

# Manuel de KolourPaint

Thurston Dang

Clarence Dang

Lauri Watts

Traduction française : Olivier Renaud



## Manuel de KolorPaint

# Table des matières

<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>6</b>
<b>2</b>	<b>Utilisation de KolourPaint</b>	<b>7</b>
<b>3</b>	<b>Outils</b>	<b>8</b>
3.1	Effectuer des captures d'écran . . . . .	8
3.2	Référence sur les Outils . . . . .	8
3.3	Brosse . . . . .	9
3.4	Pipette . . . . .	10
3.5	Lignes Connectées et Polygones . . . . .	10
3.6	Courbe . . . . .	10
3.7	Ellipse . . . . .	10
3.8	Gommes . . . . .	10
3.8.1	Gomme . . . . .	10
3.8.2	Gomme de Couleur . . . . .	11
3.9	Pot de Peinture . . . . .	11
3.10	Ligne . . . . .	11
3.11	Crayon . . . . .	12
3.12	Rectangles . . . . .	12
3.13	Sélections . . . . .	12
3.14	Aérographe . . . . .	13
3.15	Texte . . . . .	13
3.15.1	Utilisation de la Couleur Transparente . . . . .	14
3.16	Options communes des Outils . . . . .	14
<b>4</b>	<b>Manipuler la Couleur</b>	<b>16</b>
4.1	La Boîte de Couleur . . . . .	16
<b>5</b>	<b>Options des Vues</b>	<b>18</b>
5.1	Référence sur les Options des Vues . . . . .	18
5.2	Zoom et Grille . . . . .	18
5.3	Vignette . . . . .	19

<b>6 Effets Graphiques</b>	<b>20</b>
6.1 Réference des Effets Graphiques . . . . .	20
6.2 Rogner Automatiquement . . . . .	20
6.3 Balance des Couleurs . . . . .	21
6.4 Effacer . . . . .	21
6.5 Relief . . . . .	21
6.6 Aplatis . . . . .	22
6.7 Retourner (de haut en bas) . . . . .	23
6.8 Inverser . . . . .	23
6.9 Miroir (horizontal) . . . . .	23
6.10 Réduire les couleurs . . . . .	23
6.11 Convertir en Niveaux de Gris . . . . .	24
6.12 Convertir en Monochrome (tramée) . . . . .	24
6.13 Redimensionner / Ajuster l'Échelle . . . . .	25
6.14 Rotation . . . . .	26
6.15 Définir comme Image (Rogner) . . . . .	26
6.16 Cisaillement . . . . .	27
6.17 Adoucir / Augmenter la Netteté . . . . .	27
6.18 Plus d'Effets . . . . .	28
6.19 Notes . . . . .	28
<b>7 Remerciements et licence</b>	<b>30</b>

## Résumé

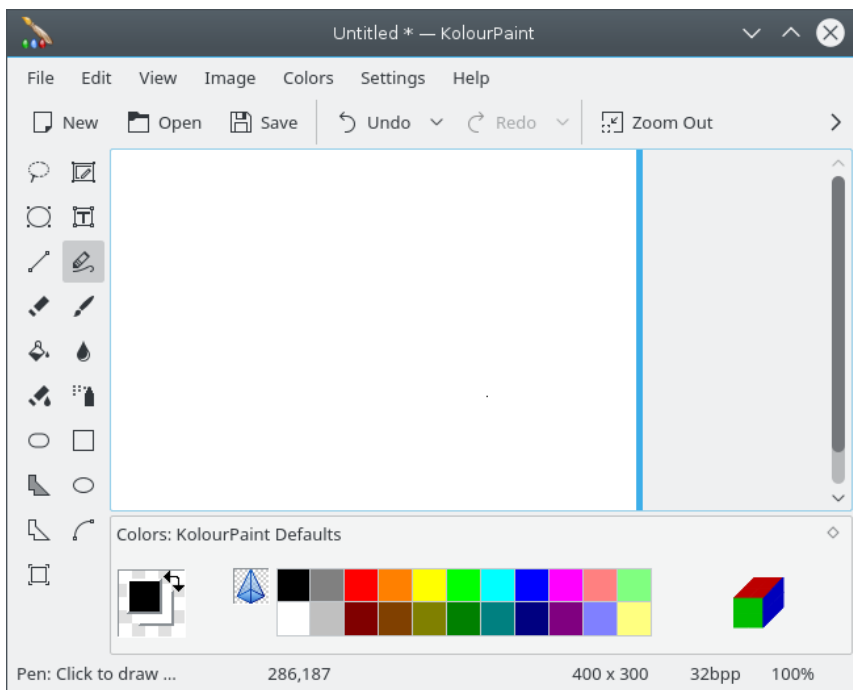
KolourPaint est un logiciel de dessin libre et simple d'utilisation pour KDE.

# Chapitre 1

## Introduction

KolourPaint est un logiciel de dessin libre et simple d'utilisation pour KDE. Il est parfait pour effectuer des tâches courantes telles que :

- La peinture - dessiner des diagrammes et faire de la "peinture aux doigts"
- la manipulation de captures d'écran - acquisition et modification des captures
- La manipulation d'images - éditer des photos et des images capturées ; appliquer des effets
- L'édition d'icônes - dessiner des cliparts et des logos avec de la transparence



## Chapitre 2

# Utilisation de KolourPaint

Cliquez sur les liens suivants pour explorer les possibilités de KolourPaint :

- [Outils](#)
- [Manipuler la Couleur](#)
- [Options des Vues](#)
- [Effets Graphiques](#)

## Chapitre 3

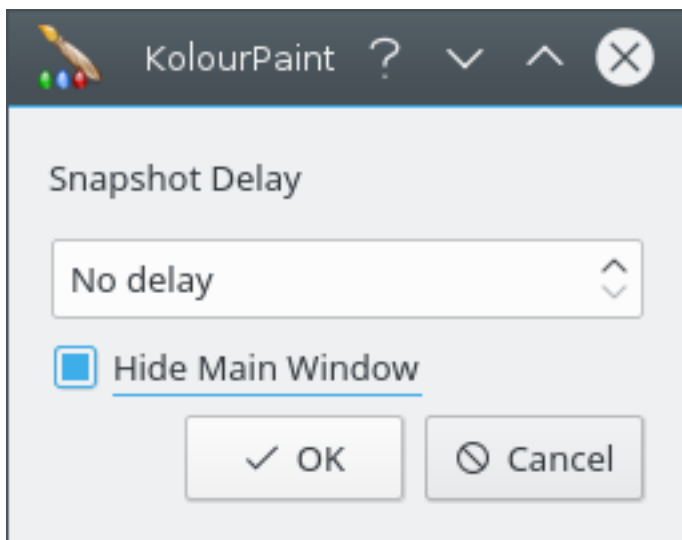
# Outils

Une option additionnelle dans le menu **Configuration** vous permet de définir si les outils effectuent des dessins avec anticrénelage (par défaut) ou non.

