaux se trouvant dans le dossier "Pinceaux" apparaîtront dans la Fenêtre des pinceaux.

Les informations sur le glisser-déposer et le téléchargement des pinceaux peut être trouvé dans la FAQ du site web:

<https://www.escapemotions.com/products/flamepainter/support.php>

Fenêtre Calques



Utilisez la fenêtre des calques pour les éditer et les manipuler.

Blending (Mode de fusion) - 22 modes de couleur Photoshop : Normal, Sombre, Multiplicatif, Couleur brulée, 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.

Opacity (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 (raccourci: *Suppr*).

Nouveau calque - Ajouter un nouveau calque.

Nouveau calque vectoriel - Ajouter un nouveau calque vectoriel éditable. *Cette fonctionnalité n'est disponible que 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 fenêtres Palette, Pinceaux et Calques sont détachables - il est possible de changer leur position et d'ajuster leur taille.

Barre de Menus

File (Fichiers) - Contient les éléments relatifs à l'ouverture, l'enregistrement, l'exportation et la publication de vos œuvres.

Edit (Edition) - Contient les éléments relatifs à l'édition de dessins ainsi qu'à la toile.

Layer (Calques) - Contient les éléments relatifs aux calques.

Filter (Filtres) - Contient les éléments relatifs au filtrage et aux effets additionnels sur l'image.

View (Affichage) - Contient les éléments relatifs à l'affichage ainsi qu'à l'interface.

Window (Fenêtre) - Contient les éléments relatifs à l'interface utilisateur.

Help (Aide) - Contient les éléments vous permettant d'obtenir de l'aide pour l'application, ou pour rechercher des mises à jour sur le site web.

Menu File (Fichiers)

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

New... (Nouveau...) - Ouvre une boîte de dialogue qui vous permet de créer de nouveaux dessins avec de nouveaux réglages.

Open... (Ouvrir...) - Ouvre une fenêtre qui vous permet de charger un dessin enregistré.

Save (Enregistrer) - Enregistre votre dessin. Si vous ne l'aviez pas encore enregistré, un nom vous sera demandé.

Save as... (Enregistrer sous...) - Enregistre une copie de votre dessin actuel sous un nouveau nom.

Import... (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.

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

Cette fonctionnalité n'est disponible que 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.

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

Publish Preferences... (Préférences de publication...) - Un sous-menu contenant les préférences de Gallery

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

- **Safe boundary (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

- **Wacom tablet (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 contrôle 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.

Quit (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 Edit (Edition)

Undo (Annuler) - Annule les dernières opérations effectuées. Le nombre d'opérations annulable dépend de la mémoire de votre ordinateur. Le nombre maximum est 100.

Redo (Rétablir) - Rétablit les dernières opérations annulées.

Image size... (Taille de l'image...) - Un sous-menu contenant la largeur et la hauteur en pixels de l'image redimensionnée ainsi que 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 **Keep aspect ratio (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.

Copy (Copier) - Copier un calque vers n'importe quel logiciel tiers qui supporte les images avec canal alpha dans le presse-papier.

Paste (Coller) - Coller une image du presse-papier (de n'importe quel logiciel tiers) dans le calque.

Vous pouvez aussi glisser-déposer des images directement vers Flame Painter 3 depuis n'importe quel logiciel ou navigateur internet, pour autant que l'application le supporte.

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

Ces fonctionnalités ne sont disponibles que dans la version Pro.

Paint tool (*Outil de dessin*) - Permet de dessiner un nouveau tracé. Vous ne pouvez dessiner qu'un seul chemin sur un calque vectoriel.

Edit tool (*Outil d'édition*) - Permet d'éditer les points de référence (points jaunes) et modifie ainsi le vecteur. Cliquez sur les points (gris) pour les transformer en points de référence (jaune).

Group edit Tool (*Outil d'édition groupé*) - Permet d'éditer un groupe de points de référence (points jaunes).

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

Curve transform (*Transformation de courbe*) - Permet de redimensionner, tourner et ajuster la taille d'un chemin de pinceau.

