

CONTENU DU GUIDE UTILISATEUR

1	Introduction	6	• Afficher les Calques Colorés	53	
	Introduction	7	• Options de Calque	54	
	Nouveautés de Manga Studio 3.0	8	Calque de Panneau [Panel Layer]	55	
2	Mise en Route	12	• Créer une Calque de Panneau	55	
	Mise en Route de Manga Studio 3	13	• Calque de Panneau : Opérations Diverses	56	
	• Installation de Manga Studio	13	• Créer un Calque Panneau à partir d'une Case	57	
	• Manga Studio Version 3.0	14			
3	Planches	16	5	Le Dessin	58
	Paramétrer une Planche	17	"Couleur" du Dessin	59	
	• Paramétrer une seule planche	17	• Choisir la Couleur de l'Encre : Noir, Blanc ou Transparent)	59	
	• Paramétrer plusieurs planches	18	• Afficher les Régions Transparentes	61	
	• Fenêtre du Chapitre	20	• Choisir la Couleur d'Affichage d'un Calque	62	
	• Créer des Modèles de Planches	22	Les Outils de Dessin	63	
	• Sauvegarder en tant que Modèle	23	• Le Crayon/Pencil (Compatible Niv.Gris)	63	
	• Icônes de l'Onglet [Page Template]	24	• Options de l'Outil Crayon [Pencil]	64	
	L'Affichage	25	• Appliquer des Trames de Gris au Crayon	65	
	• Zoom	25	• La Plume (Non vectorielle / Raster)	67	
	• Rotation et Miroir	26	• Options de l'Outil Plume	68	
	• Afficher les Règles	27	• Le Feutre [Magic Marker]	69	
	• Afficher la Grille	28	• Options de l'Outil Feutre [Magic Marker]	70	
	• Guides de Règles	29	• L'Aérographe [Airbrush]	71	
	• Guides d'Impression & Cadre Principal	30	• Options de l'Aérographe [Airbrush]	72	
	• Afficher la Transparence	31	• Outil Dégradé [Gradation]	73	
	• La Palette de Navigation	32	• Options de l'Outil Dégradé [Gradation]	75	
	• Déplacer & Afficher les Palettes	33	• La Brosse de Motif [Pattern Brush]	75	
			• Options de la Brosse de Motif	76	
4	Calques	36	Inverser le Noir et le Blanc	79	
	Introduction aux Calques	37	• Créez des Illustrations en Négatif	79	
	• À Propos des Calques	37	Remplissage [Fill]	80	
	• Types de Calques	38	• Outil Pot de Remplissage	80	
	• Calque Négatifs [Reverse]	42	• Options du Pot de Remplissage	80	
	• Masques de Calque [Masking Layers]	43	• Outil Jonction [Join Line]	81	
	Opérations sur les Calques	44	• Options de l'Outil Jonction	81	
	• Créer de Nouveaux Calques	44	• Remplir une Sélection	82	
	• Palette des Calques - Opérations basiques	45	• Options de Remplissage de Sélection (EX)	82	
	• Copier et Supprimer des Calques	46	Filtres - Outils (EX)	83	
	• Convertir les Calques	47	• L'Adoucisseur [Smooth]	83	
	• Utiliser l'Outil de Sélection de Calque	49	• Options de l'Adoucisseur [Smooth]	83	
	• Grouper les Calques	50	• Le Dépoussiéreur [Dust Cleaner]	84	
	• Fusionner les Calques	52	• Options du Dépoussiéreur [Dust Cleaner]	84	

Tracés Éditables (EX)	85	• L'Outil : Baguette magique	127
• Calques Vectoriels	85	• Options de la Baguette Magique	128
• Options de l'Outil Plume (mode vectoriel)	86	• Extension et Réduction d'une Sélection	129
• Correction d'Épaisseur [Width Correction]	87	• Ajouter un Contour Blanc (EX)	130
• Options de l'Outil [Width Correction]	87	• Sélection par Couleur (Noir ou Blanc)	131
• L'Outil [Line Lever] - Le Levier	88	• Inverser les Sélections	132
• Options de l'Outil [Line lever]	88	• Sélectionner l'Ensemble des Calques	133
• L'Outil [Line Smoother] - l'Adoucisseur	89	• Remplissage de Sélection (EX)	134
• Options de l'Outil [Line Smoother]	89	• Sélection de Contours (EX)	135
La Gomme	90	Sauvegarder des Sélections	136
• L'Outil [Eraser] - La Gomme	90	• Convertir des Sélections en Calques	136
• Options de la Gomme	91	• Calque de Sélection vers Sélection	137
Les Outils de Tracé de Lignes	92	• Dessiner sur le calque [Selection]	138
• Les Outils : Ligne, Courbe et Polyligne	92	• Ajout de Sélection sur Calque Sélection	139
• Options Outils : Ligne, Courbe & Polyligne	93	• Supprimer Partiellement des Zones au	
• Les Outils : Rectangle, Ellipse & Polygone	94	Moyen d'un Calque de Sélection	140
• Options des Outils : Ellipse et Polygone	95	Sélection Rapide (EX)	141
		• Utiliser le Masque et la Sélection Rapide	141
Dessiner Avec les Guides	96		
• Créer des Guides	96	7 Trames	142
• Dessiner le Long des Guides	97	Les Trames	143
• Déplacer et Modifier les Guides	98	• Comment Appliquer les Trames	143
• Les Guides et leurs Raccourcis Clavier	99	• Échantillonner des Trames (EX)	144
• Utiliser le Manipulateur de Guide	100	• Palette des Trames - Généralités	145
• Les Guides de Perspective (EX)	102	• Dessiner sur les Calques de Trame	147
• Réglages du Guide de Perspective	103	• Gratter les Trames	148
• Guide de Lignes de Focus (EX)	104	• Déplacer les Motifs d'une Trame	149
• Guide de Lignes Parallèles (EX)	105	• Comment Superposer des Trames	150
Le Guide de Case [Panel Ruler]	107	• Dégradé Tramé (EX)	151
• Créer un Guide de Case [Panel Ruler]	107	• Création d'un Arrière-plan Original	
• Pixeliser un Guide de Case [Panel Ruler]	108	Tramé (Images Halftone)	152
• Tracer des Cases le Long d'un Guide	109	• Création de Motifs Tramés Originaux	153
• Guide de Case Pixel [Ruler Layer raster]	110	• Remplacer des Trames (EX)	154
• Diviser les Cases en Parties Égales	111	• Paramétrage des Trames	155
• Émargement - Bleed	112	• Paramètres d'Affichage des Trame	157
• Fusionner deux Guides de Case	113	• Au sujet des Propriétés du Calque	158
• Réglages d'un Guide de Case	114	Computones (EX)	159
Éditer les Guides	115	• Qu'est-ce que "Computones" ?	159
6 Sélections	120	• Computones Standard Tone Material Set	159
Sélections	121	• Installation de "Computones"	160
• Sélections : Avant-propos	121	• Comment Appliquer les Trames	161
• Les Outils de Sélection Rectangle et Ellipse	122	• Coller la Trame sur un Nouveau Calque	163
• Options des Outils de Sélection Rectangle et Ellipse	123	• Trames d'Écran "Computones"	164
• Les Outils de Sélection : Lasso et Polyline	125	• Raccourcis Clavier dans "Computones"	173
• Options des Outils Lasso et Polyline	126	• Messages d'Erreur Computones	174
		• Termes et Fonctions Computones	175
		• "Computones Materials Catalogs" (vendus séparément)	177

8	Éditer les Images	178	9	Rendu 2DLT (EX)	212
	Déplacer & Transformer les Images	179		Convertir les Photos en Images N & B	213
	• Copier & Déplacer les Sélections	179		• Rendu 2DLT	213
	• Transformer les Sélections	180		• Paramètres de Rendu 2DLT	214
	• Types d'Opérations de Transformation [Move & Transform]	181		• Contour 2DLT - [Outline]	215
	Déplacer l'Image avec le Calque	183		• Dégradé 2DLT et Paramètres de Trame	217
	• Moving Layers	183		• Paramètres de Calque de Groupe 2DLT	218
	Conversion Pixels en Vecteurs (EX)	184		• [Move/Transform]	219
	• Convertir un calque pixel [Raster] en calque vectoriel [Vector]	184		• [Filter]	219
	Les Filtres	185	10	Rendu 3DLT	220
	• Filtre [Vanishing Points] - Points de Fuite	185		3DLT : Opérations de Base	221
	• Filtre [Focus Lines] - Lignes de Focus	186		• Qu'est-ce que le Rendu 3DLT ?	221
	• Filtre [Speed Lines] - Lignes de Vitesse	187		• L'Espace 3D	222
	• Créer des Lignes de Focus Courbes avec les Filtres [Render]	189		• Importation de Fichiers 3D	223
	• Sauvegarder Vos Lignes de Vitesse et de Focus (EX)	190		• Positionner Plusieurs Objets 3D	224
	• Filtre Nuages - [Cloud Patterns] (EX)	191		• Opérations Basiques avec les Objets 3D	225
	• Filtre de Transformation : [Polar C.] (EX)	193		• Réglage de la Perspective	227
	• Filtre de Transformation : [Wave] (EX)	194		• Réglage du Mouvement	228
	• Filtre de Transformation : [Waveform] (EX)	195		• Opérations Basiques sur la Caméra	229
	• Filtre de Transformation : [Spiral] (EX)	196		• Sauvegarde/Import Paramètres de Scène	231
	• Filtre de Transformation : [Zigzag] (EX)	197		• Fenêtre "Quatre Vues"	231
	• Filtre de Correction : [Brightness/Contrast] Luminosité / Contraste (EX)	198		• Affichage de la Texture	235
	• Filtre de Correction [Tone Curve] Courbe (EX)	199		• Affichage des Objets	237
	• Filtre de Correction de Niveaux : [Adjust Levels] (EX)	200		Paramètres de Rendu 3DLT	238
	• Filtre de Correction [Bitmap] (EX)	201		• Paramètres & Type de Calque	238
	• Filtre de Correction : [Dust Cleaner] Dépoussiéreur (EX)	202		• Paramètres d'Isohémie [Posterization]	239
	• Filtre de Correction : [Line Smoother] Lissage de Ligne (EX)	203		• Paramètres des Contours [Outline]	240
	• Filtre de Correction [Line Width Correction] Épaisseur (EX)	204		• Sortie et Paramètres du Calque 3D	241
	• Filtre : Effet [Mosaic] (EX)	205		• Module Shade (Shade Plug-in)	242
	• Filtre : [Blur] - Effet de Flou (EX)	206		• Comment installer le Module Shade	243
	• Filtre : Effet [Sharpen] - Rehausser (EX)	207		Personnages Humains 3D	244
	• Filtre : Effet [Posterize] - Isohémie (EX)	207		• Manipuler les Personnages 3D	244
	• Filtre : Effet [Invert] - Négatif (EX)	208		• Modifier les Poses	245
	• Filtre : Effet Spécial [SHD] (EX)	209		• Fichiers [Motion] (Lightwave)	246
	• Filtre : Effet Spécial [2DLT] (EX)	210	11	Importer des Illustrations	248
				Importer des Illustrations Manuscrites	249
				• Imports de Scans	249
				• Import. Images - Paramètres des Calques	250
				• Import. Images : [Move & Transform]	251
				• Importation d'Images [Filters]	251
				• Scans Consécutifs (EX)	252
				Importer des Images Numériques	253
				• Importer un Fichier Image	253
				• Importer des Calques Adobe Photoshop	254

Importer sur un Calque [Sketch]	255	La Palette de l'Historique	291
• Imports d'Images de Référence	255	16 Imprimer votre B.D.	292
Imports de Fichiers Manga Studio	256	Impression & Sortie des Planches	293
• Importation de Planches	256	• Impression sur votre Imprimante	293
12 Les Bulles	258	• Exporter des Fichiers Image	298
Ajout & Édition de Texte	259	Impression Professionnelle	301
• Le Texte	259	17 Préférences	302
• Édition du Texte	260	• Page	303
• Pixeliser le Texte	261	• Page - Cursor	304
• Paramètres d'un Texte	262	• Page - Scale & Angle	305
• Importer un Texte (EX)	263	• Page - Ruler (Guides)	306
• Exporter un Texte (EX)	264	• Page - Undo (Annulations)	307
• Les Bulles (EX)	265	• Layer Palette (Palette des Calques)	308
• Sauvegarder des Bulles (EX)	266	• Print (Impression)	309
• Édition des Bulles (EX)	267	• Memory (Mémoire)	310
• Dégroupier Texte et Bulle (EX)	267	• Other (Autres Préférences)	311
13 Utilisation du Contenu	270		
Palette de Contenu [Materials] (EX)	271		
• Enregistrer un Contenu - [Materials]	271		
• Utiliser le Contenu - [Materials]	272		
14 Outils Personnalisés (EX)	274		
Personnaliser la Palette des Outils	275		
• La palette des Outil personnalisés	275		
• Sauvegarde des Outils Personnalisés	276		
Raccourcis Clavier (EX)	277		
• Personnaliser ses Raccourcis Clavier	277		
Actions (EX)	278		
• Qu'est-ce qu'une "Action" ?	278		
• Créer de Nouvelles Actions	279		
• Enregistrer des Actions	280		
• Supprimer des Actions	281		
• Lire une Action	282		
• Créer Vos [Action Sets]	283		
• Commandes non-enregistrable	284		
• Exporter des [Action Sets]	285		
• Importer des [Action Sets]	286		
• Commandes Spéciales	287		
15 Annuler et Rétablir	288		
Annuler des Opérations	289		
• Annuler / Rétablir (Undo / Redo)	289		

Manga Studio 3.0 - Guide Utilisateur

Chapitre 1

Introduction

Introduction

Merci d'avoir acheté Manga Studio. Veuillez lire ce manuel en totalité avant d'utiliser le logiciel.

Manga Studio est le premier programme logiciel conçu pour prendre en charge le processus de création de manga ou de bande dessinée, depuis la conception, la création et la disposition d'ébauches jusqu'à l'encrage et à la publication. La production de bande dessinée est un processus très complexe. Traditionnellement, la création de bandes dessinées et de manga de haute qualité exige de l'expérience, une bonne technique et un investissement de temps considérable. Manga Studio tire profit de la technologie numérique pour aider des artistes à créer des bandes dessinées et des illustrations rapidement et facilement - même les artistes débutants dans ce genre peuvent produire des œuvres de haute qualité. Avec Manga Studio, vous créez des bandes dessinées et les illustrations renversantes beaucoup plus efficacement que ce que permet le processus traditionnel sur papier.

Nouveautés de Manga Studio 3.0

Résolution Flexible (Debut/EX)

Vous pouvez ajuster librement la résolution de la Planche, par exemple à 72dpi ou à 350dpi, selon vos besoins. Impression ou web, papier ou écran, vous pouvez facilement créer des B.D. ou des illustrations quelque soit le médium utilisé pour la publication.

Une Grande Variété de Contenu

(1) Bibliothèque de Trames, Visible et Cohérente (Debut/EX)

Manga Studio inclut un grand nombre de trames, indispensable pour créer des B.D. et des mangas. Celles-ci peuvent être prévisualisées dans une palette dédiée. La collection de trames est immense, depuis les trames basiques jusqu'aux trames stylisées, elle sont plus de 1800 dans la version [Debut] et pratiquement 3000 dans la version [EX].

(2) Plus de 80 Différents Modèles de Planche (Debut/EX)

Il y a plus de 80 modèles de planche inclus dans Manga Studio. Les modèles de planche sont de tailles et de styles variés, y compris les formats A4, Carte-postale, 4 planches et plus encore.

(3) Librairie Importante de Contenus Additionnels (EX)

Manga Studio comporte une grande collection de contenus tels que : guides, calques, bulles de texte, etc.

(4) Plus de 300 Différents Objets et Contenus 3D (EX)

Il y a plus de 300 différentes créations 3D qui tirant partie de la fonction de rendu 3DLT de Manga Studio.

(5) Images d'arrière plan pour le Rendu 2DLT (EX)

Manga Studio comporte une grand collection d'images tirant partie de la fonction de rendu 2DLT.

Fonctions de Calques

(1) Palette de Propriétés de Calque (Debut/EX)

Grâce à la Palette des Propriétés du Calque [Layer Properties], vous pouvez changer rapidement ses informations relatives telles que son Nom ou sa Couleur d'Affichage.

(2) Calque : Dossier de Calques (Debut/EX)

Afin de vous aider à organiser votre travail, rangez les calques tels que vos traits de dessin, vos textes et autres calques qui tendent à proliférer, dans un seul calque : le "Dossier de Calques".

Fonctions de Dessin

(1) Réglages de Sortie du Calque Pixel [Raster] (Debut/EX)

Vous pouvez régler les méthodes de sortie telles que "Trames" [Tones] ou "Dither" pour les dessin en niveau de gris. Vous pouvez aussi régler séparément les conditions de sortie pour chaque calque. En demandant une sortie des ombrages en tant que trame, vous pouvez adoucir vos illustrations et faciliter la création d'oeuvres riches en images et en sensibilité.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

(2) Brosse de Motif

Vous pouvez utiliser l'outil Brosse de Motif [Pattern Brush] pour conserver une image en tant que motif pour votre plume et peindre cette image comme vous le feriez avec une brosse. Grâce à la brosse de motif, vous pouvez facilement implémenter des effets d'arrière-plan et des motifs uniques.

- Plus de 30 Variétés de Motifs (Debut/EX).

Manga Studio comporte plus de 30 variétés de motifs couramment utilisés, tels que fleurs et étoiles.
Debut 30 Motifs; EX 42 Motifs.

- Créez et sauvegardez vos propres Brosses de Motif. (EX)

En plus des brosses standard, vous pouvez utiliser des brosses précédemment créées et sauvegardées.

* Dans la version [Debut], seules les brosses par défaut sont disponibles.

L'utilisateur ne peut pas créer et sauvegarder d'autres brosses.

- Flexibilité de la Brosse de Motif (Debut/EX)

Parmi d'autres réglages, vous pouvez fixer la taille, la direction de la brosse lorsque que vous dessinez un motif.

Fonctions Vectorielles

(1) Epaisseur de Ligne (EX)

Vous pouvez changer l'épaisseur des lignes vectorielles à la volée. Vous pouvez rendre les lignes plus fines, plus épaisses ou entrer une valeur spécifique.

(2) Fonction [Line Absorption] (EX)

Avec cette fonction, vous pouvez prolonger une ligne vectorielle de manière nette. Accroche simplement le début d'une nouvelle ligne à la fin d'une ligne existante.

(3) Fonction [Brush-up] (EX)

Vous pouvez combiner plusieurs lignes vectorielles en une seule ligne. Il est parfois difficile de modifier ou d'agir sur des lignes se chevauchant. Les combiner rend ce processus nettement plus facile.

Fonctions de Trames

(1) Outil Pipette [Eyedropper] (EX)

Utilisez la pipette pour copier d'un seul clic une trame existante et collez-la dans un autre endroit avec un second clic.

Par exemple, si vous créez des échantillons de trame pour chaque personnage avant la création de votre histoire, vous pouvez copier ces réglages et les coller facilement et rapidement tout au long de votre travail.

(2) Remplacement de Trames (EX)

Avec cette fonction, vous pouvez facilement remplacer des motifs de trames. Remplacer des trames d'écran telles que les images tramées et les dégradés a toujours été possible. Avec Manga Studio 3, vous pouvez maintenant remplacer aussi facilement des motifs de trame.

(3) Couleur de Trame (EX)

Vous pouvez choisir les trames lorsque vous dessinez avec la plume et l'encre. En plus des "Noir", "Blanc" et "Transparent" conventionnels, vous pouvez désormais sélectionner une couleur de trame [tone color]. Vous pouvez utiliser les trames collées précédemment ou celles que vous copiez avec la pipette.

Fonctions d'Édition

(1) Palette de transformation [Move and Transform] (Debut/EX)

Depuis cette palette accessible par le menu édition [Edit], vous pouvez modifier et transformer précisément vos illustrations. Agrandir, réduire, déplacer ou orienter un dessin, transformer librement ou entrer directement des valeurs pour transformer l'image.

(2) Jonction de Lignes [Join Line] (EX)

Cet outil détecte les lignes discontinues et comble les espaces inférieurs à une valeur spécifique le long du trajet du trait. Habituellement, en utilisant le pot de remplissage, les lignes déconnectées peuvent provoquer un remplissage de parties non souhaitées.

(3) Masque Rapide / Sélection Rapide (EX)

Vous pouvez effectuer des corrections fines à une sélection avec une plume ou le marqueur magique. Avec ceux-ci, les artistes peuvent sélectionner une partie précise du dessin de manière rapide et aisée.

(4) Sélection de Forme (EX)

Vous pouvez ajouter un contour blanc et d'une largeur spécifique aux images sélectionnées.

(5) Réduire le Sélection (EX)

Vous pouvez effectuer des sélections qui envelopperont au plus près une partie spécifiée.

Filtres

(1) Filtre Ajustement de Largeur (EX)

Utilisez ce filtre pour ajuster uniformément la largeur d'une ligne.

(2) Filtre de Nuage (EX)

Ce filtre crée un motif aléatoire de nuages.

(3) Filtre Ondulation (EX)

Ce filtre transforme un image en une form d'onde.

Fonction de Rendu 3DLT (EX)

(1) Imports OBJ, LWO, DXF, et Formats Shade

La fonction de rendu 3DLT supporte les formats 3D : LWO, OBJ, DXF, et Shade (SHD).

(2) Conversion des Données de Rendu en données Vectorielles

Vous pouvez convertir les lignes et les données de trame en données vectorielles avec la fonction de rendu 3DLT. Puisque les données d'une ligne sont conservées en tant que données vectorielles, pour lesquelles la qualité n'est pas affectée par un changement de résolution ou par un agrandissements ou une réduction, la qualité des lignes ne dégradera pas si vous agrandissez ou réduisez votre image. Vous pourrez alors facilement traiter et éditer les lignes converties, plus tard.

(3) Fluidité des tâches Améliorée

Vous pouvez la scène du modèle 3D directement sur la planche, vous pouvez annuler/rétablir une opération et choisir un affichage 4 vues et modifier minutieusement la position d'un modèle 3D.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

Conversion Vectorielle des Pixels (EX)

Cette fonction convertie les données raster (ou pixel) en données vectorielles. Les données raster sont dépendantes de la résolution alors que les vecteurs ne le sont pas. Une fois le dessin converti, vous pouvez plus facilement modifier les traits. La qualité de l'image ne se dégradera pas qu'elle soit agrandie ou réduite.

Palette d'Action (EX)

Utilisez cette palette pour enregistrer des opérations répétitives ou lancer une série d'actions automatiquement et en une seule étape. Augmente fabuleusement votre productivité sur les tâches qui vous sont habituelles.

Fonction de Scans Consécutifs (EX)

Avec cette fonction, vous pouvez scanner un grand nombre de planches réalisées à la main, l'une après l'autre. Cela est très pratique si vous désirez créer les croquis et les ébauche sur papier mais que vous vouliez finir le travail avec Manga Studio.

Manga Studio 3.0 - Guide Utilisateur

Chapitre 2

Mise en Route

Mise en Route de Manga Studio

Installation de Manga Studio

Installez Manga Studio sur votre PC.

1. Insérez de CD-ROM de Manga Studio.

Insérez le CD-ROM de Manga Studio dans le lecteur CD de votre ordinateur. Après un instant, l'interface d'installation de Manga Studio apparaît sur votre écran.

2. Installation

Lorsque que l'interface d'installation apparaît, cliquez sur "Install." Continuez l'installation en suivant les instructions affichées à l'écran.



3. Redémarrez

Après l'installation, assurez-vous de redémarrer votre ordinateur.

Manga Studio pourrait ne pas fonctionner correctement si vous ne redémarrez pas votre système.

NOTE: NE RETIREZ PAS LE CD-ROM pendant cette procédure.

4. Entrez le Numéro de Série

Après avoir redémarré, lancez Manga Studio en double-cliquant sur l'icône de Manga Studio se trouvant sur votre bureau (ou en cliquant sur son icône située dans le menu "Programmes" du Menu Démarrer (MS Windows)). Il vous est alors demandé d'entrer le numéro de série fourni avec le produit. Entrez-le et cliquez sur OK. Vous n'aurez à entrer ce numéro de série qu'au premier lancement de Manga Studio. Assurez-vous de ranger ce numéro dans un endroit sûr.

NOTE : Vous pouvez maintenant retirer le CD-ROM d'installation.



Conseil

Lorsque vous installez Manga Studio sur Windows 2000/XP, assurez-vous que votre compte possède des droits d'Administrateur.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

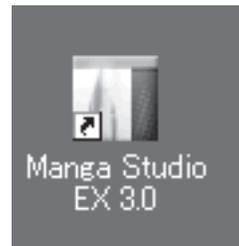
17

Manga Studio Version 3.0

Ouvrir et Quitter Manga Studio

1. Ouvrir Manga Studio

Ouvrez Manga Studio en double-cliquant sur l'icône de Manga Studio située sur le bureau, ou dans le menu programme du Menu Démarrer.



2. Quitter Manga Studio

Pour quitter Manga Studio, sélectionnez Quitter [Exit] dans le menu Fichier [File].



Manga Studio 3.0 - Guide Utilisateur

Chapitre 3

Planches [Pages]

Paramétrer une Planche

Paramétrer une seule Planche [Page]

Dans Manga Studio, vous pouvez travailler sur une simple planche ou sur une suite de plusieurs planches - [Story] ou "Chapitre".

1. Créer une nouvelle Planche [Page]

Dans le menu, cliquez sur [File] / [New] / [Page].

2. Spécifier des Dimensions de Planche

Vous pouvez entrer des dimensions de planche détaillées en cliquant sur l'onglet [Custom Page]. La vignette de prévisualisation de la planche est affichée sur le côté droit de la fenêtre.

[Standard Resolution]

• Résolution Standard. Entrez la résolution. La résolution que vous entrez ici ne peut être changée par la suite.

Taille et Format de la Planche, Fonds Perdus inclus

- Unités [Unit]. Choisissez parmi [cm], [mm], [inch], ou [pixels].
- Largeur [Width]. Fixez la largeur de la planche à fonds perdus.
- Hauteur [Height]. Fixez la hauteur de la planche à fonds perdus.
- Vous pouvez aussi sélectionner une taille de document parmi des formats standards : [B4], [B5], [B6], [A4], [A5], [A6], ou CartePostale (au format Japonais).

[Inside Dimensions]

Dimensions Intérieures avec repère d'impression [Finish]

- Largeur [Width]. Entrez la largeur du repère d'impression.
- Hauteur [Height]. Entrez la hauteur du repère d'impression.
- Vous pouvez aussi choisir des dimensions parmi des formats standards fixes: [B4], [B5], [B6], [A4], [A5], [A6] ou Carte-Postale (format Japonais).

[Basic Frame]

Dimensions Intérieures - Cadre d'Impression (ou Principal)

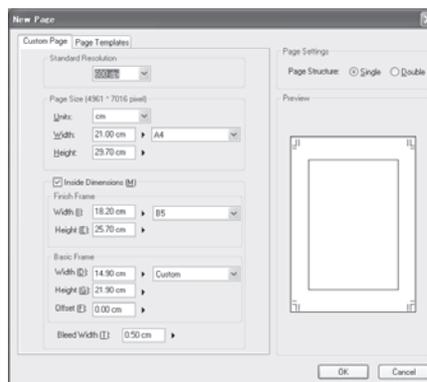
- [Width] Entrez la Largeur du cadre principal.
- [Height] Entrez la Hauteur du cadre principal.
- [Offset] Décalage. Entrez une valeur numérique pour déplacer le cadre vers la droite ou vers la gauche.
- [Bleed Width] Largeur de Marge. Entrez une largeur de la marge (le cas échéant).

[Page Settings]

Configuration de la planche (EX)

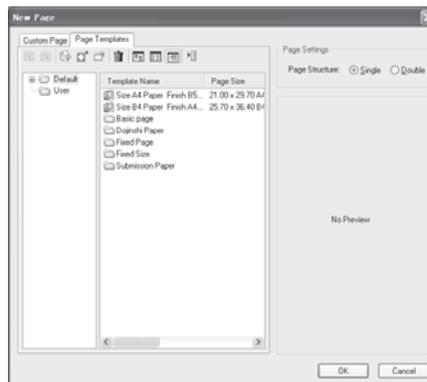
- Page Structure [Single] Crée une planche individuelle.
- Page Structure [Double] Crée deux planches se faisant face.

Cliquez sur [OK] après avoir configuré la planche.



Dialogue de Création d'une Nouvelle Planche [New Page]

3. Employer un Modèle de Planche



Vous pouvez choisir un modèle pré-défini de planche en cliquant sur l'onglet [Page Templates]. Les informations du modèle sont indiquées sur le côté droit de la fenêtre.

[Page Settings]

Configuration de la Planche (EX)

- Page Structure [Single]. Crée un planche individuelle.
- Page Structure [Double]. Crée deux planches se faisant face.

Cliquez sur [OK] après avoir configuré la planche.

Paramétrer Plusieurs Planches

Plusieurs Planches peuvent être combinées ensemble pour former un chapitre (ou une histoire).

1. Créer un Chapitre [Story]

Dans le menu, cliquez sur [File] / [New] / [Story].

2. Spécifiez les Dimensions des Planches

Vous pouvez spécifier des dimensions détaillées en cliquant sur l'onglet : [Custom Page]. Une vignette de la planche est affichée dans le panneau de prévisualisation sur le côté droit de la fenêtre.

[Save] Sauvegarde

- [Save Name] Nom de sauvegarde. Donnez un nom à votre histoire en nommant le fichier du chapitre (*.cst). Ce nom sera aussi utilisé comme intitulé de dossier dans lequel la (ou les) planche(s) seront sauvegardées.
- [File Configuration] Info Fichier. Noms du dossier et du fichier. Ces noms sont ceux affichés lorsque la planche est sélectionnée.
- [Location]. Désignez l'emplacement où les fichiers doivent être sauvegardés.

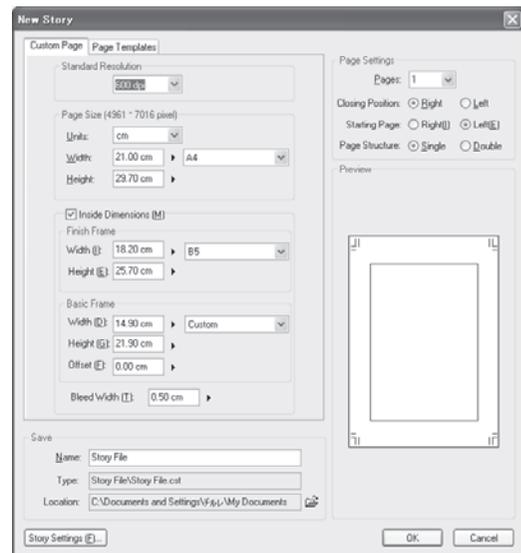
[Page Settings] Options de la Planche

- [Pages] Entrez le nombre de planche du chapitre.
- [Closing Position] Sens de lecture :

Droit [Right] : La planche gauche devient la couverture et la planche droite devient le dos : l'histoire se lit de droite à gauche.
Gauche [Left] : La planche droite devient la couverture et la planche gauche devient le dos : l'histoire se lit de gauche à droite.

- [Start Page] Sélectionnez la page de départ de votre chapitre.
- Page Structure [Single] Crée une série de planches individuelles.
- Page Structure [Double] Crée une série de deux planches se faisant face.

Cliquez sur [OK] après avoir configuré la planche.



Dialogue d'une Nouvelle Planche [New Page]

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

Paramétrer un Chapitre [Story]

Au bas du dialogue du nouveau chapitre [New Story], cliquez sur le bouton [Story Settings]. Un second dialogue s'ouvre où vous pouvez entrer des renseignements complémentaires tels que le titre du volet (ou de l'histoire), le nom de l'auteur, des indications de pagination et d'autres réglages.

- [Story Info]. Informations du chapitre
- [Title] Titre. Entrez ici le titre de votre travail.
- [Episodes]. Entrez ici le nombre d'épisodes.
- [Subtitle] Sous-Titre. Entrez ici le nom de sous-titre.
- [Display Position] Position. Spécifiez l'endroit où le titre doit être placé sur chaque planche, en-bas à gauche [Bottom Left] ou en-bas à droite [Bottom Right].

[Author Info] Informations sur l'Auteur

- [Author]. Entrez le nom de l'auteur.
- [Display Position] Spécifiez l'endroit où le nom de l'auteur doit être placé sur chaque planche, en-bas à gauche [Bottom Left] ou en-bas à droite [Bottom Right].

[Page Number] Numérotation des pages

- [Display Position] Spécifiez l'endroit où le numéro de page doit être placé sur chaque planche, en-bas à gauche [Bottom Left], au centre [Center] ou en-bas à droite [Bottom Right].

[Pagination Settings] Configuration de Pagination.

En cochant cette case, vous pouvez configurer la pagination.

- [Format] Ajoutez ici un texte devant précéder ou suivre le numéro de planche.

- [Start Number] Entrez ici le chiffre de début de numérotation des pages.

- [Font] Sélectionnez la fonte à utiliser.

- [Font Size] Fixez une taille de fonte.

- [Display Position] Choisissez une position d'affichage: Intérieure [Inside] Extérieure [Outside], Centrée [Center] ou Masquer la pagination [Hide Pagination].

[Apply Settings to All Pages] Appliquer les réglages à toutes les pages. Cochez pour sauvegarder et appliquer ces réglages à toutes les pages de ce chapitre.

- [Apply Setting Contents and Display Position] Applique à la fois les réglages et la positions d'affichage [Display Position].

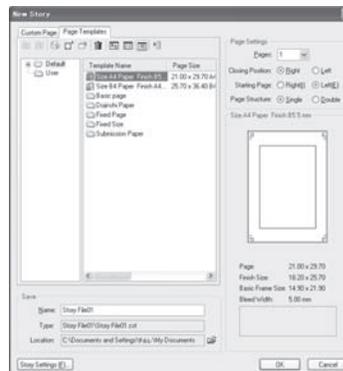
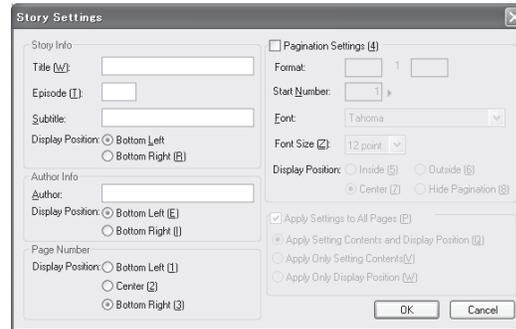
- [Apply Only Setting Contents] N'applique que les réglages de pagination.

- [Apply Only Display Position] N'applique que les positions d'affichage.

Cliquez sur [OK] pour confirmer ceci.

Modèles de Planche

Vous pouvez choisir un modèle de planche pré-défini dans l'onglet [Planche Templates]. Une vignette de la planche est affichée dans le panneau de prévisualisation sur le côté droit de la fenêtre.



Dialogue de Création d'une Nouvelle Planche. [New Page]

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

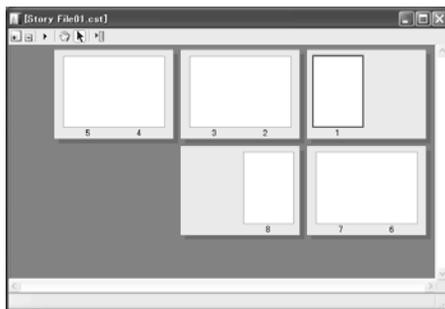
17

Fenêtre du Chapitre [Story]

Une fois les paramètres du Chapitre [Story] réglés, cliquez sur OK. La fenêtre [Story] s'ouvre alors et affiche les planches que vous avez spécifiées.

Fenêtre de Chapitre [Story]

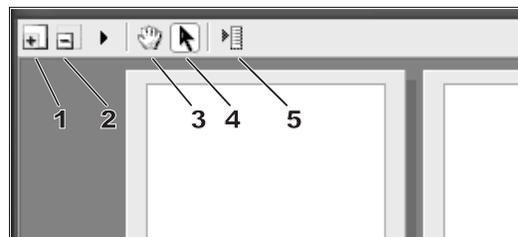
Une vignette du contenu de chaque planche est affichée ici.



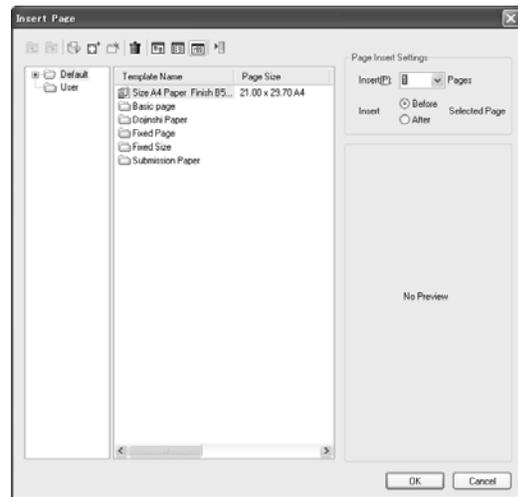
Fenêtre de Chapitre [Story]



[Menu]



1. [Zoom +] Augmente la taille d'affichage de la vignette.
2. [Zoom -] Réduit la taille d'affichage de la vignette.
3. [Main] S'il n'est pas possible d'afficher la totalité de la vignette vous pouvez vous déplacer dans l'image en faisant glisser la main sur la planche de la fenêtre [Story].
4. [Sélection] Sélectionnez la Planche.
5. [Bouton Menu] Affiche le menu de chapitre en tant que menu contextuel.



Dialogue d'insertion d'une nouvelle planche [Insert Page]

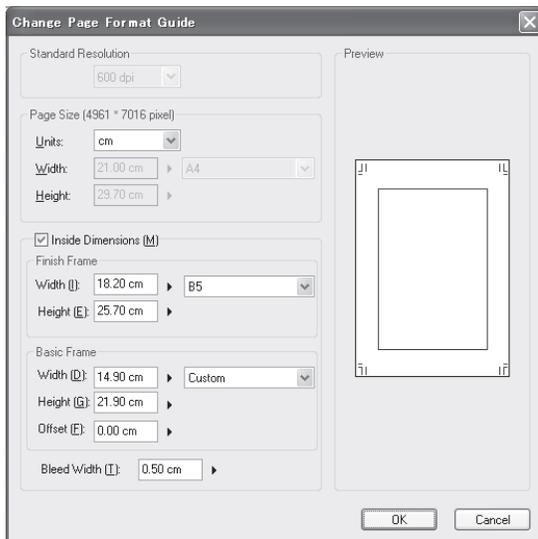
- [Open Page] Ouvre la planche sélectionnée qui devient éditable.
- [Insert Page] Vous pouvez insérer une planche avant ou après la planche sélectionnée. Pour afficher le dialogue d'insertion de planche cliquez sur [Insert Page] et faites vos réglages ici. Vous ne devez insérer que des planches de même taille et de même résolution que celles des autres planches du chapitre.

Configuration d'insertion de planche

- [Insert Pages] Entrez ici le nombre de Planches à insérer.
- [Insert Before/After Selected Page] Choisissez si la Planche doit être placée avant ou après la planche spécifiée.

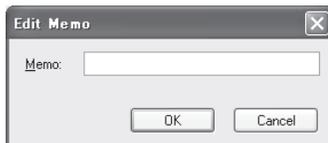
Chapitre 3 Planches [Pages]

- [Clear Page] Vide la Planche sélectionnée de son contenu.
- [Delete Page] Supprime la Planche sélectionnée. La planche suivante est alors sélectionnée.
- [Match Pages] Change la structure d'une planche seule en double planche se faisant face. (EX)
- [Unmatch Pages] Change la structure d'une double planche en planches simples. (EX)
- [View] Affichage : Vue normale [Normal View], ou Vue générale [Layout View]. Si vous choisissez une vue générale [Layout View], la structure du chapitre change afin d'inclure la couverture, la deuxième la troisième et la quatrième de couverture.
- [Change Story Settings] Ouvre le dialogue de paramètre du chapitre [Story Settings] où vous pouvez éditer le titre de l'histoire et les paramètres de pagination.
- [Change Page Format Guide] Ouvre le dialogue de format de planche [Page Format Guide] où vous pouvez ajuster tous les paramètres de la planche, excepté la résolution standard et la taille de la planche.

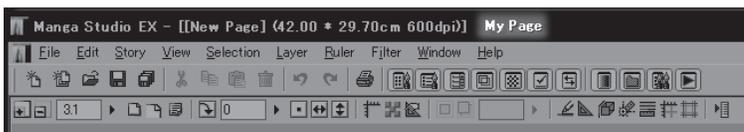


Dialogue [Page Format Guide]. Vous pouvez y ajuster tous les paramètres de la planche, excepté la résolution standard et la taille de la planche.

- [Edit Memo] Ici, vous pouvez inclure un mémo pour chaque planche. Cliquez sur [Edit Memo] et entrez votre mémo. Le cas échéant, ces mémos sont affichés dans la barre de titre de la fenêtre de la planche [Page] ainsi que dans la barre de status de la fenêtre du chapitre [Story].



Dialogue [Edit Memo]



Fenêtre de Planche [Page]

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

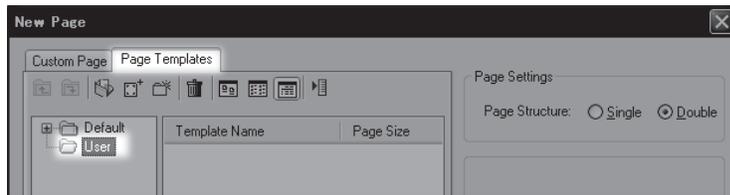
17

Créer des Modèles de Planches

Vous pouvez créer des modèles de planche comportant des réglages spécifiques et les sauvegarder pour une utilisation future.

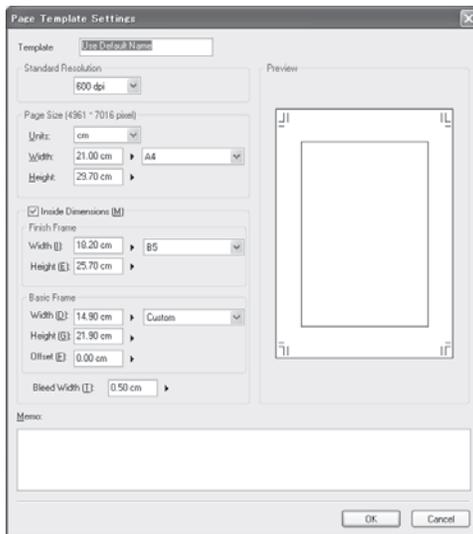
Créer un Modèle

Lorsque vous créez un nouveau chapitre [Story] ou une nouvelle planche [Page], cliquez sur l'onglet [Page Templates] situé dans le dialogue de création. Puis cliquez sur le dossier [User] pour activer la création d'un nouveau format de planche [Create a New Page Format].



Dialogue de création de nouvelle planche (ou chapitre) [New Page]

Créer un Nouveau Format de Planche



[Standard Resolution] Résolution Standard

• [Standard Resolution] Entrez ici la résolution. **La résolution que vous entrez ici ne peut pas être changée par la suite.**

[Page Format Size] Taille et Format de la Planche à fonds perdus

- [Unit] Choisissez parmi [cm], [mm], [inch] ou [pixel].
- [Width] Entrez la largeur de la planche à fonds perdus.
- [Height] Entrez la hauteur de la planche à fonds perdus.
- Vous pouvez aussi sélectionner une taille de document parmi des formats standards : [B4], [B5], [B6], [A4], [A5], [A6], ou Carte-postale (au format Japonais).

[Finish Frame] Dimensions Intérieures dont Guides d'Impression

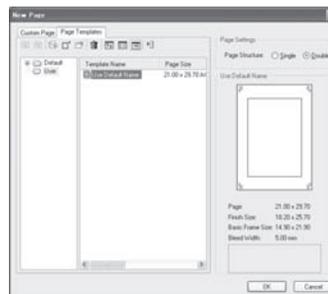
- [Width] Entrez la Largeur des guides d'Impression.
- [Height] Entrez la Hauteur des guides d'Impression.
- Vous pouvez aussi sélectionner une taille de document parmi des formats standards : [B4], [B5], [B6], [A4], [A5], [A6], ou Carte-postale (au format Japonais).

[Basic frame] Dimensions du Cadre principal

- [Width] Entrez la largeur du cadre principal (ou cadre intérieur).
- [Height] Entrez la hauteur du cadre principal (ou cadre intérieur).
- [Offset] Entrez une valeur numérique pour décaler le cadre vers la droite ou vers la gauche.
- [Bleed Width] (Marge) Entrez une largeur de marge (le cas échéant).
- [Memo] Entrez un mémo pour cette planche.

Sélectionner un Modèle précédemment créé.

Lorsque vous créez une nouvelle BD ou Planche, vous pouvez choisir un modèle que vous aurez créé dans le dossier [User] qui est accessible en cliquant sur l'onglet [Pages Templates].



Boîte de dialogue de création d'une nouvelle Planche [New Page]

Sauvegarder des Planches en tant que Modèles

Vous pouvez sauvegarder des planches que vous avez créées (y compris leurs dimensions et leur contenu), en tant que modèle pour une utilisation future.

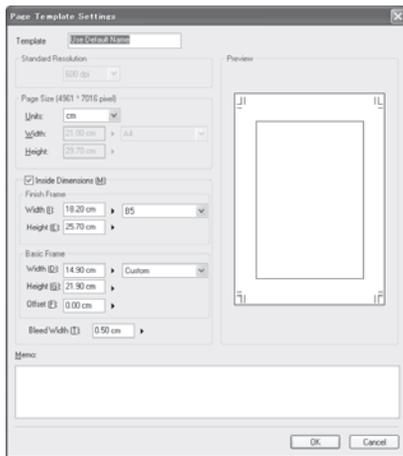
Sauvegarder en tant que modèle [Save as Template]

Ouvrez la planche. Dans le menu [File], cliquez sur [Save as Template].



Menu Fichier [File]

Configurer le Modèle de Planche [Page Template Settings]



[Page Template Settings] Dialog

Confirmez le contenu devant être sauvegardé.

- [Template Name] Entrez un nom de modèle de planche.

Taille de la Planche à fond perdus

- [Units] Choisissez les unités de dimension parmi [cm], [mm], [inch], ou [pixel].
- [Width]. Largeur - Ne peut être modifié.
- [Height]. Hauteur - Ne peut être modifié.

[Internal Dimensions] - Dimensions Intérieures dont guides d'impression

- [Width] Entrez la largeur des guides d'Impression.
- [Height] Entrez la hauteur des guides d'Impression.
- Vous pouvez aussi choisir une taille de document parmi des formats standards : [B4], [B5], [B6], [A4], [A5], [A6], ou Carte-postale (au format Japonais).

[Basic frame] - Dimensions du Cadre principal (ou intérieur)

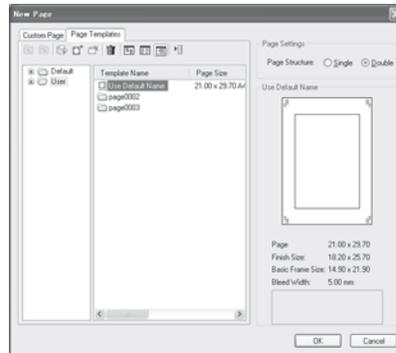
- [Width] Entrez la largeur du cadre principal.
- [Height] Entrez la hauteur du cadre principal.

- [Offset] Entrez une valeur numérique pour décaler le cadre vers la droite ou vers la gauche.
- [Bleed Width] (Marge) Entrez une largeur de marge (le cas échéant).
- [Memo] Entrez un mémo pour ce modèle de planche.

Sélectionner un Modèle précédemment créé.

Lorsque vous créez une nouvelle BD ou Planche, vous pouvez choisir un modèle que vous aurez créé dans le dossier [User] qui est accessible en cliquant sur l'onglet [Pages Templates].

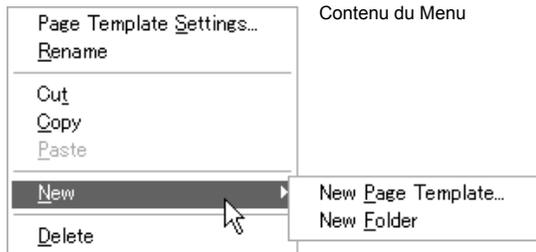
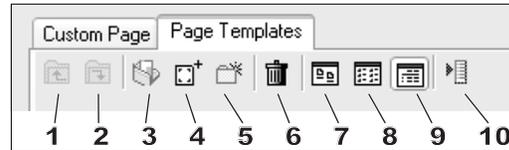
Boite de dialogue de création d'une nouvelle Planche [New Page]



Icônes de l'onglet : [Page Template]

Cette section explique les icônes présentes dans l'onglet [Page Templates] situé les dialogues de nouveaux chapitre ou planche [New Story] / [New Page].

- 1 [Up] Monte la planche d'un niveau dans l'arbre du dossier.
- 2 [Down] Descend la planche d'un niveau dans l'arbre du dossier.
- 3 [Page Settings] Pour modifier la configuration de la planche.
- 4 [New Page Template] Crée un nouveau modèle de format de planche.
- 5 [New Folder] Crée un dossier.
- 6 [Delete] Supprime un modèle de planche ou un dossier.
- 7 [Icons] Affiche les modèles de planches en tant qu'icônes.
- 8 [List] Affiche le fichier de modèle de planche dans une liste.
- 9 [Details] Affiche le fichier de modèle de planche dans une liste détaillée.
- 10 [Menu Button] Affiche un Menu avec les options suivantes :



- [Planche Template Settings] Vous pouvez configurer le modèle de planche ici.
- [Rename] Renommer le modèle
- [Cut] Coupe le modèle sélectionné du dossier [User] et le garde temporairement dans le presse-papier.
- [Copy] Copie le modèle sélectionné du dossier [User] et le garde temporairement dans le presse-papier
- [Paste] Colle le modèle de planche depuis le presse-papier à l'endroit sélectionné.
- [New] -[New Planche Template] Crée un nouveau modèle de planche.
- [New] -[New Folder] Crée un nouveau dossier.
- [Delete] Supprime la planche ou le dossier sélectionné.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

L'Affichage

Zoom

Ajuste la position de la planche en effectuant un zoom avant ou arrière.

Navigation à l'aide du Clavier

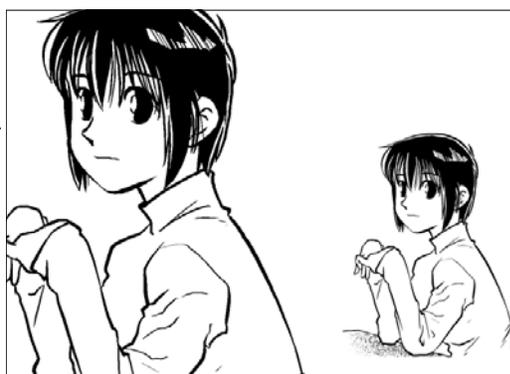
Vous pouvez rapidement ajuster l'affichage de votre espace de travail avec les raccourcis clavier suivants :

Zoom Avant

- Cliquez au centre de la région sur laquelle vous voulez zoomer tout en appuyant sur les touches [Ctrl] + [Espace].
- Tracez une sélection autour de la région sur laquelle vous voulez zoomer tout en appuyant sur les touches [Ctrl] + [Espace].
- Avec le pavé numérique = [Ctrl] + [+]

Zoom Arrière

- Cliquez au centre de la région que vous voulez un zoom arrière tout en appuyant sur les touches [Ctrl] + [Alt] + [Barre espace].
- Avec le pavé numérique = [Ctrl] + [-]



Zoom Avant / Zoom Arrière

Barre d'icônes

Vous pouvez effectuer la plupart des opérations d'affichage avec les icônes d'outils situées sur le côté supérieur droit de l'espace de travail de Manga Studio.



1. [Zoom In] Agrandit l'affichage.
 2. [Zoom Out] Réduit l'affichage.
 3. [Scale] Entrez ici une valeur de zoom pour l'affichage à l'écran.
 4. [Fit to Window] Ajuste la planche à la fenêtre.
 5. [Actual Pixels] Basé sur la résolution. Le nombre de pixels des éléments de l'image est fixé au ratio de 1:1.
 6. [Print Size] Affichage correspondant à la taille d'impression [Print Size] fixée dans les préférences. Voir le Chapitre 17 - Préférences - pour plus de détails.
- * Vous pouvez effectuer la même opération depuis le menu [Window].
* Vous pouvez effectuer les actions 3 à 6 depuis les options des outils [Hand], [Zoom] et [Rotate]

Outil [Zoom]

Sélectionnez l'outil [Zoom] dans la palette [Tools] et cliquez n'importe où sur la planche. La vue est agrandie et centrée sur le point sur lequel vous avez cliqué.
Vous pouvez réduire la taille d'affichage en ouvrant le menu de l'outil [Zoom Tool Options] et en permutant de boutons.

* Vous pouvez effectuer les actions 1 à 3 depuis la palette de Navigation.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

Rotation et Miroir

Vous pouvez effectuer une rotation et une inversion (Miroir) de la planche en utilisant les boutons de la barre d'icônes ou une rotation par le biais d'un raccourci clavier.

Raccourcis Clavier

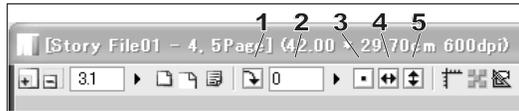
Vous pouvez effectuer une rotation de la planche par le biais du raccourci-clavier suivant. Pour inverser la planche verticalement ou horizontalement, utilisez la barre d'icônes ou paramétrez des raccourcis claviers personnalisés.

Rotation [Rotate]

- Faites tourner la planche dans la direction souhaitée tout en maintenant enfoncées les touches [Majuscule] + [Barre espace].

Barre d'icônes

La barre d'icônes est un moyen d'accéder facilement aux opérations de rotation et de miroir de la planche.



- [Rotate] Effectue une rotation de la planche par incréments de la valeur d'angle fixée dans la case [Step Value] du menu [Display Angle] situé dans les [Préférences] - (90° par défaut). Voir le Chapitre 17 - Préférences pour plus de détail sur la façon dont modifier cette valeur.
- [Angle] Vous pouvez entrer ici un angle de rotation précis. Effectuez la rotation à cet angle en appuyant sur la touche [Entrée]. Vous pouvez aussi effectuer la rotation de la planche en faisant glisser le curseur situé sur la droite.
- [Return to Normal View] Renvoie une planche inversée ou orientée à son affichage d'origine.
- [Flip Image View Horizontally] Miroir horizontal de la planche.
- [Flip Image View Vertically] Miroir vertical de la planche.

* Vous pouvez aussi effectuer les mêmes actions depuis le menu [View].

* You can also perform the actions 3 to 6 with the

Outil Rotation [Rotate]

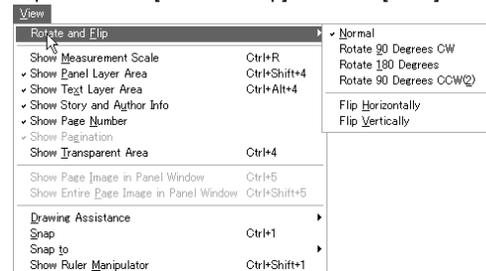
Vous pouvez orienter la planche autour de son centre avec l'outil [Rotate] situé dans la Palette Outils et en faisant glisser votre pointeur à l'écran. Annulez la rotation et renvoyez la planche à sa position d'origine en double-cliquant n'importe-où sur la planche pendant que l'outil [Rotate] est actif.



Rotating the page

Menu Affichage [View]

Il est aussi possible d'orienter ou d'inverser la planche depuis l'entrée [Rotate & Flip] du menu [View].

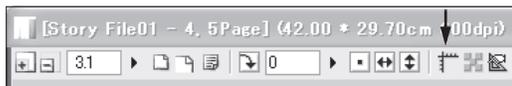


Afficher les Règles

Vous pouvez choisir d'afficher ou non les règles de planche, situées en haut et sur le côté gauche de la fenêtre de la planche.

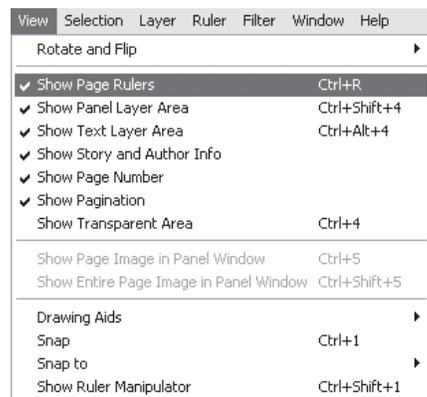
Les Règles de la Planche

Cliquez sur le bouton [Show/Hide Rulers] situé dans la barre d'icônes pour activer/désactiver l'affichage des règles.

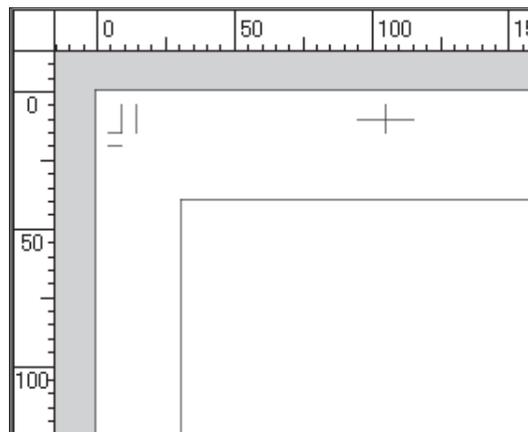


La Barre d'icônes

Vous pouvez aussi afficher les règles en cliquant sur [Show Planche Rulers] du menu [View].



Le menu Affichage [View]



Les règles de la Planche

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

Afficher la Grille

Une grille peut être affichée sur la planche afin de vous aider à positionner les éléments de votre travail et de juger l'espace nécessaire pour vos Cases. Affichez la grille en cliquant l'oeil du calque [Grid Layer] dans la palette des calques [Layers] ou depuis l'option [Show Grid], située dans l'entrée [Drawing Aids] du menu [View].

Propriétés de la Grille

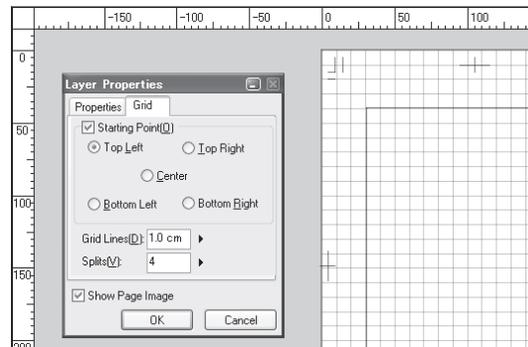
Pour ajuster les propriétés de la grille, double-cliquez sur le calque [Grid Layer] situé dans la palette des calques [Layers]. Les propriétés de la grille sont affichées dans la palette [Layer Properties].

[Starting Point] Localisation de l'origine du guide.

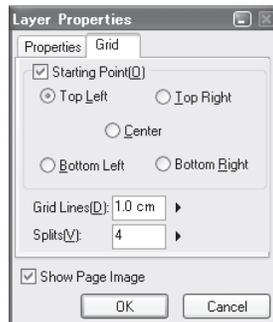
- [Top Left] L'origine est fixée sur le coin supérieur gauche de la planche.
- [Top Right] L'origine est fixée sur le coin supérieur droit de la planche
- [Center] L'origine est fixée au centre de la planche.
- [Bottom Left] L'origine est fixée sur le coin inférieur gauche de la planche.
- [Bottom Right] L'origine est fixée sur le coin inférieur droit de la planche.

[Spacing] Intervalle entre les lignes principales de la grille.

[Divisions] Spécifiez le nombre de lignes secondaires à créer entre deux lignes principales.



La Grille [Grid]



Palette des propriétés du calque [Layer Properties]

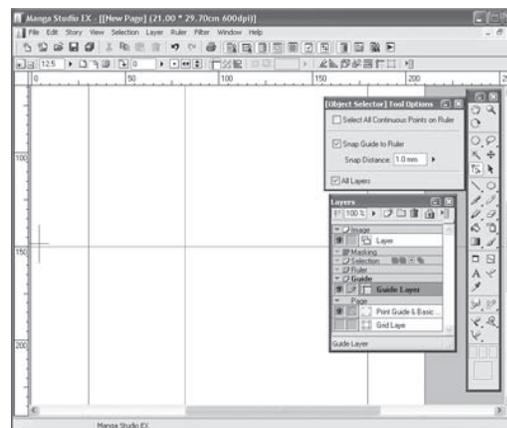
Note

Les lignes d'une grille peuvent apparaître plus ou moins fines suivant l'affichage et la valeur de zoom en cours. Plus vous zoomez en arrière plus les lignes apparaissent fines.

Guides de Règles

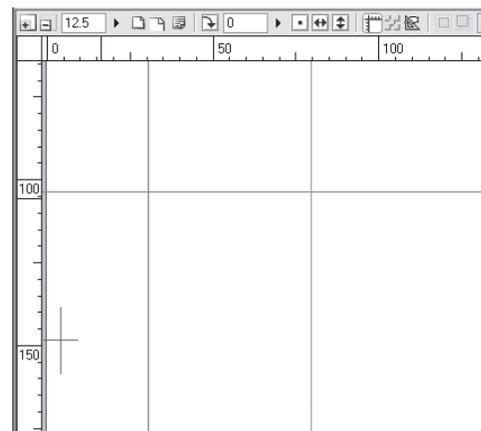
Des lignes guides peuvent être ajoutées n'importe où sur la règle verticale ou horizontale, elles traversent alors entièrement la planche et elles vous seront une aide supplémentaire, notamment pour effectuer des mesures.

En activant l'affichage des règles (voir "Afficher les Règles" plus haut), sélectionnez l'outil [Object Selector] dans la palette Outil [Tool] et cliquez sur un endroit de la règle où vous voulez créer un guide. Une ligne verticale est alors créée depuis la règle située en haut de la planche. De même, une ligne horizontale est créée depuis la règle située sur le côté gauche.



Lignes de Guide

Vous pouvez déplacer les guides déjà créés avec l'outil [Object Selector]. Lorsque vous utilisez des outils de dessin (comme la Plume ou la Brosse), appuyez sur [Ctrl] pour passer temporairement à l'outil [Object Selector] afin de contrôler les guides.



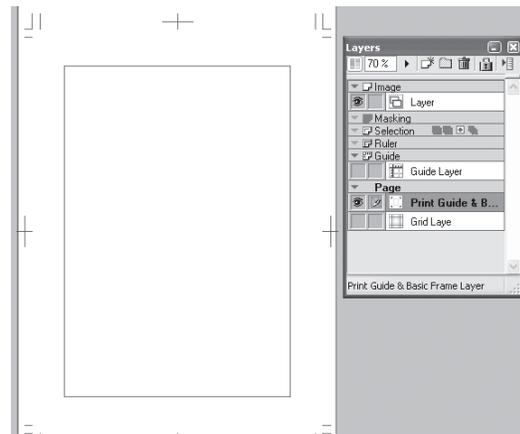
Déplacer les Guides

Guides d'Impression et Cadre Principal [Print Guide & Basic Frame]

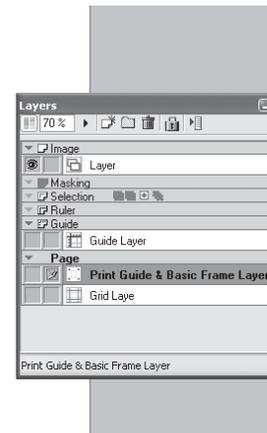
Les repères (ou guides) d'Impression et le cadre principal [Basic Frame] sont contrôlés depuis la palette de calque [Layer].

Afficher les Guides d'Impression et le Cadre Principal.

Les Guides d'Impression et le Cadre Principal [Basic Frame] se trouvent dans la section [Page] de la palette des calques [Layers]. Pour afficher les guides d'impression et le cadre principal cliquez sur la première icône se trouvant à côté du nom du calque afin que l'œil soit affiché. Pour cacher les guides d'impression et le cadre principal, cliquez sur ce même œil pour cacher le calque.



Le Cadre Principal et les Guides d'Impression sont affichés.



Le Cadre Principal et les Guides d'Impression sont cachés.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

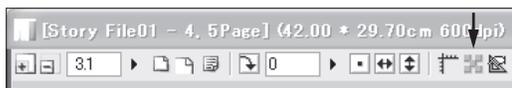
16

17

Afficher la Transparence

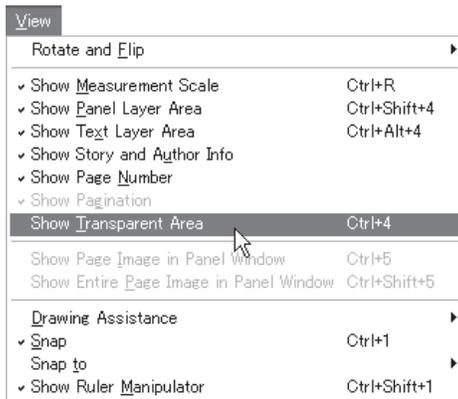
Les régions transparentes de la planche peuvent être visualisées grâce à un damier coloré, afin de bien différencier les régions transparentes des autres.

Depuis la Barre d'Icônes, cliquez sur le bouton [Show/Hide Transparent Area] pour visualiser la transparence sur fond de damier coloré.



Barre icône

Vous pouvez aussi visualiser les régions transparentes de la planche en cliquant sur l'entrée [Show Transparent Area] du menu [View].



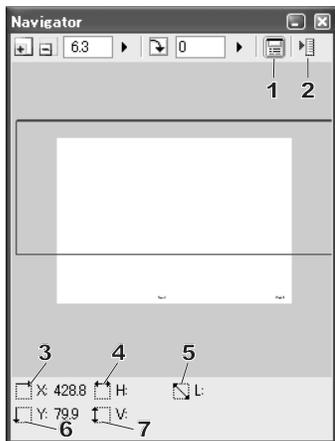
Le Menu Affichage [View]



La transparence est affichée sous un damier coloré

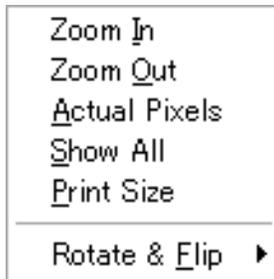
La Palette de Navigation

la palette de navigation [Navigator] affiche une vignette de la planche en cours, ceci facilite la vue d'ensemble en un coup d'oeil. Vous pouvez afficher/masquer la palette de navigation en cliquant sur son icône située dans la barre-outil (sous le menu) ou en cliquant sur l'entrée [Navigator] du menu [Window].



La Palette de Navigation [Navigator]

1. [Info] Montre ou masque les informations sur l'affichage.
2. [Menu] Affiche un menu contextuel :



The Navigator menu

- [Zoom In] Agrandit l'affichage.
- [Zoom Out] Réduit l'affichage.
- [Actual Pixels] Basé sur la résolution. Le nombre de pixels des éléments de l'image est fixé au ratio de 1:1.
- [Fit to Window] Ajuste la planche entière à la Fenêtre.
- [Print Size] Affichage correspondant à la taille d'Impression [Print Size] fixée dans les préférences. Voir le Chapitre 17 - Préférences pour plus de détails.
- [Rotate & Flip] Affiche le dialogue de rotation ou de miroir de la planche.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

Déplacer et Afficher les Palettes

Les opérations suivantes sont communes à toutes les palettes.

Réduire les Palettes (MS Windows)

Vous pouvez réduire temporairement une palette en cliquant sur le bouton "réduire" situé sur le coin supérieur droit de chaque palette ou en double-cliquant sur sa barre de titre. Retournez à l'état normal en répétant la même opération.

Afficher/Cacher une Palette

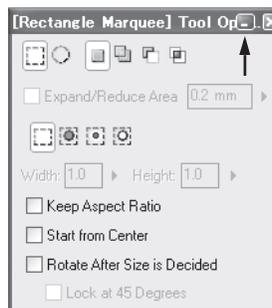
Vous pouvez montrer ou cacher une palette en cliquant sur son icône correspondante dans la barre-outil (sous le menu) ou en la sélectionnant dans le menu [Window]. Pour fermer une palette cliquez sur le bouton [X] située sur son coin supérieur droit (MS Windows).

Déplacer une Palette

Vous pouvez déplacer une palette en cliquant sur sa barre de titre et en la glissant à un endroit de votre choix.

Réinitialiser la Position des Palettes

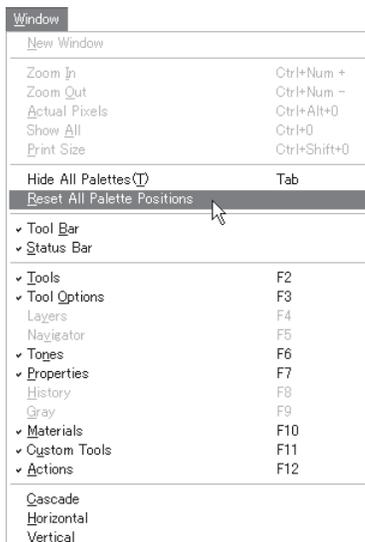
Dans le menu [Window], cliquez sur l'entrée [Reset All Palette Positions] afin que les palettes retrouvent leur emplacements par défaut.



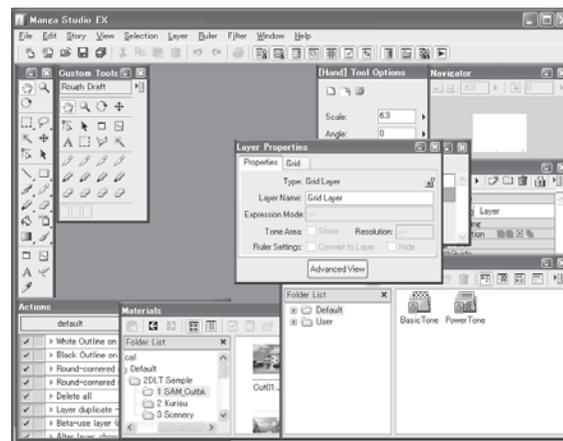
Réduire une Palette



Une Palette réduite



Menu [Window] -> [Reset All Palette Positions]

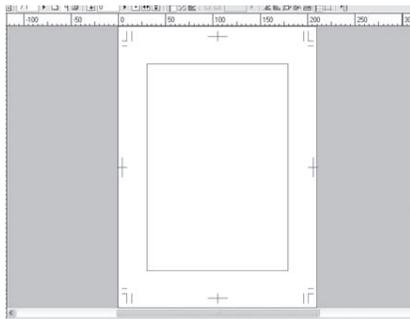


Positions par Défaut

Afficher/Cacher Toutes les Palettes

Vous pouvez masquer toutes les palettes en une fois et dégager ainsi votre plan de travail pour plus de confort lors de phases de création ou les montrer tout aussi facilement de façon à accéder rapidement à n'importe quel outil. La position de chaque palette reste mémorisée.

- Appuyez sur la touche de [Tabulation] de votre clavier.
- Sélectionnez l'entrée [Show/Hide All Palettes] du menu [Window].

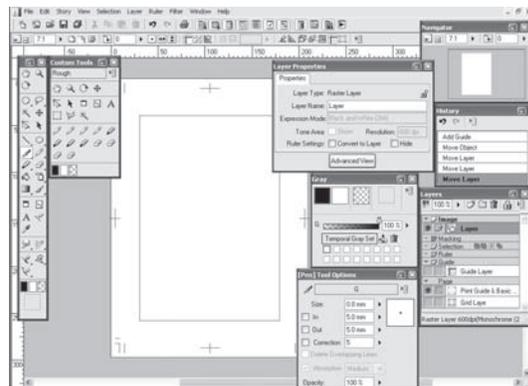


Palettes cachées

Fenêtres Multiples

Vous pouvez afficher plusieurs fenêtres d'une même planche en cliquant sur l'entrée [New Window] du menu [Window]. Une nouvelle fenêtre s'ouvre alors.

Ceci est particulièrement conçu pour ouvrir plusieurs fenêtres d'une seule et même planche, ayant (par exemple) différentes valeurs de zoom. Ceci est pratique dans le cas où vous dessinez les détails sur une partie du dessin tout en vérifiant l'aspect général du dessin.



Palettes ouvertes



Vue Multiple

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

Manga Studio 3.0 - Guide Utilisateur

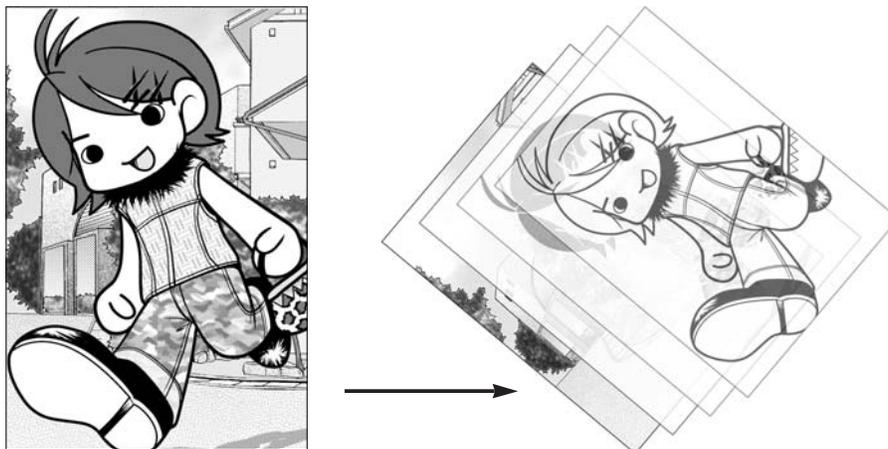
Chapitre 4

Calques - [Layers]

Introduction aux Calques

À propos des Calques

Manga Studio compose des dessins en superposant de multiples "Calques", chacun d'eux contenant une partie différente de l'illustration. Les Calques vous permettent d'organiser le contenu de votre travail et vous donnent une grande efficacité pour travailler vos dessin. Shématiquement, un calque est une sorte de feuille transparente sur laquelle l'utilisateur de Manga Studio dessine à l'encre noire. Puisque chaque calque est transparent, vous pouvez voir les images dessinées sur d'autres calques, empilées sous le calque actif. Les calques du dessous peuvent être cachés de la vue en insérant un calque rempli de blanc juste au-dessus d'eux.



Types de Calques

Avant que vous ne commenciez à dessiner dans la fenêtre de planche, vous devez créer un nouveau calque. Vous pouvez décider quel calque doit être visible ou non à l'aide d'une simple coche. Cela facilite la sauvegarde des anciens calques que vous ne voulez pas afficher à chaque fois (par exemple, ceux ayant servi aux ébauches). Les types de calques sont variés, chacun d'eux possède une fonction différente. Le choix et l'utilisation de différents types de calques vous permettront certainement de gérer et d'organiser votre travail de manière efficace.

Calque Pixel [Raster Layer]

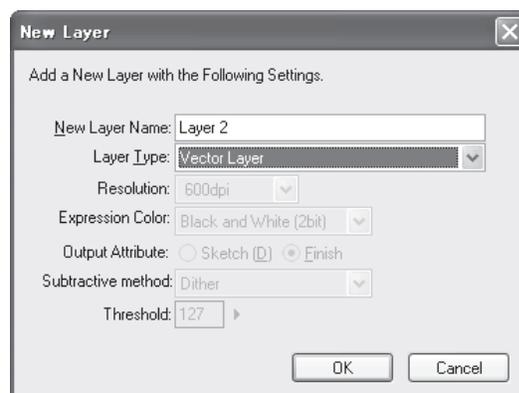
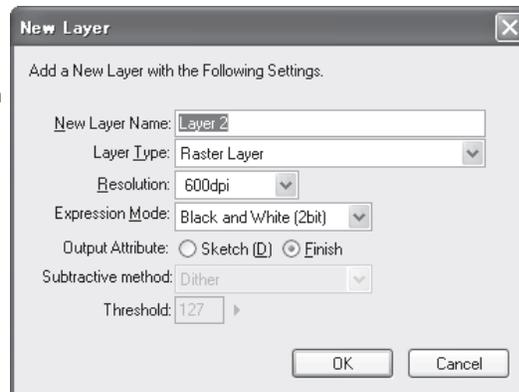
Les calques [Raster] prennent en charge les dessins et les images bitmaps (ou pixel). Les calques [Raster] sont excellents aussi bien pour les croquis que pour l'encrage final. Vous pouvez modifier l'opacité de chaque calque avec la palette [Layer Properties]. Lorsque vous créez un nouveau calque et que s'ouvre le dialogue de création du nouveau calque [New Layer] vous pouvez entrer un certain nombre de paramètres :

- La [Resolution] du calque peut se situer de 72 à 1200dpi, selon la résolution standard (celle que vous avez spécifié lors de la création de la planche - voir chapitre 3). La résolution du calque peut être de 1/1, 1/2, 1/4 ou 1/8 de la résolution standard. Le seuil le plus élevé étant celui de la résolution standard de la planche.
- Le mode d'expression [Expression Mode] peut être Noir [Black (1bit)], Noir & Blanc [Black and white (2bit)] ou Gris [Gray (8bit)].
- L'attribut de Sortie [Output Attribute] peut être fixé sur ébauche [Sketch] ou finition [Finish].
- Le mode soustractif [Subtractive Method] ne peut être sélectionné que lorsque le mode d'expression [Gray (8bit)] est choisi. Vous pouvez choisir entre : " Ne pas soustraire les couleurs " [Does not Subtract Colors], " Seuil " [Threshold], [Dither] (juxtaposition de pixels) ou " Convertir en Trame " [Convert to Tone]. Si vous choisissez le seuil [Threshold], entrez une valeur entre 0 et 255 ou fixez une valeur à l'aide du curseur.

Calque vectoriel [Vector Layer] (EX)

Les calques vectoriels contiennent des formes et les liens qui les régissent entre elles, ce qui veut dire que par exemple, vous pouvez manipuler une ligne avec l'outil [Line Lever] tout comme un bout de fil ou encore affiner une extrémité de ligne avec l'outil de correction d'épaisseur [Width Correction], car toutes les informations portant la forme de la ligne sont contenues dans un calque vectoriel.

L'agrandissement d'images bitmap (ou raster) conduit souvent à une pixelisation visible, alors que les calques vectoriels conservent leur qualité même si l'image est agrandie.



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

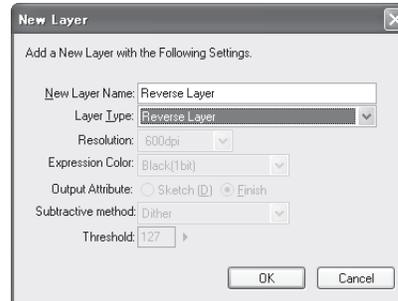
16

17

Calques Négatif [Reverse Layer]

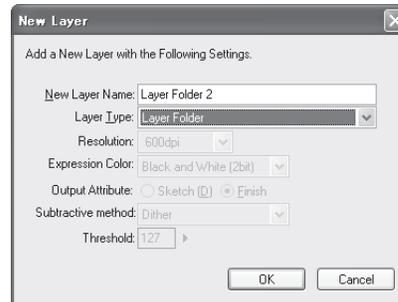
Lorsque vous créez une calque négatif [Reverse] au-dessus d'un calque contenant une illustration et que vous dessinez sur ce calque [Reverse], les couleurs du calque inférieur sont inversées. Les parties transparentes sont affichées avec la couleur de dessin activée précédemment.

Voir plus loin dans ce chapitre ainsi que le Chapitre 5 - Le Dessin - pour plus de détails.



Dossier de Calque [Layer Folder]

Dossier situé dans la palette des calques et dans lequel vous pouvez placer et sauvegarder des calques.

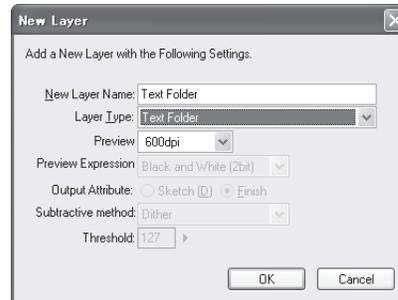


Calque de Texte [Text Layer]

Calque prenant en charge les textes [Text Layer].

Dossier de Texte [Text Folder]

Pour sauvegarder et regrouper les calques [Text] dans un dossier, prenez l'outil [Text] situé dans la palette des Outils [Tool] et dans la palette des options de l'outil [Text Tool Options], cochez la case [Store in the Text Folder] (Ranger dans un Dossier Texte).



