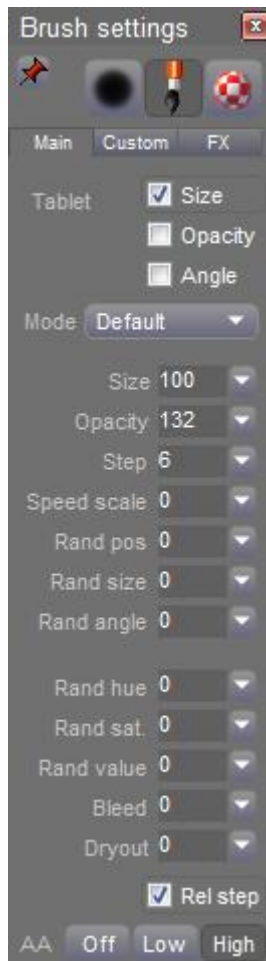


## Panneau de paramètres de pinceau

Il y a beaucoup, beaucoup de paramètres de pinceau dans Howler, et avec la possibilité de créer le vôtre, il sera utile d'avoir une bonne compréhension du panneau de paramètres de pinceau.



Ouvrez le panneau des paramètres de pinceau de la bande contextuelle pour tout outil utilisant la brosse de média naturel.

En haut se trouvent les trois types de pinceau, le crayon AA, les pinceaux internes et les pinceaux personnalisés, couverts dans la section sur [les types de pinceaux](#). Vous pouvez basculer entre les types de pinceaux librement, et la plupart des fonctionnalités sont prises en charge pour chaque type.

Il y a trois onglets sur le panneau qui encapsulent différentes catégories de fonctions.

L' [onglet principal](#) contient les paramètres qui affectent directement le rendu de tous les types de pinceaux.

L' [onglet Personnalisé](#) offre des outils utiles pour travailler avec des styles personnalisés.

L' onglet [FX](#) contient un ensemble d'effets de post-traitement pouvant être utilisés avec des pinceaux personnalisés

## L'onglet principal

### Anti crénelage



lorsqu'elles sont redimensionnées, pivotées

L'anticrénelage est un paramètre qui applique le lissage aux images



Un pinceau est vu ici d'abord sans, puis avec anti-aliasing car il est réduit à une taille plus petite.

ou transformées d'une manière ou d'une autre. L'effet est de réduire les «marches» ou les marches d'escalier dans l'image.

Il existe deux niveaux d'anti-aliasing, toutefois, Low sera souvent suffisant. Dans la plupart des cas, l'anti-aliasing est accompli avec le filtrage bi-linéaire, une technique les valeurs d'échantillons n'importe où entre les pixels.

L'inconvénient du filtrage bi-linéaire, c'est qu'il n'utilise qu'un seul échantillon pour chaque pixel, et dans le cas d'une réduction de taille d'une image, cela peut encore conduire à des artefacts d'aliasing.

Les paramètres élevés appliquent le multi-échantillonnage, si l'outil le prend en charge. Actuellement, seules les brosses internes prennent en charge le paramètre Élevé.

## Support de tablette



Si vous avez une tablette qui supporte la pression, vous pouvez profiter de l'effet en vérifiant

le bouton de taille de pression. Il n'est pas activé par défaut. Ce paramètre n'est pas spécifique à un outil. Vous pouvez donc le gérer de manière indépendante lorsque vous passez d'un outil à l'autre.

L'opacité de pression utilisera la pression de la tablette pour modifier l'opacité de la brosse.



Notez que si la mise à l'échelle des pinceaux internes peut être anti-aliasée, le placement des pinceaux internes n'est pas anti-aliasé. Le placement tombera toujours sur les coordonnées de pixel. Cela peut rendre la brosse interne plus rugueuse ou pixellisée par rapport au crayon AA. Encore une fois, c'est parfois souhaitable, et parfois non. C'est pourquoi vous avez le choix entre différents types de brosses.



Le stylo AA vous donnera des lignes douces.



La pression aura des effets légèrement différents sur chaque type de brosse. Dans le cas du stylo AA, la taille de la brosse est interpolée en douceur entre les échantillons, ce qui crée un effet lisse.