### 3.1 Effectuer des captures d'écran

Une "capture d'écran" est un instantané de ce qu'il y a sur votre écran d'ordinateur. Elle peut être utile pour expliquer les actions qui doivent être faites pour obtenir un certain résultat, ou pour illustrer les problèmes que vous avez rencontrés.

Pour faire une capture l'écran prête à être modifiée dans KolourPaint, vous pouvez utiliser **Fichier** → **Prendre une capture d'écran** depuis le menu principal de KolourPaint.



En utilisant la boîte de dialogue ouverte, vous pouvez modifier le **Délai avant capture** (en secondes), et choisir de **Cacher la fenêtre principale** pendant la capture. Lorsque vous êtes prêts à prendre la capture, cliquez simplement sur le bouton **Ok**. La capture prise sera placée directement dans la zone de modification de KolourPaint.

### 3.2 Référence sur les Outils


Une façon rapide de sélectionner un outil dans KolourPaint est d'utiliser la touche de raccourci qui lui est associée, raccourcis documentés ci-dessous et dans les bulles d'aide de la Boîte à Ou-

tils. Vous pouvez aussi maintenir **Alt+Maj** pendant l'appui de cette touche, ce qui est nécessaire lorsque vous êtes en train d'écrire du texte (la touche de raccourci est alors inactive). Par exemple, pour sélectionner la brosse, appuyez sur **Alt+Maj+B** ou simplement sur B (lorsque vous n'écrivez pas de texte).

-  Brosse (B)
-  Gomme de Couleur (O)
-  Pipette (C)
-  Lignes Connectées (N)
-  Courbe (V)
-  Ellipse (E)
-  Gomme (A)
-  Pot de Peinture (F)
-  Ligne (L)
-  Crayon (P)
-  Polygone (G)
-  Rectangle (R)
-  Rectangle Arrondi (U)
-  Sélection (Elliptique) (I)
-  Sélection (Forme Libre) (M)
-  Sélection (Rectangulaire) (S)
-  Aérographe (Y)
-  Texte (T)

### 3.3 Brosse

Cliquez ou cliquez-glissez avec la brosse pour dessiner.

	<p>Cliquez sur une des formes pour sélectionner la forme de la brosse. Vous pouvez utiliser une forme circulaire, carrée, oblique ou contre-oblique.</p>
---	--

Le bouton gauche de la souris dessine avec la couleur de premier plan. Le bouton droit de la souris dessine avec la couleur d'arrière-plan.

### 3.4 Pipette

Pour choisir la couleur du premier plan, faites un clic gauche sur un pixel. Pour choisir la couleur d'arrière-plan, faites un clic droit sur un pixel. KolourPaint retournera alors à l'outil précédemment sélectionné.

### 3.5 Lignes Connectées et Polygones

Cliquez-glissez pour dessiner des lignes connectées. L'outil Polygone s'utilise de la même manière, cependant, les points de départ et d'arrivée sont connectés automatiquement pour former un polygone.

Le bouton gauche de la souris dessine avec la couleur de premier plan. Le bouton droit de la souris dessine avec la couleur d'arrière-plan, et inverse aussi la couleur de remplissage pour les polygones.

Vous pouvez [choisir l'épaisseur de la ligne](#). Pour les polygones, vous pouvez aussi [choisir le mode de remplissage](#).

### 3.6 Courbe

Cliquez-glissez pour dessiner une ligne - ceci déterminera les points de départ et d'arrivée. Vous pouvez définir jusqu'à deux points de contrôle en cliquant-glissant. Pour terminer la courbe sans utiliser les deux points de contrôle, cliquez sur l'autre bouton de la souris. L'outil Courbe dessine une Courbe de Bézier.

Le bouton gauche de la souris dessine avec la couleur de premier plan. Le bouton droit de la souris dessine avec la couleur d'arrière-plan.

Vous pouvez aussi [choisir l'épaisseur de ligne](#).

### 3.7 Ellipse

Cliquez-glissez pour dessiner une ellipse.

Le bouton gauche de la souris dessine avec la couleur de premier plan. Le bouton droit de la souris dessine avec la couleur d'arrière-plan, et inverse aussi la couleur de remplissage.

Vous pouvez aussi [choisir l'épaisseur de ligne et le mode de remplissage](#).

Pour des fonctionnalités supplémentaires, utilisez les touches modificatrices :

- Maintenez **Maj** et glissez pour dessiner un cercle.
- Pour dessiner une ellipse à partir du point central de votre choix, maintenez **Ctrl**. Cliquez que le point central, et glissez jusqu'à ce que l'ellipse ait la taille et la forme souhaitée.
- Pour dessiner un cercle à partir du point central de votre choix, maintenez **Ctrl** et **Maj**. Cliquez que le point central, et glissez jusqu'à ce que le cercle ait la taille souhaitée.

## 3.8 Gommages

### 3.8.1 Gomme

Cliquez et glissez avec la gomme pour effacer les erreurs

**NOTE**

Contrairement aux autres outils, les gommages dessinent avec la couleur d'arrière-plan. Pour dessiner avec la couleur de premier plan, utilisez le bouton droit de la souris.

La gomme ne possède que des [formes carrées](#). Pour dessiner avec d'autres formes telles que le cercle, utilisez la [Brosse](#) et le bouton droit de la souris.

**TUYAU**

Double-cliquez sur l'icône de la Gomme pour effacer entièrement l'image. Cela revient à utiliser l'option [Effacer](#) du menu Image.

### 3.8.2 Gomme de Couleur

Cliquez-glissez pour remplacer les pixels de la couleur de premier plan par la couleur d'arrière-plan. Pour remplacer tous les pixels similaires (mais pas nécessairement égaux) à la couleur de premier plan, comment dans une image floue ou une photo, utilisez une configuration pour la [Similitude des Couleurs](#) autre que Exacte.

**NOTE**

Contrairement aux autres outils, les gommages dessinent avec la couleur d'arrière-plan. Pour remplacer des pixels de couleur d'arrière-plan par la couleur de premier plan, utilisez le bouton droit de la souris.

Vous pouvez configurer la [taille de la gomme](#).

**TUYAU**

Double-cliquez sur l'icône de la Gomme de Couleur pour l'appliquer à l'image entière.

### 3.9 Pot de Peinture

Cliquez pour remplir une région. Pour remplir une région floue, utilisez une configuration pour la [Similitude des Couleurs](#) autre que Exacte.

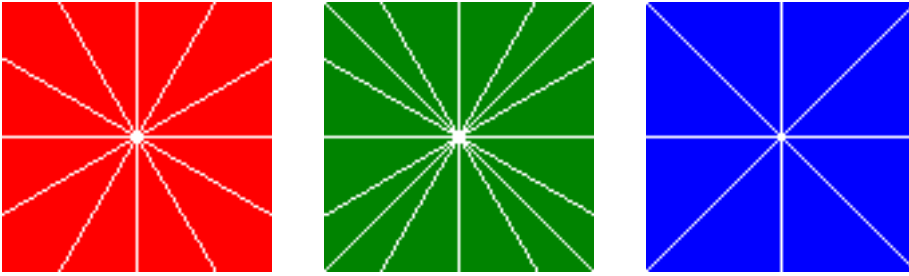
Le bouton gauche de la souris remplit avec la couleur de premier plan. Le bouton droit de la souris remplit avec la couleur d'arrière-plan.