Init curve transform (*Transformation de courbe initiale*) - Permet de redimensionner, tourner et ajuster la taille d'une courbe initiale.

Menu Layer (Calques)

New layer (*Nouveau calque*) - Ajoute un nouveau calque.

New vector layer (*Nouveau calque vectoriel*) - Ajoute un nouveau calque vectoriel (*disponible uniquement dans la version Pro*).

Duplicate layer (*Dupliquer calque*) - Duplique le(s) calque(s) actif(s).

Merge layers (*Fusionner calques*) - Fusionne les calques sélectionnés en un seul.

Delete layer (*Supprimer calque*) - Supprime le(s) calque(s) actif(s).

Show layer (*Afficher calque*) - Affiche ou cache le calque actif.

Transform layer (*Transformer calque*) - Déplace et redimensionne le calque actif

Clear layer (*Effacer calque*) - Efface le contenu du calque.

Export to Photoshop (*Export vers Photoshop*) - Exporte le calque avec ses réglages, 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.

Convert to bitmap (*Convertir en bitmap*) - Convertit un calque vectoriel en calque bitmap (*disponible uniquement dans la version Pro*).

Hires render... (*Rendu haute résolution...*) - Règle le Détail de Rendu Haute-résolution (1-5). 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 moiré. Ce ne peut être utilisé qu'avec les calques vectoriels.

Quand le rendu haute-résolution est terminé, l'image ainsi créée remplacera le calque courant. "HQ" apparaît dans le Fenêtre du haut, signifiant "haute qualité". Quand des modifications

additionnelles sont apportées au calque rendu, HQ disparaît et le calque vectoriel doit être à nouveau recalculé.

Presser la touche *Echap* 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. Le temps de rendu dépend fortement de la longueur du pinceau ainsi que des réglages du paramètre "Taille". Plus le coup de pinceau et la Taille sont grands, plus le rendu nécessitera de temps.

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 1 600 000 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 25600000, le rendu prendra donc 256 minutes, soit plus de 4 heures.

Menu Filter (Filtres)

Blur (Flou) - Ouverture d'une fenêtre permettant de régler la taille de la zone de flou.

- Aperçu - Affiche ou cache le résultat en temps réel.

Glow (Éclat) - Ouverture d'une fenêtre permettant de régler le rayon de l'éclat et la brillance.

- Aperçu - Affiche ou cache le résultat en temps réel.

Tile layer (Empilement des calques) - Empile les calques soit horizontalement, soit verticalement.

Menu View (Affichage)

Zoom in (Zoom avant) - Agrandit votre image (jusqu'à un grossissement maximum de 800%).

Zoom out (Zoom arrière) - Réduit votre image (jusqu'à un minimum de 5%).

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

Show safe boundary (Affichage Bordure de sécurité) - Active ou désactive l'affichage de la bordure de sécurité

Show cursor (Afficher Curseur) - Affiche ou masque le curseur.

Show brush dots (Afficher les points du pinceau) - Affiche ou masque les points du pinceau.

Menu Windows (Fenêtres)

Tools (Outils) - Affiche ou cache la fenêtre outil

Palette - Affiche ou cache la fenêtre de palette

Brushes (Pinceaux) - Affiche ou cache la fenêtre pinceaux

Layers (Calques) - Affiche ou cache la fenêtre calques

Stay on top (Rester au premier plan) - Le programme va toujours rester au premier plan.

Fullscreen (Plein écran) - Flame Painter est affiché en plein écran. (Cliquez sur *Echap* pour sortir).

Show main menu (Afficher menu principal) - Affiche ou masque le menu principal (Cliquez sur *Echap* pour sortir). *Uniquement sous Windows, sous Mac OS, le menu principal est caché automatiquement.*

Menu Help (Aide)

Help (Aide) - Ouvre ce document.

Send feedback... (Envoyer un commentaire...) - Envoyez-nous un commentaire si vous avez un problème, des idées ou simplement si vous appréciez le programme. Entrez votre adresse e-mail et votre message.