Calque de Trame [Tone Layer]

Calque servant au travail avec les trames. à chaque fois que vous appliquez une trame à vos dessins, un calque de trame est automatiquement créé.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

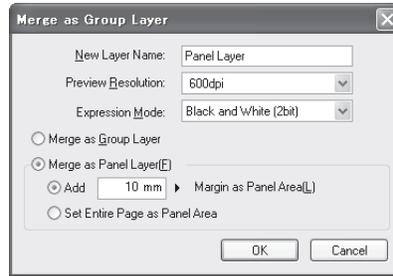
15

16

17

Calque de Panneau [Panel Layer]

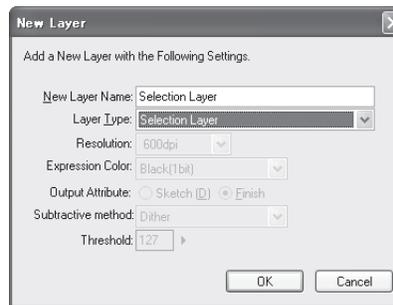
Ce calque est utilisé comme méthode de sélection de région sur laquelle vous pouvez dessiner tout en restant à l'intérieur (extraction de la région d'une planche sur une fenêtre qui lui est dédiée). Un calque Panneau est créé automatiquement lorsque vous utilisez l'outil [Panel Maker]. Plusieurs calques d'images peuvent aussi être groupés en tant que Calque Panneau [Panel Layer].



Calque de Masque [Masking Layer]

Ce calque est créé pour le calque de Panneau [Panel Layer]. Un seul masque est autorisé par calque de panneau. Un calque de masque délimite la partie visible du panneau [Panel] sur la planche.

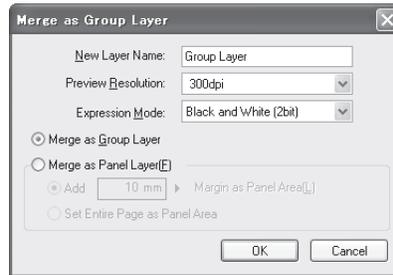
Voir la section "Masque de Calque" plus loin dans ce chapitre.



Groupe de Calques [Group Layer]

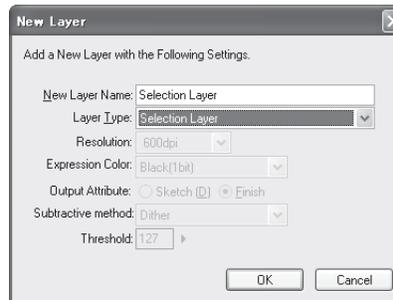
Utilisez un calque de groupe [Group Layer] pour compresser ensemble de multiples calques d'images. Les Calques Groupés peuvent préserver les ressources de votre système et améliorent la rapidité de Manga Studio lorsque vous avez beaucoup de calques. Les calques d'images groupés ou compressés peuvent être dégroupés ultérieurement.

La compression n'étant pas irréversible (comme pour le JPEG), la qualité des images n'est pas affectée.



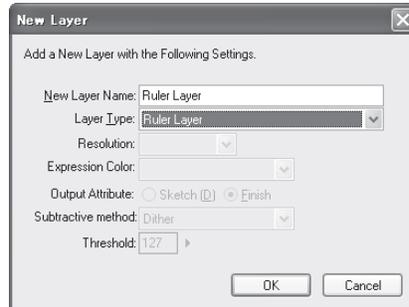
Calque de Sélection [Selection Layer]

Calque prenant en charge les sélections d'objets (ou items). Lorsqu'un objet est sélectionné sur la planche cliquer sur [Convert Selection to Calque] depuis le menu [Selection] créé automatiquement un calque de [Selection] contenant l'objet sélectionné.



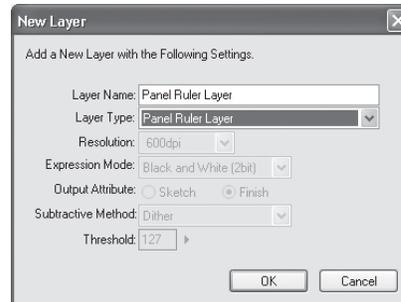
Calque de Guides Tracés Libres [Ruler]

Calque servant à afficher les guides personnalisés (comme des tracés vectoriels), que vous pouvez ajouter à la planche afin de vous servir d'aide au dessin.



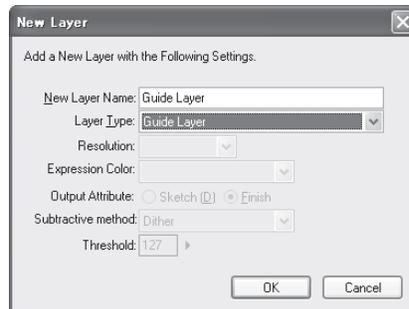
Calque de Guide de Case [Panel Ruler]

Ce calque est utilisé pour la gestion des cases faites avec l'outil de Guide de Case [Panel Ruler].



Calque de Guides de règles [Guide]

Ce calque affiche les lignes de guides que vous pouvez ajouter à partir des règles de la fenêtre de planche. Cliquez sur une des règles (en haut ou sur la gauche de la fenêtre de planche) avec l'outil [Object Selector] pour ajouter une ligne et créer automatiquement un calque de [Guide].



Calque [Print Guide & Basic Frame]

Ce calque affiche les Guides d'impression et le Cadre Principal.

* Un seul calque de ce type ne peut être créé par planche.

Calque de la Grille [Grid]

Ce calque affiche la Grille sur la planche.

* Un seul calque de ce type ne peut être créé par planche.

Calque d'Ébauche [Sketch]

Ce calque peut être utilisé comme référence pour la création d'ébauches se basant sur l'import d'images et de photos en couleurs. De multiples calques [Sketch] peuvent être utilisés comme références.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

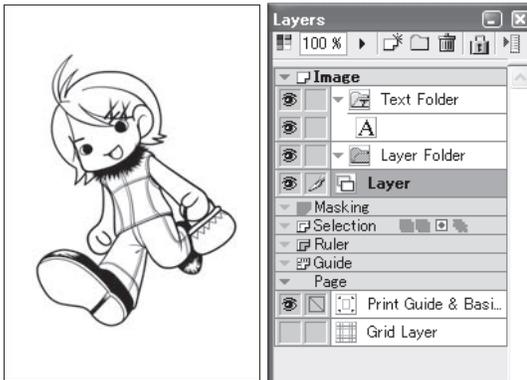
Calque Négatif [Reverse]

Parce qu'un calque Négatif [Reverse Layer] inverse les couleurs dessinées sur le calque d'origine, les parties noires deviennent blanches et vice-versa. Les parties transparentes du calque original ne sont pas inversées, mais deviennent noires, puisque la couleur de base d'un calque est le blanc.

Création d'un Calque Négatif [Reverse Layer] :

1. Créez une Image

Tout-d'abord créez sur un calque l'image dont vous voulez inverser les couleurs.



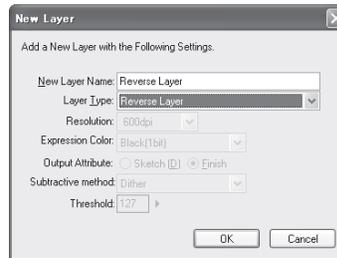
2. Créez un Calque

Dans le menu [Layer], cliquez sur [New Calque].



3. Sélectionnez le Type : [Reverse Layer]

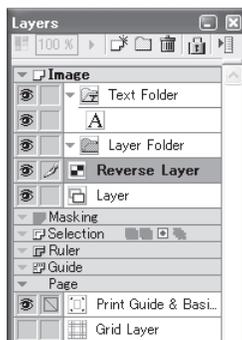
Le dialogue du nouveau calque apparaît. Entrez le nom du calque et sélectionnez le type : [Reverse Layer].



4. Dessinez sur le calque Négatif [Reverse Layer]

Le nouveau calque de négatif est ajouté à la palette des calques [Layers].

Gardez à l'esprit que lorsque vous dessinez sur un Négatif, les parties noires et blanches seront inversées.



Lignes Seulement



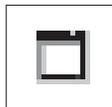
Remplir les régions internes au dessin aide à montrer l'illustration plus clairement.

Masques (de calques) [Masking Layer]

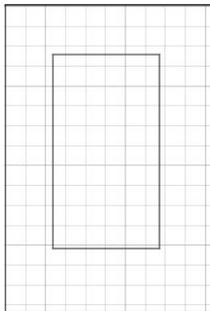
Un Masque [Masking Layer] peut être placé sur un Calque de Panneau [Panel Layer] afin de déterminer quelles parties de ce Panneau [Panel Layer] doivent être visibles sur la Planche.

1. Créez un Panneau

Prenez l'outil [Panel Maker] dans la palette Outils [Tools] et créez un panneau dans la fenêtre de la planche. Dans la palettes des calques [Layers], double-cliquez sur le calque de panneau [Panel]. La fenêtre du Panneau s'ouvre alors.



Outil de Création de Panneau [Panel Maker]



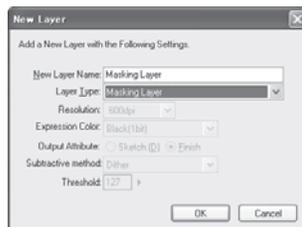
2. Créez un Nouveau Calque

Dans le menu du calque [Layer], créez un nouveau calque en cliquant sur [New Layer].

Layer	
New Layer...	Ctrl+Shift+N
Duplicate Layer	Ctrl+Shift+C
Delete Layer	
Group Layers...	Ctrl+G
Ungroup	Ctrl+Shift+G
Rasterize Text	
Rasterize Panel Frame Ruler...	
Change Layer Type...	Ctrl+Alt+E
Convert Selection to Layer	Ctrl+Shift+D
Convert Layer to Selection	Ctrl+F
Add Layer to Selection	Ctrl+Shift+F

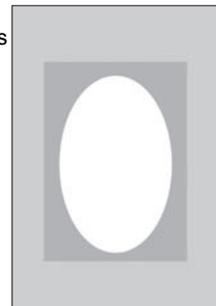
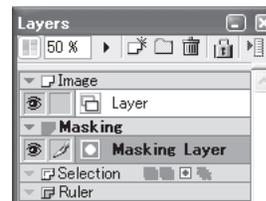
3. Choisissez le Type de Calque

Dans le dialogue de nouveau calque [New Layer] entrez le nom du nouveau calque et choisissez le type : [Masking Layer].



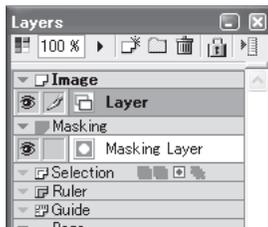
4. Dessinez sur le Masque

Le nouveau Masque est maintenant disponible dans la palette des calques [Layers]. Dessinez dans la partie que vous désirez masquer ou révéler.



5. Dessinez sur le Calque Image

Dans la fenêtre du Panneau [Panel], sélectionnez le calque [Image]. Dessinez sur ce calque.



6. Fermez la Fenêtre du Panneau

Lorsque vous fermez la fenêtre du Panneau [Panel] pour accéder à la fenêtre de la planche, les parties du dessin couvertes par le Masque ne seront pas affichées.



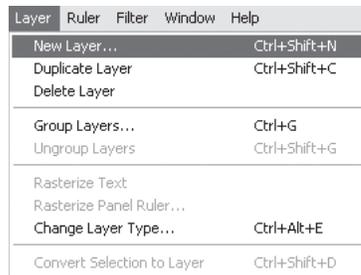
Opérations sur les Calques

Créer De Nouveaux Calques

Manga Studio facilite la création de multiples calques pour votre illustration.

1. Sélectionnez : [New Layer]

Dans le menu [Layer], cliquez sur [New Layer].



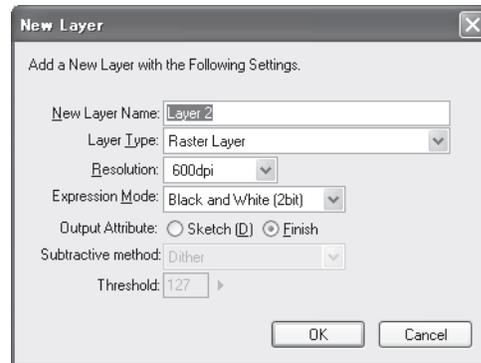
2. Configuration d'un Calque

Lorsque le dialogue de création d'un nouveau calque apparaît, donnez un nom au calque, sélectionnez le type de calque [Layer Type] et la [Resolution].

Les type de calques disponibles dans Manga Studio sont les suivants :

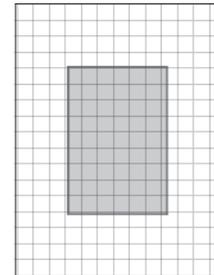
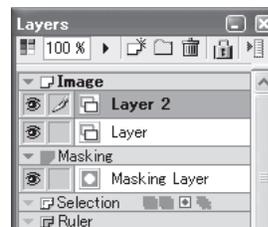
- [Raster] - Bitmap ou Pixel
 - [Vector] - Vectoriel
 - [Reverse] - Négatif
 - [Layer Folder] - Dossier de Calques
 - [Text] - Dossier de texte
 - [Selection] - Sélection
 - [Ruler] - Guide de tracé libre
 - [Panel Ruler] - Guide de Case
 - [Guide] - Guides de règles
 - [Masking] - Masque
- (* Disponible uniquement pour le Calque de Panneau [Panel Layer].)

La résolution [Layer Resolution] peut être choisie parmi quatre choix situés entre 72dpi and 1200dpi, avec une résolution maximale égale à la résolution standard de la planche.



3. Création du Calque

Appuyez sur [OK] pour créer le calque et l'ajouter à la palette des calques [Layers].



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

La Palette des Calques [Layers] - Opérations Basiques

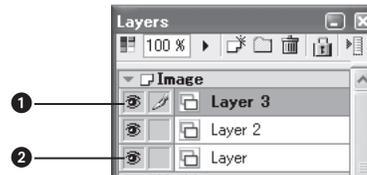
Les calques peuvent être contrôlés depuis la palette des calques [Layers].

1. Sélection de Calque

Pour sélectionner un calque, cliquez sur son nom qui est situé dans la liste des calques se trouvant dans la palette [Layers]. Le calque sélectionné est alors surligné et actif.

Vous ne pouvez dessiner que sur le calque actif.

Pour sélectionner plusieurs calques en même temps cliquez sur la case d'activation du dessin (où se situe une icône de plume) de façon à ce qu'une coche apparaisse ou utilisez les touches [Majuscule] ou [Ctrl] de votre clavier tout en cliquant sur les calques.

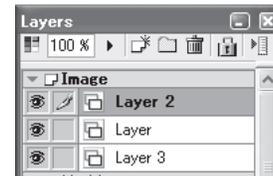


2. Montrer/Cacher un Calque

Le contenu d'un calque peut être affiché ou caché en cliquant sur l'oeil situé au début de l'entrée de chaque calque.

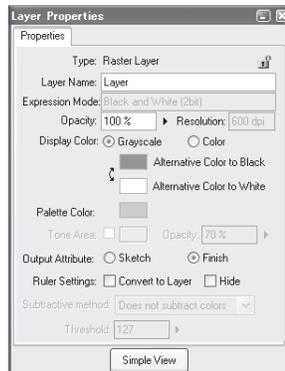
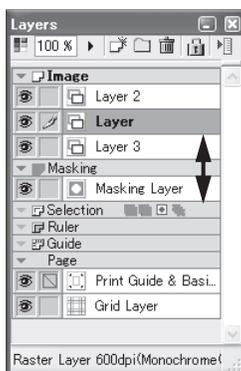
3. Changer l'Ordre d'Empilement du Calque

Pour ré-arranger l'ordre d'empilement de vos calques choisissez dans la palette [Layers] un calque à déplacer glissez-le sur son nouvel emplacement. Les calques possédant les mêmes attributs peuvent être mélangés. Les calques ne possédant pas les mêmes attributs ne peuvent pas être mélangés.



4. Modifier les Paramètres d'un Calque

Pour modifier les paramètres des calques suivants : Pixels [Raster], Textes [Text], Trame [Tone], Guide d'Impression & Cadre Principal [Print Guide & Basic Frame] et Grille [Grid], double-cliquez sur la colonne [Layer Name] pour afficher la palette des Propriétés du calque [Layer Properties]. Cliquez sur [Advanced View] pour accéder à la totalité des paramètres.



Conseil

- La palette des calques [Layers] est une "double palette". Si votre illustration ou votre BD comporte un grand nombre de calques, vous pouvez séparer la liste en deux colonnes. Pour le faire, placez le curseur de votre souris/stylet exactement sur la barre située au-dessus de la liste des calques puis cliquez et déplacez la vers le bas. Cette liste se sépare alors en deux sections verticales.

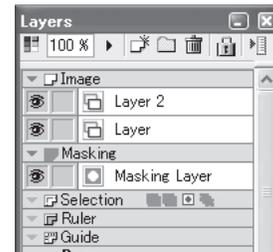
- Pour que la pipette [Eyedropper] échantillonne tous les calques, prenez l'outil pipette [Eyedropper] situé dans la palette Outils [Tools] puis dans la palette des options de l'outil [Eyedropper Tool Options], cochez la case [Target all Calques].

Copier et Supprimer les Calques

Pour un maximum de flexibilité et de contrôle, vous pouvez copier ou supprimer des calques.

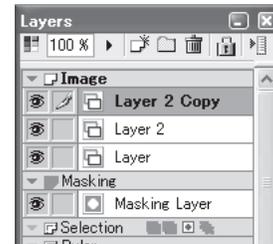
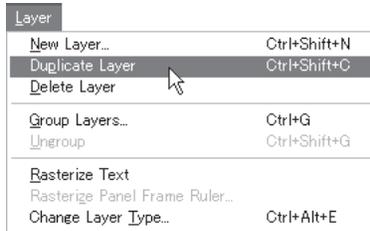
1. Sélectionner un Calque

Dans la palette des calques [Layers], sélectionnez un calque pour le dupliquer ou le supprimer.



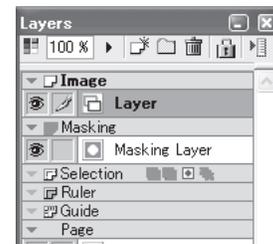
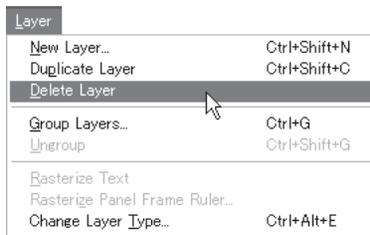
2-1. Dupliquer

Pour dupliquer ce calque, dans le menu du calque (accessible aussi avec un clic-droit), sélectionnez [Duplicate Layer]. Une copie intitulée [Copy of (Nom du Calque)] est alors ajoutée à la palette des calques [Layers]. (D'une autre manière, vous pouvez glisser-déposer le calque que vous désirez copier sur le bouton [New Layer] de la palette des calques).



2-2. Supprimer

Dans le menu [Layer], lorsque vous cliquez sur Supprimer le Calque [Delete Layer], un dialogue vous demande de confirmer votre suppression. Cliquez sur [Yes] pour confirmer. (D'une autre manière vous pouvez glisser-déposer le calque que vous désirez supprimer sur le bouton [Delete Layer] de la palette des calques. Dans ce cas aucune confirmation ne vous est demandée et la suppression est immédiate.



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

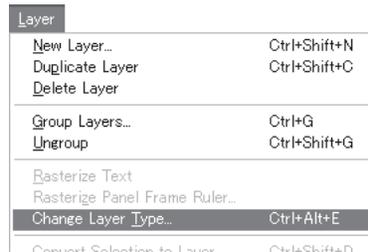
17

Convertir les Calques

Un calque peut être converti en un différent type de calque, contenant différents attributs.

1. Sélectionnez un Calque

Dans la palette des calques [Layers], sélectionnez le calque que vous voulez convertir puis dans le menu du calque, choisissez [Change Layer Type].

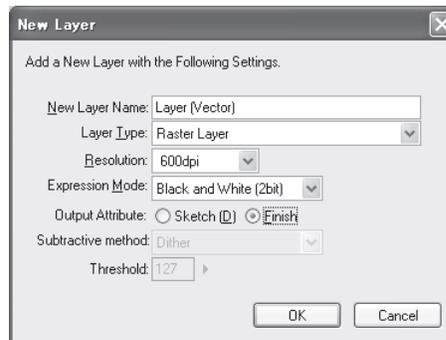


2. Paramètres du Calque

Le dialogue de changement de type de calque s'ouvre alors. Le nouveau type de calque [Layer Type] peut être un des types suivants :

- [Raster] Pixel
- [Vector] Vectoriel (EX)
- [Reverse] Négatif
- [Tone] Trame
- [Selection] Sélection
- [Ruler] Guide de Tracé Libre

(Seuls les calques Vectoriels [Vector] et les calques de Guide de Case [Panel Ruler] peuvent être convertis en calque de Guide de Tracé Libre [Ruler])



3. Le Type de Calque est Converti

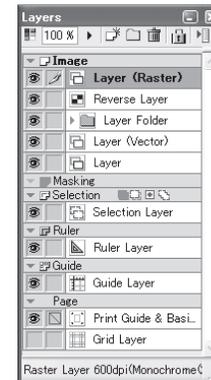
Après avoir cliqué sur [OK] dans le dialogue [Change Layer Type], le nouveau nom et type de calque apparaît dans la palette des calques [Layers].



Conversion d'un calque Pixel en un calque Vectoriel [Raster vers Vector] (EX)



Conversion d'un calque Vectoriel en un calque Pixel [Vector vers Raster]



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

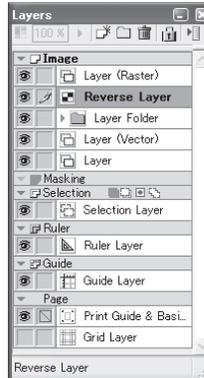
13

14

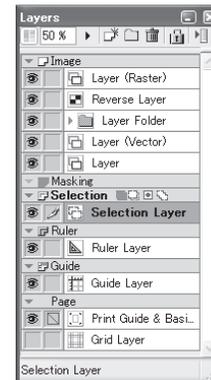
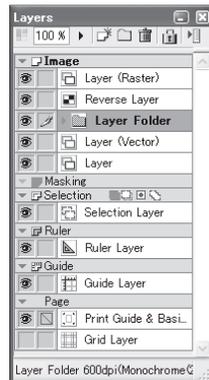
15

16

17

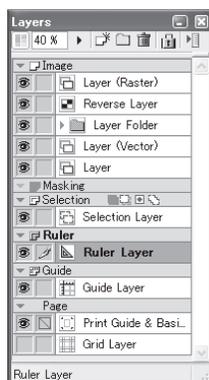


Conversion d'un calque Vectoriel en un calque Négatif [Vector vers Reverse]
 À gauche:Calque Négatif seul [Reverse]. À droite: Remplissage Noir sous le calque Négatif [Reverse].



Conversion d'un calque Vectoriel en un calque de Trame [Vector vers Tone]

Conversion d'un calque Vectoriel en un calque de Sélection [Vector vers Selection]



Conversion d'un calque Vectoriel en un calque de Guide de Tracé Libre [Vector to Ruler] (EX)

Conseil

Pour plus de détails sur la conversion vectorielle des calques Pixel [Raster vers Vector], regardez le Chapitre 8 - Édition d'Images.

Utiliser l'Outil de Sélection de Calque - [Layer Selection]

Vous pouvez utiliser l'outil [Layer Selection] pour sélectionner directement un calque sur la planche, sans avoir à naviguer dans la palette des calques [Layers].

1. Prenez l'outil [Layer Selection]

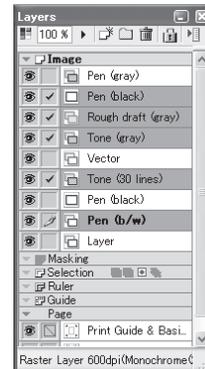
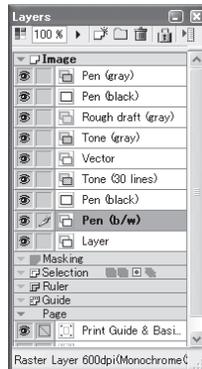
Dans la palette Outils [Tools], sélectionnez l'outil [Layer Selection].



Outil de Sélection de Calque [Layer Selection]

2. Cliquez sur un Calque

Sélectionnez un calque en cliquant sur la partie de votre illustration comportant ce calque. Par exemple, cliquer sur une image bitmap sélectionnera le calque contenant cette image. La palette des calques se met à jour et le calque sélectionné devient actif.

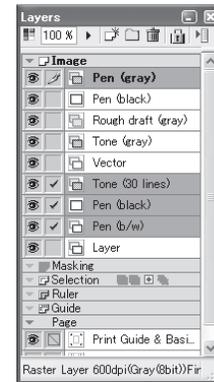


Grouper des Calques

Plusieurs calques Image (tels que [Raster], [Vector], [Tone], et [Text]) peuvent être gérés comme un seul calque en les groupant. Les calques groupés peuvent être dégroupés à n'importe quel instant. Il peut arriver qu'un grand nombre de calques affectent les performances de Manga Studio. Grouper des calques peut fortement alléger ce problème.

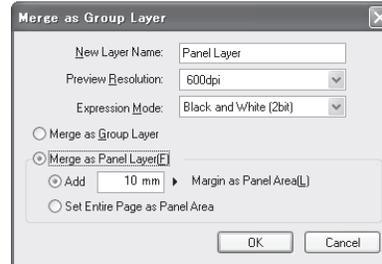
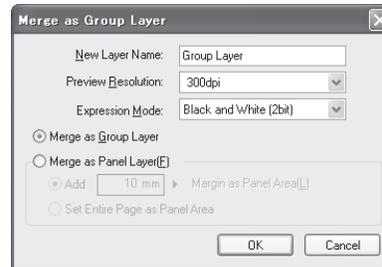
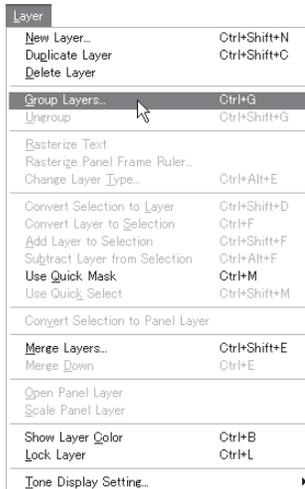
1. Sélectionner Plusieurs Calques

Pour sélectionner plusieurs calques, cochez la case d'activation du dessin (où se situe une icône de plume) ou utilisez les touches [Majuscule] ou [Ctrl] de votre clavier tout en cliquant sur les calques.



2. Grouper une Sélection de Calques

Pour grouper une sélection de calques, choisissez [Group Layers] dans le menu de la palette de calques [Layers]. Entrez le nom du groupe de calque et choisissez de grouper en tant que [Merge as] Groupe de calques (non éditable dans l'état) ou Calque de Panneau (le groupe devient alors un Panneau de sous-calques éditables. Dans ce cas, d'autres calques peuvent être placés dans ce groupe quand vous l'éditez dans sa fenêtre dédiée - voir plus loin).



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

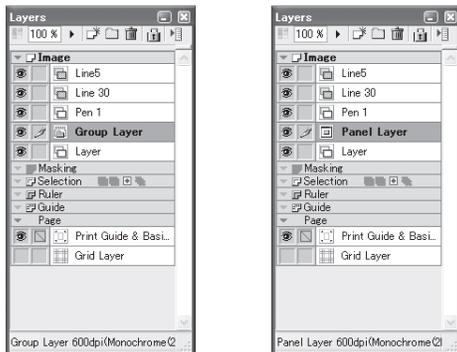
15

16

17

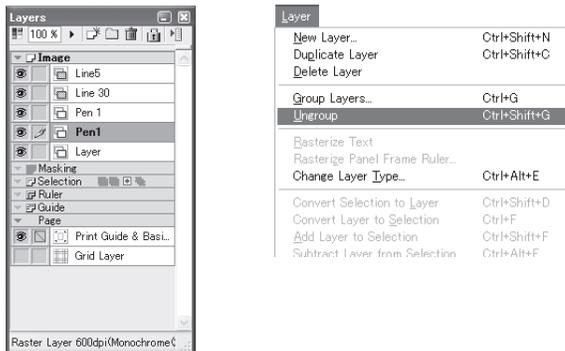
3. Confirmez le Groupe

Dans le dialogue [Group Layers], cliquez sur [OK] pour confirmer la création du groupe. Les calques actuellement indépendants sont enlevés de la liste des calques et un calque de groupe est créé en leur lieu et place.



4. Dégrouper des Calques

Pour dégrouper un groupe de calques, sélectionnez [Ungroup Layers] dans le menu de la palette [Layers]. Les calques précédemment groupés retrouvent alors leurs status de calques indépendants et sont à nouveau listés dans la palette des calques [Layers].



Conseil

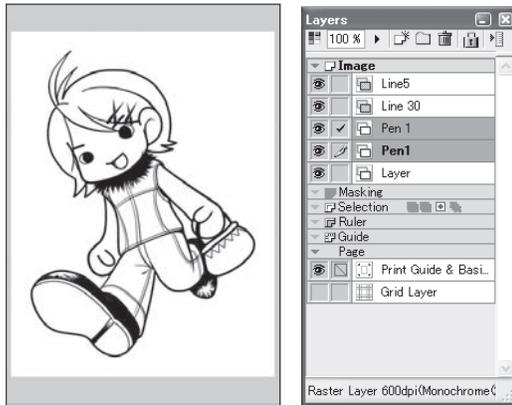
Vous pouvez également utiliser un calque de Panneau [Panel Layer] pour grouper Calques en choisissant une région spécifique. Pour plus de détails sur le calque [Panel], voir "Introduction au Calque de Panneau [Panel]" plus loin dans ce chapitre.

Fusionner les Calques

Une fois que vous avez terminé un travail sur une illustration, vous avez la possibilité de fusionner plusieurs calques ensemble afin de nettoyer l'espace de travail et d'optimiser les performances de Manga Studio. La fusion de calques empêche aussi ceux-ci d'être modifiés. Toutefois, à la différence d'un groupe de calques (Group Layer), **les calques fusionnés ne peuvent pas être rendu à leur état original de calques indépendants**. De même soyez attentifs au fait que la fusion des trames peut éventuellement conduire à un effet de moiré dû à la rastérisation (ou Pixelisation).

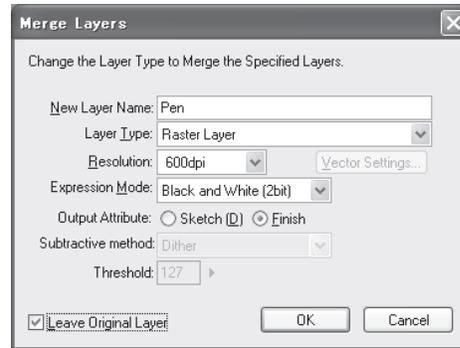
1. Sélectionnez les Calques à Fusionner

Pour sélectionner les calques à fusionner, cochez sur leur case d'activation, à côté de chaque œil situé dans la liste des calques (dans la fenêtre [Layers]).



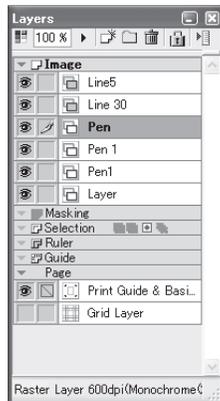
2. Fusionnez la Sélection de Calques

Dans le menu de la fenêtre de calques [Layers] choisissez : [Merge Layers]. Nommez votre calque de fusion et choisissez son type [Layer Type]. Pour conserver les calques originaux, cochez la case : [Leave Original Layers].



3. Confirmez la Fusion

Appuyez sur [OK] pour fusionner les calques. Les calques précédemment individuels sont alors supprimés et remplacés par un calque fusionné unique. (Sauf si vous choisissez de conserver les originaux).



Conseil

Vous pouvez aussi fusionner un calque "vers le bas" avec la commande [Merge Down Layer], situé dans le menu de la palette des calques [Layers]. Le calque se fusionne alors avec le calque situé immédiatement au-dessous.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

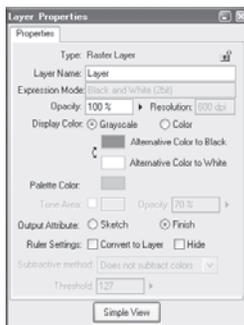
17

Afficher des Calques Colorés

Vous pouvez modifier l'affichage des calques (de leur contenu) individuellement en leur assignant à chacun une couleur qui peut être différente. Ceci dans le but de les distinguer entre-eux. (N'est en aucun cas une colorisation).

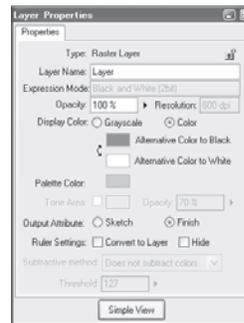
1. Ouvrez la Palette des Propriétés du Calque [Layer Properties]

Sélectionnez le calque que vous voulez "colorer" et ouvrez sa fenêtre de propriétés [Layer Properties].



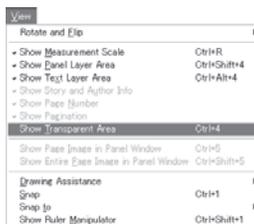
2. Choisissez une Couleur et l'Opacité [Color et Opacity]

À côté de l'option [Display Color], cliquez sur le bouton [Color]. Pour choisir une couleur différente, cliquez sur l'échantillon de couleur. L'opacité peut être modifiée en entrant une valeur ou à l'aide du curseur. La densité de l'image peut aussi être ajustée ici. Vous pouvez permuter à tout moment entre Color et Grayscale (noir & blanc).



3. Voir les Régions Transparentes

Dans le menu Affichage [View], vous pouvez afficher la transparence (le cas échéant) sur fond de damier en cliquant sur [Show Transparent Area]. Le but est de vous aider à distinguer entre le Blanc par défaut et la Transparence. Sur l'image ci-dessous, le sac est rempli avec du Blanc.



Conseil

Vous pouvez aussi permuter entre Niveau de Gris (noir & blanc) et la coloration d'un calque sélectionné par le menu de la fenêtre des calques [Layers], en cliquant sur [Show Layer Color].

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

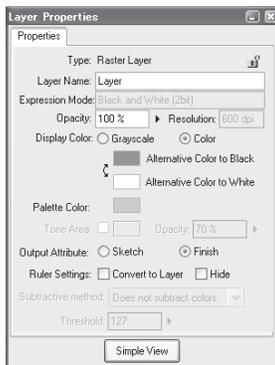
17

Options de Calque

Les options de calque peuvent être modifiés librement pratiquement à tout moment lors de votre création. Les paramètres disponibles sont : Le Nom du calque, la couleur d'affichage du calque et le verrouillage du calque.

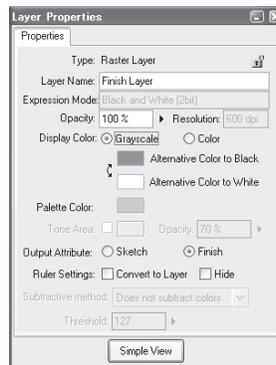
1. Ouvrir la Palette [Layer Properties]

Sélectionnez le calque dont vous voulez modifier les options et ouvrez la palette [Layer Properties].



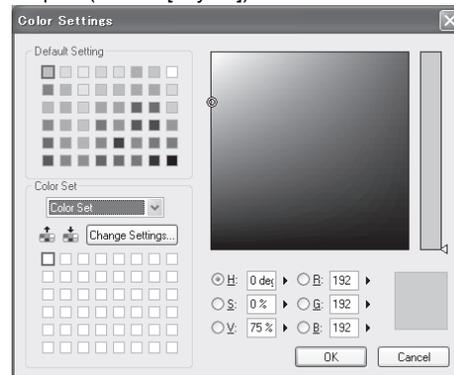
2. Changer le Nom du Calque

Pour éditer le nom d'un calque entrez un nouveau nom dans le champ : [Layer Name].



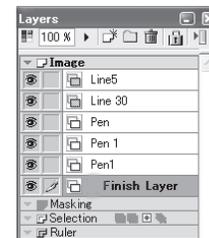
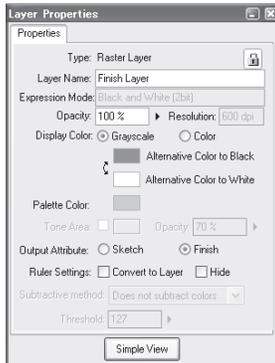
3. Changer la couleur de la Palette de Calque

Cliquez sur l'échantillon de couleur placé sur la droite de [Palette Color] pour modifier la couleur d'affichage de l'entrée du calque dans la liste des calques (Palette [Layers]).



4. Verrouiller/déverrouiller les Calques

Vous pouvez verrouiller le contenu d'un calque pour le protéger de modifications involontaires. Cliquez sur l'icône du verrou pour verrouiller ou déverrouiller un calque.



Conseils

- Pour permuter entre Noir & Blanc et Couleur, cliquez dans le menu du calque sur [Show Layer Color].
- Vous pouvez verrouiller/déverrouiller les calques depuis le menu du calque en cliquant sur [Lock Layer].

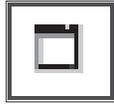
Calque de Panneau [Panel]

Créer un Calque de Panneau [Panel Layer]

Un calque de Panneau définit une région spécifique de la planche et n'autorise le dessin que sur cette région. Chaque calque de Panneau peut être édité dans une fenêtre qui lui est propre.

1. Prendre l'Outil [Panel Maker]

Dans la palette des Outils, sélectionnez le [Panel Maker] et créez un Calque Panneau [Panel] en glissant votre pointeur autour d'une partie de la planche.

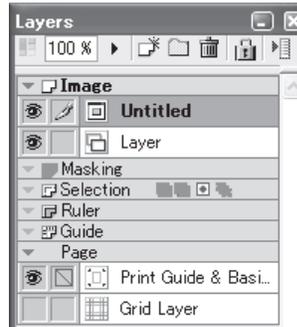


L'outil
[Panel Maker]



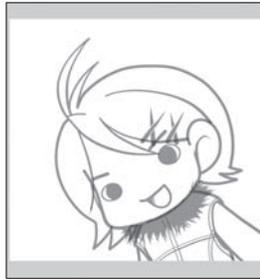
2. Sélectionner un Calque de Panneau

Lorsque vous cliquez sur un calque de Panneau dans la palette des calques [Layers], le cadre du panneau devient rouge dans la fenêtre de la planche.



3. Ouvrir un Calque de Panneau

Pour ouvrir un Panneau [Panel Layer], double-cliquez sur son entrée dans la palette des calques [Layers]. Lorsque le Panneau est ouvert, vous pouvez l'éditer avec les outils de dessin.



4. Fermer un Calque de Panneau

Pour fermer un calque de Panneau [Panel Layer] et revenir à la fenêtre de planche, allez dans le menu [File] et choisissez [Close] ou cliquez sur l'icône [X] dans la barre de titre du panneau.

Conseils

- À chaque fois que vous créez un Panneau [Panel] Manga Studio génère un nouveau calque de la région concernée, vous permettant ainsi de vous concentrer sur ce panneau.
- Pour ouvrir la fenêtre du Panneau [Panel], sélectionnez le calque [Panel Layer], prenez l'outil [Panel Maker] et appuyez sur "Entrée".
- Pour changer la vue de l'image sur la Planche lorsque vous travaillez dans la fenêtre d'un panneau dans le menu [View], cliquez sur [Show Page Image]. Pour voir l'image entière sans basculer sur la fenêtre de la planche, cliquez sur [Show Entire Page Image] afin de l'afficher entièrement dans la fenêtre du Panneau.

Calque de Panneau / Opérations Diverses

Tout comme les autres calques, les calques de Panneau peuvent être affichés ou cachés.

1. Montrer/Cacher un Calque de Panneau

Pour montrer ou cacher le contenu d'un calque de Panneau, cliquez sur l'oeil situé dans la palette des calques.



Afficher la région du calque de Panneau

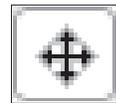
Pour montrer la région grisée du calque de Panneau [Panel Layer] tout en laissant visible le contenu du panneau, cliquez dans le menu [View] sur [Show Panel Layer Area]. Cette fonction est utile pour vérifier ce que le panneau englobe.



3. Déplacer les calques de Panneau

Sélectionnez le calque de panneau dans la palettes [Layers]. Son cadre est affiché en rouge.

Dans la palette Outils [Tools], prenez l'outil [Move Layer] et déplacez le Panneau à un autre endroit.



Outil Déplacer [Move Layer]



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

Créer un Calque de Panneau à partir d'une Case [Panel Ruler]

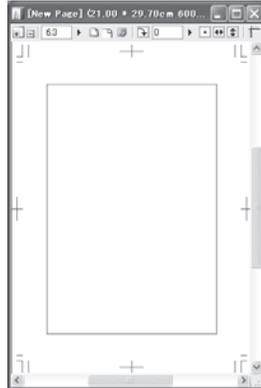
Vous pouvez convertir une Case créée avec le [Panel Ruler] en calque de Panneau.

1. Sélectionnez une Case [Panel Ruler Layer]

Tout d'abord, sélectionnez le calque de Case [Panel Ruler] dans la palette des calques [Layers]. Puis sélectionnez la case que vous désirez convertir avec l'outil [Object Selector]. Vous pouvez aussi utiliser la baguette magique, convertir la sélection en calque de sélection et convertir un calque de sélection en calque de Panneau.



Outil [Object Selector]

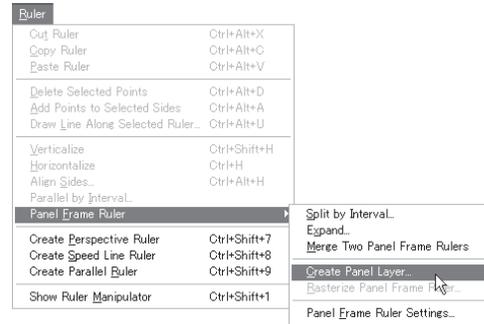


2. Déterminez les Options de Conversion.

Dans le menu [Ruler], sélectionnez [Panel Ruler] puis [Create Panel Layer].

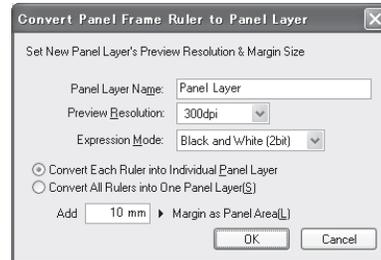
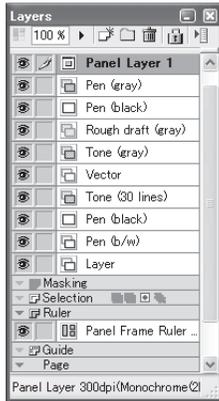
Le dialogue de conversion apparaît. Choisissez parmi les options suivantes:

- [Create Panel Layer for each Ruler] - Crée un calque de Panneau pour chaque sélection de case.
- [Convert All Rulers into One Panel Layer] - Regroupe toutes les sélections sur un seul calque de Panneau.



3. Confirmer la Conversion du Calque

Appuyez sur [OK] pour confirmer la conversion.



Conseil

Pour plus de détails sur le calque de Case [Panel Ruler], reportez-vous au Chapitre 5 - Le Dessin.

Manga Studio 3.0 - Guide Utilisateur

Chapitre 5

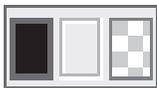
Le Dessin

"Couleur" du Dessin

Choisir la Couleur de l'Encre (Noir, Blanc ou Transparent)

Les illustrations créées dans Manga Studio consistent en un certain nombre de calques superposés. Lorsque vous cachez une image créée sur un calque placé sous un autre calque ou que vous combinez l'image d'un calque avec celle d'un autre calque, le choix de l'encre pour votre travail est important.

1. Choisir une Couleur



Choix de Couleur d'Encre dans la palette Outils [Tools]

Lorsque vous prenez un outil de dessin, le choix de la couleur est active dans la palette Outils [Tools].

2. Types et Attributs des Encres



Type d'Encre

Choisissez une couleur d'encre dans le bas de la palette Outils [Tools].

- La couleur Noir [Black] équivaut à une encre noire. Vous pouvez aussi l'utiliser pour appliquer des trames sur un calque de trame [Tone Layer].
- La couleur Blanc [White] équivaut à l'encre blanche. Vous pouvez aussi l'utiliser pour remplir une région de blanc. Lorsque vous superposez des calques, toute partie dessinée à l'encre blanche n'est pas transparente - elle reste blanche. Pour utiliser le Blanc en tant qu'encre, l'attribut de mode d'expression Noir & Blanc (2bit) doit être spécifié pour le calque concerné.
- La couleur Transparente n'a pas d'équivalent dans la réalité de l'impression sur papier. Vous pouvez utiliser la couleur transparente pour effacer une partie de dessin Noir ou Blanc. Lorsque vous superposez des calques comportant des parties transparentes, celles-ci laissent visibles les ouvrages des calques inférieurs. La couleur Transparente ne peut pas être utilisée avec des calques vectoriels [Vector Layer].

3.

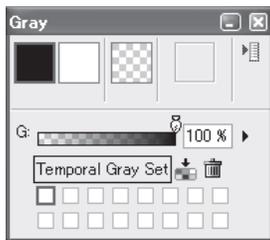


Type d'Encre

4.



5.



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

Note

Certains types de calques n'autorisent que l'encre Noire.

Afficher les Régions Transparentes

À l'origine, vous ne pouvez pas distinguer sur la planche les régions transparentes des régions blanches. La transparence peut être révélée et distinguée du Blanc grâce à un damier coloré qui remplit toutes les parties possédant une transparence.

1. Affichage de la Transparence



Dans le menu [View], sélectionnez [Show Transparent Area]. Le damier de transparence s'affiche alors.

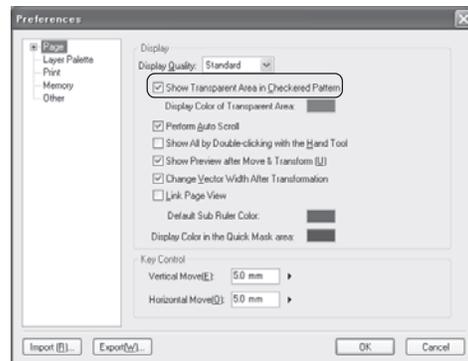
[View] Menu

2. Options de couleur de Transparence



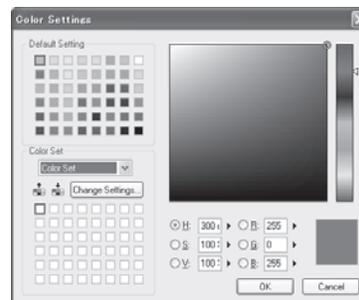
Pour modifier la couleur du damier, allez dans le menu [File] et sélectionnez [Preferences] puis cliquez sur l'entrée de menu : [Page].

- [Show Transparent Area in Checkered Pattern]. Cliquez sur cette case pour utiliser un damier pour la transparence (par défaut)



Préférences

- [Transparent Area Display Color]. Couleur d'affichage de la transparence. Choisissez une autre couleur si la couleur par défaut (255, 0, 255) ne vous convient pas.



Boite de dialogue [Color Settings]

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

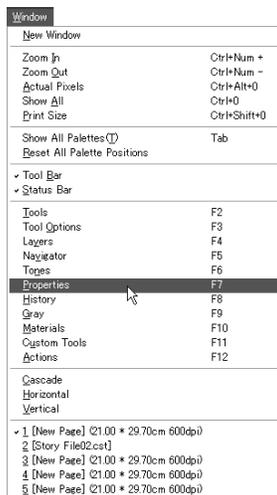
16

17

Choisir la Couleur d’Affichage d’un Calque

Lorsque vous combinez plusieurs calques, l’encrage peut être facilité sur vous affichez le calque servant de support avec une autre couleur que le noir.

1. Ouvrir la Palette des Propriétés

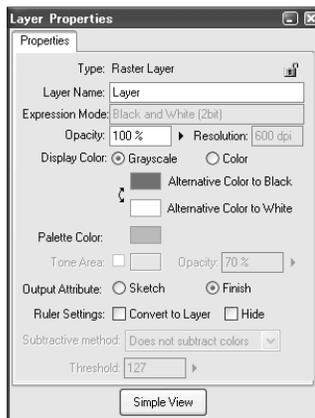


Sélectionnez le calque contenant le croquis dans la palette des calques [Layers], puis dans le menu [Window], sélectionnez [Properties] afin d’ouvrir la palette des propriétés du calque [Layer Properties].

[Window] Menu

2. Choisissez une Couleur Alternative

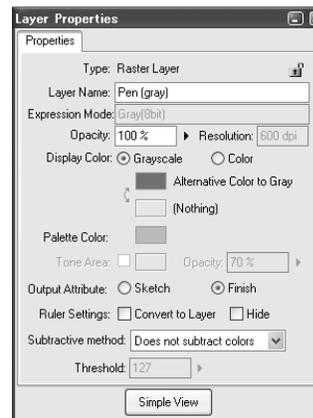
Lorsque le calque a pour attribut de mode d’expression N & B [Black & White 2bit] :



Palette des propriétés du calque [Layer Properties]

- [Alternative Color to Black] Cette option remplace les parties noires [Black] du croquis avec la couleur spécifiée.
- [Alternative Color to White]. Cette option remplace les parties blanches [White] du croquis avec la couleur spécifiée.

Lorsque le calque a pour attribut de mode d’expression Noir [Black (1bit)] ou Gris [Gray (8bit)] :



Palette des propriétés du calque [Layer Properties]

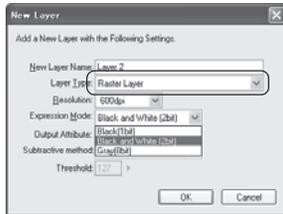
- [Alternative Color to Gray]. Cette option remplace les parties Noires ou Grises [Grey] du croquis avec la couleur spécifiée.
- [Alternative Color to White]. Cette option n’est pas disponible car l’utilisation du Blanc n’est permise qu’avec le mode d’expression N & B [Black And White (2bit)].

Les Outils de Dessin

Le Crayon [Pencil] (Compatible Niveau de gris)

Vous pouvez prendre le Crayon pour les croquis ou pour dessiner avec une densité contrastée. L'utilisation de Gris intermédiaires entre le Noir et Blanc vous autorise des expressions plus marquées et d'avantage de versatilité.

1. Calques Disponibles



Dialogue de création d'un Nouveau Calque.

Vous pouvez utiliser le Crayon [Pencil] sur les calques suivants:

- [Raster] Pixel
- [Reverse] Négatif
- [Tone]Trame
- [Sélection]
- [Masking] Masque (seulement à l'intérieur d'un panneau)

2. Prenez le Crayon [Pencil]



Le Crayon [Pencil]

Prenez le Crayon [Pencil] dans la palette Outils. Faites un clic-droit ou maintenez enfoncée l'icône pour ouvrir la fenêtre des options de l'outil [Pencil Tool Settings].

3. Exprimer une Densité Contrastée

Vous pouvez contrôler la densité du trait grâce à la pression exercée sur le stylet. Le Crayon [Pencil tool] convertit les traits du stylet en lignes de différentes valeurs suivant la quantité de pression appliquée. Une pression plus appuyée résultera en une valeur plus sombre et vice-versa. La méthode d'expression dépend du mode d'expression du calque concerné. Noir [Black 1bit], N & B [Black & White 2bit] et Gris [Gray 8bit] sont tous appropriés. Reportez vous à la section [Mode d'expression Gray avec le Crayon] pour en savoir plus.

4. Options de l'Outil

Ajustez les réglages du Crayon [Pencil] dans la palette des options d'outil [Pencil - Tool Options].

5. Le Dessin



Image dessinée avec le Crayon.

Vous pouvez dessiner au crayon avec un stylet ou avec une souris. La densité d'un trait effectué avec une souris n'est pas sensible à la pression mais à la vitesse d'exécution du trait.

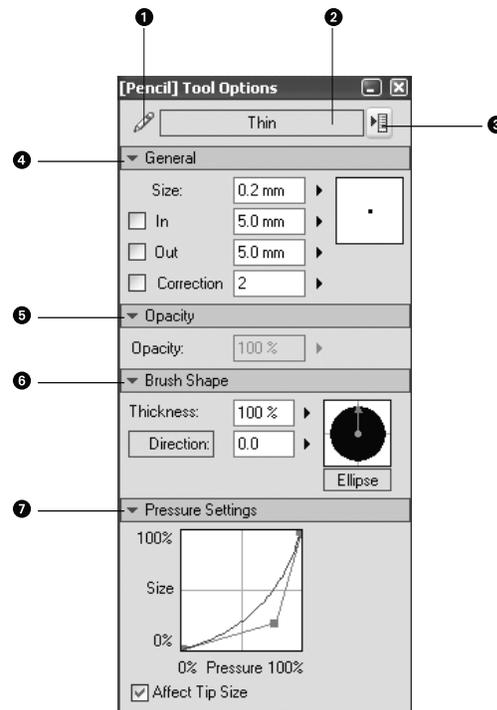
Conseil

Pour agir sur la densité d'un trait de Crayon effectué avec une souris, faites varier la vitesse d'exécution du dessin. Un mouvement rapide conduit à une ligne plus légère et un mouvement lent donnera une ligne plus épaisse.

Options de l'Outil Crayon [Pencil]

Pour modifier les options de dessin, sélectionnez [Tool Option] dans le menu [Window] afin d'ouvrir la palette des options de l'outil [Tool Options].

- 1 Icône de l'outil actif (Bouton).
Cliquez sur l'icône pour changer d'outil de dessin et/ou accéder à aux options de chacun d'entre-eux.
- 2 Nom du réglage en cours (Bouton)
Cliquez ici pour afficher les réglages actuels de l'outil de dessin.
- 3 Bouton de Menu
 - [Simple Settings Mode] Affiche un nombre restreint d'options.
 - [Advanced Settings Mode] Affiche dans la palette toutes les options disponibles.
 - [New Tool Options Settings] Sauvegarde les réglages actuels.
 - [Change Tool Option Settings] Modifie les réglages des options.
 - [Delete tool Option Settings] Supprime les réglages enregistrés.
 - [Set as Default] Enregistre les réglages actuels en tant que réglages par défaut.
 - [Reset to Default] Réinitialise les réglages par défaut.
 - [Change Cursor] Pour choisir une forme de curseur pour les outils de dessin.
- 4 General
 - [Size]. Taille de la pointe de l'outil - de 0.1 mm à 10.0 mm.
 - [In] Cochez pour affiner les lignes en entrée de geste, sans tenir compte de la pression - de 0.0 mm à 20.0 mm.
 - [Out] Cochez pour affiner les lignes en sortie de geste sans tenir compte de la pression - de 0.0 mm à 20.0 mm.
 - [Correction] Cochez cette case pour corriger les défaut (tremblements ou sautes) du trait lorsque vous dessinez à la souris ou au stylet. Le taux de correction va de 0 à 20.
- 5 Opacité
 - [Opacity] Choisissez l'opacité de l'encre - de 1 % à 100 %.
- 6 Brush Shape (Forme de la Brosse)
 - [Thickness] Spécifiez l'épaisseur de la pointe de l'outil de dessin en pourcentage (%).
 - [Orientation] Modifiez l'orientation de la pointe de l'outil de dessin. Faites glisser la flèche rouge de l'icône vers la droite ou entrez une valeur pour modifier l'orientation.
 - [Fix Orientation] Cochez cette case pour verrouiller l'orientation de l'outil de dessin précédemment fixée sans tenir compte de celle de votre stylet.
 - [Shape] Select the shape of the pencil tip. You can edit a polygon shape to use as a pencil tip, too.
- 7 Pressure Settings (Réglages de la Pression)
 - Ce graphique représente la sensibilité de l'outil de dessin. Vous pouvez changer la force d'écoulement de l'encre lorsque plus ou moins de pression est exercée. Cliquez n'importe où sur le graphique pour créer un point et modifier la courbe. Un nouveau point est créé à chaque clic. Glissez les points en dehors du graphique pour les supprimer.
 - [Affect Tip Size] Cochez cette case pour spécifier si la pression doit aussi changer la taille de la pointe de l'outil de dessin. Lorsque cette option est activée, vous pouvez en fait changer la densité du trait sans modifier la taille de la pointe de l'outil de dessin.



Palette des Options du Crayon [Pencil]

Conseil

Cliquez sur le bouton [Shape] et sélectionnez une forme de pointe : Cercle, Rectangle ou Polygone. Cliquez sur [Edit Polygon] pour modifier le nombre de sommets et la forme du Polygone.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

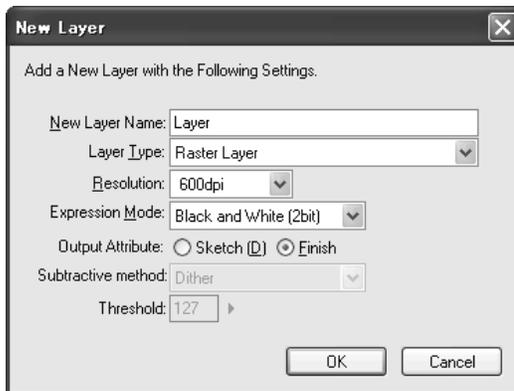
17

Appliquer des Trames de Gris avec le Crayon

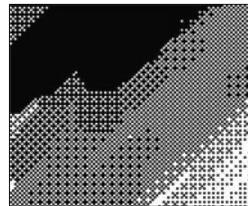
L'outil Crayon [Pencil] vous permet de créer des lignes de couleurs intermédiaires. L'ajout d'une couleur intermédiaire dépend du Mode d'Expression retenu pour le calque concerné.

1. Mode d'Expression fixé sur [Black (1bit)] ou [Black and White (2bit)]

La couleur intermédiaire est un Niveau de Gris simulé. La couleur intermédiaire consiste en une collection de petits points.



Dialogue d'un Nouveau Calque



Couleur intermédiaire avec un Mode d'Expression [Black (1bit)] ou [Black and White (2bit)]

2. Mode d'Expression fixé sur [Gray (8bit)]

La couleur intermédiaire est enregistrée selon une densité à 256 niveaux.



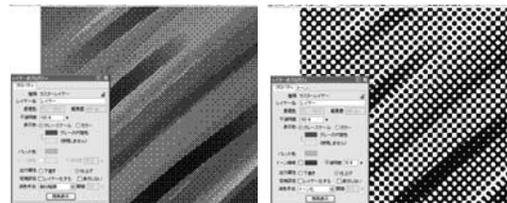
Couleur intermédiaire avec un Mode d'Expression [Gray (8bit)]

Méthode soustractive [Subtractive] Déterminez comment la couleur intermédiaire doit être générée

Dans la palette des propriétés [Propriétés], choisissez une méthode de génération [Subtractive Method]



- [Does not Subtract Colors] Ne pas soustraire les couleurs. Génère une couleur intermédiaire en modifiant la densité à 256 niveaux.
- [Threshold] Divise la couleur intermédiaire entre noir et transparent à l'aide des options de seuil, ci à droite:



- [Dither] (bruit blanc) Génère une simulation de niveau de gris en combinant les pixels.
- [Convert to Tone] Génère la couleur intermédiaire en tant que trame deux tons

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

Couleur Intermédiaire d'une Encre Transparente

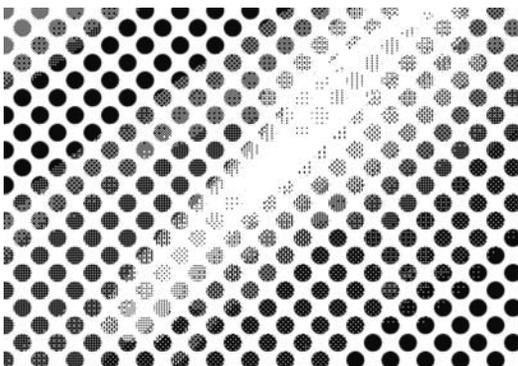
La couleur intermédiaire Gris [Gray] peut être générée lorsque vous utilisez une encre transparente. Dessinez avec le Crayon [Pencil] avec l'encre transparente.



Couleurs intermédiaires de l'encre Transparente

Dessiner sur un Calque de Trame

Utilisez le Crayon [Pencil] sur une calque de Trame [Tone] pour ajuster la densité du dessin.



Dessiner les trames de Gris avec le Crayon.

Conseil

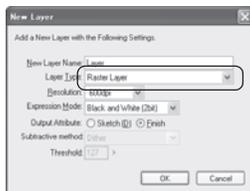
L'utilisation des filtres sur les illustrations créées avec des couleurs intermédiaires est encore plus appropriée. De plus vous pouvez appliquer des trames de différentes manières à l'aide d'outils tels que La Conversion en Trame [Convert to Tone] qui convertit une image possédant des couleurs intermédiaires

La méthode soustractive [Subtractive Method] peut être fixée pour chaque calque lorsque vous imprimez ou exportez des fichiers.

La Plume [Non Vectorielle]

La plume [Pen] est utilisée pour tout type de travaux, y compris l'encrage final.

1. Calques Disponibles



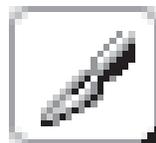
Dialogue de création d'un Nouveau Calque.

Vous pouvez utiliser la Plume [Pen] sur les calques suivants :

- [Raster] Pixel
- [Reverse] Négatif
- [Tone] Trame
- [Sélection]
- [Masking] Masque (seulement à l'intérieur d'un panneau)

* Référez-vous à la section "Tracés Éditables" pour plus de détails sur le travail avec les calques vectoriels.

2. Prendre l'outil Plume [Pen]



Icône de la Plume

Prenez la Plume [Pen] dans la palette Outils. Faites un clic-droit ou maintenez enfoncée l'icône pour ouvrir la fenêtre des options de l'outil [Pen Tool Settings].

3. Le Dessin



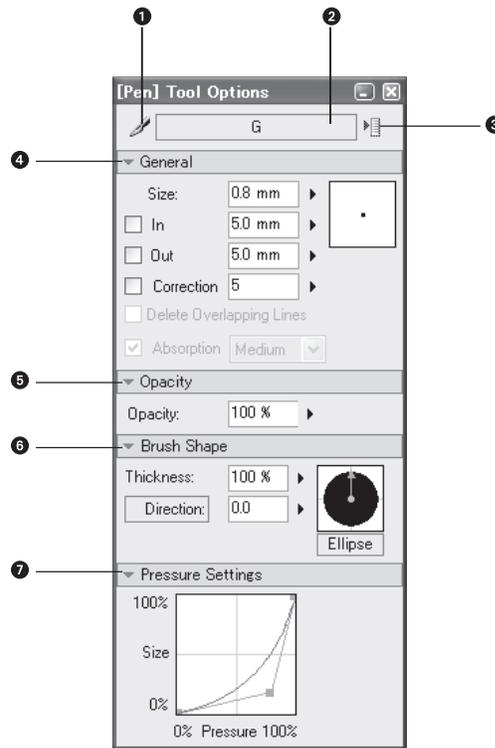
Image dessinée avec la Plume

Vous pouvez dessiner à la Plume avec un stylet ou avec une souris.

Options de l'Outil Plume [Pen]

Pour modifier les options de dessin, sélectionnez [Tool Option] dans le menu [Window] afin d'ouvrir la palette des options de l'outil [Tool Options].

- 1 Icône de l'outil actif (Bouton).
Cliquez sur l'icône pour changer d'outil de dessin et/ou accéder à aux options de chacun d'entre-eux.
- 2 Nom du réglage en cours (Bouton)
Cliquez ici pour afficher les réglages actuels de l'outil de dessin.
- 3 Bouton de Menu
 - [Simple Settings Mode] Affiche un nombre restreint d'options.
 - [Advanced Settings Mode] Affiche dans la palette toutes les options disponibles.
 - [New Tool Options Settings] Sauvegarde les réglages actuels.
 - [Change Tool Option Settings] Modifie les réglages des options.
 - [Delete tool Option Settings] Supprime les réglages enregistrés.
 - [Set as Default] Enregistre les réglages actuels en tant que réglages par défaut.
 - [Reset to Default] Réinitialise les réglages par défaut.
 - [Change Cursor] Pour choisir une forme de curseur pour les outils de dessin.
- 4 General
 - [Size]. Taille de la pointe de l'outil - de 0.1 mm à 10.0 mm.
 - [In] Cochez pour affiner les lignes en entrée de geste, sans tenir compte de la pression - de 0.0 mm à 20.0 mm.
 - [Out] Cochez pour affiner les lignes en sortie de geste sans tenir compte de la pression - de 0.0 mm à 20.0 mm.
 - [Correction] Cochez cette case pour corriger les défaut (tremblements ou sautes) du trait lorsque vous dessinez à la souris ou au stylet. Le taux de correction va de 0 à 20.
 - [Delete Overlapping Lines] N'est pas disponible pour les calques bitmap (pixel)
 - [Absorption] N'est pas disponible pour les calques pixel.
- 5 Opacité
 - [Opacity] Choisissez l'opacité de l'encre - de 1 % à 100 %.
- 6 Brush Shape (Forme de la Brosse)
 - [Thickness] Spécifiez l'épaisseur de la pointe de l'outil de dessin en pourcentage (%).
 - [Orientation] Modifiez l'orientation de la pointe de l'outil de dessin. Faites glisser la flèche rouge de l'icône vers la droite ou entrez une valeur pour modifier l'orientation.
 - [Fix Orientation] Cochez cette case pour verrouiller l'orientation de l'outil de dessin précédemment fixée sans tenir compte de celle de votre stylet.
 - [Shape] Choisissez la forme de la pointe de votre outil de dessin. Il est aussi possible d'éditer une forme polygonale pouvant servir de forme de brosse.
- 7 Pressure Settings (Réglages de la Pression)
 - Ce graphique représente la sensibilité de l'outil de dessin. Vous pouvez changer la force d'écoulement de l'encre lorsque plus ou moins de pression est exercée. Cliquez n'importe où sur le graphique pour créer un point et modifier la courbe. Un nouveau point est créé à chaque clic. Glissez les points en dehors du graphique pour les supprimer.
 - [Affect Tip Size] Cochez cette case pour spécifier si la pression doit aussi changer la taille de la pointe de l'outil de dessin. Lorsque cette option est activée, vous pouvez en fait changer la densité du trait sans modifier la taille de la pointe de l'outil de dessin.



Palette des Options de la Plume

Conseil

Cliquez sur le bouton [Shape] et sélectionnez une forme de pointe :Cercle, Rectangle ou Polygone. Cliquez sur [Edit Polygon] pour modifier le nombre de sommets et la forme du Polygone.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

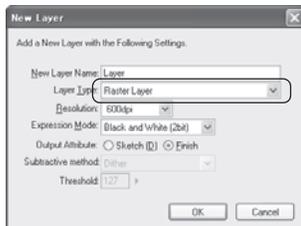
16

17

Le Feutre [Magic Marker]

La densité et la largeur du trait n'est pas affectée lorsque vous dessinez avec le Feutre.

1. Calques Disponibles



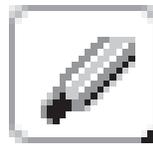
Dialogue de création d'un Nouveau Calque

Vous pouvez utiliser le Feutre sur les calques suivants :

- [Raster] Pixel
- [Reverse] Négatif
- [Tone] Trame
- [Sélection]
- [Masking] Masque (seulement à l'intérieur d'un panneau)

* Référez-vous à la section "Tracés Éditables" pour plus de détails sur le travail avec les calques vectoriels.

2. Prendre le Feutre [Magic Marker]



icône du Feutre

Prenez le Feutre dans la palette Outils. Faites un clic-droit ou maintenez enfoncée l'icône pour ouvrir la palette des options de l'outil [Magic Marker Tool Settings].

3. Le Dessin

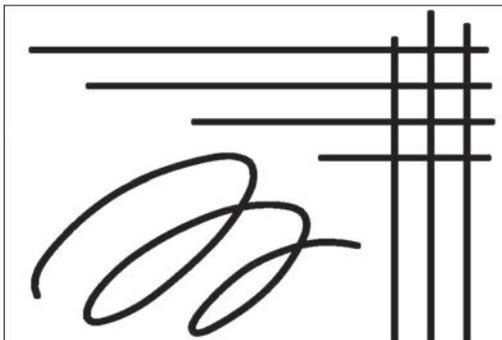


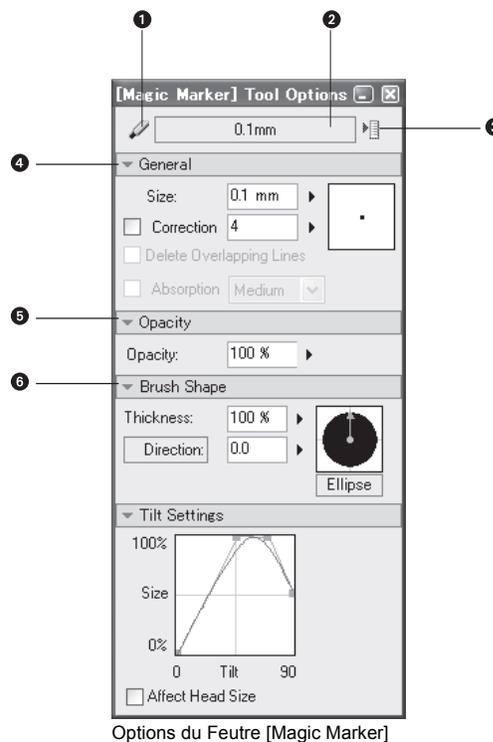
Image dessinée au Feutre.

Vous pouvez dessiner au Feutre avec un stylet ou avec une souris.

Option de l'Outil Feutre [Magic Marker]

Pour modifier les options de dessin, sélectionnez [Tool Option] dans le menu [Window] afin d'ouvrir la palette des options de l'outil [Tool Options].

- 1 Icône de l'outil actif (Bouton).
Cliquez sur l'icône pour changer d'outil de dessin et/ou accéder à aux options de chacun d'entre-eux.
- 2 Nom du réglage en cours (Bouton)
Cliquez ici pour afficher les réglages actuels de l'outil de dessin.
- 3 Bouton de Menu
 - [Simple Settings Mode] Affiche un nombre restreint d'options.
 - [Advanced Settings Mode] Affiche dans la palette toutes les options disponibles.
 - [New Tool Options Settings] Sauvegarde les réglages actuels.
 - [Change Tool Option Settings] Modifie les réglages des options.
 - [Delete tool Option Settings] Supprime les réglages enregistrés.
 - [Set as Default] Enregistre les réglages actuels en tant que réglages par défaut.
 - [Reset to Default] Réinitialise les réglages par défaut.
 - [Change Cursor] Pour choisir une forme de curseur pour les outils de dessin.
- 4 General
 - [Size]. Taille de la pointe de l'outil - de 0.1 mm à 10.0 mm.
 - [Correction] Cochez cette case pour corriger les défaut (tremblements ou sautes) du trait lorsque vous dessinez à la souris ou au stylet. Le taux de correction va de 0 à 20.
 - [Delete Overlapping Lines] N'est pas disponible pour les calques bitmap (pixel)
 - [Absorption] N'est pas disponible pour les calques pixel.
- 5 Opacité
 - [Opacity] Choisissez l'opacité de l'encre - de 1 % à 100 %.
- 6 Brush Shape (Forme de la Brosse)
 - [Thickness] Spécifiez l'épaisseur de la pointe de l'outil de dessin en pourcentage (%).
 - [Direction] Modifiez l'orientation de la pointe de l'outil de dessin. Faites glisser la flèche rouge de l'icône vers la droite ou entrez une valeur pour modifier l'orientation.
 - [Fix Orientation] Cochez cette case pour verrouiller l'orientation de l'outil de dessin précédemment fixée sans tenir compte de celle de votre stylet.
 - [Shape] Choisissez la forme de la pointe de votre outil de dessin. Il est aussi possible d'éditer une forme polygonale pouvant servir de forme de brosse.
- 7 Pressure Settings (Réglages de la Pression)
 - Ce graphique représente la sensibilité de l'outil de dessin. Vous pouvez changer la force d'écoulement de l'encre lorsque plus ou moins de pression est exercée. Cliquez n'importe où sur le graphique pour créer un point et modifier la courbe. Un nouveau point est créé à chaque clic. Glissez les points en dehors du graphique pour les supprimer.
 - [Affect Tip Size] Cochez cette case pour spécifier si la pression doit aussi changer la taille de la pointe de l'outil de dessin. Lorsque cette option est activée, vous pouvez en fait changer la densité du trait sans modifier la taille de la pointe de l'outil de dessin.



Options du Feutre [Magic Marker]

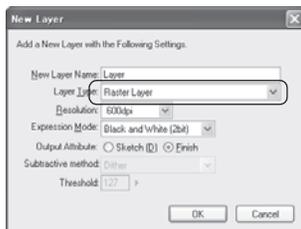
Conseil

Cliquez sur le bouton [Shape] et sélectionnez une forme de pointe : Cercle, Rectangle ou Polygone. Cliquez sur [Edit Polygon] pour modifier le nombre de sommets et la forme du Polygone.

L'Aérographe [Airbrush]

L'Aérographe crée une image en pulvérisant de l'encre.

1. Calques Disponibles

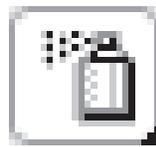


Dialogue de création d'un Nouveau Calque.

Vous pouvez utiliser l'Aérographe [Airbrush] sur les calques suivants:

- [Raster] Pixel
- [Tone] Trame
- [Reverse] Négatif
- [Sélection]
- [Masking] Masque (seulement à l'intérieur d'un panneau)

2. Prenez l'Aérographe



Icône de l'Aérographe.

Prenez l'Aérographe [Airbrush] dans la palette Outils. Faites un clic-droit ou maintenez enfoncée l'icône pour ouvrir la fenêtre des options de l'outil : [AirbrushTool Settings].

3. Exemple de Pulvérisation de l'Aérographe

Utilisez l'Aérographe pour pulvériser de tout petits points selon une forme ronde. La densité de points est plus élevée au centre de la forme et tant à disparaître sur les bords de la forme.

4. Le Dessin



Image dessinée avec l'Aérographe [Airbrush].

Vous pouvez dessiner à l'Aérographe avec un stylet ou avec une souris.

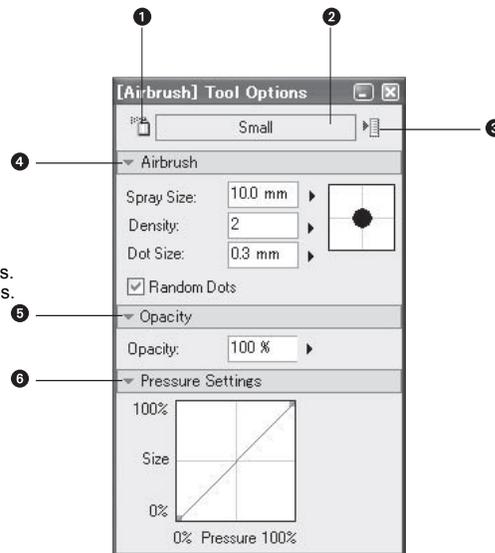
Conseil

Utilisez l'Aérographe sur les calques de Trames pour créer des dégradés ou des effets d'incrustation.

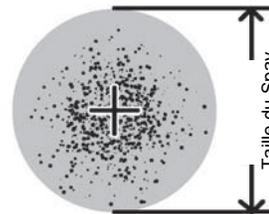
Options de l'Aérographe [Airbrush]

Pour modifier les réglages de l'Aérographe, dans le menu [Window], cliquez sur [Tool Options] si la palette n'est pas déjà affichée.

- ❶ Icône de l'outil actif (Bouton).
Cliquez sur l'icône pour changer d'outil de dessin et/ou accéder à aux options de chacun d'entre-eux.
- ❷ Nom du réglage en cours (Bouton)
Cliquez ici pour afficher les réglages actuels de l'outil de dessin.
- ❸ Bouton de Menu
 - [Simple Settings Mode] Affiche un nombre restreint d'options.
 - [Advanced Settings Mode] Affiche dans la palette toutes les options disponibles.
 - [New Tool Options Settings] Sauvegarde les réglages actuels.
 - [Change Tool Option Settings] Modifie les réglages des options.
 - [Delete tool Option Settings] Supprime les réglages enregistrés.
 - [Set as Default] Enregistre les réglages actuels en tant que réglages par défaut.
 - [Reset to Default] Réinitialise les réglages par défaut.
 - [Change Cursor] Pour choisir une forme de curseur pour les outils de dessin.
- ❹ General
 - [Spray Size] Spécifiez la taille de pulvérisation - de 1.0 mm à 100.0 mm.
 - [Density] Spécifiez la densité des points d'encre - de 1 à 16.
 - [Dot Size] Spécifiez la taille des points d'encre - de 0.1 mm à 10.0 mm.
 - [Random Dots] Si cette case est cochée, la taille des points d'encre est aléatoire.
- ❺ Opacité
 - [Opacity] Choisissez l'opacité de l'encre - de 1 % à 100 %.
- ❻ Pressure Settings (Réglages de la Pression)
 - Ce graphique représente la sensibilité de l'outil de dessin. Vous pouvez changer la force d'écoulement de l'encre lorsque plus ou moins de pression est exercée. Cliquez n'importe où sur le graphique pour créer un point et modifier la courbe. Un nouveau point est créé à chaque clic. Glissez les points en dehors du graphique pour les supprimer.



Options de l'Aérographe [Airbrush].



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

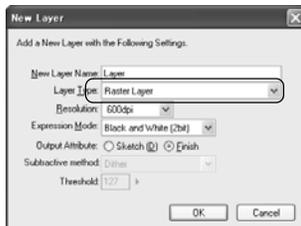
16

17

Outil : Dégradé [Gradation]

Utilisez l'outil Dégradé [Gradation] pour générer un dégradé constitué de petits points.

1. Calques Disponibles

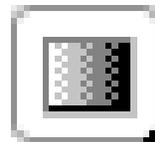


Dialogue de création d'un Nouveau Calque

L'outil Dégradé peut être utilisé sur les calques suivants:

- [Raster] Pixel
- [Tone] Trame

2. Prenez l'outil Dégradé



Icône de l'outil Dégradé [Gradation]

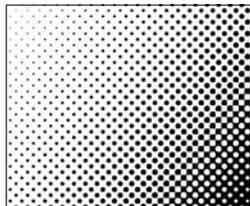
Prenez l'outil Dégradé dans la palette Outils. Faites un clic-droit ou maintenez enfoncée l'icône pour ouvrir la fenêtre des options de l'outil [Gradation Tool Settings].

3. Sélectionner une région

À l'aide des outils de sélection [Selection], sélectionnez une région dans laquelle vous voulez appliquer un dégradé.

4. Le Dessin

Pour effectuer le dégradé, faites un clic maintenu sur un point de départ , glissez jusqu'à un point d'arrivée et relâchez le bouton de la souris ou relevez le stylet. Nota : si votre type de dégradé est une ellipse, vous pouvez vous effectuer une sélection et appliquer le dégradé en une seule étape (voir plus loin dans les options de l'outil).



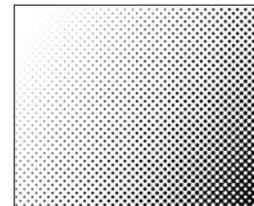
- Mode d'Expression: [Gray (8bit)]. Options de conversion de couleur : [Convert to Tone] (convertir en Trame).



- Mode d'Expression: [Gray (8bit)]. Options de conversion de couleur : [Dither]
- Mode d'Expression: [Black (1bit)] ou [Black & White (2bit)]



- Mode d'Expression: [Gray (8bit)]. Options de conversion de couleur: [Does not subtract colors] (ne pas soustraire).

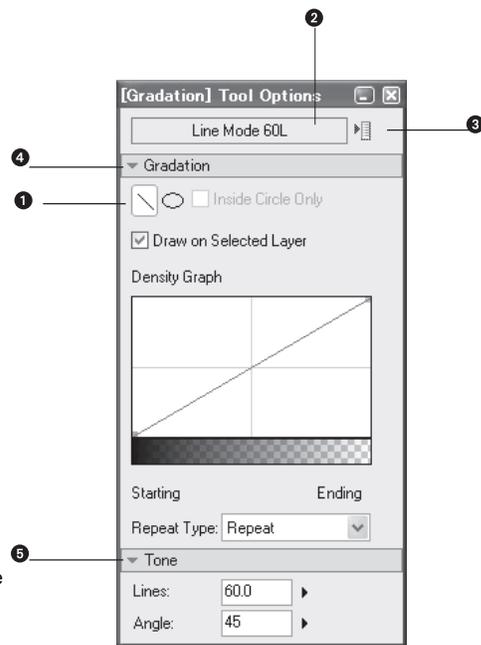


- Création d'un calque de Trame

Options de l'Outil Dégradé [Gradation]

Pour modifier les options de l'outil Dégradé, sélectionnez [Tool Option] dans le menu [Window] afin d'ouvrir la palette des options de l'outil.

