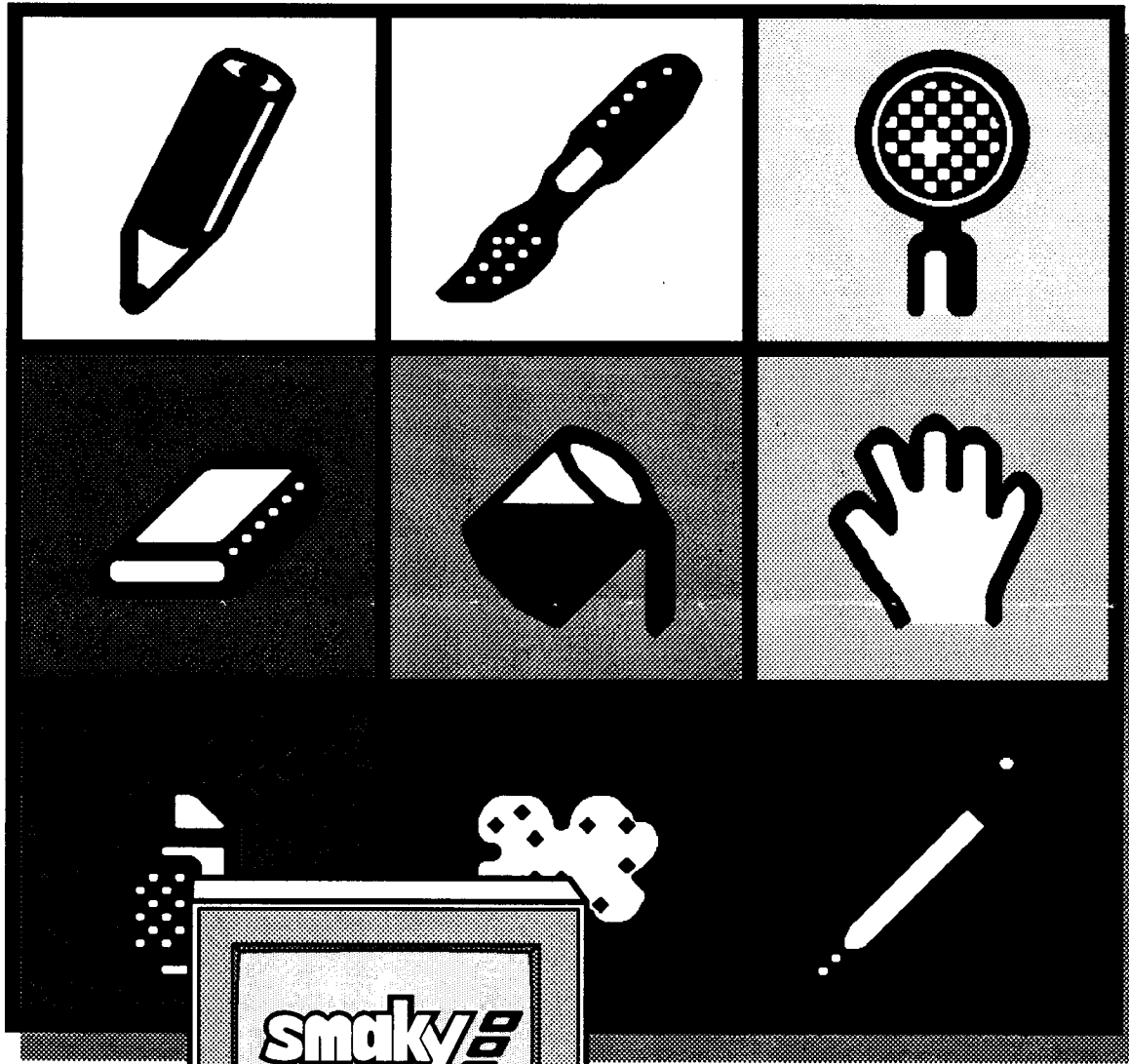


PICASSO



PICASSO

PICASSO est un nouveau logiciel de dessin en couleur pour SMAKY300, simple à utiliser et incroyablement performant. La panoplie d'outils à disposition permet de réaliser des compositions artistiques variées, des illustrations et de retoucher des photos digitalisées.