### 3.10 Ligne

Cliquez et glissez pour dessiner une ligne

Le bouton gauche de la souris dessine avec la couleur de premier plan. Le bouton droit de la souris dessine avec la couleur d'arrière-plan.

Vous pouvez aussi [choisir l'épaisseur de ligne](#).



- Maintenez **Ctrl** pour dessiner des lignes avec un angle arrondi au multiple de 30 degrés le plus proche - ce sont les lignes du diagramme rouge.
- Maintenez **Maj** pour dessiner des lignes avec un angle arrondi au multiple de 45 degrés le plus proche - ce sont les lignes du diagramme bleu.
- Maintenez **Ctrl** et **Maj** pour dessiner des lignes avec un angle arrondi au multiple de 30 ou 45 degrés le plus proche - ce sont les lignes du diagramme vert.

### 3.11 Crayon

Cliquez pour dessiner un point, ou cliquez-glissez pour dessiner une ligne à main levée.

Le bouton gauche de la souris dessine avec la couleur de premier plan. Le bouton droit de la souris dessine avec la couleur d'arrière-plan.

### 3.12 Rectangles

Cliquez et glissez pour dessiner un rectangle. Le Rectangle Arrondi est un Rectangle avec des coins arrondis.

Le bouton gauche de la souris dessine avec la couleur de premier plan. Le bouton droit de la souris dessine avec la couleur d'arrière-plan, et inverse aussi la couleur de remplissage.

Vous pouvez aussi [choisir l'épaisseur de ligne et le mode de remplissage](#).

Pour des fonctionnalités supplémentaires, utilisez les touches modificatrices :

- Maintenez **Maj** et glissez pour dessiner un carré.
- Pour dessiner un rectangle à partir d'un point central de votre choix, maintenez **Ctrl**, cliquez sur le point central, et glissez jusqu'à ce que le rectangle ait une taille et une forme correctes.
- Pour dessiner un carré à partir d'un point central de votre choix, maintenez **Ctrl**, et **Maj** cliquez sur le point central, et glissez jusqu'à ce que le carré ait une taille et une forme correctes.

### 3.13 Sélections

Utilisez les outils de sélection pour dessiner les limites d'une sélection.

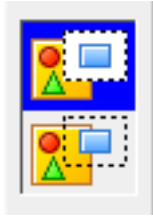
Pour déplacer la sélection, cliquez dessus et faites glisser la souris. La vue principale défilera suffisamment pour vous permettre de déplacer la sélection jusqu'à une partie de l'image qui n'est pas encore visible.

Vous pouvez [Redimensionner](#) à la main l'image entière, ou [mettre à l'échelle](#) la sélection en utilisant les poignées de contrôle correspondantes. Maintenez **Maj** pendant la mise à l'échelle afin de maintenir les proportions. Le bouton droit de la souris invoque un menu contextuel contenant des commandes d'**Édition** courantes et des [Effets Graphiques](#).

### TUYAU

Vous pouvez utiliser les touches fléchées pendant le dessin des limites de la sélection, ou durant son déplacement.

Si vous maintenez **Ctrl** avant de déplacer la sélection, vous déplacerez alors une copie de celle-ci. La sélection sera dupliquée en continu si le déplacement s'effectue avec la touche **Maj** enfoncée.


	<p>Il y a deux modes de sélection : opaque (par défaut) et transparent. Si vous utilisez le mode de sélection Transparent, tous les pixels de la couleur d'arrière-plan seront transparents (soustraction de l'arrière-plan). Cela permet de coller une sélection sans coller l'arrière-plan. Pour effectuer une soustraction d'arrière-plan sur une image floue, utilisez une configuration pour la <a href="#">Similitude des Couleurs</a> autre que Exacte.</p>
---	--

Vous pouvez appliquer un Effet Graphique à une sélection - Lisez la section [Effets Graphiques](#) pour plus d'information.

Il est possible d'enregistrer une sélection vers un fichier en utilisant l'élément **Copier vers un fichier...** à partir du menu contextuel de sélection ou par l'élément **Modifier** → **Copier vers un fichier...** à partir du menu principal.

## 3.14 Aérographe

Cliquez-glissez pour utiliser l'aérographe. Maintenez le bouton de la souris pour obtenir un spray plus concentré.

	<p>Cliquez sur l'une des formes pour sélectionner la taille de l'aérographe. Vous pouvez choisir parmi les tailles 9x9, 17x17 et 29x29.</p>
---	---

Le bouton gauche de la souris dessine avec la couleur de premier plan. Le bouton droit de la souris dessine avec la couleur d'arrière-plan.

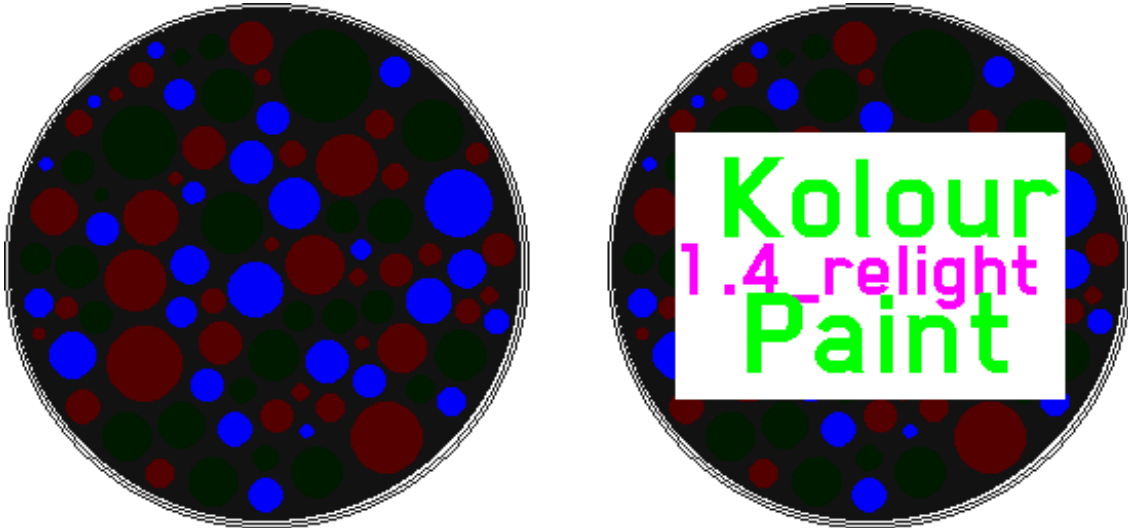
## 3.15 Texte

Cliquez-glissez pour délimiter la zone dans laquelle écrire le texte. Dès que la bordure est visible, vous pouvez commencer à écrire. Cliquez-glissez à partir du bord pour le déplacer. Vous pouvez redimensionner la zone de texte en vous servant des poignées de contrôle, ou en utilisant la boîte de dialogue de [Redimensionnement](#).