- ❶ Icône du mode de Dégradé (Linéaire ou Circulaire)
Cliquez sur l'icône Linéaire ou Circulaire. Les options de chacun des modes sont alors affichées.
- ❷ Nom de forme et mode actuels (Bouton)
Cliquez ici pour afficher différents modes et types de dégradés.
- ❸ Bouton du Menu
 - [Simple Settings Mode] Affiche un nombre restreint d'options.
 - [Advanced Settings Mode] Affiche dans la palette toutes les options disponibles.
 - [New Tool Options Settings] Sauvegarde les réglages actuels.
 - [Change Tool Option Settings] Modifie les réglages des options.
 - [Delete tool Option Settings] Supprime les réglages enregistrés.
 - [Set as Default] Enregistre les réglages actuels en tant que réglages par défaut.
 - [Reset to Default] Réinitialise les réglages par défaut.
 - [Change Cursor] Pour choisir une forme de curseur pour les outils de dessin.
- ❹ [Gradation] - Dégradé
 - [Line] (linéaire). Génère un dégradé linéaire le long de l'axe de la ligne glissée.
 - [Ellipse] (circulaire). Tracez un cercle et cliquez pour générer un dégradé de forme circulaire selon la taille du cercle.
 - [Draw Inside Circle Only] (dégradé à l'intérieur seulement). Cochez cette case pour limiter le dégradé à l'intérieur du cercle.
 - [Draw on the Selected Layer] (appliquer au calque). Cochez cette case pour appliquer le dégradé sur l'ensemble du calque. Lorsque cette case n'est pas cochée, un nouveau calque de trame est ajouté à chaque fois que vous appliquez un dégradé.
 - [Density Graph] Ajuste la balance de la densité entre le point de départ et le point d'arrivée. Cliquez sur le graphique pour ajouter des points et déplacez-les pour modifier la densité. Glissez-les en-dehors du graphique pour les supprimer.
 - [Repeat Type] (Type de répétition)
 - [Repeat] Répétition du dégradé dans la même direction.
 - [Back-to-back] Répète le dégradé en changeant alternativement la direction.
 - [None] Aucun. Le dégradé s'ajuste à la région glissée. Les couleurs de début et de fin correspondent aux extrémités de la sélection.
- ❺ [Tone] - Trame
 - Pour accéder à ces options, cliquez sur le menu de la palette et sélectionnez [Advanced Settings Mode]. Ces valeurs se règlent de la même façon qu'avec des trames normales.
 - [Number of lines] (nombre de lignes). Si vous créez une trame de dégradé, spécifiez le nombre de lignes.
 - [Angle]. Lorsque vous créez une trame de dégradé spécifiez l'angle de trame.



Options de l'outil Dégradé [Gradation]

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

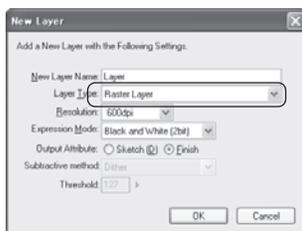
16

17

La Brosse de Motif [Pattern Brush]

Prenez la Brosse de Motif pour travailler en utilisant les motifs précédemment créés.

1. Calques Disponibles



Dialogue de création d'un Nouveau Calque.

La Brosse de Motif peut être utilisée sur les calques suivants :

- [Raster] Pixel
- [Tone] Trame
- [Sélection]
- [Reverse] Négatif
- [Masking] Masque (à l'intérieur d'un panneau seulement)

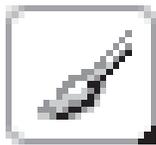
2. Sauvegarder un Motif de Brosse (EX)



Vous pouvez sauvegarder des images et des dessins en tant que motifs pour une utilisation ultérieure. Pour le faire sélectionnez l'image ou un dessin avec les outils de sélection puis dans le Menu édition [Edit], cliquez sur [Save Pattern as Brush] (sauvegarder le motif en tant que brosse).

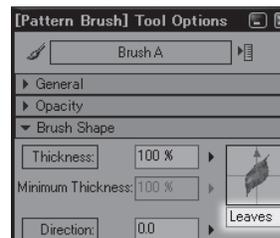
Menu / Édition : [Save Pattern as Brush].

3. Prenez la Brosse de Motif



Icône de la Brosse de Motif.

Prenez la Brosse de Motif dans la palette Outils [Tools], faites un clic-droit sur son icône pour choisir le motif à utiliser avec la brosse.



Options de l'Outil Brosse de Motif [Pattern Brush]

Dans le menu de palette des options de l'outil [Pattern Brush Tool Option], cliquez sur [Tool Settings] ou sur le bouton [Brush Shape]. Choisissez un motif.

4. Réglage des Options

Réglez les options de l'outil dans la palette des options de la brosse [Pattern Brush Tool Option].

5. Le Dessin



Dessin à l'aide de la Brosse de Motif

Vous pouvez dessiner à la Brosse de Motif avec un stylet ou avec une souris.

Note

Seules les images bitmap peuvent être sauvegardées en tant que Motif de Brosse.

Options de la Brosse de Motif

Pour modifier les options de la Brosse de Motif, sélectionnez [Tool Option] dans le menu [Window] afin d'ouvrir la palette des options de l'outil.

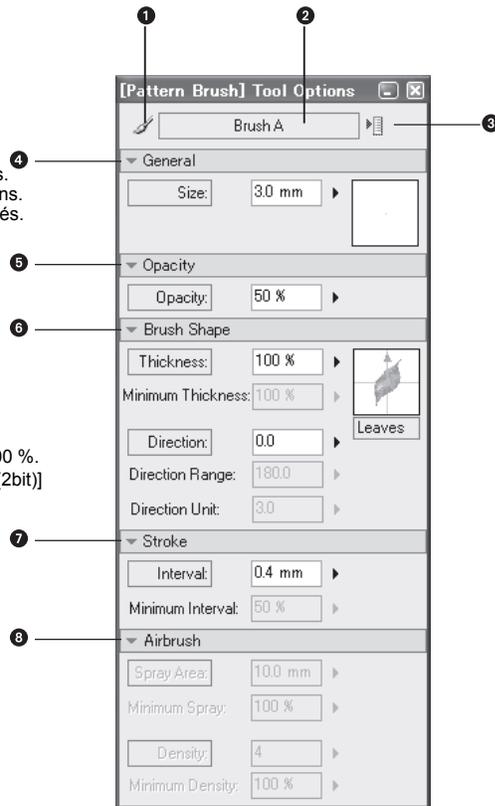
- 1 Icône de l'outil actif (Bouton). Cliquez sur l'icône pour changer d'outil de dessin et accéder à aux options de chacun d'entre-eux.
- 2 Nom de la brosse active. (Bouton). Cliquez ici pour afficher les réglages actuels de l'outil de dessin

- 3 Bouton du Menu
 - [Simple Settings Mode] Affiche un nombre restreint d'options.
 - [Advanced Settings Mode] Affiche dans la palette toutes les options disponibles.
 - [New Tool Options Settings] Sauvegarde les réglages actuels.
 - [Change Tool Option Settings] Modifie les réglages des options.
 - [Delete tool Option Settings] Supprime les réglages enregistrés.
 - [Set as Default] Enregistre les réglages actuels en tant que réglages par défaut.
 - [Reset to Default] Réinitialise les réglages par défaut.
 - [Change Cursor] Pour choisir une forme de curseur pour les outils de dessin.

- 4 General
 - [Size] Taille. Spécifiez la taille du motif - entre 0.1 mm et 100.0 mm.

- 5 Opacity
 - Opacité. Fixez la densité de l'encre pour le dessin - de 1 % à 100 %. Lorsque le mode d'expression du calque est [Black And White (2bit)] l'opacité est générée en dithering (bruit blanc).

- 6 Brush Shape (Forme de la Brosse)
 - [Thickness]. Spécifiez l'épaisseur de la pointe de la brosse en pourcentage (%).
 - [Minimum Thickness] Spécifiez une épaisseur minimale. Par exemple, si l'épaisseur ainsi que l'épaisseur minimale sont fixées respectivement sur 80 et 50, l'épaisseur [Thickness] sera un pourcentage du segment allant de 40 (épaisseur minimum) à 80 (l'épaisseur maximale). Dans ce cas, une épaisseur de 40 correspond à 50%.
 - [Orientation] Modifiez la direction de la pointe de la brosse. Changez la direction de la flèche en déplaçant le curseur (avec la souris ou le stylet).
 - [Direction Range] Spécifiez une plage angulaire selon la valeur d'orientation. Le motif tourne en sens horaire ou anti-horaire sur un demi-tour ou sur un tour, suivant l'angle de plage spécifié pour l'option [Direction Range]. Lorsque l'orientation et la plage angulaire sont fixés respectivement sur 0 et 90, le motif tourne en sens horaire ou anti-horaire de 180 degrés. Lorsque la plage angulaire [Direction - Range] est fixée à 180, le motif tourne de 360 degrés.
 - [Direction Unit] Spécifiez les pas d'angles (l'intervalle) de rotation du motif. Lorsque l'[Orientation], la plage angulaire [Direction Range], et le pas d'angle [Direction Unit] sont fixés respectivement sur 0, 90, et 30, l'intervalle de l'angle de rotation est de 0, 30, 60, et 90 degrés, en sens horaire ou anti-horaire.
 - Cliquez sur le bouton au-dessous de l'image de visualisation de la brosse pour choisir un autre un motif de brosse.



Options de la Brosse de Motif [Pattern Brush]

* Suite des options page suivante.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

7 Stroke - Espacement du Trait

- [Interval] Espacement. Spécifie l'intervalle de répétition du motif en pourcentage. Plus petite sera la valeur, plus serrés seront les motifs.
- [Minimum Interval]. Espacement minimum. Spécifie un pourcentage d'intervalle minimum utilisé pour le calcul de l'espacement. Si l'espacement est réglé sur 20.0 mm et que l'espacement minimum est réglé sur 50%, la valeur sera comprise entre 20.0 mm (la valeur d'espacement) et 50% de cette valeur, c'est à dire 10.0 mm.

8 Airbrush / Contrôle du Jet

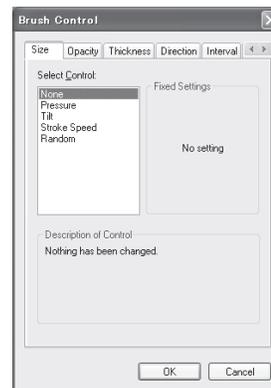
- [Spray Area]. Étendue du jet (ou pulvérisation). Spécifie l'étendue du jet. L'étendue de la pulvérisation du motif est calculée selon des valeurs comprises entre la valeur de [Minimum Spray] et la valeur de [Spray Area]. Par exemple, si l'étendue du jet [Spray Area] est fixée à 10.0 mm et que le jet minimum [Minimum Spray] est fixé à 10%, la région affectée par le jet sera comprise entre 10.0 mm et 1.0 mm (10% de 10.0 mm).
- [Density] Densité. Spécifie la densité des motifs projetés. La densité de la projection est calculée selon des valeurs comprises entre le taux de densité minimal indiqué [Minimum Density] et la densité spécifiée [Density]. Par exemple, si la densité est fixée à 10 et que le taux de densité minimum est fixé à 50%, la densité résultante sera comprise entre 10 et 5 (50% de 10).

9 Brush Control - Contrôle de la Brosse

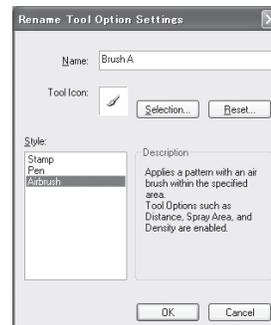
Cliquez sur les boutons rectangles de la palette des options de la brosse [Pattern Brush Tool Options] pour ouvrir un menu de contrôle de la Brosse [Brush Control].

Les réglages suivants sont communs à tous les boutons :

- [None] Aucun changement ne s'applique au paramètre.
 - [Pressure] Pression. Active la sensibilité à la pression.
 - [Orientation]. Active la sensibilité à l'orientation du stylet (si votre tablette graphique le supporte).
 - [Stroke Direction] ([Direction] seulement) Synchronise la direction des motifs avec celle du stylet.
 - [Stroke Speed] ([Interval] seulement) Synchronise l'espacement des motifs avec la vitesse du stylet.
 - [Random]. Valeurs de dessin aléatoires.
- 10** Personnaliser les Options d'Outil à partir du bouton de Menu - [Change Tool Option Settings ...].
- [Name] Nommez votre Brosse personnalisée.
 - [Tool Icon] Changez l'icône de votre outil. Sauvegardez une image au format BMP, JPEG, PNG ou TGA. Ce changement n'est recommandé que si vous êtes habitués à l'édition de fichiers image. (les formats PNG et TGA : EX seulement).
 - [Style] Sélectionnez un des trois styles de Brosse de Motif.
 - [Stamp] Appliquez des motifs au tampon. L'option aérographe [Airbrush] n'est pas disponible dans la palette des options si le Tampon [Stamp] est activé.
 - [Pen] Dessinez les motifs comme vous tracez une ligne avec la Plume. Les options de répétition du trait [Stroke] et l'aérographe [Airbrush] ne sont pas disponibles dans la palette des options lorsque l'option plume [Pen] est activée.
 - [Airbrush] Appliquez les motifs comme si vous les projetiez à l'aérographe.



9 Menu du Contrôle de la Brosse [Brush Control].



10 Option : Nommer la Brosse

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

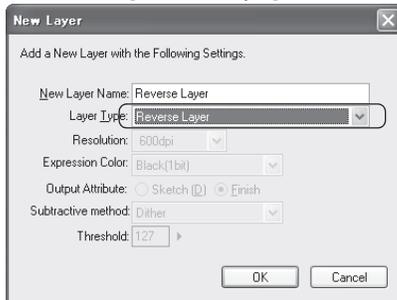
Inverser le Noir et le Blanc

Créez des illustrations en Négatif Noir & Blanc

Lorsque vous dessinez à l'encre noire sur un calque Négatif [Reverse], les lignes de votre dessin se superposent à l'image située au-dessous et inversent les couleurs de celle-ci. Pour ce type de calque, vous ne pouvez utiliser qu'une encre noire ou transparente.

1. Créer un calque Négatif [Reverse]

Dans le dialogue de création d'un calque, sélectionnez [Reverse Layer].



Créer un calque Négatif [Reverse]

2. Dessiner sur le calque Négatif

Avec le mode d'expression Noir [Black (1bit)], travaillez tout comme vous le faites sur un calque Pixel [Raster]. Vous pouvez prendre la Plume ou tout autre outil de dessin. L'encre est Noire ou Transparente.

3. Seules les parties dessinées en noir affectent l'illustration du calque inférieur.



Les lignes dessinées sur le calque négatif inversent l'aspect des couleurs des calques inférieurs sur leur passage. N'importe quel type d'image peut être utilisée sur le(s) calque(s) inférieur(s)

Négatif d'une Image sur le calque [Reverse]

4. Appliquer le Négatif sur un Calque Spécifique

Vous pouvez vous aider de la commande [Group Layer], dans le menu [Layer], pour grouper des calques sur lesquels vous voulez appliquer le négatif. Groupez les calques en tant que [Group Layer] ou [Panel Layer] et placez le calque [Reverse] juste au-dessus du groupe. (tout calque situé au-dessous du calque Négatif [Reverse] est affecté par celui-ci.)

Remplissage [Fill]

L'Outil : Pot de Remplissage

En un clic, vous remplissez des régions fermées.

1. Calques Disponibles

Le Pot de Remplissage peut être utilisé sur les calques suivants :

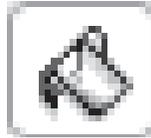
- [Raster] Pixel
- [Reverse] Négatif
- [Tone] Trame
- [Sélection]
- [Masking] Masque (à l'intérieur d'un calque de panneau [Panel Group] seulement)

3. Remplir une région fermée

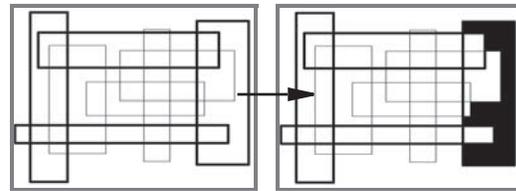
Assurez-vous de sélectionner le calque sur lequel vous voulez utiliser le Pot de Remplissage et cliquez sur une partie cloisonnée. Appuyez sur la touche [Echap] pendant un remplissage pour annuler l'opération.

2. Prenez le Pot de Remplissage [Fill]

Sélectionnez le Pot de Remplissage [Fill] dans la palette Outils [Tools].



Le pot de remplissage [Fill]

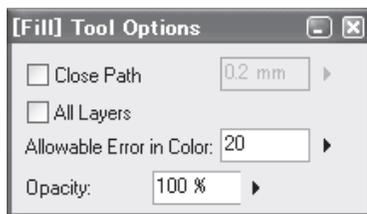


Avant le Remplissage

Après le Remplissage

Options du Pot de Remplissage

Dans le menu [Window], sélectionnez [Tool Options] pour accéder aux options de l'outil.



Options de Remplissage [Fill tool options]

- Cochez la case [Close Path] (fermer le trajet - EX seulement) pour restreindre le remplissage à la partie sélectionnée, même s'il subsiste des ruptures de lignes ou des ouvertures dans la région concernée. Dans ce cas, vous pouvez définir une tolérance de rupture de ligne - de 0 à 1.0 mm. (pas de tolérance possible dans la version Debut).
- [All Layers] Cochez cette case pour que le calcul du remplissage tienne compte de tous les calques visibles. Les calques Groupés ne sont pas pris en compte.
- [Allowable Error in Color] Spécifie une fluctuation de densité autorisée pour les contours du remplissage des contours lorsqu'il s'agit de calques 8 bits [Gray (8bit)] (pour remplir aussi les adoucissements) . La valeur s'étend de 0 à 99.
- [Opacity] Modifie la densité d'encre à utiliser. Lorsque le mode d'expression est Noir [Black (1bit)] ou N & B [Black And White (2bit)], L'opacité est calculée selon un dithering (Dithering = Juxtaposition de pixels Noirs et Blanc débouchant sur une impression de gris plus ou moins prononcée).

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

Outil : Jonction [Join Line]

Cet outil est utilisé pour cloisonner des régions devant être remplies en joignant deux extrémités de lignes. Vous pouvez fermer des lignes comportant des trous lorsque l'outil : [Join Tool] est activé.

1. Prenez l'outil [Join Line]

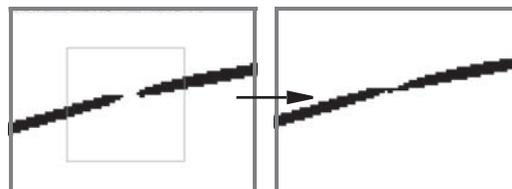
Prenez l'outil [Join Line] dans la palette Outil [Tools]. Faites un clic-droit ou maintenez enfoncée l'icône pour ouvrir la palette des options de l'outil [Join Line Tool Settings].



L'outil Jonction [Join Line]

2. Utilisation de l'outil [Join Line]

Utilisez le rectangle de sélection ou le Lasso pour sélectionner la région où appliquer le processus de jonction de lignes.

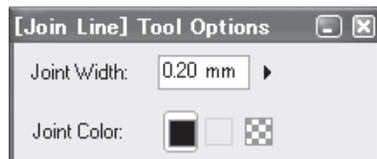


Avant la jonction de lignes

Après la Jonction de lignes

Options de L'Outil [Join Line]

Accédez aux options de l'outil [Join line Tool options], en sélectionnant [Tool Option] dans le menu [Window].



Options de l'outil [Join Line]

- [Join Width] Spécifie l'écart devant être comblé entre les lignes - de 0.10 mm à 5.00 mm.
- [Target Color] Choisissez une couleur d'encre pour fermer les lignes. Le Noir [Black] joindra deux lignes noires avec une encre noire, même chose avec le Blanc [White] ou le Transparent.
- Utilisez le rectangle de sélection ou le Lasso pour sélectionner la région comportant des trous entre des lignes et pour lesquelles vous voulez effectuer une jonction.



Le résultat dépend de la couleur de l'encre.

Effectuer la jonction des lignes

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

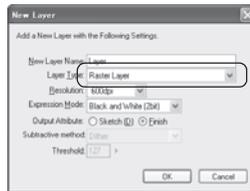
Remplir une Sélection

Vous pouvez remplir une sélection créée avec l'outil [Selection]. (Voir le Chapitre 6 - Sélection pour plus de détails sur la sélection de régions).

1. Calques Disponibles

Le Pot de remplissage [Fill] peut être utilisé avec l'outil [Selection] sur les calques suivants :

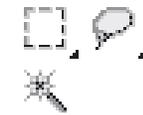
- [Raster] Pixel
- [Reverse] Négatif
- [Sélection]



Dialogue de Création d'un Calque

2. Créer la Sélection

Prenez n'importe quel outil de sélection dans la palette Outils [Tools].



Icônes des outils de sélection

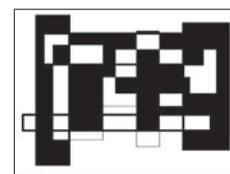
3. Cliquer sur la commande [Fill Selection]



Menu Édition [Edit]

Dans le menu [Edit] cliquez sur : [Fill Selection].

4. Confirmer le Remplissage.



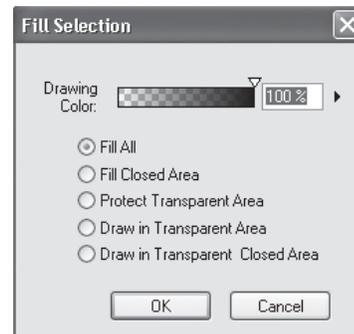
Exemple de remplissage.

Cliquez sur le bouton OK du dialogue de la fonction [Fill Selection] pour confirmer le remplissage.

Options de Remplissage d'une Sélection (EX)

[Drawing Color]: Choisissez entre Noir, Blanc ou Transparent (en %).

- [Fill All]: Remplir toute la sélection.
- [Fill Closed Area]: Ne remplir que les parties fermées de la sélection.
- [Protect Transparent Area]: Ne remplir que les parties non-transparentes de la sélection.
- [Draw in Transparent Area]: Ne remplir que les parties transparentes de la sélection.
- [Draw in Transparent & Closed Area]: Ne remplir que les parties transparentes et fermées de la sélection.



Filtres-Outils (EX)

Il y a deux Filtes-outils : l'Adoucisseur [Smooth] et le Dépoussiéreur [Dust Cleaner]. Tous deux sont utilisés sur les calques Raster (Pixel), pour modifier l'apparence des parties traitées.

L'Adoucisseur [Smooth]

Cet outil est utilisé pour interpoler (adoucir) une image.

1. Calques Disponibles

L'outil [Smooth] peut être utilisé sur les calques suivants :

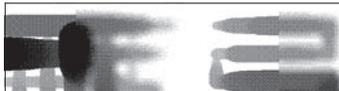
- [Raster] Pixel
- * L'outil [Smooth] peut être appliqué avec les modes d'expressions [Black (1bit)], [Black and White (2bit)] et [Gray (8bit)]. Avec 16bit/ 2bit, le résultat se rapproche plus d'un anti-crénelage des bords que d'un effet de flou.

3. Effectuer l'Adoucissement

Spécifiez le rayon et appliquez l'outil [Smooth].



Mode d'Expression : [Gray (8bit)], Options couleurs: Ne pas soustraire les couleurs. [Does not subtract colors.]



Mode d'Expression : [Gray (8bit)], Options couleurs: Convertir en Trame. [Convert to Tone]



Mode d'Expression : [Gray (8bit)], Options couleurs: [Dither]

2. Sélectionner l'outil [Smooth]

Prenez l'outil [Smooth] dans la palette Outils [Tools].

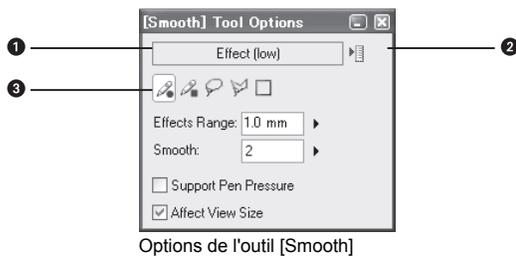
Faites un clic-droit maintenu sur l'icône de l'outil pour choisir la force de l'effet ("large" ou "small").



L'Adoucisseur [Smooth Tool]

Options de l'Outil [Smooth]

Dans le menu [Window], sélectionnez [Tool Options] pour accéder aux options de l'outil [Smooth Tool options].



Options de l'outil [Smooth]

- 1 Menu [Tool Settings]
Cliquez pour voir les options de l'outil sélectionné.
- 2 Bouton du [Menu]
 - [New Tool Option Settings] Nouvelles options d'outil.
 - [Change Tool Option Settings] Sauvegarde les réglages actuels.
 - [Delete Tool Option Settings]: Supprime les réglages enregistrés.
 - [Set as Default]: Enregistre les réglages actuels en tant que réglages par défaut.
 - [Reset to Default]: Réinitialise les réglages par défaut.
- 3 General
 - Choisissez parmi [Circle], [Square], [Lasso], [Polyline] ou [Fill Rectangle].
 - [Effects Range] - Rayon de l'effet : Spécifiez le rayon d'action de l'effet - de 1.0 mm à 10.0 mm - ([Circle] et [Square] seulement).
 - [Smooth]: Intensité de l'adoucissement - de 1 à 5.
 - [Support Pen Pressure] Cochez cette case pour que le rayon d'action [Effects Range] soit contrôlé par la pression du stylet. ([Circle] ou [Rectangle] seulement).
 - [Affect View Size]: Cochez cette case pour ajuster la taille de l'outil au rapport optique (zoom) - uniquement pour [Circle] ou [Square].

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17

Le Dépoussiéreur [Dust Cleaner]

Cet outil est utile pour enlever la "poussière" -- de petits points ou marques sur l'image. Ces petites imperfections arrivent souvent lorsque vous importez un manuscrit scanné dans Manga Studio.

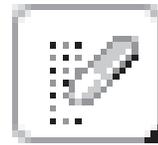
1. Calques Disponibles

Le Dépoussiéreur [Dust Cleaner] n'est utilisable que sur un calque :

- [Raster] Pixel

2. Prendre l'outil [Dust Cleaner]

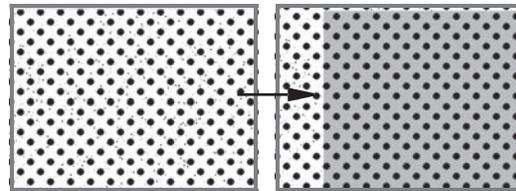
Prenez l'outil [Dust Cleaner] dans la palette Outils [Tools]. Faites un clic-droit maintenu sur l'icône de l'outil pour choisir parmi trois différentes tailles pour cet outil.



Dépoussiéreur [Dust Cleaner]

3. Effectuer le Dépoussiérage.

Pour ôter les poussières à l'encre transparente sélectionnez l'encre Transparente puis appliquez l'outil [Dust Cleaner].

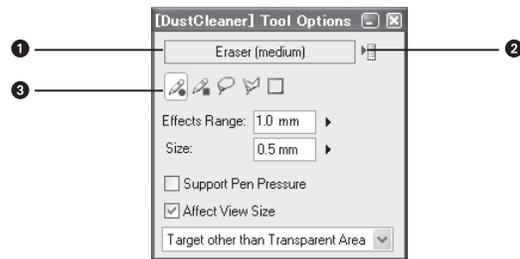


Avant le Dépoussiérage

Après le Dépoussiérage

Options de l'Outil [Dust Cleaner]

Dans le menu [Window], sélectionnez [Tool Options] pour modifier les options de l'outil [Dust Cleaner Tool options].



Palette Options du Dépoussiéreur [Dust Cleaner].

- 1** Menu [Tool Settings]: Cliquez pour voir les options de l'outil sélectionné.
 - 2** Bouton du [Menu]
 - [New Tool Option Settings] Nouvelles options d'outil.
 - [Change Tool Option Settings] Sauvegarde les réglages actuels.
 - [Delete Tool Option Settings]: Supprime les réglages enregistrés.
 - [Set as Default]: Enregistre les réglages actuels en tant que réglages par défaut.
 - [Reset to Default]: Réinitialise les réglages par défaut.
 - 3** General
 - Choisissez parmi [Circle], [Square], [Lasso], [Polyline] ou [Fill Rectangle].
 - [Effects Range] - Rayon de l'effet. Spécifiez le rayon d'action de l'effet - de 1.0 mm à 10.0 mm - ([Circle] et [Square] seulement).
 - [Size]: Intensité du dépoussiérage - de 1 à 5.
 - [Affect View Size]: Cochez cette case pour ajuster la taille de l'outil au rapport optique (zoom) - uniquement pour [Circle] ou [Square].
- [Mode]
- [Target Transparent Area Only] Détecte les imperfections uniquement dans les parties transparentes et effectue la correction avec la couleur d'encre active.
 - [Target other than Transparent Area] Détecte les imperfections uniquement dans les parties non-transparentes et effectue la correction avec la couleur d'encre active.

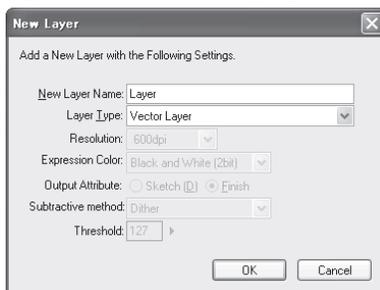
Tracés Éditables (EX)

Calques Vectoriels

Vous pouvez dessiner des lignes de vectorielles sur des calques [Vector]. La souplesse et l'apparence des lignes dessinées sur les calques vectoriels ne sont pas affectées par les changements de résolution ou le zoom.

1. Créer un calque vectoriel [Vector]

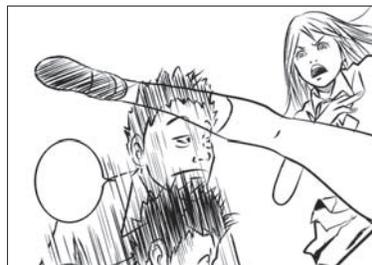
Spécifiez le type [Vector] dans le dialogue de création d'un nouveau calque [New Calque].



Dialogue d'un Nouveau Calque [New Layer]

2. Dessiner

Vous pouvez dessiner soit à la souris soit au stylet sur les calques vectoriels avec la Plume [Pen] et d'autres outils de dessin.

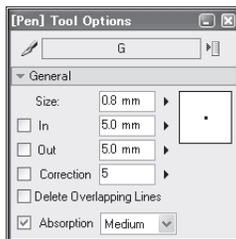


Dessin d'un croquis sur un calque Vectoriel

NOTE

Sur les calques vectoriels, vous ne pouvez pas obtenir les effets nuancés de gris que donnent normalement les outils tels le Crayon [Pencil] ou l'Aérographe [Airbrush]. Ceux-ci sont donc désactivés sur les calques [Vector].

Options de l'Outil Plume [Pen] - Pour les Calques Vectoriels



Palette des Options de la Plume [Pen]

Les options d'outil suivantes ne peuvent s'appliquer à la plume [Pen] que lorsque vous dessinez sur un calque vectoriel.

- [Delete overlapping Lines] Cochez cette case pour supprimer les lignes existantes au-dessus desquelles vous passez la plume.
- [Absorption] Cochez cette case pour constituer une seule ligne en accrochant le point de départ de la ligne que vous débutez sur une extrémité d'une ligne existante. Choisissez le degré d'absorption entre Faible [Weak], Medium ou Fort [Strong].

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

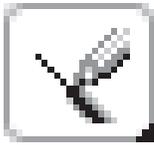
17

Outil [Width Correction] - Correction d'Épaisseur

La largeur des lignes que vous dessinez sur un calque vectoriel [Vector], peuvent être augmentées ou réduites grâce à l'outil [Width Correction] - Correction d'épaisseur.

1. Créer un Calque Vectoriel

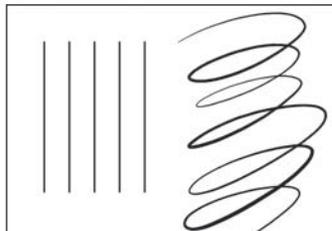
Modifier l'épaisseur de ligne avec l'outil [Width Correction] n'est possible que sur un calque vectoriel.



L'outil [Width Correction]

2. Dessiner une Ligne

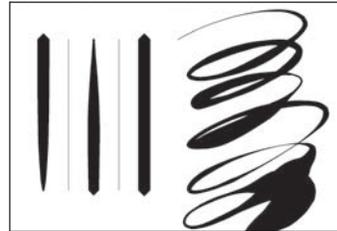
Tracez avec la Plume plusieurs lignes sur lesquelles vous allez utiliser l'outil [Width Correction].



Quelques lignes droites et courbes.

3. Prendre l'outil [Width Correction]

Prenez l'outil de Correction d'épaisseur [Width Correction] dans la palette Outils [Tools].



Mêmes lignes après correction d'épaisseur.

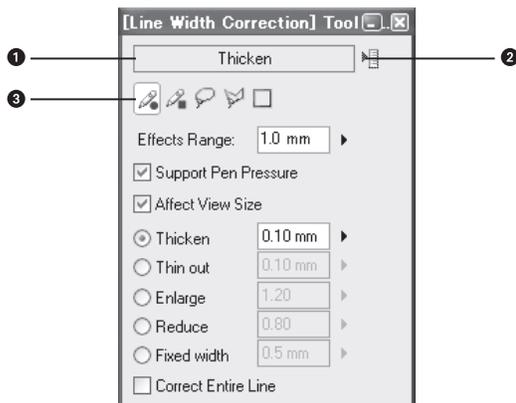
4. Fixer les Options de Correction

Si les options de l'outil ne sont pas visibles, appuyez sur [F3] ou sur [Tool Options] dans le menu [Window].

5. Modifier l'épaisseur

Passez l'outil au-dessus des lignes devant être réctifiées. Le curseur devient vert lorsque vous maintenez le bouton ou le stylet et indique que l'outil [Width Correction] est en action.

Options de L'Outil : [Width Correction]



Palette des options de l'outil [Width Correction]

- [Effects Range] - Rayon de l'effet : Spécifiez le rayon d'action de l'effet - de 1.0 mm à 10.0 mm - ([Circle] et [Square] seulement).
- [Support Pen Pressure] Rayon d'action de l'outil fonction, ou non de la pression exercée avec le stylet (Circle et Square seulement).
- [Affect View Size]: Cochez cette case pour ajuster la taille de l'outil au rapport optique (zoom) - uniquement pour [Circle] ou [Square].
- [Thicken]: Épaissir selon une valeur. Vous épaississez la ligne à chaque passage - de 0.00 mm à 2.00 mm.
- [Thin Out]: Réduire l'épaisseur selon une valeur. Vous réduisez l'épaisseur de ligne à chaque passage - de 0.00 mm à 2.00 mm.
- [Enlarge]: Épaissir selon le rapport optique spécifié (zoom). Vous épaississez la ligne à chaque passage - de 1.00 mm à 5.00 mm.
- [Reduce]: Réduire l'épaisseur selon le rapport optique spécifié (zoom). Vous réduisez l'épaisseur de ligne à chaque passage - de 1.00 mm à 5.00 mm.
- [Fixed Width]: Épaisseur absolue - de 0.1 mm à 10.0 mm. (fixe et non-incrémenté).
- [Correct Entire Line] Appliquer l'épaisseur à toute la largeur de la ligne.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

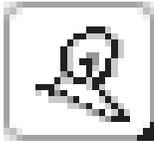
17

L'Outil [Line Lever] - Le Levier

Les courbes et la position des lignes dessinées sur un calque vectoriel [Vector] peuvent être modifiées avec l'outil [Line Lever].

1. Prendre l'outil [Line Lever]

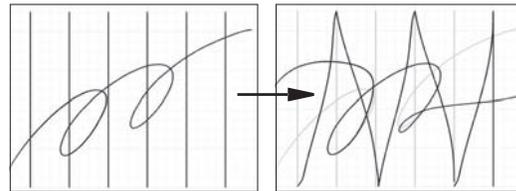
Prenez le Levier [Line Lever] dans la palette Outils [Tools].



Le Levier [Line Lever]

2. Utiliser l'outil [Line Lever]

Déformer une ligne avec le Levier [Line Lever] revient un peu à déplacer un bout de ficelle sur une table.

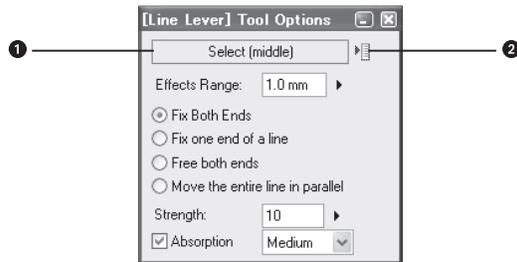


Avant

Après

Options de l'Outil [Line Lever]

Appuyez sur [F3] ou sur [Tool Options] dans le menu [Window] pour ouvrir la palette des Options d'Outil.



[Line Lever] Tool Options Palette

- 1 Menu [Tool Settings]
Cliquez pour voir les options de l'outil sélectionné.
- 2 Bouton du [Menu]
 - [New Tool Option Settings] Nouvelles options d'outil.
 - [Change Tool Option Settings] Enregistre les réglages actuels.
 - [Delete Tool Option Settings]: Supprime les réglages enregistrés.
 - [Set as Default]: Enregistre les réglages actuels en tant que réglages par défaut.
 - [Reset to Default]: Réinitialise les réglages par défaut.
 - [Effects Range] Rayon d'action de l'effet - de 0.1 mm à 10.0 mm. Utilisez le bouton radio pour choisir la méthode de contrôle sur la ligne.
 - [Fix Both Ends] Fixer les extrémités de la ligne avant d'utiliser l'outil.
 - [Fix One End of a Line] Fixer le point d'extrémité (de ligne) le plus éloigné du curseur.
 - [Free Both Ends] Déplacer la ligne entière. Les nouvelles extrémités de la ligne accrochent la position d'origine de la ligne selon une certaine tolérance.
 - [Move the Entire Line in Parallel] Déplacer la ligne entière sur une autre position parallèle à sa position d'origine.
 - [Strength] Régler la force (souplesse) de l'outil - de 1 à 20.
 - [Absorption] Cochez cette case pour connecter l'extrémité d'une ligne à celle d'une autre ligne. Choisissez un degré d'absorption entre Faible [Weak], Medium ou Fort [Strong].

L'Outil : [Line Smoother] - Adoucisseur

Cet outil est utilisé pour adoucir l'aspect saillant des lignes et aussi pour unir deux lignes dont les extrémités sont proches l'une de l'autre et n'ayant pas été connectées par absorption.

1. Prendre l'Outil [Line Smoother]

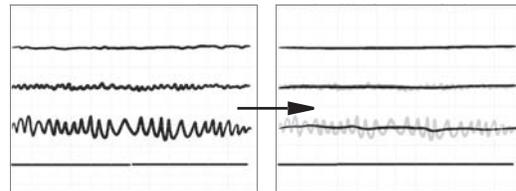
Prenez l'adoucisseur [Line Smoother] dans la palette Outils [Tools]. Faites un clic-droit sur l'icône de l'outil (ou un appui long sur celle-ci) pour ouvrir les options de l'outil - [Line Smoother Tool Options].



L'outil [Line Smoother]

2. Utiliser l'Outil [Line Smoother]

Vous pouvez utiliser l'outil [Line Smoother] avec une souris ou avec un stylet.

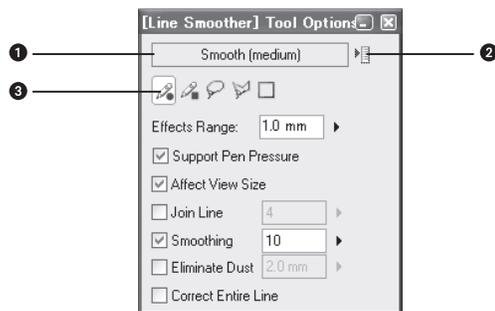


Avant

Après

Options de l'Outil [Line Smoother]

Si les options de l'outil ne sont pas visibles, appuyez sur [F3] ou sur [Tool Options] dans le menu [Window].



Palette des Options de l'outil [Line Smoother]

- 1 Menu [Tool Settings]
Cliquez pour voir les options de l'outil sélectionné.
- 2 Bouton du Menu
 - [New Tool Option Settings] Nouvelles options d'outil.
 - [Change Tool Option Settings] Sauvegarde les réglages actuels.
 - [Delete Tool Option Settings]: Supprime les réglages enregistrés.
 - [Set as Default]: Enregistre les réglages actuels en tant que réglages par défaut.
 - [Reset to Default]: Réinitialise les réglages par défaut.
- 3 General
Choisissez une forme parmi [Circle], [Square], Le lasso la Polygone, ou le Rectangle.
 - [Effects Range] - Rayon de l'effet :Spécifiez le rayon d'action de l'effet - de 1.0 mm à 10.0 mm - ([Circle] et [Square] seulement).
 - [Support Pen Pressure] Rayon d'action de l'outil fonction, ou non de la pression exercée avec le stylet (Circle et Square seulement).
 - [Affect View Size]: Cochez cette case pour ajuster la taille de l'outil au rapport optique (zoom) - uniquement pour [Circle] ou [Square].
 - [Join Line] Cochez cette case pour constituer une seule ligne à partir de deux lignes dont les extrémités de départ et de fin sont proches - comprises entre 1mm et 20 mm.
 - [Smoothing] Cochez cette case pour adoucir (ou redresser) l'aspect de la ligne selon un force comprise entre 1 et 20.
 - [Eliminate Dust] Cochez cette case pour supprimer les artefacts et poussières parfois présents sur des manuscrits scannés.
 - [Correct Entire Line] Cochez cette case pour appliquer l'effet à toute la ligne (au segment).

La Gomme [Eraser]

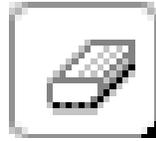
L'Outil [Eraser] - La Gomme

La Gomme est utilisée pour effacer (supprimer) tout ou partie d'une image. La gomme peut effacer l'encre Noire ou Blanche.

1. Calques disponibles

- [Raster] Pixel
- [Vector] Vectoriel
- [Reverse] Négatif
- [Tone] Trame
- [Sélection]
- [Masking] Masque (dans un Panneau [Panel Group] seulement).

2. Prendre la Gomme [Eraser]

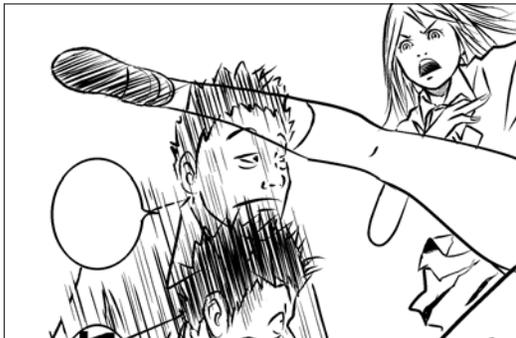


icône de la Gomme

Prenez la Gomme [Eraser] dans la palette Outils [Tools]. Faites un clic-droit sur l'icône de l'outil (ou un appui long sur celle-ci) pour ouvrir les options de l'outil [Eraser Tool Options].

3. Utiliser la Gomme

Passez simplement sur les endroits à effacer, tout comme avec une brosse.



Avant d'effacer



Après avoir effacé

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

Options de la Gomme [Eraser]

Select [Tool Options] from the [Window] menu to adjust the [Eraser] tool settings.

1 Choix d'un Outil de Dessin

Cliquez sur ce bouton pour choisir un outil de dessin différent.

2 Type de Gomme actuel.

Ce menu comprend différents pré-réglages de l'outil actif.

3 Bouton de Menu

- [Simple Settings Mode] Nombre d'options limité;
[Advanced Settings Mode] Affiche toutes les options.
- [New Tool Option Settings] Nouvelles options d'outil.
- [Change Tool Option Settings] Sauvegarde les réglages actuels.
- [Delete Tool Option Settings]: Supprime les réglages enregistrés.
- [Set as Default]: Enregistre les réglages actuels en tant que réglages par défaut.
- [Reset to Default]: Réinitialise les réglages par défaut.
- [Change Cursor] Change la forme du curseur de l'outil.

4 General

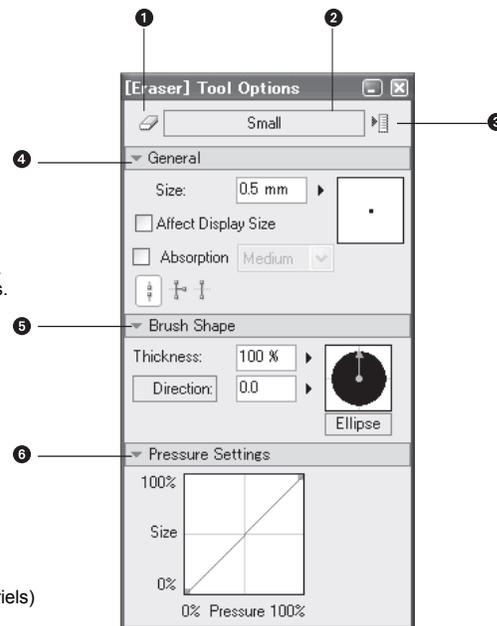
- [Size] Taille de la Gomme -- de 0.1 mm à 10.0 mm.
- [Affect Display Size] : Cochez cette case pour ajuster la taille de la gomme au rapport optique (zoom).
- [Absorption] (Calques Vectoriels) Déterminez la sensibilité de la gomme aux abords deux deux lignes.
- [Delete the Touched Portion] (Calques Vectoriels) Seules les parties tracées par la gomme sont effacées.
- [Delete the Touched Portion to the Intersection] (Calques Vectoriels) La ligne sur laquelle passe la gomme est effacée jusqu'au point d'intersection d'une autre ligne.
- [Delete a Line] (Calques Vectoriels) La ligne touchée par la gomme est entièrement effacée.

5 [Brush Shape] - Forme de la Gomme

- [Thickness] Épaisseur de la brosse, en pourcentage (%).
- [Direction] Modifie la direction de la brosse de la plume. Fixez une direction en déplaçant le curseur ou en faisant glisser la souris ou le stylet sur la vignette.
- [Pen Head Shape Menu] Choisissez la forme de la brosse. Les choix possibles sont :Ellipse, Rectangle, ou Polygone (éditable).

6 [Pressure Settings] - Réglage de la Pression

- Ce graphique représente la sensibilité de l'outil de dessin. Vous pouvez changer le taux d'effacement en exerçant plus ou moins de pression sur le stylet. Cliquez n'importe où sur le graphique pour créer un point et modifier la courbe. Un nouveau point est créé à chaque clic. Glissez les points en dehors du graphique pour les supprimer.



[Eraser] Tool Options Palette

Conseil

Cliquez sur le bouton [Shape] et sélectionnez une forme de brosse : Cercle, Rectangle ou Polygone. Cliquez sur [Edit Polygon] pour modifier le nombre de sommets et la forme du Polygone.

Les Outils de Tracé de Lignes

Les Outils : Ligne, Courbe et Polyligne

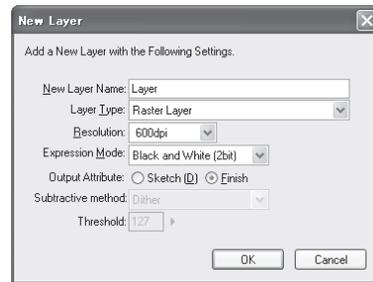
En plus des outils de dessin standards décrits plus haut, Manga Studio comporte trois outils de tracé qui peuvent vous être utiles pour créer des lignes et des courbes plus efficacement.

1. Calques Disponibles

Les outils [Line], [Curve] et [Polyline] peuvent être utilisés sur les calques suivants :

- [Raster] Pixel
- [Reverse] Négatif
- [Tone] Trame
- [Sélection]
- [Masking] Masque (dans un calque de Panneau [Panel Group] seulement).

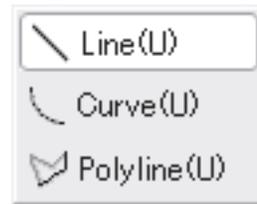
* Référez-vous à la section "Dessin Modifiable" pour plus de détail sur la façon dont travailler avec les calques Vectoriels (EX).



Dialogue d'un Nouveau Calque [New Layer]

2. Prendre les Outils de Tracé de Lignes

Par défaut, vous sélectionnez l'outil [Line] dans la palette Outils [Tools]. Pour permuter entre la Ligne, la Courbe et la Polyligne faites un clic-droit (ou un clic maintenu) sur l'icône de l'outil situé dans la palette Outils [tools]. Puis le dernier outil sélectionné est celui dont l'icône s'affiche.



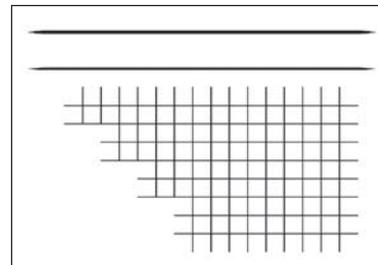
[Line], [Curve] et [Polyline]

3. Tracer

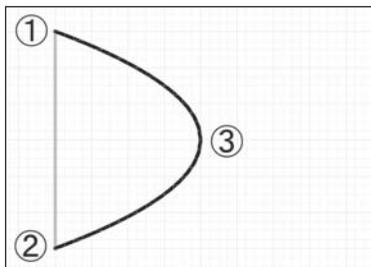
Outil [Line]: Faites un clic maintenu sur le point de départ de la ligne, puis déplacez le pointeur et relevez le stylet (ou relâchez le bouton de la souris) pour compléter la ligne.

Outil [Curve]: Faites de la même manière que pour la [Line] pour créer d'abord une ligne, puis ajustez la courbe en déplaçant le pointeur. Cliquez pour compléter la courbe.

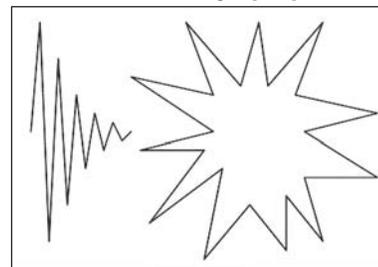
Outil [Polyline]: Dessinez votre polyligne par clics successifs puis double-cliquez pour terminer. vous pouvez contraindre l'angle des lignes en pas de 45 degrés en appuyant sur la touche [Majuscule] lorsque vous dessinez votre polyligne.



Dessin avec le tracé de ligne [Line]



Dessin avec le tracé de courbe [Curve]

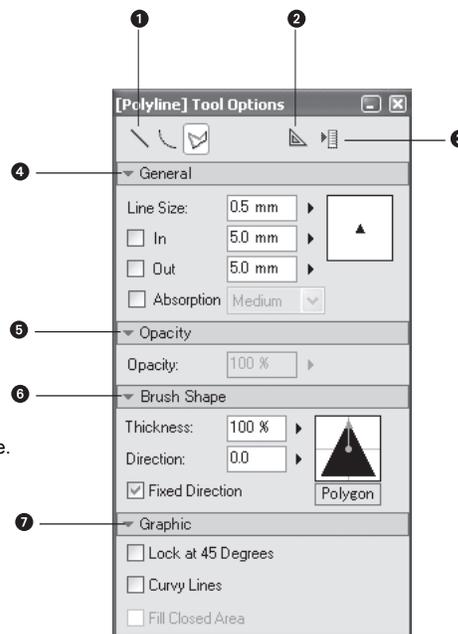


Dessin avec le tracé de polyligne [Polyline]

Options des Outils : Line, Curve et Polyline

Dans le menu [Window], sélectionnez [Tool Options] pour ouvrir les options de l'outil, si elles ne le sont toujours pas.

- ❶ Icône de l'Outil
 - Cliquez sur l'une des icônes [Line], [Curve], ou [Polyline] pour sélectionner l'un des trois outils.
- ❷ Icône de Guide
 - [Crée des Guides sur le calque actif]. Vous pouvez créer des guides à partir de vos tracés. Ces guides ne sont valables que pour le calque actif.
- ❸ Bouton de Menu
 - [Simple Settings Mode] Affiche un nombre restreint d'options. [Advanced Settings Mode] Affiche toutes les options disponibles.
- ❹ General
 - [Line Size] Déterminez la taille de la Ligne, de 1 mm à 10.0 mm.
 - [In] Cochez cette case pour affiner la ligne en entrée - de 0.0 mm à 20.0 mm. (indépendant de la pression exercée)
 - [Out] Cochez cette case pour affiner la ligne en sortie - de 0.0 mm à 20.0 mm. (indépendant de la pression exercée)
 - [Absorption] (Calques Vectoriels seulement). Cochez cette case pour connecter l'extrémité d'une ligne à l'extrémité d'une autre ligne. Choisissez le degré d'absorption entre Faible [Weak], Medium ou Fort [Strong].
- ❺ Opacité
 - [Opacity] Choisissez l'opacité de l'encre - de 1 % à 100 %. Lorsque le mode d'expression déterminé dans les propriétés du calque est: Noir & Blanc [Black And White (2bit)], l'opacité simulée est de type Dithering
- ❻ Brush Shape (Forme de la Brosse)
 - [Thickness] Spécifiez l'épaisseur de la Ligne en pourcentage (%).
 - [Orientation] Modifiez l'orientation de la pointe de l'outil de dessin. Faites glisser la flèche rouge de l'icône vers la droite ou entrez une valeur pour modifier l'orientation.
 - [Fix Orientation] Cochez cette case pour verrouiller l'orientation de l'outil de dessin précédemment fixée sans tenir compte de celle de votre stylet.
 - [Shape] Choisissez la forme de votre brosse parmi Cercle Rectangle ou Polygone. Vous pouvez éditer une forme polygonale et l'utiliser en tant que brosse.
- ❼ Graphic
 - [Lock at 45 Degrees] Cochez cette case pour tracer une ligne en pas de 45 degrés. Vous pouvez effectuer la même opération en maintenant appuyée la touche [Majuscule].
 - [Curvy Lines] Cochez cette case pour convertir une Polygone en Polycourbe (disponible uniquement pour le type [Polyline]).
 - [Fill Closed Area] Cochez cette case pour que les zones fermées du graphique soient automatiquement remplies (disponible uniquement pour le type [Polyline]).



Palette de Options de l'Outil [Polyline]

Conseil

Cliquez sur le bouton [Shape] et sélectionnez une forme de brosse : Cercle, Rectangle ou Polygone. Cliquez sur [Edit Polygon] pour modifier le nombre de sommets et la forme du Polygone.

Les Outils Rectangle, Ellipse et Polygone

1. Calques Disponibles

Ces outils peuvent être utilisés sur les calques suivants:

- [Raster] Pixel
- [Reverse] Négatif
- [Tone] Trame
- [Sélection]
- [Masking] Masque (dans un calque de Panneau [Panel Group] seulement).

* Voir "Tracés Éditable" pour plus de détails sur la façon dont travailler avec les calques vectoriels.

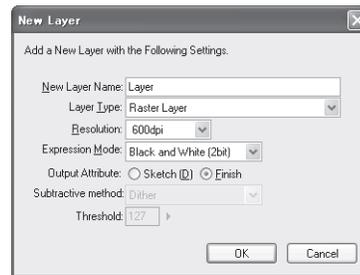
2. Prendre les outils [Line], [Ellipse] & [Polygone]

Cliquez sur l'icône [Line], affichée par défaut, dans la palette Outils [Tools]. Faites un clic-droit sur l'icône de l'outil (ou maintenez enfoncée celle-ci) pour choisir le type de tracé : Ligne, courbe ou Polygone.

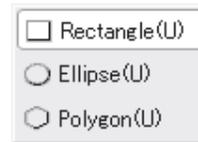
3. Dessiner avec les outils de Tracé [Line, etc.]

Vous pouvez utiliser les outils de tracé [Line Tools] avec une souris ou avec un stylet. Pour tracer un rectangle, une ellipse ou un polygone, cliquez et glissez en diagonale sur la planche jusqu'à la taille et la forme désirée. Pour effectuer une rotation du graphique maintenez le stylet juste au-dessus de la tablette. (Lorsque vous travaillez avec une souris, faites bouger le curseur en déplaçant la souris sans cliquer sur aucun bouton). Cliquez pour confirmer la rotation du graphique sur l'angle désiré.

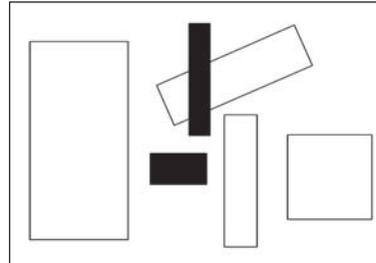
- Pour fixer la taille du graphique en partant du centre, appuyez sur la touche [Ctrl] lorsque vous glissez puis relâchez.
- Pour tracer un carré, appuyez sur la touche [Majuscule] tout en traçant. Pour orienter le graphique de 45 degrés, appuyez sur [Majuscule] tout en orientant le graphique.



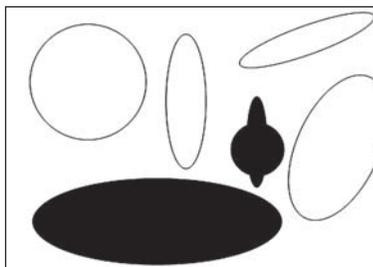
Dialogue d'un Nouveau Calque



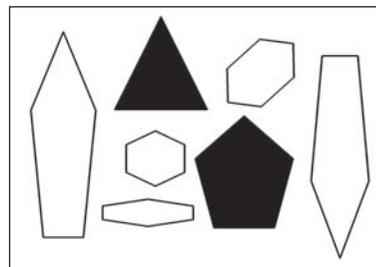
Les formes disponibles



Dessin d'une image avec le Rectangle



Dessin d'une image avec l'Ellipse



Dessin d'une image avec le Polygone

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

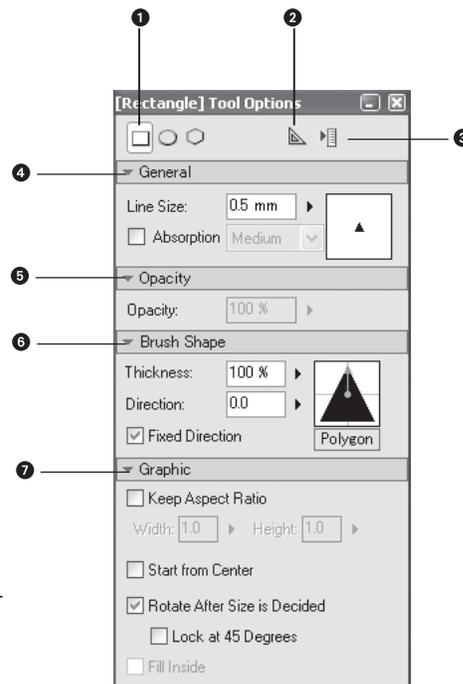
Options des Outils Rectangle, Ellipse et Polygone

Dans le menu [Window], sélectionnez [Tool Options] pour ouvrir les options de l'outil, si elles ne le sont toujours pas.

- 1 Icônes de l'Outil
Cliquez sur l'icône appropriée pour choisir l'outil [Rectangle] [Ellipse], ou [Polygone].
- 2 Icône de Guide
• [Crée des Guides sur le calque actif]. Vous pouvez créer des guides à partir de vos tracés. Ces guides ne sont valables que pour le calque actif.
- 3 [Menu Button]
- [Simple Settings Mode] Affiche un nombre restreint d'options.
[Advanced Settings Mode] Affiche toutes les options disponibles.

- 4 General
• [Line Size] Épaisseur des lignes - de 0.1 mm à 10.0 mm.
• [Absorption] (Calques Vectoriels seulement). Cochez cette case pour connecter le nouveau graphique à l'extrémité d'une autre ligne. Choisissez le degré d'absorption entre Faible [Weak] Medium ou Fort [Strong].
• [Sides] Déterminez le nombre de côtés du Polygone - (uniquement pour l'outil Polygone).
- 5 Opacity
• [Opacity] Choisissez l'opacité de l'encre - de 1% à 100%.
Lorsque le mode d'expression déterminé dans les propriétés du calque est: Noir & Blanc [Black And White (2bit)], l'opacité simulée est de type Dithering
- 6 Brush Shape
• [Thickness] Spécifiez l'épaisseur des lignes - en pourcentage (%).
• [Direction] Modifiez l'orientation de la forme de l'outil. Faites glisser la flèche rouge de l'icône vers la droite ou entrez une valeur pour modifier l'orientation
• [Fixed Direction] Cochez cette case pour verrouiller l'orientation précédemment fixée de la forme de l'outil sans tenir compte de l'orientation de votre stylet.
• [Shape Menu] Choisissez la forme de votre brosse parmi Cercle Rectangle ou Polygone. Vous pouvez éditer une forme polygonale et l'utiliser en tant que brosse.

- 7 Graphic
• [Keep Aspect Ratio] Cochez cette case pour tracer un rectangle selon un ratio fixé. La Largeur [Width] et la Hauteur [Height] peuvent être ajustés séparément de 0.1 à 20.0
• [Start from Center] Cochez cette case pour tracer le graphique en partant de son centre. Vous pouvez effectuer la même opération en appuyant sur la touche [Ctrl] tout en dessinant.
• [Rotate after Size is Decided] Cochez cette case pour demander à Manga Studio d'accepter les changements d'orientation après que les dimensions du graphique aient été fixées.
• [Lock at 45 Degrees] Cochez cette case pour tracer une ligne en pas de 45 degrés. Vous pouvez effectuer la même opération en maintenant appuyée la touche [Majuscule].
• [Fill the Closed Area] Cochez cette case pour remplir les zones fermées du graphique.



[Rectangle] Tool Options Palette

Conseil

Cliquez sur le bouton [Shape] et sélectionnez une forme de brosse : Cercle, Rectangle ou Polygone. Cliquez sur [Edit Polygon] pour modifier le nombre de sommets et la forme du Polygone.

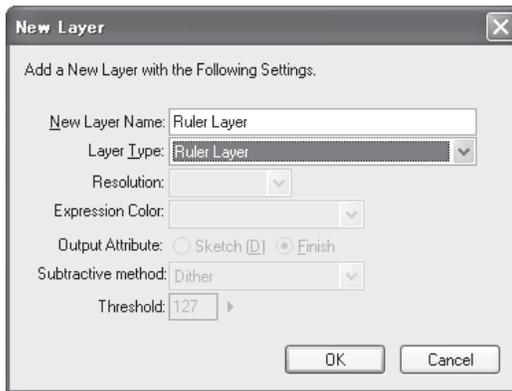
Dessiner avec les Guides - [Rulers]

Vous pouvez créer des guides sur la planche pour vous aider à placer des lignes et d'autres éléments.

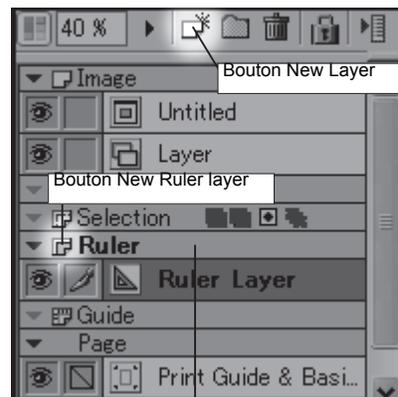
Créer des Guides

1. Créer un Calque de Guide [Ruler]

Vous devez créer un calque de Guide [Ruler Layer] pour pouvoir tracer des guides. Dans la palette des calques [Layers] et sous la catégorie [Rulers], sélectionnez [New ruler Layer] ou cliquez sur le bouton [New Layer] pour créer un calque de guide.



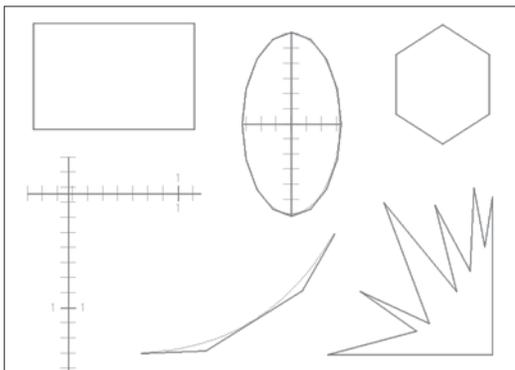
Dialogue d'un Nouveau Calque



Vous pouvez créer des calques de Guide en faisant un clic-droit sur la colonne des guides.

2. Créer des Guides

Les lignes et les graphiques dessinés avec les outils de tracé de lignes [Outils: Lines] peuvent servir de guides. Voir "Les Outils de Tracé de Lignes".



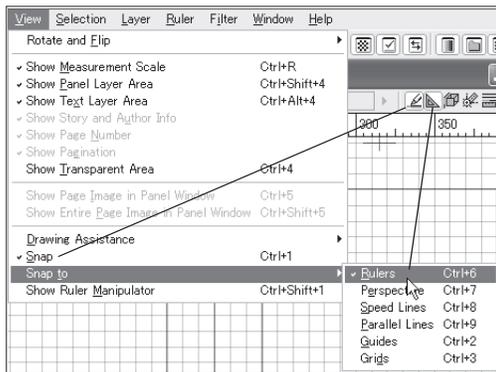
Guides créés avec les outils de tracé de lignes - [Line]

Dessiner le long des Guides

En activant la fonction d'aimantation des guides (snap), votre dessin suivra automatiquement le trajet du guide dès que vous vous en approchez en dessinant.

1. Activer l'Aimantation du Guide - (Snap)

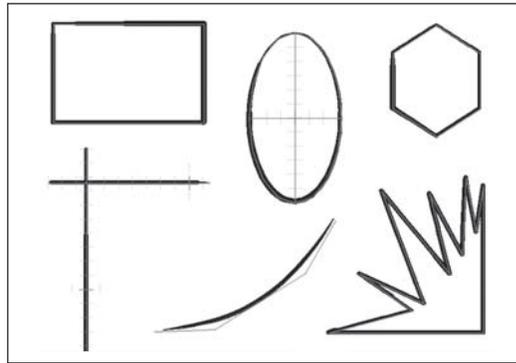
Dans menu affichage [View] cliquez sur [Snap], puis dans la liste [Snap to], sélectionnez [Rulers].



Fonction d'aimantation [Snap] dans le Menu [View]

2. Dessiner le long des Guides

Vous pouvez dessiner et vous appuyer sur des guides dans n'importe quel type de calque, y compris les calques d'encrage. Lorsque vous dessinez proche d'un guide, la pointe de votre outil "s'accroche" au guide.



Les traits s'accrochent automatiquement aux guides.

Conseils

- Pour créer des guides avec ou sans curseur d'échelle. Cliquez sur le menu [File] / [Preferences] / [Rulers] et décochez "Show Scale on Straights Line Ruler".
- Lorsque le calque de guide est caché, l'aimantation (snap) est désactivée. Pour afficher le calque et activer l'aimantation, suivez les instructions de l'étape 1 "Activer l'Aimantation du Guide".

Déplacer et Modifier les Guides

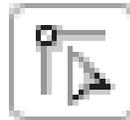
Vous pouvez déplacer et modifier des guides précédemment créés.

1. Prendre l'Outil [Object Selector]

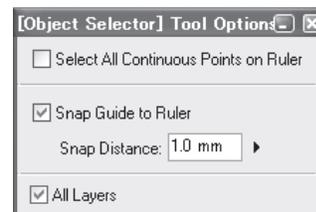
Prenez l'outil [Object Selector] dans la palette Outils.

2. Réglage des Options

Cochez [Select All Continuous Point on Ruler] pour sélectionner le guide entier, même si votre sélection ne comporte qu'une partie du guide. Vous pouvez effectuer la même opération en maintenant appuyée la touche [Ctrl].



[Object Selector]



Options de l'outil [Object Selector]

3. Choisir un Guide à Activer

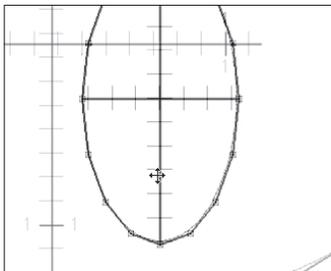
Choisissez le guide à utiliser. L'image montre que la case [Select All Continuous Point on Ruler] est cochée. Si cette case est décochée, seuls les points inclus de votre sélection manuelle sont pris en compte.

Appuyez sur la touche [Majuscule] lors de votre sélection pour ajouter d'autres guides à celle-ci.

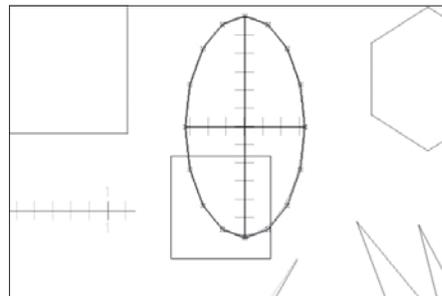
4. Déplacer les Guides

Lorsque vous cliquez près d'un guide sélectionné, qui est affiché en rouge, le curseur bascule en mode déplacement. Glissez et déposez le guide sur sa nouvelle position. Le guide est actif pour tous les calques visibles, y compris ceux qui ne sont pas sélectionnés.

Lorsque vous utilisez un outil de dessin vous pouvez rapidement permuter sur l'outil [Object Selector] en appuyant sur la touche [Ctrl]. De cette façon, vous manipulez les guides aussi facilement que rapidement et sans avoir à ouvrir ou fermer des menus.



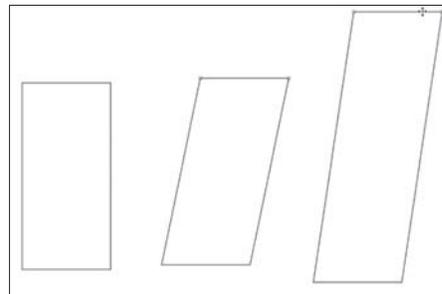
Déplacer un Guide



Sélectionner un Guide - [Ruler]

5. Modifier un Guide

Pour modifier un guide, placez votre pointeur au-dessus d'un point du guide (un coin) et glissez votre souris/stylet dans la direction vers laquelle vous souhaitez transformer la sélection. Les points non-sélectionnés restent inchangés.



Modifier un Guide

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

Les Guides et leurs Raccourcis Clavier

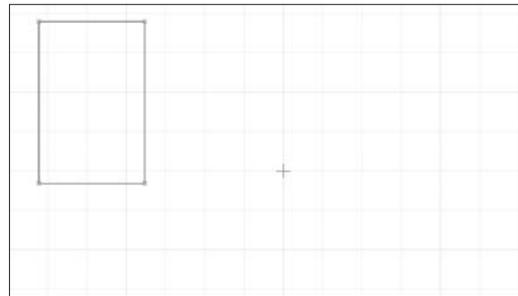
Vous pouvez contrôler vos guides grâce à quelques raccourcis clavier.

1. Afficher un Guide

Sélectionnez le calque sur lequel le guide de votre choix est dessiné. Les opérations Déplacer [Move], Orienter [Rotate], Agrandir [Enlarge] et Réduire [Reduce] sont actives pour tous les guides affichés.

2. Fixer le point de Centre

Pour orienter, agrandir ou réduire un guide, son centre doit être fixé. Pour fixer le point de centre, déplacez la marque "+" avec l'outil [Object Selector] ou positionnez votre pointeur là où vous voulez fixer le centre et appuyez sur la touche [Q]. La marque "+" apparaît alors sur la nouvelle position.



Sélectionner les Guides et Fixer le Centre

3. Déterminer l'Amplitude de Mouvement dans les Préférences

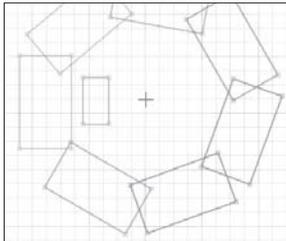
Pour régler les intervalles de mouvement d'un guide allez dans le menu [File] / [Préférences], développez le menu [Page] puis sélectionnez [Rulers]. Dans le dialogue, fixez différentes valeurs dans la partie [Key Control] pour les déplacements horizontaux et verticaux [Vertical Move et Horizontale Move] ainsi que pour la Rotation et l'échelle.

Puis, cliquez sur OK.

4. Déplacer, Orienter, Agrandir et Réduire

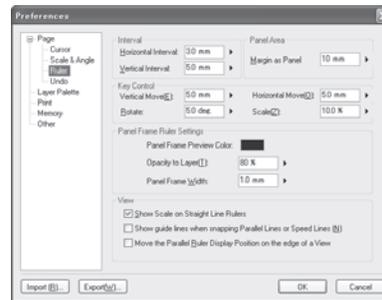
Utilisez les touches suivantes pour déplacer, agrandir, réduire et orienter un guide:

- Déplacement: Flèches du clavier.
- Agrandir: Touche [Z].
- Réduire: Touche [X].
- Orientation sens horaire: touche [S].
- Orientation sens anti-horaire: Touche [A].



Déplacer, Orienter, Agrandir et Réduire

Avec Manga Studio EX, vous pouvez paramétrer des touches différentes pour les actions [Rotate], [Enlarge] et [Reduce].



Dialogue des Préférences

5. Dessiner sur les Guides

Vous pouvez activer l'aimantation des guides avec des raccourcis clavier. Entraînez-vous à utiliser le clavier avec la main ne servant pas à dessiner.

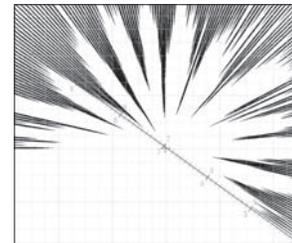


Image Dessinée

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

Utiliser le Manipulateur de Guide

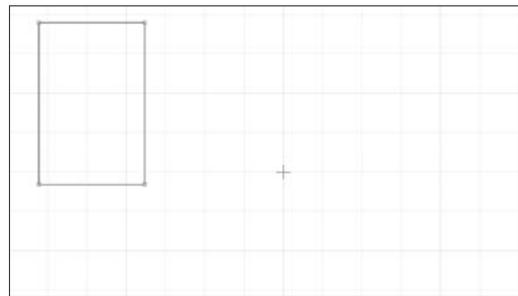
Vous pouvez aussi agir sur vos guides avec le Manipulateur - [Ruler Manipulator].

1. Afficher un Guide

Sélectionnez le calque sur lequel se trouve le guide à manipuler. Les opérations Déplacer [Move], Orienter [Rotate], Agrandir [Enlarge] et Réduire [Reduce] sont actives pour tous les guides affichés.

2. Fixer le point de Centre

Pour orienter, agrandir ou réduire un guide, son centre doit être fixé. Pour fixer le point de centre, déplacez la marque "+" avec l'outil [Object Selector] ou positionnez votre pointeur là où vous voulez fixer le centre et appuyez sur la touche [Q]. La marque "+" apparaît alors sur la nouvelle position.



Sélectionner les Guides et Fixer le Centre

3. Afficher le Manipulateur de Guide

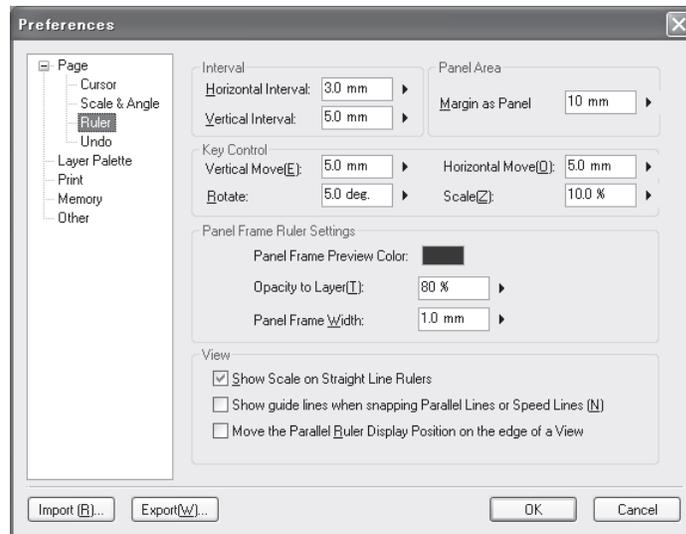
Dans les Menus [View] ou [Ruler] cliquez sur l'option: [Show Ruler Manipulator]



Menu Affichage - [View]

4. Déterminer l'Amplitude de Mouvement dans les Préférences

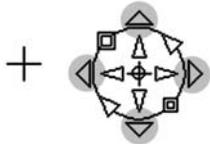
Pour régler les intervalles de mouvement d'un guide, allez dans le menu [File] / [Preferences], développez le menu [Page] puis sélectionnez [Rulers]. Dans le dialogue, fixez différentes valeurs dans la partie [Key Control] pour les déplacements horizontaux et verticaux [Vertical Move et Horizontal Move] ainsi que pour la Rotation et l'échelle. Puis, cliquez sur OK.



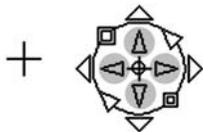
Dialogue des Préférences de Guide

Déplacer le Guide

Utilisez le Manipulateur lorsque que le Guide concerné est affiché.



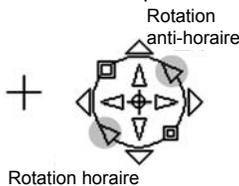
- [Déplacer - selon l'écran] Cliquez sur le bouton triangle situé en dehors du cercle du Manipulateur pour déplacer celui-ci verticalement ou horizontalement.



- [Déplacer - selon la planche] Cliquez sur n'importe quel bouton triangle situé dans le cercle du Manipulateur pour déplacer celui-ci verticalement ou horizontalement en suivant l'orientation de la planche. Si vous orientez l'affichage, cette flèche s'oriente aussi.
- [Déplacer Librement] Maintenez et faites glisser n'importe quel triangle pour déplacer le guide.

Orienter le Guide

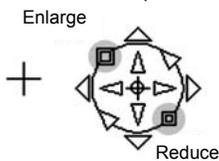
Utilisez le Manipulateur lorsque que le Guide concerné est affiché.



- [Rotation horaire] Cliquez sur le bouton triangle en-bas à gauche du cercle du Manipulateur pour orienter le guide autour du point de centre dans le sens horaire.
- [Rotation anti-horaire] Cliquez sur le bouton triangle en-haut à droite du cercle du Manipulateur pour orienter le guide autour du point de centre dans le sens anti-horaire.
- [Rotation Libre] Maintenez et faites glisser un des boutons triangles sur le cercle du Manipulateur pour orienter le guide à votre convenance.

Agrandir ou Réduire le Guide

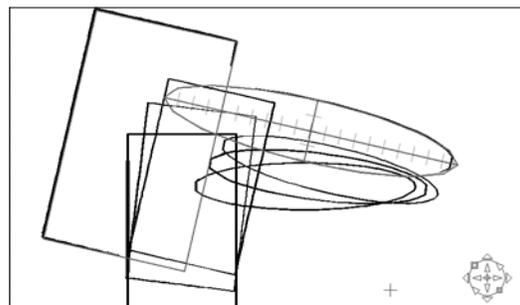
Utilisez le Manipulateur lorsque que le Guide concerné est affiché.



- [Agrandir]: Cliquez sur le bouton carré en-haut à gauche du cercle du Manipulateur pour agrandir la taille du guide en fonction de son centre.
- [Réduire]: Cliquez sur le bouton carré en-bas à droite du cercle du Manipulateur pour réduire la taille du guide en fonction de son centre.
- [Homothétie Libre] Maintenez et faites glisser un des boutons carrés pour agrandir ou réduire la taille du Guide à votre convenance.

Déplacer le Manipulateur

Pour déplacer le Manipulateur, positionnez votre pointeur au-dessus du centre du manipulateur. Lorsque qu'un "+" apparaît près du pointeur, cliquez et déplacez le pour amener le manipulateur sur une autre position.



Dessin

5. Dessiner avec les Guides

Vous pouvez utiliser la fonction "snap to" (aimanter à) quand vous travaillez avec le Manipulateur de Guide. En dessinant à l'aide des opérations d'accroches les utilisateurs de Tablet PC ont un plus de contrôle sur les guides tout en se passant d'un clavier.

Les Guides de Perspective (EX)

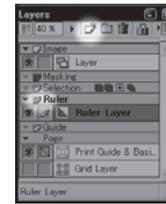
Vous pouvez tracer un, deux ou trois points de perspectives avec le Guide de [Perspective]. Des fichiers de calques de Guide [Ruler], y compris les Guides de [Perspective], sont placés dans le dossier [Ver2 Layer] du dossier [Default] de la palette [Materials]. Vous pouvez sauter les étapes 1 et 2 décrites ci-dessous en sélectionnant directement un calque dans ce dossier.

1. Créer un Calque de Guide - [Ruler]

Dans la palette des calques [Layers] et sous la catégorie [Rulers], sélectionnez [New Ruler Layer] - (Nouveau calque de guide) - ou cliquez sur le bouton [New Layer] pour créer un nouveau calque de type [Ruler].



Dialogue d'un Nouveau Calque

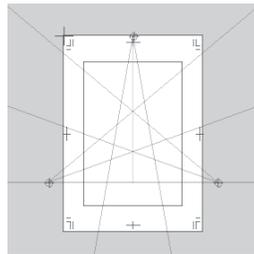


2. Créer un Guide de [Perspective]

Dans le menu de [Ruler], sélectionnez [Create Perspective Ruler]. Les Guides de Perspectives apparaissent.



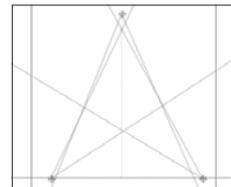
Menu [Rulers]



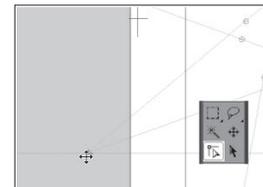
Guides de [Perspective]

3. Réglage des Points de Fuite:

Ajustez la perspective en faisant glisser les points de fuite à l'aide de l'outil [Object Selector] - (assurez-vous que l'option d'outil "Select All Continuous Points on Ruler" soit décochée). Appuyez sur la touche [Ctrl] lorsque vous travaillez avec un outil de dessin pour permuter rapidement sur l'outil [Object Selector].