Les pinceaux internes utilisent également l'effet de pression, mais l'interpolation n'est pas appliquée. Cela peut causer un léger «pop» dans l'échelle de la brosse si la pression change radicalement entre les échantillons.



Par défaut, les pinceaux personnalisés ne sont pas autorisés à changer de taille ou de forme en fonction de la dynamique de la brosse de cet onglet. C'est parce que les pinceaux personnalisés sont souvent utilisés pour déplacer des images autour comme un tampon. Toutefois, vous pouvez activer les transformations avec

la case à cocher «Autoriser les modifications personnalisées de la brosse» dans l'onglet Personnalisé. Les pinceaux personnalisés se comporteront alors comme des pinceaux internes.

## Transformations de brosses



**L'échelle** par la vitesse modifie la taille de la brosse en fonction de la vitesse que vous peignez.



Si vous n'avez pas de tablette, la mise à l'échelle du pinceau en fonction de la vitesse vous permettra d'obtenir

des effets similaires en fonction de la vitesse à laquelle vous déplacez votre souris.

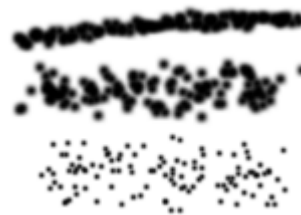
**Rand pos.** rend aléatoire le placement de votre brosse.

**Rand size** : La taille de votre pinceau rendue aléatoire (lié au hasard)

**Rand Angle** rend aléatoire l'angle de votre brosse

L'angle du stylo fait pointer votre brosse dans la direction.

random = lié au hasard



Exemples de "randomisation" du placement d'un pinceau. Vous pouvez l'utiliser pour créer un effet de projection ou pour rendre les

modèles créés par votre pinceau moins prévisibles.



Une brosse avec la taille aléatoire appliquée.

Une brosse avec

un angle aléatoire appliqué.



**Le paramètre Angle du stylet** peut être très utile pour créer des traits qui ressemblent à ceux d'un tracé.



## Transformations de couleur

**Rand hue** rend aléatoire la teinte de la brosse.

**Random Sat** randomise la saturation de la brosse

**La valeur aléatoire** randomise la valeur de la brosse

**Bleed** fait que la couleur de votre peinture se mélange avec les couleurs à l'écran.

**L'assèchement** (dryout) provoque une décoloration de la peinture, comme si vous n'aviez plus de pigments.



**Bleed** est l'un des effets les plus picturaux de cet onglet. Il peut réaliser une peinture très réaliste comme

les résultats. Une valeur élevée est souvent requise pour obtenir le meilleur effet. Il devrait être combiné avec des niveaux d'opacité inférieurs.

L'assèchement est un autre effet réaliste qui vous donnera l'impression de travailler avec de la peinture. Il peut être très agréable lorsqu'il est utilisé en combinaison avec le saignement.



**La teinte aléatoire** modifie la teinte de la couleur de votre pinceau pour obtenir une variété de nouvelles couleurs. Les couleurs proches de la teinte s'appellent des couleurs analogues, et

elles peuvent produire de très belles images. Les valeurs inférieures sont préférées, sauf si vous allez à un effet psychédélique.



**La saturation aléatoire** modifie la composante de saturation de la couleur de votre pinceau, lui donnant une apparence plus grise.

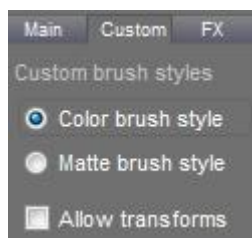


**La valeur aléatoire** modifie la valeur de la couleur de votre pinceau, ce qui a pour effet de l'éclaircir ou de l'assombrir.

Notez que ces effets fonctionneront avec chaque type de pinceau, y compris les pinceaux personnalisés en mode couleur ou mat. L'utilisation combinée de chacun de ces effets peut produire de merveilleuses variétés de couleurs dans vos pinceaux.

## L'onglet Personnaliser

L'onglet Brosse personnalisée contient un certain nombre d'outils utiles pour travailler avec votre pinceau personnalisé.