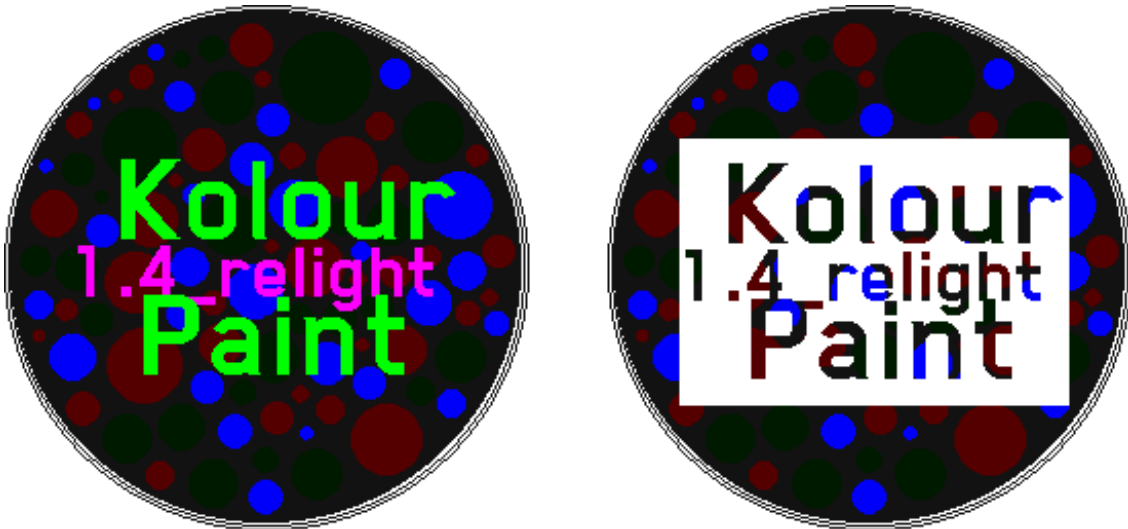
**TUYAU**

Si vous avez désélectionné une zone de texte, vous pouvez utiliser la commande **Annuler** pour éditer le texte à nouveau.

### 3.15.1 Utilisation de la Couleur Transparente



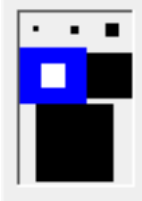

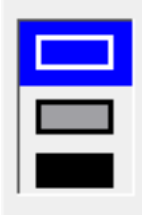
L'image de gauche est l'image originale. L'image de droite montre l'addition d'un texte avec un premier plan et un arrière-plan opaque.



L'image de gauche montre l'addition d'un texte avec un premier plan opaque et un arrière-plan transparent. L'image de droite montre l'addition d'un texte avec un premier plan transparent et un arrière-plan opaque.

## 3.16 Options communes des Outils

---

		<p>Cliquez sur l'un des carrés pour sélectionner la taille de la gomme. Vous pouvez choisir parmi des carrés de côté 2, 3, 5, 9, 17 et 29 pixels.</p> <p>La configuration de la taille de la gomme affecte toutes les <a href="#">Gommes</a>.</p>
		<p>Cliquez sur l'une des lignes pour sélectionner l'épaisseur de la ligne. Vous pouvez choisir parmi les épaisseurs de 1, 2, 3, 5 et 8 pixels.</p> <p>La configuration de l'épaisseur des lignes affecte les outils de <a href="#">Lignes Connectées</a>, <a href="#">Courbes</a>, <a href="#">Ellipse</a>, <a href="#">Ligne</a>, <a href="#">Polygone</a>, <a href="#">Rectangle</a> et <a href="#">Rectangle Arrondi</a>.</p>
		<p>Cliquez sur un des rectangles pour sélectionner le style de remplissage. Vous pouvez choisir parmi Pas de remplissage, Remplissage avec la couleur d'arrière-plan, Remplissage avec la couleur de premier plan.</p> <p>La configuration du style de remplissage affecte les outils d'<a href="#">Ellipse</a>, <a href="#">Polygone</a>, <a href="#">Rectangle</a> et <a href="#">Rectangle Arrondi</a>.</p>

## Chapitre 4

# Manipuler la Couleur

### 4.1 La Boîte de Couleur

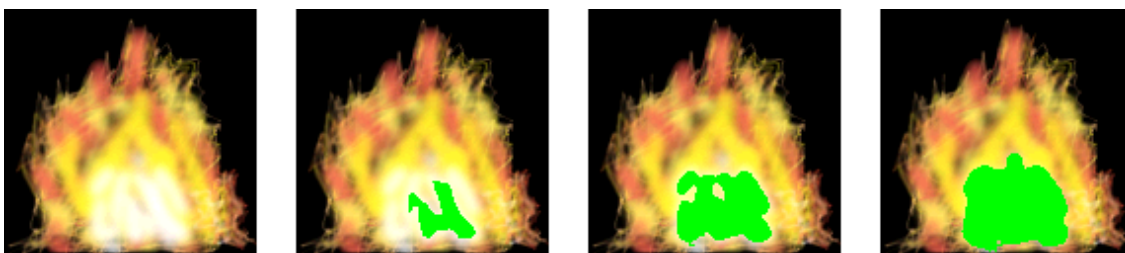


La boîte de couleur est constituée de trois sections : la Tablette de Couleur, la Palette de Couleur, et le Sélecteur de Similitude de Couleurs.

La Tablette de Couleur affiche la couleur de premier plan courante dans un carré, au-dessus d'un autre carré représentant la couleur d'arrière-plan courante. Lorsque vous dessinez avec le bouton gauche de la souris, la couleur de premier plan est utilisée, et lorsque vous dessinez avec le bouton droit de la souris, la couleur d'arrière-plan est utilisée (à l'exception des [Gommages](#)). Vous pouvez cliquer sur la flèche pour intervertir la couleur de premier plan et la couleur d'arrière-plan.

La Palette de Couleur affiche une sélection de couleur vous permettant de faire votre choix. La pyramide translucide représente la couleur transparente. Faites un clic gauche sur une couleur pour l'utiliser comme couleur de premier plan, et faites un clic droit sur une couleur pour l'utiliser comme couleur d'arrière-plan. Vous pouvez aussi cliquer-déposer n'importe quelle couleur opaque dans les carrés de la Tablette de Couleur. Pour éditer une couleur dans la Tablette de Couleur ou la Palette, double-cliquez dessus. L'outil [Pipette](#) vous permet de sélectionner une couleur depuis l'image.

La Similitude de Couleurs vous permet de travailler plus efficacement avec des images floues et des photos, de la même manière que pour la fonctionnalité "Baguette Magique" d'autres programmes de dessin. Il s'applique aux sélections transparentes, ainsi qu'aux outils de [Pot de Peinture](#), [Gomme de Couleur](#) et [Rognure Automatique](#). Double-cliquez sur le Sélecteur de Similitude de Couleur pour choisir à quel point des couleurs doivent être similaires pour être considérées comme identiques. Lors de l'utilisation de sélections en mode Transparent, toutes les couleurs dans cette sélection qui sont similaires à la couleur de l'arrière-plan seront aussi considérés comme transparents.