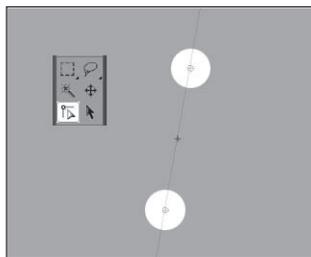
Points de Fuites



Déplacer un Point de Fuite

4. Réglage des Guides de Perspective:

Ajustez la perspective en déplaçant les poignées des guide avec l'outil [Object Selector] tool. Orientez les lignes supplémentaires - la marque "+" étant le centre.



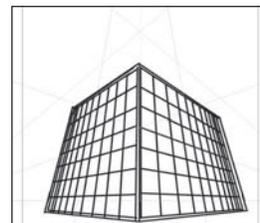
Poignées d'un Guide de [Perspective]

5. Activer l'Aimantation du Guide

Dans le menu [View], cochez [Snap] puis dans le sous-menu [Snap to], cliquez sur [Perspective Rulers].

6. Dessiner le Long du Guide de Perspective

Vous pouvez utiliser les guides de perspective pour n'importe quel calque de dessin, y compris les calques d'encrage. Lorsque vous dessinez près d'un guide, le trait vient s'y "accrocher" ce qui rend vos lignes de perspectives rapides à créer et efficaces.



Dessiner avec les Guides de [Perspective]

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

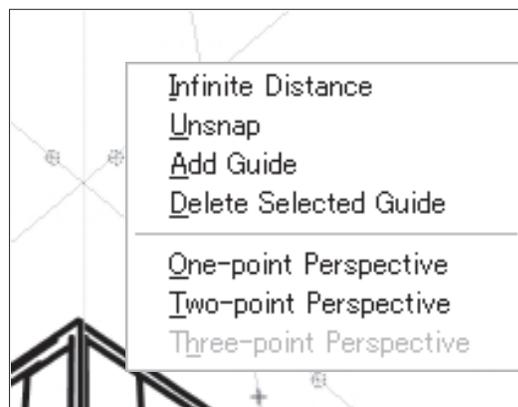
Réglages du Guide de Perspective (EX)

Vous pouvez choisir une perspective un, deux ou trois points et afficher des lignes supplémentaires à utiliser avec le guide de Perspective.

1. Options d'Accrochage (Aimantation)

Lorsque l'outil [Object Selector] est actif, placez-vous sur une ligne supplémentaire ou sur un point de fuite et effectuez un clic-droit pour avoir accès aux options de menu suivantes:

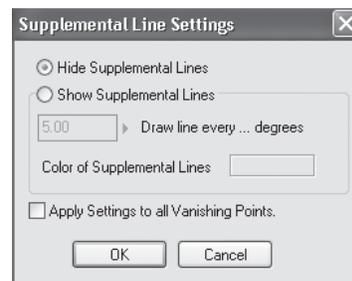
- [Infinite Distance] Remplace les lignes fuyantes par des lignes parallèles.
- [Unsnap] Active / Désactive l'aimantation du guide.
- [Add Guide] Ajoute une ligne guide.
- [Supplemental Line Settings] Détermine le nombre de lignes supplémentaires.
- [One-point perspective] Active un point de fuite.
- [Two-point perspective] Active deux points de fuite.
- [Three-point perspective] Active tous les points de fuite.



Réglages du guide de Perspective

2. Réglages des Lignes Supplémentaires

- [Hide Supplemental Lines] Masque les lignes supplémentaires convergeant vers les points de fuite.
- [Show Supplemental Lines] Affiche les lignes supplémentaires convergeant vers les points de fuite.
- [Degrees/Line] Réglage des angles des lignes supplémentaires.
- [Color of Supplemental Lines] Couleur des lignes supplémentaires.
- [Apply settings for all Vanishing Points.] Cochez cette case pour appliquer les réglages des lignes supplémentaires à tous les points de fuite.



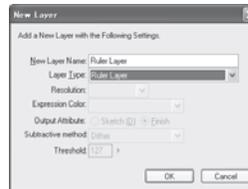
Dialogue de réglages des lignes supplémentaires

Guide de Lignes de Focus (EX)

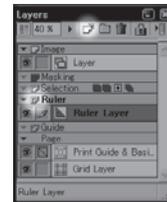
Utilisez le guide de type [Focus Lines] - pour vous aider à dessiner facilement et rapidement des effets tels des lignes de focus. Des fichiers de calques Guide [Ruler], y compris les Guides de lignes de Focus, sont placés dans le dossier [Ver2 Layer] du dossier [Default] de la palette [Materials]. Vous pouvez sauter les étapes 1 et 2 décrites ci-dessous en sélectionnant directement un calque dans ce dossier.

1. Créer un Calque de Guide - [Ruler]

Dans la palette des calques [Layers] et sous la catégorie [Rulers], sélectionnez [New Ruler Layer] - (Nouveau calque de guide) - ou cliquez sur le bouton [New Layer] pour créer un nouveau calque de type [Ruler].



Dialogue de Nouveau Calque



2. Créer un Guide [Focus Lines]

Dans le menu [Ruler], sélectionnez [Create Focus Lines Ruler]. Le Guide de Lignes de Focus apparaît.



Guide de Lignes de Focus

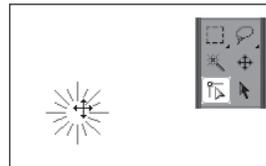
Menu [Rulers]

4. Activer l'Aimantation

Dans le menu [View], cochez [Snap] puis dans le sous-menu [Snap to], cliquez sur [Focus Lines Rulers].

3. Fixer le Point de Centre

Déplacez le Guide de Lignes de Focus en faisant glisser son point de centre à l'aide de l'outil [Object Selector] sur la position souhaitée. Appuyez sur la touche [Ctrl] lorsque vous travaillez avec un outil de dessin pour permuter rapidement sur l'outil [Select Ruler] (sélection de guide).



Déplacer le Point de Centre du guide [Focus Lines]

5. Dessiner avec le Guide de Lignes de Focus

Vous pouvez utiliser les guides de Lignes de Focus pour n'importe quel calque de dessin, y compris les calques d'encrage. Lorsque vous dessinez près d'un guide, le trait vient s'y "accrocher", ce qui rend vos lignes de focus rapides à créer et efficaces.



Dessiner avec un guide le Lignes de Focus

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

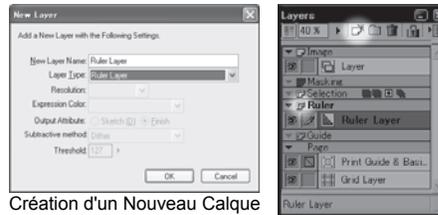
17

Guide De Lignes Parallèles (EX)

Utiliser le guide de Lignes Parallèles pour vous aider à dessiner rapidement des effets tels des lignes de vitesse. Des fichiers de calques Guide [Ruler], y compris les guides de Lignes Parallèles, sont placés dans le dossier [Ver2 Layer] du dossier [Default] de la palette [Materials]. Vous pouvez sauter les étapes 1 et 2 décrites ci-dessous en sélectionnant directement un calque dans ce dossier.

1. Créer un Calque de Guide - [Ruler]

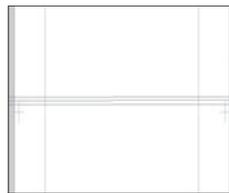
Dans la palette des calques [Layers] et sous la catégorie [Rulers], sélectionnez [New Ruler Layer] - (Nouveau calque de guide) - ou cliquez sur le bouton [New Layer] pour créer un nouveau calque de type [Ruler].



Création d'un Nouveau Calque

2. Créer un Guide de Lignes Parallèles

Dans le menu [Ruler], sélectionnez [Create Parallel Lines Ruler]. Le Guide de Lignes Parallèles apparaît. Parceque ce type de guide n'est qu'une indication de la direction des lignes à tracer, le dessin n'est pas réservé seulement au guide et ils peuvent être tracés n'importe où.

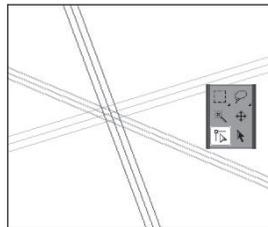


Guide de Lignes Parallèles

Menu [Ruler]

3. Fixer la direction du guide de Lignes Parallèles

Orientez le Guide de Lignes Parallèles à l'aide de l'outil [Object Selector] vers la direction souhaitée. Appuyez sur la touche [Ctrl] lorsque vous travaillez avec un outil de dessin pour permuter rapidement sur l'outil [Select Ruler] (sélection de guide).



Orienter le guide de Lignes Parallèles

4. Activer l'Aimantation

Dans le menu [View], cochez [Snap] puis dans le sous-menu [Snap to], cliquez sur [Parallel Lines Rulers].

5. Dessiner avec le Guide de Lignes Parallèles

Vous pouvez utiliser les guides de Lignes Parallèles pour n'importe quel calque de dessin, y compris les calques d'encrage. Lorsque vous dessinez près d'un guide, le trait vient s'y "accrocher" ce qui rend vos lignes rapides à créer et efficaces.



Dessiner avec le guide de Lignes Parallèles

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

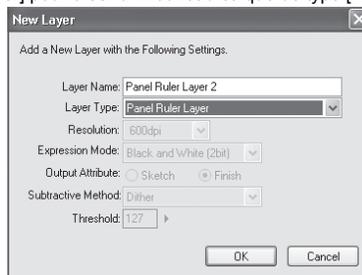
Le Guide de Case [Panel Ruler]

Utilisez les Guides de Cases [Panel Rulers] pour vous aider à créer rapidement et de manière précise vos cases.

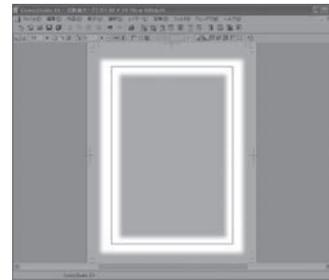
Créer un guide de Case

1. Créer un Calque de Guide - [Ruler]

Dans la palette des calques [Layers] et sous la catégorie [Rulers], sélectionnez [New Ruler Layer] - (Nouveau calque de guide) ou cliquez sur le bouton [New Layer] pour créer un nouveau calque de type [Ruler].



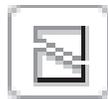
Dialogue d'un Nouveau Calque
Créez un calque de type : [Panel Ruler]



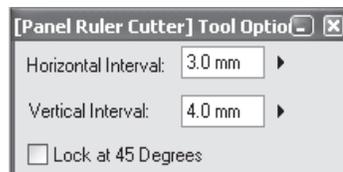
Guide de case - [Panel Ruler]
Le guide est créé à l'intérieur du cadre
du calque : [Panel Ruler]

2. Diviser le Guide de Case

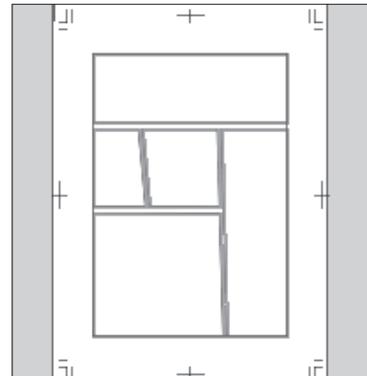
Divisez le guide de case en le découpant avec l'outil [Panel Ruler Cutter]. Vous déterminez l'espace entre les cases dans les options de l'outil. Prenez le [Panel Ruler Cutter] et faites glisser votre pointeur d'un bord à l'autre du guide. Pour des coupes à 45 degrés, appuyez sur la touche [Majuscule] pendant votre découpe.



L'outil [Panel Ruler
Cutter]



Options de l'outil [Panel Ruler Cutter]



Le Guide de Cases après des coupes

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

Pixeliser un Guide de Case - [Panel Ruler]

Utilisez la commande [Rasterize] (pixelisation), pour transformer un guide de case en case réelle.

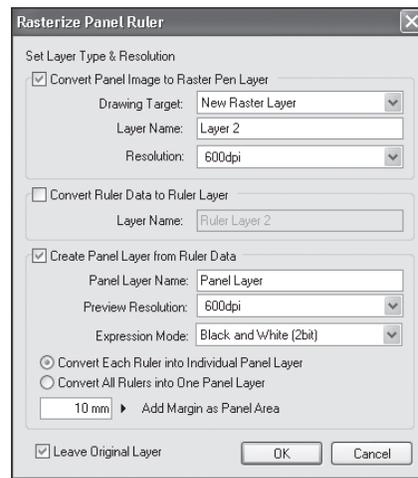
1. Afficher le Menu de Calque

Dans le menu du calque cliquez sur [Rasterize Panel Ruler]

2. Options : [Rasterize Panel Ruler]

- [Convert Panel Image to Raster Pen Layer] Cochez cette case pour convertir le guide de case en case pixelisée sur un nouveau calque.
- [Layer Name] Spécifiez le nom du calque de case.
- [Resolution] Spécifiez la résolution du calque de case (pour les calques pixel [Raster] seulement).
- [Convert Ruler Data to Ruler Layer] Cochez cette case pour convertir le guide de case en calque de guide basique [Ruler].
- [Layer Name] Spécifiez le nom du calque de case.
- [Create Panel Layer from Ruler Data] Cochez cette case pour créer un calque de Panneau [Panel Layer].
- [Panel Layer Name] Spécifiez le nom du nouveau calque de Panneau [Panel Layer]. Les calques sont numérotés et par défaut.
- [Preview Resolution] Spécifiez la résolution du nouveau calque de Panneau - [Panel Layer].
- [Expression Mode] Spécifiez le mode d'expression [Noir & Blanc], [Gris], ou [Couleur].
- [Convert Each Ruler into Individual Panel Layer] Cochez cette case pour créer autant de calques de panneau que de cases.
- [Convert All Rulers into One Panel Layer] Cochez cette case pour regrouper les cases sur un seul calque de panneau.
- [Add Margin as Panel Area] Déterminez la marge autour du calque de Panneau.
- [Leave Original Layer] Cochez cette case pour conserver le guide de case une fois la conversion faite.

Cliquez sur OK une fois les options renseignées.

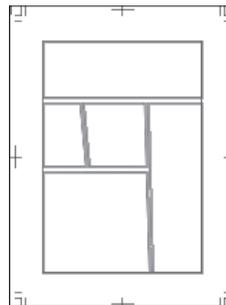


Dialogue de pixelisation de guide de case

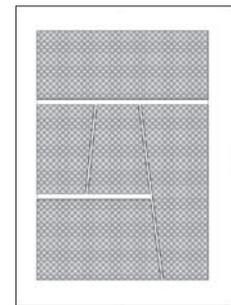
3. Tracé des Cases

Manga Studio crée alors des cadres de cases.

Lorsque les cases ont été créées avec la fonction [Rasterize Panel Ruler], celles-ci sont remplies d'encre transparente et leurs contours sont remplis de blanc.



Tracé des cases



La zone transparente est affichée

Tracer des Cases le long d'un Guide

Cette méthode de création de cases utilise la fonction de rasterisation (ou pixelisation) pour créer des cases basées sur les guides de case existants.

1. Sélectionner le Guide

Prenez l'outil [Object Selector] pour sélectionner le guide de case dont vous vous servirez pour dessiner une case.

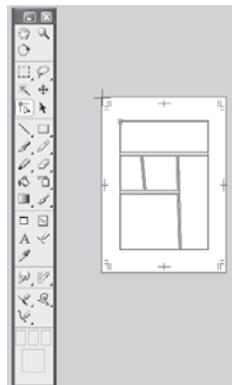
2. Options de Tracé

Dans le menu [Rulers], sélectionnez : [Draw Line Along Selected Ruler]. Réglez les options de tracé dans la boîte de dialogue : [Rasterize Panel Ruler].

- [Drawing Target] Puisque les cases sont dessinées sur de nouveaux calques, spécifiez-en leur type.
 - [Layer Name] Donnez un nom au calque.
 - [Resolution] Spécifiez la résolution du calque comportant la case (uniquement pour les calques Pixel [Raster Layer]). Cette valeur dépend de la résolution de la planche.
 - [Line Width] Spécifiez l'épaisseur des contours.
- Une fois les options renseignées, cliquez sur [OK].



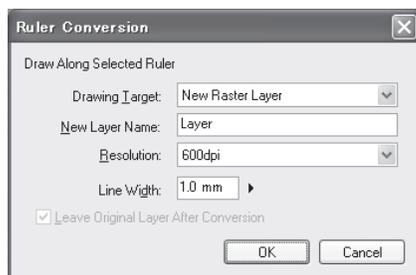
Menu [Rulers]



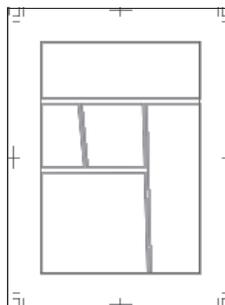
Sélection du Guide de Case.
[Panel Ruler]

3. Le Tracé des Cases

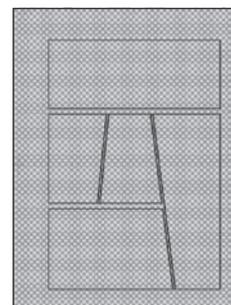
Manga Studio crée alors les cases. Lorsque vous dessinez des cases avec l'option : [Draw Line Along Selected Ruler], les parties extérieures des cases ne sont pas remplies.



Dialogue de Conversion du Guide.
[Ruler Conversion]



Tracé des Cases



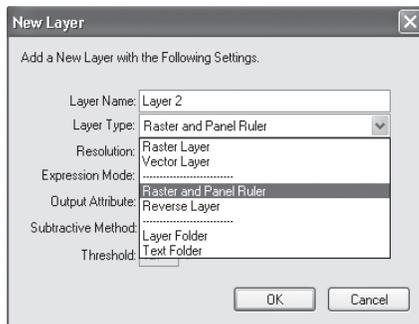
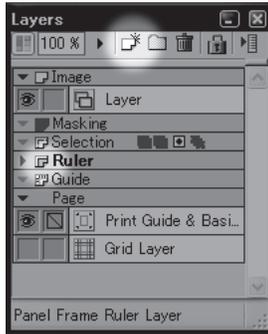
Affichage de la transparence.

Guide de Case Pixel - [Raster and Frame Ruler Layer]

Voici une autre méthode pour créer des guides de case.

1. Créer un Calque de Guide de Case - [Panel Ruler]

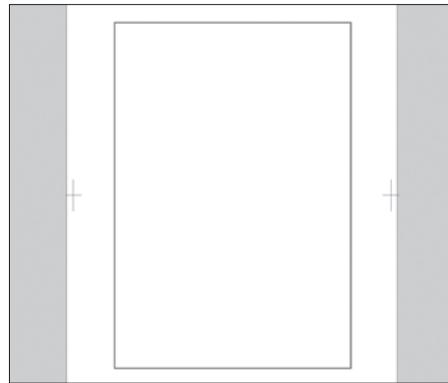
Dans la palette des calques [Layers] et sous la catégorie [Rulers], sélectionnez [Raster and Panel Ruler Layer] (Nouveau calque de guide) - ou cliquez sur le bouton [New Layer] pour créer un nouveau calque de type [Ruler].



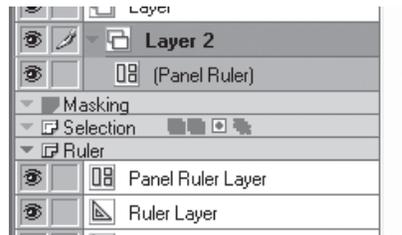
Dialogue d'un Nouveau calque

2. Créer un calque de type [Raster and Panel Ruler]

Manga Studio génère alors un calque de case(s) pixel [Raster and Panel Ruler]. Vous pouvez créer des cases avec le calque [Raster and Panel Ruler] de la même façon qu'avec un calque de guide de case [Panel Ruler] mais vous n'avez pas à le(s) pixeliser car les lignes sont tracées sur un calque pixel - [Raster].



Calque [Raster and Frame Ruler]



Palette des calques - [Layers]

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

Diviser les Cases en Parties Égales

Le Guide de Case peut être divisé en parties égales.

1. Options de L'Outil [Object Selector]

Cochez la case [Select All Continuous Point on Ruler] dans la palette d'options de l'outil [Object Selector].

2. Sélectionner le guide de Case

Sélectionnez le guide de case à diviser avec l'outil [Object Selector].

3. Sélectionner : [Split by Equal Interval]

Dans le Menu / Ruler, sélectionnez :
Panel ruler / Split by Equal Interval.

4. Choisir une Méthode de Division

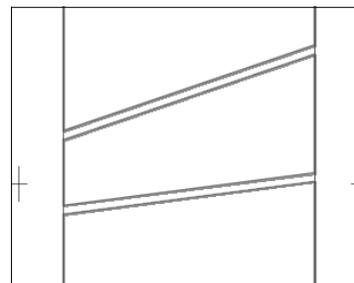
Dans le dialogue qui s'ouvre, spécifiez comment la case doit être découpée.

- [Divide Parallel to Page Side] Diviser parallèlement aux côtés de la planche.
- [Divide Parallel to Panel Ruler Side] Diviser parallèlement aux côtés du guide sélectionné.

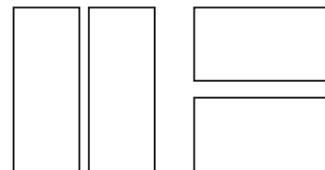
Number of Splits - Nombre de Divisons

- [Divide into x in the Vertical Direction] Coupe la case en 'x' parties verticales.
- [Divide into x in the Horizontal Direction] Coupe la case en 'x' parties horizontales.

Cliquez sur [OK] pour confirmer vos changements

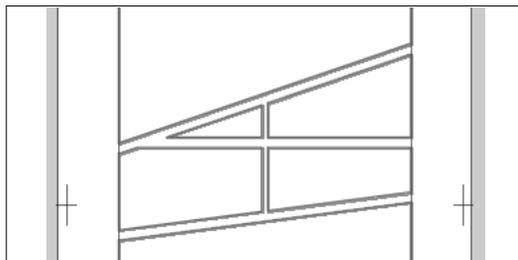


Sélectionner le guide de case [Panel Ruler]

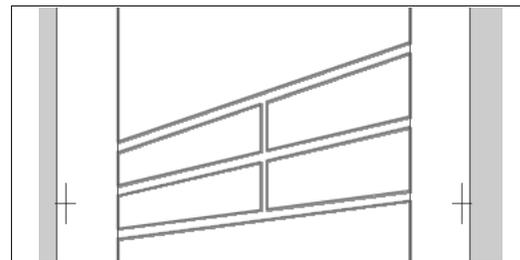


Diviser
Verticalement

Diviser
Horizontalement



- [Divide Parallel to Page Side]
Division relative aux côtés de la planche.



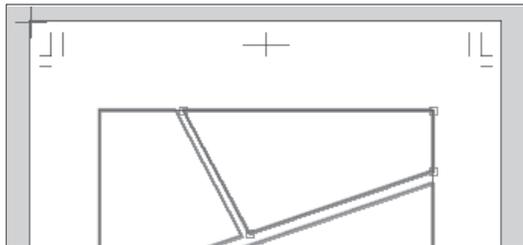
- [Divide Parallel to Panel Ruler Side]
Division relative aux côtés du guide sélectionné.

Émargement - [Bleed]

Émargez les cases sur la planche - (Extension de Case).

1. Sélectionner le Guide

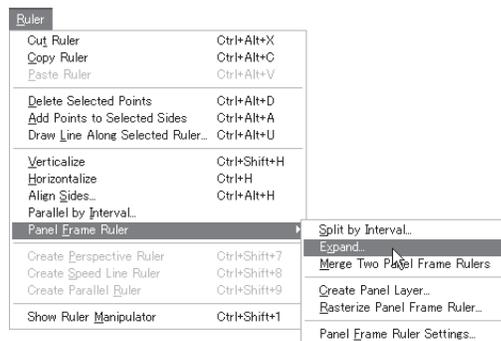
Sélectionnez une case devant être émarginée avec l'outil [Object Selector].



Selecting the [Panel Ruler]

2. Étendre la Zone

Dans le menu [Rulers], sélectionnez [Expand Area].

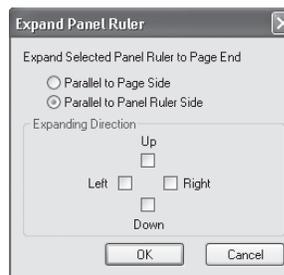


3. Paramètres d'Émargement

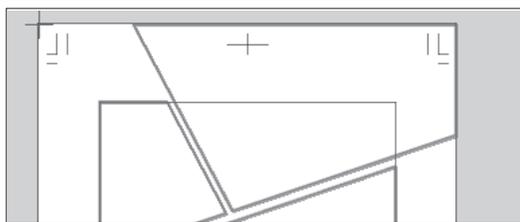
Fixez les paramètres d'émarginement dans la boîte de dialogue : [Expand Panel Ruler].

- [Expand Parallel to Page Side] étend la case relativement aux côtés de la planche.
- [Expand Parallel to Panel Ruler Side] étend la case relativement aux côtés du guide actif.
- [Expand Direction] Cochez cette option pour donner une direction à l'extension de la case.

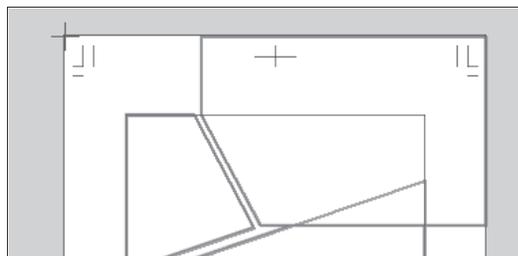
Cliquez sur [OK] une fois vos réglages effectués.



Dialogue d'émarginement d'un guide de case. [Expand Panel Ruler]



- [Expand Parallel to Page Side] - Extension relative aux côtés de la Planche.



- [Expand Parallel to Panel Ruler Side] - Extension relative aux côtés du Guide.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

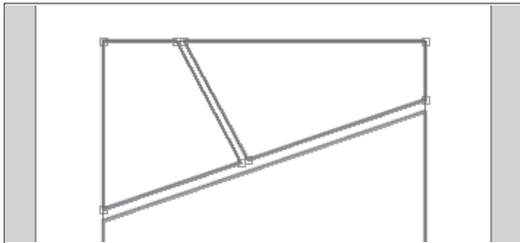
16

17

Fusionner Deux Guides de Cases

1. Sélectionner les Guides

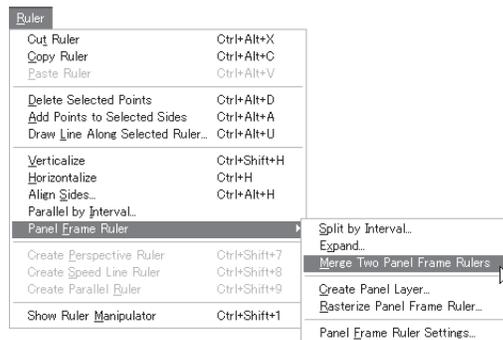
À l'aide de l'outil [Object Selector], sélectionnez deux guides de case à fusionner. Le guide de case créé doit former un quadrilatère.



Sélection du Guide de Case - [Panel Ruler]

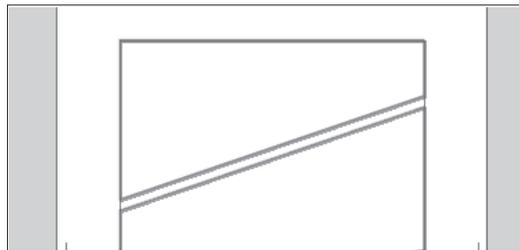
2. Fusionner les Guides de Case [Panel Rulers]

Dans le menu [Rulers], sélectionnez : [Merge Two Panel Rulers].



Menu [Rulers]

Deux Guides de Case fusionnés



Fusion

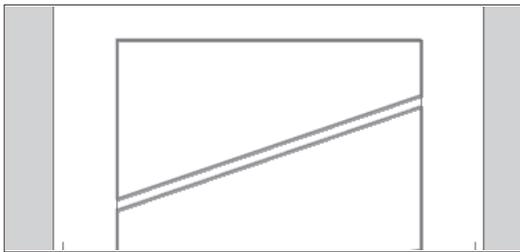
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17

Réglages d'un Guide de Case - [Panel Ruler]

Vous pouvez modifier les réglages de pixelisation d'un guide de Case [Panel Ruler].

1. Sélectionner le Guide

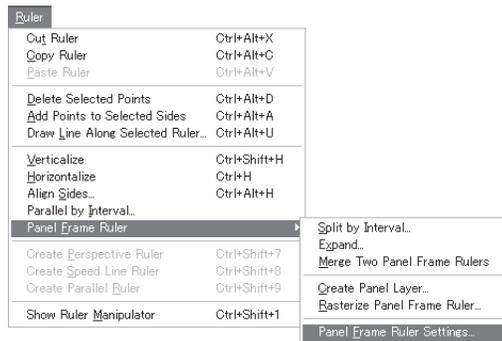
Sélectionnez le Guide de case avec l'outil : [Object Selector].



Sélection du Guide de Case

2. Cliquer sur : [Change Panel Settings]

Dans le menu [Ruler], cliquez sur : [Change Panel Settings].



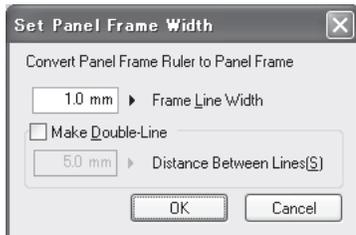
Menu [Ruler] - (Guide)

3. Modifier les Réglages du Guide de Case

Changez les paramètres de pixelisation du guide (Panel Ruler).

- [Draw Panel] Modifiez la largeur de la case.
- [Split the Panel] Cochez cette option pour diviser la case.
- [Put ... Interval between Lines] Spécifiez l'intervalle entre les lignes lorsque vous divisez la case.

Cliquez sur [OK] pour confirmer vos changements.



Boîte de dialogue : [Panel Setting]

Éditer les Guides

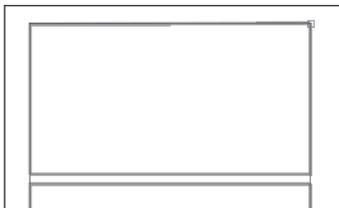
Vous pouvez modifier les guides précédemment créés.

4. Sélectionner le Guide à Éditer

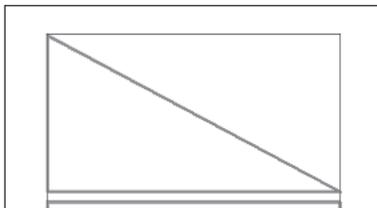
Sélectionnez le Guide à éditer avec l'outil [Object Selector].

5. Édition (Partie 1)

- **[Cut Rulers]** Coupe le guide actif. Couper un guide le place dans le presse-papier. Il peut être collé ailleurs.
- **[Copy Rulers]** Copie le guide actif. Le guide actif reste en place et peut être collé (dupliqué) ailleurs.
- **[Paste Rulers]** Colle le guide précédemment coupé ou copié. Avec le copié-collé ou le coupé-collé, vous pouvez déplacer ou dupliquer des guides sur d'autres calques.
- **[Delete Selected Points]** Supprime les points sélectionnés du guide actif.



Avant une suppression de points

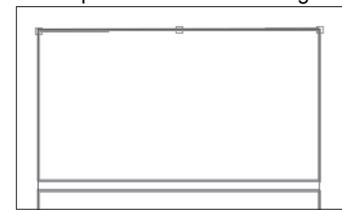


Après une suppression de points

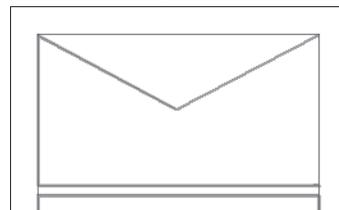
- **[Add Points to Selected Sides]** Ajoute des points sur les côtés du guide pour faciliter sa transformation.



Sélection d'un côté



Ajout de points

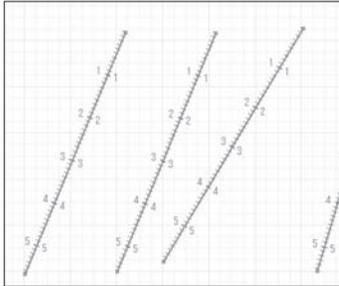


Transformation avec les points

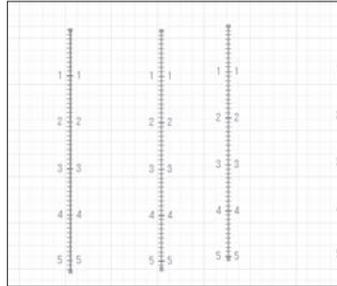
- **[Draw a Line along the Selected Ruler]** Dans la boîte de dialogue [Ruler Conversion] : spécifiez les options des lignes pour le tracé le long du guide.
- **[Drawing Target]** Déterminez le type du nouveau calque devant comporter la (ou les) case(s).
- **[New Layer Name]** Donnez un nom au nouveau calque.
- **[Resolution]** Spécifiez la résolution du calque comportant la case (uniquement pour les calques Pixel [Raster Layer]). Cette valeur dépend de la résolution de la planche.
- **[Line Width]** Spécifiez l'épaisseur des lignes formant la case.

6. Édition (Partie 2)

- **[Verticalize]** Aline la sélection parallèlement à un axe Vertical.

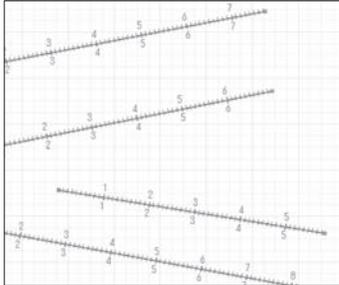


Avant

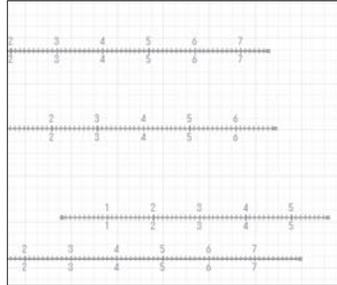


Après

- **[Horizontalize]** Aline la sélection parallèlement à un axe Horizontal.



Avant



Après

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

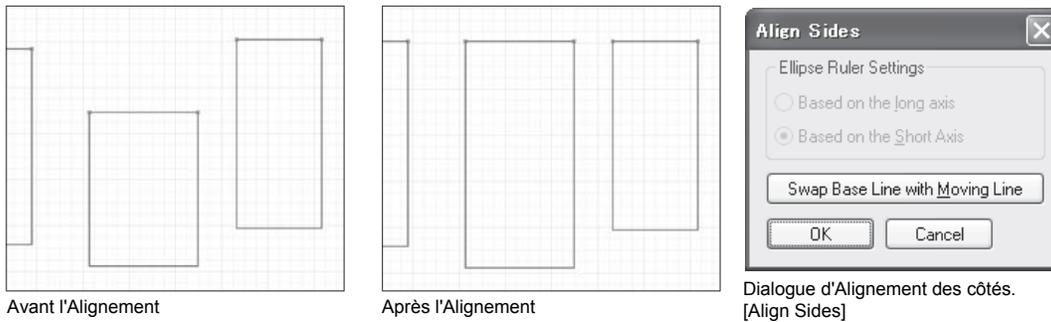
13

14

15

16

17

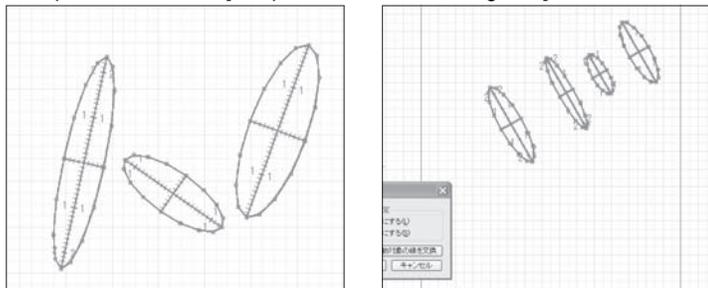


Avant l'Alignement

Après l'Alignement

Dialogue d'Alignement des côtés.
[Align Sides]

- **[Align Sides]** (Aligner les côtés). Choisissez sur quel côtés aligner lorsque vous cliquez sur le bouton [Swap Base Line with Moving Line] de la boîte de dialogue.



Avant l'Alignement d'Ellipses

Après l'Alignement d'Ellipses

Pour aligner la sélection d'ellipse(s), déterminez s'il faut se baser sur l'axe court (Based on the Short Axis) ou sur l'axe long (Based on the Long Axis). Appuyez sur le bouton [Swap Base Line with Moving Line] pour choisir un axe sur lequel aligner la sélection.

7. Édition (Partie 3)

• [Parallel by Specifying Interval] Parallèles Espacées

Les côtés de multiples guides peuvent être alignés parallèlement selon des intervalles spécifiées.

[Aligning Direction] - Direction d'Alignement

- [Horizontal] Alignement de la sélection dans le sens horizontal.
- [Vertical] Alignement de la sélection dans le sens vertical.

[Interval]

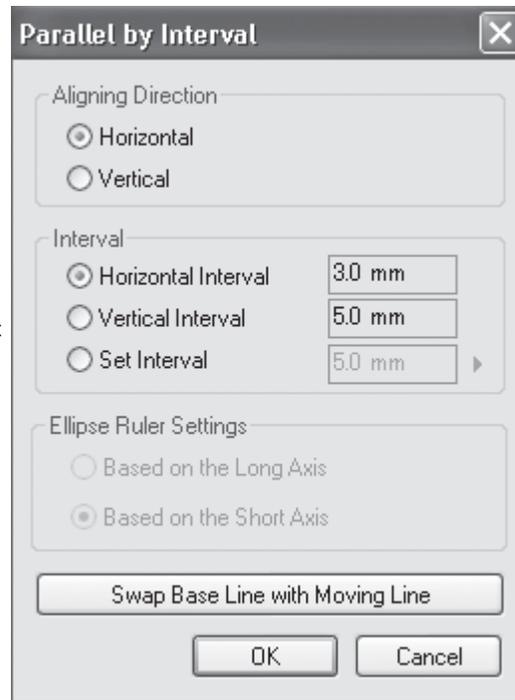
- [Horizontal Interval] Utiliser cette valeur pour l'espacement horizontal (fixé dans les préférences).
- [Vertical Interval] Utiliser cette valeur pour l'espacement vertical (fixé dans les préférences).
- [Set Interval] Spécifier une valeur d'intervalle.

[Ellipse Ruler Settings]

Paramètres d'un Guide Elliptique

- [Based on the Long Axis] Alignement basé sur l'axe long de l'ellipse.
- [Based on the Short Axis] Alignement basé sur l'axe court de l'ellipse.

L'axe change à chaque fois que vous cliquez sur le bouton **[Swap Base Line with Moving Line]**.



[Parallel by Interval] Dialog Box

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

Manga Studio 3.0 - Guide Utilisateur

Chapitre 6

Sélections

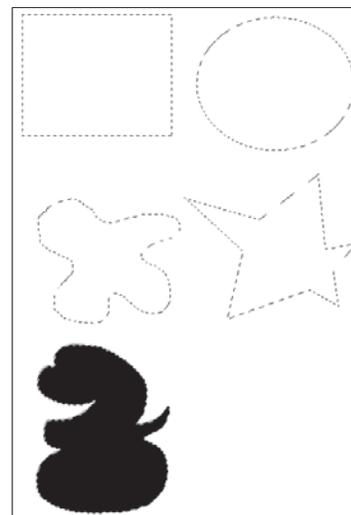
Sélections

Sélections : Avant-propos

Avant d'appliquer une trame sur votre illustration ou de travailler sur une image, vous devez sélectionner la partie à éditer ou sur laquelle appliquer la trame. Manga Studio offre une grande variété d'outils différents pour vous faciliter les tâches de sélections.

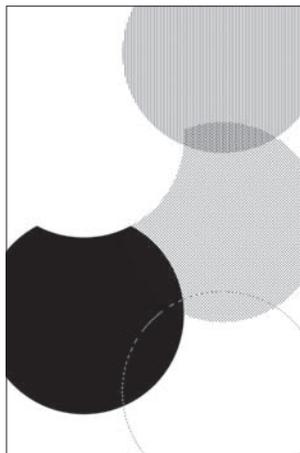
1. Les Outils de Sélection

- [Rectangle Marquee] Sélectionne une zone rectangle. Maintenez enfoncée la touche Majuscule pour contraindre en carré.
- [Ellipse Marquee] Sélectionne une zone elliptique. Maintenez enfoncée la touche Majuscule pour contraindre en cercle.
- [Polyline Marquee] Sélectionne une région polygonale en cliquant successivement des points, le dernier fermant la forme. Cet outil est utile pour sélectionner une forme triangulaire, en étoile ou régulière.
- [Lasso] Cliquez et maintenez appuyé le stylet ou le bouton de la souris pour tracer une zone librement avec le Lasso de sélection. Si vous relevez ou relâchez le stylet, ou le bouton de la souris, le début et la fin du tracé sont automatiquement connectés en ligne droite ce qui ferme la zone de sélection. Cet outil est approprié pour sélectionner des zones complexes ou des formes irrégulières.
- [Magic Wand] La baguette magique entoure les zones isochromatiques (de même couleur) adjacentes à la région cliquée.



2. Sélections et Calques

Sélectionner un objet sur un calque ne vous empêche pas de travailler avec cette même sélection sur un calque différent. L'image de droite montre des calques décalés superposés l'un au-dessus de l'autre et sur lesquels chaque image est travaillée séparément.



Conseil

Voir le Chapitre 4 - "Les Calques" pour plus de détails.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

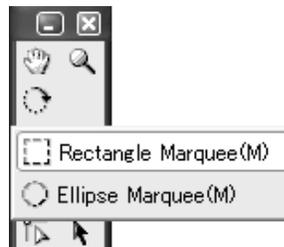
17

Les Outils de Sélection Rectangle / Ellipse

Les outils de sélection [Rectangle Marquee] / [Ellipse Marquee] vous permettent de créer une sélection : rectangle / carrée / elliptique ou ronde.

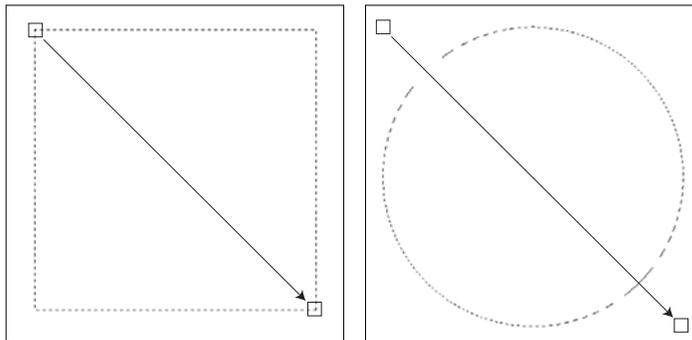
1. Prendre un outil dans la palette Outil [Tools]

Prenez au choix l'outil de sélection [Rectangle Marquee] ou [Ellipse Marquee] dans la palette Outils.



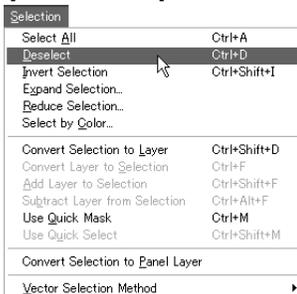
2. Créer la Sélection

Effectuez un clic maintenu avec la souris ou le stylet depuis un point de départ, faites glisser votre pointeur et relâchez le bouton. La zone sélectionnée est affichée en pointillés.



3. Annuler la Sélection

Pour annuler la sélection, cliquez sur la commande : [Clear Selection] située dans le menu [Selection]



Conseil

- Pour tracer un carré ou un cercle, appuyez sur la touche Majuscule en faisant glisser votre pointeur.
- Pour tracer un rectangle ou une ellipse en partant du centre, appuyez sur la touche Ctrl en faisant glisser votre pointeur.

Options des Outils de Sélection Rectangle / Ellipse

Dans le menu [Window], cliquez sur l'entrée [Tool Options] pour afficher la palette des options de l'outil (si elles ne sont pas déjà ouvertes).

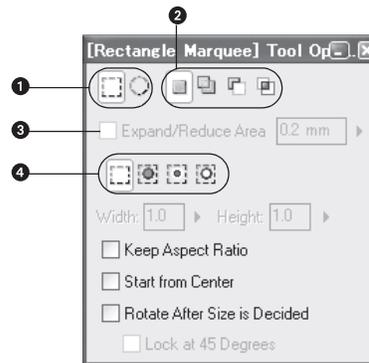
1. Choisir un Outil de Sélection

Prenez au choix l'outil de sélection [Rectangle Marquee] ou [Ellipse Marquee] dans la palette Outils.

2. Type de Sélection

Choisissez un type de sélection parmi la liste suivante : [New Selection], [Add Selection], [Subtract Selection] ou [Multiply Selection].

- [New Selection]
Choisissez ce type pour les sélections normales.
- [Add Selection]
Choisissez ce type pour additionner les zones de sélections.
- [Subtract Selection]
Choisissez ce type pour soustraire les zones de sélections à la sélection précédente.
- [Multiply Selection]
Entrez une valeur comprise entre -1 et +1 ou faites glisser le curseur pour ajuster la taille. Cette méthode sélectionne la zone que les sélections en cours et précédentes ont en commun.

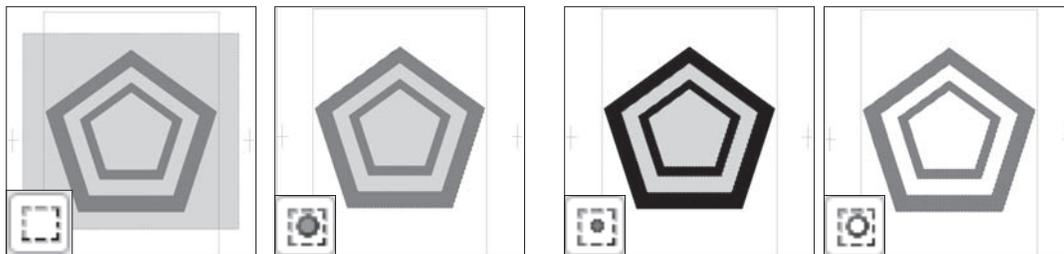


3. Étendre/Réduire - [Expand/Reduce Area]

Cochez cette case pour étendre ou réduire une sélection.

4. Sélection de Contours (EX)

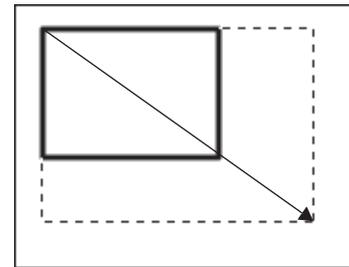
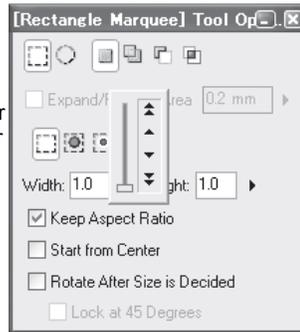
Choisissez parmi les méthodes de sélection suivantes : [Normal Selection], [Shrink Selection] (réduite) [Inside Selection] (intérieure), ou [Shape Selection] (de forme).



- [Normal Selection] Sélection normale : rectangle, carrée, elliptique ou circulaire. Toutes la parties de la sélection sont concernées.
- [Shrink Selection] La sélection se réduit aux contours extérieurs des objets qu'elle englobe.
- [Inside Selection] La sélection se réduit aux espaces intérieurs des objets qu'elle englobe.
- [Shape Selection] La sélection enveloppe toutes les formes qu'elle rencontre.

5. Aspect Fixe - [Keep Aspect Ratio]

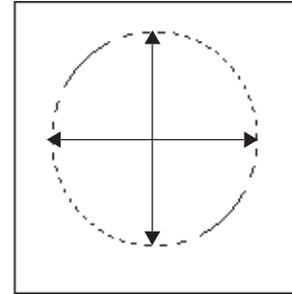
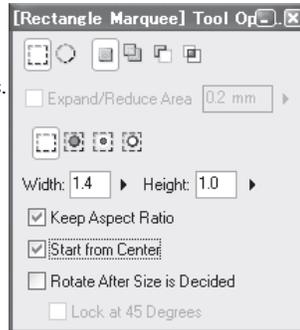
Cochez cette case pour créer des zones de sélection d'aspect fixe.
Entrez une valeur pour la hauteur et la largeur (height et width) comprise entre : 10 et 20.0 ou faites glisser le curseur.



Largeur (Width) : 3 ; Hauteur (Height) : 2

6. Partir de Centre [Start from Center]

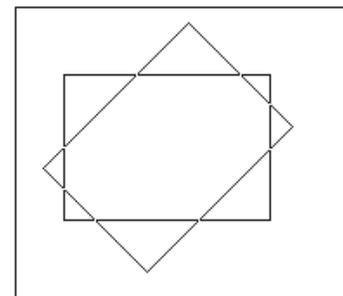
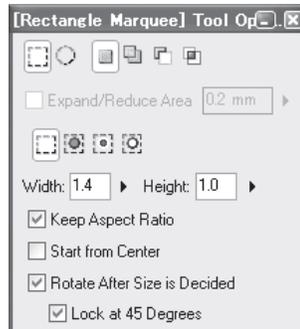
Cochez cette case pour créer une sélection centrée à l'endroit de votre clic.



7. Rotation à Suivre [Rotate after Size is Decided]

Cochez cette case si vous voulez orienter la sélection une fois sa taille déterminée.

[Lock at 45 Degrees].
Cochez cette case pour orienter la sélection par incrément de : 45 degrés.



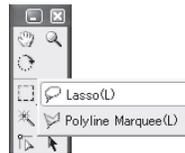
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13
- 14
- 15
- 16
- 17

Les Outils de Sélection : Lasso et Polyline

Les outils de sélection [Lasso] et [Polyline] vous permettent de sélectionner des formes complexes.

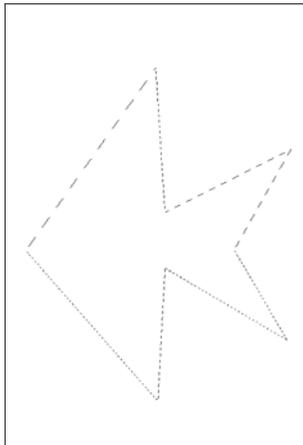
1. Prendre l'Outil

Prenez au choix l'outil de sélection [Lasso] ou [Polyline] dans la palette Outils, ou tapez [L].



2. Fixer les Points de Départ et d'Arrivée

- [Polyline]. Sélectionne une région polygonale par clics de points successifs, le dernier fermant la forme. Sélectionnez une forme triangulaire, en étoile ou régulière avec cet outil.



[Lasso] Cliquez et maintenez appuyé le stylet ou le bouton de la souris pour tracer une zone librement avec le Lasso de sélection.

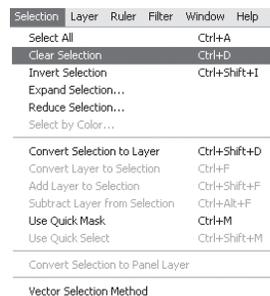
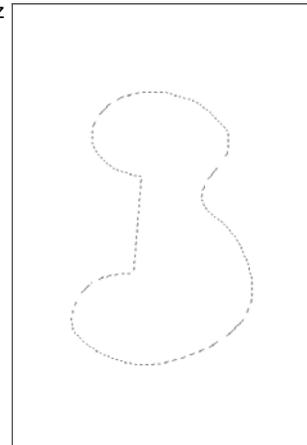
Si vous relevez ou relâchez le stylet ou le bouton de la souris, le début et la fin du tracé sont automatiquement connectés en ligne droite ce qui ferme la zone de sélection. Cet outil est approprié pour sélectionner des zones complexes ou des formes irrégulières.

4. Annuler la Sélection

Pour annuler la sélection, cliquez sur la commande : [Clear Selection] située dans le menu [Selection].

3. Connecter les Points de Départ et d'Arrivée

Si vous double-cliquez sur un point donné avant d'achever le cloisonnement de votre sélection, la sélection est créée avec une ligne reliant ce point au point de départ.

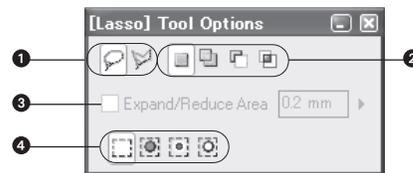


Options de l'Outil de Sélection : Lasso / Polyline

Dans le menu [Window], cliquez sur l'entrée [Tool Options] pour afficher la palette des options de l'outil (si elles ne sont pas déjà ouvertes).

1. Prendre un outil dans la palette Outil [Tools]

Prenez au choix l'outil de sélection [Lasso] ou [Polyline] dans la palette Outils.



2. Type de Sélection

Choisissez un type de sélection parmi la liste suivante : [New Selection], [Add Selection], [Subtract Selection] ou [Multiply Selection].

- [New Selection]
Choisissez ce type pour les opérations standard de sélection
- [Add Selection]
Choisissez ce type pour additionner les zones de sélections.
- [Subtract Selection]
Choisissez ce type pour soustraire les zones de sélections à la sélection précédente.
- [Multiply Selection]
Entrez une valeur comprise entre -1 et +1 ou faites glisser le curseur pour ajuster la taille.
Cette méthode sélectionne la zone que les sélections en cours et précédentes ont en commun.

3. Étendre/Réduire - [Expand/Reduce Area]

Cochez cette case pour étendre ou réduire une sélection. Entrez une valeur comprise entre -1 et +1 ou faites glisser le curseur.

4. Sélection des Zone de Contours (EX)

Choisissez parmi les méthodes de sélection suivantes : [Normal Selection], [Shrink Selection] (réduite) [Inside Selection] (intérieure), ou [Shape Selection] (de forme).

- [Normal Selection]
Sélection normale : rectangle, carrée, elliptique ou circulaire. Toutes la parties de la sélection sont concernées.
- [Shrink Selection]
La sélection se réduit aux contours extérieurs des objets qu'elle englobe.
- [Inside Selection]
La sélection se réduit aux espaces intérieurs des objets qu'elle englobe.
- [Shape Selection]
La sélection enveloppe toutes les formes qu'elle rencontre.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

L'Outil : Baguette magique - [Magic Wand]

La baguette magique entoure les zones iso-chromatiques (de même couleur) reliées à la région cliquée.

1. Sélectionner l'Outil

Prenez l'outil de sélection [Magic Wand] dans la palette Outils [Tools].



2. Effectuer la Sélection

Cliquez sur une zone que vous voulez sélectionner. La Baguette Magique sélectionnera toutes les parties contiguës possédant la même couleur. La zone sélectionnée est affichée en pointillés. Cet exemple montre que le grand pentagone est sélectionné et qu'une trame lui est appliquée (collée). Le calque est décalé mais le petit pentagone n'est pas sélectionné.



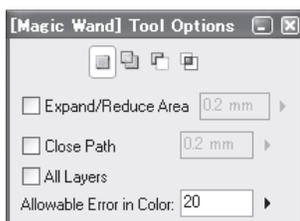
3. Annuler la Sélection

Pour annuler la sélection, cliquez sur la commande : [Clear Selection] située dans le menu [Selection]. Vous pouvez aussi appuyer sur la touche [Echap] pour annuler une sélection de la Baguette Magique.



4. Cibler Tous les Calques - [All Layers]

Cochez la case [All Layers] dans la palette [Tool Options] pour sélectionner tous les calques image visibles à l'exclusion des calques de type : Panneau [Panel] et Groupe.



Conseil

- Pour sélectionner deux zones ou plus, indépendantes l'une de l'autre, maintenez enfoncée la touche Majuscule lorsque vous sélectionnez.
- Voir le Chapitre 4 pour plus de détails sur la sélection de Calques.
- Voir le Chapitre 7 pour plus de détails sur les Trames.

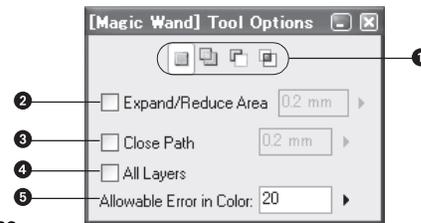
Options de la Baguette Magique - [Magic Wand]

Dans le menu [Window], cliquez sur l'entrée [Tool Options] pour afficher la palette des options de l'outil (si elles ne sont pas déjà ouvertes).

1. Type de Sélection

Choisissez un type de sélection parmi la liste suivante : [New Selection], [Add Selection], [Subtract Selection] ou [Multiply Selection].

- [New Selection]
Choisissez ce type pour des sélections normales.
- [Add Selection]
Choisissez ce type pour additionner les zones de sélections.
- [Subtract Selection]
Choisissez ce type pour soustraire les zones de sélections à la sélection précédente.
- [Multiply Selection]
Entrez une valeur comprise entre -1 et +1 ou faites glisser le curseur pour ajuster la taille.
Cette méthode sélectionne la zone que les sélections en cours et précédentes ont en commun.



2. Étendre/Réduire - [Expand/Reduce Area]

Cochez cette case pour étendre ou réduire une sélection.
Entrez une valeur comprise entre -1 et +1 ou faites glisser le curseur.

3. Fermer le Trajet - [Close Path] (EX)

Cochez cette case pour fermer automatiquement les espaces entre les lignes.
Entrez une valeur comprise entre 0 et 1 mm ou faites glisser le curseur.

4. Cibler Tous les Calques - [All Layers]

Cochez la case [All Layers] dans la palette [Tool Options] pour sélectionner tous les calques image visibles, à l'exclusion des calques de type : Panneau [Panel] et Groupe.

5. Tolérance de Couleur [Allowable error in color]

Cochez cette case et entrez une valeur comprise entre 0 et 99 pour régler le seuil de tolérance autorisé pour la sélection avec la Baguette Magique.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

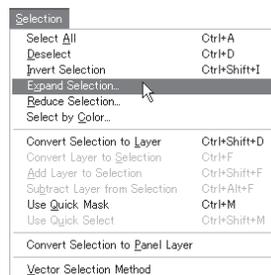
17

Extension et Réduction d'une Sélection

Le Remplissage sur différent calques peut causer de légères variations de couleur entre le calque et leur contours. Vous pouvez étendre ou réduire un peu la zone de sélection pour corriger ces erreurs. Par exemple, une situation dans laquelle des zones grises constituent la sélection.

1. Commande de Menu

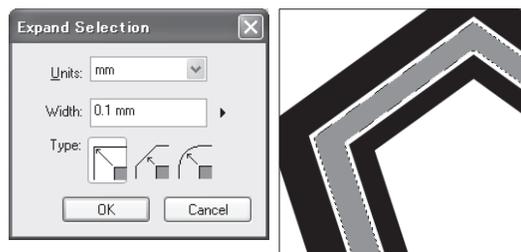
Dans le menu [Selection], cliquez sur l'entrée : [Expand Selection] / [Reduce Selection].



2. Réglages de l'Extension/Réduction

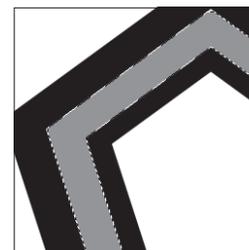
Sélectionnez la Largeur [Width] et le [Type] d'extension dans la boîte de dialogue. Dans cet exemple, la Largeur est fixée sur 0.1mm.

Le processus est le même pour Réduire la sélection.



3. Étendre/Réduire

Appuyez sur OK pour étendre ou réduire la sélection. Ici, la sélection a été étendue de 0.1mm.



4. Annuler la Sélection

Pour annuler la sélection, cliquez sur la commande : [Clear Selection] située dans le menu [Selection].

Conseil

Voir le Chapitre 8 pour plus de détails sur l'édition et la transformation des images.

Reportez-vous à la section suivante : "Ajout d'un Contour Blanc", pour plus de détails sur la création de contours à l'aide de la fonction "étendre/réduire une sélection".

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

Ajouter un Contour Blanc (EX)

L'ajout d'un contour blanc autour d'un texte ou d'autres objets peut être fait rapidement en cochant la case [Expand/Reduce Area] (réduire ou étendre la sélection).

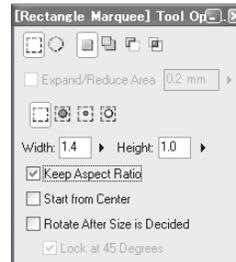
1. Prendre un Outil de Sélection

Prenez un outils de sélection dans la palette Outils - [Tools].



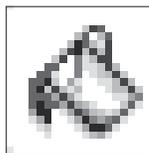
2. Ajuster les Options d'Outil.

Cochez la case [Expand/Reduce Area] dans la palette des options [Tool Options], spécifiez une taille et sélectionnez une zone.



3. Ajout du Contour

Cliquez sur la partie souhaitée avec le pot de remplissage [Fill] pour créer un contour blanc.



Conseil

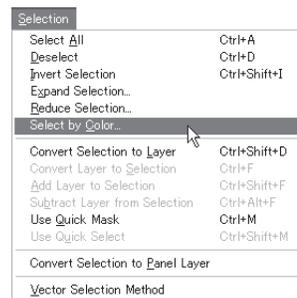
Référez-vous dans ce Chapitre à la section "Remplissage de Sélection" pour la remplir depuis une extension/réduction de la sélection.

Sélection par Couleur (Noir ou Blanc)

L'ensemble des couleurs isochromatiques (de même couleur) de la planche peuvent être sélectionnées avec la commande : [Select by Color] du menu [Selection].

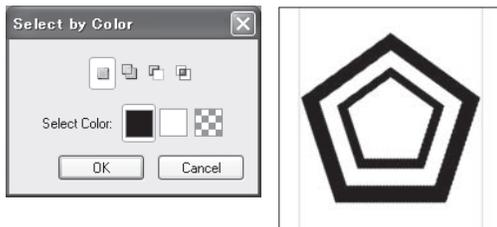
1. Commande de Menu

Dans le menu [Selection], cliquez sur l'entrée [Select by Color].



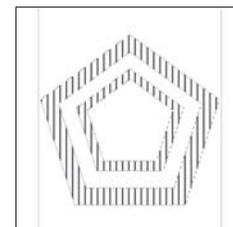
2. Couleur à Sélectionner

Dans la dialogue [Select by Color], choisissez parmi : [Black], [White], ou [Transparent] et cliquez sur OK pour sélectionner toutes les parties de la planche possédant cette couleur.



3. Conversion de la Zone Isochromatique

La figure ci-dessous montre une sélection iso-chromatique sur laquelle une trame est appliquée. Dans cet exemple, le calque d'origine est caché.



4. Annuler la Sélection

Pour annuler la sélection, cliquez sur la commande : [Clear Selection] située dans le menu [Selection].

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

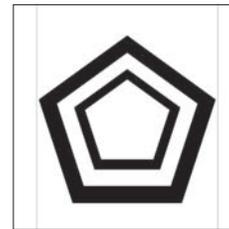
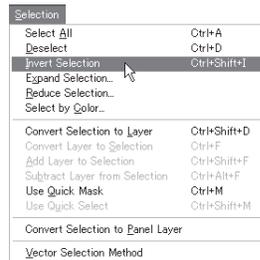
17

Inverser les Sélections

En inversant une sélection, vous pouvez sélectionner la zone opposée à celle de votre dessin (la partie actuellement non-sélectionnée).

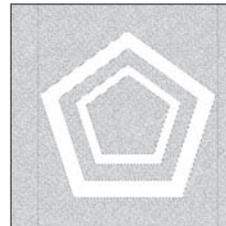
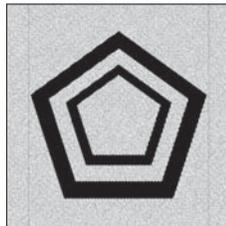
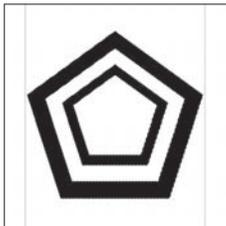
1. Commande de Menu

Dans le menu [Selection], cliquez sur l'entrée : [Invert Selection].



2. La Sélection Inversée

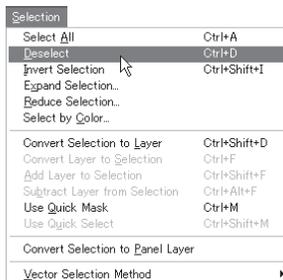
Une sélection inverse est alors produite. La figure ci-dessous montre une trame appliquée à une telle sélection.



(Le Calque contenant le pentagone noir est caché).

3. Annuler la Sélection

Pour annuler la sélection, cliquez sur la commande : [Clear Selection] située dans le menu [Selection].

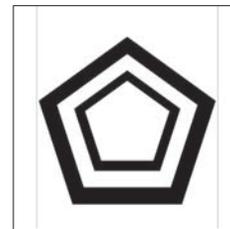
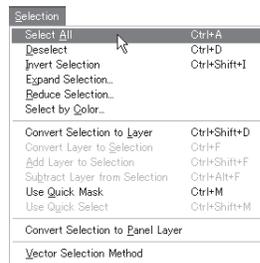


Sélectionner l'Ensemble des Calques

Vous pouvez sélectionner un calque entier ou de multiples calques dans le but d'y coller des arrière-plans ou d'effectuer d'autres éditions sur l'ensemble du calque.

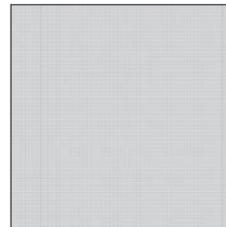
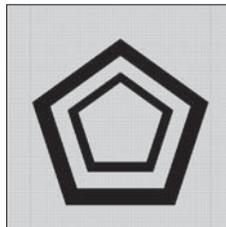
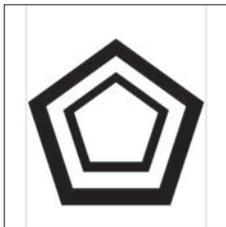
1. Commande de Menu

Dans le menu [Selection], cliquez sur l'entrée [Select All].



2. Affichage de la Sélection

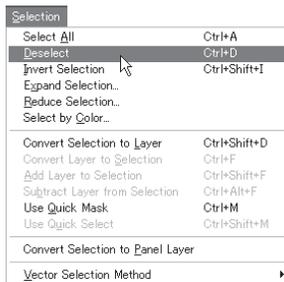
Des calques entiers sont sélectionnés et leur circonférences sont affichées en pointillés. La figure ci-dessous montre une trame appliquée à une telle sélection.



(Le Calque contenant le pentagone noir est caché).

3. Annuler la Sélection

Pour annuler la sélection, cliquez sur la commande : [Clear Selection] située dans le menu [Selection].



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

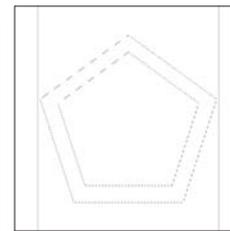
17

Remplissage de Sélection [Fill Selection] (EX)

Plusieurs options peuvent être activées avec la fonction de remplissage de sélection (Fill Selection). Cette fonction est utile pour améliorer l'apparence des images scannées.

1. Ouvrez le dialogue [Fill Selection]

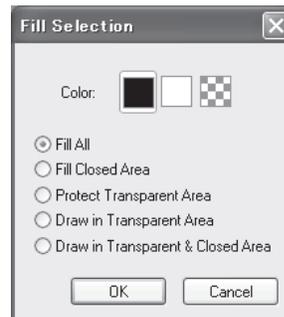
Créez une sélection puis, dans le menu [Edit], cliquez au choix sur [Fill Selection] ou sur [Fill Selection in Drawing Color]. Lorsque que [Fill Selection in Drawing Color] (remplir la sélection avec l'encre active) est choisi, le dialogue des options n'est pas affiché.



2. Réglages

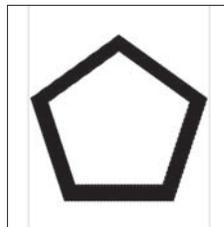
Lorsque dans le menu [Edit], l'entrée [Fill Selection] est sélectionnée, le dialogue des options s'ouvre. Sélectionnez la couleur [Color], effectuez au choix les réglages suivants puis appuyez sur OK

- [Fill All] Remplir toute la sélection avec la couleur spécifiée.
- [Fill Closed Area] Ne remplir que les zone fermées de la sélection.
- [Protect Transparent Area] Ne remplir que les zones non-transparentes de la sélection.
- [Draw in Transparent Area] Ne remplir que les zones transparentes de la sélection.
- [Draw in Transparent & Closed Area] Ne remplir que les zones transparentes et fermées de la sélection.



3. Remplissage

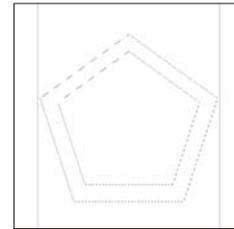
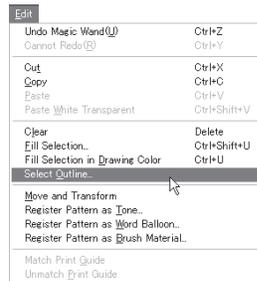
La sélection est alors remplie de couleur. Lorsque que [Fill Selection in Drawing Color] (remplir la sélection avec l'encre active) est choisi, la sélection est remplie avec la couleur actuellement sélectionnée.



Sélection de Contours (EX)

1. Ouvrez le dialogue [Outline Selection]

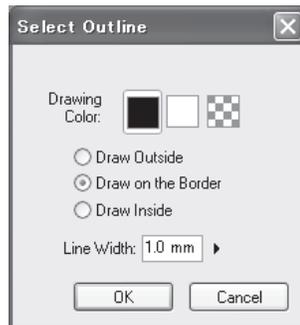
Créez une sélection puis dans le menu [Edit], cliquez sur : [Outline Selection].



2. Réglages

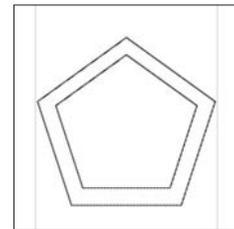
Sélectionnez la couleur de dessin [Drawing Color] et spécifiez les paramètres suivants :

Dessiner en-dehors (Draw Outside), dessiner sur le bord (Draw on the Border), ou dessiner à l'intérieur (Draw Inside). Entrez une valeur comprise entre 0.1 mm et 10.0 mm ou faites glisser le curseur ▲



3. Surlignage

Le contour de la sélection est alors rempli de couleur.



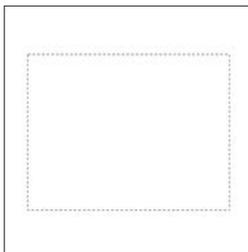
Sauvegarder des Sélections

Convertir des Sélections en Calques

Sauvegardez une sélection (effectuée sur un calque image) en tant que calque de sélection [Selection Layer].

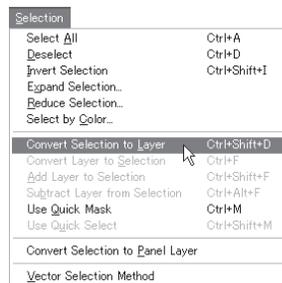
1. Créer une Sélection

Sélectionnez une zone à l'aide d'un outil de sélection.



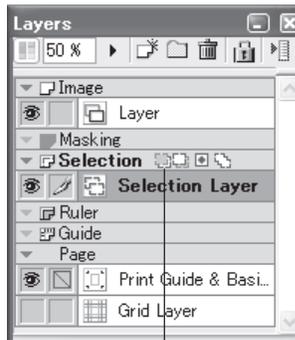
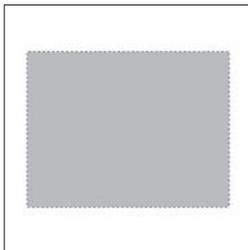
2. Convertir en Calque [Convert Selection to Layer]

Dans le menu [Selection], choisissez [Convert Selection to Layer]



3. Conversion

La sélection est colorée et un nouveau calque de Sélection est créé et disponible dans la palette des calques [Layers]. Pour utiliser la sélection convertie, sélectionnez-la depuis la palette des calques [Layers].



La même conversion peut être effectuée en cliquant sur ce bouton.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

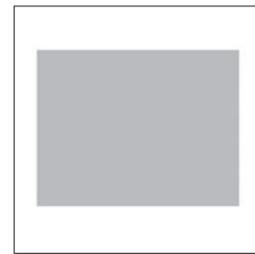
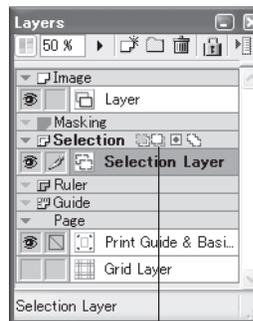
17

Convertir un Calque de Sélection en Sélection

Génère une véritable sélection depuis un calque [Selection].

1. Choisir le Calque [Selection]

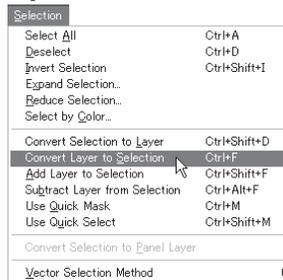
Dans la palette des calques [Layers], cliquez sur l'entrée du calque [Selection].



Vous pouvez appeler la même fonction en cliquant sur le bouton [Convert Layer to Selection].

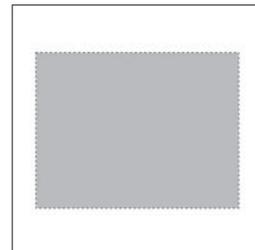
2. Commande de Menu

Dans le menu [Selection], cliquez sur l'entrée : [Convert Layer to Selection].



3. Sélection Effectuée

Les zones du calque [Selection] sont alors sélectionnées.



Conseil

Lorsque deux sélections, ou plus, sont contenues dans un calque de type [Selection], les zones spécifiques peuvent être sélectionnées avec la Baguette Magique.

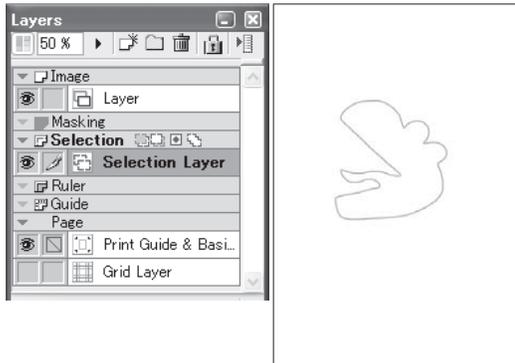
Dessiner sur le calque [Selection]

Lorsque la sélection d'une forme complexe est nécessaire, elle peut être effectuée via un autre calque avec précision en repassant un outil de dessin sur la forme du calque [Selection].

1. Dessiner sur un Calque de Sélection

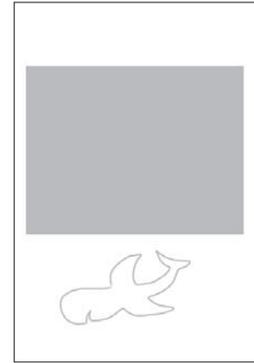
Dans la palette des calques [Layers], sélectionnez le calque de [Sélection] puis prenez un outil de dessin dans la palette Outils [Tools]. Créez une illustration et remplissez votre dessin.

La sélection est remplie avec les couleurs.



2. Éditer la Sélection

Lorsque le calque [Selection] est actif, une illustration peut être ajoutée ou supprimée de la sélection sauvegardée à l'aide d'un outil de dessin.



Conseil

Voir le Chapitre 6 - Pour plus de détails sur le Dessin.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

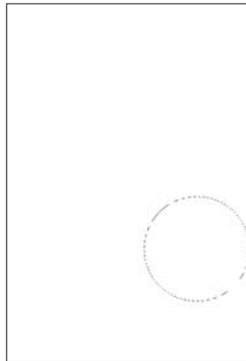
17

Ajouter une Sélection sur un Calque [Selection]

Cette fonction ajoute des parties sélectionnées spécifiques au calque [Selection]

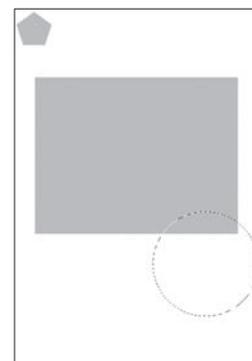
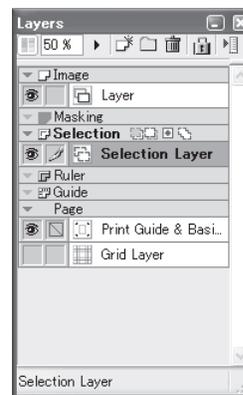
1. Créer une Sélection

Créez la sélection devant être ajoutée.



2. Sélectionner le Calque [Selection]

Dans la palette des calques (Layers), cliquez sur l'entrée du calque [Selection] sur lequel ajouter la sélection précédemment créée.

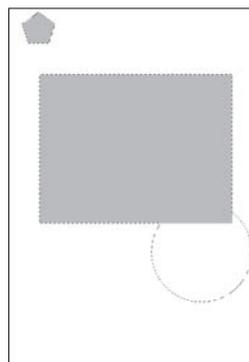


3. Commandes de Menu

Dans le menu [Selection], cliquez sur [Add Layer to Selection], l'addition des deux sélections est alors délimitée en pointillés.

Vous pouvez ajouter autant de nouvelles sélections que nécessaire. Pour sauvegarder votre nouvelle sélection, le calque [Selection] doit être actif. Pour remplir la sélection, effectuez un clic-droit au-dessus du plan de travail et choisissez (au choix) : [Fill Selection] ou [Fill with the Drawing Color]. La couleur du contenu d'un calque de sélection (vert par défaut) importe peu pourvu qu'elle soit unie. Le calque de sélection est mis à jour, il peut être ré-utilisé ultérieurement.

Layer	
New Layer...	Ctrl+Shift+N
Duplicate Layer	Ctrl+Shift+C
Delete Layer	
Group Layers...	Ctrl+G
Ungroup	Ctrl+Shift+G
Rasterize Text	
Rasterize Panel Frame Ruler...	
Change Layer Type...	Ctrl+Alt+E
Convert Selection to Layer	Ctrl+Shift+D
Convert Layer to Selection	Ctrl+H
Add Layer to Selection	Ctrl+Shift+F
Subtract Layer from Selection	Ctrl+Alt+F
Use Quick Mask	Ctrl+M
Use Quick Select	Ctrl+Shift+M
Convert Selection to Panel Layer	
Merge Layers...	Ctrl+Shift+E
Merge Down	Ctrl+E
Open Panel Layer	
Scale Panel Layer	
Show Layer Color	Ctrl+B
Lock Layer	Ctrl+L
Tone Display Setting...	

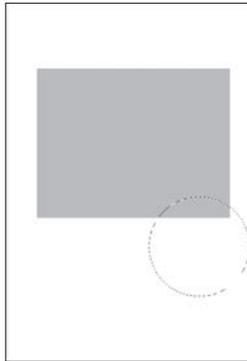


Supprimer Partiellement des Zones au Moyen d'un Calque de Sélection

Cette fonction supprime les zones recouvertes par le contenu du calque de sélection [Selection Layer].

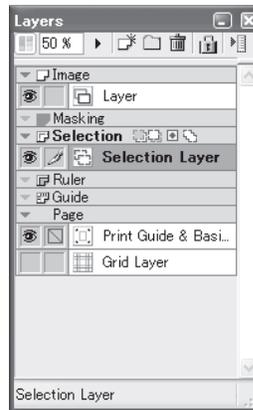
1. Créer une Sélection (A)

Sélectionnez la partie devant être partiellement supprimée.



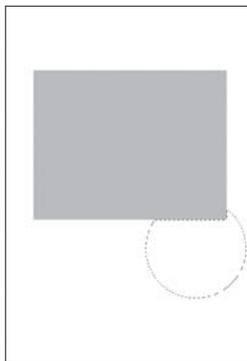
2. Sélectionner un Calque [Selection] (B)

Sélectionnez le calque [Selection] souhaité dans la palette des calques [Layers].



3. Commandes de Menu (A-B)

Dans le menu [Selection], cliquez sur [Subtract Layer from Selection], les parties situées sous la calque de sélection sont alors supprimées.



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

Sélection Rapide (EX)

Utiliser le Masque et la Sélection Rapide [Quick Mask] / [Quick Select]

Quick Mask - Masque Rapide

Dans le menu [Selection], sélectionnez [Use Quick Mask]. La sélection en cours La sélection est alors affichée séparément et peut être éditée avec n'importe quel outil de dessin. Les opérations avec un calque [Selection] sont aussi facilitées.

Quick Select - Sélection Rapide

Dans le menu [Selection], cliquez sur [Use Quick Select]. Le calque de sélection peut être affiché ou caché en synchronisation directe avec le processus de création/annulation. Lorsque cette option est activée tous les calques [Selection] exceptés ceux étant cachés et le calque restant, deviennent ensuite la cible de la sélection. (Cette action est annulée lorsque les calques de sélection sont cachés).