Ce contrôle vous permet de passer votre brosse personnalisée entre le mode Couleur et Matte. Voir la section sur les types de pinceaux pour plus d'informations.



personnalisées peuvent être en couleur ou fonctionner comme une brosse ordinaire. Les modes sont appelés Couleur (F1) et Matte (F2).

En cliquant sur le bouton 'allow custom brush transforms' (autoriser la transformation) vous pouvez appliquer des effets dynamiques à un pinceau comme une échelle aléatoire et une rotation aléatoire à partir de l'onglet principal.







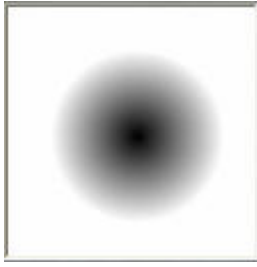
Voir aussi la section sur les types de pinceaux .

Vous pouvez maintenant transformer vos pinceaux personnalisés comme des pinceaux réguliers. Même les pinceaux en couleur peuvent avoir une teinte, une saturation et une valeur aléatoires.

Vous ne pouvez pas toujours vouloir faire cela. Parfois, vous voulez juste copier une image d'un endroit à un autre, de sorte que vous pouvez activer et désactiver cette fonctionnalité comme vous en avez besoin.

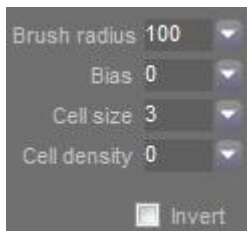
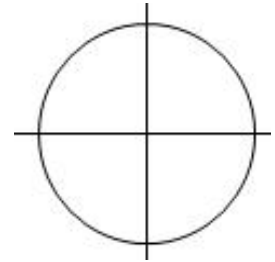


Le long du bord gauche du panneau se trouvent 4 outils qui s'appliquent aux brosses personnalisées. Ils sont [BrushFX](#) , [Patterns](#) , le [pipette](#)  et le [gestionnaire de pinceaux](#) .



Ces contrôles vous permettront de construire un nouvel aérographe. La forme est créée en tant que nouvelle brosse personnalisée. Le nouveau pinceau ne contiendra aucune image, juste un canal de transparence (clé). La brosse est automatiquement basculée en mode matte. Si vous passez en mode couleur, le pinceau apparaîtra noir car il n'y a pas d'image.

Ce contrôle est utile pour construire des aérographes de tailles personnalisées. vous pouvez en faire un aussi grand que vous voulez, de sorte que vous n'êtes pas limité aux presets. Pour l'utiliser, il suffit de cliquer et de glisser dans le contrôle pour définir la nouvelle taille.



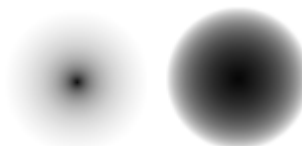
Le rayon de la brosse sera défini pour vous avec le contrôle ci-dessus, mais si vous le souhaitez, vous pouvez le définir avec le curseur.

**Le contrôle du biais** modifie la forme de l'aérographe.

**La taille et la densité des cellules** contrôlent un effet cellulaire, ce qui peut être utile pour simuler des poils dans une brosse, ou pour créer des textures uniques.

**La case à cocher inverse** inverse l'effet des cellules.

**Bias**



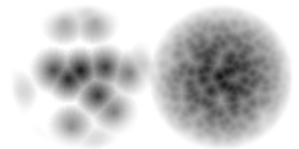
change la chute du centre. Vous pouvez obtenir un centre très "chaud" qui tombe rapidement, puis se rétrécit, ou vous pouvez obtenir une chute très bulbeuse.

**La taille des cellules** contrôle la taille des cellules utilisées pour créer des effets de texture.

Les petites cellules peuvent être utilisées pour se hérissier, tandis que les grosses cellules commencent à ressembler aux cellules d'une feuille.

**La densité cellulaire** contrôle combien de cellules apparaissent dans

la brosse. Quand il y a beaucoup de cellules, elles commencent à se chevaucher et à se serrer les unes les autres.