## Manuel de KolourPaint

L'image de gauche est l'image originale. L'image de droite montre l'utilisation de l'outil Pot de Peinture, avec une Similitude de Couleurs fixée à 5 %, 15 % et 30 %. Dans cet exemple, avec une Similitude de Couleurs fixée à **Exact**, l'utilisation de l'outil Pot de Peinture à la position (80, 100) n'aurait rempli qu'un seul pixel, puisque les pixels avoisinants sont similaires mais ne sont pas identiques. En augmentant la Similitude de Couleurs, on augmente le nombre de pixels similaires qui seront considérés comme identiques, ce qui étend d'autant plus le remplissage.

## Chapitre 5

# Options des Vues

### 5.1 Référence sur les Options des Vues

[Zoom et Grille](#)

[Aperçu](#)

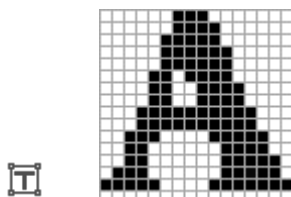
### 5.2 Zoom et Grille

Augmentez le niveau de zoom pour éditer les images avec plus de précision, ou réduisez-le pour voir l'image dans son ensemble.

#### IMPORTANT

Pour des niveaux de zoom qui ne sont pas multiples de 100 %, des parties de l'image peuvent sembler se mouvoir lorsque l'utilisateur interagit avec elles. D'autres anomalies mineures peuvent survenir à de tels niveaux de zoom.

Pour des niveaux de zoom supérieurs ou égaux à 400 %, qui sont aussi multiples de 100 %, vous pouvez **Afficher la Grille** pour une édition plus précise au niveau des pixels.

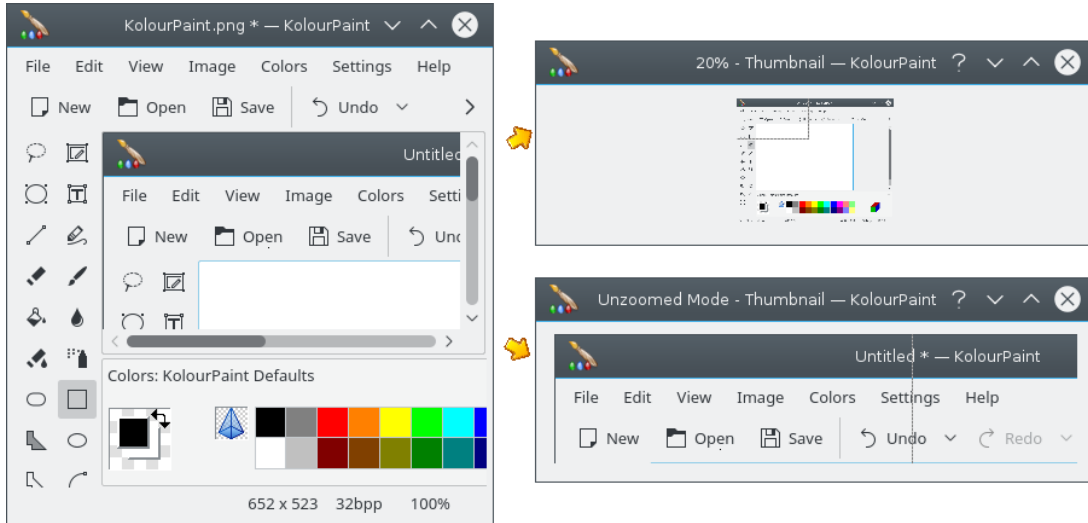


La première image montre l'icône de l'outil [Texte](#), tandis que la seconde montre cette même image zoomée à 600 %, avec la grille activée.

#### TUYAU

Une autre façon de zoomer lorsque l'on ne dessine pas, est d'utiliser la molette de défilement de la souris en maintenant appuyé **Ctrl**.

### 5.3 Vignette



Si le **Mode zoom de vignette** est sélectionné, l'image entière est affichée, redimensionnée de façon à s'adapter à la fenêtre d'aperçu (image en haut à droite).

Dans le cas contraire, la vignette s'affiche aussi grande que possible, en partant du coin haut-gauche de la vue principale (image en bas à droite).

## Chapitre 6

# Effets Graphiques

### 6.1 Référence des Effets Graphiques

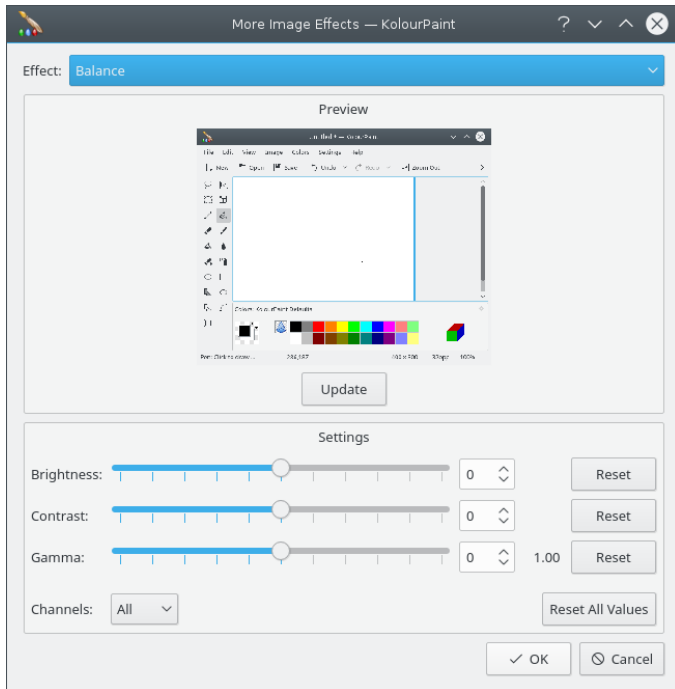
Rogner Automatiquement  
Balance des Couleurs  
Effacer  
Relief  
Aplatir  
Retourner (de haut en bas)  
Inverser  
Réduire les Couleurs  
Convertir en Niveaux de Gris  
Convertir en Monochrome (avec tramage)  
Miroir (horizontal)  
Redimensionner / Ajuster l'Échelle  
Rotation  
Définir comme Image (Rogner)  
Cisaillement  
Adoucir / Augmenter la netteté  
Plus d'Effets  
Notes

### 6.2 Rogner Automatiquement

Cet effet retire automatiquement les bordures d'une image ou d'une sélection. Utilisez la Rogner Automatique si vous avez une figure qui ne remplit pas entièrement l'image ou la sélection, et que vous souhaitez retirer les blancs superflus. Pour utiliser cette fonctionnalité avec une bordure d'image floue, vous aurez également besoin d'utiliser les [Similitudes de Couleurs](#).

## 6.3 Balance des Couleurs

Cette fonctionnalité est accessible depuis la boîte de dialogue [Plus d'Effets](#).



Cela vous permet d'ajuster la luminosité, le contraste, et le gamma d'une image ou d'une sélection.