Manga Studio 3.0 - Guide Utilisateur

Chapitre 7

Trames

Les Trames

Comment Appliquer les Trames

Manga Studio comporte plusieurs types de trames : trames deux-tons (halftones), de lignes, de bruit, et dégradés.

1. Effectuer d'abord une Sélection

Tout d'abord, sélectionnez une zone sur laquelle appliquer une trame à l'aide d'un outil de sélection.

Ensuite, effectuez l'une des actions suivantes :

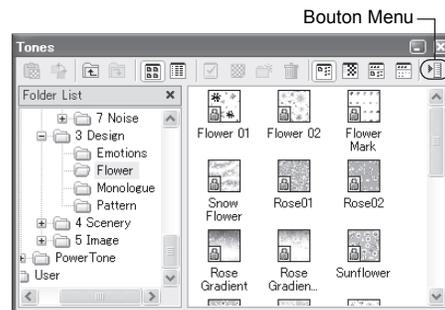


2a. Glisser une Trame sur la fenêtre de travail (la Planche).

Sélectionnez une trame dans la palette des trames [Tones] et déplacez sa vignette sur la planche. Même si vous relâchez votre souris (ou stylet) en-dehors de la partie sélectionnée, la trame sera automatiquement collée à l'intérieur de la sélection.

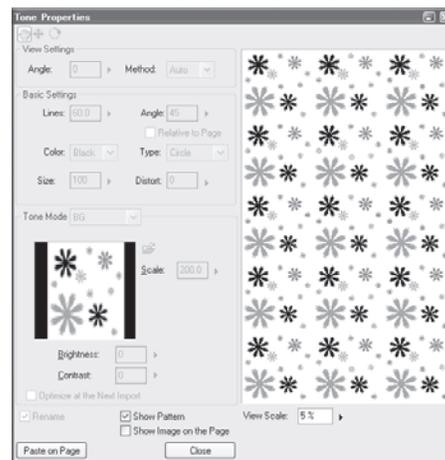
2b. Bouton Icône : [Paste Tone] (Coller la Trame).

Après avoir sélectionné une trame dans la palette [Tones] vous pouvez aussi choisir de cliquer sur l'icône du menu situé sur le côté supérieur gauche de la palette : [Paste Tone].



2c. Coller une Trame depuis le dialogue des propriétés de trame [Tone Properties]

Double-cliquer sur la vignette d'une trame, dans la palette des trames [Tones], ouvre le dialogue des propriétés de la trame [Tone Properties]. Ici vous pouvez cliquer sur le bouton [Paste on Page]. Demandez une prévisualisation de la trame sur votre planche avant de l'appliquer en cochant la case : [Show Image on the Page]. Les outils [Move Layer] et [Rotate] vous permettent de déplacer ou d'orienter les motifs de trame pendant l'application d'une trame.

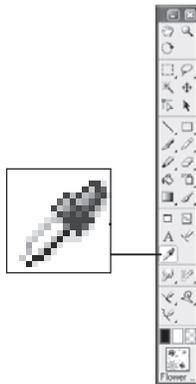


Échantillonner des Trames (EX)

Pour copier des échantillons de trames depuis une zone spécifique afin de les utiliser ailleurs, prenez l'outil Pipette [Eyedropper] dans la palette des Outils.

1. Prendre la Pipette [Eyedropper]

Avec la pipette, cliquez n'importe où dans la trame que vous voulez copier.



2. Visualiser la Copie de Trame

Pour visualiser l'échantillon de trame que vous avez copié, prenez au choix l'outil Pot de Remplissage [Fill], Plume [Pen] ou Feutre Magique [Magic Marker]. Une petite vignette de l'échantillon apparaît dans la boîte [Drawing Color], en-bas de la palette Outils [Tools], ce qui vous indique que cette trame va être utilisée pour la prochaine opération de dessin.



3. Appliquer la Trame

Tout d'abord, dans la boîte de couleur [Drawing Color] cliquez sur la trame copiée pour l'activer, puis remplissez la zone souhaitée avec au choix : [Fill], [Pen] ou [Magic Marker] pour appliquer la trame.



Conseil

Pour activer la fonction pipette [Eyedropper] pour les trames, cochez la case [Get Tone of Clicked Position] dans la palette des options de l'outil [Eyedropper Tool Options]. Vous pouvez préparer à l'avance un ensemble de trames pour chaque personnage, avant même de débiter une histoire. Vous-vous référerez alors à vos échantillons lorsque vous voudrez appliquer une trame spécifique.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

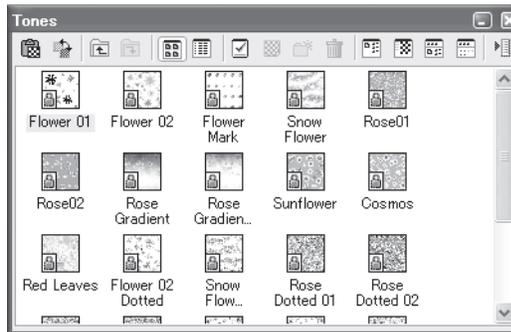
17

Palette des Trames - Généralités

Vous pouvez personnaliser la palette des trames [Tones] à l'aide de son menu supérieur droit.

Icônes

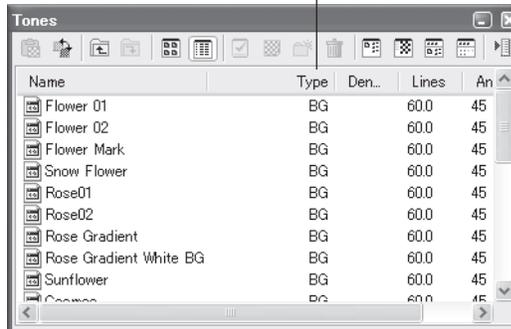
Dans la palette des trames [Tones], cliquez sur le bouton [Menu], puis, dans le sous-menu [View] sélectionnez [Icons] pour afficher les trames sous forme d'icône.



Détails

Dans la palette des trames [Tones], cliquez sur le bouton [Menu], puis, dans le menu [View], sélectionnez [Details] pour afficher les trames de Manga Studio sous forme de liste.

Cliquez sur un onglet pour ordonner la liste selon le détail choisi.



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

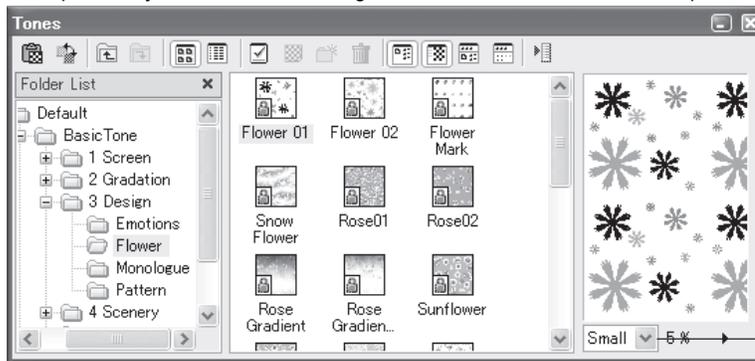
17

Arborescence (Tree)

Dans le Menu de la palette des trames [Tones], cliquez sur l'entrée [View] et sélectionnez [Tree] pour afficher l'arborescence des dossiers de trames. La liste est affichée sur le côté gauche de la palette des trames.

Prévisualisation (Preview)

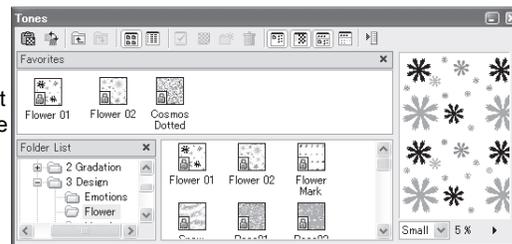
Dans le Menu de la palette des trames [Tones], cliquez sur l'entrée [View] et sélectionnez [Preview] pour afficher une vignette de la trame sélectionnée. La case de prévisualisation est située sur la droite de la palette des trames. Vous pouvez ajuster la taille d'affichage - de 5% à 100% avec le curseur placé au-dessous de la vignette.



Cliquez sur l'onglet pour classer la liste selon ce détail.

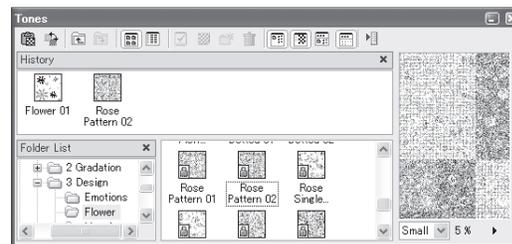
Fenêtre : [Favorites]

La fenêtre des Favoris est accessible depuis l'entrée [View] du Menu de la palette des trames [Tones]. Ici, vous pouvez stocker vos trames les plus fréquemment utilisées pour un accès plus rapide. Pour placer une trame dans la fenêtre [Favorites], glissez cette trame depuis la liste de trames jusque dans la fenêtre [Favorites].



Historique des Trames - History (EX)

La fenêtre [History] affiche la liste de toutes les trames que vous avez récemment utilisé. Dans le Menu de la palette des trames [Tones], cliquez sur l'entrée [View] et sélectionnez [History] pour afficher la fenêtre [History].



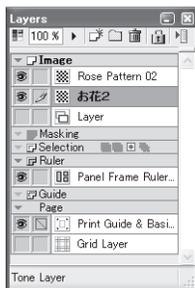
Dessiner sur les Calques de Trame

Vous pouvez dessiner sur un calque de trame avec n'importe lequel des outils de dessin disponibles dans Manga Studio

1. ...avec la Plume [Pen]

Tout d'abord, sélectionnez le calque de trame visé.

Ensuite, prenez un outil de dessin dans la palette Outils [Tools], réglez les options de dessin si nécessaire et dessinez, tout simplement.



2. ...avec L'Aérographe [Airbrush]

Avec les outils de dessin, vous pouvez appliquer les trames tout comme vous dessinez avec une couleur Noire sur un calque de dessin, votre encre est cependant remplacée automatiquement par la trame présente sur le calque.

Avec l'Aérographe, vous pouvez ajouter une certaine légèreté à vos illustrations.



Conseil

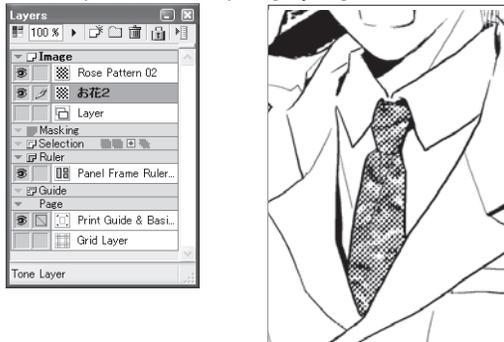
Voir le Chapitre 5 - Le Dessin pour plus de détails.

Gratter les Trames

Vous pouvez gratter les trames précédemment appliquées.

1. Sélectionner un Calque

Dans la palette des calques [Layers], sélectionnez le calque contenant la trame visée.



2. Changer la Couleur de Dessin

Prenez un outil de dessin dans la palette Outil [Tools] et changez la couleur de l'encre en transparente.

3. Dessiner Sur la Trame

Vous pouvez "gratter" les trames tout comme vous dessinez, mais en utilisant une couleur transparente. Cette fonction est utile pour la correction minutieuse de détails



Conseil

Les outils [Airbrush] et [Pattern Brush] comportent des options pour le grattage de trame. Les trames peuvent aussi être grattées avec la gomme [Eraser].

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

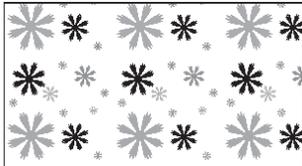
17

Comment Déplacer les Motifs d'une Trame

Les Motifs présents dans une trame que vous avez ou que vous allez coller peuvent être déplacés ou orientés à l'aide de l'outil de translation [Move Layer].

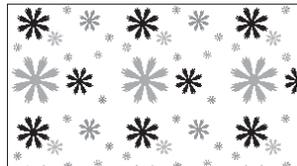
1. Trames Déjà Appliquées

Pour orienter ou déplacer les motifs, sélectionnez d'abord le calque de trame visé dans la palette des calques [Layers].



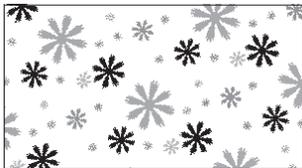
2. Déplacer les Motifs Dans la Trame

Pour déplacer le motif, prenez l'outil [Move Layer] dans la palette Outils et dans les options de l'outil, sélectionnez [Move Tone]. Maintenez et déplacez votre pointeur sur la planche pour déplacer le motif à l'intérieur du calque de trame.



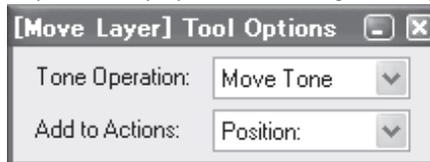
3. Orienter les Trames

Pour orienter le motif, prenez l'outil [Move Layer] dans la palette Outils et, dans les options de l'outil sélectionnez [Rotate Tone]. Maintenez et déplacez votre pointeur sur la planche pour effectuer la rotation.



4. Nouvelles Trames

Dans la palette des trames [Tones], double-cliquez sur la trame à utiliser. La palette des propriétés de trame [Tone Properties] s'ouvre alors.

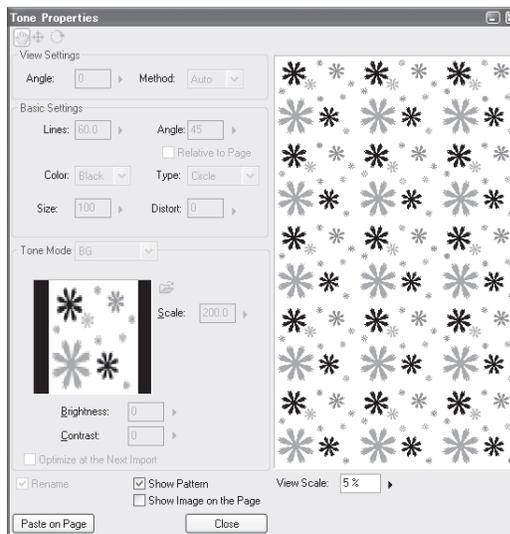


5. Déplacer les Motifs d'une Trame

Pour déplacer le motif, cliquez sur l'icône [Move] dans la palette [Tone Properties]. Maintenant cliquez et déplacez votre pointeur sur la planche pour déplacer le motif à l'intérieur du calque de trame. Cliquez sur OK pour confirmer.

6. Orienter le Motif de Trame

Pour orienter le motif, cliquez sur l'icône [Rotate] dans la palette [Tone Properties]. Maintenez et déplacez votre pointeur sur la planche pour effectuer votre rotation. Cliquez sur OK pour confirmer.



Conseil

Déplacez ou orientez les motifs d'une trame lorsque que ceux-ci ne sont pas totalement visibles ou mal orientés.

Comment Superposer des Trames

Vous pouvez superposer une trame sur une autre déjà existante.

1. Sélectionner une Zone

Sélectionnez une zone sur laquelle appliquer une trame



2. Appliquer la Première Trame

Pour coller la trame de base choisissez-la dans la palette [Tones], puis faites glisser son icône sur la planche.



3. Sélectionner de Nouveau

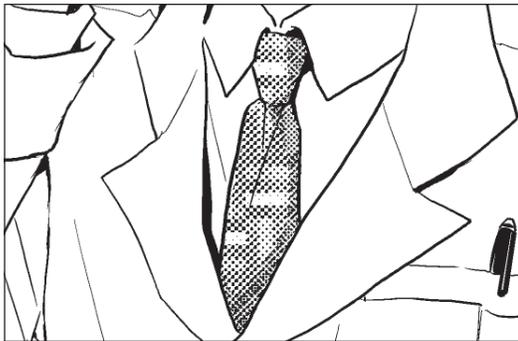
Sélectionnez une zone où coller la trame devant se superposer à la première.

(* à cet instant, la trame de base est cachée.)



4. Appliquer la Seconde Trame

Pour coller la seconde trame, choisissez une trame dans la palette [Tones] et faites la glisser sur votre planche.



Conseil

- Manga Studio évite le moirage des trames vectorielles et les calculs basés sur les réglages de la résolution d'impression. Cependant, le moiré peut apparaître quand des trames se chevauchent.
- Lorsque vous collez des trames avec le même nombre de lignes, les mêmes valeurs d'angle et de densité, l'effet de la superposition ne peut pas être retranscrit lors de l'impression. Collez les autres trames avec des valeurs de nombre de lignes d'angle et de densité différentes ou superposez les trames à l'échelle 100%.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

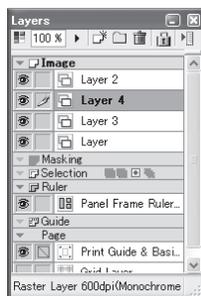
17

Dégradé Tramé (EX)

Utilisez l'outil [Gradation] pour créer rapidement et efficacement des dégradés (Calques [Raster] seulement).

1. Sélection du Calque

Sélectionnez le calque visé dans la palette des calques [Layers].



2. Sélection de la Zone

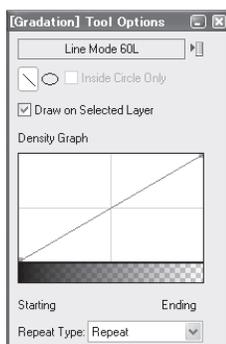
Dans la palette [Tools] prenez un outil de sélection et délimitez la zone souhaitée.



3. Réglages du Dégradé

Dans la palette Outils [Tools] prenez l'outil [Gradation]. Dans la palette des options [Gradation Tool Options] effectuez vos réglages.

Voir "Options de l'Outil Dégradé", Chapitre 5 page 74, pour plus de détails.



4. Appliquer le Dégradé

Cliquer-glissez votre pointeur sur la sélection pour créer un nouveau calque de trame comportant le dégradé (la densité dépend de la distance de votre "glissé"). Lorsque vous dessinez sur un calque de trame, ses réglages de trame sont remplacés par le dégradé. Le dégradé ne s'applique qu'à la sélection, si aucune sélection n'existe, le dégradé s'applique à la planche entière.



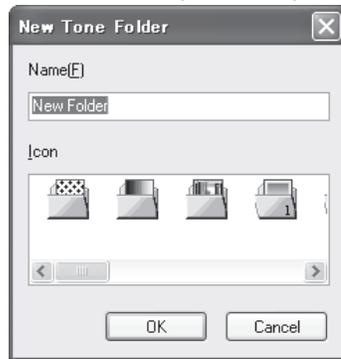
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13
- 14
- 15
- 16
- 17

Création d'un Arrière-plan Original Tramé (Images Halftone)

Des photographies et des images peuvent être utilisées en arrière-plan en subissant une conversion en trame demi-tons. Les formats compatibles avec Manga Studio sont : BMP, JPEG, PNG et TGA. Ce genre de trames est appelé "Background Tones." (Trames d'arrière-plan).

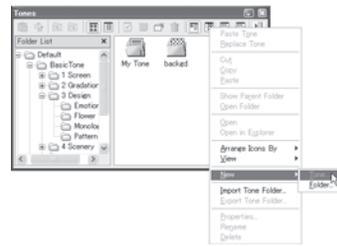
1. Créer un Dossier de Sauvegarde

Parcourez le dossier [User] accessible dans la palette des trames [Tones] et cliquez sur l'icône : Nouveau Dossier (New Folder).



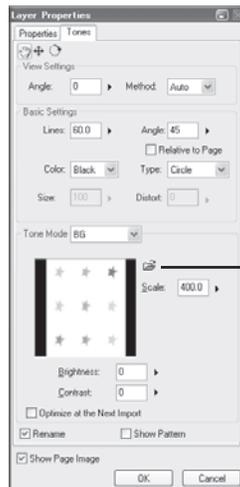
2. Ouvrir le Dialogue [Tone Properties]

Double-cliquez sur le dossier nouvellement créé et depuis le menu de la palette, sélectionnez [New] et [Tone] pour ouvrir le dialogue des propriétés de trame (Tone Properties).



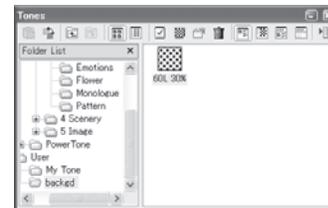
3. Création de la Trame d'Arrière-plan

Sélectionnez le Mode de Trame [BG]. Cliquez sur le bouton [Import] sélectionnez alors un fichier supporté (bmp, jpeg, png ou tga) et ajustez l'échelle [Scale], la luminosité [Brightness] et le Contraste - Cochez la case [Show Pattern] pour visualiser vos réglage dans la fenêtre de prévisualisation de la palette [Tone Properties] et sur le bouton [Show Pattern on the page] pour visualiser la trame sur la planche.



4. Sauvegardez la Trame d'Arrière-plan

Cliquez sur le bouton [Create...] pour sauvegarder la trame en tant que trame d'arrière-plan [Background Tone] sans l'appliquer à la planche. Vous pouvez appliquer les trames que vous avez créées tout comme des trames normales.



Conseil

Les photographies et les images publiées dans les magazines ou des collections de photos sont protégées par droits légaux. Ne les utilisez pas pour les trames d'arrière-plan, sauf si vous en avez acquis les droits. Lorsque vous utilisez une photo que vous avez prise vous-mêmes, vous devez aussi prendre en compte les éventuels droits d'image des objets ou personnes présents sur votre photo. Il est recommandé d'utiliser des images libres de droits disponibles sur internet ou dans les CD-ROMs de revues spécialisées ou dans une boutique vendant du contenu pour les artistes et les créatifs.

Création de Motifs Tramés Originaux

Les images sélectionnées peuvent être sauvegardées en tant que motif et peuvent être utilisées en tant que motif de trame [Pattern Tone].

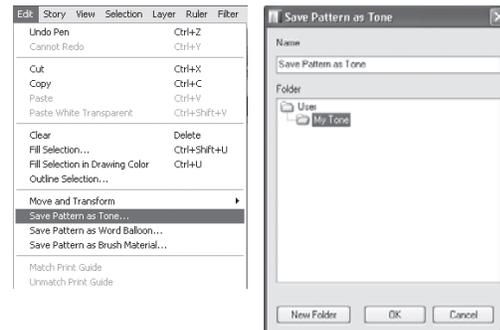
1. Sélectionner un Motif

Dessinez un motif sur la planche à l'aide d'un outil de dessin puis sélectionnez-le avec un outil de sélection.



2. Sauvegarder le Motif en tant que Trame

Dans le menu [Edit], cliquez sur [Save Pattern as Tone] pour ouvrir le dialogue de cette fonction. Dans la palette des trames [Tones], ouvrez le dossier [User] et appuyez sur l'icône de nouveau dossier [New Folder] afin de créer un dossier dans lequel ranger votre motif. Nommez votre motif et cliquez sur OK pour sauvegarder.



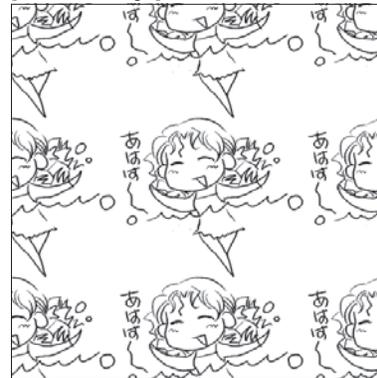
3. Ajuster la Nouvelle Trame

Dans la palette [Tones], ouvrez le dossier [User] et double-cliquez sur la vignette du nouveau motif tramé pour ouvrir la palette des propriétés [Tone Properties]. Procédez aux réglages appropriés.



4. Appliquer la Trame

Vous pouvez coller la trame précédemment créée en appuyant sur le bouton [Paste on Page], tout comme avec une trame normale.

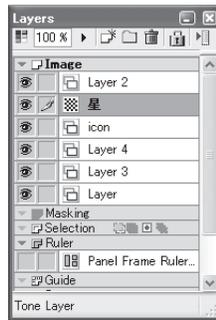


Remplacer des Trames (EX)

Vous pouvez très facilement et rapidement remplacer une trame précédemment appliquée par une autre. Remplacer des trames d'écran telles que demi-tons et dégradés à toujours été facile, ce qui n'était pas la cas pour les motifs tramés. Grâce à cette fonction, vous pouvez remplacer des motifs tramés d'un simple clic de bouton.

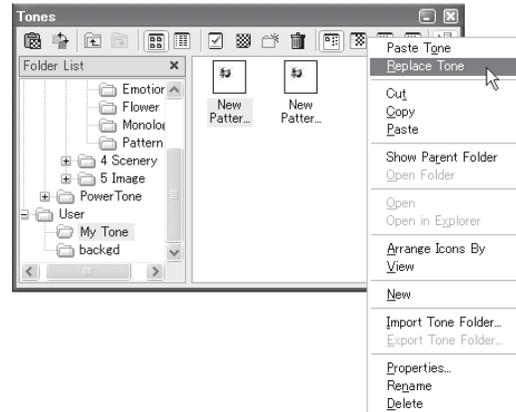
1. Sélectionner le Calque de Trame

Sélectionnez le calque contenant la trame à remplacer.



2. Sélectionner la Nouvelle Trame

Sélectionnez la trame que vous désirez appliquer appuyez sur le bouton de [Menu] et sélectionnez [Replace Tone], ou cliquez sur le bouton [Replace Tone] de la palette des trames [Tones].



3. L'Ancienne Trame est Remplacée

Manga Studio a remplacé l'ancienne trame par la nouvelle.



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

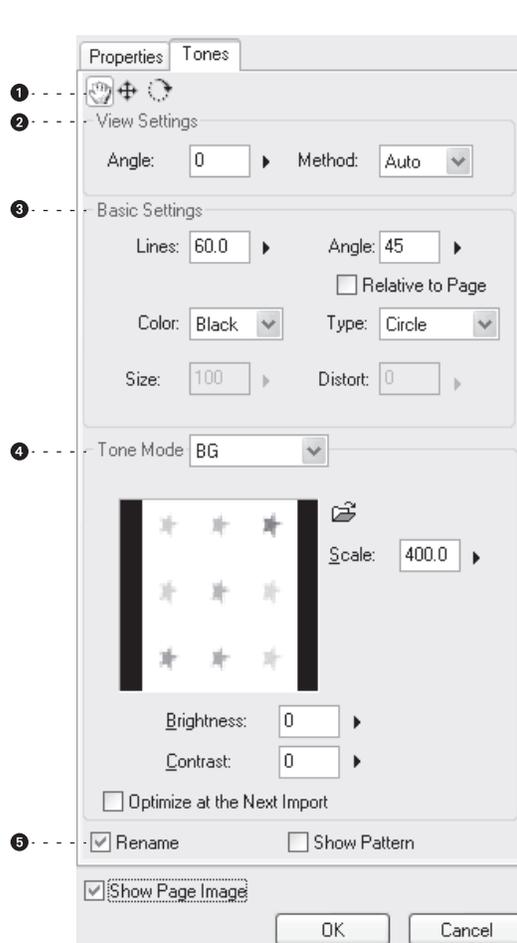
15

16

17

Paramétrage des Trames - [Tone Settings]

Dans la palette des Calques [Layers], double-cliquez sur l'entrée du calque contenant la trame collée pour qu'apparaisse l'onglet [Tones] dans la palette des propriétés du calque [Layer Properties] et accéder aux options de réglage de la trame.



1 [View Settings] - Options d'Affichage

[Angle]

Fixez l'angle du motif pour chaque trame. Cliquez sur le symbole ▲ et déplacez le curseur pour déterminer un angle - de 0 à 359 degrés.

[Method]

Vous pouvez choisir d'afficher tout le calque en gris pour débusser facilement les trames mal placées. Le mode d'affichage peut être choisi parmi ces trois possibilités :

- [Auto]
Les trames fines peuvent ne pas être visibles en demi-tons (halftones) si le zoom est faible. Dans ce cas, l'affichage se change automatiquement en gris.
- [Gray]
Affiche toujours la trame en gris.
- [Halftone]
Affiche la trame en demi-tons (halftones), le cas échéant.

2 Basic Settings - Réglages Généraux

[Lines]

Entrez le nombre de lignes de trame - de 5.0 à 85.0. Lorsque vous agissez après avoir appuyé sur le symbole ▲, le segment peut être de 27.5 à 85.

[Angle]

Entrez une valeur ou déplacez le curseur pour déterminer l'angle des lignes demi-ton. Habituellement, l'angle est fixé sur 45 degrés. Cliquez sur le symbole ▲ et déplacez le curseur pour déterminer un angle de 0 à 359 degrés.

[Relative to Page]

Cochez cette case pour déterminer l'angle de trame entre le motif de chaque trame et la planche. Habituellement, la planche s'oriente par rapport à l'angle d'affichage (de vue), si l'angle d'affichage de la planche est de 30 degrés, la trame demi-tons est orientée à 75 degrés (30° + 45° par défaut).

[Color]

Choisissez la couleur de trame (Noir ou Blanc) - [Black] / [White].

[Type]

Sélectionnez le type de trame parmi : Point [Circle], Carré [Square], Diamant [Diamond], Ligne [Line], Croix [Cross], [Ellipse] et Bruit [Noise].

[Size]

Lorsque le Bruit [Noise] est sélectionné en tant que [Type], entrez une valeur de 10 à 1000 ou déplacez le curseur.

[Distort]

Lorsque le [Type] : Bruit [Noise] est sélectionné, entrez une valeur de 10 à 1000 ou déplacez le curseur.

③ [Tone Mode] - Genre de Trame



[Normal]

Lorsque le genre de la trame [Tone Mode] est [Normal] les propriétés suivantes sont disponibles :

[Density] - Densité

Entrez une valeur ou cliquez sur le symbole ▲ et déplacez le curseur pour fixer une densité de trame - de 0 à 100 %.



[Gradation] - Dégradé

Lorsque [Gradation] est sélectionné comme genre de trame [Tone Mode], les propriétés suivantes sont disponibles :

[Shape] - Forme

Sélectionnez la forme de dégradé :

- [Line] - Linéaire
Génère un dégradé linéaire (le long d'une ligne).
- [Circle] - Radial
Génère un dégradé radial (autour d'un cercle)

[Flatten] - Plan

Disponible lorsque le dégradé radial [Circle] est sélectionné en tant que forme [Shape]. Ajuste la forme du cercle de dégradé en l'aplatissant selon un ratio longueur/diamètre (horizontal) de façon à créer une ellipse. Entrez une valeur comprise entre 0.1 et 1000 pour ajuster l'aplat.

[Density Graph] - Graphe Personnalisé

Glissez le point de contrôle pour ajuster la densité du dégradé. Vous pouvez ajouter d'autres points de contrôles et personnaliser votre dégradé.

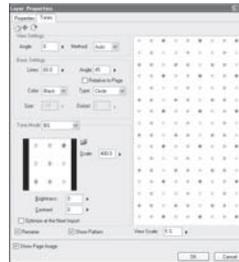
[Repeat Size] - Intervalle de Répétitions

Entrez la longueur de cycle (de répétition) du motif du dégradé - de 0.1 à 50.0 cm. Par exemple, le motif du dégradé est répété tous les 5.0 cm lorsque cette valeur est de 5.0 cm.

[Repeat Type] - Type de Répétition

Sélectionnez un des types de répétitions suivants :

- [Repeat] - Répéter
Le dégradé est répété selon l'intervalle spécifiée dans le champ [Repeat Size].
- [Back-to-back]
Le dégradé est répété avec des couleurs inversées et selon l'intervalle spécifiée dans le champ [Repeat Size].
- [None] - Aucun
Le dégradé est répété jusqu'à ce sa taille atteigne la valeur spécifiée dans le champ [Repeat Size].



[BG]

Lorsque [BG] est sélectionné en tant que genre de trame [Tone Mode], les propriétés suivantes sont disponibles :

[Open File] - Ouvrir un Fichier

Cliquez ici pour ouvrir un fichier image.

[Preview] - Prévisualisation

Affiche l'image sélectionnée en tant qu'arrière-plan tramé.

[Scale] - Échelle

Modifie la taille de l'arrière-plan tramé. Entrez une valeur comprise entre 10.0 et 2000.0 ou déplacez le curseur pour ajuster la taille de l'image.

[Brightness] - Luminosité

Modifie la luminosité de l'arrière-plan tramé. Entrez une valeur comprise entre -100 et +100 ou déplacez le curseur pour ajuster la luminosité de la trame.

[Contrast]

Modifie le contraste de l'arrière-plan tramé. Entrez une valeur comprise entre -100 et +100 ou déplacez le curseur pour ajuster le contraste de la trame.

④ Other - Autre

[Rename] - Renommer

Cochez cette case pour renommer la trame affichée sur son calque [Tone Layer].

[Show Pattern] - Montrer le Motif

Cochez cette case pour agrandir le dialogue sur la droite et afficher une prévisualisation de la trame.

[View Scale] - Taille de l'affichage

Disponible lorsque [Show Pattern] est coché. Entrez une valeur ou déplacez le curseur pour modifier la taille de la prévisualisation - de 5% à 100%.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

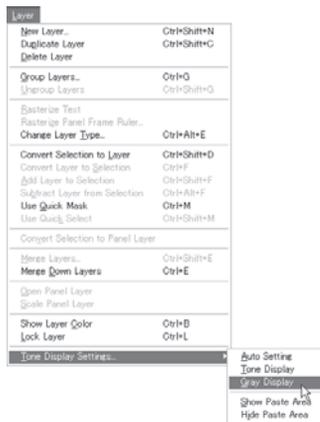
17

Paramètres d’Affichage d’un Calque de Trame

Utilisez cette fonction pour changer la couleur d’affichage d’un calque de trame. Sélectionnez un calque de trame et dans le menu de la palette des calques [Layers] cliquez sur [Tone Display Settings] et choisissez l’une des trois options suivantes : [Auto Setting] [HalfTone] ou [Gray]. Nota: Vous pouvez aussi régler l’affichage de la trame depuis l’onglet [Tones] de la palette des propriétés du calque [Layer Properties] (voir section précédente : "Réglages de Trame").

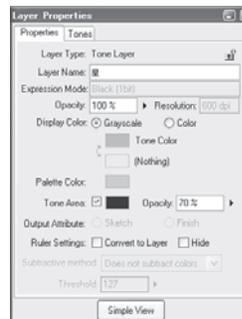
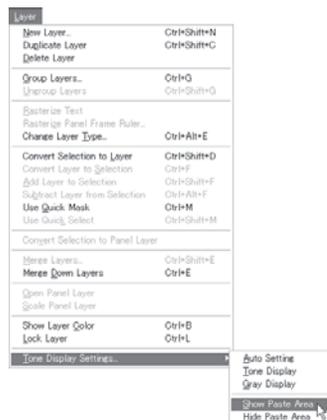
1. Afficher le Calque en Gris [Gray].

Vous pouvez afficher le calque en niveau de gris pour faciliter débutsquer les trames mal placées



2. [Show Paste Area/ Hide Paste Area] - Afficher - ou non - les Zones Tramées

Vous pouvez afficher avec une couleur spécifique les zones comportant des trames. Cette fonction permet aussi de sélectionner deux calques de trames, ou plus en même temps. Dans le menu [Layer], sélectionnez [Tone Display Settings], puis au choix [Show Paste Area] (montrer les zones tramées) ou [Hide Paste Area] (ne pas monter les zones tramées). cette fonction est aussi directement accessible depuis la palette des propriétés du calque [Layer Properties].



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

Au sujet des Propriétés du Calque

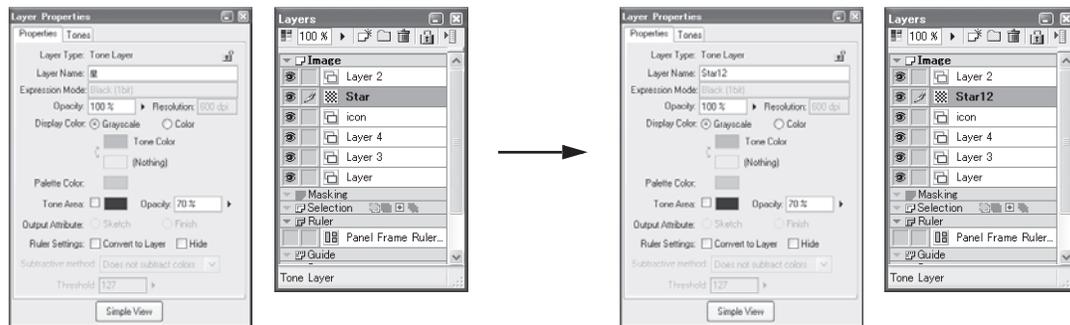
La couleur de trame (Tone Area color) est la couleur du motif de trame.

Vous pouvez choisir une autre couleur d'affichage pour les parties tramées [Tone Area] en cliquant sur l'échantillon de couleur. L'Opacité peut être aussi ajustée en entrant une valeur ou en déplaçant le curseur. Vous pouvez personnaliser la couleur en combinant plusieurs autres

Options des Entrées de la palette des Calques [Layers].

Vous pouvez améliorer l'identification et l'organisation des calques dans la palette [Layers] en utilisant une couleur pour chacun d'eux et/ou en les renommant. Les calques de trame affichent généralement leur nombre de lignes et leur densités. Les calques peuvent être renommés en entrant un nom différent dans le champ : [Layer Name].

Pour changer la couleur de l'entrée du calque, cliquez sur l'échantillon de couleur intitulé [Palette Color].



Avant

Après

Verrouiller/Déverrouiller

Vous pouvez verrouiller ou déverrouiller les calques et les protéger ainsi contre des modifications intempestives. Cliquez sur l'icône représentant un verrou pour verrouiller ou pour déverrouiller le calque.

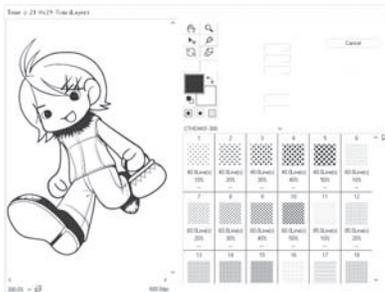
Conseil

Vous pouvez définir un calque guide spécifique à chaque calque de trame.
Voir le Chapitre 5 - Le Dessin pour plus de détails.

Computones (EX)

Qu'est-ce que "Computones" ?

Les trames Computones sont un ensemble de trames d'écran de différentes résolutions à installer en tant que module indépendant (plugin), ces trames peuvent être importées et sont collées directement sur un calque [Raster] de la planche - elles sont donc directement pixelisées- Le navigateur Computone est un moyen rapide et efficace de travailler avec les trames Computones. Celui-ci affiche les vignettes des trames, comporte une fenêtre de prévisualisation et un éditeur. Le navigateur Computones permet l'importation de n'importe quelle combinaison de trames dans le "Computones Standard Material Set" ainsi que le contenu à l'usage de trame, inclus dans le catalogue Computones ("Computones Material Catalog"). Le navigateur Computones peut aussi bien importer les objets inclus dans l'ensemble : "Computones Standard Tone Material Set" que divers catalogues de trames compatibles "Computones", comme les "Computones Material Catalogs". L'interface et les trames sont spécialement conçus pour éviter les effets de moiré.



L'Ensemble "Computones Standard Tone Material Set"

Cet ensemble inclut 259 types de trames basiques, facile d'emploi, soigneusement sélectionnées et essentielles pour la production de bande dessinée.

Toutes ces trames peuvent être appliquées indépendamment de la résolution. Les motifs demi-tons tramés ont été choisis suivant leur résolution. Trois types de trames monochromes (300dpi, 600dpi et 1200dpi) et 14 types de trames Niveau de Gris sont disponibles. Ces trames comportent des données de haute qualité qui évite tout moirage et chacune d'entre elles a été soigneusement conçue par les artistes professionnels, auteurs de bande dessinée. Aucune des trames n'est affectée par le moiré ou la déformation. Tous deux sont pris en compte puis uniformément optimisés.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

Installation de "Computones Standard Tone"

"Computones" est intégré dans Manga Studio EX Ver 3.0 en tant que Filtre. Les données de Computones [Basic] sont disponibles via le module : Plug-in "Computones for Manga Studio" qui est présent dans le CD-rom ou inclus dans le téléchargement. Veuillez installer le module selon la procédure suivante :

1. Installer Manga Studio

Installez tout d'abord "Manga Studio EX Ver.3.0." et suivez le processus d'installation de Manga Studio EX Ver.3.0
* Sauf si Manga Studio est déjà installé.

2. Lancer "install.exe"

Lancez l'exécutable :
"Computones Built-in Tones\XXXXdpi\install.exe."
Le dossier "XXXXdpi," se réfère à la résolution des trames qu'il contient. Les trames de Computones sont classées selon leurs types et sont rangées en dossiers, selon une structure hiérarchisée comme indiqué ci-dessous :



- Computones Built-in Tones\
300dpi : Trames de 300dpi
- Computones Built-in Tones\
600dpi : Trames de 600dpi
- Computones Built-in Tones\
1200dpi : Trames de 1200dpi
- Computones Built-in Tones\
Gray: Trames Niveau de Gris

Dots	54 types	162 trames
Lines	52 types	131 trames
Gradation	30 types	90 trames
Sand Gradation	20 types	60 trames
Sand	34 types	102 trames
Special Effects	15 types	45 trames
Hatching	2 types	6 trames
Hatching Gradation	2 types	6 trames
Patterns	9 types	27 trames
Rendering Lines	22 types	66 trames
Speed Lines	5 types	15 trames
Gray Tone	14 types	14 trames
Total	259 types	724 trames

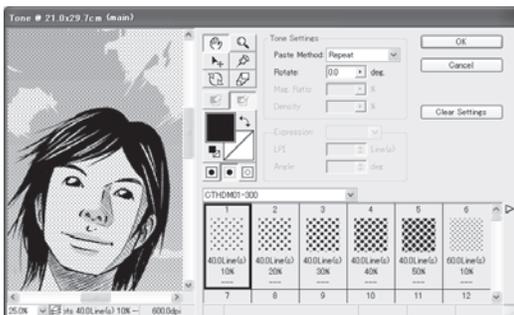
3. Utiliser Computone

Après l'installation; les trames installées sont disponibles en sélectionnant l'entrée "Computones" du Menu [Filter] (uniquement pour Manga Studio EX).

* Le moiré peut survenir lors de l'impression d'un document sur une imprimante ayant une résolution de sortie différente de celle des trames Computones utilisées.

Comment Appliquer les Trames

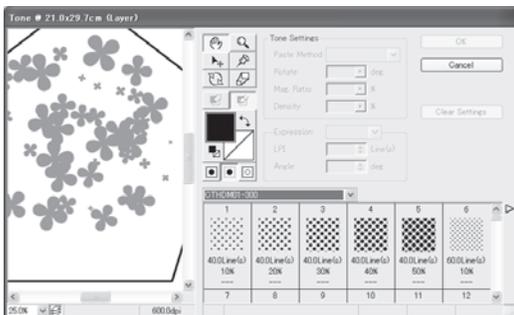
Vous pouvez coller un des types de "Trames d'Écran" Computones dans la zone sélectionnée [Tone Drawing Area]. Si aucune zone n'est sélectionnée, le calque est alors entièrement rempli.



1. Créer ou Ouvrir une Planche

Ouvrez Manga Studio puis sélectionnez : menu [File] / [New] puis [Page...] pour ouvrir le dialogue de création de nouvelle planche. Spécifiez la résolution de la planche et cliquez sur OK.

* Pour utiliser une Planche déjà existante, sélectionnez : menu [File] / [Open], puis sélectionnez la page souhaitée au travers du dialogue [Open File].



2. Sélection d'une Zone

Sélectionnez une zone sur laquelle appliquer une trame. Dans cet exemple, sélectionnez la partie des cheveux du personnage avec la baguette magique [Magic Wand]. La zone sélectionnée est appelée [Tone Drawing Area].

3. Activer "Computones"

Sélectionnez le menu [Filter] / [Computones]. La palette contenant les trames d'écran s'ouvre alors. Une partie de la trame est affichée à l'échelle 100% dans la fenêtre de prévisualisation, sur la gauche de la palette. Si aucune zone de la planche n'est sélectionnée la totalité de celle-ci sera remplie par la trame Computone.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

4. Sélectionner un Ensemble [Tone Set]

Dans le menu déroulant [Tone Set ##### dpi], sélectionnez un ensemble de trames (suivant résolution et/ou niveau de gris). Le détail de la trame est affiché sous chaque vignette (visible par défaut).

5. Sélectionner une Trame

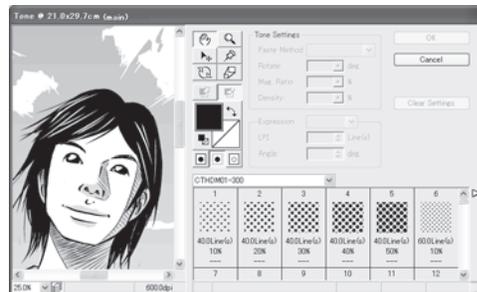
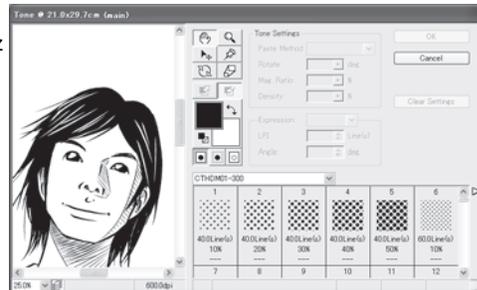
Cliquez sur la trame d'écran souhaitée. Si une trame Niveau de Gris est sélectionnée, les options supplémentaires de densité, de linéature (lpi) d'Expression, d'orientation sont alors actives.

6. Appliquer le Trame

Cliquez sur la trame désirée pour remplir la sélection effectuée lors de l'étape 2 avec le motif. Cliquez simplement sur une autre trame de l'ensemble [Tone Set] pour changer votre choix.

7. Confirmer Votre Choix

Appuyez sur OK pour Coller la trame sur la planche. La trame est collée sur la planche et le système retourne à Manga Studio. Cliquez sur [Cancel] pour quitter sans appliquer de trame et retourner à Manga Studio.



* Pour appliquer la trame sur une partie différente répétez l'étape 4.

* Pour appliquer une trame sur un nouveau calque Manga Studio, ce nouveau calque devrait être créé avant d'ouvrir Computones.



Planche sur laquelle Une Trame est collée



Planche sur laquelle Toutes les Trames ont été collées



Planche Complète sur laquelle Toutes les Trames ont été collées et l'arrière plan conçu.

* Les Trames du Catalogue "Computones Material Catalog" ont été utilisées.

Coller la Trame sur un Nouveau Calque

Pour coller une trame Computones sur un calque particulier, sélectionnez ou créez le calque dans Manga Studio avant d'ouvrir Computones.

1. Sélectionner un Calque

Sélectionnez un calque dans la palette des calques [Layers].

2. Créer un Nouveau Calque [New Layer]

Sélectionnez [New Layer] dans le menu de la palette [Layers].

3. Entrer une Résolution

Dans la dialogue de création d'un nouveau calque, sélectionnez le type [Raster Layer]. Choisissez une résolution et cliquez sur OK.

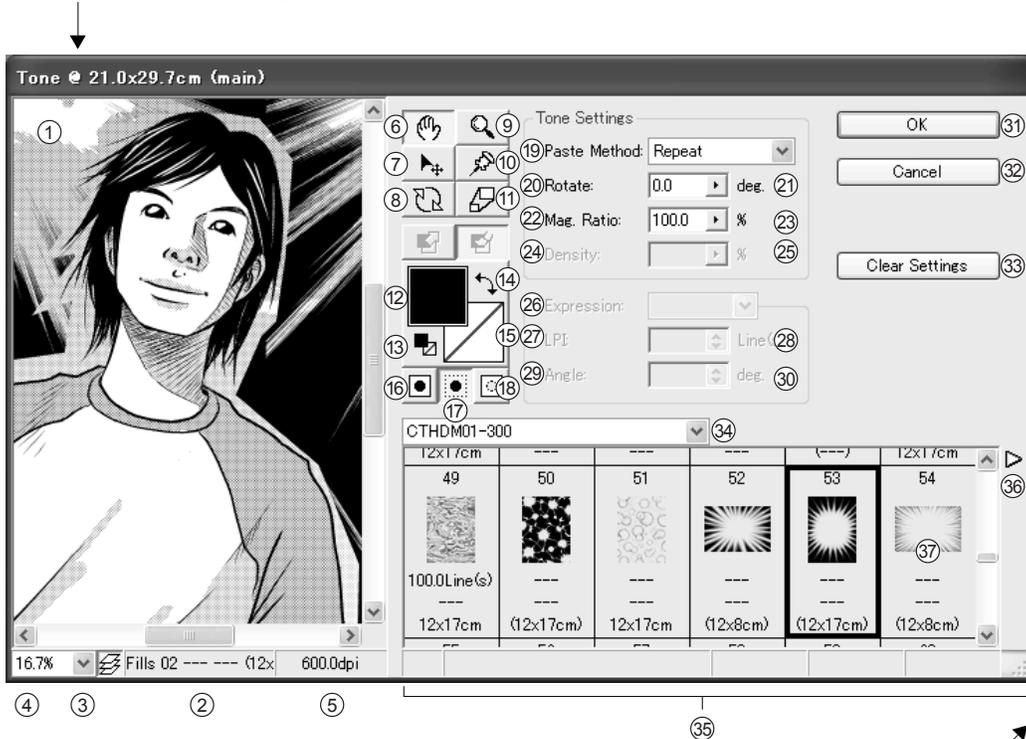
4. Appliquer la Trame d'Écran

Suivez les étapes suivantes pour appliquer la trame Computone sur le calque

Fonctions des Trames d'Écran Computones

* Les trames d'écran sont trop grandes pour être utilisées entièrement. Au lieu de cela, la zone sélectionnée par Manga Studio limite les parties visibles des trames. Votre zone de sélection devrait être déterminée avant l'ouverture de Computones. Si aucune sélection n'est effectuée, alors la trame s'affiche et sera appliquée sur toute la planche.

Taille, Résolution et Genre de l'image sont indiqués dans la barre titre.



Faites glisser ce coin pour modifier la taille de la fenêtre.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

1. Fenêtre de Prévisualisation

Vous pouvez utiliser la fenêtre de prévisualisation, sur la gauche de la palette, pour voir le résultat sur votre sélection en cours. Utilisez les barres de défilement pour naviguer dans cette fenêtre. Vous pouvez aussi zoomer et agrandir l'ensemble de la palette.

2. Champs : [Tone Settings]

Les nom, linéature (LPI), taille et autres informations sur la trame sélectionnée sont indiqués ici. Toutefois, si la palette est trop étroite, il se peut que toutes ces informations ne soient pas affichées, dans ce cas, agrandissez la fenêtre.

3. Bouton : [Preview Display Mode]

En activant/désactivant ce bouton, vous pouvez afficher la seule zone sélectionnée (Off) ou tous les calques tels que vous les voyez sur la planche (On). Dans la fenêtre de prévisualisation, la trame appliquée est placée au-dessus des autres calques, quelque soit l'ordre d'empilement du calque d'origine. Après avoir cliqué sur OK, la trame est collée sur le calque ciblé.

4. Menu Déroulant : [Preview Display Ratio]

Ce menu déroulant vous permet de choisir une valeur fixe de zoom pour l'affichage de la fenêtre de prévisualisation, parmi 13 possibilités qui vont de 5% à 800%. Cette fonction est équivalente à l'outil Zoom. La taille de la trame n'est pas affectée.

5. Champ : [Image Resolution]

La résolution (en dpi) de la trame sélectionnée est indiquée à cet endroit.

6. Outil "Main" (Hand)

En cliquant sur l'outil [Hand], le curseur prend la forme d'une main. Vous utilisez cet outil pour vous déplacer dans la fenêtre de prévisualisation. Vous pouvez faire la même chose avec les barres de défilement. Cette fonction ne permet pas de déplacer les épingles et l'essai d'autres trames en lieu et place de la précédente.

7. Outil "Déplacer" (Move)

En cliquant sur l'outil [Move], le curseur prend la forme d'une croix fléchée. Utiliser l'outil [Move] dans la fenêtre de prévisualisation vous permet de déplacer les épingles (FAUX) ou d'appliquer une trame sans déplacer l'image elle-même (les coordonnées précédentes sont conservées). Lorsque qu'une sélection est active sur le calque ciblé, la sélection est affichée en blanc ou en gris et les autres parties sont affichées en rose (à la manière d'un masque rapide).





8. Bouton "Rotation"

En cliquant sur le bouton [Rotate], le curseur prend la forme d'un cercle à deux flèches. Agir dans la fenêtre de prévisualisation avec cet outil permet d'orienter la trame autour de son épingle (pin). Son effet est apparent lorsque vous collez une trame comportant des motifs de grande taille. Lorsque qu'une sélection est active sur le calque ciblé, la sélection est affichée en blanc ou en gris et les autres parties sont affichées en rose (à la manière d'un masque rapide).

9. Outil Zoom

En cliquant sur l'outil [Zoom], le curseur prend la forme d'une loupe. Vous utilisez cet outil pour naviguer et magnifier la vue dans la fenêtre de prévisualisation selon 13 pré-réglages qui vont de 5% à 800%. Cliquez dans la fenêtre avec l'outil pour zoomer. Maintenez enfoncée la touche [Alt] en cliquant dans la fenêtre pour effectuer un zoom arrière. Cet outil ne change que la taille de l'affichage, la taille de la trame n'est pas affectée.

10. L'Épingle" (Pin)

En cliquant sur l'outil [Pin], le curseur prend la forme d'une épingle de tableau. Avec cet outil, vous placez une Épingle et créez un nouveau point de pivot pour des opérations de rotation et de mise à l'échelle. Vous pouvez déplacer l'Épingle en cliquant avec l'outil sur une nouvelle position. Par défaut, la position de l'Épingle est le coin supérieur gauche de la planche

11. Outil "Mise à l'Échelle" (Scale)

En cliquant sur l'outil [Scale], le curseur prend la forme d'une double flèche assymétrique. Vous utilisez cet outil pour redimensionner la trame sélectionnée de manière proportionnelle et centrée sur le point d'épingle. Vous réduisez la trame en faisant glisser le pointeur vers l'épingle. vous agrandissez la trame faisant glisser le pointeur en l'éloignant de l'épingle. La valeur de zoom est indiquée dans un champ séparé; vous pouvez changer cette valeur en entrant directement une valeur différente. Lorsque qu'une sélection est active sur le calque ciblé, la sélection est affichée en blanc ou en gris et les autres parties sont affichées en rose (à la manière d'un masque rapide). Si une trame binaire monochrome non redimensionnable est sélectionnée, le curseur devient emprunte la forme d'une icône d'interdiction, vous indiquant qu'aucune action n'est permise.

12. Couleur du Premier-plan

La couleur par défaut est le Noir plein. Si le mode de dessin est le Transparent, alors la couleur du dessin est transparente.

13. Icône [Default Color Settings]

Cliquer sur cette icône renvoie les couleur par défaut : "Noir plein" pour le premier-plan et "Transparent" pour l'arrière-plan. En activant une autre trame, la couleur utilisée pour le dessin précédent et la couleur de fond sont maintenues. En cliquant sur cette icône, le mode de colorisation permute automatiquement sur le mode par défaut (Noir sur Transparent).

14. Permuter des Couleurs : Icône [Swap Color]

Cliquer sur cette icône permute les couleurs de premier et d'arrière-plan et vous obtenez le négatif de la trame. Par exemple, si une trame demi-tons (halftones) avec une densité de 20% est appliquée, la densité sera de 80% si vous cliquez sur cette icône. Cliquez deux fois pour retourner à l'état original.

15. Couleur de l'Arrière-Plan

Par défaut, la couleur d'arrière-plan est transparente. Lorsque les modes Standard ou [BG Trans] sont sélectionnés en tant que couleur de premier-plan, alors la couleur d'arrière-plan est le Blanc plein.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

16. Bouton : [Render FG & BG Colors]

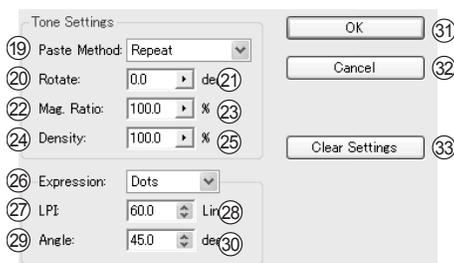
Lorsque ce bouton est pressé, le rendu se fait sur fond opaque (Blanc ou Noir suivant les couleurs de premier et d'arrière-plans). Toute transparence est donc aplatie ce qui implique que l'illustration ainsi que le fond sont dessinés sur la planche. L'affichage des boîtes de couleurs des premier et arrière-plans sont automatiquement mises à jour. En activant une autre trame, les couleurs précédentes sont maintenues.

17. Bouton : [Render in FG Color]

Lorsque ce bouton est pressé, le rendu se fait sur un Fond Transparent avec la couleur de premier-plan est utilisée pour le dessin. L'affichage des boîtes de couleurs des premier et arrière-plans sont automatiquement mises à jour. En activant une autre trame, les couleurs précédentes sont maintenues.

18. Bouton : [Render in BG Color]

Lorsque ce bouton est pressé, le rendu est effectué avec la couleur d'arrière-plan et la couleur de premier-plan est alors transparente. L'affichage des boîtes de couleurs des premier et arrière-plans sont automatiquement mises à jour. En activant une autre trame, les couleurs précédentes sont maintenues.



19. Bouton/Menu : [Paste Method]

Vous pouvez choisir la méthode d'application dans ce menu déroulant. Pour les trames de Points, de Lignes et de bruit (sand), vous pourriez choisir [Repeat] ou [Flip Repeat] (répétition normale ou miroir). Pour les lignes en rayons, les trames à motif et Niveau de Gris, vous pourriez choisir [Flip] (miroir), [Flip Repeat] (miroir répété), [Dont Repeat] (ne pas répéter), [No-Flip Repeat] (pas de miroir répété) et [Fold Over] (replié).

20. Champ : [Rotate]

Entrez une valeur de 0 à 360 degrés par incréments de 0.1 degré pour orienter la trame autant que vous le voulez. Entrer une valeur plus grande que 360 degrés résulte à la différence entre cette valeur et 360°. Pour valider votre valeur, cliquez n'importe où dans la palette.

21. Curseur de Rotation

Vous pouvez aussi fixer l'angle d'orientation en déplaçant le curseur d'angle. Le curseur s'étend de -360 à 360 degrés par incréments de 1°. Pour ceci, utilisez les flèches 'Haut' et 'Bas' de votre clavier. Lorsque qu'une sélection est active sur le calque ciblé, la sélection est affichée en blanc ou en gris et les autres parties sont affichées en rose. Déplacez votre pointeur en dehors du curseur pour le fermer.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

22. Champ : [Mag] - Taille de la Trame

Entrez ici une valeur pour fixer la taille de la trame à appliquer. Vous pouvez entrer une valeur comprise entre 10% et 1000%, par incréments de 0.1%. Pour valider votre valeur, cliquez n'importe où dans la palette.

23. Curseur de Taille [Mag]

Vous pouvez aussi fixer la taille de trame déplaçant le curseur [Mag Ratio].

Le curseur s'étend de 10% à 1000% par incréments de 0.1% - utilisez les flèches 'Haut' et 'Bas' de votre clavier pour incrémenter par pas de 1%. Lorsque qu'une sélection est active sur le calque ciblé, la sélection est affichée en blanc ou en gris et les autres parties sont affichées en rose.

Déplacez votre pointeur en dehors du curseur pour le fermer.

24. Champ : [Density] (Trames NivGris - Grayscale)

Entrez ici une valeur de Densité de trame - de 20% à 180%, par incréments de 0.1%. Pour valider votre valeur, cliquez n'importe où dans la palette.

25. Curseur de Densité (Trames NivGris - Grayscale)

Vous pouvez aussi fixer la densité de la trame en déplaçant le curseur d'angle.

Le curseur s'étend de 20% à 180%, par incréments de 0.5% - utilisez les flèches 'Haut' et 'Bas' de votre clavier pour incrémenter par pas de 1%.

Déplacez votre pointeur en dehors du curseur pour le fermer.

26. Champ : [Expression] (Trames NivGris - Grayscale)

Vous pouvez choisir comment exprimer les demi-tons de votre trame grayscale sélectionnée parmi : Points [Dots], Lignes [Line], Croix [Cross], ou Aléatoire [Random].

27. Linéature [LPI] (Trames NivGris - Grayscale)

Entrez la valeur de linéature (LPI) comprise entre 1 et 85 points (ou autre lignes, etc.) par pouce, déterminant ainsi une trame plus ou moins ombrée. L'incrément des valeurs est de 0.1.

Pour valider votre valeur, cliquez n'importe où dans la palette.

Si vous voulez éviter des sautes de tons, vous devriez spécifier 20 LPI pour une image de 300 dpi ou moins et 40 LPI pour une image de 600 dpi ou moins.

28. Boutons : [LPI] (Trames NivGris - Grayscale)

En cliquant sur les boutons haut et bas situés sur la droite du champ de valeur LPI, vous spécifiez une valeur de linéature pour vos demi-tons de trame Niveau de Gris et selon l'angle de tramage retenu. Chaque clic amène une des valeurs pré-établies (les plus souvent utilisées par les artistes professionnels). Ces valeurs sont :

20, 27.5, 32.5, 42.5, 50, 55, 60, 60, 65, 70, 75 et 80 LPI. L'image de prévisualisation est actualisée à chaque clic.

Si vous voulez éviter des sautes de tons, vous devriez spécifier 20 LPI pour une image de 300 dpi ou moins et 40 LPI pour une image de 600 dpi ou moins.

29. Champ d'Angle (Trames NivGris - Grayscale)

Vous pouvez spécifier une linéature (lpi) afin d'obtenir une trame niveau de gris plus ou moins ombrée selon l'angle de tramage retenu. Entrez une valeur comprise entre -360 et 360 degrés, par incréments de 0.1 degré.

Nous recommandons d'utiliser normalement la valeur par défaut de 45 degrés.

Pour valider votre valeur, cliquez n'importe où dans la palette.

30. Boutons d'Ajustement de l'Angle (Trames NivGris - Grayscale)

En cliquant sur les boutons haut et bas situés sur la droite du champ de valeur d'angle, vous spécifiez un angle de tramage pour les lignes (ou points, etc.). Chaque clic amène une des valeurs pré-établies suivantes : 0,15, 30, 45, 60, 75, 90, 105, 120, 135, 150 et 165 degrés. La prévisualisation est actualisée à chaque clic.

Vous ne pouvez pas déterminer cet angle si le mode d'expression de la trame est : [Random] (bruit aléatoire).

31. Bouton : [OK]

Cliquer sur ce bouton sauvegarde vos réglages de trame, applique la trame sur le calque sélectionné et ferme la palette Computones. Les options d'interface de la palette Computones sont aussi sauvegardés.

32. Bouton d'Annulation : [Cancel]

Cliquer sur ce bouton annule l'application de la trame Computones sur votre sélection et vous renvoie sur votre planche Manga Studio. Cependant, les options d'interface de la palette Computones sont sauvegardés. Les fonctions de menu ne sont pas annulées.

33. Bouton : [Clear Settings]

Presser ce bouton renvoie les réglages de trame à leurs valeurs par défaut qui sont les suivantes :

[Paste Method] Repeat

[Angle] 0 degrees

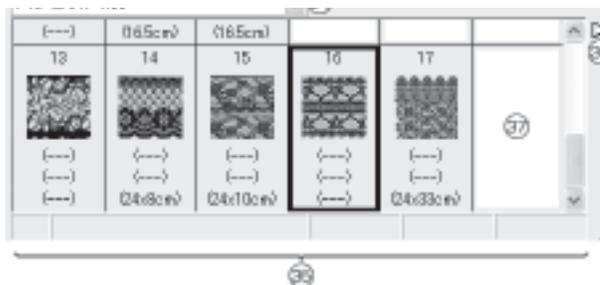
[Magnification] 100%

[Density] 100%

[Expression] Dot

[LPI] 60

[Angle] 45 degrés



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

34. Menu déroulant : [Tone Set Selection] - Dossiers de Trames

Choisissez le dossier de trames que vous désirez utiliser. Cliquez sur ce menu et sélectionnez un dossier parmi ceux répertoriés dans la liste. Lorsque vous avez choisi votre ensemble de trames, son contenu s'affiche dans la fenêtre d'information (35).

Un maximum de 100 dossiers de trames peuvent être contenus dans le menu déroulant. Dans certains cas, il se peut que tous les dossiers de trames ne s'affichent donc pas dans ce menu.

Dans ce cas, procédez comme suit :

1) Créez un nouvel ensemble de trames en cliquant sur l'entrée [New Tone Set...], accessible par le menu situé sur le montant droit de la palette.

2) Ouvrez de nouveau le menu de la palette et importez un ensemble [Tone Set] en cliquant sur l'entrée [Import Tone Set File], sauvegardez le [Tone Set].

35. Fenêtre d'Information

Quand vous choisissez une trame dans la fenêtre [Tone Set], diverses informations sur cette trame sont indiquées. Dans la fenêtre [Tone Information], de gauche à droite, vous trouvez : Le Numéro d'indexation [Tone Set Index Number], le Titre, la Linéature (LPI), la Densité, et la Taille de la trame. Un signe "---" est affiché lorsqu'aucune information n'est disponible ou qu'elle ne se justifie pas. [Tone Set Index Number] est le numéro de trame qui est indiqué à ses côtés dans la fenêtre. Ces nombres sont communs à tout les ensembles de trames [Tone Sets] : Le numéro 1 est en haut et à gauche de la rangée supérieure, le numéro 6 est à l'extrémité droite de la rangée puis l'indexation reprend à 7 à l'extrémité gauche de la seconde rangée, jusqu'à 12, ...etc

Le Titre [Title] indique aussi les caractéristiques importantes de la trame. Le détail de l'information change suivant les trames, il s'agit principalement des informations de trame suivantes : Points, Lignes, Dégradé de Lignes, Bruit etc. La valeur de Linéature (LPI) indique combien de "points par pouce" sont utilisés pour former la ligne de trame. En dehors des points et lignes d'écran, les trames ne disposent généralement pas de cette information qui n'est donc pas indiquée dans ce cas. Les trames [Sand] (ou Bruit) ont bien une linéature mais elle est approximative.

La Densité est exprimée en pourcentage. Une trame totalement blanche a une densité de 0% et un noir total à une densité de 100%. Une densité de '100-0%' ou de '0-100%' indique que la trame concernée est un dégradé. La Taille indique la longueur et la largeur de la trame en centimètres. Normalement, les deux valeurs sont exprimées (comme Largeur 23cm sur Hauteur 32cm). Lorsqu'une seule valeur est indiquée (exemple : 11.0cm), elle indique que la trame n'a pas de fin et qu'elle se répète indéfiniment en largeur ou en hauteur. Lorsqu'aucune taille n'est précisée (signe "---"), c'est qu'elle se répète indéfiniment dans les deux directions car elle n'a aucune limite (Les options [Repeat] ou [Repeat Flip] sont normalement les seules disponibles et activées pour ce type de Trame).

36. Bouton du [Menu]

Cliquer sur ce bouton ouvre le menu Computones.
Le contenu du menu est le suivant :

* [New Tone Set...]

Cette commande crée un nouveau dossier de trames sur votre disque dur. Vous pouvez créer jusqu'à 100 dossiers (ou ensembles) de trames. Quand vous utilisez cette commande, une boîte de dialogue s'ouvre et vous demande de nommer votre nouvel ensemble [Tone Set]. Une fois le nom entré, cliquez sur le bouton OK, le nom est alors actualisé dans le déroulant de choix. Pour annuler, cliquez sur le bouton [Cancel].

* [Rename Tone Set...]

Vous utilisez cette commande pour modifier le nom de l'ensemble (ou du dossier) de trames sélectionné. Quand vous utilisez cette commande, une boîte de dialogue s'ouvre et vous demande de nommer votre ensemble. Une fois le nom entré, cliquez sur le bouton OK, le nom est alors actualisé.
Pour annuler, cliquez sur le bouton [Cancel].

* [Delete Tone Set...]

Cette commande supprime le dossier de trames sélectionné. Toutefois, les trames elles-mêmes ne sont pas supprimées de votre ordinateur et demeurent en place. Lorsque vous sélectionnez cette commande, une boîte de dialogue vient vous demander de confirmer la suppression du dossier de la liste déroulante [Tone Set Selection Box]. Cliquez [Yes] pour confirmer ou [No] pour annuler votre commande. Une fois supprimée, la liste des dossiers de trames [Tone Set Selection Box] est alors mise à jour.

* [Import Tone Set File]

Cette commande vous permet d'importer un nouveau fichier de dossier de trames [Tone Set]. Si vous ne désirez pas importer les trames dans votre dossier actuel (exemple : 600dpi), utilisez tout d'abord la commande [Create New Tone Set] du menu de la palette Computones, puis importez ici le fichier [Tone Set] (.tst) souhaité. ([I DISAGREE Pierre marie](#))

* [Add Tone File Folder...]

Utilisez cette commande pour ajouter au [Tone Set] actif et en une fois, le contenu d'un dossier de trames. L'exécution de cette commande ouvre un dialogue vous demandant de localiser l'emplacement du dossier à ajouter. Choisissez votre dossier puis cliquez sur OK. Si vous désirez annuler cette commande, appuyez sur [Cancel]. Il vous est aussi possible de localiser des sous-dossiers se trouvant à l'intérieur du dossier de trames.

* [Display Name]

Cette commande affiche le nom des trames (en tant que liste) ou bascule de nouveau en mode 'vignette'.

* [Display Number]

Cette commande affiche ou non le numéro des trames.

* [Display LPI]

Cette commande affiche ou non la linéature (LPI) des trames.

* [Display Density]

Cette commande affiche ou non la densité (%) des trames.

* [Display Size]

Cette commande affiche ou non la taille des trames.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

37. Fenêtre des Vignettes (ou Liste) du Dossier de Trames

Cette fenêtre affiche l'ensemble du contenu du dossier de trames [Tone Set] sélectionné. Un total de 1200 trames (soit 200 rangées de 6 trames) peut être affiché d'un coup. La méthode d'affichage (par vignette par nom, etc.) est enregistrée séparément pour chaque dossier. Pour sélectionner plusieurs trames, faites un clic-droit sur chacune de celles-ci en appuyant sur la touche [Majuscule]. Les fonctions, suivant que vous agissez sur une seule ou sur plusieurs trames, sont classifiées comme ceci :

Clic : La trame sélectionnée est chargée dans la fenêtre [Tone Drawing Area].

Clic-droit : Ouvre un sous-menu avec les 5 commandes suivantes : [Add Tone File], [Add White Space] [Select All], [Remove], [File Info].

Ctrl + clic-droit maintenu + glissé : Déplace la ou les trame(s) sélectionnée(s) à l'endroit de votre choix.

[Selecting a Tone]: Lorsque vous sélectionnez une trame, ses informations sont indiquées dans les champs [Tone Information] (les cases successives en bas de la palette). Un espace vide ne comporte aucune information. Cliquer sur cet espace vide réinitialise la sélection de trame

Utilisation des 5 commandes menu du clic droit.

* [Add Tone File...]

Cette commande insère directement une trame avant celle étant actuellement sélectionnée. Cette commande ouvre un dialogue vous demandant de localiser le fichier de trame que vous désirez insérer. Choisissez le fichier ".tdt" et cliquez sur [Open]. Pour annuler, cliquez sur [Cancel].

* [Add White Space]

Cette commande ajoute un espace vide après la trame sélectionnée. Cliquer sur cet espace vide réinitialise la sélection de trame.

* [Select All]

Cette commande sélectionne toutes les trames du dossier de trames ouvert.

* [Remove]

Cette commande supprime la sélection de trame(s) du [Tone Set]. La ou les trame(s) ne sont cependant pas supprimée(s) de votre disque dur, elles ne font simplement plus partie de la liste.

* [File Info...]

Utiliser cette commande ouvre une fenêtre de message vous indiquant le chemin complet du fichier de la trame sélectionnée sur votre disque dur. Cliquez OK pour fermer la fenêtre.

Raccourcis Clavier dans "Computones"

Diverses fonctions Computones sont aussi accessibles grâce à des combinaisons de touches : Pour les outil [Hand] Main et [Zoom] les raccourcis clavier sont les mêmes que ceux d'Adobe Photoshop.

Touche/Bouton	Outil Hand	Outil Zoom	Outil Move	Outil Pin	Outil Rotate	Outil Scale
Aucun	Main	Zoom Av.	Déplacer	Épingle	Rotation	Échelle
Barre Espace	Main	Main	Main	Main	Main	Main
Alt/Option	Zoom Ar.					
Ctrl/Commande	Zoom Av.					
Alt + ESPACE / Option + ESPACE	Transformation (Rotation + Échelle)					
Ctrl + ESPACE / Commande + ESPACE	Transformation (Rotation + Échelle)					
Alt + Ctrl / Option + Commande	Déplacer	Déplacer	Déplacer	Déplacer	Déplacer	Déplacer
Alt + Ctrl + ESPACE / Option + Commande + ESPACE	Décaler (léger)	Décaler (léger)	Décaler (léger)	Décaler (léger)	Décaler (léger)	Décaler (léger)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

Messages d'Erreur Computones

Les messages d'erreur les plus fréquents sont énumérés ci-dessous. Lorsqu'un message d'erreur différent de ceux répertoriés ici apparaît, référez-vous aux chapitres appropriés de ce manuel ou au manuel de votre système pour plus d'information.

Insufficient memory (Mémoire Insuffisante)

Cause : Votre machine ne possède pas assez de mémoire libre pour lancer Computones.

Solution : Fermez toutes les autres applications pour libérer de la mémoire afin qu'elle puisse être allouée à Computones. Si le problème persiste, alors vous devez augmenter la quantité de mémoire physique du système (RAM). Par exemple, pour utiliser une trame de 1200dpi en résolution, un minimum de 512Mo de mémoire vive est nécessaire. La quantité ou le type de mémoire à utiliser peut varier selon le type de système d'exploitation, des logiciels de graphisme que vous utilisez et de leur utilisation. En règle générale, plus vous posséderez de RAM, plus Computones sera fluide d'utilisation.

Not a tone file (Pas une fichier de Trame)

Cause : Vous avez demandé l'import d'un fichier qui n'est pas un fichier de trame.

Solution : Sélectionnez un fichier .tdt compatible Computones.

Not a tone set file (Pas un fichier .tst)

Cause : Vous avez demandé l'import d'un fichier qui n'est pas un fichier d'ensemble de trames.

Solution : Sélectionnez un fichier [Tone Set File = .tst] compatible Computone.

Too many items. Cannot add tone set (Trop d'Objets. Impossible d'ajouter le Dossier)

Cause : Vous essayez d'importer un Dossier de trames (Tone Set) comportant plus de 1200 trames.

Solution : Un seul dossier de trames [Tone Set] peut contenir au maximum 1200 trames. Pour arranger cela ou ajouter d'autres trames, utilisez le menu de la fenêtre Computones : [Menu] - [Create New Tone Set...].

An error has occurred (Une erreur est survenue)

Cause : Quelque chose autre que les erreurs ci-dessus a causé une erreur.

Solution : Redémarrez votre ordinateur et essayez encore. Si la même erreur se produit, contactez le Support Clients.

Un "X" est affiché à la place d'un fichier de trame.

Cause : Le fichier de trame spécifié dans le dossier (Tone Set) est introuvable. Le fichier lui-même n'est plus présent et seul son chemin a été retenu. Si un dossier ou des fichiers ont été déplacés, si la lettre du lecteur CD-ROM ou la lettre d'un disque ou d'une partition ou que l'environnement ont changés, alors ce problème peut survenir.

Solution : Suivez ces instructions :

Pour continuer à importer depuis le lecteur CD-ROM, insérez le CD-ROM Computones Material Catalog dans le lecteur CD. Pour annuler cliquez sur [Cancel] ou [OK] pour continuer.

Dans la fenêtre Computones, sélectionnez le dossier en question puis cliquez dans l'ordre sur :

[Menu] > [Delete Tone Set.] (supprimer le dossier de trames) > [Yes] > [Create New Tone Set...] (créer un nouveau dossier de trames) > [Input new tone set name] (nommez-le) > [Import Tone Set File...] > [Parcourez les Fichiers...] > Choisissez un fichier [Tone Set File] (par exemple [PT3-600-ALL.tst]) > [Ouvrez].

Termes et Fonctions Computones

Screen Tone - Trame d'Écran

La version de Computones pour Manga Studio consiste en un module (plugin) appelé Screen Tone. Screen Tone est un plugin qui peut à chaque fois, appliquer un trame à l'intérieur d'une sélection.

Si aucune sélection n'est précisée, alors la planche entière devient elle-même la zone d'application.

Trame Monochrome

Ce type de trame est constituée de deux couleurs - "Blanc Solide" et "Noir Solide". Si la case [Halftone] (demi-ton) n'est pas cochée alors la trame est dite [Monochrome].

Trame de Gris (Gray Tone) : Une trame constituée de 256 dégradés en demi-tons (halftones). Si la case [Halftone] est activée, la trame est dite [Gray Tone]. Si, dans le manuel, une fonction est accompagnée de la mention "Trames NivGris - Grayscale", cela veut dire que la fonction ne s'applique qu'aux trames de type [Gray]

Tone Set - Ensemble de Trames

Collection de trames groupées ensemble par commodité. En un mot, un [Tone Set] est un paquet de trames. Les [Tone Sets] basiques sont prêts à l'emploi, mais beaucoup d'utilisateurs trouveront plus pratique de créer leurs propres dossiers de trames ou [Tone Sets] qui contiendront les trames qu'ils utilisent le plus souvent.

Tone Drawing Area - Zone d'Application

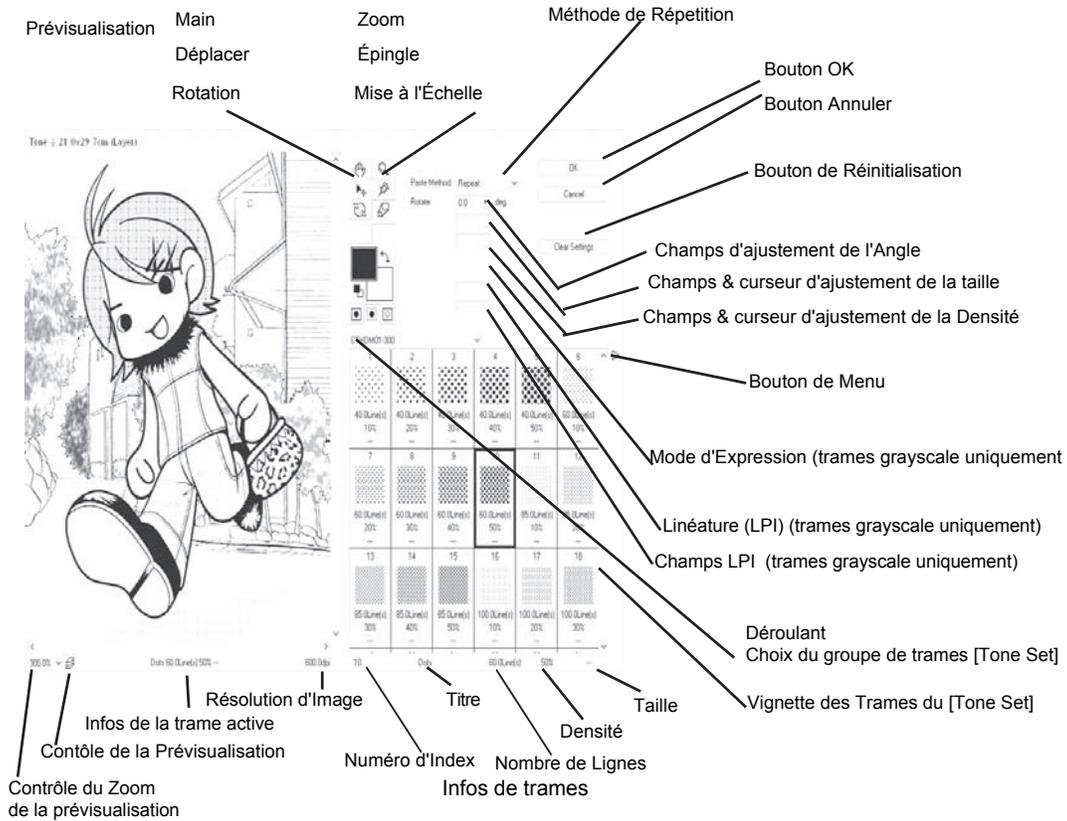
Zone de la planche sélectionnée avant d'y coller une trame. Computones affiche la zone d'application en blanc et gris, les autres parties sont en rose.

Blanc Solide

Blanc avec une densité de 0%

Noir Solide

Noir avec une densité de 100%



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

"Computones Materials Catalogs" (vendus séparément)

Les "Computones Materials Catalog" augmente considérablement votre choix de trames et de différentes variations de couleurs disponibles pour Manga Studio.