Flame Painter website (Site Web de Flame Painter) - Lien vers le site web:

<http://flame.escapemotions.com>

About Flame Painter (A propos de Flame Painter) - Informations de base sur Flame Painter, le copyright et les crédits.

Show brushes folder... (Afficher le dossier des pinceaux...) - Affiche le dossier où les pinceaux sont enregistrés.

Online brush library... (Bibliothèque de pinceaux en ligne...) - Affiche la bibliothèque en ligne avec des pinceaux à télécharger.

Check for updates... (Vérifier les mises à jour...) - Ce bouton est visible quand de nouvelles mises-à-jour sont disponibles

Upgrade to Pro edition (Mettre à jour vers la version Pro) - Cliquez si vous désirez passer de la version Personnelle à la version Professionnelle. *Disponible dans l'édition personnelle.*

Flame Painter Connect

Flame Painter Connect est un plugin pour Photoshop CS5, CS6 et Photoshop CC. C'est un moyen de communication entre Photoshop et Flame Painter 3 Pro pour le transfert de calques entre ces applications.

Installation

Votre pack d'installation contient 3 dossiers:

Mac OS

Windows

Photoshop plugin

Installation pour Photoshop CS5 & CS5.5

Copier le fichier "*Flame_Painter_Connect_1.2.swf*" du dossier "*Photoshop plugin*" vers le dossier d'installation de Photoshop:

- **Windows 32 bits:** C:\Program Files (x86)\Adobe\Adobe Photoshop CS5\Plug-ins\Panels\
- **Windows 64 bits:** 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_1.2.zxp*". 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".

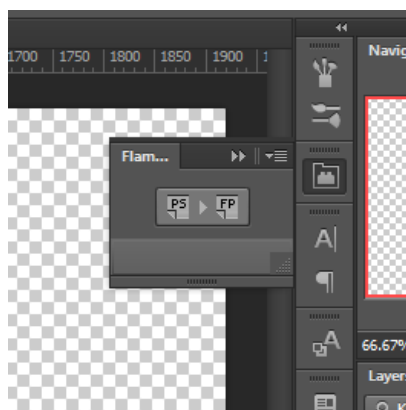
Etape 3: Une fenêtre annonçant que le publicateur ne peut pas être vérifié s'ouvre - cliquer "Installer".

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 pour 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_1.2.swf" vers le dossier d'installation Photoshop:

- **Windows 32 bits:** C:\Program Files (x86)\Adobe\Adobe Photoshop CS6\Plug-ins\Panels\
- **Windows 64 bits:** 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 Pro

Etape 2: Dans Photoshop créez un nouveau document depuis le menu: Fichier -> Nouveau...

Etape 3: Dans Photoshop cliquer dans le menu: **Fenêtre -> Extensions -> Flame Painter Connect**. Une nouvelle fenêtre Flame Painter Connect apparaît à droite de l'écran.

Comment exporter des calques

Exporter de Photoshop vers Flame Painter

Sélectionner un calque que vous voulez exporter vers Flame Painter 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.

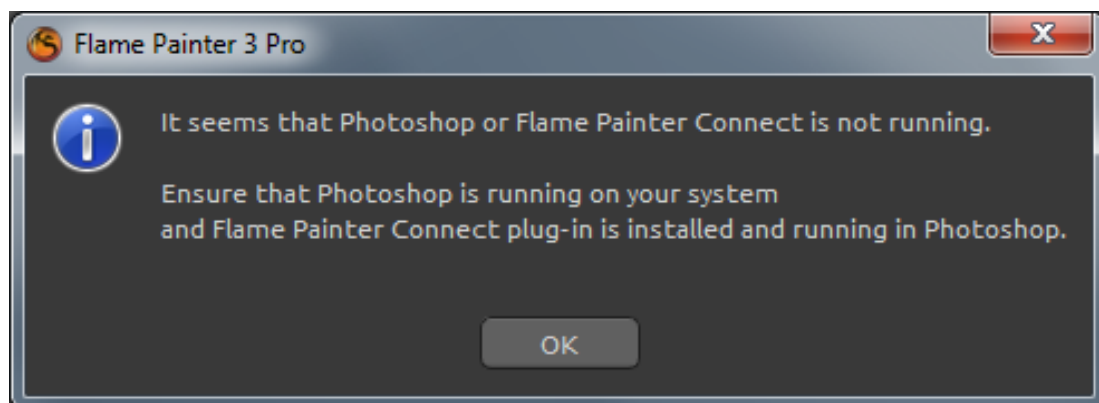
Exporter de Flame Painter vers Photoshop

