


SUJET TRAITÉ

Ce document s'appuie en partie sur l'aide en ligne de Corel PaintShop Pro X7.

L'outil **Gomme**  permet d'effacer des zones d'un calque raster et de les rendre transparentes. On peut ainsi effacer des erreurs, de figoler des détourages, etc.

Pour utiliser la gomme, il faut :

- Définir la forme de la pointe de la gomme.
 - Forme
 - Taille de la tête de l'outil (en pixels).
 - Épaisseur
 - Orientation (rotation)
- Voir comment le gommage s'applique :
 - Bords plus ou moins nets (Rigidité)
 - Niveau de transparence du gommage (opacité)
- Faire glisser la gomme en utilisant la **touche gauche de la souris pour gommer**. Tous les pixels sur lesquels on fait passer la gomme deviennent transparents. **Un damier noir et blanc signale les zones transparentes.**
- Pour **restaurer les pixels effacés, maintenir enfoncé le bouton droit** de la souris et la faire glisser sur la zone effacée.
- Pour gommer une ligne droite, cliquer sur le début de la ligne, maintenir la touche **Maj** enfoncée, puis cliquer sur la fin de la ligne.

COMMENT PARAMÉTRER LA GOMME

Espace de travail

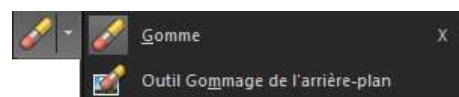
Cliquer sur l'onglet : **ÉDITION**, ouvrir le menu **Affichage** et cocher **Règles et Repères** (lignes verticales ou horizontales)

Dans le sous-menu **Barres d'outils**, cocher les menus : **Standard**, **État**, et **Outils**.

Dans le sous-menu **Palettes**, cocher le menu : **Options d'outils**.

1. Ouvrir une image


2. Dans les outils, choisir l'outil **Gomme**



3. La palette **d'options d'outils** s'affiche :



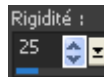
4. Différentes fonctions de la palette :

- a.  Cliquer pour ouvrir une boîte de choix de forme de la pointe de la gomme et choisir.

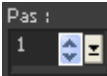
Notons que l'on peut créer une forme rectangulaire, elliptique en commençant par la forme ronde ou carrée, puis en la modifiant à l'aide des options Épaisseur et Rotation.




- b. **Taille**  Pour définir la **taille** de la gomme (diamètre ou hauteur en pixels).

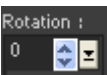
- c. **Rigidité**  Pour déterminer la **netteté des bords** de la gomme. Un paramètre de 100 correspond aux bords les plus nets.

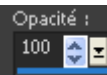
Une valeur de 10, correspond à des bords de l'outil doux et fondus.

- d. **Pas**  Pour paramétrer le **temps** qui s'écoule **entre les applications de la gomme**, chaque application représentant un seul coup de gomme continu. Une valeur faible donne un aspect plus doux et plus continu. Une valeur élevée crée un aspect plus haché

- e. **Densité**  Pour paramétrer la **régularité de la couverture** produite par le coup de gomme (espacement des pixels gommés)


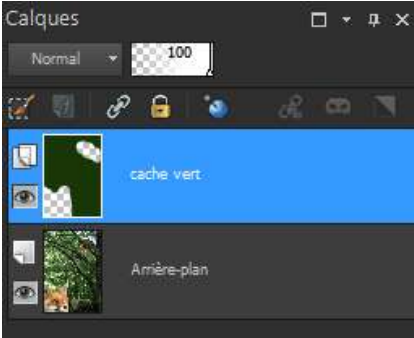

- f. **Épaisseur**  Pour paramétrer la largeur de la gomme

- g. **Rotation**  Pour appliquer une rotation aux pointes de gomme non circulaires

- h. **Opacité**  indique le niveau d'opacité. La valeur 100 % efface les pixels en les rendant totalement transparents, des valeurs plus faibles rendent les pixels partiellement transparents

EXEMPLE

Le but est de faire apparaître sous un fond uni le corbeau et le renard.

	<p>Procédure :</p> <ol style="list-style-type: none">Ouvrir la photo de gauche, elle se place dans la palette des calques en arrière-planAjouter un nouveau calque raster « cache vert », au-dessus.  <ol style="list-style-type: none">Paramètres de la gomme<ol style="list-style-type: none">Rigidité = 25, Épaisseur = 40Densité, opacité = 100Fusionner les calques	
--	--	---