1. Installer un "Computones Materials Catalog"

Les catalogues "Computones Materials Catalog" à l'usage de Computones sont disponibles en option. Après avoir installé les composants de trames Computones mentionnées plus haut, double-cliquez sur "PT Material Catalog Utilit\Utility.exe" pour débiter l'installation du Catalogue de Contenu Computones.

Les Catalogues "Computones Materials" (vendus séparément)

Computones Material Catalog	Computones Material Catalog Machiko Satonaka
Computones Material Catalog Flowers Vol.1	Computones Material Catalog Machiko Satonaka Vol.1
Computones Material Catalog Flowers Vol.2	Computones Material Catalog Machiko Satonaka Vol.2
Computones Material Catalog Schools Vol.1	Computones Material Catalog Machiko Satonaka Vol.3
Computones Material Catalog Special Effects Vol.1	Computones Material Catalog Machiko Satonaka Vol.4
Computones Material Catalog Gradations Vol.1	Computones Material Catalog Machiko Satonaka Vol.5
Computones Material Catalog Gradations Vol.2	Computones Material Catalog Machiko Satonaka Vol.6
Computones Material Catalog Special Effect Lines Vol.1	Computones Material Catalog Machiko Satonaka Vol.7
Computones Material Catalog Clouds Vol.1	Computones Material Catalog Machiko Satonaka Vol.8
Computones Material Catalog Clothing Patterns Vol.1	Computones Material Catalog Machiko Satonaka Vol.9
Computones Material Catalog Basic - Additional Items Vol.1	Computones Material Catalog Machiko Satonaka Vol.10
Computones Material Catalog Commuter Lines & School Routes Vol.1	Computones Material Catalog Machiko Satonaka EX
Computones Material Catalog PC Vol.1	

Rendez-vous à l'adresse suivante pour plus de détails sur les catalogues Computones :
<http://www.e-frontier.com/go/mangastudio>

Manga Studio 3.0 - Guide Utilisateur

Chapitre 8

Éditer les Images

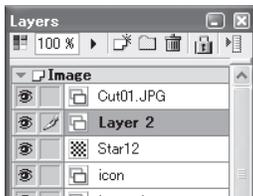
Déplacer & Transformer les Images

Copier & Déplacer les Sélections

Les Illustrations et les images peuvent être copiées et déplacées en les sélectionnant. Cela est utile lorsque plusieurs planches doivent comporter des images identiques.

1. Sélectionner un Calque

Dans la palette des Calques [Layers] sélectionnez le calque contenant l'image que vous désirez copier ou déplacer. Plusieurs calques peuvent être sélectionnés avec les touches Ctrl ou Majuscule.



2. Sélectionner une Image

Sélectionnez la zone contenant l'image à copier ou à déplacer avec un outil de sélection.



3. Copier & Couper les Images

Dans le menu [Edit], sélectionnez [Copy] ou [Cut].

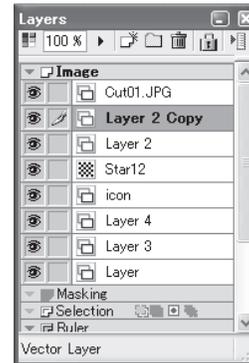
Lorsque vous choisissez Couper [Cut] l'image source est enlevée de la planche

et placée dans le presse-papier pour un usage ultérieur.



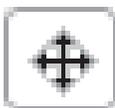
4. Coller les Images

Dans le menu [Edit], sélectionnez Coller [Paste] pour créer un nouveau calque intitulé "(nom de l'image source) Copy". Sélectionnez le calque "(nom de l'image source) Copy" dans la palette des calques [Layers].

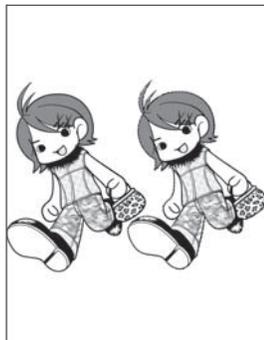


5. Déplacer une Image

Prenez l'outil [Move Layer] et déplacez l'image en faisant glisser la calque.



Outil [Move Layer]



Conseil

Voir le Chapitre 6 - Pour plus de détails sur la façon dont travailler avec les sélections.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

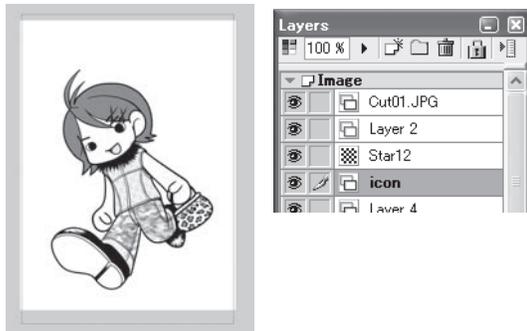
17

Transformer les Sélections

Les images peuvent aussi être transformées de façons variées en sélectionnant la partie de l'image que vous désirez modifier et l'éditer avec un ou plusieurs outils de transformation.

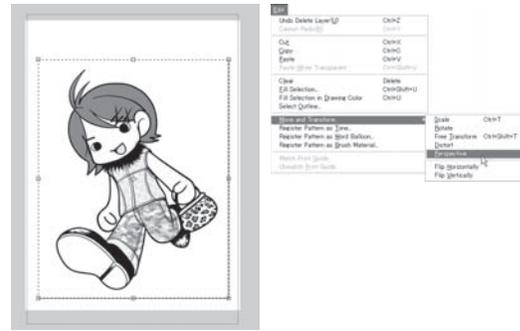
1. Sélectionner le Calque et l'Image

Dans la palette des calques [Layers], sélectionnez le calque contenant l'image à transformer. Plusieurs calques peuvent être sélectionnés simultanément. A l'aide d'un outil de sélection, sélectionnez l'image à transformer dans la fenêtre de la planche.



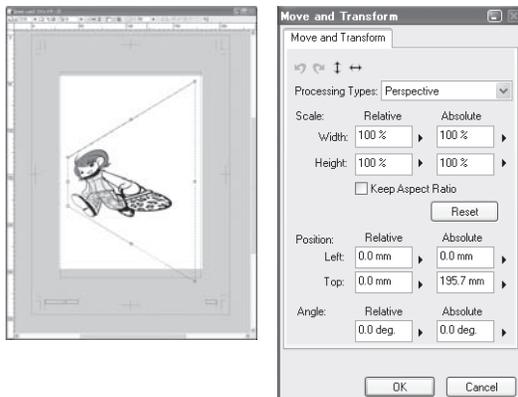
2. Sélectionner le Type de Transformation

Dans le menu [Edit], sélectionnez [Move & Transform] pour choisir le type de transformation. Ici, nous sélectionnerons [Perspective]. Les poignées de transformation (de petits carrés) apparaissent alors aux quatre côtés de la sélection.



3. Déplacer les Poignées de Transformation

Faites un clic maintenu sur une poignée et déplacez votre pointeur. Pour annuler la transformation, appuyez sur la touche [Echap] ou cliquez sur le bouton [Cancel] situé dans la palette [Move & Transform].



4. Terminer

Appuyez sur la touche [Entrée] de votre clavier ou cliquez sur le bouton [OK] situé dans la palette [Move & Transform] pour confirmer la transformation.

Conseil

Voir le Chapitre 6, pour plus de détails sur la façon dont travailler avec les sélections.

Types d'Opérations de Transformation [Move & Transform]

Les images peuvent être transformées de façons variées en sélectionnant d'abord une zone, puis en choisissant le type de transformation à effectuer.

1. Scale - Échelle

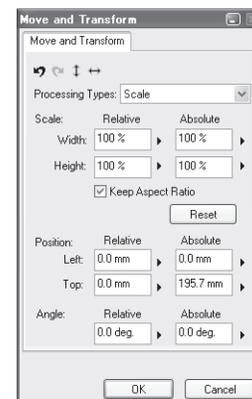
Les Illustrations peuvent être agrandies ou réduites en déplaçant l'une des quatre poignées de transformation situées sur les côtés de la zone de sélection.

Appuyez sur la touche [Majuscule] pour conserver le ratio vertical/horizontal. Vous pouvez aussi entrer une valeur dans les champs [Width] et [Height] situés dans la palette [Move & Transform] ou spécifier une valeur avec le curseur.

Pour conserver les proportions, cochez la case [Keep Aspect Ratio].



Agrandir/Réduire

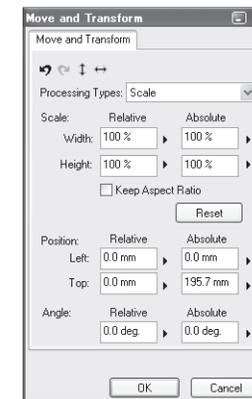


2. Rotate - Rotation

Les images peuvent être orientées en cliquant aux abords de la zone de sélection et en faisant glisser votre pointeur. Déplacer le point de centre du cadre de sélection modifie l'axe de rotation. Appuyez sur la touche [Majuscule] pour contraindre l'angle de rotation (45 degrés par défaut). Vous pouvez aussi entrer une valeur dans le champ [Angle], situé dans la palette [Move & Transform] ou spécifier une valeur avec le curseur.



Orienter



3. Distort, Free Transform et Perspective

Distorsion, Transformation libre et Perspective - Les poignées autorisent diverses altérations de vos illustrations - subtiles ou exagérées. Avec ces outils vous pouvez rapidement créer des effets "distorsions cinématiques" (tel le vol d'une balle de tennis frappée). Pour effectuer une de ces transformations, dans le menu déroulant de la palette [Move & Transform] sélectionnez au choix [Distort], [Free Transform] ou [Perspective] et déplacez les poignées de transformation dans la direction de votre choix.

4. Flip Horizontal/Flip Vertical (Miroirs)

Vous pouvez inverser une illustration de gauche à droite (ou vice-versa) et de bas en haut (ou vice-versa). Vous pouvez ainsi rapidement créer des miroirs de vos illustrations applicables à des fenêtres, des plans d'eau la glace, etc.

Inversez verticalement ou horizontalement votre image en cliquant sur les boutons [Flip Horizontal] ou [Flip Vertical], situés dans la palette [Move & Transform]. Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton [Cancel] ou sur la touche [Echap] de votre clavier.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

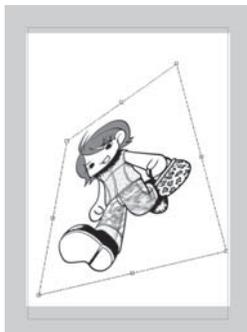
17



Cisaille



Miroir Horizontal



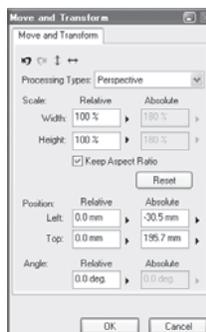
Transformation Libre



Miroir Vertical



Perspective



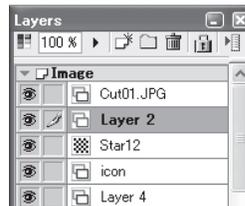
Déplacer l'Image avec le Calque

Déplacer les Calques

Vous pouvez ajuster les positions des illustrations en ajustant les positions des calques les contenant. La position d'un calque [Text] peut aussi être ajustée.

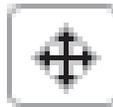
1. Sélectionner un Calque

Dans la palette des calques [Layers], sélectionnez le calque que vous voulez déplacer



2. Prendre l'Outil [Move Layer]

Dans la palette des outils [Tools], sélectionnez l'outil [Move Layer].



L'outil [Move Layer]

3. Déplacer l'Image

Pour déplacer l'illustration, faites glisser le calque le calque.



L'ombre est déplacée.

Conseil

- Plusieurs calques peuvent être sélectionnés et déplacés à la fois.
- Voir le Chapitre 4 pour plus de détails sur la façon dont travailler avec les calques.

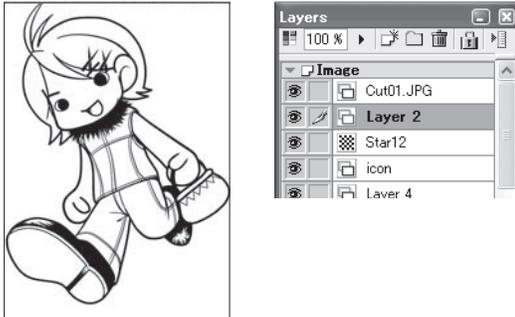
Conversion Pixels en Vecteurs (EX)

Convertir un calque pixel [Raster] en calque vectoriel [Vector]

Les calques pixel (ou Raster) peuvent être convertis en calques vectoriels. Cette fonction est appropriée pour convertir des lignes tracées sur un calque [Raster]. Les parties remplies (en Noir ou Blanc) ne devraient normalement pas être converties.

1. Sélectionner un Calque

Dans la palette des calques [Layers], sélectionnez le calque [Raster] contenant l'illustration à "vectoriser". Plusieurs calques peuvent être sélectionnés à la fois.



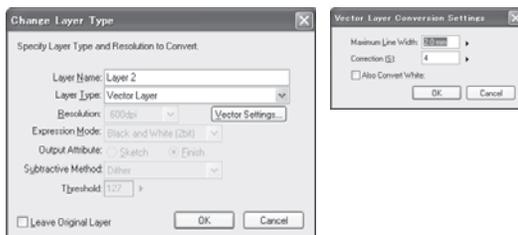
2. Changer le Type du Calque

Dans le menu [Layer] sélectionnez [Change Layer Type].



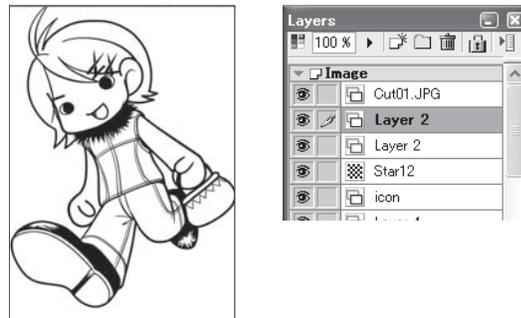
3. Réglage de la Conversion Vectorielle

Dans le dialogue de la fonction [Change Layer Type] sélectionnez [Vector Layer] dans le menu déroulant [Layer Type]. Pour accéder aux options détaillées cliquez sur [Vector Settings]. Dans le dialogue [Vector Layer Conversion Settings], indiquez la largeur maximale des lignes [Maximum Line Width] et la valeur de [Correction]. Cliquez sur OK pour convertir le calque.



4. Conversion

Manga Studio génère un nouveau calque [Vector] et l'illustration "vectorisée" s'affiche. Modifiez l'image suivant vos besoins.



Dans cet exemple, une partie de la zone du calque vectoriel remplie de noir est modifiée.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

Les Filtres

Les filtres sont utilisés pour ajouter certains effets à vos illustrations.

Les filtres de rendu [Render] tracent ou rendent de nouvelles images sur votre dessin. Les filtres de rendu [Render] sont : Les lignes fuyantes (Vanishing Lines), de vitesse (Speed Lines), de focus (Focus Lines) et le motif de Nuage (Cloud Pattern).

Les filtres de transformation [Transform] sont utilisés pour transformer une image et sont : Coordonnées Polaire (Polar Coordinates) Ondulation (Wave), Formes de fluide (Waveforms), Spirale et Zigzag.

Les filtres de réglage [Image Adjustments] sont utilisés pour corriger les lignes imprécises ou ajuster la luminosité et/ou le contraste d'une image.

Les filtres d'effets [Effects] et d'effets spéciaux [Special Effects] sont utilisés pour appliquer le Flou [Blur], le rehaussement [Sharpen] la posterisation (ou isohélie) [Posterize] et d'autres effets décrits plus loin.

Reportez-vous au chapitre 7 - Les Trames - pour plus détails sur la façon de travailler avec Computones

Pour plus de flexibilité, il est recommandé de créer des calques réservés aux filtres de rendu [Render].

Filtres de Rendu : [Vanishing Points] - Points de Fuite

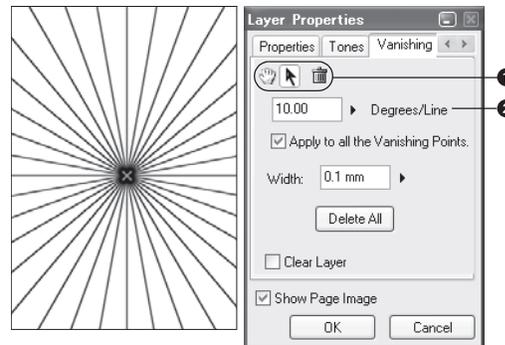
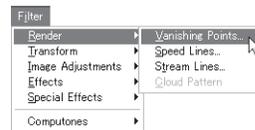
Le filtre Point de fuite [Vanishing points] est un excellent moyen d'obtenir un support lorsque vous voulez dessiner en perspective.

1. Créer un Nouveau Calque

Dans la palette des calques [Layers], sélectionnez [New Layer] et donnez un nom à votre calque de point(s) de fuite.

2. Réglages des Points de Fuite

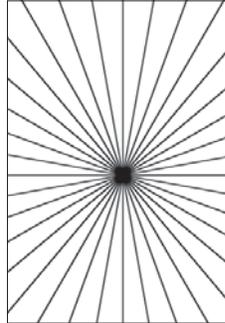
Dans le menu [Filter], sélectionnez [Render], puis [Vanishing Points]. Dans la palette des propriétés du calque [Layer Properties], l'onglet [Vanishing Points] est alors affiché. Dans cet onglet, cliquez sur l'outil [Arrange Vanishing Points] (le pointeur), puis cliquez sur la planche à l'endroit où vous voulez placer votre point de fuite. Vous pouvez déplacer votre point de fuite en appuyant sur la touche X ou en cliquant sur la main [Hand] puis en faisant glisser la croix. Pour supprimer un point de fuite, sélectionnez-le puis cliquez sur la poubelle.



- [Degrees/Line] Modifie l'angle d'intervalle entre deux lignes - de 0.05 à 30.0 degrés.
- [Apply to all the Vanishing Points.] Applique l'angle d'intervalle à tous les points de fuite.
- [Width] Fixez une épaisseur de ligne - entre 0.1 et 1.0 mm.
- [Delete All] Supprime tous les points de fuite.
- [Clear Layer] Efface le contenu du calque sélectionné.

3. Appliquer les Points de Fuite

Vous pouvez ajuster la position de votre illustration sur votre moniteur avec l'outil [Hand]. Cliquez sur OK pour tracer les lignes sur le calque; l'icône du calque dans la palette [Layers] change et indique la présence de point(s) de fuite.



Filtres de Rendu : [Focus Lines] - Lignes de Focus

Pour plus de flexibilité, il est recommandé de créer des calques réservés aux filtres de rendu [Render].

Le filtre [Focus Lines] est utilisé pour apporter du mouvement ou attirer l'attention du lecteur sur un événement ou un personnage particulier. Ce filtre extrêmement puissant facilite la création des effets de focus qui sont une particularité importante en bande dessinée et dans les manga pour l'expression de situations dramatiques, d'action ou de profondeur. Créez des lignes de focus blanches sur un fond noir pour obtenir un effet de flash.

1. Créer un Nouveau Calque

Dans la palette des calques [Layers], sélectionnez [New Layer] et donnez un nom à votre calque de Lignes de Focus.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

2. Réglages des Lignes de Focus

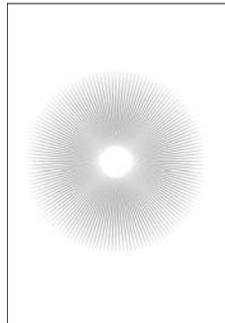
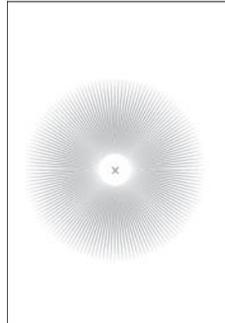
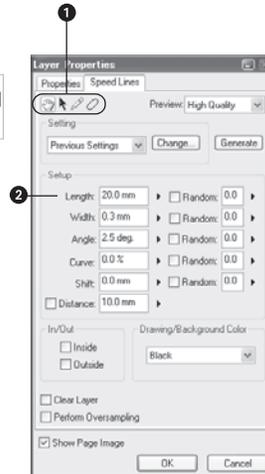
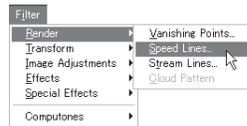
Dans le menu [Filter], sélectionnez [Render], puis [Focus Lines].

Dans la palette des propriétés du calque [Layer Properties], l'onglet [Focus Lines] est alors affiché.

Dans cet onglet, cliquez sur l'outil [Move], puis cliquez sur la planche à l'endroit où vous voulez placer votre point central. Vous pouvez déplacer le point central en cliquant dessus et en le faisant glisser.

Pour chacun des paramètres suivants, entrez une valeur ou déplacez le curseur. Pour que les valeurs aléatoires [Random] puissent être prises en compte, assurez-vous de cocher les cases des paramètres concernés.

- [Draw Position Move Tool] Déplace le point de focus.
- [Draw Position Transform Tool] Transforme le point de focus.
- [Length] Longueur des lignes de focus.
- [Angle] Angle d'intervalle entre les lignes. Cet angle dépend du nombre de lignes et réciproquement.
- [Curve] Courbure des lignes de focus.
- [Distance] Distance entre le point de focus et le début des lignes (de focus).
- [Width] Épaisseur des lignes.
- [Shift] Décalage des lignes de focus.
- [Random] Degré d'aléa dans la génération des lignes de focus.
- [In/Out] Spécifie quelles extrémités (In/Out) de lignes doivent, ou non, être affinées.
- [Drawing/Background Color] Détermine les couleur des lignes et du fond - [Black], [White], [Transparent] Lignes Transparentes sur fond Noir [Black BG/Transparent] et Lignes Transparentes sur fond Blanc [White BG/Transparent].
- [Generate] Génère la prévisualisation des lignes.
- [Perform Over Sampling] Adoucis les bords saillants.
- [Clear Layer] Efface le contenu du calque.



3. Appliquer les Lignes de Focus

Vous pouvez ajuster la position de votre illustration sur votre moniteur avec l'outil [Hand] et ajuster la qualité de la vignette de prévisualisation avec le bouton [Preview].

Cliquez sur OK pour tracer les lignes de focus sur le calque; l'icône du calque dans la palette [Layers] change et indique la présence de lignes de focus.

Filtres de Rendu : [Speed Lines] - Lignes de Vitesse

Pour plus de flexibilité, il est recommandé de créer des calques réservés aux filtres de rendu [Render].

Les lignes de vitesse (Speed Lines) sont utilisées pour exprimer des mouvements ou des états. Elles sont généralement rectilignes ou courbes mais parallèles l'une l'autre.

1. Créer un Nouveau Calque

Dans la palette des calques [Layers], sélectionnez [New Layer] et donnez un nom à votre calque de Lignes de Vitesse.

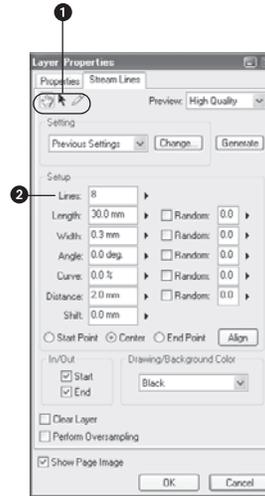
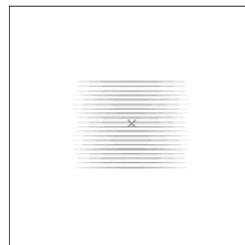
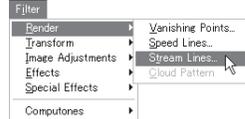
2. Réglages des Lignes de Vitesse

Dans le menu [Filter], sélectionnez [Render], puis [Speed Lines]. Dans la palette des propriétés du calque [Layer Properties] l'onglet [Speed Lines] est alors affiché. Cochez la case [Show Page Image] pour obtenir une vue de la planche dans la fenêtre de prévisualisation.

Vous pouvez ajuster la position de votre illustration sur votre moniteur avec l'outil [Hand].

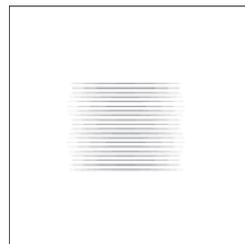
Pour chacun des paramètres suivants, entrez une valeur ou déplacez le curseur. Pour que les valeurs aléatoires [Random] puissent être prises en compte, assurez-vous de cocher les cases des paramètres concernés. Cliquez sur le bouton [Generate] pour générer une prévisualisation de lignes de vitesse basée sur vos réglages.

- [Move] Déplace le point de départ des lignes de vitesse.
- [Length] Longueur des lignes de vitesse.
- [Angle] Orientation des lignes de vitesse.
- [Curve] Courbure des lignes de vitesse.
- [Distance] Distance entre les lignes de vitesse.
- [Width] Épaisseur des lignes.
- [Shift] Décalage entre les lignes.
- [Start Point/Center/End Point] Méthode d'alignement des lignes sur le point central (Point de départ/Centre/Point d'arrivée).
- [Align] Réinitialise l'alignement des lignes de vitesse.
- [Random] Degré d'aléa pour chacun des paramètres des lignes de vitesse.
- [In/Out] Spécifie quelles extrémités (In/Out) de lignes doivent, ou non, être affinées.
- [Drawing/Background Color] Détermine les couleur de lignes et du fond - [Black] [White], [Transparent], Lignes Transparentes sur fond Noir [Black BG/Transparent] et Lignes Transparentes sur fond Blanc [White BG/Transparent].
- [Generate] Génère la prévisualisation des lignes de vitesse basée sur vos réglages.
- [Perform Over Sampling] Adoucit les bords saillants.
- [Clear Layer] Efface le contenu du calque.



3. Appliquer les Lignes de Vitesse

Cliquez sur [OK] pour tracer les lignes de vitesse sur le calque.



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

Créer des Lignes de Focus Courbées avec les Filtres [Render]

Pour plus de flexibilité, il est recommandé de créer des calques uniquement pour les filtres de rendu [Render]. Des lignes de focus courbées peuvent être placées sur vos planches tout aussi facilement que des lignes de focus "normale".

1. Créer un Nouveau Calque

Dans la palette des calques [Layers], sélectionnez [New Layer] et donnez un nom à votre calque de Lignes de Focus.

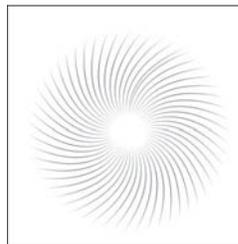
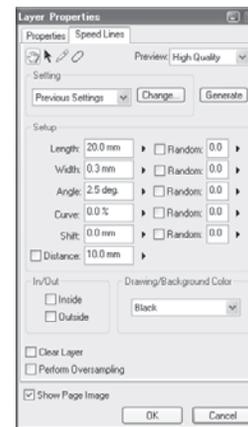
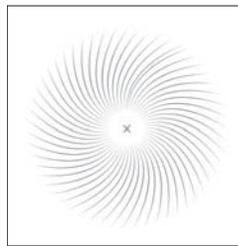
2. Courber les Lignes de Focus

Dans le menu [Filter], sélectionnez [Render], puis [Focus Lines]. Dans la palette des propriétés du calque [Layer Properties], l'onglet [Focus Lines] est alors affiché.

Pour donner une forme de spirale à vos lignes de focus entrez une valeur [Curve] comprise entre -100 et +100 (différente de 0).

3. Appliquer les Lignes de Focus

Cliquez sur [OK] pour tracer les lignes de focus sur le calque.



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

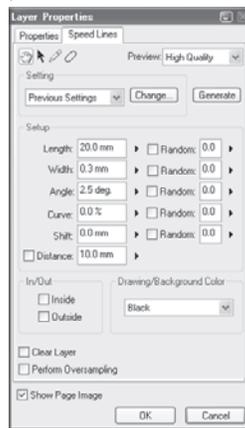
17

Sauvegarder Vos Lignes de Vitesse et de Focus (EX)

Vous avez la possibilité de sauvegarder vos réglages de [Focus Lines] et de [Speed Lines] pour un usage ultérieur. Veuillez noter que cette possibilité ne concerne pas les Points de Fuite [Vanishing Points].

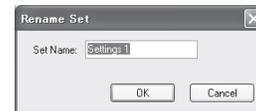
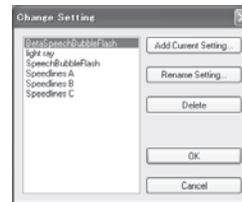
1. Effectuer Vos Réglages

Ajustez les réglages pour les Lignes de Focus ou les Lignes de Vitesse, à votre convenance, comme indiqué plus haut.



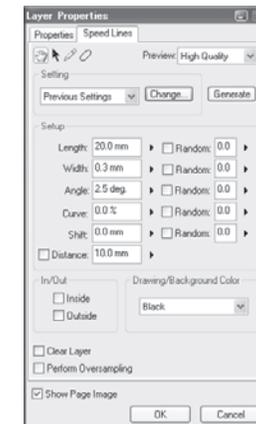
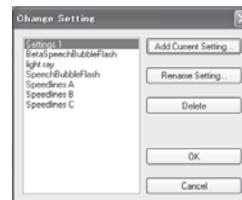
2. Sauvegarder les Réglages

Cliquez sur le bouton [Change], situé dans l'onglet [Focus -OU- Speed Lines] de la palette des propriétés du calque [Layer Properties]. Le dialogue [Change Settings] apparaît alors. Cliquez sur le bouton [New Settings], une fenêtre intitulée [Rename Settings] apparaît. Entrez le nom de votre réglage dans le champ [Settings Name] et cliquez sur OK.



3. Ajouter Vos Réglages à la Liste des 'Presets'

Dans le dialogue [Change Settings], cliquez sur OK pour finir de sauvegarder vos réglages. Manga Studio ajoute alors ces réglages dans la liste du menu-déroulant situé en haut du dialogue. Vous pourrez retrouver le nom de votre réglage dans cette liste lorsque vous voudrez le sélectionner ultérieurement.



4. Supprimer un 'Preset'

Cliquez sur le bouton [Change] afin d'ouvrir de nouveau le dialogue [Change Settings]. Sélectionnez le nom de réglages que vous voulez supprimer et cliquez sur le bouton [Delete].

Filtres de Rendu : Nuages - [Cloud Patterns] (EX)

Pour plus de flexibilité, il est recommandé de créer des calques uniquement pour les filtres de rendu [Render]. Dans Manga Studio, il est très facile de créer des motifs de nuages pour votre illustration. Le motif de Nuage n'est disponible que pour les calques pixel [Raster] ayant un mode d'expression 8bits [Gray (8bits)].

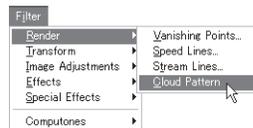
1. Sélectionner une Zone

Avec un outil de sélection, déterminez une zone sur laquelle appliquer le motif de nuages.



2. Commande de Menu

Dans le menu [Filter], sélectionnez [Render] puis [Cloud Pattern]



3. Application du Nuage

Manga Studio applique le motif de nuage sur la sélection.



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

Filter de Transformation : [Polar Coordinates] (EX)

Le filtre [Polar Coordinates] est utilisé pour convertir les coordonnées X et Y d'une image en coordonnées Polaires. Basiquement, cela revient, selon vos réglages, à changer l'image en cylindre distendus ou une sphère polaire.

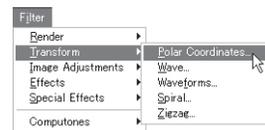
1. Sélectionner une Zone

Avec un outil de sélection déterminez la zone ou le calque sur lequel vous voulez appliquer le filtre [Polar Coordinates].



2. Commande de Menu

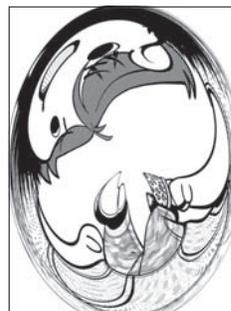
Dans le menu [Filter] choisissez [Transform] puis [Polar Coordinates].



3. Application du Filtre [Polar Coordinates]

Lorsque le dialogue [Polar Coordinates] s'ouvre sélectionnez au choix [Convert From X and Y Coordinates to Polar Coordinates], [Convert From Polar Coordinates to X and Y Coordinates], ou [Project on a Sphere] et cliquez sur [OK].

- [Convert From X and Y Coordinates to Polar Coordinates]. Cette option ignore l'état actuel de l'illustration et transforme les coordonnées X et Y en coordonnées Polaires.
- [Convert From Polar Coordinates to X and Y Coordinates]. Cette option ignore l'état actuel de l'illustration et transforme les coordonnées Polaires en coordonnées X et Y.
- [Project on a Sphere]. Transforme la sélection comme si elle était projetée sur une sphère.



Filtre de Transformation : [Wave] (EX)

Vous pouvez donner des effets d'ondulation à vos illustrations avec le filtre [Wave].

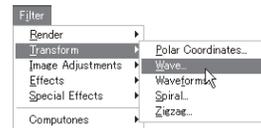
1. Sélectionner une Zone

Avec un outil de sélection déterminez la zone ou le calque sur lequel vous voulez appliquer le filtre [Wave].



2. Commande de Menu

Dans le menu [Filter] choisissez [Transform] puis [Wave].



3. Application du Filtre [Wave]

Lorsque le dialogue [Wave] apparaît, déterminez les paramètres : [Direction], [Amplitude] et le nombre d'ondes [Number of Waves], puis cliquez sur OK.



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

_filtre de Transformation : [Waveform] (EX)

Vous pouvez donner de multiples effets (gouttes, fluides, taches, distorsions, etc.) à vos illustrations avec le filtre [Waveform].

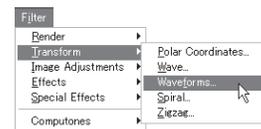
1. Sélectionner une Zone

Avec un outil de sélection déterminez la zone ou le calque sur lequel vous voulez appliquer le filtre [Waveform].



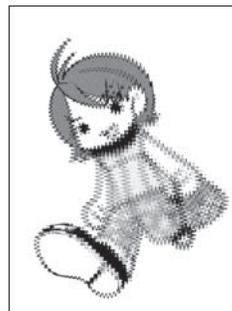
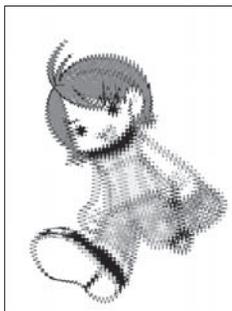
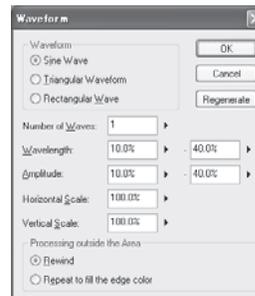
2. Commande de Menu

Dans le menu [Filter] choisissez [Transform] puis [Waveform].



3. Application du Filtre [Waveform]

Lorsque le dialogue [Waveform] apparaît, déterminez les types d'ondes : Sinusoïdale [Sine], Triangulaire ou Rectangulaire. Spécifiez les autres valeurs puis cliquez sur OK.



Filtre de Transformation : [Spiral] (EX)

Avec le filtre [Spiral], tourbillons, siphons et d'autres effets sont possibles.

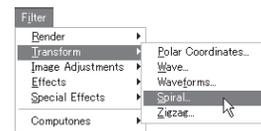
1. Sélectionner une Zone

Avec un outil de sélection déterminez la zone ou le calque sur lequel vous voulez appliquer le filtre [Spiral].



2. Commande de Menu

Dans le menu [Filter] choisissez [Transform] puis [Spiral].



3. Application du Filtre [Spiral]

Lorsque le dialogue [Spiral] apparaît, déterminez les paramètres de Torsion [Skew] et de Tension [Pull] puis cliquez sur OK. [Skew] détermine le degré de torsion et [Pull] la tension.



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

Filtre de Transformation : [Zigzag] (EX)

Avec le filtre [Zigzag], vous pouvez transformer une image en motif radial. L'effet zigzag est généré en partant du centre de la sélection vers l'extérieur.

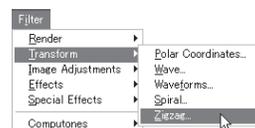
1. Sélectionner une Zone

Avec un outil de sélection déterminez la zone ou le calque sur lequel vous voulez appliquer le filtre [Zigzag].



2. Commande de Menu

Dans le menu [Filter] choisissez [Transform] puis [Zigzag].



3. Application du Filtre [Zigzag]

Lorsque le dialogue [Zigzag] apparaît, déterminez les paramètres de rotation [Rotate] et le nombre de vaguelettes [Number of Waves] puis cliquez sur OK.

- [Rotate] Détermine l'orientation des vaguelettes.
- [Number of Waves] Détermine le nombre de zigzags.



Filtre de Correction : [Brightness/Contrast] Luminosité / Contraste (EX)

Manga Studio vous permet d'ajuster la luminosité et le contraste de vos images. Ces ajustement sont particulièrement efficaces sur les calques [Raster] ayant un mode d'expression [Gray (8-bit)].

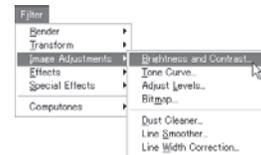
1. Sélectionner une Image

Sélectionnez l'illustration dont vous désirez corriger la luminosité et/ou le contraste [Brightness/Contrast]. Si aucune sélection n'existe l'image entière sera alors corrigée.



2. Commande de Menu

Dans le menu [Filter] choisissez [Image Adjustments] puis [Brightness/ Contrast] afin d'ouvrir le dialogue [Brightness/ Contrast].



3. Ajuster Luminosité & Contraste

[Brightness]. La luminosité peut être réglée avec une valeur comprise entre -100 et +100.

Les valeurs basses assombrissent l'image, les valeurs élevées éclaircissent l'image.

[Contrast]. Le contraste peut être réglé avec une valeur comprise entre -100 et +100. Les valeurs basses affaiblissent le contraste, les valeurs élevées le rehausse.

Sélectionnez [Auto Adjust] pour ajuster automatiquement le contraste et la luminosité selon l'image



4. Sauvegarder les Réglages

Cliquez sur [OK] pour enregistrer vos réglages.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

Filtre de Correction [Tone Curve] - Courbe (EX)

Le filtre d'ajustement [Tone Curve] est utilisé pour corriger la densité de contraste des images. Ces ajustement sont particulièrement efficaces sur les calques [Raster] ayant un mode d'expression [Gray (8-bit)].

1. Sélectionner une Image

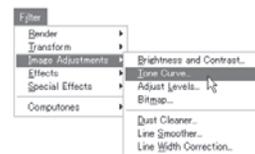
Sélectionnez l'illustration dont vous désirez corriger la courbe [Tone Curve].

Si aucune sélection n'existe l'image entière sera alors corrigée.



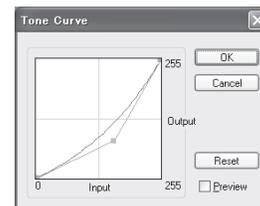
2. Sélection du Menu

Dans le menu [Filter] choisissez [Image Adjustments] puis [Tone Curve] pour ouvrir le dialogue [Tone Curve].



3. Graphe d'Ajustement

Ajustez votre image en cliquant sur les points de la courbe et en les déplaçant. Déplacez un point de contrôle pour modifier le graphe. Ajoutez des points de contrôle en cliquant n'importe-où sur le graphe. Déplacez les points de contrôle vers l'extérieur du graphe pour les supprimer.



4. Sauvegarder les Réglages

Cliquez sur [OK] pour enregistrer vos réglages.

Filtre de Correction de Niveaux : [Adjust Levels] (EX)

Si vous avez importé une illustration manuscrite qui comporte l'encrage final sur un calque pixel [Raster], vous pouvez corriger la densité de contraste en utilisant l'histogramme des Niveaux [Adjust Level] (qui montre la distribution des pixels selon leur luminosité). Agir ainsi peut aider à ôter des ombres qui auraient été générées pendant le processus de scan. Vous pourrez aussi ajuster l'épaisseur des lignes et effectuer d'autres corrections qui contribueront à produire des illustrations et des bandes dessinées de grande qualité.

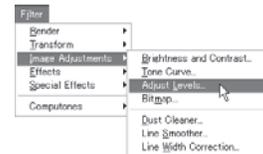
1. Sélectionner une Image

Sélectionnez une partie de votre illustration sur laquelle vous désirez ajuster les Niveaux. Si aucune sélection n'existe, l'image entière sera alors corrigée.



2. Sélection du Menu

Dans le menu [Filter] choisissez [Image Adjustments] puis [Adjust Levels] pour ouvrir le dialogue [Adjust Levels].



3. L'Histogramme

Observez attentivement la forme de l'histogramme. La partie gauche montre la densité des ombres (les zones denses), la partie droite de l'histogramme montre la densité des zones claires (les hautes lumières). Le centre de l'histogramme montre la densité des tons moyens. Si un histogramme ne couvre pas la totalité de l'espace, déplacez le curseur triangulaire vers le pic central de l'histogramme. Observez l'image sur votre planche pendant que vous déplacez le curseur. Déplacer le curseur vers la droite assombrit l'image, déplacer le curseur vers la gauche éclaircit l'image.



4. Sauvegarder les Réglages

Cliquez sur [OK] pour enregistrer vos réglages.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

_filtre de Correction [Bitmap] (EX)

Si vous avez importé une illustration manuscrite sur un calque [Raster] (pixel), vous pouvez en corriger la densité de son contraste. Agir ainsi avec des illustrations uniquement en noir et blanc sans nuances de gris peut vous aider à ôter des artefacts comme des ombres générées lors du scan du document.

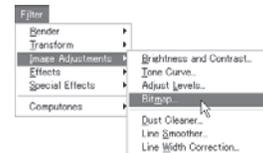
1. Sélectionner une Image

Sélectionnez une partie de votre illustration que vous désirez convertir en fichier bitmap. Si aucune sélection n'existe, l'image entière sera alors convertie.



2. Commande de Menu

Dans le menu [Filter] choisissez [Image Adjustments] puis [Bitmap...] pour ouvrir le dialogue [Bitmap...].



3. Réglages Bitmap

Dans le menu, sélectionnez le type de bitmap.

- [Threshold]
- [Dither]
- [Diffusion]

La valeur [Threshold] est comprise entre 0 et 255. Choisissez une valeur qui ne rende votre image ni trop claire ni trop sombre.

Par exemple, si la valeur de [Threshold] est fixée sur 127, les points ayant une valeur de 127 ou moins sont déclarés [Transparent] alors que des points ayant une valeur de 128 ou plus sont déclarés noir [Black].



4. Sauvegarder les Réglages

Cliquez sur [OK] pour enregistrer vos réglages.

1

2

3

4

5

6

7

8

Filter de Correction : [Dust Cleaner] - Dépoussiéreur (EX)

Toutes les poussières générées dans l'illustration par le scanner peuvent être supprimées avec le dépoussiéreur = [Dust Cleaner]

1. Sélectionner une Image

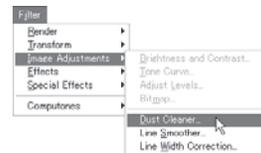
Sélectionnez une partie de votre illustration sur laquelle vous désirez appliquer le dépoussiéreur.

Si aucune sélection n'existe l'image entière sera alors traitée.



2. Commande de Menu

Dans le menu [Filter] choisissez [Image Adjustments] puis [Dust Cleaner...] pour ouvrir le dialogue [Dust Cleaner...].



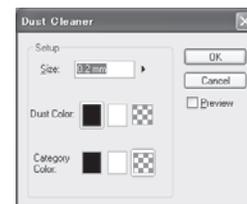
3. Réglage du Dépoussiéreur [Dust Cleaner]

Déterminez la taille des particules de poussière devant être supprimées - de 0 à 1.0 mm.

Déterminez aussi la couleur et la catégorie de couleur de la poussière visée - [Dust Color] & [Category Color].

4. Sauvegarder les Réglages

Cliquez sur [OK] pour enregistrer vos réglages.



9

10

11

12

13

14

15

16

17

Filtre de Correction : [Line Smoother] - Lissage de Ligne (EX)

Le filtre [Line Smoother] vous permet de corriger les lignes saccadées résultant de mouvements imprécis du stylet ou de la souris. Il peut aussi être utilisé sur des lignes disjointes. Le filtre [Line Smoother] n'est disponible que pour les calques pixel (raster) ou vectoriels (vector) et il est particulièrement efficace sur les calques vectoriels. Les valeurs seront différentes suivant que vous agirez sur un calque [Raster] ou sur un calque [Vector].

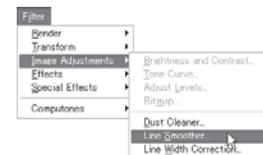
1. Sélectionner une Image

Sélectionnez une partie de votre illustration sur laquelle vous désirez appliquer l'adoucisseur de ligne [Line Smoother]. Si aucune sélection n'existe l'image entière sera alors traitée.



2. Sélection du Menu

Dans le menu [Filter] choisissez [Image Adjustments] puis [Line Smoother] pour ouvrir le dialogue [Line Smoother].



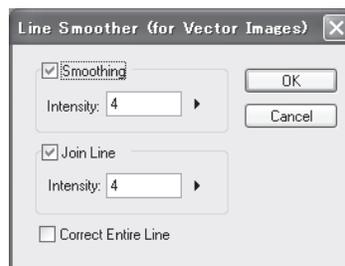
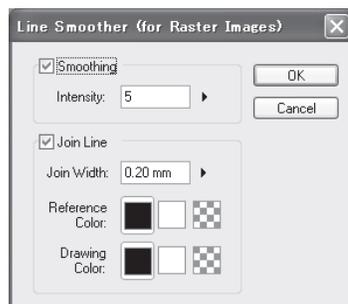
3. Régler l'Adoucissement & la Jonction de Lignes

Déterminez la valeur d'adoucissement de ligne en cochant la case [Smoothing] et en fixant une intensité comprise entre 1 à 5 [Calque Pixel] ou entre 1 à 20 [Calque Vectoriel]. Cette valeur détermine la taille des sautes qui doivent être corrigées et ainsi, le niveau d'adoucissement.

Pour fermer les ruptures dans la ligne cochez la case [Join Line] et fixez une valeur comprise entre 0.2 et 5 pour les calques Pixel, ou entre 1 et 20 pour les calques vectoriels

4. Sauvegarder les Réglages

Cliquez sur [OK] pour enregistrer vos réglages.



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

Filtre de Correction [Line Width Correction] - Épaisseur (EX)

Avec ce filtre, vous pouvez modifier l'épaisseur des lignes précédemment dessinées. Cette fonction n'est disponible que pour les calque pixel [Raster] ou vectoriels [Vector].

1. Sélectionner une Image

Sélectionnez une partie de votre illustration sur laquelle vous désirez modifier l'épaisseur des lignes [Line Width Correction]. Si aucune sélection n'existe l'image entière sera alors traitée.



2. Commande de Menu

Dans le menu [Filter] choisissez [Image Adjustments] puis [Line Width Correction...] pour ouvrir le dialogue [Line Width Correction...].



3. Correction de la Largeur de Ligne

Choisissez une des options suivantes - seules les deux premières sont disponibles pour les calques [Raster], les suivantes étant destinées aux calques [Vector].

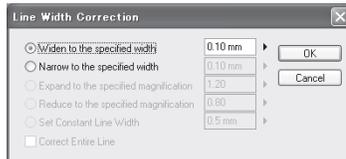
[Widen to the Specified Width] Augmenter de la valeur spécifiée.

[Narrow to the Specified Width] Réduire de la valeur spécifiée.

[Expand to the Specified Magnification] Multiplier par la valeur spécifiée (vecteurs uniquement).

[Reduce to the Specified Magnification] Diviser par la valeur spécifiée (vecteurs uniquement).

[Set Constant Line Width] largeur constante (vecteurs uniquement).



4. Sauvegarder les Réglages

Cochez la case [Correct Entire Line] pour corriger toute la ligne (vecteurs uniquement). Cliquez sur [OK] pour enregistrer vos réglages.

Filtre : Effet [Mosaic] (EX)

Vous pouvez appliquer des effets de Mosaïque sur vos illustrations avec ce filtre. Les effets de mosaïque sont créés en tant que calque de trame [Tone]. Des lignes peuvent être ajoutées et d'autres réglages effectués tout comme avec les trames normales.

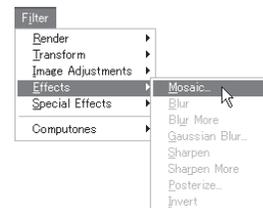
1. Sélectionner une Image

Sélectionnez une partie de votre illustration sur laquelle vous désirez appliquer le filtre [Mosaic]. Si aucune sélection n'existe l'image entière sera alors traitée.



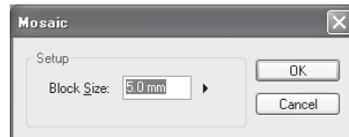
2. Commande de Menu

Dans le menu [Filter] choisissez [Effects] puis [Mosaic] pour ouvrir le dialogue [Mosaic].



3. Réglage du Filtre [Mosaic]

Entrez une valeur [Bloc Size] ou utilisez le curseur pour spécifier la taille des échantillons - de 0.1 à 99.0mm. Cliquez sur OK pour générer le calque de trame mosaïque.



4. Modifier la Mosaïque

Double-cliquez sur le calque de trame [Mosaic] situé dans la palette des calques [Layers] afin d'ouvrir le dialogue des réglages de trame [Tone Settings]. La trame Mosaïque est traitée en tant que trame d'arrière-plan et ses réglages sont modifiables tout comme ceux d'une trame normale.



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

_filtre : [Blur] - Effet de Flou (EX)

Les fonctions de Flou [Blur] se décomposent en trois filtres différents : Flou [Blur], Flou + [Blur More] et Flou Gaussien [Gaussian Blur]. Tous sont utilisés pour lisser les contours de lignes et de formes nettes ou cassantes afin d'obtenir des images plus adoucies. Ces filtres ne sont disponibles que pour les calques pixel [Raster].

1. Sélectionner une Image

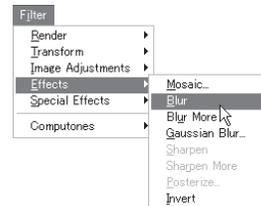
Sélectionnez une partie de votre illustration sur laquelle vous désirez appliquer le filtre [Blur].

Si aucune sélection n'existe l'image entière sera alors traitée.



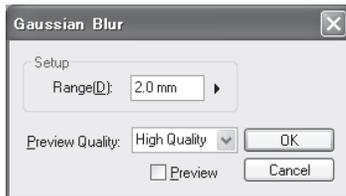
2. Commande de Menu

Dans le menu [Filter] choisissez [Effects] puis au choix : [Blur], [Blur More] ou [Gaussian Blur] - seul le filtre [Gaussian Blur] ouvre une fenêtre de dialogue.



3. Application du Flou

Pour le filtre [Gaussian Blur], fixez l'étendu du flou [Range] puis cliquez sur OK. Les filtres (Blur) et (Blur More) n'ont pas d'options.



Flou (Blur)



Flou + (Blur More)



Flou Gaussien

Filtres : Effets [Sharpen] - Rehausser (EX)

Les filtres [Sharpen] se décomposent en deux types : [Sharpen] et [Sharpen More]. Utilisez ces filtres pour intensifier le contraste des zones de contours d'items afin de rehausser les images un peu fades.

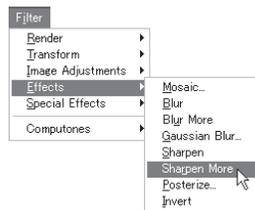
1. Sélectionner une Image

Sélectionnez une partie de votre illustration sur laquelle vous désirez appliquer le filtre [Sharpen]. Si aucune sélection n'existe, l'image entière sera alors traitée.



2. Commande de Menu

Dans le menu [Filter] choisissez [Effets] puis au choix : [Sharpen] ou [Sharpen More].



3. Appliquer le Rehaussement

Cliquez sur OK pour rehausser l'image. L'application répétée des filtres [Sharpen] ou [Sharpen More] incrémente le rehaussement des images.



Filtre : Effet [Posterize] - Isohémie (EX)

Le filtre [Posterize] est utilisé pour déduire le nombre de tons dans une image niveau de gris (Isohémie). Cela est particulièrement utile lorsque vous voulez ajouter des lignes à une image d'arrière-plan, puisque moins de tons améliore la visibilité des contours.

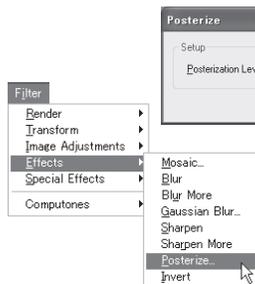
1. Sélectionner une Image

Sélectionnez une partie de votre illustration sur laquelle vous désirez appliquer le filtre [Posterize]. Si aucune sélection n'existe, l'image entière sera alors traitée.



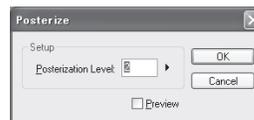
2. Commande de Menu

Dans le menu [Filter], choisissez [Effets] puis [Posterize].



3. Appliquer la Posterisation

Lorsque le dialogue [Posterize] s'ouvre déterminez le nombre de posterisation [Posterization Number] et cliquez sur OK.



Filtre : Effet [Invert] - Négatif (EX)

Avec le filtre [Invert], les illustrations en Noir sont inversées en Blanc et vice versa. Ce filtre n'est disponible que pour les calque pixel [Raster]. Les parties transparentes ne sont pas affectées par le filtre.

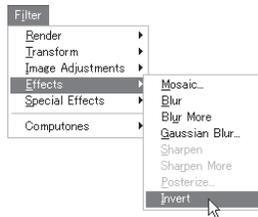
1. Sélectionner une Image

Sélectionnez une partie de votre illustration sur laquelle vous désirez appliquer le filtre [Invert]. Si aucune sélection n'existe, l'image entière sera alors traitée.



2. Sélection du Menu

Dans le menu [Filter], choisissez [Effects] puis [Invert]. L'application est immédiate.



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

Filter : Effet Spécial [SHD] (EX)

Vous pouvez effectuer un traitement de lissage avancé d'une image imprécise basse résolution grâce au filtre SHD (Super High Density).

1. Importer une Image Basse Résolution

Dans le menu [File], sélectionnez [Import]. Spécifiez une résolution similaire à celle de l'image originale, tel que 150 dpi.

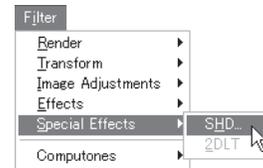


Image Source

2. Régler [SHD] sur une Haute Résolution

Dans le menu [Filter], choisissez [Special Effects] puis [SHD]. Le dialogue [SHD] s'ouvre alors. Dans le menu déroulant [Resolution], spécifiez une résolution plus importante que celle de l'image originale, par exemple 600dpi. dans le champ [Type], vous avez le choix entre trois options :

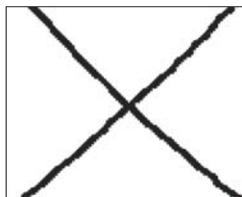
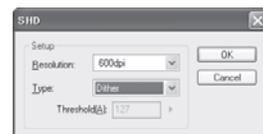
- [Threshold]
- [Dither]
- [Diffusion]



[Threshold]



[Dither]



[Diffusion]



Conseil

Le filtre [SHD] peut traiter une image basse résolution en augmentant sa résolution par un facteur quatre ou plus. Pour une amélioration poussée, importez l'image originale à une basse résolution (exemple 150dpi) puis choisissez une haute résolution dans le dialogue [SHD]. Si vous importez une image basse résolution avec des réglages haute résolution, le filtre [SHD] ne produira pas d'effet significatif.

3. Sauvegarder les Réglages

Cliquez sur [OK] pour enregistrer vos réglages et lancer le processus.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

Filtre : Effet Spécial [2DLT] (EX)

Vous pouvez importer des images avec la fonction 2DLT. Ce filtre n'est possible que sur les calque pixel [Raster] ayant un mode d'expression [Gray (8bit)].

1. Sélectionnez une Image

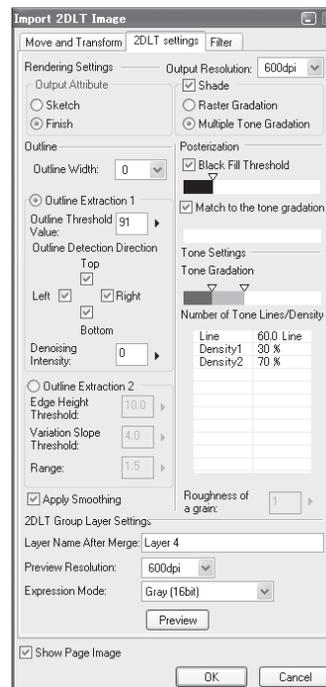
Sélectionnez une partie de votre illustration sur laquelle vous désirez appliquer le filtre [2DLT]. Si aucune sélection n'existe l'image entière sera alors traitée.

2. Commande de Menu

Dans le menu [Filter], choisissez [Special Effects] puis [2DLT...].

3. Appliquer le Filtre

Effectuez les réglages 2DLT (voir chapitre 9), puis cliquez sur OK.



Conseil

Reportez-vous au Chapitre 9 - Fonction de Rendu 2DLT pour plus de détails sur la façon dont travailler avec les imports 2DLT.

Manga Studio 3.0 - Guide Utilisateur

Chapitre 9

Rendu 2DLT (EX)



Convertir des Photos en Images Noir & Blanc

Rendu 2DLT

Vous utilisez la fonction de Rendu 2DLT pour importer des images photos ou autre et les séparer en un ensemble de trames et de lignes. Les formats supportés sont : BMP, JPG, PNG et TGA.

Pour importer un fichier, suivez la procédure ci-dessous :

1. Sélectionner [2DLT Import...]

La fenêtre de planche ouverte, cliquez sur le menu [File] et sélectionnez [2DLT Import...]. Dans le dialogue choisissez une image à importer et cliquez sur [Open].

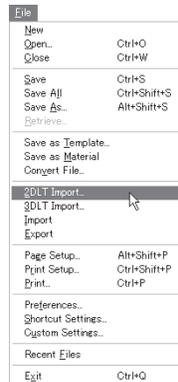


2. Réglages de Rendu

Le dialogue [Import 2DLT Image] s'ouvre avec l'onglet [2DLT Settings]. Dans cet onglet vous effectuez plusieurs réglages concernant :

La résolution, la posterisation, les contours (outline), le mode d'expression et l'adoucissement (smoothing). Vous pouvez aussi y nommer le Calque de Groupe qui sera généré pour cette image. Cliquez sur le bouton [Preview] pour visualiser ce que donnera votre image selon vos réglages.

Après avoir réglé à votre convenance les paramètres de Rendu de Contours, de Trame, les réglages de calque de Groupe et autres, cliquez sur l'onglet [Move and Transform] pour ajuster la taille, la position et l'orientation de votre image. Pour appliquer un filtre à l'image, cliquez sur l'onglet [Filter]. Voir plus loin pour les détails sur ces réglages.



3. Générer l'Image 2DLT

Cliquez sur OK pour appliquer le filtre 2DLT et créer un Calque de Groupe [2DLT Group Layer]. Suivant la taille de votre image, cette opération peut prendre plusieurs secondes.



4. Modifier les Réglages 2DLT

Le calque de groupe [2DLT] contient les données de rendu. Vous pouvez les modifier à tout instant en double-cliquant sur l'entrée du calque situé dans la palette des calques [Layers] ou en cliquant sur l'onglet [2DLT] de la palette des propriétés du calque [Layer Properties].

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

Paramètres de Rendu 2DLT

L'onglet [2DLT] situé dans la palette [Layer Propeties] vous permet de contrôler la sortie de l'image 2DLT à l'aide de plusieurs options. Ces options sont situées en-haut de la boîte de dialogue.

[Output Attribute]

Attribut en Sortie.

Sélectionnez au choix : [Sketch] ou [Finish]. La case "trames multiples" [Multiple Tones] pour l'option [Shade] est indisponible si vous avez sélectionné [Sketch]

[Output Resolution]

Résolution en Sortie.

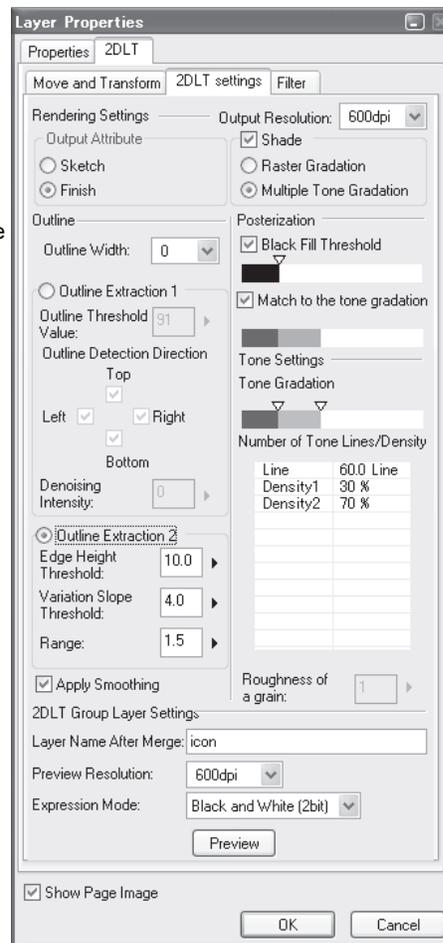
Dans le menu déroulant, sélectionnez la résolution à laquelle vous voulez sortir l'image. La résolution maximale est égale à la résolution standard de votre planche.

[Shade]

Nuances & Ombre.

Cochez la case [Shade] pour sélectionner le type de remplissage des nuances que vous désirez utiliser. Aucun remplissage n'est appliqué si cette case est décochée.

- [Raster Gradation] Le dégradé [Raster Gradation] est utilisé pour produire les nuances d'ombres en utilisant l'isohélie [Posterization].
- [Multiple Tone Posterization] Le dégradé de trames multiples [Multiple Tone Gradation] est utilisé pour produire les nuances d'ombres en utilisant l'isohélie et réparties sur plusieurs calques de trames [Tone].



Contour 2DLT - [Outline]

L'onglet [2DLT] fournit aussi des options pour contrôler le type et l'épaisseur des contours. Les paramètres de contour [Outline] sont situés sur le centre gauche de l'onglet [2DLT] de la fenêtre de dialogue [Import 2DLT Image].

[Outline Width]

Largeur de contour.

Ici, vous pouvez fixer une épaisseur de trait pour les contours - de -5 à +5. une valeur de zéro correspond à l'image originale.

Ainsi, une valeur positive implique l'épaississement des contours alors qu'une valeur négative implique une réduction de l'épaisseur de contour. Cliquez sur le bouton [Preview] lorsque vous ajustez cette valeur. Les figures ci-dessous montrent la même illustration importée avec différents paramètres de contour [Outline].



[Outline] +5



[Outline] 0



[Outline] -5

[Outline Extraction 1]

Extraction des contours - type 1 . Manga Studio possède deux méthode d'extraction de contours. Normalement, le type 1 (Outline Extraction 1) est recommandé.



Seuil [Threshold]: 255



Seuil [Threshold]: 91 (par défaut)



Seuil [Threshold]: 20

[Outline Threshold]

Spécifie le Seuil de détection des contours - de 0 à 255. Plus faible est la valeur, plus large est l'extraction des contours et plus sombre est l'image.

[Outline Detection Direction]

Direction de détection.

Les quatre cases : Haut [Up], Bas [Down], Gauche [Left] et Droite [Right] correspondent aux directions vers lesquelles la détection de contours est lancée par le filtre [2DLT]. Par défaut, les quatre directions sont activées, mais vous pouvez réduire le nombre de contours en décochant les cases appropriées. Cliquez sur le bouton de prévisualisation [Preview], après avoir coché ou décoché une case pour en observer le résultat.

[De-noising Intensity]

Intensité de dé-bruitage.

Si le filtre 2DLT prend trop d'ombres de votre image, essayez d'augmenter cette valeur.

[Outline Extraction 2]

Extraction des contours - type 2. Pour obtenir des contours plus fins avec un contrôle plus sensible, cochez [Outline Extraction 2]. Cliquez sur le bouton de prévisualisation [Preview] et ajustez l'extraction des contours tout en observant le résultat, car son impact peut ne pas convenir à certains motifs.

[Edge Height Threshold]
Cette valeur de seuil ajuste la hauteur des bords des contours. Une petite valeur implique une faible hauteur de bords.



Hauteur des Bords : 10.0 (par défaut)



Hauteur des Bords : 0

[Variation Slope Threshold]
La Pente de Variation [Variation Slope Threshold] est une valeur de seuil utilisée pour spécifier la variation d'épaisseur des contours.



Pente de Variation : 4.0 (par défaut)



Pente de Variation : 8.0

[Range]
Cette valeur d'étendue est utilisé pour spécifier l'étendue du flou à appliquer avant sa détection en tant que contour.



Étendue [Range]: 1.5 (par défaut)



Étendue [Range]: 3.0

[Apply Smoothing]
Interpoler- cochez cette case pour adoucir l'image.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

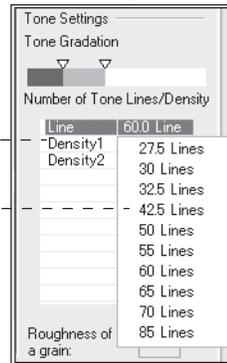
17

Dégradé 2DLT et Paramètres de Trame

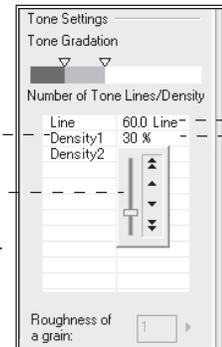
Déterminez la densité de l'image [Image Density] et le nombre de trames séparées [Number of Separated Tones]. Chaque item peut être ajusté en agissant sur le curseur tout en observant le résultat dans la fenêtre de prévisualisation.

- Posterization - (Isohémie)
- [Black Fill Threshold]
 - Seuil du Noir.
 - Ce curseur est utilisé pour ajuster le seuil des zones devant être remplies de noir.
- [Match to the Tone Gradation]
 - Se conformer au dégradé de densité de trame.
 - Cochez cette case pour vous conformer aux valeurs de [Tone Gradation] (plus bas).
- Tone Settings - Paramètres de trame.
 - [Tone Gradation]
 - Utilisé pour ajuster le dégradé et la densité de trame.
 - (1) Cliquez sur le curseur pour ajouter un symbole ▽ de contrôle de ton. La position détermine la densité : Glisser le symbole vers la droite éclaircit la densité et le glisser vers la gauche la renforce. Les valeurs numériques de densité sont indiquées dans les champs [Number of Tone Lines/Density].
 - (2) Continuez de cliquer jusqu'à obtenir autant de tons (et de symboles ▽) que nécessaires. Vous pouvez avoir jusqu'à 10 symboles.
 - Pour supprimer un symbole, glissez-le en dehors du curseur.
 - [Number of Tone Lines/Density]
 - Ces champs indiquent le nombre de lignes et la densité de(s) trame(s). Vous pouvez modifier la densité en entrant une valeur numérique dans le champ ou en agissant sur un curseur.
 - (1) Double-cliquez sur la colonne et entrez votre Nombre de Lignes ou/et votre Densité. Ces réglages peuvent être changés de la manière indiquée sur la figure de droite.
 - (2) Déterminez l'étendue d'une zone de densité en déplaçant le symbole (▽). Une grande section blanche éclaircira l'image entièrement au contraire d'une grande section noire qui assombriera l'image entièrement
 - [Roughness of a Grain]
 - Dureté du Grain.
 - Ce champ est utilisé pour ajuster la taille de grain d'une trame - de 1 à 32. Plus grande est la valeur, plus dur est le grain.
 - Ce réglage est désactivé lorsque la case [Match to the Tone Gradation] est cochée.

Boite de Dialogue [2DLT]



Double-cliquez ici pour sélectionner le nombre de lignes dans la liste.



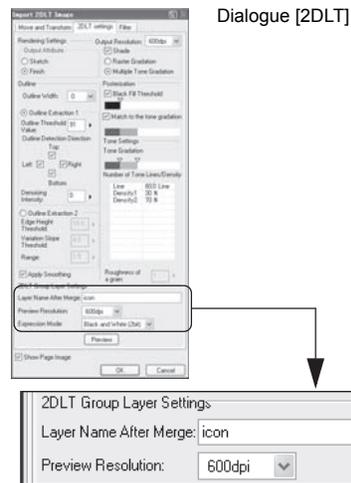
Double-cliquez ici pour afficher le curseur.

Double-cliquez et entrez une valeur. Cliquez ailleurs pour confirmer le réglage.

Paramètres de Calque de Groupe 2DLT

Vous spécifiez ici les paramètres du calque 2DLT après son importation.

- [Layer Name After Merge]
Entrez le nom du groupe de calques [2DLT].
- [Preview Resolution]
Ce champ est utilisé pour fixer la résolution de prévisualisation, différente de celle de sortie. La résolution maximale est égale à celle de la planche.
- [Expression Mode]
Sélectionnez au choix : [Black and White (2bit)], [Grayscale (16bit)] ou [Color (32bit)].



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

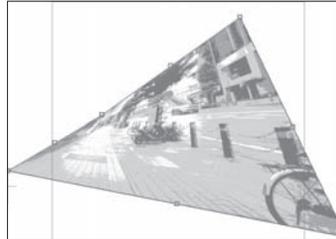
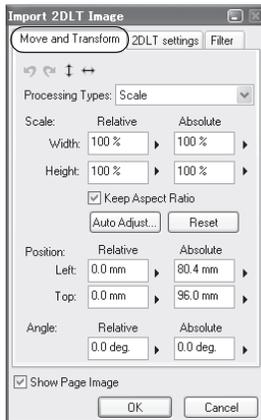
15

16

17

[Move/Transform]

Cliquez sur l'onglet [Move/Transform] pour ajuster précisément les tailles, position et orientation de l'image.



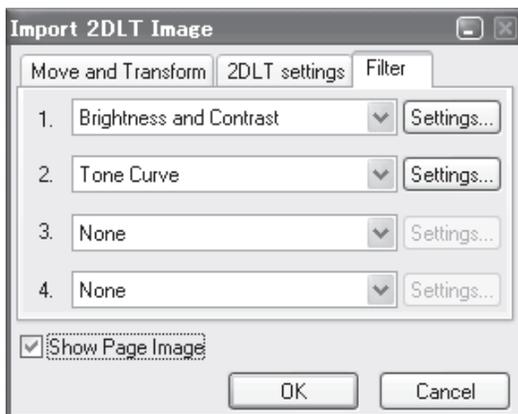
Conseil

Voir le Chapitre 8 - Éditer les Images - pour plus de détails sur les opérations Move & Transform.

[Filter]

Cliquez sur l'onglet [Filter] pour accéder aux filtres de correction que vous pouvez appliquer à l'image source pendant l'exécution du filtre 2DLT.

Jusqu'à quatre filtres peuvent être appliqués à la fois.



Conseil

Voir le Chapitre 8 - Éditer les Images - pour plus de détails sur les Filtres.

Manga Studio 3.0 - Guide Utilisateur

Chapitre **10**
Rendu 3DLT

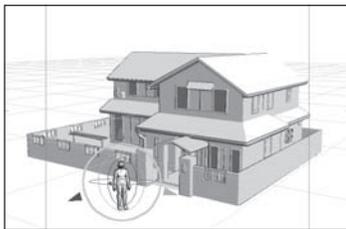
3DLT : Opérations de Base

Qu'est-ce que le Rendu 3DLT ?

3DLT (3D Line and Tone - Trames et Lignes 3D) est un puissant outil fait pour vous aider à créer des décors réalistes grâce à l'import de données 3D.

1. Facile à Comprendre

Comme l'image est en 3D, le positionnement physique et relationnel des objets entre eux est facile à comprendre, ce qui donne aux artistes novices la possibilité de créer des décors aussi complexes que précis.



2. Trames et Lignes Séparées

Puisque le rendu 3DLT consiste en trames et lignes 3D, le processus de rendu d'objet est simple parce que l'image est générée en tant que calque de tracé et de multiples calques de trames.

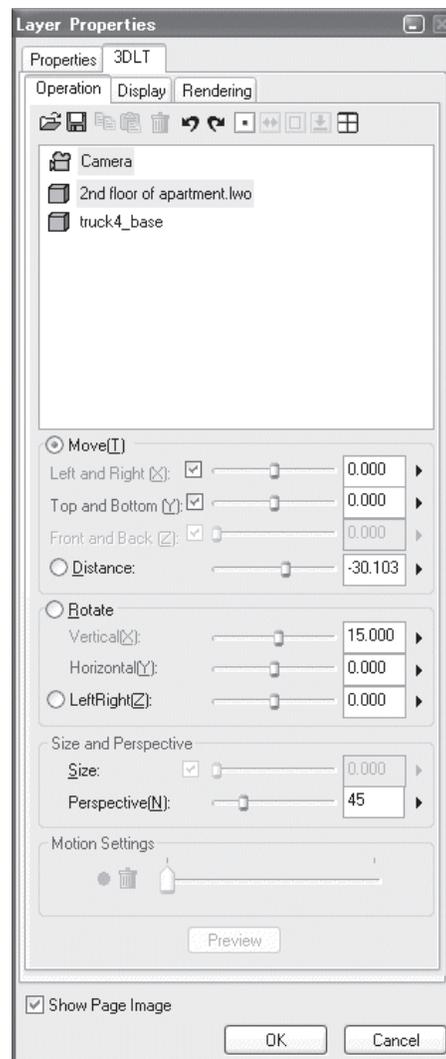


3. Les Données 3D sont Conservées

Les données 3D sont conservées lors du rendu de l'image et des ajustements détaillés peuvent être effectués plus tard.

4. Formats Supportés

Un fichier 3D écrit par un logiciel autre que Manga Studio peut aussi être importé. Les formats supportés sont : LWO (textures supportées), OBJ (textures supportées), DXF et les fichiers d'export Shade/Manga Studio.



L'Espace 3D

Tout espace dans lequel se positionne un objet 3D est appelé "Espace 3D". Les objets 3D sont positionnés dans un espace 3D qui utilise un plan appelé "Grille".

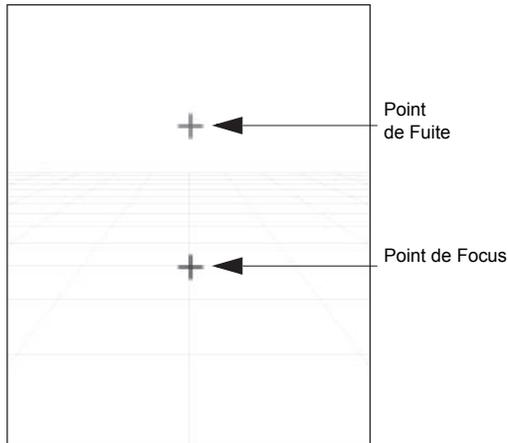
1. Système de Coordonnées de l'Espace 3D

Dans le menu [File], sélectionnez [Import 3DLT] pour afficher un plan qui servira à positionner l'objet 3D.

Les points de fuite sont matérialisés par un symbole [+] rouge tandis que le point de focus de la caméra est matérialisé par un symbole [+] bleu.

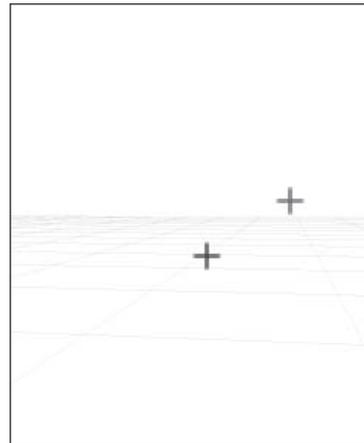
La direction du symbole rouge [+] est remplacé par un triangle rouge lorsque vous déplacez un Point de fuite en dehors du plan de travail.

Le symbole apparaît au centre de l'espace 3D immédiatement après avoir importé le point de focus dans la scène. Il peut être déplacé en le faisant glisser.



2. Rotation autour des Points de Fuite

Faire glisser les points de fuite peut orienter le plan entier dans une direction en Parallèle Verticale. Ceci est pratique lorsque vous voulez orienter le plan 3D avec le bouton [Move].



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

Importation de Fichiers 3D

Vous pouvez importer des objets 3D dans votre bande dessinée et sur vos illustrations.

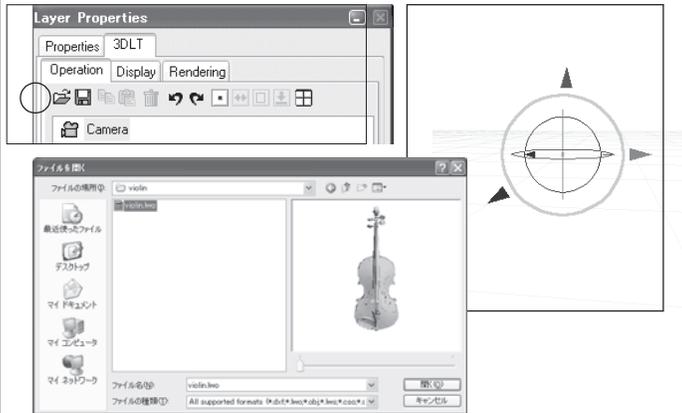
1. Commande de Menu

Quand la planche sur laquelle les objets 3D doivent être importés est ouverte sélectionnez dans le menu [File] : [Import 3DLT] . Dans la palette des propriétés du calque l'onglet [Operation] s'affiche alors.



2. Importer des Objets 3D

Dans le menu de l'onglet, cliquez sur l'icône [Open File], lorsque le dialogue s'affiche, sélectionnez le fichier 3D et cliquez sur [Open]. Une prévisualisation de l'objet est affichée sur la planche et son nom est indiqué dans la liste [Object] de l'onglet [Operation]. Vous pouvez importer de multiples objets en répétant cette opération.



3. Supprimer des Objets 3D

Vous pouvez supprimer les objets 3D inutiles en les sélectionnant dans la liste, puis en cliquant sur le bouton [Delete].

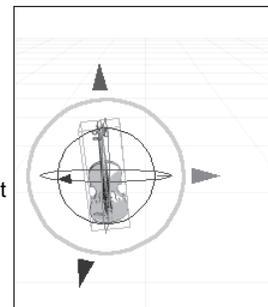


Conseil

Voir "Opérations Basiques avec les Objets 3D" ou "Opérations Basiques de Caméra" plus loin dans ce chapitre pour plus de détails sur le déplacement des objets 3D.

4. Positionner les Objets 3D

Avant de commencer votre travail, déplacez les objets sur la position désirée. Comme la plupart du temps un objet 3D est positionné au point de focus (au centre du plan) lors de son import vous pouvez parvenir à un meilleur résultat en préparant cela à l'avance.

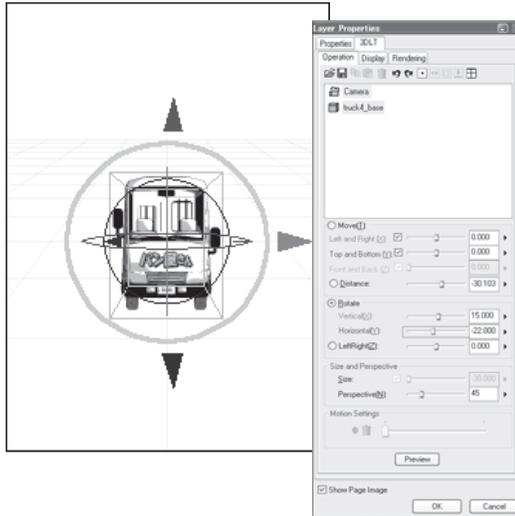


Positionner Plusieurs Objets 3D

De multiples objets 3D peuvent être importés en vue de créer des décors et des arrière-plans complexes. Pour une plus grande précision, vous pouvez observer les objets sous différents points de vue.

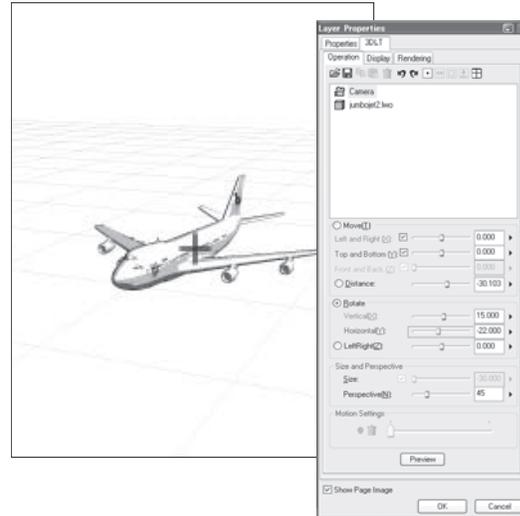
1. Importer Plusieurs Objets 3D

Les Objets 3D (suivant leur position lors de leur création et de leur écriture), sont normalement placés au centre du plan lors de leur importation. Si de multiples objets 3D doivent être ajoutés sur le plan, ceux-ci sont placés au centre du plan mais légèrement décalés les un des autres.



2. Mise à l'Échelle

L'échelle des objets importés peut ne pas convenir. Ajustez la taille des objets dans la colonne [Size and Perspective] de l'onglet [Operation] et en renseignant le champ [Size].