### NOTE

La mesure la plus courante de gamma (une valeur décimales de 0,10 à 10,00) est située entre le sélecteur de valeur **Gamma** et le bouton **Réinitialiser**.

## 6.4 Effacer

Remplit l'image ou la sélection entièrement avec la couleur d'arrière-plan.

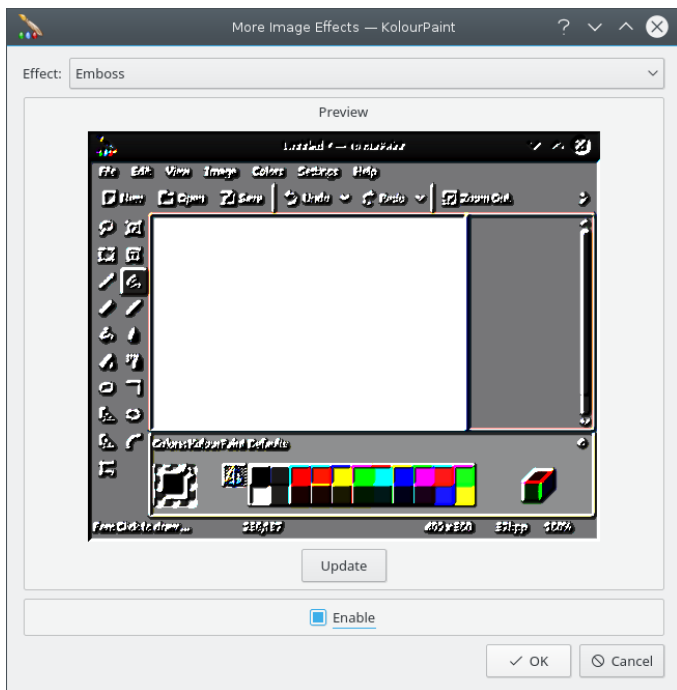
### TUYAU

Double-cliquez sur l'icône de la [Gomme](#) pour effacer entièrement l'image.

## 6.5 Relief

Cette fonctionnalité est accessible depuis la boîte de dialogue [Plus d'Effets](#).

## Manuel de KolourPaint



Cochez la case **Activer** pour appliquer l'effet Relief. Cet effet met en valeur les bords, et donne à l'image ou à la sélection une apparence de gravure.

## 6.6 Aplatis

Cette fonctionnalité est accessible depuis la boîte de dialogue [Plus d'Effets](#).



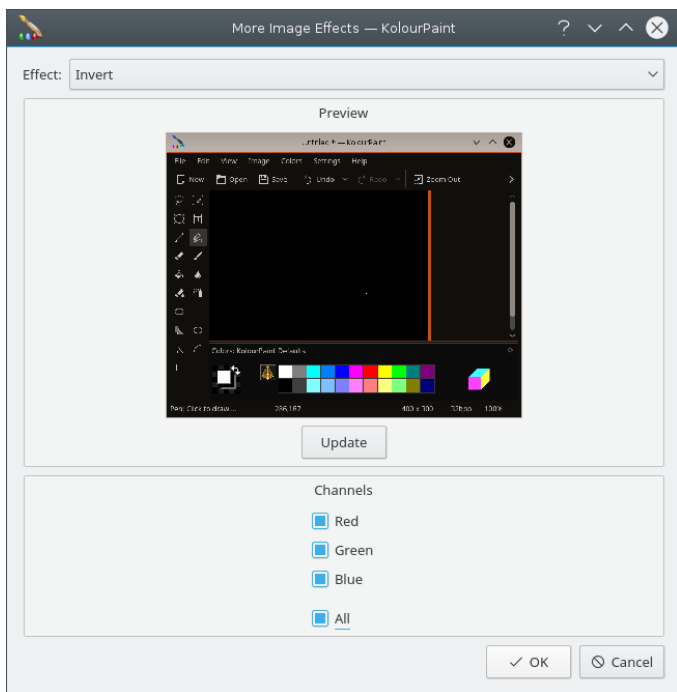
Cet effet permet de recolorer l'image, en utilisant des nuances des deux couleurs sélectionnées.

## 6.7 Retourner (de haut en bas)

Retourne verticalement l'image entière ou la sélection.

## 6.8 Inverser

Cette fonctionnalité est accessible depuis la boîte de dialogue [Plus d'Effets](#).



L'inversion vous permet d'inverser un ou plusieurs canaux RVB dans l'image ou dans une sélection. Sélectionnez **Tous** pour convertir une photo en son négatif, et vice versa.

### TUYAU

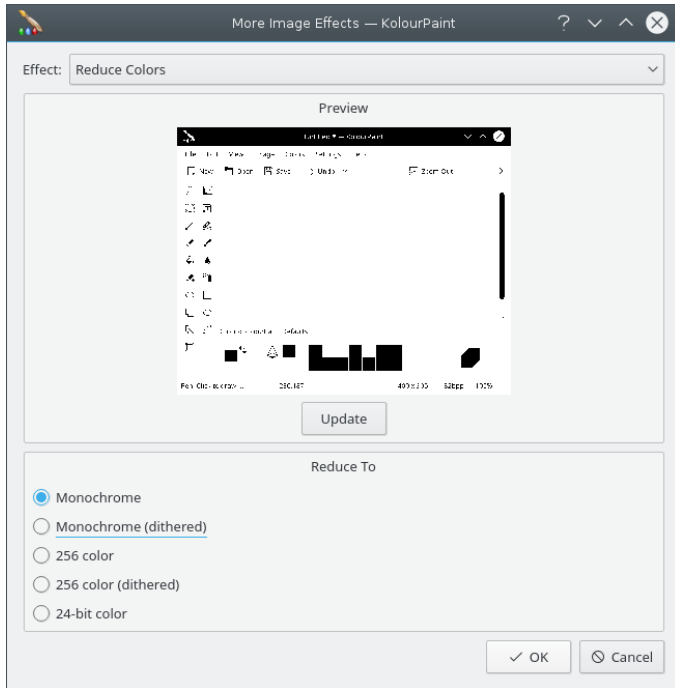
Pour inverser rapidement les canaux, vous n'avez pas besoin d'utiliser cette boîte de dialogue. Vous pouvez utiliser à la place l'élément **Inverser les Couleurs** dans le menu **Image** ou **Sélection**. L'élément **Sélection** n'est visible dans la barre de menus que si vous utilisez un des outils de sélection. Vous pouvez également atteindre cette action depuis le menu contextuel qui s'affiche lors d'un clic du bouton droit de la souris dans la zone de l'image.

## 6.9 Miroir (horizontal)

Retourne horizontalement l'image entière ou la sélection.

## 6.10 Réduire les couleurs

Cette fonctionnalité est accessible depuis la boîte de dialogue [Plus d'Effets](#).



Réduit le nombre de couleurs utilisées par l'image ou la sélection, avec ou sans tramage.

Le tramage donne généralement une meilleure qualité de résultat, cependant vous pouvez choisir de le désactiver pour un effet artistique; par exemple, utiliser **Monochrome** au lieu de **Monochrome (tramée)** donne un effet de silhouette.

