

# PALETTE STYLES ET TEXTURES

Microsann'

Texture

version 1

## SUJET TRAITÉ

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

Cette fiche fait suite à « Palette Styles et Textures / Généralités »

Avec une texture, les images semblent être sur une toile ou un papier texturé. La texture peut être appliquée en même temps que le style (couleur unie, dégradé ou motif)

Les styles et textures de premier plan sont utilisés pour les coups de pinceau et le contour des formes.

Les styles et textures d'arrière-plan sont utilisés pour les remplissages.

Cliquer avec le bouton gauche pour peindre avec les styles et les textures de premier plan, et avec le bouton droit pour peindre avec ceux d'arrière-plan.

Nous nous proposons dans ce document, d'examiner comment acquérir à l'aide de la palette « Styles et textures » des textures.

## ESPACE DE TRAVAIL

Cliquer sur l'onglet : **ÉDITION**, ouvrir le menu **Palettes** et cocher « **Styles et textures** »

## POUR CHOISIR UNE TEXTURE DE PREMIER OU ARRIÈRE PLAN

1. Choisir le style couleur , ou dégradé , ou motif 

Dans la palette Styles et textures, effectuer les opérations suivantes :

- a. **Propriétés du premier plan et de l'application du pinceau**

Cliquer sur le bouton texture  (à droite couleur rouge et texture)

- b. **Propriétés de l'arrière-plan et du remplissage**


Cliquer sur le bouton texture  (à droite couleur verte et texture)

Un 2<sup>ème</sup> clic désactive la texture actuelle

2. **Choisir une texture en cliquant dans la case des « Propriétés du premier plan » ou des « Propriétés de l'arrière-plan »**

- a. Cliquer dans la case « **Propriétés** »
- b. La boîte de dialogue **Propriétés des styles et textures** s'affiche avec l'onglet **Texture sélectionné**
- c. Cocher la case **Ajouter Texture**.
- d. Cliquer sur la liste déroulante **Texture** pour visualiser les vignettes des textures disponibles et choisir une vignette
- e. Régler les commandes de texture suivantes :
  - i. **Angle** : spécifie l'angle (ou la direction) de la texture, de 0 à 359 degrés
  - ii. **Échelle** : spécifie l'échelle (de 10 à 250) de la taille réelle de l'image. Si la valeur est faible, l'image est répétée plus fréquemment dans la texture. Si la valeur est élevée, l'image risque d'être recadrée, de perdre des détails et de devenir floue.
- f. Lorsqu'on modifie les options, la case de couleur « **Actuel** » affiche le style et la texture obtenus.

3. Cliquer sur OK pour valider son choix.

Il est possible d'ajouter la texture ainsi ajustée aux échantillons d'une palette, en cliquant sur le bouton  une boîte de dialogue s'ouvre, donner un nom puis cliquer sur OK.