Conseil

- Normalement, la taille des objets 3D est ajustée avec [Size]. Toutefois et si vous désirez une vue de près que ne permet pas une mise à l'échelle, vous pouvez sélectionner [Camera] et rapprocher la caméra de l'objet avec le réglage de [Distance] situé dans la colonne [Move]. Ceci est efficace pour examiner un petit objet ou lorsque vous voulez attirer l'attention sur une partie d'un gros objet 3D.
- Vous pouvez aussi ajuster la taille à la planche avec le bouton [Auto Adjust].

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

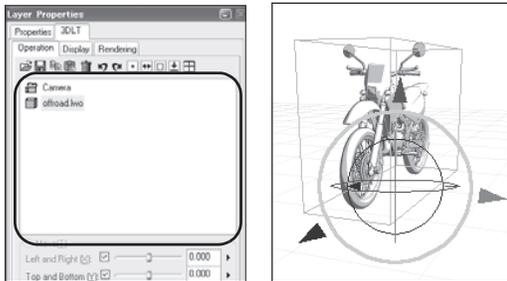
17

Opérations Basiques avec les Objets 3D

Positionnez un objet 3D grâce aux opérations [Move] ou [Rotate] après son importation.

1. Sélectionner les Objets 3D

Dans la liste [Model], sélectionnez l'objet que vous voulez déplacer ou orienter. Vous pouvez aussi choisir un objet en cliquant sur sa vignette située dans la fenêtre de prévisualisation. Un manipulateur de différentes couleurs apparaît sur l'objet sélectionné.

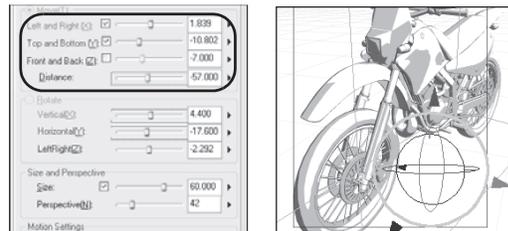


2. Déplacer les Objets 3D

Les objets 3D se déplacent dans la même direction que celles des flèches principales du manipulateur, comme indiqué ci-dessous. Vous pouvez soit entrer une valeur, soit agir sur le curseur, soit déplacer directement une flèche du manipulateur.

- A. Déplacez la flèche principale verte pour déplacer l'objet vers la droite ou vers la gauche.
- B. Déplacez la flèche principale rouge pour déplacer l'objet vers la haut ou vers le bas.
- C. Déplacez la flèche principale bleue pour déplacer l'objet vers l'avant ou vers l'arrière.

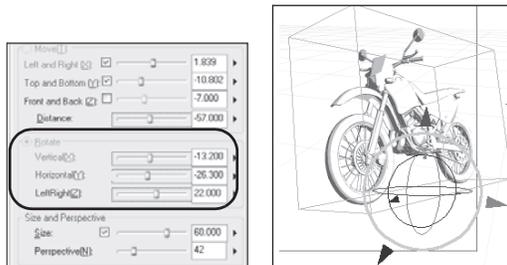
Notez que vous ne pouvez pas déplacer un curseur si sa case est décochée. Vous pouvez soit entrer une valeur de [Distance], soit agir sur le curseur, soit déplacer directement le manipulateur



3. Orienter les Objets 3D

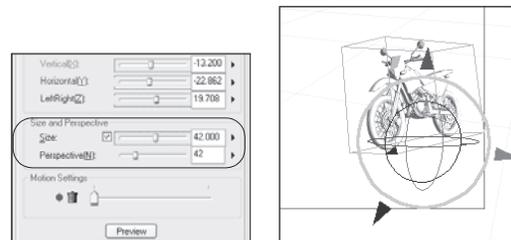
Les objets 3D s'orientent autour d'un des anneaux du manipulateur comme indiqué ci-dessous. Vous pouvez soit entrer une valeur, soit agir sur le curseur, soit manipuler directement un anneau.

- A. Déplacez la flèche verte pour orienter verticalement (axe X).
- B. Déplacez la flèche rouge pour orienter horizontalement (axe Y).
- C. Déplacez la flèche bleue pour orienter sur la gauche ou sur la droite (axe Z).



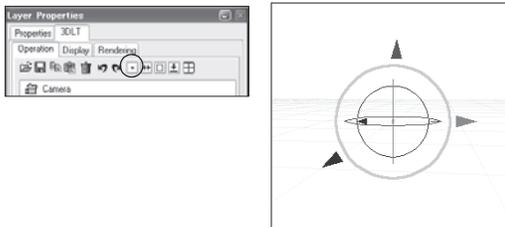
4. Taille et Perspective d'un Objet 3D

L'échelle d'un objet 3D peut être ajustée proportionnellement, comme indiqué ci-dessous. Vous pouvez entrer une valeur dans le champ [Size] déplacer le curseur ou agir directement sur le cercle gris du manipulateur. Cliquez sur le cercle et faites glisser votre pointeur vers la gauche pour réduire la taille de l'objet et vers la droite pour l'agrandir. Notez que vous ne pouvez pas déplacer le curseur si la case [Size] est décochée.



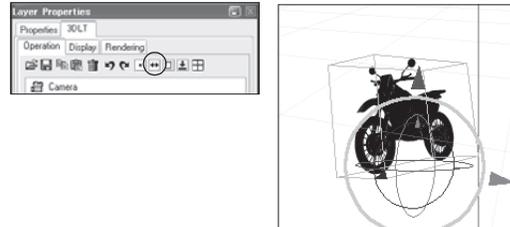
5. Réinitialiser un Objet 3D

Pour renvoyer un objet à ses position, échelle et orientation originales, cliquez sur l'icône [Reset].



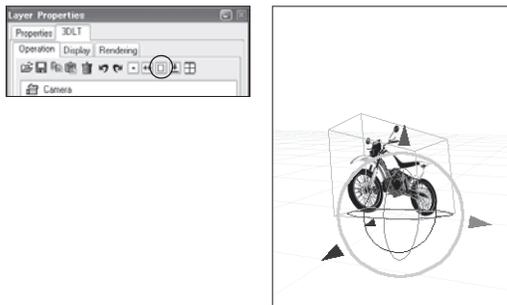
6. Inverser les Facettes

Parfois les normales des facettes d'objets 3D sont inversées. Cliquez sur l'icône [Flip Faces] pour inverser la surface de l'objet. Cliquez de nouveau sur l'icône pour rétablir la situation initiale.



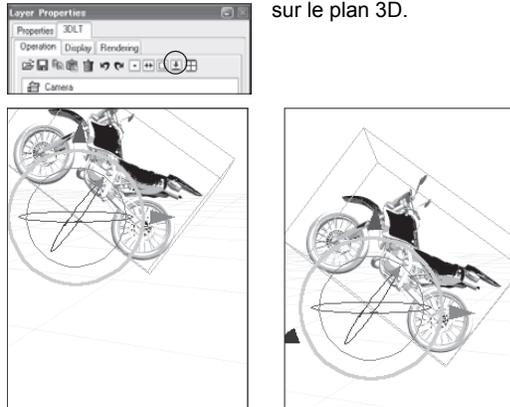
7. Ajustement Automatique

Pour ajuster la taille de l'objet par rapport à la planche cliquez sur l'icône [Auto Adjust].



8. Poser les Objets 3D sur le Sol

Cette icône à pour fonction de poser l'objet sélectionné sur le plan 3D.



9. Annuler et Rétablir

Lorsque vous êtes dans l'interface d'importation d'objet(s) 3D, vous ne pouvez pas utiliser les fonctions d'annulations (Ctrl+Z) et de rétablissement (Ctrl+Y) du menu [Edit], car celui-ci est désactivé. Pour annuler ou rétablir une action effectuée dans l'interface 3D, vous devez utiliser les icônes [Undo] et [Redo] de l'interface.



Conseil

Reportez-vous à la section "Réglage de la Perspective" de ce chapitre pour plus de détails sur la [Perspective].

Reportez-vous à la section "Réglages du Mouvement" dans ce chapitre pour plus de détails la fonction [Motion].

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

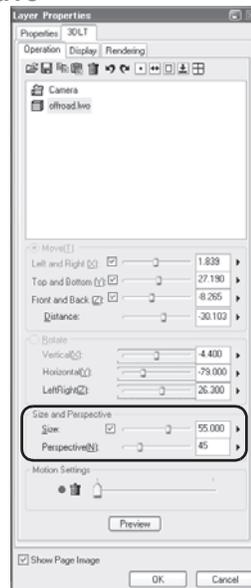
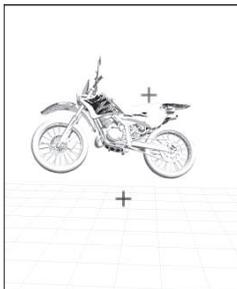
17

Réglage de la Perspective

L'oeil de la caméra est toujours dirigé vers le point de focus de l'espace 3D. Le réglage de la perspective dépend des positions de l'objet 3D et de la caméra.

1. Régler la Perspective

L'effet de perspective se modifie en déplaçant l'objet 3D et en réglant la taille de [Perspective], située dans la colonne [Size and Perspective].



3. Changer la Position des Objets 3D

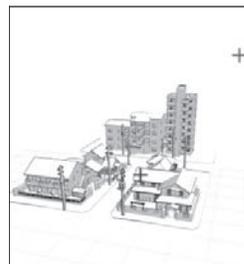
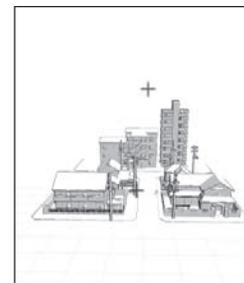
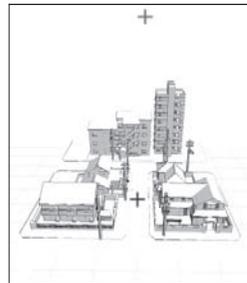
L'effet de perspective devient très important lorsque la position d'un objet est éloignée du point de focus de la caméra, parce que l'oeil de la caméra contrôle et dirige toujours le point de focus.

4. Ajuster les Points de Fuite

Vous pouvez aussi changer la perspective en modifiant les points de fuite. Déplacez un point de fuite en faisant glisser le symbole [+] rouge. Cela revient au même que de combiner une rotation [Horizontale] et une rotation [Verticale]. Essayez d'ajuster les points de fuite conjointement au réglage de la perspective.

2. Changer la Position de la Caméra

Si la position de l'objet 3D est proche du centre de l'espace 3D, positionnez la caméra à peu près à la même hauteur que le centre de l'espace 3D, de façon à créer une perspective normale à deux points. Positionner la caméra sous le centre de l'espace 3D créera une perspective à trois points visant l'objet depuis un point bas et faisant apparaître cet objet plus grand.

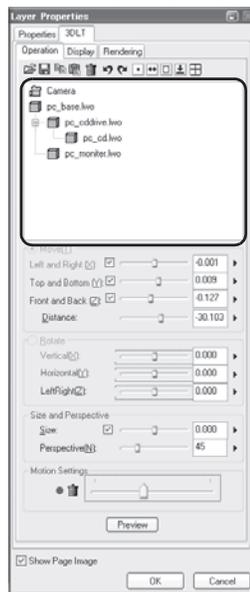
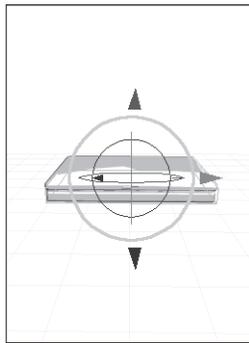


Réglage du Mouvement

Vous pouvez enregistrer des mouvements d'objets D ou de personnages 3D avec le keyframing (ajout d'image-clefs). Vous pouvez aussi enregistrer des mouvements pour de multiples parties ou objets, mais vous ne pouvez déplacer qu'une seule partie à la fois.

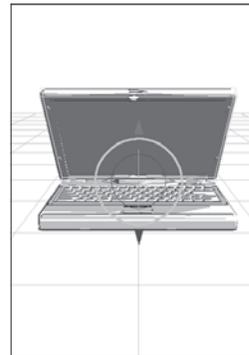
1. Sélection d'Objet & Position Initiale

Sélectionnez un objet dans la liste de la colonne [Object] et placez-le sur sa position de départ.



2. Positionner les Objets et Enregistrer les Image-clefs

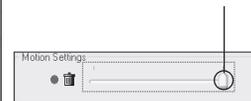
Sauvegardez la position en cours en appuyant sur le bouton rouge [Add Frame]. Déplacez légèrement le curseur vers la droite et déplacez l'objet sur sa position suivante, puis cliquez de nouveau sur l'icône [Add Frame]. Un trait vertical apparaît sur le curseur et à la position enregistrée.



Bouton [Add Frame]



Un trait vertical apparaît sur le curseur à l'endroit enregistré. La position finale se situe sur la droite du curseur.



3. Prévisualisation du Mouvement

Les image-clefs sont combinées en un seul mouvement lorsque vous faites glisser le curseur.

4. Supprimer des Image-clefs

Pour supprimer une image-clef, placez le curseur au-dessus de celle-ci puis appuyez sur l'icône [Delete Frame].



Note

Les fichiers .LWS (Lightwave) sont créés par des logiciels de 3D. Les fichiers utilisés pour les réglages de mouvement sont propres à la fonction 3DLT de Manga Studio. Notez qu'ils ont des noms similaires mais n'ont aucune relation.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

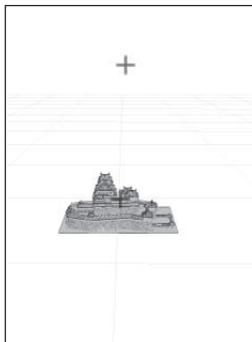
17

Opérations Basiques sur la Caméra

"Déplacez" ou "Orientez" les objets 3D avec la caméra.

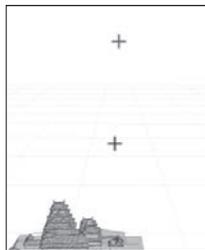
1. Sélectionner la Caméra

Dans la liste [Model] sélectionnez la caméra.

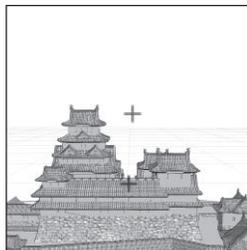


2. "Déplacer" les Objets avec la Caméra

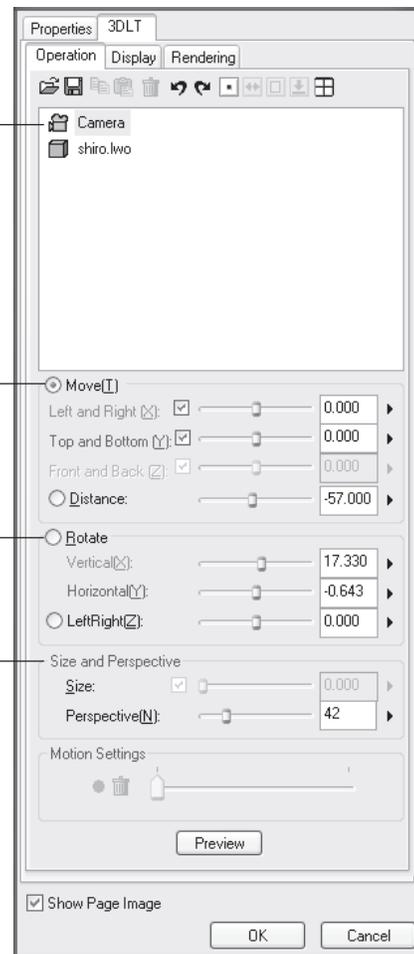
Déplacez la caméra avec le guide, comme indiqué ci-dessous. Vous pouvez entrer une valeur ou déplacer le curseur. La [Distance] peut être ajustée de la même façon. Sélectionnez le bouton radio [Move] et déplacez la boîte limite de l'objet dans l'espace 3D pour mouvoir la caméra. Notez que le curseur ne peut être activé tant que son bouton radio n'est pas coché. Notez aussi que la fonction Avant/Arrière [Front and Rear] n'est pas disponible pour la caméra.



Déplacer [Move]



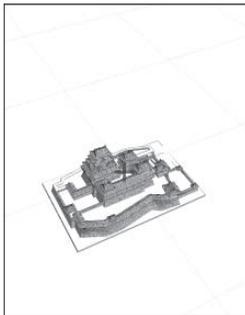
Distance



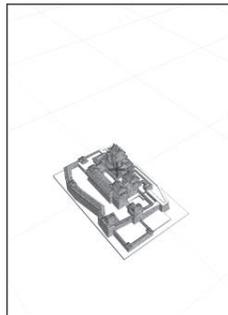
3. Orienter les Objets 3D

Orientez la caméra autour de son point de focus comme indiqué ci-dessous. Vous pouvez préciser vos ajustement en entrant une valeur dans les champs appropriés ou en en faisant glisser leur curseurs. La valeur [Z] (gauche et droite) peut être renseignée de la même façon.

Cliquez sur le bouton [Rotate] et déplacez l'objet 3D sur le plan.



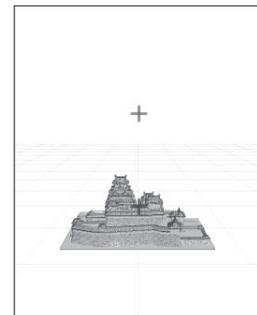
Orienter



Orientation Gauche & Droite (axe Z)

4. Perspective 3D

Vous pouvez là aussi, ajuster la perspective en entrant une valeur ou en déplaçant le curseur.



5. Réinitialiser les Objets 3D

Cliquez sur l'icône [Reset] pour renvoyer l'objet 3D à son état d'origine.

6. Annuler et Rétablir

Lorsque vous êtes dans l'interface d'importation d'objet(s) 3D, vous ne pouvez pas utiliser les fonctions d'annulations (Ctrl+Z) et de rétablissement (Ctrl+Y) du menu [Edit], car celui-ci est désactivé.

Pour annuler ou rétablir une action effectuée dans l'interface 3D, vous devez utiliser les icônes [Undo] et [Redo] de l'interface.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

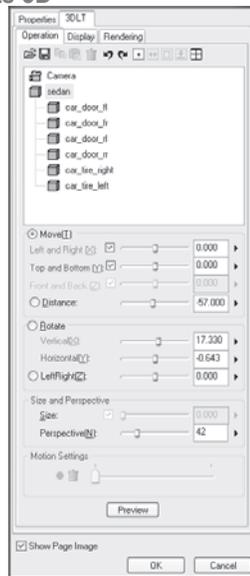
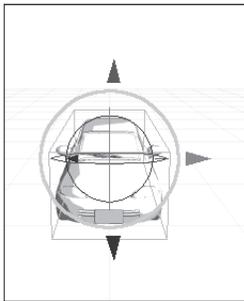
17

Sauvegarder et Importer les Paramètres de Scène

Les paramètres de scène 3DLT peuvent être enregistrés en tant que fichier. Cela est particulièrement utile de sauvegarder des décors complexes qui ont pu réclamer plusieurs heures de mise au point, par exemple, des buildings régulièrement utilisés.

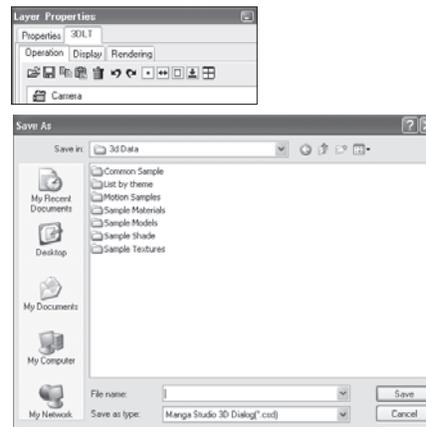
1. Positionner les Objets 3D

Positionnez les objets effectuez vos divers réglages et créez l'illustration qui doit être sauvegardée en tant que fichier de scène.



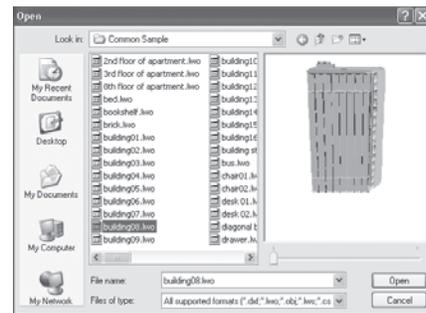
2. Sauvegarder les Scènes

Dans la liste, sélectionnez la caméra puis cliquez sur l'icône [Save]. Spécifiez l'emplacement de la sauvegarde, nommez votre fichier et cliquez sur [Enregistrer].



3. Importer les Fichiers

Dans la liste de l'onglet [Operation] de la fenêtre 3DLT sélectionnez la caméra puis cliquez sur l'icône [Open]. Sélectionnez le fichier ".csd" à importer puis cliquez sur [Ouvrir] pour importer la scène dans l'espace 3D.



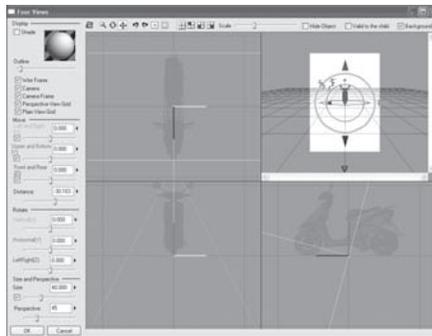
Fenêtre "Quatre Vues"

Le menu 4 vue est un menu très utile pour les positionnements précis et pour ceux ayant l'habitude de travailler sur des logiciels 3D. Cliquez sur l'icône [Four Views] de l'onglet [Operation] pour ouvrir la scène 3D (ou l'objet) dans la fenêtre 4 vues.

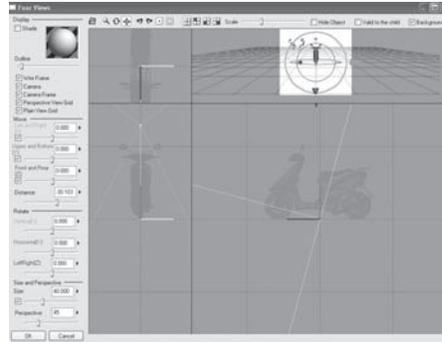
Cliquez sur le bouton OK pour confirmer les changements.



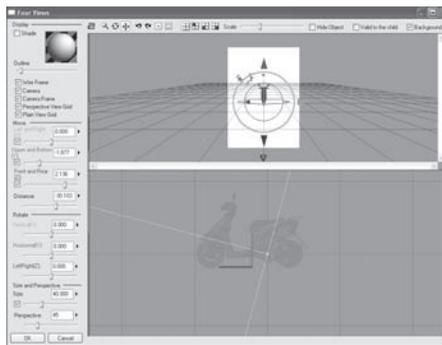
Bouton Quatre Vues



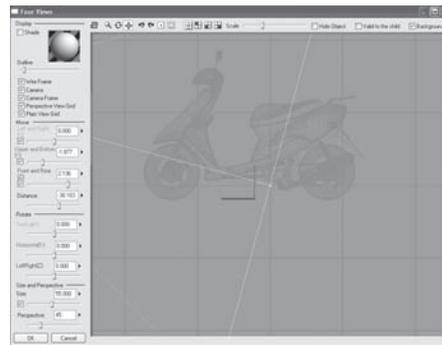
Interface 4 Vues : exemple 1. Par défaut



Interface 4 Vues : exemple 2. Ajuster les panneaux.



Interface 4 Vues : exemple 3. Affichage 2 vues.



Interface 4 Vues : exemple 4. Affichage 1 vue.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

1. Interface 4 Vues : Composition & Opérations

L'interface 4 vues [Four Views] se décompose ainsi : Vue de haut [Top View], vue de face [Front View], vue de côté [Side View] et vue en [Perspective].

Les actions effectuées sur les objets 3D tel que [Move] ou [Transform], sont mises à jour sur toutes les vues.

Pour l'outil Déplacer [Move], l'axe vertical [Y] est la direction haut/bas, l'axe horizontal [X] est la direction gauche/droite et l'axe [Z] de profondeur est la direction avant/arrière. Ces axes sont représentés dans chacune des vues par de courtes lignes que vous pouvez manipuler et qui portent leur couleurs respectives (vert = X, rouge = Y et bleu = Z). Vous pouvez changer la taille de chaque panneau en faisant glisser leurs bordures et passer en mode 1 ou 2 vues.



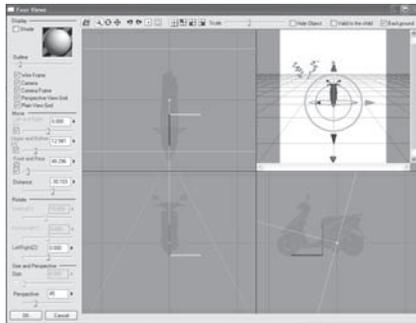
A B C D E F G H I J K L M N O P

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> A. Activer les opération sur la caméra. B. Activer la Mise à l'échelle. C. Activer la Rotation. D. Activer le Déplacement. E. Bouton : Annuler. F. Bouton : Rétablir. G. Bouton : Réinitialiser. H. Ajustement automatique. | <ul style="list-style-type: none"> I. Cacher l'arbre de scène. J. Afficher l'arbre de scène en haut à gauche. K. Afficher l'arbre de scène en bas à gauche. L. Afficher l'arbre de scène en bas à droite. M. Curseur de Zoom. N. Cacher l'objet sélectionné. O. Cacher aussi les enfants (le cas échéant). P. Afficher l'arrière-plan. |
|--|--|

2. Boutons de l'Interface 4 Vues

A. [Camera Operation Mode]. Activer les opération sur la caméra. Cliquez sur cette icône pour agir sur la caméra. Cliquez à nouveau sur cette icône pour retourner en mode édition d'objet 3D. Faites glisser la caméra ou son cadre de rendu pour changer rapidement sa position. Vous pouvez déplacer l'objet en effectuant un clic-gauche glissé et la caméra avec un clic-droit glissé.

B. [Enlarge/Reduce Mode]. Activer la Mise à l'échelle.
Cliquez sur cette icône et modifiez proportionnellement la taille d'un objet.

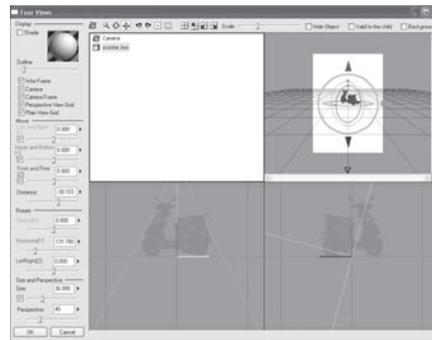
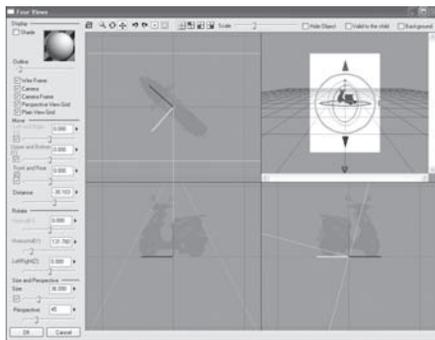


[Mode : Mise à l'échelle]



[Mode : Rotation]

- C. [Rotate Mode] - Activer la Rotation
Cliquez sur cette icône et orientez l'objet sur les trois axes.
- D. [Move Mode] - Activer le Déplacement
Cliquez sur cette icône et déplacez l'objet sur les trois axes.



Affichage de l'Arbre de Scène

- H. [Auto Adjust]. Ajustement automatique.
Cliquez sur ce bouton pour ajuster la taille de l'objet sur la taille de la planche.
- I. [Hide Object Tree]. Affiche les 4 vues et ferme l'arbre de scène.
- J. [Display Object Tree in Top View]. Affiche l'arbre de scène en haut à gauche.
- K. [Display Object Tree in Front View.] Affiche l'arbre de scène en bas à gauche.
- L. [Display Object Tree in Side View]. Affiche l'arbre de scène en bas à droite.
- M. [Scale]. Zoom. Agissez sur le curseur pour magnifier votre vue en perspective.
Cette action n'a aucune incidence sur la caméra et la taille actuelle de l'objet.
- N. [Hide]. Cochez cette case pour cacher l'objet sélectionné.
- O. [Valid to child]. Cochez cette case pour cacher les enfants de l'objet sélectionné
(le cas échéant) lorsque vous cochez la case précédente (Hide).
- P. [Background]. Cochez cette case pour afficher, ou non, l'image d'arrière-plan.

Conseil

Reportez-vous plus loin dans ce Chapitre pour plus de détails sur les fonctions [Display], [Move], [Rotate] et [Size & Perspective].

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

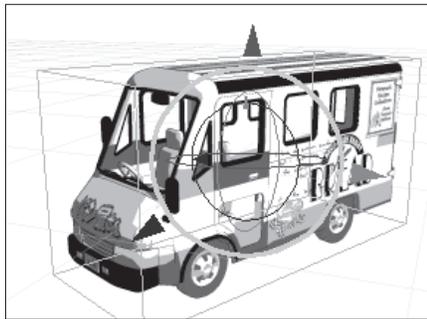
Affichage de la Texture

Une image plate collée sur un objet 3D est appelée "texture".

L'image ou la texture est enveloppée sur une sphère ou une surface courbée, ce qui produit un objet plus réaliste.

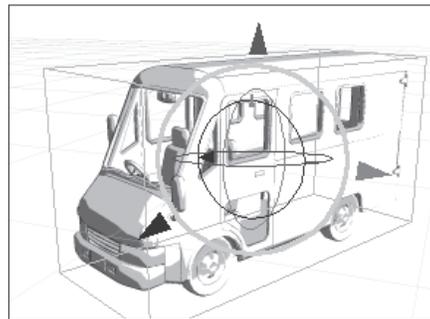
1. Importer les Objets avec Texture

Cliquez sur le bouton [Open] de la fenêtre 3DLT sélectionnez un fichier de modèle 3D possédant déjà des informations de plaquage de texture. Positionnez l'objet à l'endroit souhaité.



2. Afficher/Cacher la Texture

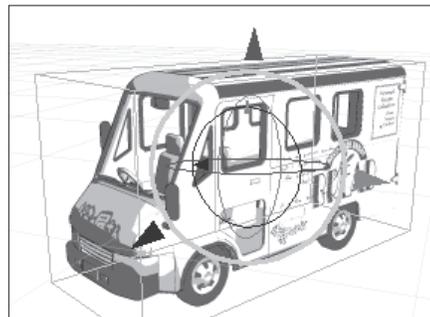
Cliquez sur l'onglet [Display] et décochez la case [Texture Display] pour ne pas afficher la texture. Cochez de nouveau pour l'afficher.



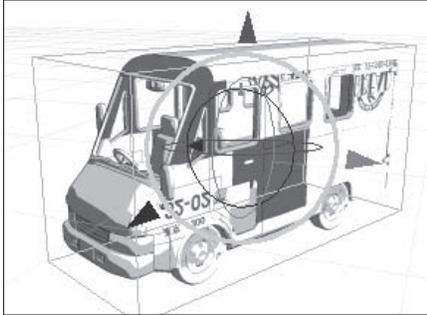
3. Correction de la Texture

Les paramètres d'affichage de la texture disponibles sont :

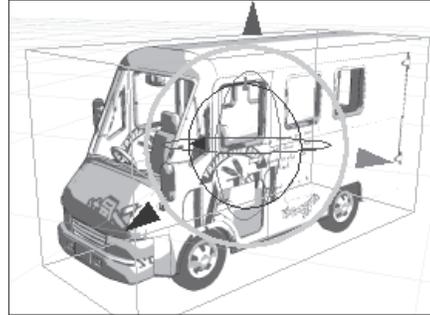
- [Brightness] Luminosité. Entrez ici une valeur de -127 à +127 ou déplacez le curseur.
- [Contrast] Contraste. Entrez ici une valeur de -127 à +127 ou déplacez le curseur.



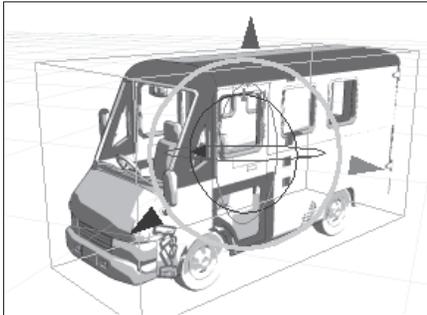
- Cochez la case [Flip Vertical] pour un miroir vertical de la texture.



- Cochez la case [Flip Horizontal] pour un miroir horizontal de la texture.



- Cochez la case [Rotate] pour une rotation automatique de la texture.



4. Formats Supportés

Vous pouvez importer dans Manga Studio tout objet 3D que vous avez créé avec une application 3D. Les formats supportés sont : (Planaire, Cubique), LWO LWO2 (Lighwave 6.0-7.0 pour lequel la texture est collée dans le format uv), OBJ et Shade (quelques exceptions demeurent).

Conseil

If you import a 3D object with a texture, and select a layer including [Gray Tone] or [Tone] for the [Target Layer for Import], the [Texture Dissolution] (2DLT) checkbox is enabled. Check the [Texture Dissolution] checkbox, and click [OK] to open the [2DLT] dialog box, where you can apply the [2DLT Rendering] process.

FAUX

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

Affichage des Objets

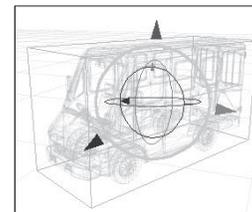
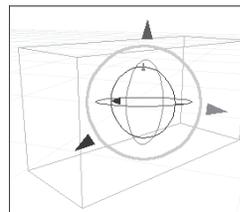
Vous pouvez la méthode d'affichage des objets 3D dans l'onglet [Display] de l'onglet [3DLT] situé dans la palette des propriétés du calque [Layer Properties].

1. Visibilité des Objets

- [Hide Object] Cochez cette case pour cacher l'objet sélectionné.
- [Valid to the Child] Cochez cette case pour cacher les enfants de l'objet sélectionné (le cas échéant) lorsque vous cachez un parent (pour les structures, exemple : celle d'un corps)

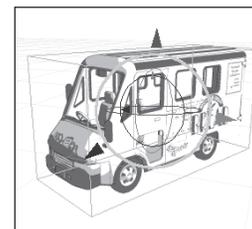
2. Affichage

- [Simple Display] Affiche la boîte des limites des objets sous forme de rectangle.
- [Wire Frame] Affiche le maillage filaire de l'objet 3D.



3. Affichage (lors de l'édition d'objet ou de la caméra)

- [Simple Display] Affiche les objets sous forme de boîtes lorsque vous agissez sur un objet ou sur la caméra.
- [Wire Frame] Affiche le maillage filaire des objets 3D lorsque vous agissez sur un objet ou sur la caméra.
- [Show Grid] Affiche ou non la grille du plan.



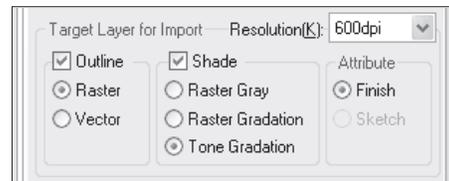
Paramètres de Rendu 3DLT

Paramètres & Type de Calque [Target Layer for Import]

Dans la palette des propriétés du calque [Layer properties], cliquez sur l'onglet 3DLT puis sur l'onglet [Rendering] pour spécifier les paramètres de Rendu (Target Layer for Import).

1. Champ : [Resolution]

Dans le menu déroulant, choisissez une résolution.
La résolution maximale est égale à celle de la planche.



2. Case : [Outline]

Cochez cette case pour sélectionner le type de calque qui importera les contours. (Rappel = Les types de calques ciblés ne sont pas directement accessibles).

Aucun contour ne sera tracé si cette case est décochée.

- [Raster] Tracer sur un calque pixel [Raster].
- [Vector] Tracer sur un calque vectoriel [Vector].

3. Case : [Shade]

Cochez cette case pour sélectionner le type d'ombrage.
Aucun ombrage n'est appliqué si cette case est décochée.

- [Raster Gray] est utilisé pour générer un ombrage doux.
- [Raster Gradation] est utilisé pour générer un ombrage basé sur une isohélie graduelle (posterisation).
- [Tone Gradation] est utilisé pour générer un ombrage basé sur l'isohélie et répartie sur plusieurs calques de trame.

4. Boutons : Attribute

Sélectionner l'attribut de sortie parmi Finition [Finish] et Croquis [Sketch].

Si vous choisissez le mode d'ombrage [Tone Gradation], l'attribut [Sketch] n'est pas possible.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

Paramètres d'Isohélie [Posterization]

Dans la palette des propriétés du calque [Layer Properties], cliquez sur l'onglet [3DLT], puis sur l'onglet [Rendering] afin de spécifier les paramètres d'Isohélie (ou posterisation).

1. Champs : Illuminant Direction

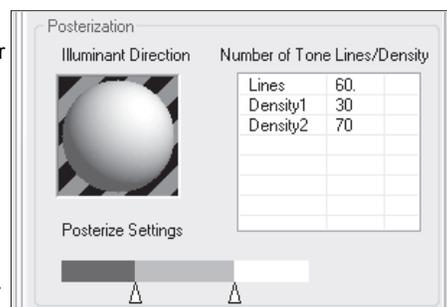
Fixez la **Direction de la Lumière** en faisant glisser votre pointeur sur la sphère.

2. Champs : Number of Tone Lines/Density

Le **Nombre de Trames et la Densité** sont utilisés pour indiquer les paramètres d'isohélie (posterize settings). La densité peut être modifiée en entrant une valeur.

Vous pouvez changer le nombre de lignes et la densité des trames en entrant une valeur après avoir cliqué sur la colonne des valeurs numériques.

Autre possibilité : cliquez et maintenez un instant votre souris sur le nom de l'item, au relâchement du clic, vous accédez à un curseur pour la densité et à une liste de sélection pour le nombre de lignes.



3. Champs : Posterize Settings

Cliquez sur le curseur pour ajouter un niveau de dégradé (△). L'endroit du clic détermine la densité. Cliquez vers la droite pour une faible densité et vers la gauche pour une densité élevée.

La couverture d'une densité augmente en faisant glisser son curseur correspondant vers la droite. Vous pouvez ajouter jusqu'à 10 de niveaux de dégradé en cliquant sur le curseur. Pour supprimer un contrôle de curseur (△), faites le glisser en-dehors du curseur.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

Paramètres des Contours [Outline]

Dans la palette des propriétés du calque [Layer Properties], cliquez sur l'onglet [3DLT], puis sur l'onglet [Rendering] pour spécifier les paramètres des contours [Outline].

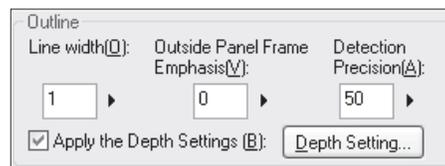
1. [Line Width] - Épaisseur de ligne

Entrez une valeur - de 0 à 20 - ou faites glisser le curseur.

2. [Outside Panel Frame Emphasis] - Accentuation du Contour

Entrez une valeur - de 0 à 100 - ou déplacez le curseur pour contrôler l'accentuation ou le relief du contour.

Note: cette option permet aussi de contrôler après-coup la force vos réglages de profondeur si vous activez l'option - Apply Depth Settings).



3. [Detection Precision] - Précision de la Détection de Contours

Entrez une valeur - de 0 à 100 ou déplacez le curseur.

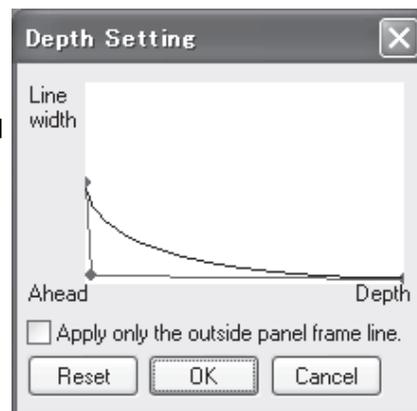
4. Case : [Apply Depth Settings]

Cochez cette case pour donner une profondeur aux contours puis cliquez sur le bouton [Depth Settings] pour la régler. Ces réglages sont désactivés si cette case est décochée.

5. [Depth Setting] - Réglage de la Profondeur

La profondeur se règle en agissant sur le graphe. Plus il y a de différence entre les limites hautes et basses des données [Ahead] (en avant) et [Depth] (profondeur), plus le relief du contour sera important. Cliquez sur la ligne pour ajouter un point de contrôle et optimiser l'effet.

Cochez la case [Apply only the outside panel frame line] pour appliquer l'effet aux seuls contours extérieurs. Cliquez sur OK pour confirmer.



Sortie et Paramètres du Calque de Groupe 3D

Dans la palette des propriétés du calque [Layer Properties], cliquez sur l'onglet [3DLT], puis sur l'onglet [Rendering] pour spécifier les paramètres de sortie et de calques [Output and 3D Group Layer].

Output - Sortie

1. [Grid Output]

Rendre la Grille. Cochez cette case pour exporter la grille. Celle-ci n'est pas exportée si cette case est décochée.



2. [Resolution]

Résolution de la grille. Vous pouvez sélectionner la résolution de la grille dans le menu déroulant.

Cette option est désactivée si la case [Grid Output] est décochée. La résolution maximale est égale à celle de la planche.

3. [Smooth]

Lissage. Cochez cette case pour adoucir automatiquement les polygones possédant des bords cassants. Entrez une valeur [Smooth] - de 1 à 10 - Plus grande est la valeur, plus les lignes sont lisses et plus le processus réclame de temps.

Aucun lissage n'est effectué si la case [Smooth] est décochée

3D Group Layer setting - Paramètres du Calque de Groupe 3D.

1. [Preview Resolution]

Résolution de prévisualisation. Dans le menu déroulant sélectionnez la résolution d'affichage du calque de groupe [3D Group Layer]. La résolutions maximale est égale à celle de la planche. Veuillez noter que la résolution réelle est basée sur celle choisie dans le champ [Resolution] de la partie [Target Layer for Import] de l'onglet [Rendering].



2. [Expression Mode]

Choisissez le mode d'expression du calque de groupe [3D Group Layer] parmi Noir & Blanc [Black and White (2bit)], Gris [Gray (16bit)], ou 32bits [Color (32bit)].

Module Shade (Shade Plug-in)

Le Module Shade [Manga StudioShadeExporterPlugin] est requis pour pouvoir importer des fichiers Shade dans Manga Studio EX3.0.

À propos du Module Shade

Avant que vous puissiez importer des fichiers Shade dans Manga Studio EX, vous devez installer le module : [Manga StudioShadeExporterPlugin] dans le dossier [Plugins] du dossier d'installation de Shade. A noter que les fichiers Shade ne peuvent pas être directement importés dans Manga Studio EX3.0.

Versions Shade Supportées :

Shade 7 Basic pour Windows

Shade 7 Standard pour Windows

Shade 7 Professional pour Windows

A vérifier, on en est bientôt à la version 9 !

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

Comment installer le Module Shade

1. Installer le Module : Manga StudioShadeExporterPlugin

Note: Veuillez quitter Shade avant l'installation.

Lors de l'installation de Manga Studio EX, cliquez sur [Shade Plug-In] pour lancer l'installeur. Suivez les instructions affichées à l'écran. Si Shade n'est pas détecté par l'installeur, spécifiez le dossier d'installation de Shade à l'ouverture de l'écran [Select Shade Application].

Si l'installeur ne parvient toujours pas à effectuer l'installation correctement, ouvrez le dossier cible de l'installeur et copiez le fichier [cs_exporter.dll] du dossier [plugins] de l'installeur vers le dossier [plugins] du dossier d'installation de Shade.

2. Export depuis Shade

Si le module est correctement installé, l'entrée [Manga Studio] est présente dans le sous-menu de [Export] du menu [File].

Conseil

Référez-vous à notre site web pour plus de détails sur l'importation de données Shade.

Personnages Humains 3D

Manipulations de Base avec les Personnages 3D

La fonction de rendu 3DLT de Manga Studio supporte la relation structurelle parent/enfant des objets 3D. Ceci permet des rotations et/ou des suppressions de parties d'un objet 3D

1. Vous pouvez Orienter ou Supprimer des Parties

Chaque partie d'un Personnage 3D importé pour vos dessins retient sa relation parent/enfant et leur noms et structure relationnelle est listée dans l'arbre de scène.

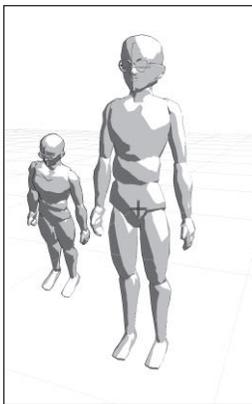
Vous pouvez orienter chaque partie et modifier la pose, les enfants de la partie orientée suivent le mouvement.

Vous pouvez créer une pose complexe et l'importer sur la planche ou l'utiliser comme support au dessin.



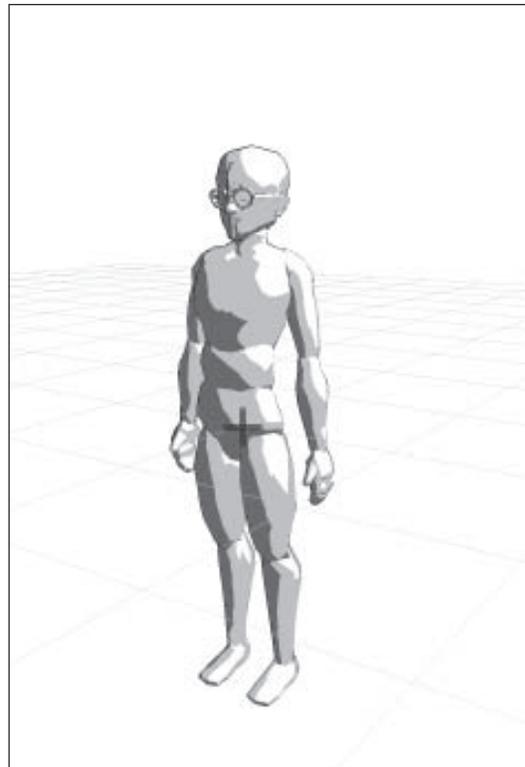
3. Combinaison avec des Objets 3D

D'autres objets 3D peuvent être importés et positionnés avec un modèle de personnage. Cette combinaison aide à distinguer les relations stéréoscopiques qui sont difficiles à distinguer sur un plan 2D.



2. Le Centre d'un Personnage 3D est sa Taille (..ses hanches)

Les personnages 3D importés pour vos dessins se composent de 20 parties, ou plus et le centre (et le début) du personnage est la taille (waist). Il est plus facile de commencer par orienter la partie "parent" puis de remonter aux parties "enfants".



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

Modifier les Poses

Les personnages 3D importés pour vos dessins se composent de 20 parties, ou plus et le centre (et le début) du personnage est la taille. Ces parties peuvent être manipulées librement, tout comme les objets 3D

1. Structure d'un Personnage 3D

Chaque partie d'un Personnage 3D importé pour vos dessins retient sa relation parent/enfant et leur noms et structure relationnelle est listée dans l'arbre de scène.

Par exemple, la jambe gauche [left_leg 1 (la cuisse gauche)], la jambe droite [right_leg 1 (la cuisse droite)] et l'estomac [Stomach] sont des parties enfants directement reliées à la Taille [waist].

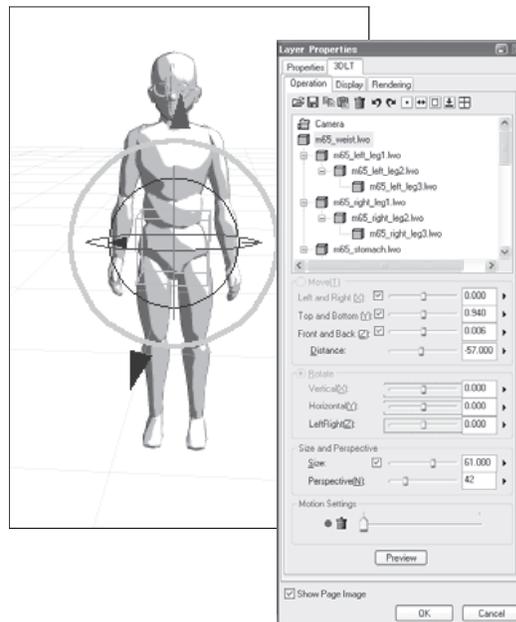
Déplacer ou orienter le parent (la taille), oriente simultanément le reste du corps car toutes les parties lui sont rattachées directement ou indirectement.

Si vous orientez la jambe gauche, seuls ses enfants s'orienteront simultanément (le tibia et le pied gauche). Il est plus facile d'agir d'abord sur un parent supérieur puis d'agir ensuite sur les enfants que d'agir directement sur les enfants.

2. Sélectionner une Partie et Modifier son Joint

Sélectionnez une partie du personnage dans l'arbre de scène. Vous pouvez aussi la sélectionner directement en cliquant dessus dans la fenêtre de prévisualisation.

La partie sélectionnée s'oriente autour de son joint et autour du manipulateur. Vous pouvez entrer une valeur numérique ou déplacer le curseur de rotation (X, Y ou Z).



Conseil

Sélectionnez [Move] pour déplacer un membre. Bien d'autres fonctions sont possibles afin de vous faciliter votre travail comme isoler un objet tout en cachant les autres, ne pas rendre une partie du personnage avec les fonction [Hide] [Apply to Children], etc. Vous pouvez aussi supprimer une partie du personnage.

Fichiers [Motion] (Lightwave)

Les personnages humains peuvent aussi être fournis en fichiers comportant des données d'animation et de mouvement [Motion Files] (LWS) contenant de multiples image-clefs. Vous pouvez utiliser la fonction 3DLT pour les ouvrir, puis choisir d'importer une des poses du fichier.

1. Sélection de la Pose

Cliquez sur le bouton [Open] et sélectionnez un fichier [Motion], dans le dialogue d'ouverture, positionner le curseur à l'image-clef qui vous intéresse. Le fichier de pose [Motion Settings Model] est une suite de poses fixes. Cliquez sur OK pour importer l'image sur la planche.

2. Opérations avec les fichiers [Motion]

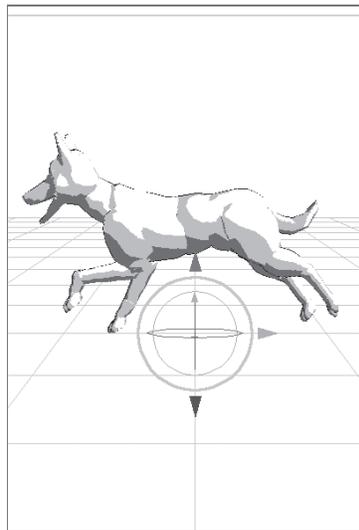
Vous travaillez avec les fichiers de pose [Motion Settings Model] tout comme avec un fichier standard de personnage.

3. Formats Supportés

Vous pouvez importer des fichiers 3D créés dans des logiciels spécialisés autres que Manga Studio.

Les formats supportés sont :

LWS (Version 3: LightWave6.0-7.0)



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

Manga Studio 3.0 - Guide Utilisateur

Chapitre 11

Importer des Illustrations

Importer des Illustrations Manuscrites

Imports de Scans

Avec Manga Studio, vous pouvez importer des illustrations et des planches entières que vous avez faites sur papier en les scannant. Importez vos croquis papier/crayon/stylo ou plume pour la phase d'encrage ou pour ensuite, leur appliquer des trames.

1. Importer

Dans le menu [File], sélectionnez [Import] - [TWAIN...]. Si aucune planche n'est ouverte, le dialogue de nouvelle planche s'ouvre alors.

Entrez-y les options communes et créez une nouvelle planche.

2. Scanneur

Le programme de votre scanneur s'exécute, et l'image est directement importée.

Reportez-vous au manuel utilisateur de votre scanneur pour plus de détails sur la façon dont l'utiliser.

3. Sélectionner la Méthode d'Importation

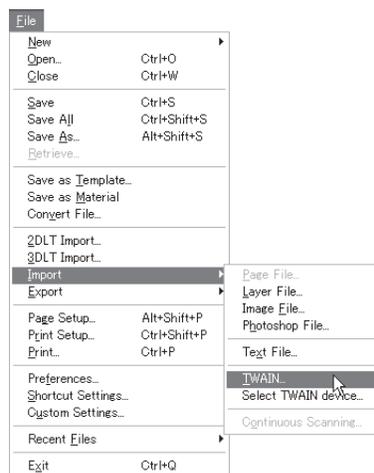
Lorsque le dialogue [Select Process] s'ouvre sélectionnez [Normal].

Reportez-vous au chapitre 9 - rendu 2DLT - pour plus de détails sur son utilisation.

4. Paramètrer et Confirmer l'Importation

Spécifiez le type de calque et la méthode de pixelisation [Bitmap] depuis l'onglet [Set Layer] du dialogue d'importation [Import Image]. Déterminez la taille [Size] et la [Position] dans l'onglet [Move & Transform] ou ajustez ces paramètres à l'aide du curseur.

Pour appliquer un filtre, spécifiez-en leur réglages dans l'onglet [Filter]. Lorsque tous ces réglages sont effectués, cliquez sur OK. Manga Studio crée alors un nouveau calque contenant l'image manuscrite scannée et qui est accessible dans la palette [Layers].



Conseil

Manga Studio est compatible avec les scanneurs Flatbed au protocole TWAIN32. Assurez-vous d'installer le pilote du protocole TWAIN la première fois que vous utilisez votre scanneur. Pour vous connecter à un scanneur, sélectionnez [Select TWAIN device] dans le menu [File] et sélectionnez un scanneur actuellement connecté. Notez qu'il n'est pas possible d'utiliser des scanneurs qui ne sont pas compatibles avec le protocole TWAIN32.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

Importation d'Images - Paramètres des Calques

Vous pouvez configurer le calque lors de vos imports TWAIN ou pour importer des images numérique créées sur d'autres applications.

(1) [Layer Name]

Entrez ici un nom pour le nouveau calque.

(2) [Layer Type]

Sélectionnez entre un calque [Raster] ou un calque [Sketch].

Notez que les options qui suivent ne sont pas disponibles si le type [Sketch] a été choisi.

(3) [Resolution]

Déterminez la résolution de l'image importée. La résolution maximale est égale à celle de la planche actuelle (Standard Resolution).

(4) [Expression Mode]

Choisissez un mode d'expression parmi :
Noir [Black (1bit)], Noir & Blanc [Black and White (2bit)]
ou Gris [Gray (8bit)].

(5) [Output Attribute]

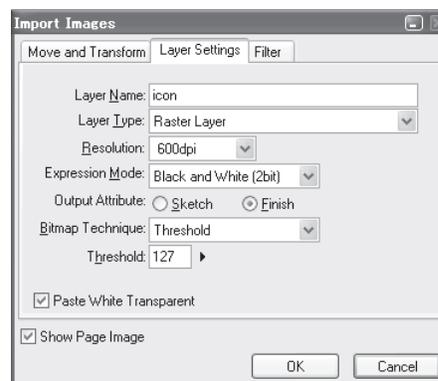
Fixez l'attribut de sortie entre ébauche [Sketch] et finition [Finish].

(6) [Bitmap Technique]

Sélectionnez la méthode de pixelisation parmi :
Seuil [Threshold], tramage indexé [Dither], ou [Diffusion].
Le seuil par défaut est de 127.

(7) [Paste White Transparent] Checkbox

Vous pouvez rendre transparentes les parties blanches de votre image et les appliquer sur votre illustration.

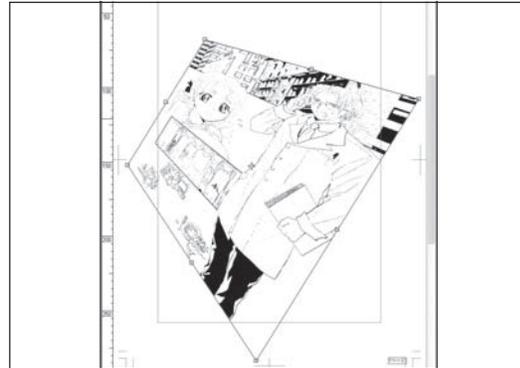
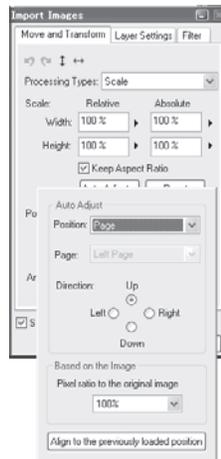


Conseil

- Sélectionner [Threshold] dans le menu déroulant [Bitmap Technique] crée une image Noir & Blanc basée sur la valeur de seuil spécifié.
- Sélectionner [Dither] dans le menu déroulant [Bitmap Technique] crée une image Noir & Blanc basée sur un effet de (Dither).
- Sélectionner [Diffusion] dans le menu déroulant [Bitmap Technique] crée une image Noir & Blanc avec un effet de diffusion lumineuse.

Importation d'Images : [Move & Transform]

Cliquez sur l'onglet [Move & Transform] pour modifier la taille, l'échelle et/ou l'angle de votre image importée. Cliquez sur [Auto Adjust] pour caler l'image importée sur la largeur maximale autorisée de la zone spécifiée de la planche. Cliquez sur OK pour confirmer.



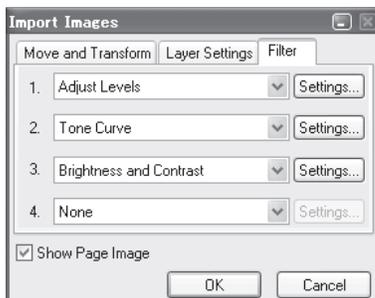
Conseil

Référez-vous au Chapitre 8 - Éditer les Images - pour plus de détails sur la façon dont déplacer & transformer les images.

Importation d'Images [Filters]

Cliquez sur l'onglet [Filter] pour appliquer un ou des filtres à l'image importée ou pendant le processus TWAIN. Vous pouvez appliquer jusqu'à 4 filtres simultanément.

Cliquez sur OK pour confirmer.



Conseil

Voir le Chapitre 8 - Pour plus de détails sur les filtres.

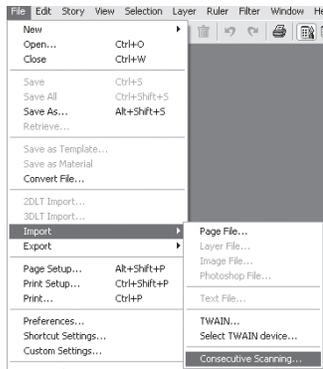
Scans Consécutifs (EX)

Avec Manga Studio, vous pouvez scanner et importer consécutivement des illustrations et de multiples planches de dessins manuscrites .

1. Import

Dans le menu [File], sélectionnez [Import], puis [Consecutive Scanning]. Si aucune planche n'est ouverte, le dialogue de nouvelle planche s'ouvre alors.

Créez la nouvelle planche après avoir renseigné ses diverses options.



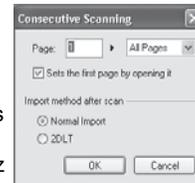
3. Scans Consécutifs

Le programme du scanner s'exécute et l'image est directement importée. Reportez-vous au manuel utilisateur de votre scanner pour plus de détails sur la façon dont l'utiliser. Lorsque vous faites des scans en chaîne, veuillez n'utiliser que le programme conçu pour votre scanner.



2. Paramétrer les Scans Consécutifs

Lorsque le dialogue [Consecutive Scanning] est ouvert, veuillez spécifier les réglages suivants :



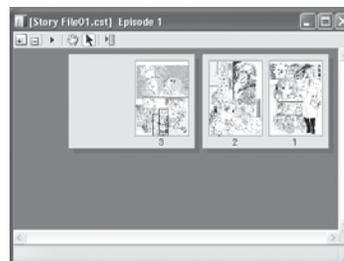
- [Page] Ceci détermine l'attribution de pages pour les images importées. Dans le menu déroulant, sélectionnez l'arrangement du Layout parmi : Toutes [All Pages], Page de droite [Right Page] ou Page de gauche [Left Page].

- Case : [Open One Page and Set]. Lors de l'importation de la première image, ouvrez la palette [Import Image] pour indiquer les paramètres du calque [Layer Settings], de transformation [Move & Transform] et de filtres [Filter]. Répétez ceci pour les planches suivantes.

- [Import Method after Scan] Méthode d'importation après le scan. Sélectionnez entre un import normal [Import Normally] ou [2DLT]. Reportez-vous au chapitre 9 - rendu 2DLT - pour plus de détails sur son utilisation.

4. Confirmer l'Importation

Lorsque le processus d'importation d'images est achevé fermez le programme du scanner. La bande dessinée importée est affichée dans la fenêtre de Chapitre [Story].



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

Importer des Images Numériques

Importer un Fichier Image

Dans Manga Studio, il vous est possible d'importer une illustration sauvegardée au format image. Vous pouvez importer des croquis devant être encrés, ou effectuer le processus une fois l'encrage effectué.

1. Import

Dans le menu [File], sélectionnez [Import] - [Image File...]. Le dialogue [Open File] s'ouvre.



2. Sélectionner une Image

Dans le dialogue [Open File], sélectionnez une image dont le format est compatible avec Manga Studio :

- Windows BMP, JPEG ou PSD.



* Avec Manga Studio EX, vous pouvez aussi importer les formats PNG & TGA.

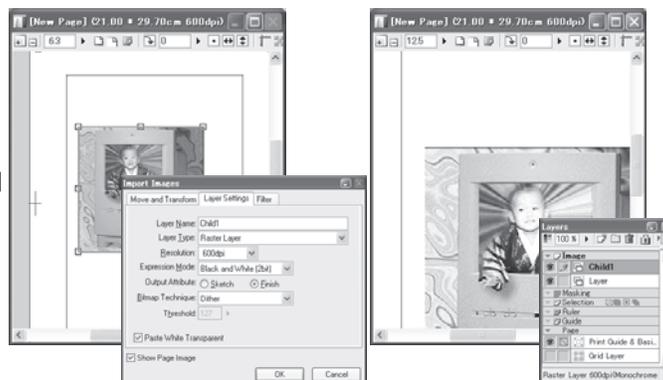
3. Paramètres d'Importation

Dans le dialogue [Import Image] et dans son onglet [Layer Settings], spécifiez le type de calque à créer.

Déterminez-en la taille [Size] et la [Position] dans l'onglet [Move & Transform] ou ajustez ces paramètres à l'aide du curseur.

Pour appliquer un filtre, spécifiez-en leur réglages dans l'onglet [Filter]. Lorsque tous ces réglages sont effectués, cliquez sur OK.

Manga Studio crée alors un nouveau calque contenant l'image manuscrite scannée et qui est accessible dans la palette des calques [Layers].



Conseil

Pour importer un fichier PSD, sélectionnez le menu : [File] / [Import] / [Photoshop File...].

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

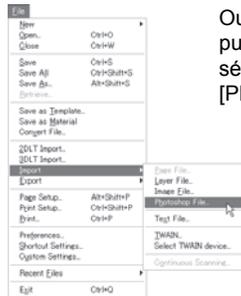
Importer des Calques Photoshop

Vous pouvez importer des calques créés dans Adobe Photoshop. Vous pouvez travailler encore plus efficacement en fusionnant des calques et en spécifiant des détails tels que la résolution, la densité et le nom de chaque calque.

Lorsque vous importez un fichier Photoshop dans Manga Studio, il est recommandé de demander une résolution identique à celle du fichier source. Par exemple, si vous ouvrez un fichier PSD ayant une résolution de 300dpi et que vous demandez une résolution de 1200dpi pour la planche, l'image sera agrandie de 400% à l'importation. Si vous importez un fichier Photoshop ayant une résolution de 1200dpi et que vous demandez une résolution de planche de 600dpi, l'image sera réduite de 50% à l'importation.

Veillez noter que, selon les données du fichier psd, il se peut qu'il ne soit pas importé correctement.

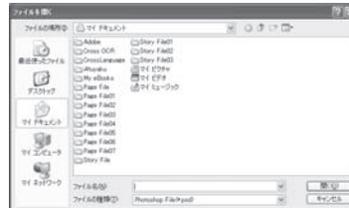
1. Ouvrir le menu [Photoshop file...]



Ouvrez (ou créez) une planche puis, dans le menu [File] sélectionnez [Import] - [Photoshop file...].

2. Sélectionner le fichier Photoshop

Lorsque le dialogue est ouvert, sélectionnez le fichier psd qui vous convient puis cliquez sur [Ouvrir].



3. Paramètres d'Importation

Lorsque le dialogue d'importation de fichier Photoshop est ouvert sélectionnez un calque dans la liste et déterminez les paramètres suivants :

- [Layer List]. Tous les calques présents dans le fichier .psd sont affichés. Sélectionnez le calque que vous voulez importer spécifiez le type de calque à créer ainsi que sa résolution.
- Case : [Integrate and Import Calques]. Les calques sélectionnés sont fusionnés et importés sur un seul calque. Vous pouvez aller sur le dialogue [Import Images] pour ajuster la position de l'image si vous cochez cette case. Seule l'option [Paste White Transparent] peut être activée dans ce cas là.
- [Layer Type]. Choisissez parmi un calque [Raster] ou [Sketch]. Veuillez noter que les options [Expression Mode] et [Output Attribute] sont indisponibles si vous choisissez [Sketch Layer].
- [Resolution] Fixez la résolution de l'image importée. La résolution maximale est égale à celle de la planche.
- [Expression Mode] Sélectionnez le mode d'expression parmi : Noir [Black (1bit)], Noir & Blanc [Black and White (2bit)], ou Gris [Gray (8bit)]. Si le type de calque est [Sketch Layer], le mode d'expression est automatiquement [Color (32bit)].
- [Output Attribute] Choisissez l'attribut de sortie entre ébauche [Sketch] ou finition [Finish].



- [Bitmap Threshold]. Disponible lorsque le mode d'expression est [Gray (8 bit)]. Choisissez entre : Ne pas soustraire [Does not Subtract Colors], seuil [Threshold], [Dither] et convertir en trame [Convert to Tone]. La valeur de seuil par défaut est : 127.
- [Bitmap technique]. Disponible lorsque le mode d'expression est [Black (1 bit)] ou [Black (2 bit)]. La valeur de seuil par défaut est : 127.
- [Share the Parameter]. Cochez cette case pour appliquer les mêmes paramètres [Type de calque Type/ Résolution et Densité] à tous les calques importés.
- [White Transparent Paste] Cochez cette case pour rendre transparentes les parties blanches de l'image.

4. Confirmer l'Importation

Cliquez sur [OK]. Autant de calques Manga Studio que de calques Photoshop (le cas échéant) sont alors créés.

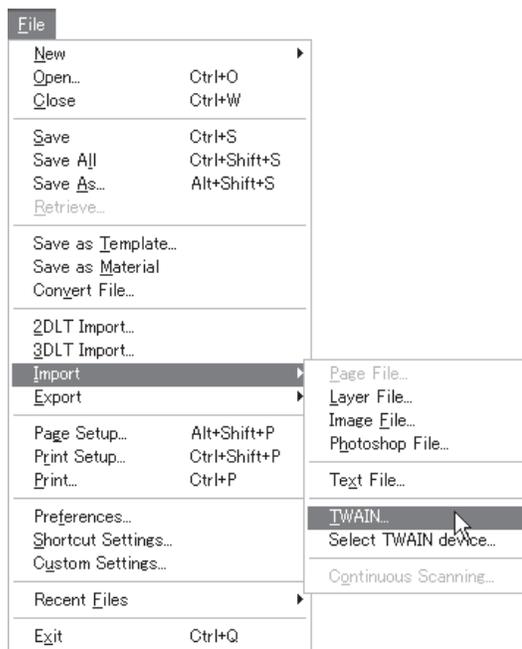
Importer sur un Calque [Sketch]

Imports d'Images de Référence et de Support au Dessin

Vous pouvez créer un croquis d'après des photos ou des illustrations en couleur préalablement scannées et que vous pourrez utiliser en tant que guide.

1. Importer

Ouvrez la fenêtre de la planche et dans le menu [File] sélectionnez [Import] - [Image File...] ou [TWAIN...].



2. Scanner

Le programme de votre scanner s'exécute, et l'image est directement importée.

Reportez-vous au manuel utilisateur de votre scanner pour plus de détails sur la façon dont l'utiliser.

3. Sélectionner la Méthode d'Importation

Lorsque le dialogue [Select Process] s'ouvre sélectionnez [Normal].

4. Paramétrer et Confirmer l'Importation

Dans l'onglet [Set Layer] du dialogue d'importation [Import Image], spécifiez le type de calque [Sketch Layer].

Déterminez la taille [Size] et la [Position] dans l'onglet [Move & Transform] ou ajustez ces paramètres à l'aide du curseur.

Pour appliquer un filtre, spécifiez-en leur réglages dans l'onglet [Filter]. Lorsque tous ces réglages sont effectués cliquez sur OK.

Manga Studio crée alors un nouveau calque contenant l'image importée, qui est accessible dans la palette des calques [Layers].

Conseil

Pour importer une image, suivez le même processus que pour un import normal. Dans le dialogue du Nouveau Calque [New Layer], sélectionnez le type [Sketch Layer]. Vous pouvez créer de multiples calques [Sketch].

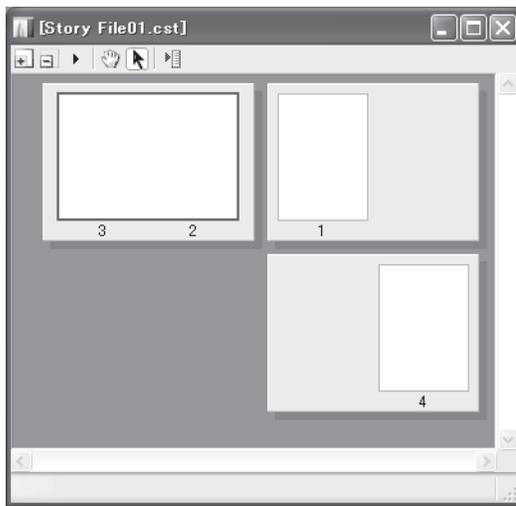
Imports de Fichiers Manga Studio

Importation de Planches

Importez les planches créées dans Manga Studio, planche par planche.

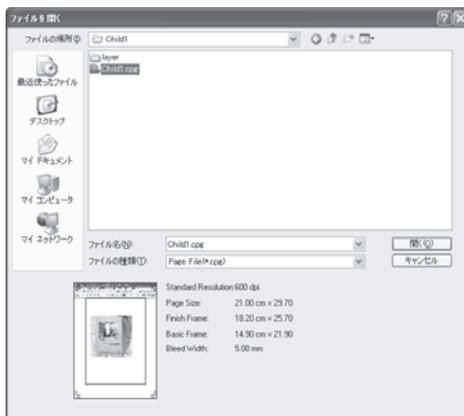
1. Importer

Ouvrez la fenêtre de Chapitre [Story], puis dans le menu [File], sélectionnez [Import] - [Page File...].



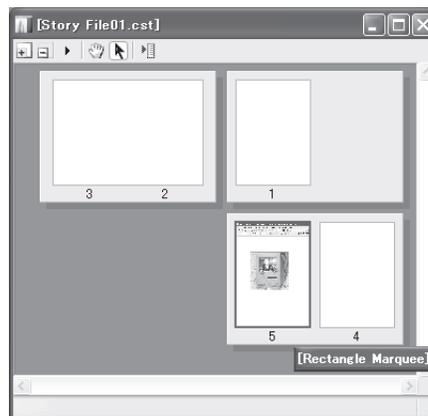
2. Sélectionner un Fichier de Planche

Dans le dialogue d'ouverture, sélectionnez un fichier de planche (.cpg)



3. Confirmation de l'Importation

La Planche est ajoutée au Chapitre [Story].



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

Manga Studio 3.0 - Guide Utilisateur

Chapitre 12

Les Bulles

Ajout & Édition de Texte

Le Texte

Vous créez et placez les mots de vos personnages ou du narrateur avec l'outil [Text] de Manga Studio.

1. Prendre l'Outil [Text]

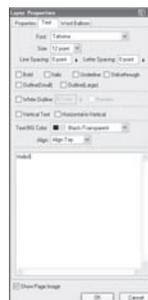
Dans la palette des outils [Tools], sélectionnez l'outil texte et cliquez là où votre texte doit apparaître. Ainsi, l'onglet [Texte] apparaît dans la palette des propriétés du calque [Layer Properties].



2. Entrer le Texte

Entrez votre texte dans la boîte de texte située dans la palette. Pour choisir une fonte, une taille, un style l'espacement et d'autres réglages, surlignez le texte puis appliquez vos différents réglages.

Au fur et à mesure que vous tapez, votre texte s'affiche sur la planche. Cliquez sur OK pour ajouter votre texte au calque [Text].



3. Afficher la Zone du Calque de Texte

Dans le menu [View] sélectionnez [Show Text Layer Area] pour afficher la zone du calque de texte (activé par défaut).



4. Déplacer le Calque de Texte

Dans la palette [Tools] prenez l'outil [Move Layer] et déplacez le calque du texte à l'endroit de votre choix.



Conseil

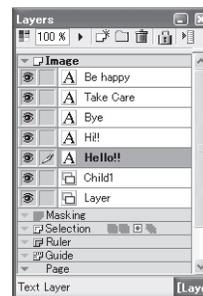
- Vous pouvez aussi déplacer le texte en mode édition, lorsque vous le tapez.

Édition du Texte

Vous pouvez éditer tous les paramètres d'un texte précédemment saisi.

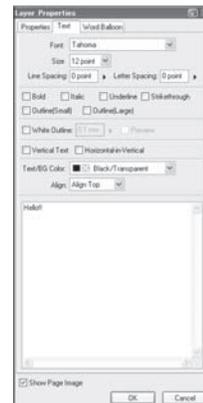
1. Sélectionner un calque de Texte

Dans la palette des calques [Layers], double-cliquez sur le calque de texte de votre choix.



2. Éditer le Texte

La palette des propriétés du calque s'ouvre sur l'onglet [Text] dans lequel vous pouvez ré-éditer votre texte.



Conseil

- Si le dialogue des Propriétés du Calque masque les parties d'insertion de texte, placez votre curseur sur la fenêtre de la planche, l'outil Main (Hand) est alors activé : Faites glisser la planche à votre convenance.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

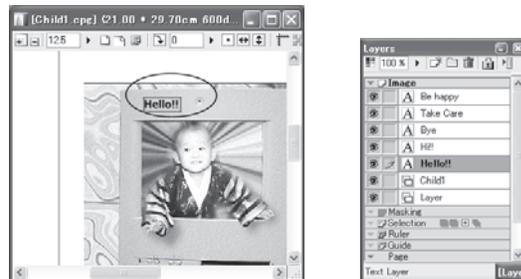
17

Pixeliser le Texte

Si un fichier de Chapitre [Story] est ouvert sur un autre ordinateur que celui utilisé pour sa création, il se peut que la fonte utilisée ne soit pas présente. Pour éviter ce problème, convertissez la fonte en image.

1. Sélectionner le Calque de Texte

Dans la palette des calques [Layers], sélectionnez le calque de texte à convertir



2. Rasteriser (pixeliser) le Texte

Deux possibilités s'offrent à vous :

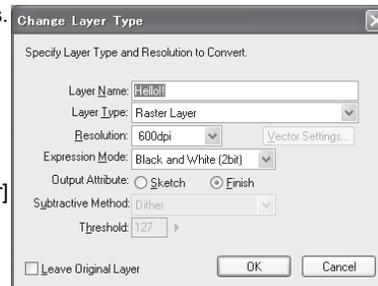
1 - Cliquez sur le menu

[Layer] puis sélectionnez [Rasterize Text] cette commande est aussi accessible via le menu de la palette des calques.

2 - Cliquez sur le menu [Layer] puis sur [Change Layer Type] et choisissez plus précisément un type de calque et un mode d'expression. cette commande est aussi accessible via le menu de la palette des calques.

Dans le cas où vous voudriez garder la possibilité de ré-éditer votre texte, cochez la case [Leave Original Layer] afin de ne pas effacer le calque.

Nous vous recommandons de cacher le calque de texte avant sa conversion.



3. Manipulation des Caractères Convertis

Les caractères convertis en une image se manipulent de la même manière que des illustrations normales.



Conseil

Le Texte n'est pas vraiment "écrit" en dur sur le calque; le calque contient simplement des informations du type : "cette lettre doit être placée ici". C'est pourquoi, la fonte du texte sera peut-être modifiée si vous ouvrez votre fichier sur un ordinateur ne comportant pas les mêmes fontes que le votre. Pour éviter ce problème, convertissez les informations de texte en image. Notez qu'une fois converti, le texte n'est plus éditable.

Paramètres d'un Texte

Lorsque vous cliquez sur la planche avec l'outil [Text], un calque de texte est ajouté à la liste des calques.

[Text Box]

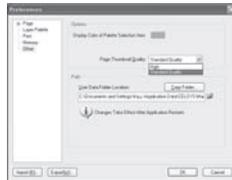
Entrez ici vos dialogues de personnages ou du narrateur.

[Font]

Sélectionnez une fonte via le menu déroulant.

[Size]

Taille de la fonte, en points. Choisissez une valeur entre 3 et 72 ou entrez une valeur.



[Line Spacing]

Espacement entre chaque lignes, en points. Cliquez sur le triangle ▲ et choisissez une valeur entre 0 et 99.

[Letter Spacing]

Espacement entre chaque caractère, en points. Cliquez sur le triangle ▲ et entrez une valeur entre -99 et +99.

Gras [Bold], Italique, Souligné [Underline], Barré [Strikethrough], Contour léger [Outline (Small)] et Contour fort [Outline (Large)].

Cochez la case appropriée pour appliquer l'effet.

[White Outline]

Ajoute aux lettres un contour blanc. Cliquez sur le triangle et choisissez une valeur entre 0.1 et 10.0 mm ou entrez la.

[Preview]

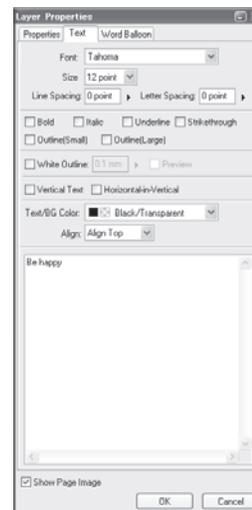
Prévisualisation du contour blanc.

[Vertical Text]

Cochez cette case pour écrire votre texte verticalement.

[Horizontal-in-Vertical]

Cochez cette case pour créer un texte horizontal à l'intérieur d'un texte vertical. Cette fonction est utile pour les expressions d'emphase doublées comme [!!] ou [!?!].



[Text/BG Color]

Fixez la couleur du texte et celle du fond.

- [Black/Transparent]
Caractères Noirs sur fond Transparent. C'est le réglage de texte par défaut.
- [White/Transparent]
Caractères Blancs sur fond Transparent. À utiliser pour un texte sur un arrière-plan noir.
- [Transparent/Black]
Caractères Transparents sur fond Noir. Vous pouvez appliquer des motifs et des trames sur les caractères transparents avec un calque de trame placé sous le calque de texte.
- [Transparent/White]
Caractères Transparents sur fond Blanc. Vous pouvez appliquer des motifs et des trames sur les caractères transparents avec un calque de trame placé sous le calque de texte.
- [Align]
Spécifiez l'alignement des lignes du texte.
 - Align Top. En-haut
 - Align Center. Centré
 - Align Bottom. En-bas

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

Importer un Texte (EX)

Des fichiers texte peuvent être importés sur la planche en tant que calques [Text].

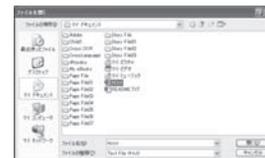
1. Écrire et Sauvegarder un fichier Texte

Écrivez un texte, tel que le dialogue d'un personnage à l'aide d'un éditeur de texte et enregistrez-le au format .txt. Note : lorsque vous écrivez un texte devant être importé chaque retour à la ligne (touche Entrée) sera interprété comme un calque supplémentaire.



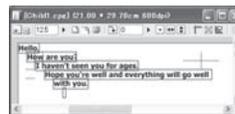
2. Importer le Fichier Texte

Dans le menu [File], sélectionnez [Import] - [Text File]. Dans le dialogue [Open], sélectionnez le fichier .txt à importer. Cliquez sur [OK] pour l'importer en tant que calque(s) de texte sur le coin supérieur droit de la planche.



3. Sélectionner un Calque de Texte

Dans la palette [Layers], sélectionnez le calque [Text] à déplacer ou à éditer.



4. Déplacer un Calque de Texte

Dans la palette des outils, prenez l'outil [Move Layer] pour déplacer la calque à l'endroit de votre choix.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

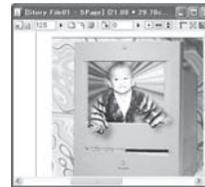
17

Exporter un Texte (EX)

Les calques de texte de la planche peuvent être exportés en tant que fichiers texte (.txt).

1. Sélectionner une Planche

Depuis la fenêtre de Chapitre [Story], sélectionnez la planche contenant le(s) texte(s) à exporter.