Sélectionner un calque que vous voulez exporter vers Photoshop et cliquer sur le bouton **"PS"** dans le Fenêtre *Calques*, ou dans le menu: **Calque -> Exporter vers Photoshop** (Raccourci 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 préréglages originaux.

Comment garder la même taille de toile dans Photoshop et Flame Painter 3 Pro

- Option 1: Démarrer Photoshop.
Quand vous exportez le calque Photoshop, l'application Flame Painter s'ouvrira avec la taille du calque exporté.
- Option 2: Démarrez Photoshop et Flame Painter 3 Pro.
Quand vous exportez le calque Photoshop et qu'il y a un nouveau document auquel aucun changement n'a été apporté dans Flame Painter, le nouveau document sera redimensionné à la taille du calque exporté.
- Option 3: Démarrez Photoshop et Flame Painter 3 Pro.
Ouvrez Flame Painter Connect dans Photoshop. En exportant le calque depuis Flame Painter, le nouveau document sera créé dans Photoshop avec la taille du calque exporté.
- Option 4: Réglez manuellement la taille de la toile dans les 2 applications.

Note: Si le message suivant apparaît lorsque vous travaillez avec Flame Painter Connect, contrôlez si Flame Painter et Photoshop sont en cours de fonctionnement.



Si tout est réglé correctement, ce message pourrait apparaître en exportant depuis Photoshop et signifie que cela prend trop de temps à Photoshop pour effectuer la requête. Cliquez "OK" et attendez quelques secondes l'apparition dans Flame Painter de l'image exportée.

Création, ouverture et enregistrement de dessins

Création d'un nouveau dessin

Pour créer un nouveau dessin, sélectionnez l'option **New...** (*Nouveau...*) du menu fichier. La fenêtre nouveau fichier apparaît. Cette fenêtre vous permet de régler la taille de votre nouveau dessin et de paramétrer la toile laquelles vous allez dessiner. La taille peut aussi être réglée durant le dessin. Dans la section "Picture size info" (*Info sur la taille de l'image*) vous pouvez contrôler la taille de l'image à l'impression.

Le bouton **Background layer** vous permet de sélectionner la couleur de l'arrière-plan, y compris le choix des pré-réglages de fond **Noir** et **Blanc**.

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

Ouverture d'un dessin

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

Finalement, cliquez **OK** pour ouvrir le dessin, ou **Cancel** (*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 **Save...** (*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 au format 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 JPEG).

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 **Save as...** (*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 **Cancel** (*Annuler*).

Publier une dessin dans la Galerie

Création d'un compte Galerie

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 **File** -> **Publish Preferences** (*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 Gallery, cliquez **login** -> **Create account** (*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 **Help** -> **About Flame Painter** (*Aide->A propos de Flame Painter*). Si "*Votre ID*" n'existe pas, entrez votre E-mail actif.

Publier une œuvre de Flame Painter vers Galerie

Pour publier vos dessins, utilisez l'option **Publish...** (*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 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 **My Profile** (*Mon profil*), vous pouvez changer votre *mot de passe*.

Raccourcis 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
Transformer	T	T
Editer le calque vectoriel	V	V
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 une toile	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	Roulement de souris ou Alt + Roulement de souris	
Quitter le rendu Haute Rés.	Echap	Echap

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 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, le rendu Haute résolution 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 © 2012-2015 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, 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 Jozef Bardík, 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, Serge Fleury, Veronika Klimeková, Andrea Vachová.

Icônes 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 2012-2015 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.