---

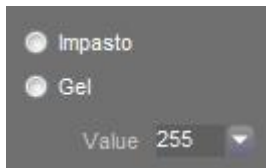
## L'onglet FX

L'onglet PostFX vous permet d'appliquer des effets de post-traitement à vos coups de pinceau.





Vous pouvez brosser un tout nouveau look avec les filtres de post-traitement. Ces filtres sont appliqués une fois que vous avez terminé votre coup de pinceau et relâchez le bouton de la souris ou la tablette.



Les effets **Impasto** et **gel** donnent une apparence 3D à un pinceau. L'effet Gel est plus translucide et laisse apparaître une

plus grande partie de l'image originale.



Le preset **'Huiles épaisses'** est un bon exemple de cet effet.



**Les effets d'aquarelle** changent l'opacité du pinceau, tout en donnant un contour sombre autour de leurs bords. Ceci est similaire à la façon dont la tension de surface provoque une accumulation de

peinture sur les bords de la peinture à l'aquarelle et sèche plus sombre.

Le **pigment** contrôle la quantité de couleur mélangée à la brosse

Le **niveau de bord** contrôle la quantité de pigments accumulées et sèche autour du contour du pinceau.

Le **soulèvement (lifting)** contrôle la quantité de la couleur sous-jacente qui devient soluble et se soulève (commence à se fondre avec le coup de pinceau actuel.)



Des exemples d'effets aquarelles opaques et transparents s'appliquent aux coups de pinceau.

Si vous n'obtenez pas assez de noir ou de gras la première fois, appuyez sur A majuscule pour répéter le coup de pinceau.



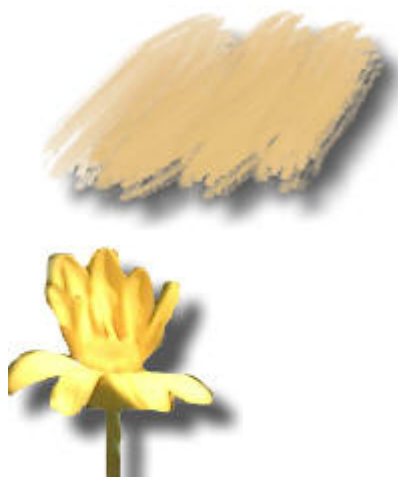
**L'effet d'ombre (shadow)** laisse tomber une ombre sous un pinceau personnalisé.

**Décalage (Offset)** contrôle jusqu'où l'ombre est projetée.

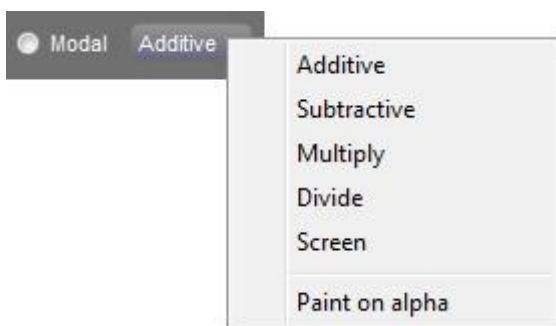
Le **flou** (blur) affecte la douceur et l'étendue de l'ombre.

L'**opacité** contrôle la noirceur de l'ombre.

**A text brush**



Exemples d'un pinceau laissant "tomber" une ombre.



Cet effet utilise la forme définie par le tracé de la forme pour appliquer une seule couleur (la couleur principale ou secondaire selon le bouton utilisé) en fonction d'un mode mathématique d'application.

Les **modes** ici sont les mêmes que ceux utilisés par les modes de dessin. Cela peut être utile pour appliquer des couleurs en fonction de ces modes, mais sans l'effet secondaire de la couleur qui se «construit» comme avec les outils de dessin habituels. Ils seront appliqués comme s'ils étaient d'une seule couleur sur une couche.

Le seul mode unique ici est le mode 'Paint on alpha'. Cet outil vous permettra de peindre directement dans le canal alpha. Il est utilisé plusieurs presets, préselections comme 'blobby' sous la peinture sur le menu alpha.