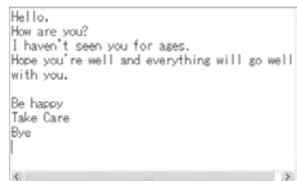
2. Exporter le Texte

Dans le menu [File], sélectionnez [Export] - [Text File]. Choisissez l'emplacement de la sauvegarde dans le dialogue [Save As].



3. Le Fichier Texte est Créé

Cliquez sur [OK] pour exporter les calques de texte présents sur la planche en tant que fichiers .txt. L'ordre visible de la pile des calques est respecté, ce qui veut dire que le premier calque créé sur la planche se retrouve en dernière position dans le fichier texte.



Les Bulles (EX)

Les Bulles (phylactères ou quelque soit votre terme), donnent de la vie à une bande dessinée et la rendent plus facile à lire. Manga Studio les rend les particulièrement faciles à créer, ceci grâce à une collection de modèles aisément manipulable, tant en taille qu'en style. Lorsque vous créez un texte, vous aurez noté qu'un onglet [Word Balloon] est automatiquement ajouté à la palette des propriétés du calque, ce qui vous permet le cas échéant d'activer une bulle, puis d'en éditer la forme en tant que graphique séparé du texte qui garde son attribut de donnée. Des bulles personnalisées peuvent être ajoutée à la liste de l'onglet [Word Balloon]

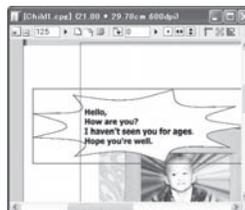
Calques de Bulles

Lorsque vous créez un texte sans appliquer de bulle, son calque est un calque de type [Text]. L'onglet [Word Balloon] est bien présent dans la palette des propriétés du calque, mais aucune bulle n'a encore été créée.

Si maintenant vous créez une bulle depuis l'onglet [Word Balloon] le calque change d'icône et devient le calque [Text Box] du groupe d'entités : texte + bulle, comme montré ici.

Les calques de bulles peuvent être de deux types

- Un calque de type Guide [Ruler] : Ce calque est un calque vectoriel vous pouvez ajouter une extension (ou plus) dans la direction de votre choix, vous pouvez ajuster l'épaisseur de ligne et la couleur de la bulle. Toutefois, la bulle doit être fermée pour pouvoir être remplie et ne peut pas être remplie avec une trame.
- Un calque de type [Raster] ou [Tone]. Parce que ces types de calques sont basés sur les pixels, vous ne pouvez créer d'extension, contrôler l'épaisseur de ligne la couleur ou remplir l'intérieur du cadre. Toutefois, vous pouvez créer un texte avec une bulle ouverte ou remplir la bulle avec une trame



Calques de Texte

Vous éditez le texte de la même façon qu'un calque de texte traditionnel.



Grouper et Dégroupier

Vous pouvez grouper un calque de Bulle [Word Balloon] ne comportant pas de texte avec un calque de texte en cliquant sur l'onglet [Text] de la palette des propriétés du calque [Layer Properties]. Dans le menu de la palette des calques [Layers], sélectionnez [Ungroup] pour convertir la bulle en tracé bimap (sur un calque Raster).



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

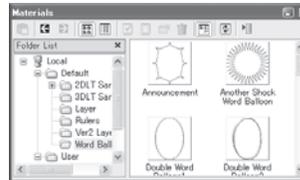
15

16

17

Sauvegarde dans la palette [Materials]

Les calques de Bulle installés avec Manga Studio se situent dans la palette [Materials] à l'emplacement [Local] - [Default] - [Word Balloons]. Les calques de Bulle créés par l'utilisateur se situent dans la palette [Materials] à l'emplacement [Local] - [User] - [Word Balloons].



Sauvegarder des Bulles (EX)

Il vous est possible de sauvegarder un graphique dessiné sur un calque de Guide [Ruler] en tant que Bulle. Vous gagnerez en productivité en sauvegardant les phylactères fréquemment utilisés dans la palette [Materials].

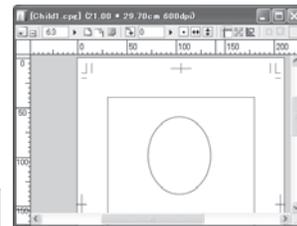
Dessiner et créer une Bulle

Vous pouvez créer une image à sauvegarder en tant que [Word Balloon] avec les calques suivants :

- Les calques de Guide [Ruler]
- Les calques pixel [Raster] ou de trame [Tone]

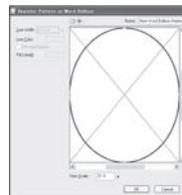
Sauvegarder la Bulle

Suivant le type de calque cité plus haut, sélectionnez l'image à sauvegarder en tant que Bulle avec l'outil [Select Ruler] pour sauvegarder un Guide ou avec le rectangle de sélection pour sauvegarder un Motif pixelisé. Faites un clic droit ou accédez au menu - [Edit] puis sélectionnez : [Save Pattern As Word Balloon]. Le dialogue de sauvegarde [Save Word Balloon] s'affiche alors.



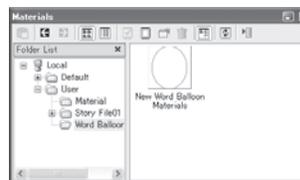
Régler la Zone d'Affichage du Texte

Dans le dialogue de sauvegarde de la Bulle, décrivez plus loin, sélectionnez [Fit Text] pour spécifier la zone dans laquelle le texte sera affiché.



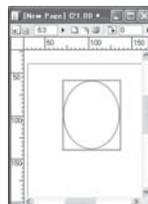
Sauvegarder dans la palette [Materials]

Cliquez sur [OK] pour sauvegarder la Bulle dans le dossier [Word Balloons] de la palette [Materials].



Utiliser les Bulles

Sélectionnez la Bulle que vous voulez utiliser dans le dossier [Word Balloon Materials] de la palette de contenu [Materials], puis glissez-déposez-là sur la fenêtre de la planche. Vous pouvez déplacer la bulle avec les outils [Move Layer] ou [Text].



Édition des Bulles (EX)

Vous pouvez entrer un texte dans les bulles et leur ajouter une liaison [Tail] pointée dans une direction.

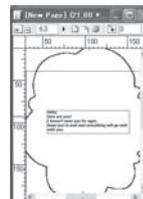
1. Entrer un Texte dans une Bulle

Dans la palette des calques [Layers], double-cliquez sur le calque de Bulle [Word Balloon] afin d'afficher sa palette de propriétés. Sélectionnez l'onglet [Text] puis effectuez vos changements.



2. Éditer la Forme de la Bulle

L'onglet [Word Balloon] de la palette des propriétés est disponible lorsque vous avez entré un texte. Vous pouvez aussi sélectionner un modèle de bulle via le menu déroulant [Select Word Balloon]. Vous pouvez transformer la bulle à l'aide de ses poignées de contrôle. Vous pouvez aussi ajuster la taille de la bulle sur celle du texte en cochant la case [Fit Text] et conserver les proportions en cochant la case [Keep Aspect Ratio].



Conseil

- Vous ne pouvez ajouter d'extension vers le personnage et choisir la couleur de la bulle que lorsque celle-ci a été créée sur un calque de Guide.
- Vous pouvez aussi déplacer le calque de texte [Text] pendant que vous éditez la Bulle.

1

2

3. Ajouter une Extension [Tail]

Si vous cochez [Add Tail] dans l'onglet [Word Balloon], un petit carré apparaît au centre de la bulle. Cliquez sur ce carré et déplacez-le vers le personnage censé parler.

Vous pouvez régler l'épaisseur de la base avec la valeur [Tail Width]. Vous n'êtes pas limités à une seule extension par bulle.



3

4

4. La Bulle

Vous pouvez fixer l'épaisseur de la ligne de contour des bulles lorsqu'elles ont été sauvegardées depuis un calque de Guide [Ruler].

- [Line Width] Épaisseur du contour.
- [Line Color] Couleur du contour.
- [Fill Word Balloon] Activer ou non, l'option de remplissage [Fill Color].
- [Fill Color] Remplir la bulle avec la couleur spécifiée.



5

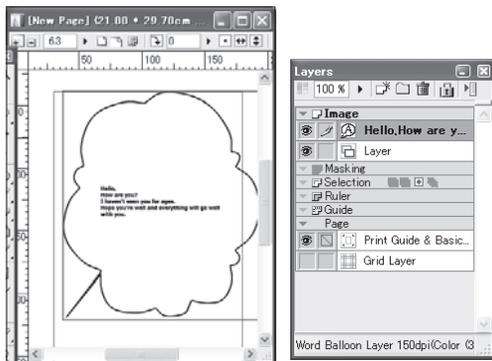
6

7

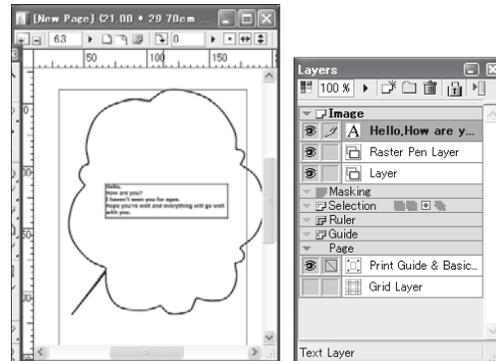
Dégrouper Texte et Bulle (EX)

Les calques de Texte sont en fait des calques de Bulle qui ont été groupés ensemble et comporte les informations sur les attributs de la bulle (même non encore créée). Il est possible de dégroupier ces calques pour séparer le texte et pixeliser la bulle sur un nouveau calque.

Avant le Dégroupage



Après le Dégroupage



8

9

10

11

12

13

14

15

Dans la palette des calques [Layers], sélectionnez la bulle à dégroupier et dans le menu de la palette, sélectionnez [Ungroup]. Une fenêtre apparaît et vous demande de confirmer. Notez que les informations de la bulle seront perdues et celle-ci sera pixelisée sur un calque séparé si la commande est exécutée.

16

17

Manga Studio 3.0 - Guide Utilisateur

Chapitre 13

Utilisation du Contenu

Palette de Contenu [Materials] (EX)

Dans la palette [Materials], vous pouvez sauvegarder les items que vous avez créé avec Manga Studio - Décors, arrière-plans dessins, panneaux, etc - afin de pouvoir les réutiliser par la suite.

Enregistrer un Contenu dans la palette [Materials]

En ouvrant la palette de Contenu [Materials], vous voyez deux dossiers : [Default] et [User]. Le dossier [Default] comporte tout le contenu (modèles, exemples, images, etc.), fourni avec Manga Studio EX. Le dossier [User] est votre dossier Utilisateur dans lequel vous sauvegarderez et entreposerez certains items que vous voudrez réutiliser comme modèle ou autre.

1. Ouvrir la Palette du Contenu [Materials]



Dans le menu [Window], sélectionnez [Materials] puis [Layers] afin d'ouvrir ces palettes sur votre espace de travail, si elles ne le sont pas déjà.

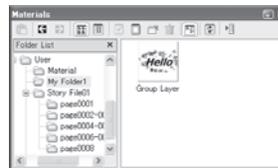
2. Créer un Nouveau Dossier



Dans la palette [Materials], cliquez sur l'icône [New Folder] afin de créer un dossier personnel pour la sauvegarde de nouveaux contenus. Nommez votre dossier puis cliquez sur OK.

3. Sauvegarder un Calque en tant que [Materials]

Dans la palette des calques [Layers], sélectionnez le calque contenant l'item que vous désirez sauvegarder puis dans le menu [File], sélectionnez [Save as Material].



Vous pouvez aussi sauvegarder le contenu du calque en le glissant-déposant directement depuis la palette des calques jusque dans la palette [Materials]. Plusieurs calques peuvent être sauvegardés simultanément. Les calques de panneau [Panel] sont aussi sauvegardés en conservant leurs informations relatives au calque (notamment leur positionnement).

Les calques suivants ne peuvent pas être sauvegardés en tant que contenu dans la palette [Materials] :

- Calque [Basic Frame]
- Calque [Guide]
- Calque [Grid]
- Calque [Sketch]

Conseil

Vous pouvez aussi entreposer dans vos dossiers des travaux issus d'autres applications. L'application utilisée pour l'édition du fichier d'origine se lancera en double-cliquant sur l'icône du fichier.

Utiliser le Contenu de la Palette [Materials]

Les ouvrages sauvegardés dans la palette [Materials] peuvent être utilisés à tout moment lors du processus de vos illustrations.



Utilisation du Contenu



Tous les matériaux comme les calques, types et noms de calques, guides et autres items enregistrés dans la palette [Materials] peuvent être insérés tel un nouveau calque par glissé-déposé sur la fenêtre de la planche.

Utilisation du Contenu de la Planche

En glissant le contenu d'une planche, dans la fenêtre du chapitre [Story], vous pouvez les insérer dans n'importe quel ordre de planche.

Conseil

- Lorsque vous glissez une image à importer sur la planche, le dialogue du type d'import approprié démarre automatiquement.
- Les fichiers non-supportés par Manga Studio peuvent néanmoins être placés dans la palette [Materials]. En double-cliquant sur ceux-ci l'application dédiée au format de fichier se lancera.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

Manga Studio 3.0 - Guide Utilisateur

Chapitre 14

Outils Personnalisés (EX)

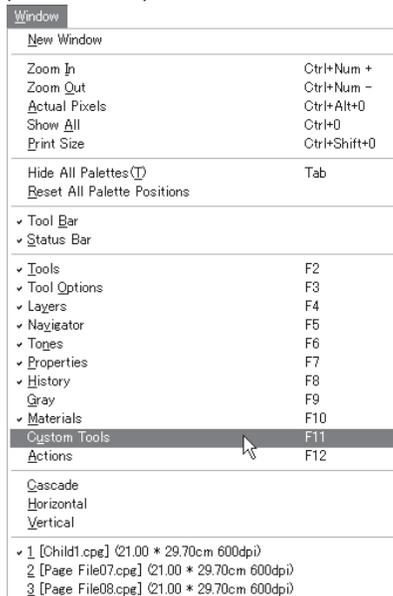
Personnaliser la Palette des Outils

La palette des Outil personnalisés [Custom Tools]

Vous pouvez utiliser la palette [Custom Tools] pour enregistrer des commandes de menu et les ré-utiliser plus tard, tout comme vous le feriez avec les outils traditionnels de la palette [Tools].

1. Ouvrez la palette [Custom Tools]

Dans le menu [Window], sélectionnez [Custom Tools] pour ouvrir sa palette.



2. Sélectionner un Paramètre de Configuration

À l'aide du menu déroulant situé en-haut de la palette [Custom Tools] sélectionnez l'une des configurations précédemment sauvegardées. Vous pouvez sauvegarder de multiples configurations pour des utilisations variées.



3. Utiliser des Commandes Déjà Sauvegardées

Les boutons de commandes de menu et les boutons des outils précédemment sauvegardés sous telle ou telle configuration deviennent disponibles, vous pouvez les sélectionner comme n'importe quelle autre commande ou n'importe quel outil classique de Manga Studio.



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

Sauvegarde des Commandes & Outils Personnalisés

Vous pouvez sauvegarder de multiples paramètres dans la palette [Custom Tools].

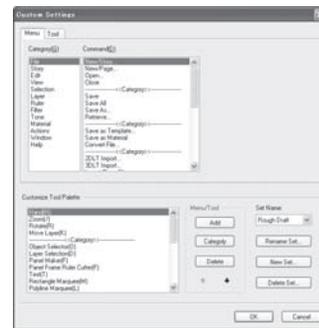
1. Ouvrir la Palette [Custom Tools]

Dans le menu [Window], sélectionnez [Custom Tools] pour ouvrir sa palette.



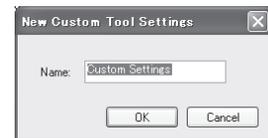
2. Ouvrir le Dialogue des Outils Personnalisés

Dans la palette [Custom Tools], cliquez sur le bouton de menu et sélectionnez [Custom Settings]. Pour créer une nouvelle configuration de la palette Outil [Tools], allez dans la partie droite du dialogue, sous le groupe [Set Name], cliquez sur [New Set...].



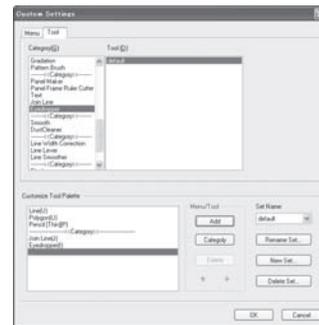
3. Nommez la Nouvelle Configuration

Nommez le nouveau paramètre. Vous pouvez éditer ce nom en cliquant sur le bouton [Rename Set] situé dans le dialogue [Custom Settings].



4. Personnaliser la Liste Commandes/Outils

En permutant entre les onglets [Menu] et [Tool], sélectionnez la section incluant les entrées à sauvegarder. Choisissez la catégorie comportant l'item souhaité dans la liste [Category] et spécifiez la liste [Command] ou la liste [Tool]. Enfin, dans la colonne [Menu/Tool], cliquez sur le bouton [Add] pour ajouter les commandes et outils spécifiés à votre palette personnalisée [Custom Tools].



- [Add] Ajoute l'entrée sélectionnée.
- [Separator] Insère une barre de séparation.
- [Delete] Supprime l'entrée sélectionnée.

5. Confirmer et Sauvegarder

Cliquez sur OK pour enregistrer les items dans la palette [Custom Tools].



Conseil

Vous pouvez enregistrer les couleur de dessin (Noir/Blanc/Transparent) et les trames dans la palette des outils personnalisés. Tout outil ou fonction que vous enregistrez dans la palette [Custom Tools] est disponible depuis cette palette sans avoir à ouvrir la palette des outils [Tools].

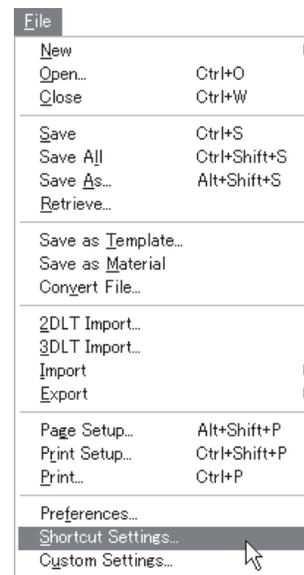
Raccourcis Clavier (EX)

Personnaliser ses Raccourcis Clavier

Vous avez la possibilité de changer l'assignation actuelle des raccourcis clavier ou d'en créer de nouvelles. Tous les outils commandes de menu ou autres fonctions peuvent être attribués à un jeu de raccourcis clavier lorsqu'ils ne le sont pas déjà.

1. Dialogue des Raccourcis Clavier

Depuis le menu [File], sélectionnez [Shortcut Settings] afin d'ouvrir le dialogue.



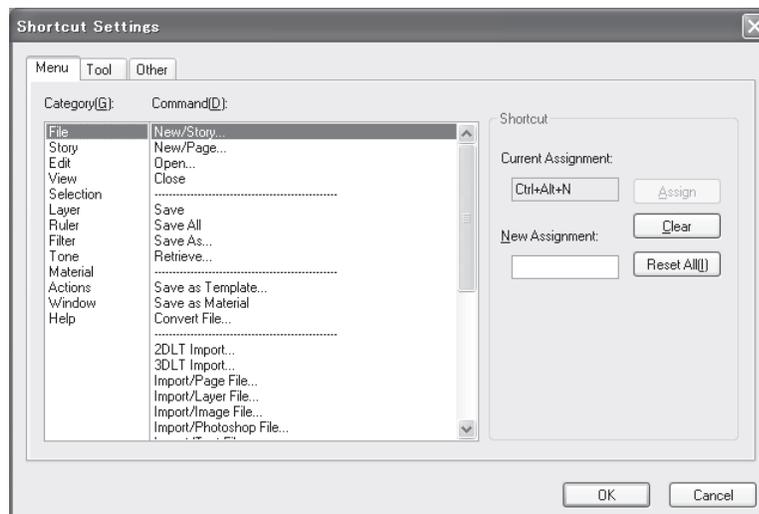
2. Paramétrer un Raccourci Clavier

Cliquez au choix l'onglet [Menu], [Tools] ou [Other] puis sélectionnez un menu ou une commande auquel modifier l'assignation de touches. Si vous cliquez sur l'onglet [Menu] ou [Other], spécifiez dans la liste de commandes [Commands] une entrée à assigner. Puis pour entrez la combinaison de touches à assigner à cette entrée dans la case [New Assignment] et appuyez sur le bouton [Assign] pour confirmer cela.

- [Current Assignment] Affiche l'assignation actuelle des touches .
- [New Assignment] Entrez ici un nouveau raccourcis clavier.
- [Assign] Assigne le nouveau raccourcis clavier.
- [Clear] Effacer (en cas d'erreurs).
- [Reset All] Réinitialise tous les raccourcis clavier à leur valeurs par défaut.

3. Sauvegarder

Cliquez sur [OK] pour sauvegarder les raccourcis clavier.



Actions (EX)

Qu'est-ce qu'une "Action" ?

Une "Action" est l'enregistrement d'une fonction ou d'une suite de fonctions qui vous permet de répéter le processus plus efficacement. En enregistrant en tant qu' Action une série d'étapes que vous utilisez fréquemment, vous pouvez répéter ces mêmes étapes simplement et rapidement en cliquant sur le bouton [Playback]. La fonction "Action" de Manga Studio est idéal pour l'automatisation de processus complexes réclamant de multiples commandes pour être effectuées en temps normal.



Note

Les Actions ne sont disponibles qu'avec Manga Studio EX 3.0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

Créer de Nouvelles Actions

L'ensemble des actions sauvegardées [Actions Set] s'affiche lorsque vous ouvrez la palette [Actions] et les actions y sont énumérées. Sauvegardez d'abord une action avant d'enregistrer une série ou un processus de travail.

1. Sélectionner un Ensemble d'Actions

Cliquez sur le bouton [Action Set] et sélectionnez un ensemble [Action Set] à personnaliser. Si vous n'avez pas encore créé de nouvel [Action Set], il ne peut s'y trouver qu'un seul ensemble disponible intitulé [default]. Voir la section :

Créer des "Action Sets" plus loin.

2. Créer une Nouvelle Action

Cliquez sur le bouton [New Action] de la palette [Actions] ou sélectionnez [New Action...] depuis le bouton de menu.

3. Nommer l'Action

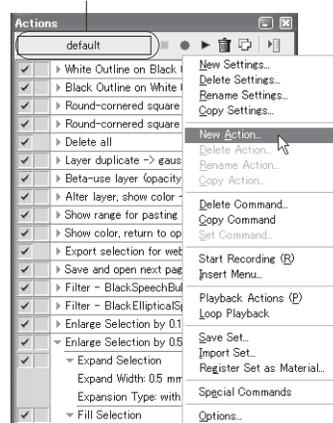
Quand le dialogue [New Action] s'ouvre, donnez un nom à votre action.



4. L'Action est Ajoutée

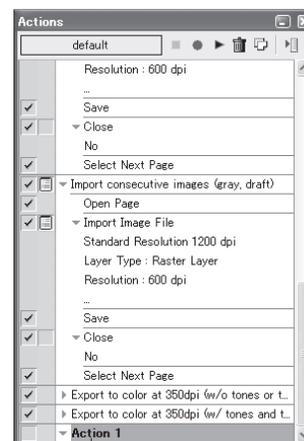
L'action est alors ajoutée dans la palette [Actions]. Pour enregistrer une série de commandes à l'action nouvellement créée, cliquez sur le bouton [Record] ou sélectionnez [Record Action] depuis le bouton de menu. Voir plus loin la section "Enregistrer des Actions" pour plus de détails.

Bouton [Action Set]



Conseil

Pour modifier le nom d'une action, sélectionnez-la parmi la liste et choisissez [Rename Action...] depuis le menu de la palette.



L'Action est ajoutée

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

Enregistrer des Actions

Après qu'une action ait été ajoutée à la liste de la palette [Actions], vous pouvez enregistrer une commande ou une série de commandes pour cette action. Les actions sont ensuite enregistrées.

1. Sélectionner une Action

Sélectionnez dans la palette [Actions] l'action que vous venez de créer.

2. Commencer l'Enregistrement

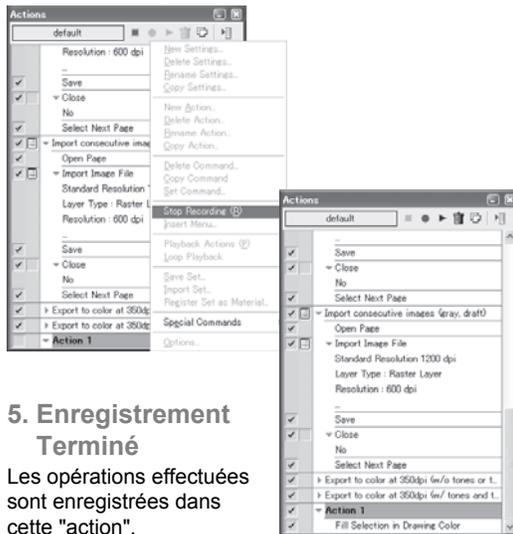
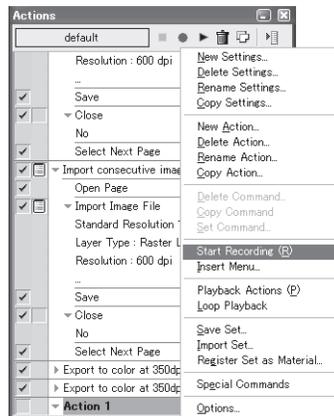
Dans la palette [Actions] cliquez sur le bouton [Record] ou sélectionnez [Record Action] dans le menu.

3. Effectuez les Commandes Devant être Enregistrées

Exécutez les commandes souhaitées ou les opérations que vous voulez enregistrer.

4. Arrêter l'Enregistrement

Dans la palette [Actions], cliquez sur le bouton [Stop] ou sélectionnez [Stop Action] dans le menu.



5. Enregistrement Terminé

Les opérations effectuées sont enregistrées dans cette "action".

Conseil

- Pour ajouter des commandes aux actions précédemment enregistrées, cliquez sur le bouton triangulaire sur la gauche de l'action. Sélectionnez l'action se trouvant immédiatement avant celle que vous voulez ré-enregistrer puis cliquez sur le bouton [Record] de la palette [Actions].
- Pour ajouter des commandes de menu au milieu d'actions précédemment enregistrées, cliquez sur le bouton triangulaire sur la gauche de l'action. Sélectionnez la commande se trouvant immédiatement avant celle que vous voulez ré-enregistrer puis sélectionnez [Insert Menu]. Une fois ouvert le dialogue [Insert Menu], sélectionnez dans la barre du menu celui dont vous avez besoin et cliquez sur OK.

Supprimer des Actions

Vous pouvez supprimer de la liste [Actions] des actions enregistrées dont vous ne voulez plus.

1. Sélectionner un Ensemble [Action Set]

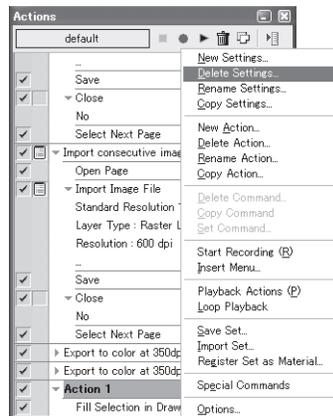
Cliquez sur le bouton [Action Set] pour choisir l'ensemble d'actions que vous voulez modifier.

2. Sélectionner une Action

Dans la palette [Actions], sélectionnez l'action à supprimer.

3. Supprimer

Dans la palette [Actions], cliquez sur le bouton [Delete] ou sélectionnez [Delete Action] dans le menu.



4. Confirmer la Suppression

Un dialogue vous demandant de confirmer apparaît. Cliquez sur OK pour confirmer votre choix de suppression de l'action.



5. Suppression Effectuée

Les actions sélectionnées sont supprimées de la palette [Actions].



Conseil

Vous pouvez supprimer une portion d'action enregistrée. Voir dans ce Chapitre.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

Lire une Action

Vous pouvez lancer des actions enregistrées afin de produire des séries d'opérations complexes en quelques clics.

1. Sélectionner un Ensemble [Action Set]

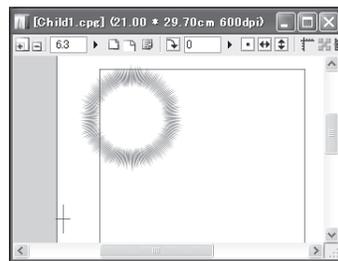
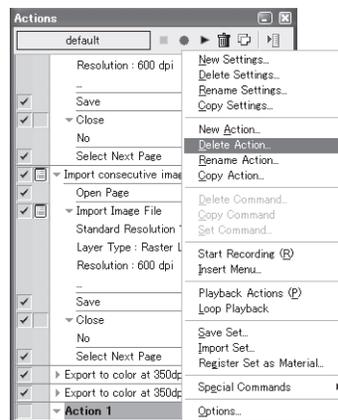
Cliquez sur le bouton [Action Set] pour choisir un ensemble d'actions que vous désirez effectuer.

2. Sélectionner une Action

Sélectionnez l'action à lancer.

3. Lire

Dans la palette [Actions], cliquez sur le bouton [Playback] ou sélectionnez [Playback Action] dans le menu. L'automatisation des actions se lance.



Conseil

Normalement, les actions sauvegardées sont relues automatiquement. Vous pouvez désactiver la relecture automatique, en décochant la seconde case située sur la gauche du nom de l'action. Pour lancer une action sans modifier ou préciser de commandes particulières, laissez décochées les cases immédiatement sur la gauche de l'action. Si ces cases sont cochées, il vous sera proposé à chacune de leur étape de l'éditer.

Si une case est décochée, la commande est appliquée sans modification.

Si, avant de lancer une action, vous sélectionnez dans le menu [Loop Playback], alors cette action est bouclée indéfiniment et vous demande s'il faut continuer à chaque fin de cycle. Sélectionnez de nouveau [Loop Playback] dans le menu pour ne plus lancer l'action en boucle.

Créer Vos [Action Sets]

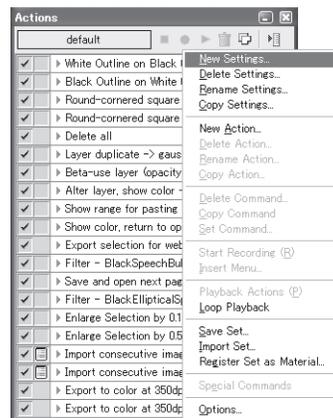
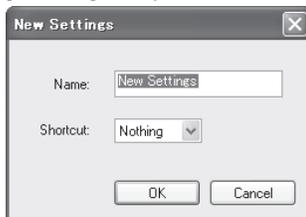
Vous organisez et groupez vos actions enregistrées dans une liste en créant un ensemble [Action Set].

1. Créer un Nouvel [Action Set]

Dans la palette [Actions], sélectionnez [New Settings...]

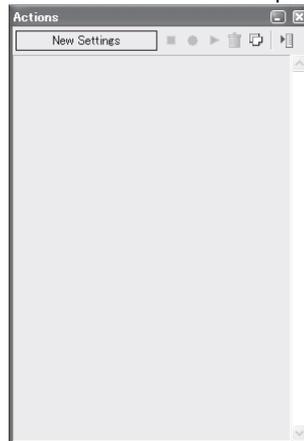
2. Nommer votre [Action Set]

Le dialogue [New Settings] s'ouvre. Entrez le nom de votre ensemble d'actions dans la colonne [Name], sélectionnez si vous le voulez un raccourcis clavier dans le menu déroulant [Shortcut] et cliquez sur OK.



3. L'Ensemble [Action Set] est ajouté

Le nouvel ensemble d'action est désormais actif et peut être sélectionné.



Conseil

- Pour changer le nom d'un ensemble d'actions précédemment créé, sélectionnez l'ensemble en question puis la commande de menu [Rename Settings].
- Pour supprimer le nom d'un ensemble d'actions précédemment créé, sélectionnez l'ensemble en question puis la commande de menu [Delete Settings].
- Pour dupliquer le nom d'un ensemble d'actions précédemment créé, sélectionnez l'ensemble que vous voulez copier puis la commande de menu [Duplicate Settings].

Commandes Non- enregistrables

Vous pouvez enregistrer dans une action la plupart des commandes de menu de Manga Studio. Toutefois, les commandes suivantes ne peuvent pas être enregistrées dans une action.

[File] ? [Import] ? [Select TWAIN Device]
 [File] ? [Import] ? [Consecutive Scanning]
 [File] ? [Page Setup]
 [File] ? [Print Setup]
 [File] ? [Preferences]
 [File] ? [Shortcut Settings]
 [File] ? [Custom Settings]
 [File] ? [Exit]
 [Edit] ? [Undo]
 [Edit] ? [Redo]
 [Select] ? [Vector Selection Method] ? [Cut Selection]
 [Select] ? [Vector Selection Method] ? [Select Enclosed and Touching Lines]
 [Select] ? [Vector Selection Method] ? [Select Enclosed Lines Only]
 [Ruler] ? [Show Ruler Manipulator]
 et tous les items des menus [View], [Fenêtre] et [Help].

Notez aussi que des réglages de certaines commandes ne peuvent être sauvegardés.

Conseil

Effectuez un clic droit sur le bouton triangulaire situé sur la gauche de l'action pour accéder au menu de la palette.
 Visualisez toutes les étapes de cette action en effectuant un clic gauche sur ce bouton.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

Exporter des [Action Sets]

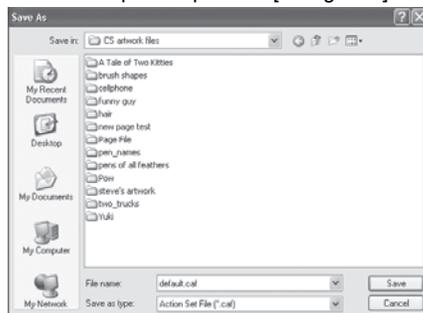
Pour des raisons de portabilité, vous pouvez exporter vos ensembles d'actions en tant que fichiers.

1. Exportation

Choisissez un ensemble [Action Set] et sélectionnez [Export Settings...] depuis le menu de la palette.

2. Enregistrer Sous... [Save As]

Le dialogue [Enregistrer Sous...] s'ouvre. Nommez votre fichier puis cliquez sur [Enregistrer].



3. Enregistrement Effectué

Un nouveau fichier "Action Set" (.caf) est créé à l'emplacement de votre choix.

Conseil

Vous pouvez aussi enregistrer dans la palette [Materials] des ensembles [Action Set] en tant que contenu. Sélectionnez l'ensemble que vous voulez sauvegarder puis dans le menu de la palette [Actions], sélectionnez : [Save Settings as Material...].

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

Importer des [Action Sets]

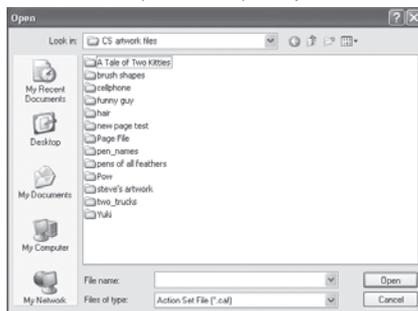
Vous pouvez importer des ensembles d'actions "Action Set" enregistrés précédemment pour le chapitre en cours ou que vous avez créés pour d'autres projets Manga Studio.

1. Importer

Dans le menu de la palette, sélectionnez [Import Settings...].

2. Ouvrir le Fichier

Le dialogue [Ouvrir] apparaît, vous permettant de sélectionner un fichier .caf (Action Set) à importer.



3. Import Effectué

L'ensemble "Action Set" que vous avez choisi est ajouté à la palette [Actions].

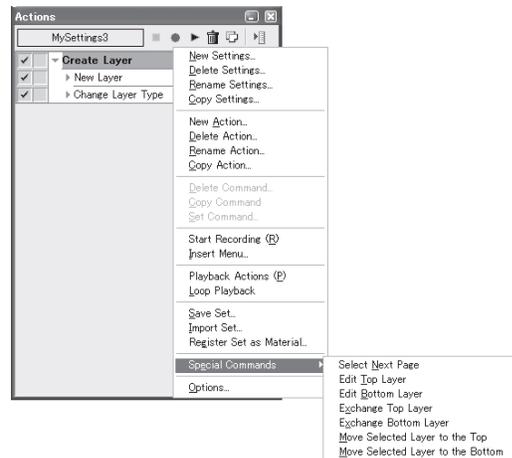


Commandes Spéciales

Les commandes spéciales [Special Commands] sont des commandes d'actions pouvant difficilement être assignées aux menus ou difficiles d'accès à la souris ou au stylet.

1. Choisir une Commande depuis le Menu de la Palette [Actions]

Sélectionnez la commande souhaitée depuis l'entrée [Special Commands] du menu de la palette [Actions].



2. Description des Commandes

- [Select Next Page]
Cible la planche suivante pour une action.
- [Edit Top Layer]
Cible le calque supérieur pour une action
- [Edit Bottom Layer]
Cible le calque inférieur pour une action.
- [Exchange Top Layer]
Laisse le calque cible comme tel et le permute avec le calque supérieur.
- [Exchange Bottom Layer]
Laisse le calque cible comme tel et le permute avec le calque inférieur.
- [Move Selected Layer to the Top]
Déplace le calque sélectionné tout en-haut.
- [Move Selected Layer to the Bottom]
Déplace le calque sélectionné tout en-bas.

Manga Studio 3.0 - Guide Utilisateur

Chapitre 15

Annuler et Rétablir

Annuler des Opérations

Annuler / Rétablir

Vous pouvez annuler les opérations que vous avez effectuées ou rétablir celles que vous avez annulées.

Annuler / Undo

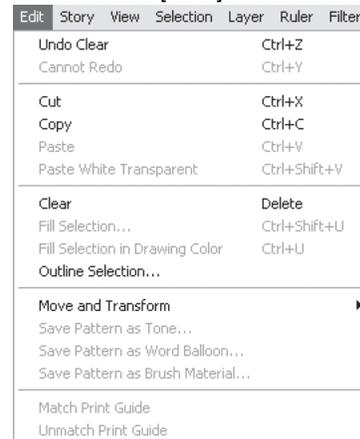
Défait l'opération ou l'action que vous venez d'effectuer.

a. Annuler (défaire) une action.



Le chiffre "3" a été dessiné par erreur.

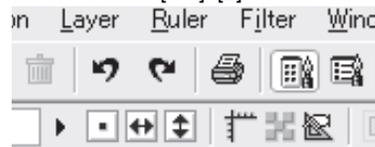
b. Sélectionner [Undo] dans le menu [Edit].



Menu [Edit]

c. Ou, cliquez sur l'icône [Undo].

Vous pouvez effectuer la même opération en appuyant sur les touches [Ctrl]+[Z] de votre clavier.



Barre Outil



Le chiffre "3" a été supprimé.

Rétablir / Redo

Refait l'opération que vous avez annulée.

a. Rétablir une Action.



Le chiffre "2" a été supprimé par erreur.

c. Ou, cliquez sur l'icône [Redo]. Vous pouvez effectuer la même opération en appuyant sur les touches [Ctrl]+[Y] de votre clavier.



Barre Outil

b. Sélectionnez [Redo] dans le menu [Edit].



Menu [Edit]



Le chiffre "2" a été re-dessiné.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

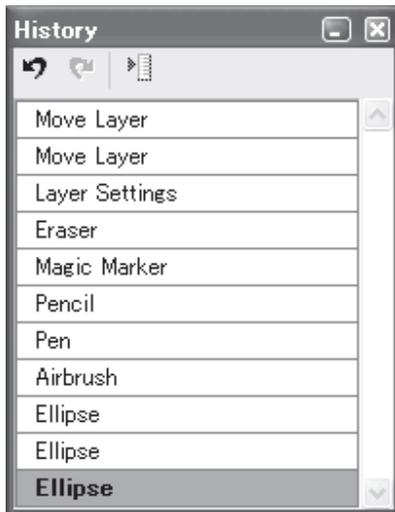
La Palette de l'Historique

La palette [History] conserve toutes les actions que vous avez effectuées.

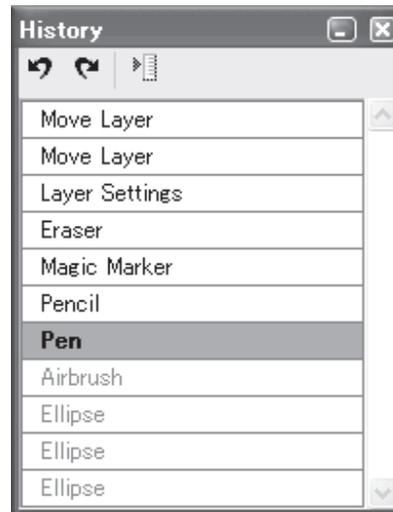
Annuler une Opération

L'action la plus récente est celle indiquée en-bas de la liste. Pour revenir sur une opération afin de l'annuler, choisissez-la dans la liste puis cliquez sur l'icône [Undo] situé sur le coin supérieur gauche de la palette de l'historique. Pour rétablir votre travail à une action antérieure, vous pouvez sélectionner l'une des actions en remontant la liste vers le haut. Les actions situées sous celle qui est sélectionnée se grisent et votre illustration est restaurée à l'état précédent ces actions grisées. De cette façon, vous pouvez faire un saut sur n'importe quelle phase de votre création.

Cependant, si vous effectuez une action après que vous soyez remonté dans le processus, les actions grisées qui suivaient l'action sélectionnée seront perdues, soyez donc prudents.



Palette [History].



L'opération a été annulée.

La palette comporte les icônes "défaire" [Undo] et "refaire" [Redo]. Quand vous parcourez Vous pouvez choisir d'annuler une opération ou de la rétablir.

Manga Studio 3.0 - Guide Utilisateur

Chapitre 16

Imprimer votre Bande dessinée

Impression & Sortie des Planches

Impression avec votre Imprimante

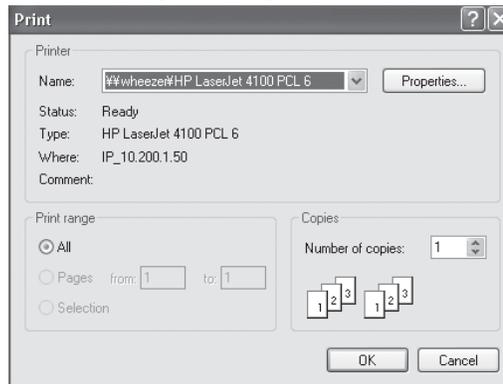
Imprimez vos ouvrages avec l'imprimante à laquelle vous avez accès, possédant la plus haute qualité d'impression. Les imprimantes laser offrent généralement de meilleurs résultats que les imprimantes à jet d'encre.

1. Paramètre de l'Impression [Print Setup]

Dans le menu [File], sélectionnez [Print Setup].

2. Paramètres du Pilote d'Impression (requis uniquement lors de la 1ere impression)

La première fois que vous imprimez depuis Manga Studio ou la première tâche d'impression modifiant le pilote d'impression, le dialogue [Print] s'ouvre. Sélectionnez une imprimante dans la liste et cliquez sur OK. Le travail d'impression ne débutera pas tant que vous n'aurez pas renseigné les paramètres d'impression [Print Setup] (voir page suivante).



Sélectionner une Imprimante

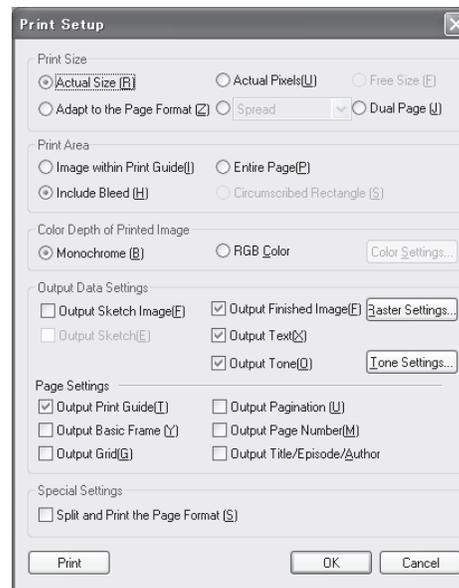


Menu [File]

3. Paramètres d'Impression

Ajustez les paramètres d'impression dans la boîte de dialogue.

- [Print Page] (EX)
 - [Left Page] Imprimer la planche positionnée à gauche.
 - [Right Page] Imprimer la planche positionnée à droite.
 - [Dual Page] Planche double.
- [Print Size]
 - [Actual Size] Imprimer les planches selon leur taille.
 - [Actual Pixels] Imprimer les planches de sorte que le rapport de Pixel des données vers l'imprimante soit égal à 1:1, indépendamment de la résolution.
 - [Free Size] Spécifier la zone à imprimer. (EX)
 - [Adapt to the Page Format] Modifier la taille d'impression effective selon la taille de la planche.
 - [Spread] Imprimer au format double (EX)
 - [Dual Page] Imprimer en mode Page-double. Manga Studio insère la marge requise. (Vous ne pouvez pas imprimer en mode Dual Page depuis une planche ou un Panneau). (EX)



Dialogue [Print Setup]

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

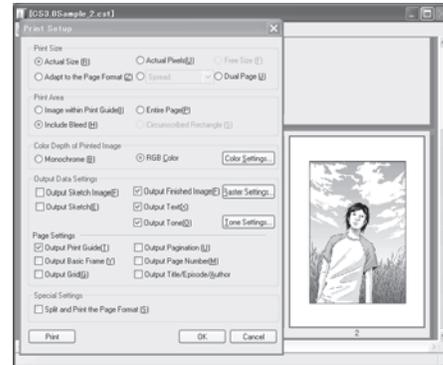
14

15

16

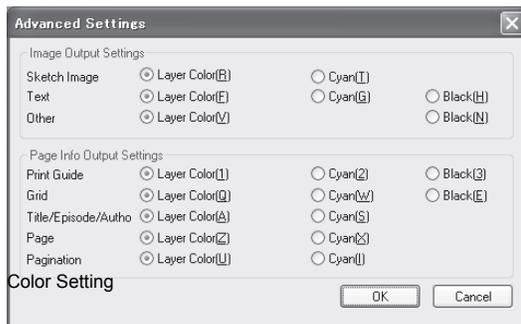
17

- [Print Area] - Zone d'Impression
- [Image within Print Guide] Imprimer la zone interne à la marge.
- [Entire Page] Imprimer toute la planche.
- [Include Bleed] Imprimer avec la marge.
- [Selection Only] N'imprimer que la sélection active de la planche.
- [Color Depth of Printed Image] - Profondeur des Couleurs
- [Monochrome] Impression monochrome.
- [RGB Color] Impression RVB couleur.
- [Color Setting] Spécifier une couleur pour chaque élément.

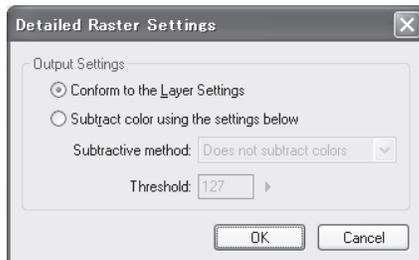


Free Size (EX) - Taille Libre

Vous pouvez déplacer la zone d'impression, signalée par un cadre rouge, en sélectionnant [Free Size]. Vous pouvez modifier la forme du rectangle en faisant glisser un de ses coins et déplacer le cadre depuis un de ses côtés.

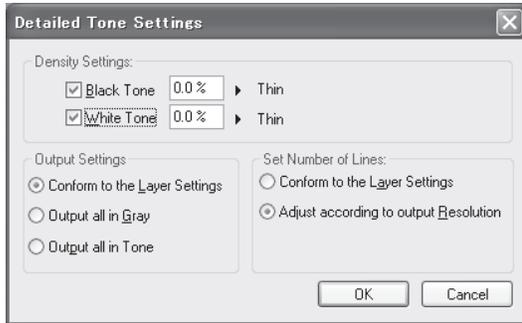


- [Output Data Settings]
- [Output Sketch Image] Sortir des calques ayant l'attribut de sortie [Sketch].
- [Output Finished Image] Sortir les calques ayant l'attribut de sortie [Finish].
- [Output Sketch] Sortir les images importées dans les calques [Sketch].
- [Output Text] Sortir les Textes.
- [Output Tone] Sortie les Trames. Si vous désactivez cette option, les calques [Raster] possédant des couleurs réduites ne seront pas imprimés.



- [Raster Settings] (EX)
- Spécifiez les paramètres pour les calques [Raster].
- [Conform to the Layer Settings] Modifier la réduction des couleurs des calques [Raster] dont le mode d'expression est calé sur [Gray] via les paramètres de chacun d'entre-eux.
- [Subtract color with the Settings Below] Spécifier et appliquer la réduction des couleurs suivante pour tous les calques [Raster] ayant un mode d'expression [Gray].

Dialogue [Detailed Raster Settings]

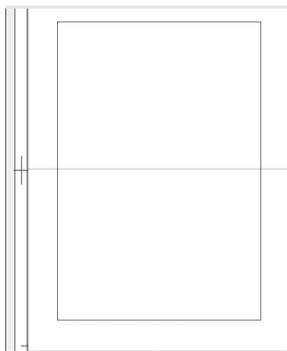


Dialogue [Tone Detailed Settings]

- [Tone Settings] - Paramètres de Trame
 - [Density Settings] - Densité
 - [Black Tone] Baisser la densité des trames de Noir selon le ratio spécifié.
 - [White Tone] Baisser la densité des trames de Blanc selon le ratio spécifié.
 - [Output Settings]
 - [Conform to the Layer Settings] Sortir chaque calque selon son mode d'expression [Expression Method].
 - [Output All in Gray] Appliquer un mode d'expression [Gray] pour toutes sorties et toutes les trames.
 - [Output All in Tone] Appliquer un mode d'expression demi-ton [Halftone] pour toutes sorties et toutes les trames.
- [Page Settings]
 - [Output Print Guide] Sortie du Guide d'Impression
 - [Output Pagination] Sortie de la pagination
 - [Output Basic Frame] Sortie du Cadre Standard
 - [Output Page Number] Sortie de la numérotation des planches
 - [Output Grid] Sortie de la Grille
 - [Output Title/Episode/Author] Sortir les éléments renseignés dans les paramètres du chapitre [Story Settings].
 - [Special Settings] (EX)

Disponible si la fenêtre de la planche est active lors du paramétrage de l'impression.

 - [Rotate 90 Degrees] Sortie orientée de 90 degrés.
 - [Split and Print] Sépare la page en plusieurs sections lorsque vous imprimez page plus grande que le papier utilisé pour l'impression. En cochant cette case, des vues éclatées de la zone d'impression sont affichées en vert sur la planche et vous pouvez les déplacer librement en saisissant les cadres verts par les côtés.



Planches Séparées

[Special Settings] Disponible lorsqu'il existe des paramètres spécifiques à deux pages ou plus.

- [Split and Print the Page Format] Fournir la méthode de séparation la plus efficace pour l'impression de planche plus grande que le papier de l'imprimante (jusqu'à quatre parties séparées).

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

- [Print Image Display] Appliquer les paramètres d'affichage de la fenêtre de la planche. Les informations telles que les couleurs, trames, attributs d'impression [Sketch] ou [Finish] sont aussi appliquées, ceci vous aide à localiser et corriger tout problème potentiel d'impression.
- [Print] Démarrer l'impression.
- [OK] Confirmer les réglages.
- [Cancel] Annuler les réglages.
Tout paramètre modifié retourne à son état d'origine.

4. Imprimer depuis le Menu [File]

Dans le menu [File], sélectionnez [Print] pour commencer une tâche d'impression avec l'imprimante et le pilote actifs. Référez-vous soigneusement au manuel fourni avec toute imprimante avant d'imprimer.



Conseil

Les informations spécifiques envoyées à l'imprimante sont effacées lorsque vous changez d'imprimante ou de bac d'approvisionnement après-coup. Dans ce cas, l'impression est interrompue après avoir affiché le message *"Processing cannot be continued because the Page format size has been changed from the previous setting. Set the Print Settings again"*. (interruption due à un changement de format de page). Spécifiez de nouveau vos paramètres d'impression et reprenez-à.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

Exporter des Fichiers Image

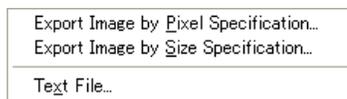
En exportant les données de vos bande dessinée et illustrations créées avec Manga Studio dans un format conventionnel, vous pouvez procéder à des modifications à l'aide d'autres logiciels d'édition graphique. Par exemple, vous pouvez vouloir exporter votre bande dessinée dans le but de la coloriser.

1. Exporter

Dans le menu [File] sélectionnez [Export] puis choisissez votre méthode d'export : résolution [Pixel] ou taille [Size].



Menu [File]

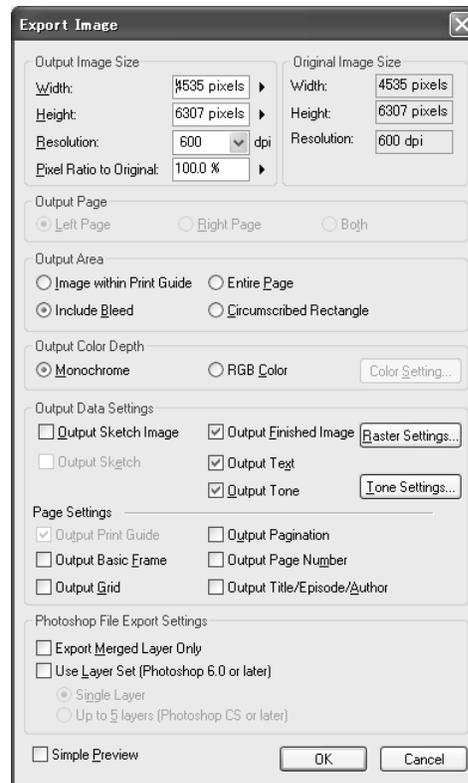


Menu [Export]

2a. Exporter Selon la Résolution [Pixel Specification]

[Output Image Size]

Spécifiez la taille de l'image à exporter en pixels. Entrez une valeur appropriée basée sur la taille originale de l'image [Original Image Size]. Si aucune mise à l'échelle n'est nécessaire laissez la valeur inchangée.



Dialogue [Export Image]

2b. Exporter selon la Taille [Size Specification]

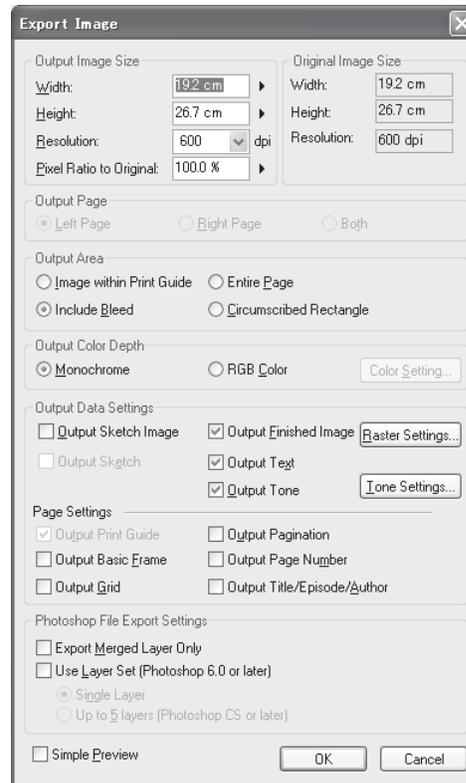
[Output Image Size]

Spécifiez la taille de l'image à exporter en [mm], [cm], ou [inches] (pouces). Entrez une valeur appropriée basée sur la taille originale de l'image [Original Image Size].

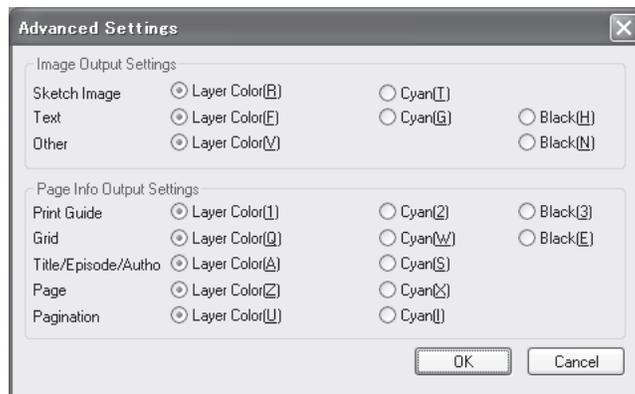
Si aucune mise à l'échelle n'est nécessaire, laissez la valeur inchangée.

Image Output Common Settings

- [Output Page]
 - Specifies the Page to output for a spread Page. If [Spread] is selected, both Pages in the spread are printed.
- [Output Area] - Zones à Sortir
 - [Image within Print Guide] Sortie du contenu intérieur à la marge.
 - [Entire Page] Sortie de la planche entière.
 - [Include Bleed] Sortie avec marge.
- [Print Selection] Restreindre la sortie à la sélection.
- [Output Color Depth] - Profondeur des couleurs
 - [Monochrome] Sortie Monochrome.
 - [RGB Color] Sortie couleur RVB.
 - [Color Setting] Spécifier une couleur pour chaque élément.



Dialogue : [Export Image]



Paramètres des Couleurs

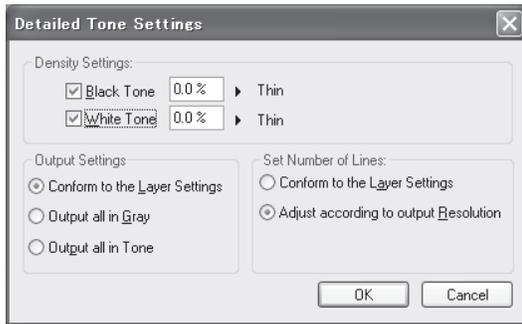
- [Output Data Settings]
- [Output Sketch Image] Sortir des calques ayant l'attribut de sortie [Sketch].
- [Output Finished Image] Sortir les calques ayant l'attribut de sortie [Finish].
- [Output Sketch] Sortir les images importées dans les calques [Sketch].
- [Output Text] Sortir les Textes.
- [Output Tone] Sortir les trames.



● [Raster Settings] (EX)

Spécifiez les paramètres de pixelisation pour les calques [Raster].

- [Conform to the Layer Settings] Modifier la réduction des couleurs des calques [Raster] dont le mode d'expression est calé sur [Gray] via les paramètres de chacun d'entre-eux.
- [Subtract color with the Settings Below] Spécifier et appliquer la réduction des couleurs suivante pour tous les calques [Raster] ayant un mode d'expression [Gray].



Dialogue [Detailed Raster Settings]

● [Tone Settings] Paramètres de Trame (EX)

[Density Settings] - Densité

- [Black Tone] Baisser la densité des trames de Noir selon le ratio spécifié.
- [White Tone] Baisser la densité des trames de Blanc selon le ratio spécifié.

[Output Settings]

- [Conform to the Layer Settings] Sortir chaque calque selon son mode d'expression [Expression Method].
- [Output All in Gray] Appliquer le mode d'expression [Gray] pour toutes sorties et toutes les trames.
- [Output All in Tone] Appliquer le mode d'expression demi-ton [Half-tone] pour toutes sorties et toutes les trames.

- [Page Settings]
- [Output Print Guide] Sortie du Guide d'Impression
- [Output Pagnation] Sortie de la pagination
- [Output Basic Frame] Sortie du Cadre Standard
- [Output Page Number] Sortie de la numérotation des planches
- [Output Grid] Sortie de la Grille
- [Output Title/Episode/Author] Sortir les éléments renseignés dans les paramètres du chapitre [Story Settings].
- [Photoshop File Export Setting] - Options Export Adobe Photoshop (.psd)
- [Export Merged Layer Only] N'exporter qu'un seul calque fusionné.
- [Use Layer Set] Utiliser cet type de calques : Sélectionnez [Simple Calque] (Single Layer) ou [Up to 5 Layers (Photoshop CS or later)] - jusqu'à 5 Calques Photoshop CS ou ultérieur - si vous avez un ensemble de calques.
- [Simple Preview] Appliquer les paramètres d'affichage de la fenêtre de la planche. Les informations telles que les couleurs, trames, attributs d'impression [Sketch] ou [Finish] sont aussi appliquées, ceci vous aide à localiser et corriger tout problème potentiel d'impression.

Une fois renseignées toutes les options, cliquez sur OK pour enregistrer le fichier. Déterminez le format de sortie (BMP/JPEG/ PNG/Photoshop /TGA) (PNG et TGA ne sont disponibles que pour la version EX).

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

Impression Professionnelle

Bien que vous puissiez imprimer vos illustrations chez vous à l'aide d'imprimantes à jet d'encre ou laser (de préférence), vous pouvez aussi opter pour une qualité ultime et professionnelle en apportant vos fichiers chez l'imprimeur. Apporter vos fichiers numériques chez un imprimeur comporte de nombreux avantages :



Notes sur la Livraison de Vos Fichiers Numériques

Il y a un certain nombre de choses à garder à l'esprit lorsque vous soumettez vos travaux à un imprimeur.

- Enregistrez vos travaux sur un CD ou un autre support vierge. Ne mélangez pas vos données Manga Studio avec d'autres fichiers.
- Effectuez une sauvegarde des données, par précaution.
- Suivez les conseils de votre imprimeur concernant les spécifications de fichier.

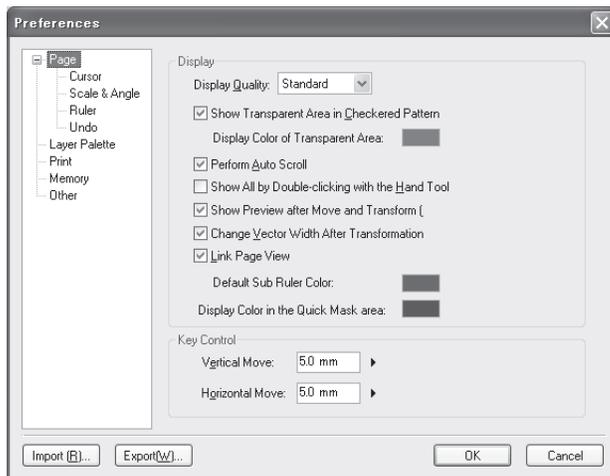
Veillez, s'il vous plaît vous rendre à cette adresse <http://www.e-frontier.com/go/mangastudio> pour plus d'informations sur la publication de vos ouvrages.

Manga Studio 3.0 - Guide Utilisateur

Chapitre 17

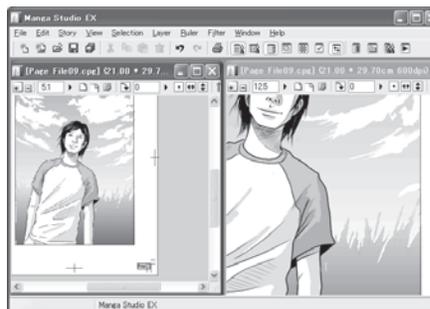
Préférences

Page (Planche)



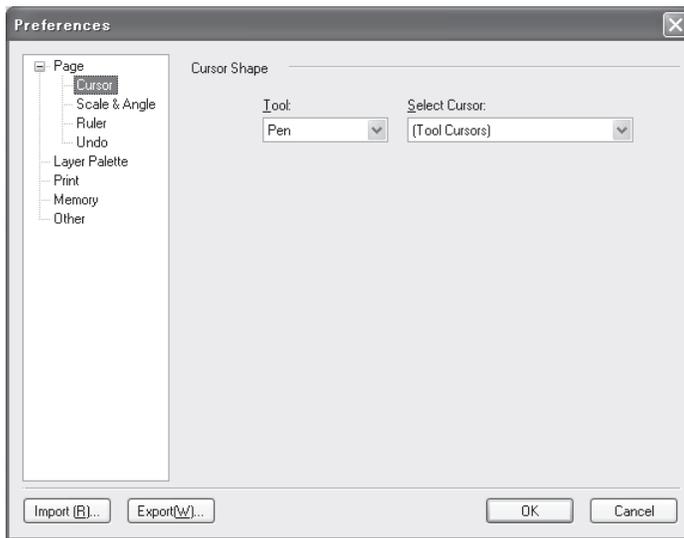
• [Display] - Affichage

- [Display Quality]. Qualité de l'affichage. Sélectionnez la résolution de la fenêtre de planche parmi : [Standard], haute [High] ou [Maximum].
- [Show Transparent Area in Checkered Pattern]. Affiche les zones transparentes en tant que damier.
- [Display Color of Transparent Area]. Spécifie la couleur du damier pour les zone transparentes.
- [Perform Auto Scroll]. Fait défiler automatiquement la fenêtre et suivre le curseur lorsque vous effectuez une sélection.
- [Show All by Double-clicking with the Hand Tool]. Affiche toute la planche lorsque vous double-cliquez sur celle-ci avec la Main (Hand Tool).
- [Show Preview after Move & Transform]. Affiche le statut des objets durant leur édition (y compris la Transformation et le Déplacement).
- [Change Vector Width after Transformation]. Modifie en conséquence l'épaisseur de ligne des calques vectoriels après leur transformation.
- [Default Sub Ruler Color] Spécifie la couleur initiale du guide contenu dans un calque image.

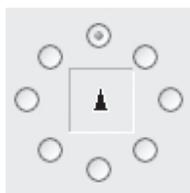


- [Display Color in the Quick Mask Area]. Spécifie la couleur des zones [Quick Mask] (masque rapide) (EX).
- [Key Control] Spécifie l'importance du mouvement lorsque vous utilisez l'outil [Move Layer] et déplacez le calque à l'aide des touches du clavier.
- [Vertical Move] Spécifie l'importance du mouvement vertical.
- [Horizontal Move] Spécifie l'importance du mouvement horizontal.

Page - Cursor



- [Cursor Shape] Forme de curseur pour chaque outil.
- [Tool] Assigne une forme de curseur à un outil donné parmi les suivants : [Pen], [Pencil], [Magic Marker], [Eraser], [Airbrush], ou [Pattern Brush].
- [Select Cursor] Sélectionnez une forme de curseur parmi : Flèche [Arrow], Point [Dot], Croix [Cross], Cible [Sniper], ou la Taille de la Brosse [Brush Size].



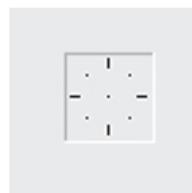
Flèche



Point



Croix



Cible



Taille de Brosse

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

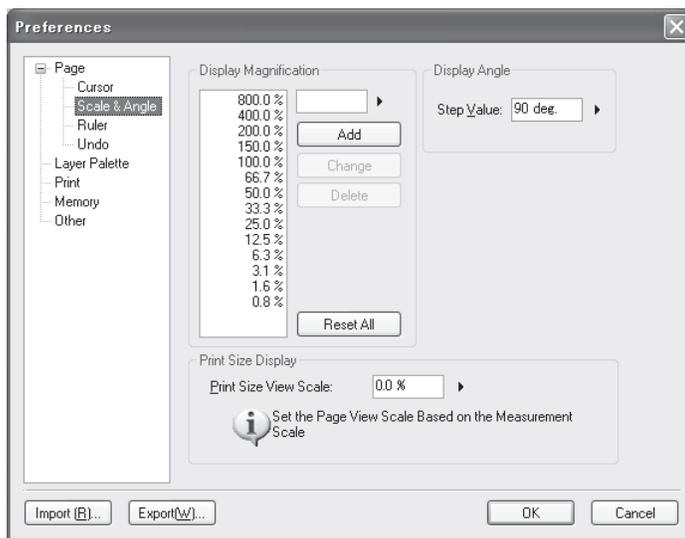
14

15

16

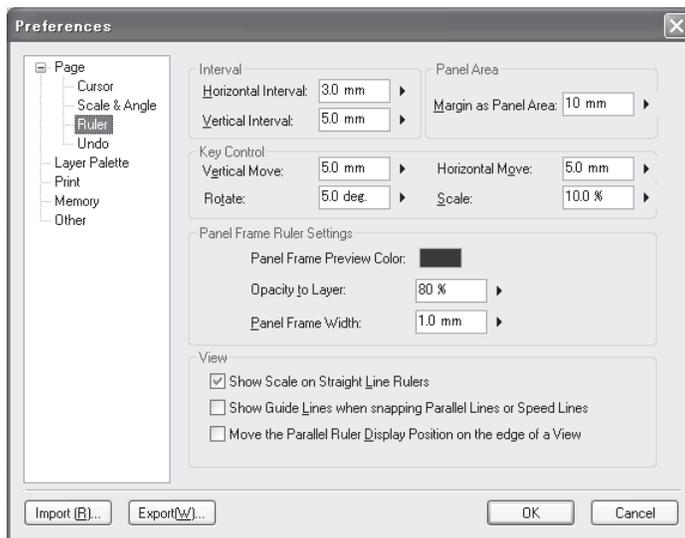
17

Page - Scale & Angle (Échelle / Angle de la Planche)



- [Display Magnification] Fixe la valeur de Zoom par défaut.
- [Display Angle] Fixe la valeur de l'angle d'affichage par défaut.
- [Print Size Display] Renvoie l'affichage de la planche relativement à sa taille effective.

Page - Ruler (Guides)



- **[Interval]**
Spécifie l'intervalle entre les règles. Cette fonction opère en conjonction avec les options de l'outil [Panel Ruler Cutter] (voir page 107).
- **[Horizontal Interval]** Spécifie l'intervalle horizontal.
- **[Vertical Interval]** Spécifie l'intervalle vertical.
- **[Panel Area]**
 - **[Margin as Panel Area]** Spécifie la marge extérieure au guide lorsqu'un calque Panneau [Panel Layer] est créé à partir d'un calque de Case [Panel Ruler].
- **[Key Control]** Spécifie le pas de mouvement d'un objet lorsque vous le faites à l'aide des touches du clavier.
 - **[Vertical Move]** Spécifie le pas de mouvement vertical.
 - **[Horizontal Move]** Spécifie le pas de mouvement horizontal.
 - **[Rotate Amount]** Spécifie le pas de rotation.
 - **[Scale]** Spécifie la mise à l'échelle, en pourcentage.
- **[Panel Ruler Settings]**
 - **[Panel Ruler Preview Color]** Spécifie la couleur d'affichage initiale d'un calque de Case [Panel Ruler].
 - **[Opacity to Layer]** Spécifie l'opacité initiale d'un calque de Case [Panel Ruler].
 - **[Panel Ruler Width]** Spécifie la largeur de ligne d'un calque de Case [Panel Ruler].
- **[View]**
 - **[Show scale on straight line rulers].** Affiche la graduation sur un guide rectiligne.
 - **[Show guide lines when snapping parallel / focus line rulers].** Affiche un guide indiquant la direction du tracé, lors d'une aimantation sur un guide de lignes parallèles [Parallel Line] ou [Focus Line] **(EX)**.
 - **[Move the Parallel Lines Ruler Display Position on the edge of a View].** Affiche le guide de lignes parallèles sur les bords de la fenêtre **(EX)**.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

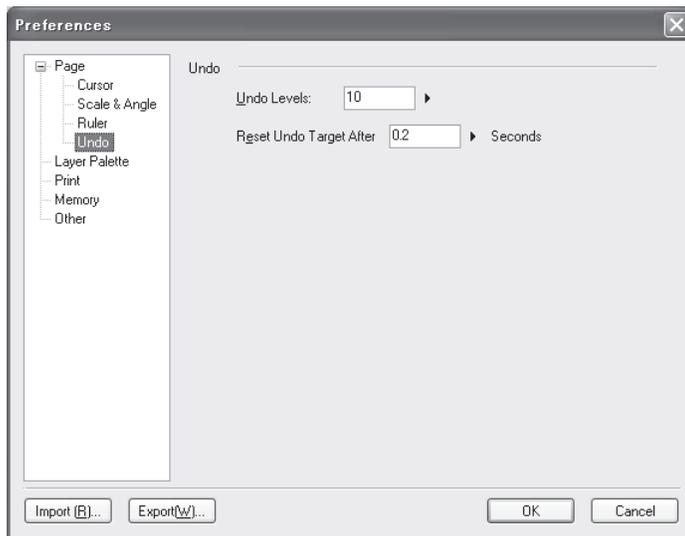
14

15

16

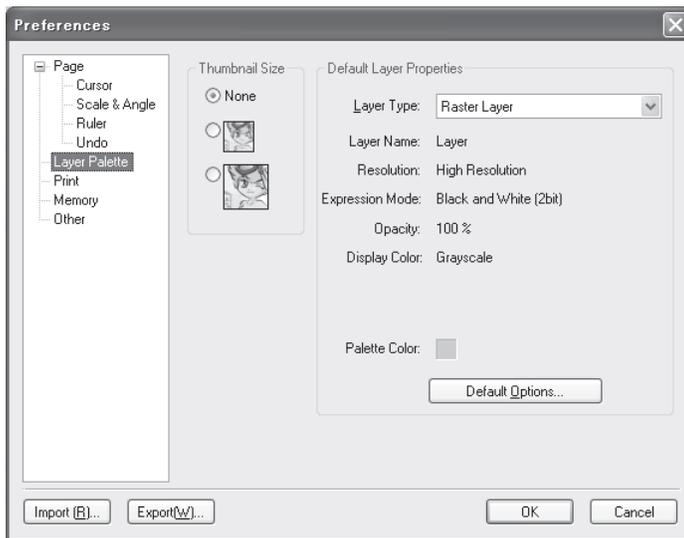
17

Page - Undo (Annulations)



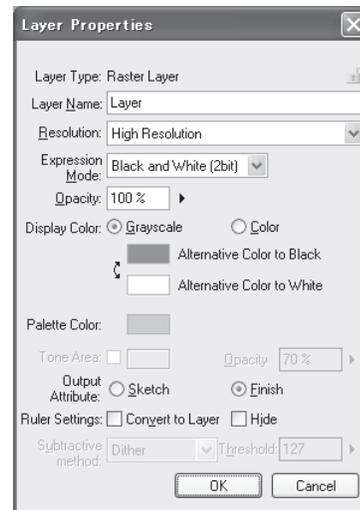
- [Undo] - Annulations
- [Undo Levels] Spécifiez le niveau maximal d'annulations d'opérations ou d'actions enregistrées dans l'historique (jusqu'à 20).
- [Reset Undo Target After] Considère une série d'opération comme une seule si elles sont effectuées dans cet intervalle de temps.

Layer Palette (Palette des Calques)



- [Thumbnail Size]
Taille de la vignette de prévisualisation de la palette des calques [Layers].
- [Default Layer Properties] - Propriétés du Calque par Défaut.
- Ici, vous pouvez déterminer les valeurs par défaut de certaines propriétés de calque comme le Type [Layer Type], le Nom [Layer Name], la Résolution, le Mode d'Expression, l'Opacité, la couleur d'affichage [Display Color] et la Couleur de la Palette.
- [Default Options...] Vous permet de déterminer d'avantage d'options de calque par défaut via différents paramètres.

Les paramètres entrés dans la palette [Layer Properties] génèrent les valeurs par défaut du calque spécifié.



Propriétés du Calque [Layer Properties]

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

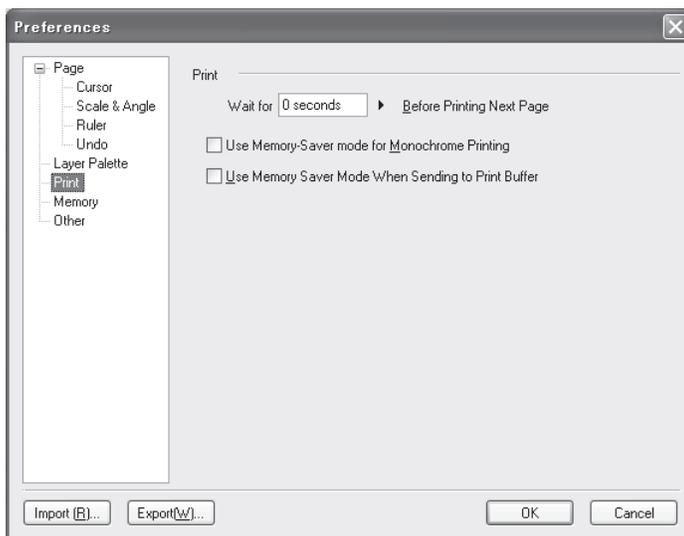
14

15

16

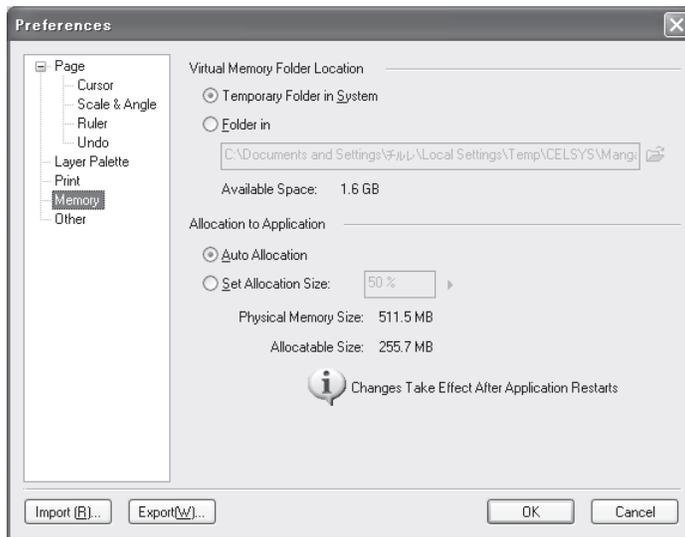
17

Print (Impression)



- [Print] - Impression
- [Wait For (x seconds) Before Printing Next Page] Spécifiez le temps d'attente entre chaque planche lors d'une impression multiple via la fenêtre de chapitre [Story].
- [Use Memory-Saver Mode for Monochrome Printing]. Cochez cette case pour libérer de la mémoire lors de l'impression si vous rencontrez des problèmes pour imprimer. Assurez-vous de décocher cette option en temps normal.
- [Use Memory-Saver Mode When Sending to Print Buffer]. Cochez cette case pour libérer de la mémoire lors de l'impression si vous rencontrez des problèmes pour imprimer. Assurez-vous de décocher cette option en temps normal.

Memory (Mémoire)



- **[Virtual Memory Folder Location]**
La mémoire virtuelle sur votre disque dur est utilisée lorsque la mémoire vive (RAM) devient insuffisante.
- **[Temporary Folder in System]** Utiliser le fichier d'échange du système.
- **[Folder in]** Spécifiez un différent dossier pour la mémoire virtuelle. Un espace suffisant est requis pour le dossier devant être dédié à cela. Assurez-vous que votre disque dur possède suffisamment d'espace libre. Si ce n'était pas le cas, le programme pourrait devenir instable.
- **[Allocation to Application]**
Spécification de la quantité de mémoire allouée à Manga Studio.
- **[Auto Allocation]** Allocation de mémoire automatique (recommandé).
- **[Set Allocation Size]** Vous permet de spécifier la quantité de mémoire à allouer.

Les modifications apportées à ces paramètres seront prises en compte lors du prochain démarrage de Manga Studio.

Conseil

Cochez [Physical Memory Size] et [Allocation Size] puis assurez-vous qu'il y ait au moins une taille suffisante afin d'utiliser normalement Manga Studio. D'un autre côté, allouer une quantité excessive de mémoire peut rendre votre système instable .

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

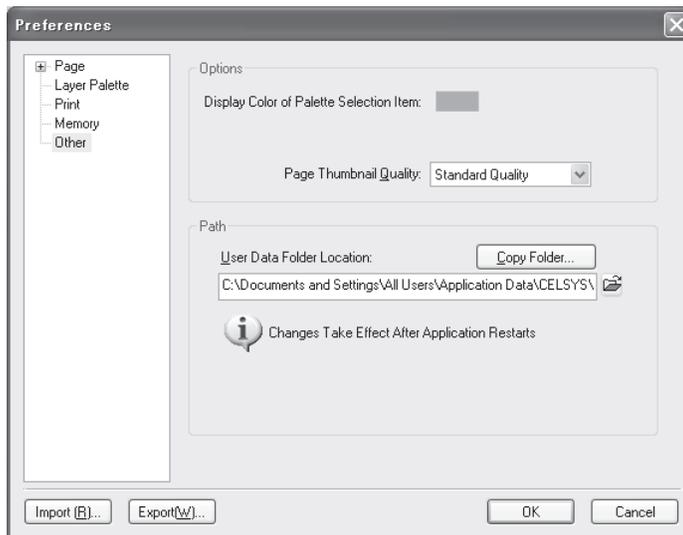
14

15

16

17

Other (Autres Préférences)



- [Options]
- [Display Color of Palette Selection Item] Couleur des éléments sélectionnés dans les palettes de calques [Layers] et d'annulation [Undo].
- [PageThumbnail Quality] Qualité d'affichage des vignettes de Planches dans la fenêtre du chapitre [Story].
 - Standard [Standard Quality] ou haute [High Quality].
- [Path] - (chemin du dossier sur votre disque dur).
- [User Data Folder Location] Spécifiez un dossier où sauvegarder les données utilisateur, y compris les réglages.
Les modifications apportées ici seront prises en compte au prochain démarrage de Manga Studio.
- [Copy Folder] Copier les données utilisateur à l'emplacement spécifié.