— figure 1

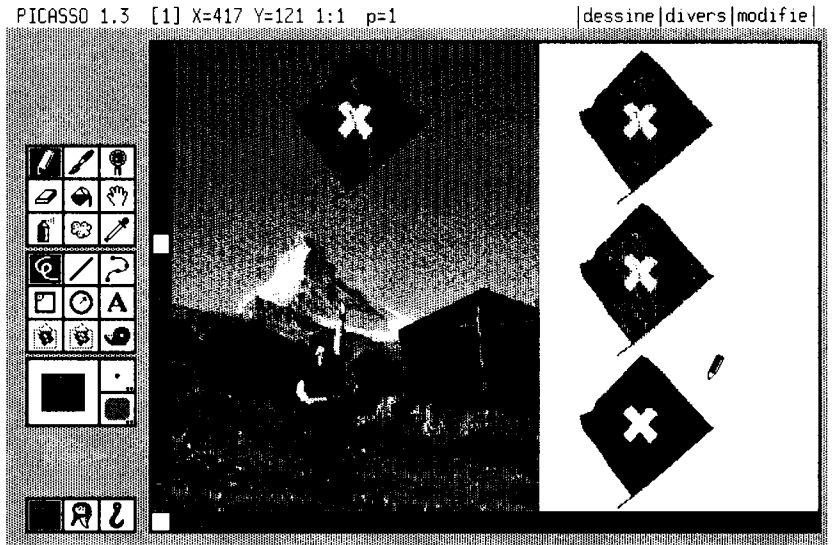


Figure 1: Retouche d'une photo digitalisée



Figure 2: Réalisation de la couverture avec les logiciels PICASSO et PAGE

Les images produites par PICASSO peuvent être imprimées en noir-blanc ou en couleur. Elles s'insèrent dans le metteur en pages PAGE, qui sait séparer les quatre couleurs de base utilisées en imprimerie (cyan, magenta, jaune et noir) pour une impression en quadrichromie.

Ce document en est la preuve !

— figure 2

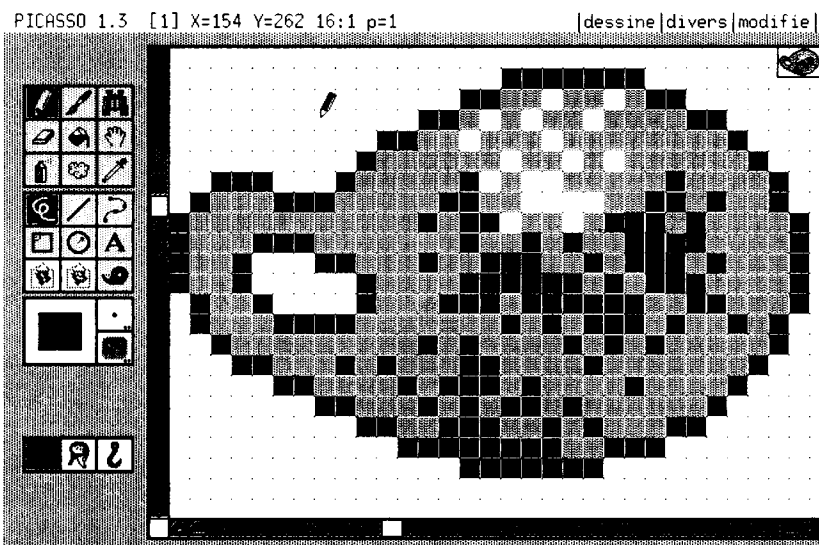


Figure 3: Agrandissement avec la loupe et corrections avec le crayon

Les objets graphiques de base tels que traits à main levée, droites, rectangles à coins droits ou arrondis, cercles, ellipses, arcs, polygones réguliers, courbes passant par des points prédéfinis ou pavés de textes sont naturellement disponibles.

La loupe

Une loupe à plusieurs grossissements agrandit une partie du dessin pour travailler finement au niveau des points.

— figure 3

Le bidon

Le bidon coule de la peinture dans des surfaces fermées, avec un grand choix de couleurs, de trames et de textures. Une forme quelconque ayant une couleur unie est considérée comme une surface fermée.

Une fonction permet de réaliser très simplement des dégradés linéaires ou circulaires, en choisissant la couleur de départ, la couleur d'arrivée et la direction.