Une autre différence importante est que **Monochrome (tramée)** réduira toujours les couleurs de l'image ou de la sélection vers le noir et blanc, tandis que **Monochrome** ne le fera que si l'image ou la sélection contient plus de deux couleurs.

#### TUYAU

Pour appliquer une réduction monochrome tramée rapidement, utilisez l'élément [Convertir en Monochrome \(avec tramage\)](#) du menu **Image** ou **Sélection**. L'élément **Sélection** n'est visible dans la barre de menus que si vous utilisez un des outils de sélection. Vous pouvez également atteindre cette action depuis le menu contextuel qui s'affiche lors d'un clic du bouton droit de la souris dans la zone de l'image.

#### NOTE

Changer le nombre de couleurs de cette façon n'a pas d'effet sur la profondeur de couleur du format d'image. Si vous souhaitez changer la profondeur de couleur, vous devrez faire cette sélection dans la boîte de dialogue de sauvegarde de fichier. Notez que le fait de modifier la profondeur de couleur a pour effet de modifier aussi le nombre de couleurs dans l'image.

## 6.11 Convertir en Niveaux de Gris

Réduit l'image ou la sélection entière en niveaux de gris.

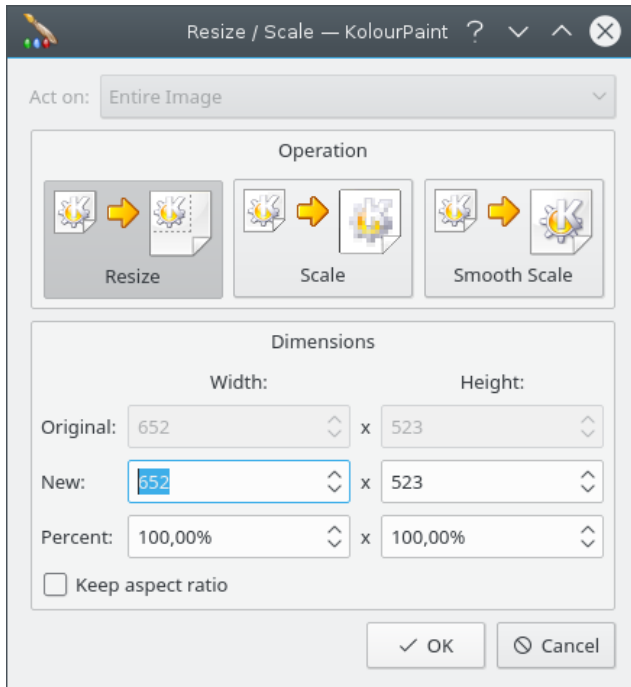
## 6.12 Convertir en Monochrome (tramée)

Réduit l'image ou la sélection entière en noir et blanc.

**TUYAU**

Si vous ne voulez pas que l'image ou la sélection soit tramée, utilisez la boîte de dialogue [Réduire les Couleurs](#).

## 6.13 Redimensionner / Ajuster l'Échelle



Redimensionner l'image change les dimensions de l'image sans appliquer de transformation au contenu existant. Ajuster l'échelle étirera le contenu existant aux nouvelles dimensions. **Ajuster l'Échelle avec Lissage** donne généralement une meilleure qualité de résultat que l'ajustement d'échelle simple, en mélangeant les couleurs voisines.

Vous pouvez définir les nouvelles dimensions en pixels, ou en valeur de pourcentage par rapport à la taille d'origine. Si vous sélectionnez **Conserver les Proportions**, la largeur et la hauteur seront ajustés avec le même pourcentage.

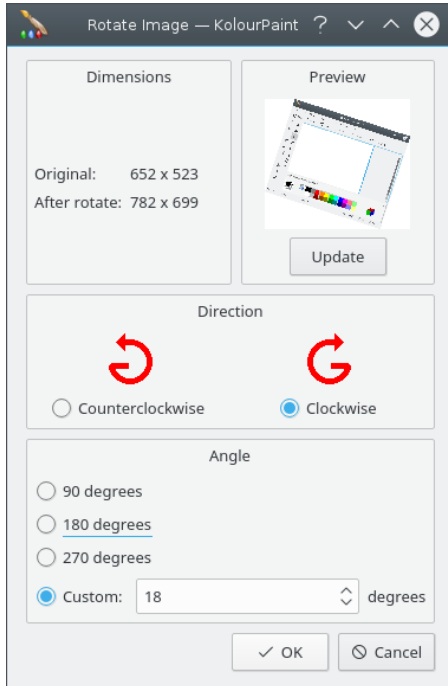
**TUYAU**

Vous pouvez **Redimensionner** l'image entière, ou **Ajuster l'Échelle avec Lissage** pour une sélection, en utilisant les poignées de contrôle correspondantes.

**NOTE**

Seul l'ajustement de l'échelle est pris en charge pour les sélections, et seul le redimensionnement est pris en charge pour les champs de texte. Consultez les [Notes](#) pour des détails supplémentaires sur la façon d'appliquer ces effets.

## 6.14 Rotation



Effectuer une rotation de l'image. Vous pouvez spécifier un angle et une direction pour la rotation.

### TUYAU

Vous pouvez inverser la direction de la rotation en spécifiant une valeur négative de votre choix.

### NOTE

Consultez les [Notes](#) pour plus de détails concernant l'application de cet effet à une sélection.

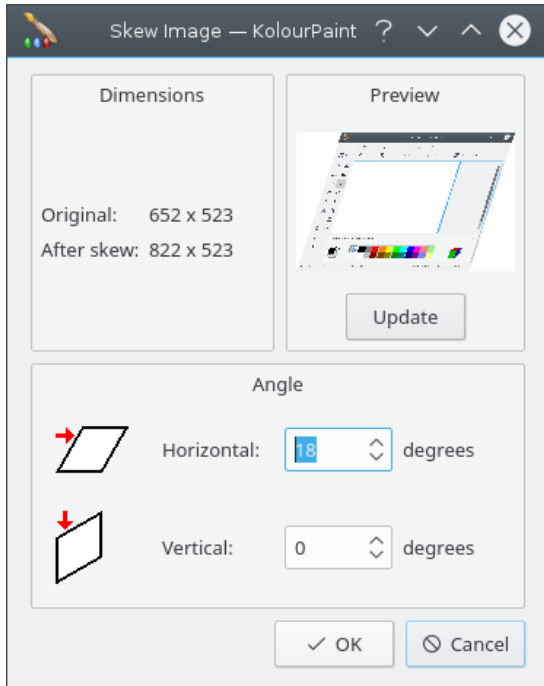
## 6.15 Définir comme Image (Rogner)

Cette action définira la sélection comme étant l'image courante.

### NOTE

Ceci n'est applicable que lorsque vous avez une sélection active.