— figure 4

Le vaporisateur

Le vaporisateur projette de la peinture progressivement. La surface de vaporisation, le diamètre

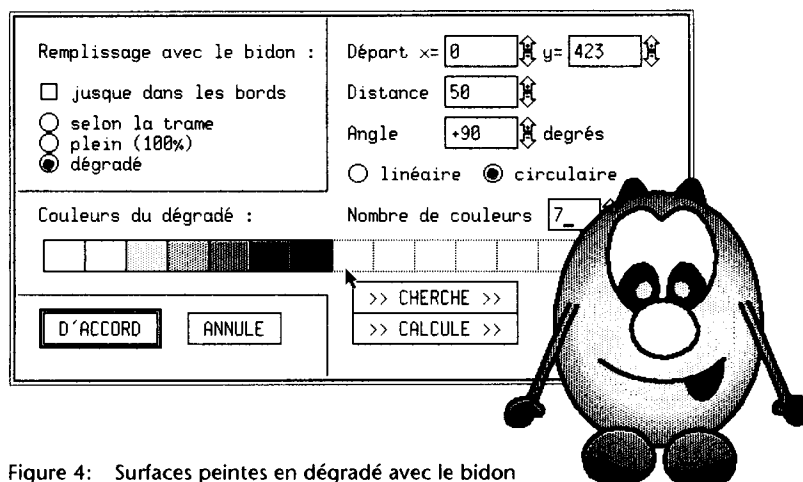


Figure 4: Surfaces peintes en dégradé avec le bidon

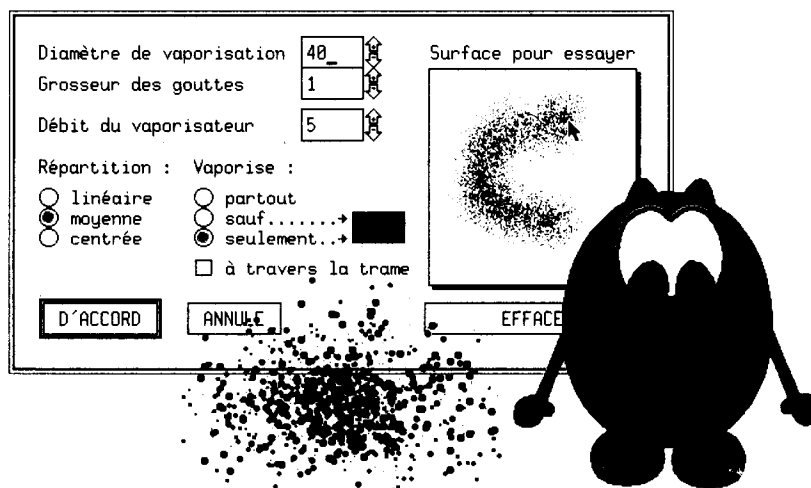


Figure 5: Les choix du vaporisateur

des gouttes et le débit peuvent être choisis. Il est aussi possible de masquer certaines parties du dessin, afin de vaporiser des surfaces bien délimitées. Dans l'exemple de la figure 5, il s'agissait de vaporiser

uniquement sur le bleu clair, sans toucher au blanc ni au noir.

L'éponge

Les trois outils de base pour dessiner sont le crayon, le pinceau et l'éponge. Le premier dessine des traits fins, le pinceau trace des traits plus ou moins épais, des traitillés et même des pleins et des déliés. L'éponge trempée dans la peinture réalise des traits "flous" avec des effets spéciaux.

— figure 6



Figure 6: Taches réalisées avec le vaporisateur et l'éponge

La couleur

Le dessin s'effectue à partir de seize couleurs de base, choisies parmi plus de 200'000 couleurs différentes.

— figure 7

Le filtre

Le **filtre** transforme les couleurs de la partie du dessin sélectionnée. Il permet également de déterminer les intensités de gris utilisées pour chaque couleur lors d'une impression noir-blanc, ou lorsque l'image est *collée* électroniquement dans un logiciel n'acceptant que le noir et le blanc.

— figure 8

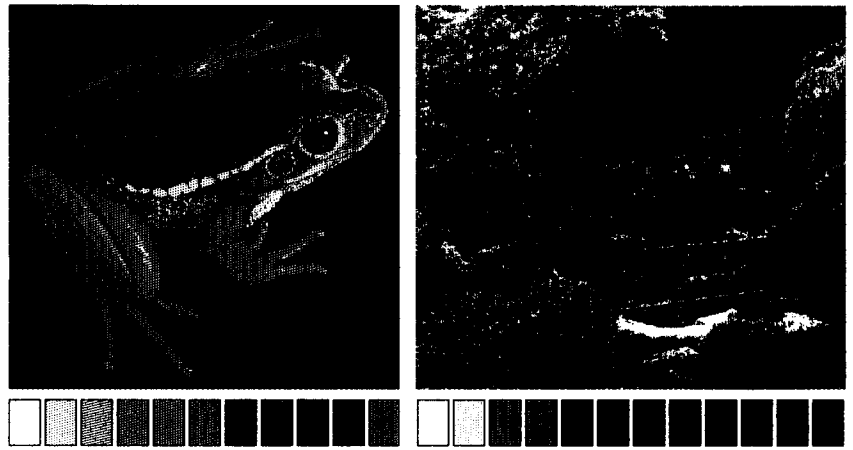


Figure 7: Exemples de palettes de couleurs

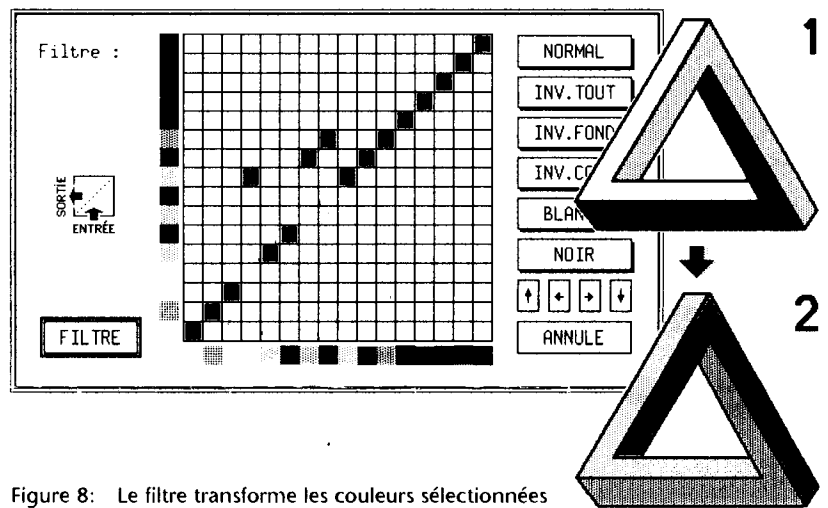


Figure 8: Le filtre transforme les couleurs sélectionnées

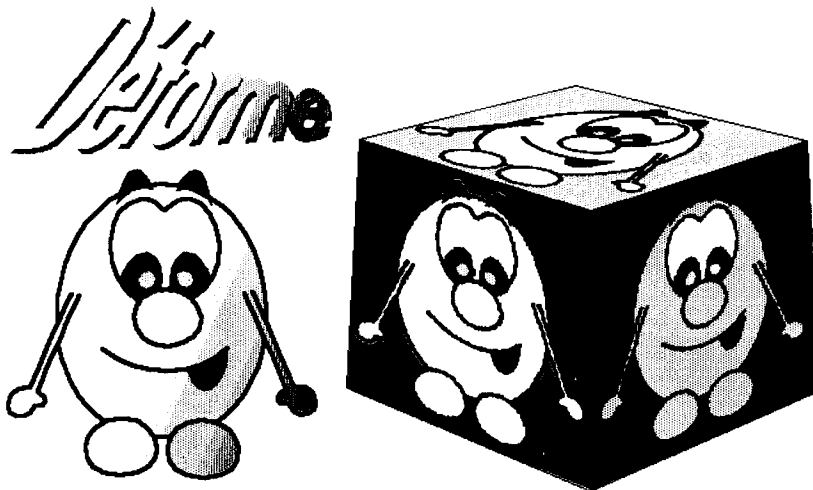


Figure 9: Les déformations offrent des possibilités graphiques illimitées

Les déformations

Les **déformations** offrent au graphiste des possibilités illimitées. En effet, une partie quelconque du dessin peut être déformée dans un quadrilatère. Il est possible d'imposer une déformation dans un trapèze ou dans un parallélogramme.

— figure 9