## 6.16 Cisaillement



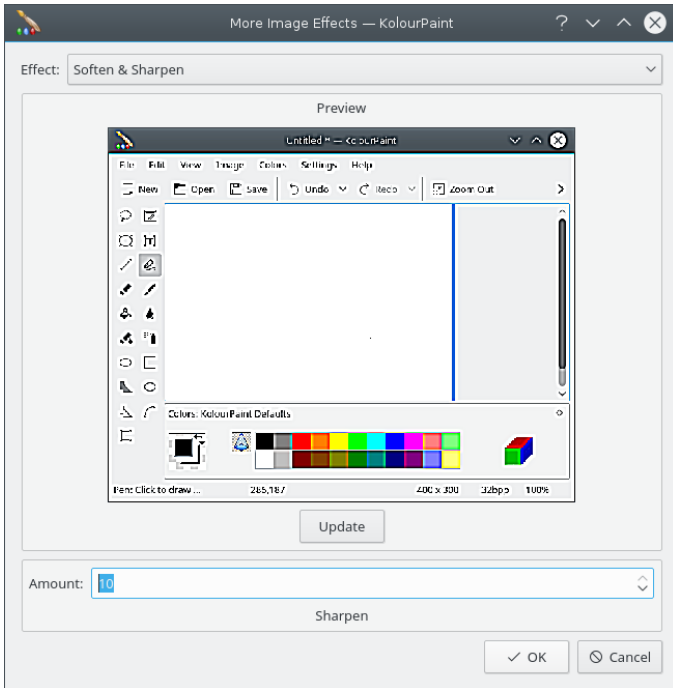
Cisailler l'image ou la sélection entière, horizontalement et/ou verticalement.

### NOTE

Consultez les [Notes](#) pour plus de détails concernant l'application de cet effet à une sélection.

## 6.17 Adoucir / Augmenter la Netteté

Cette fonctionnalité est accessible depuis la boîte de dialogue [Plus d'Effets](#).



Utilisez cet effet pour adoucir ou augmenter la netteté de l'image.

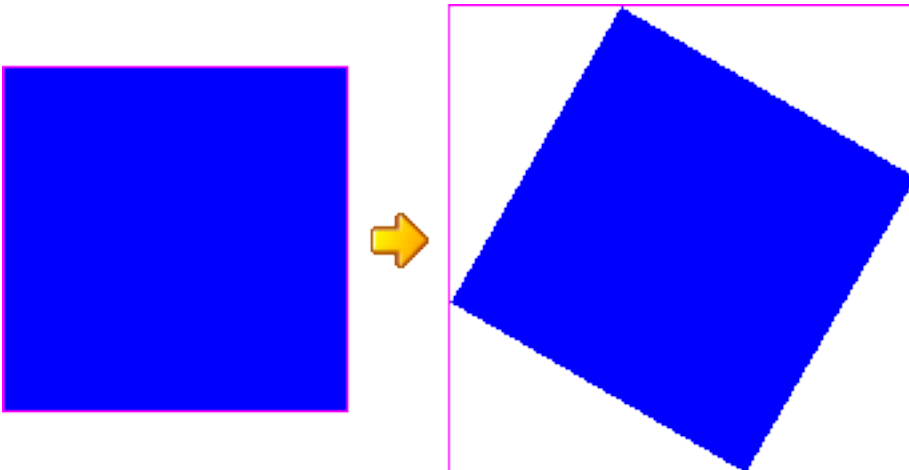
## 6.18 Plus d'Effets

Cette boîte de dialogue contient les fonctionnalités [Balance des Couleurs](#), [Relief](#), [Aplatir](#), [Inverser](#), [Réduire les couleurs](#) et [Adoucir / Augmenter la Netteté](#).

## 6.19 Notes

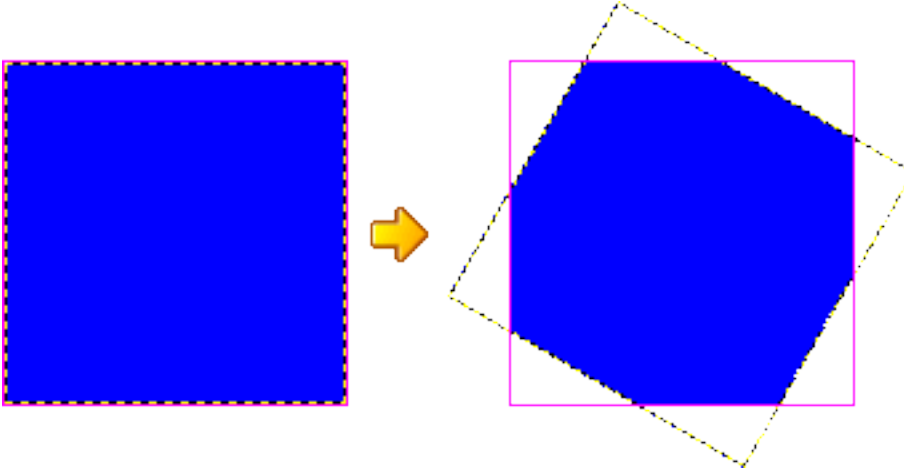
[Redimensionner / Ajuster l'Échelle](#), [Rotation](#) et [Cisaillement](#) peuvent modifier les dimensions de l'image. Vous pouvez voir les nouvelles dimensions dans la boîte de dialogue.

Si vous appliquez ces effets à une image, l'image sera redimensionnée si nécessaire. Cependant, si vous appliquez ces effets à une sélection, l'image ne sera pas redimensionnée, même si la sélection transformée dépasse de l'image.



## Manuel de KolourPaint

L'image de gauche a subi une rotation de 30 degrés dans le sens horaire, pour devenir l'image de droite. KolourPaint a élargi automatiquement l'image pour accueillir le contenu plus large.



La *sélection* de gauche a subi une rotation de 30 degrés dans le sens horaire, pour devenir l'image de droite. La taille de l'image est restée la même, même si les parties de la sélection ne seront pas visibles sans [Redimensionner l'image](#).

## Chapitre 7

# Remerciements et licence

Cela peut ne pas être une documentation concise. Cela peut ne pas être une documentation complète; mais c'est une documentation honnête.

—Carl Tucker

KolourPaint

Copyright pour le programme (c) 2003, 2004, 2005 Clarence Dang [dang@kde.org](mailto:dang@kde.org)

Icônes spécifiques à KolourPaint Copyright (c) 2004, 2005 Kristof Borrey [borrey@kde.org](mailto:borrey@kde.org), Nuno Pinheiro [nf.pinheiro@gmail.com](mailto:nf.pinheiro@gmail.com), Danny Allen [dannya40uk@yahoo.co.uk](mailto:dannya40uk@yahoo.co.uk)

Créations artistiques pour la documentation et la documentation additionnelle Copyright (c) 2004, 2005 Thurston Dang [thurston\\_dang@users.sourceforge.net](mailto:thurston_dang@users.sourceforge.net)

Parties reproduites avec la permission de <http://kolourpaint.sourceforge.net/>.

Traduction française par Olivier Renaud [o.renaud@laposte.net](mailto:o.renaud@laposte.net).

Cette documentation est soumise aux termes de la [Licence de Documentation Libre GNU \(GNU Free Documentation License\)](#).

Ce programme est soumis aux licences suivantes :

Copyright (c) 2003, 2004, 2005 Clarence Dang [dang@kde.org](mailto:dang@kde.org)

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR 'AS IS' AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.